



Das Hügelvolk

Stand Juni 2017

Impressum

Dies ist eine Publikation der Tuach na Moch (Hügelvolk), einer Simulationsgruppe FOLLOWS im Fantasy Club e.V.

Herausgeber.:
Bernd Meyer,
Heinrich-Hauschildt-Str. 13, 25336 Elmshorn
Telefon: 0176 / 49057337
eMail: feach@huegelvolk.de

Inhaltsverzeichnis

1. Geschichte / Historie	5
2. Das Hugelreich	5
2.1 Die Stadte	5
2.1.1 Cosh Cosh	11
2.2 Das Land zwischen den Stadten	11
2.2.1 Die Wuste (Anialwch)	11
2.2.2 Das Nebelland (Mwrllwch Gwaun)	13
2.3 Das Totenreich	19
2.3.1 Gedankenfische	20
2.4 Reisemoglichkeiten	20
2.4.1 Der Fluss Sereg Ran	20
2.4.2 Die Schwebenden Schiffe	20
2.4.3 Die Triach	21
2.4.4 Die Tore	21
2.5 Die Cystire	21
2.5.1 "Kinder der Cystire"	22
2.6 Die Position im Verhaltnis zur "realen" Welt	22
3. Flora und Fauna	22
3.1 Cllygath	22
3.2 Bandawicc	22
3.3 Nebeldistel	23
3.4 Cachu Baum	23
3.5 Mondvogel	23
3.6 Echon	23
3.7 Gorrowinn	24
3.8 Mondfalter	24
4. Korperliche Gestalt/Aussehen	25
4.1 Verwandtschaft zu den Naturgeistern?	25
5. Lebensweise	25
5.1 Leben mit der Zeitmagie	25
5.2 Ernahrung	25
5.3 Fortpflanzung	25
5.4 Freizeitbeschaftigungen	26
5.4.1 Kinder klauen	26
5.4.2 Spiele	26
5.5 Psychologie und Humor	26
5.6 Die Rolle des Eisens	27
5.7 Feiertage	27
6. Zeitmagie	27
6.1 Auswirkungen auf einen Tuach na Moch in der Oberwelt	28
6.2 Verschiedene Formen der manipulativen Zeitmagie	28

7. Gesellschaftsform	28
7.1 Regierung	28
7.2 Rechtsprechung	28
7.3 Die Theachta (Häuser)	29
7.3.1 Das Spiel der theachta	30
8. Wirtschaft und Kultur	31
8.1 Bodenschätze	31
8.2 Berufe/Fertigkeiten	31
9. Kriegskunst/-führung	32
9.1 Fianna	32
9.1.1 Cystírwr	33
9.2 Besondere Waffen	33
10. Götter	34
10.1 Clanwhya	34
10.2 Moch	34
10.2.1 Der Tod	34
10.3 Anamoch	35
10.4 Mesg	35
10.5 Heilige Stätten	35
11. Anhang	36
11.1 Historie	36
11.2 Fehler in der Übersetzung	38
11.3 Der Brauch der Katzenschädel	38
11.4 Der Hügelpfeil	38
11.5 Karte des Hügellands	39
12. Wörterbuch	40

1. Geschichte / Historie

Die Geschichte des Hügelvolkes bis zum Verschwinden von Magira

Airdhust, die Mutter allen Lebens, verdreifachte sich zu Anbeginn aller Zeiten und gebar in dieser dreifachen Gestalt jeweils drei Kinder, die nacheinander in Gruppen von dreien die Herrschaft über die Welt antreten sollten.

Über die erste Zeit, die Midhiadachdh oder Vorzeit, herrschten die Kinder der Luft: Misg, auch Mesch genannt, Moch und Anamoch. Sie, die sie Wesen aus Gedanken erschaffen können, sind die Erfinder des Spieles und des Spielens, der Zauberei und der Künste.

Misg ist ein Naturgott, aber auch der Gott der Musik, des Tanzes, der Ekstase und der groben Sinnlichkeit.

Moch, dem König der Toten, die wiedergeboren werden, steht Anamoch als Gemahlin zur Seite, die Trösterin im Unglück. Ihr Gesang lockt Menschen in andere Welten und erweckt Todessehnsucht.

Als die Kinder der Luft von Traidhiu, Cridien und Nasgadh, den Kindern des Wassers, gestürzt wurden, rettete Moch die Geschöpfe des vorigen Zeitalters und machte sie zum stillen Volk, zu den Tuach na Moch, den Kindern von Moch, dem Hügelvolk. Ihnen gewährte er Zeitlosigkeit, relative Unsterblichkeit und schuf ihnen in seinem Reich der Toten Enklaven, um ihr Fortbestehen zu gewährleisten. Die so genannte relative Unsterblichkeit beinhaltet einen Stopp des Alterungsprozesses. Zwar kann ein Tuach na Moch immer noch durch äußerliche Gewalt oder aber durch schwere Krankheit zu Tode kommen, jedoch nicht mehr durch Altersschwäche. Es sei denn, es ist dies sein persönlicher Wunsch. Eine Gnade, um welche die Tuach na Moch von vielen Völkern glühend beneidet werden.

Abgegrenzt, wenn auch nicht abgeschlossen von der Welt der Kinder des Wassers, existieren die Geschöpfe der Vorzeit weiter. Hin und wieder besuchen die Schützlinge Mochs die zweite Welt, das jetzige Zeitalter, und betrachten die Wesen, die hier leben. Sie sind auf seltsame Weise fasziniert von ihnen, und manchmal nehmen sie Personen mit in ihr Reich oder lassen sie an ihrem Leben teilhaben. Leider übersehen sie, dass die Wesen des zweiten Zeitalters zeitgebunden sind und so kann es ab und an geschehen, dass ein Gast der Tuach na Moch nicht wieder in seine Zeit zurückfindet.

Manche behaupten auch, das Hügelvolk würde dies mit Absicht tun, um ihren absonderlichen Sinn für Humor zu befriedigen.

Da das Hügelvolk während der Herrschaft der Kinder der Luft geboren wurde, zeichnet es sich durch für Menschen schwer nachvollziehbare Charakterzüge aus. Die Tuach na Moch sind zwiespältige Wesen, wie es auch die Kinder der Luft sind: Sie erfüllen den Menschen Wünsche, allerdings nicht ohne dafür Gegenleistungen einzufordern oder die Begehren der Menschen sehr eigenwillig auszulegen.

Im Anhang dieser Enzy befindet sich eine Erzählung, welche diese Geschichte noch einmal verdeutlicht und in unterhaltsamerer Form wiedergibt.

2. Das Hügelreich

2.1 Die Städte

Die sieben Städte des Hügelreiches sind am Sereg Ran gelegen und um sie herum gibt es eine Lebenszone, die von Moch geschaffen wurde, um das gesamte Hügelreich aufzunehmen. In dem Gebiet um die Städte wird Ackerbau und Viehzucht betrieben, um die Städte mit Nahrung zu

versorgen, denn obwohl die Tuach na Moch nicht essen müssen, benötigen immerhin die Geholten ja Nahrung.

Und außerdem ist Essen ein Vergnügen, auf welches man natürlich nicht verzichten möchte. Denn was ist schon ein Fest ohne eine üppige Mahlzeit?

Jede Stadt hat ihre eigenen Tore nach Magira. Die am meisten benutzten Verbindungen zwischen den Städten stellen zum einen der Fluss Sereg Ran, zum anderen die schwebenden Schiffe dar. Um die Städte existieren keine Stadtmauern, denn es gibt keinen Krieg im Reiche der Tuach na Moch.

Innerhalb der Barriere besteht eine normale Tag- und Nacht-Folge, komplett mit Sonne, Monden und Sternen. Worauf das zurückzuführen ist, ist nicht bekannt, aber es gibt mehrere Theorien:

1) Dieselbe Magie, welche die Barriere um das Reich aufrechterhält, lässt einen Teil der Oberwelt Magiras widerscheinen.

2) Eine zweite Theorie macht den Einfluss Mochs für die Tag-Nachtfolge verantwortlich: Im Hügelreich gehen die Kalender "einen Tag nach". Der auf Magira "gestorbene" Tag (also die Vergangenheit) gilt bei vielen Bewohnern Magiras als "tot", erscheint im Totenreich und wird an der Barriere nach innen weitergeleitet.

- Cor Bach (3.500 Einwohner):

Die Stadt ist in einem Berg hinein gebaut bzw. herausgeschlagen, und die Wohnungen durch viele Geheimgänge miteinander verbunden. Die Bewohner Cor Bachs sammeln leidenschaftlich Neuigkeiten und Klatsch. Der Berg weist magische Kristalladern auf, welche leuchten. Aus ihnen werden magische Lampen für das Hügelreich hergestellt.

- Cor Caen (5.000 Einwohner):

Hier finden sich die Fördertürme, wo das Hügelbier gefördert wird. Die Bauten sind im Allgemeinen grün angestrichen und mit Dächern aus Kork versehen, was der Stadt den Beinamen „Stadt der grünen Türme“ verleiht. In Cor Caen gibt es die meisten Tavernen und Wirtshäuser des Hügelreiches. Die Stadt wird auch „Sosban Wyllt“, also „dampfender Kessel“ genannt. Ein Spruch sagt von dieser Stadt: „Wenn du nach Cor Caen gehst, kommst du nur schwer wieder weg.“

- Cor Dhai (8.000 Einwohner):

"Ich sehe einen Wald. Urtümlich und mächtig in seinem Wuchs. Himmelhohe Bäume, Eichen, Eschen und immergrüne Tannen. Federnd gibt der Boden nach unter meinem Tritt und der Gesang tausender Vögel erfreut mein Herz. Irgendwo murmelt geheimnisvoll ein Bach, bringt Botschaft von weit her. Und manchmal sogar, vermeine ich seine Sprache zu verstehen. Rotwild kreuzt meinen Weg und Meister Lampe beäugt mich misstrauisch mit zuckendem Näschen. Schmetterlinge gaukeln vor mir her und so führt mich mein Weg zu den Ufern eines träge dahinfließenden Stromes. Seine rotbraunen Wasser wälzt er zu Tal, meinem Ziele entgegen.

Urplötzlich sehe ich es vor mir. Wie von einer mächtigen Axt abgetrennt, endet For'ell, der Forst, den ich beschrieb und gibt den Blick auf ein liebliches Tal frei.

Und inmitten dieser Mulde liegt Cor Dhai, meine Königin.

Cor Dhai, die Stadt der tausend Türme. Cor Dhai, filigrane, geländerlose Brücken spannen sich zwischen schlanken Türmen, gleich zarten Gespinsten. Bis zu mir hinauf schallt das Leben, dass hinter den Türen pulsiert und sich in die Straßen und Plätze der Stadt hinein fortsetzt.

Ich folge dem roten Fluss, der durch die Metropole seine Wasser führt und sich in ihrem Zentrum derart verbreitert, so dass in seinem Lauf eine Insel entstanden ist, die den Palast des Prinzen trägt. Und wenn Sie mich verschlingt, meine Königin, so lacht mir das Herz in der Brust. Denn ich bin endlich daheim.

Doch nicht nur von Schönheit und Glanz will ich berichten. Denn wo Licht ist, da gibt es auch Schatten. Und nicht jeder ist vom Leben gerecht behandelt worden. Auch hier gibt es Viertel, die den Gestrandeten Wohnung bieten. Den Dieben und Bettlern welche ebenfalls in Cor Dhai ihre

Bleibe finden. Der König der Bettler hält hier Hof. Mit ihm sprach ich einst; ein wackerer Mann und treuer Freund.

Doch wollte ich von Glanz und Schönheit erzählen. Stolz schreitet sie einher, die Garde des Prinzen, wenn sie in den Straßen der Stadt patrouilliert damit die Bürger beruhigt schlafen können.

Freunde, stellt euch eine Stadt vor, ohne Mauer und trutzige Befestigungen. Denn der Krieg kam nie nach Cor Dhai. Doch kommt nun nicht auf die irrige Annahme, sie wäre ein wehrloser und schwacher Säugling. Ihr müsst wissen, wenn meine Königin nicht gefunden werden will, so ist es ihr möglich, sich den gierigen Blicken von Angreifern zu entziehen. Und Moch hält schützend seine Hand über sein Juwel.

Es geschah schon, dass junge Männer ein Heer rüsteten, die Stadt zu nehmen und ihrer Schätze zu berauben... Sie kehrten zurück als zahnlose Greise, unverrichteter Dinge..."

"Und Bauern," ließ sich einer der Anwesenden vernehmen, "gibt es auch Bauern in dieser Stadt? Sie muss doch ernährt werden.."

"Bauern...", sagte er kauend, "natürlich gibt es Bauern. Nicht in der Stadt, gewiss, denn bei all ihrer Pracht, so reicht ihr Platz bei weitem nicht aus, um auch noch den Feldern Raum zu bieten. Ah, ihr solltet es sehen, wenn es Markttag ist in Cor Dhai und die Bauern ihre Waren zur Stadt bringen um sie dort zu veräußern. Hei, was geht da für ein Feilschen und Handeln los. Alle versammeln sich zwischen den bunten Ständen, schwatzen, lachen, kaufen und verkaufen. Wobei es nicht unbedingt darauf ankommt ein möglichst gutes Geschäft zu machen. Nein, es ist das Feilschen an sich, dass sie lieben und ihre Sinne beflügelt.

Doch auch andere Leute sind auf dem Markt vertreten. Und manch einer geht an diesem Tag seines Geldbeutels verlustig. Denn die Diebe Cor Dhais sind geschickt. Und am Abend, wenn die Buden und Stände geschlossen werden, wird Platz gemacht, für die Gaukler, die Artisten und Straßenmusikanten. Gespenstisch beleuchteten Feuerspucker und blakende Fackeln die Kunststücke der Akrobaten. Sänger beschwören mit ihren Weisen die Vergangenheit hervor und die Illusionisten vollenden mit ihren Tricks die Vorführungen der Musikanten. Narren machen ihre Witze über die Obrigkeit. Man sagt, dass selbst Arkan e´dhelcú, der Prinz Cor Dhais, Tränen über die Scherze der Spaßmacher lacht, die über ihn und sein Haus gerissen werden. Oftmals mischt sich Arkan unter das Volk, denn er liebt die Berührung mit dem brodelndem Leben. Doch auch solche Abende neigen sich immer irgendwann gen Ende und viele Eheleute haben sich in solchen Nächten gefunden. Und wenn die rosige Dämmerung den neuen Tag ankündigt, gibt es nur wenige die sich allein zur Ruhe begeben haben...

Weiter geht mein Weg durch die Straßen der Stadt. Einige der Bauern sind ebenfalls noch auf den Beinen. Sie verlassen Cor Dhai, kehren zurück zu ihren Familien, Gehöften und fruchtbaren Tälern.

Durch das Viertel der Gilden lenke ich meinen Schritt. Hier gibt es alles zu erstehen, was das Herz begehrt. Back- und Zuckerwerk, Lederarbeiten, Kleider und Schmiedekunst. Eine farbenfrohe Vielfalt bietet sich dem Auge. So groß ist diese Pracht, dass ich sie nicht in einfache Worte zu fassen vermag. Und dann erreiche ich die Brücke, die in majestätischem Bogen, den roten Strom überspannt. Sereg Ran, so lautet der Name des Flusses, dies bedeutet „blutender Wanderer“. Ein düsterer Name, nicht wahr? Jedoch der Grund dieses Namens ist ebenso einfach, wie einleuchtend. Seht Ihr, herrscht Frieden in Magira, so hat der Fluss seinen normalen Wasserstand. Überzieht jedoch Krieg die Welt, dann treten seine Fluten über die Ufer. So können die Bewohner Cor Dhais mit einem raschen Blick feststellen, wie es in der Welt steht. Man munkelt, dass die rote Färbung des Wassers vom Blute der Erschlagenen herrührt. Aber wir wollen heute nicht von Krieg und Vernichtung reden.

Wenn ich den Fluss überquert habe, tauche ich ein in eine Welt für sich. Es ist eine Stadt in der Stadt. Ich sehe das Palastgelände des Herren von Cor Dhai. Hier residieren er und seine Freunde. In diesen Hallen wurden rauschende Feste, traumhafte Bälle gefeiert und werden noch ausgerichtet werden. Doch auch für den Ruhe und Entspannung Suchenden gibt es hier Orte der Erholung. Ein Lustgarten lockt zum Spazieren. Klafferhohe, immergrüne Hecken umrahmen ihn, schirmen dem

nach Ruhe Heischenden von den Blicken und dem Lärm der Straßen ab. Und ich weiß genau, wenn Aivia, meine gute Freundin, nicht in ihren Gemächern zu finden ist, jedoch in Cor Dhai weilt, dann befindet sie sich meist in diesem kleinen Paradies.

Oft saßen wir hier beisammen, erzählten uns Geschichten und Märchen, die wir auf unseren Fahrten sammelten oder gar selbst erlebten. Denn ebenso wie ich ist auch sie ein unsteter Geist, den es nur selten lange an einem Orte hält. Auch sie ist ihm rettungslos verfallen... dem Lockruf Magiras... aber, ich fürchte, ich schweife wieder einmal ab... doch... würdet Ihr gesehen und gefühlt haben, was ich in dieser Stadt erlebte, Ihr würdet mich und meine grenzenlose Liebe besser verstehen... Und wenn die Sonne im Osten langsam hinter dem Horizont versinkt, verzaubert sie Cor Dhai mit ihrem glutrotem Feuer.

Nun wird es Zeit, die Gemächer des Prinzen aufzusuchen. Weite, lichte und große Räume tun sich dem willkommenen Besucher auf. Nicht allzu luxuriös, doch von einer gewissen, unaufdringlichen Eleganz. Nur selten trifft man Arkan e´dhelcú, den Prinzen der Stadt, in seinen Zimmern an. Denn lange schon hat er sein Herz an die grausamste Geliebte verloren, die je existierte: Magira."

- Cor Falias (1.500 Einwohner):

Cor Falias ist für jeden sofort an ihrer kreisförmigen Bauart erkennbar. Vom Festplatz aus ziehen sich die Häuserreihen gleich einer Spirale um das Zentrum der Stadt, nämlich dem Bürgerhaus, dem Anlegesteg für die schwebenden Schiffe und – wie schon erwähnt – dem Festplatz mit Marktgebäuden. Die Stadt besticht durch ihre Pflanzenvielfalt und die Grasdächer. Die kleinen Gärten werden überwiegend zur Anpflanzung von „gut riechenden“ Blumen und Stauden verwendet, aber auch hauseigenes Gemüse für den Eigenverbrauch wird gepflanzt.

Die Häusermauern sind mit lehmfarbenem Putz verkleidet, der jedoch durch Rankpflanzen meist nur noch bei neueren Häusern erkennbar ist. Die Bewohner legen viel Wert auf ihre Pflanzen, und so wundert es nicht, dass diese Stadt an Sommertagen einem bunten und duftenden Farbpunkt inmitten der Wälder gleicht und sie den Beinamen „die Grüne Stadt“ zu Recht trägt.

- Cor Finias (4.500 Einwohner):

Cor Finias befindet sich am äußeren Ufer des Sereg Ran, ungefähr auf halber Strecke zwischen Cor Murias und Cor Dhai. Damit die Häuser bei hohem Wasserstand des Sereg Ran nicht überschwemmt werden, wurden sie nicht direkt am Flussufer gebaut, sondern ein Stück entfernt, einen langen Hang hinauf. Die Hafenanlagen am Flussufer werden über lange Stege erreicht.

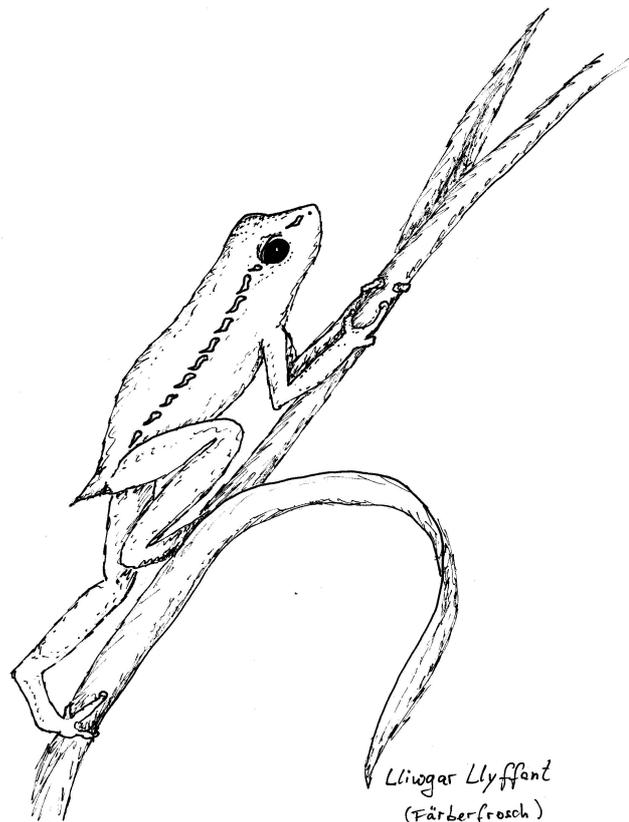
Die Gebäude der Stadt sind überwiegend breit und niedrig gebaut, selten höher als zwei Stockwerke, die Eingänge werden zumeist über kunstvoll verzierte Treppenaufgänge erreicht. Das warme und meist trockene Klima der Gegend erlaubt auch verwinkelte, weitläufige und luftige Grundrisse, ohne dass die Bewohner frieren müssten. Das Wasser der seltenen aber heftigen Regenfälle wird über die geneigten Dächer und steinerne Rinnsale in Zisternen geleitet. Es dient den Bewohnern als Trinkwasser, denn über klare Bäche oder Brunnen verfügt Cor Finias nicht, und das rote Wasser des Flusses würde höchstens einem Verdurstenden trinkbar erscheinen. Gärten und Felder mit Anpflanzungen befinden sich demzufolge überwiegend auf dem Schwemmland nahe dem Flussufer – die Bewohner von Cor Finias mögen das Wasser des Sereg Ran zwar als Trinkwasser verschmähen, sie haben jedoch keine Scheu, es zur Bewässerung ihres Gemüses zu verwenden. Manch ein Besucher argwöhnte auch schon, dass die rote Färbung des in diesem Teil des Hügellands beliebten Getreides „Rheys“ in erster Linie dem Flusswasser geschuldet sein könnte.

Die Straßen von Cor Finias sind trotz der weitgehenden Abwesenheit von Zierpflanzen alles andere als kahl oder trist: nahezu jedes Gebäude der Stadt ist so üppig und farbenprächtig bemalt, dass ein Betrachter von der Bilderflut regelrecht erschlagen werden kann.

Die Abbildungen auf den Häuserwänden rühren von der Sitte der Einwohner her, ruhmreiche Ereignisse aus ihrer Familiengeschichte auf diese Weise öffentlich zur Schau zu stellen. Je mehr

bildhafte Darstellungen solcher Ereignisse das Haus schmücken, desto größer das Prestige der Familie. Da diese Eigenheit von Cor Finias schon ähnlich alt ist wie die Stadt selbst, sind die Außenwände der meisten Häuser entsprechend dicht mit Bildern bedeckt, und die Maler mussten vielfach schon ins Innere der Häuser ausweichen und dort die Decken bemalen. Manchen Familien gingen mittlerweile auch dort die freien Flächen aus, und so finden sich inzwischen mit zunehmender Häufigkeit auch kunstvolle Mosaik auf den Fußböden und – des größeren Prestiges wegen – auf den Gehwegen vor den Häusern.

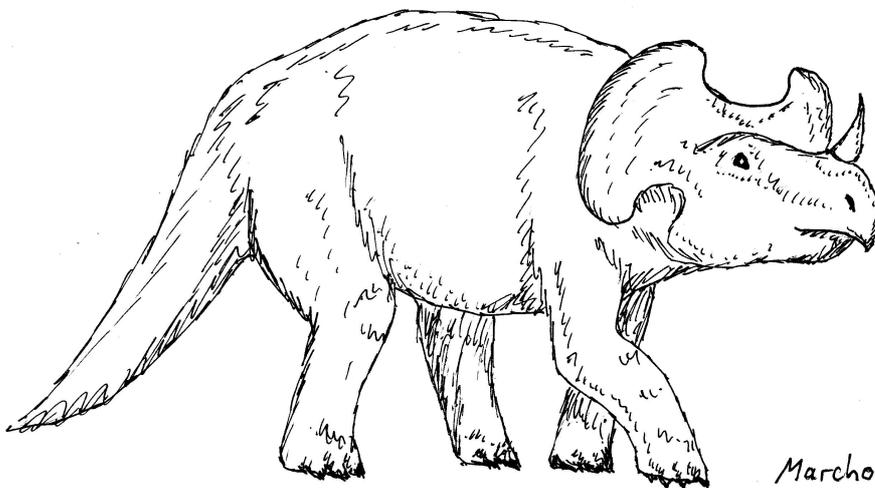
Materialien für diese Kunstwerke werden traditionell aus der Umgebung der Stadt beschafft. So entstammt beispielsweise ein Hauptbestandteil der verwendeten Farben für die Malereien den farbigen, wachsartigen Hautsekreten der Färberfrösche (Lliwgar Llyffant), die in den Rheys-Feldern sowie in den Schilfgürteln des flussabwärts von Cor Finias gelegenen äußeren Ufers des Sereg Ran beheimatet sind. Da der Froschfang im Schilf jedoch äußerst mühsam ist, werden solche Frösche schon seit langer Zeit in vielen Haushalten in Cor Finias in Terrarien gehalten und dort in einer wachsenden Farbenvielfalt gezüchtet. Die zunehmende Verknappung der bemalbaren Flächen hat dieser Zucht glücklicherweise keinen Abbruch getan, denn mittlerweile haben modebewusste Frauen im Hügereich entdeckt, dass die Hautsekrete der Tiere sich auch hervorragend dazu eignen, sich die Lippen kussecht einzufärben. Und so haben diese Frösche inzwischen auch in anderen Städten des Hügereichs als Heimtiere Einzug gehalten. Gerüchte, dass sich das eine oder andere Tier in einen Prinzen verwandelt hätte, darf man aber getrost in das Reich der Märchen verweisen.



Lliwgar Llyffant
(Färberfrosch)

U. Steyer
2012

Die für die prächtigen Mosaik verwendeten Steine kommen aus der Wüste Anialwch, die sich hinter Cor Finias bis zur Grenze des Hügereichs erstrecken soll. Die Farbenpracht dieser Wüste war vielleicht die Inspiration für die Bilderflut innerhalb der Stadt, denn in dieser Ödnis sind Gesteine aller Farben zu finden. Freilich findet sich nicht jede Farbe überall, und so nehmen die Mosaikbauer mitunter weite Expeditionen auf sich, um geeignete Steine bestimmter Farbtöne aufzuspüren. Für diese Expeditionen bedienen sie sich der genügsamen Reitechsen (Marchog Madfall), die tagelang ohne Wasser und Nahrung auskommen und gleichzeitig große Lasten transportieren können. Die wilden Verwandten dieser Tiere sind im Grenzgebiet zwischen der Wüste Anialwch und der in Richtung flussabwärts gelegenen Steppe Stepdir beheimatet. Sie sind an der Form des Nackenschilds leicht von ihren zahmen Vettern zu unterscheiden, denn die Marchog Madfall sind von den Bewohnern Cor Finias' so gezüchtet worden, dass ihre Nackenschilde einen Reiter vor Staub schützen, ihm aber trotzdem genügend Platz bieten, bequem auf dem Nacken des massigen Tieres zu sitzen, ohne eingeklemmt oder gar von einer Kopfbewegung hinuntergefegt zu werden.



Marchog Madfall (Reitechse)

U. Meyer 2012

- Cor Gorias (5.000 Einwohner):

Cor Gorias weist eine absonderliche Architektur auf, die sich dauernd verändert. Hier findet man auch die große Bibliothek des Hügereichs, wo Schriftrollen, Bücher, hölzerne und steinerne Tafeln usw. aufbewahrt werden. Die Stadt wird auch „Cor Ysgol“, die „Stadt der Schulen“ genannt.

- Cor Murias (5.000 Einwohner):

Cor Murias ist das Zentrum der handwerklichen Kunst unter dem Hügel. Dazu muss man wissen, wenn sich ein Kind Mochs für den Weg des Handwerks entscheidet, weiß es, dass dies sehr, sehr lange dauert und leider auch schmerzhaft sein kann. Aber wie sollte es auch anders sein bei einem Volk, das ganze Lebenszeitalter für das Lernen, Anwenden und Verbessern von Fähigkeiten hat (ein Teppich kann auch schon mal 12 Jahre bis zur Fertigstellung brauchen).

Nach einer Grundausbildung ist allen Handwerkern daran gelegen, die verschiedenen Verarbeitungsmethoden der Völker Magiras kennen zu lernen und so hat so mancher Schmied, Weber, Schneider, Teppichknüpfer etc. einen Lehrling aus Cor Murias in seinen Reihen gehabt, ohne es zu wissen.

Aber Heimweh und das elendige Eisen können so manche Narbe hinterlassen und so sind die Meister meist gezeichnet.

Cor Murias ist also geprägt vom Handwerk und so sind die meisten Bauten zweckmäßig angelegt mit Innenhöfen, Lagern und Werkstätten. Die Gebäude haben dabei maximal anderthalb Etagen, denn keiner trägt Waren gerne über Treppen. Einige Büsche und Bäume (besonders die für die Farb- und Mineralgewinnung) säumen die Wege, Plätze und die Innenhöfe.

Wem bis jetzt Stollen oder ähnliches zum Erzabbau fehlen, dem sei gesagt, dass es diese nur für Hügelgold gibt. Alle gebräuchlichen Metalle und Edelsteine werden erzeugt, in den Innenhöfen der Meisterwerkstätten stehen große Druckkessel. Dort hinein werden Erden, Hölzer, Steine und anderes gefüllt. Der Deckel des Kessels wird geschlossen und mittels des erzeugten Drucks und ein wenig Zeitmagie entsteht z. B. Gold. Diese Rezepturen gehen aber nur von den Meistern an ihre Lehrlinge.

So ist nur die handwerkliche Kunst der eigentliche Wert des Gegenstands und wenn sie mit ihrem Stück fertig sind, verlieren die Handwerker schnell das Interesse daran und wenden sich dem nächsten zu. Immer in dem Bewusstsein, dass es das absolute und perfekte Ergebnis nicht gibt, es gibt immer etwas zu verbessern und Perfektion ist der Tod der Kreativität.

Eines sei noch gesagt, der Abraum aus den Kesseln ist in Cor Falias ein begehrter mineralischer Dünger.

2.1.1 Cor Cosh

Cor Cosh ist der Name der legendären achten Stadt des Hügelreiches. Sie ging während der Rettung des Hügelvolkes durch Moch verloren und ist seitdem nur noch in Erzählungen im Bewusstsein der Tuach na Moch. Immer wieder berichten Hügelvölkler, sie hätten diese sagenumwobene Stadt gesehen oder gar betreten. Kurzzeitig flammt dann das Interesse der Tuach na Moch an dieser Stadt wieder auf, doch legt sich dies schnell wieder, nachdem alle möglichen Theorien am Wirtshaustisch bei einem Humpen Bier durchdiskutiert wurden. Denn selbst die begabtesten Hügelvölkler können kein Tor nach Cor Cosh erschaffen, weswegen viele Mocha schon gar nicht mehr an die Existenz der Stadt glauben.

2.2 Das Land zwischen den Städten

2.2.1 Die Wüste (Anialwch)

Die Landschaften des Hügelreichs sind von einer erstaunlichen Vielfalt, und so kann ein Reisender im Hügelreich auch eine echte Wüste finden. Sie befindet sich an der dem Sereg Ran abgewandten Seite des Hanges, an dem die Stadt Cor Finias gelegen ist und sie wird von den Einheimischen Anialwch genannt.

An diesem verlassenem Ort kann man tagelang umherirren, ohne auch nur einem einzigen Lebewesen zu begegnen – solange man genügend Trinkwasser mitgenommen hat. Denn Wasserstellen sucht man in dieser Ödnis vergeblich, und Regenfälle sind dort nahezu unbekannt. Doch trotz ihrer Lebensfeindlichkeit ist Anialwch von einer einzigartigen Schönheit, denn der Sand, die Steine und die Felsen schillern in allen erdenklichen Farben und diese Farben wechseln auch noch je nach Lichteinfall. Man erzählt sich von unbedarften Reisenden, die von dieser optischen

Pracht wie hypnotisiert stehenblieben und vergaßen weiterzugehen und noch nicht einmal merken, wie sie verdursteten. Von daher wird niemandem geraten, diese Gegend ohne einen orts- und sachkundigen Begleiter aufzusuchen. Auch erfahrene Steinsammler aus Cor Finias betreten diesen Ort lieber nur zu zweit und obendrein auf den Rücken der Reitechsen, die aufgrund ihrer Farbenblindheit immun sind gegen diese tödliche Betörung der Sinne.

Und doch gibt es auch Leben in der Anialwch. Man muss sich jedoch gut auskennen und genau hinsehen, um es zu finden.

Am leichtesten aufzuspüren sind die Netze der Weberkäfer (Gwe'r Chwilen). Diese findet man vor allem an windigen Plätzen zwischen Steinen aufgespannt. Die Käfer fangen dort mittels dieser Netze herbeigewehte Pflanzensamen aus der benachbarten Steppe. Sie können sich ausschließlich von diesen Samen ernähren und kommen wie alle anderen Bewohner der Anialwch ohne zusätzliches Wasser aus. Außer diesen Netzen bekommt man von diesen Käfern jedoch kaum jemals etwas zu Gesicht, denn sie sind nachtaktiv.

Eher kann man schon das Glück haben, einen Blick auf einen Schillerkrabber (Enfys Miltroed) zu erhaschen. Jedoch sind diese allesfressenden Tausendfüßler durch ihren irisierenden Panzer ausgesprochen gut getarnt. Es kann aber mitunter passieren, dass sich einer ins Gepäck eines Reisenden schleicht und sich an seinen Lebensmittelvorräten schadlos hält, die für diese genügsamen Tiere ein wahres Schlaraffenland darstellen. Erfahrene Besucher der Wüste kontrollieren regelmäßig ihren Proviant, zumal Schillerkrabber sich bei reichem Nahrungsangebot rasant vermehren, und man binnen weniger Stunden seine Tasche voller wuselnder Krabbeltiere anstelle von belegten Broten haben könnte und diese Tiere sich dann auch noch daran machen würden, die Tasche ebenfalls zu verzehren.

Stehen die Nahrungsvorräte von Reisenden nicht zur Verfügung, ernähren sich Schillerkrabber von allem anderen organischen Material, das sich auf irgendeine Art und Weise in die Wüste verirrt haben könnte. Meist sind dies herangewehte tote Tiere oder Pflanzenteile. Da diese nicht unbedingt regelmäßig zu finden sind, vermutet man, dass Schillerkrabber auch lange Zeit völlig ohne Nahrung auskommen können.

Ihrerseits können aber auch die Schillerkrabber als Nahrung dienen, insbesondere dann, wenn sie über Dünen laufen. Denn die Sandtaucher (Tywod Nofio) lassen sich nicht von der Tarnfärbung ihrer Beutetiere täuschen. Diese fast beinlosen Echsen orientieren sich statt dessen am Geräusch der über den Sand laufenden Krabberfüße. Sie lauern tief im Sand verborgen, und „schwimmen“ dann durch das Innere der Düne zielgenau auf ihre Beute zu, um urplötzlich hervorzuschießen und zuzuschnappen – und gleich darauf wieder in den sandigen Tiefen zu verschwinden.

Ganz andere erstaunliche Lebensformen kann man in den felsigeren Bereichen der Anialwch finden, aber meist nur dann, wenn man gezielt nach ihnen sucht.

Tief im Innern der Felsen gibt es eine Lebensform, die man am ehesten als „Steintermiten“ bezeichnen könnte, und die in Cor Finias „Craig Lleuen“ genannt wird. Diese erstaunlichen kleinen Lebewesen besitzen die Fähigkeit, mittels eines körpereigenen Sekrets Gestein auflösen und sich davon ernähren zu können. Ältere, große Kolonien dieser Tiere residieren mitunter in selbst geschaffenen Höhlensystemen von beträchtlichen Ausmaßen. Entsprechend sind diese Steintermiten bei den Bewohnern der ganz aus Stein erbauten Stadt Cor Finias gefürchtet, denn wer möchte schon einen Mitbewohner in seinen Wänden haben, der eben diese Wände in steter Kleinarbeit zerfrisst?

Folglich unterliegen die für die kunstvollen Mosaik herbeigeschafften Steine aus der Wüste strengsten Kontrollen, um eine mögliche bauliche Katastrophe für die Stadt zu vermeiden.

Steintermiten kennen nur einen Feind: Wasser. Das nasse Element ist tödlich für diese seltsamen Wesen, und so mag es wenig erstaunen, dass in Cor Finias jeder Regentag als Festtag gilt, denn sicher ist sicher.

2.2.2 Das Nebelland (Mwrllwch Gwaun)

Wenig ist bislang bekannt über die Gegenden zwischen den Städten des Hügelreichs.

Zwischen den Städten Cor Caen und Cor Gorias erstreckt sich das Nebelland Mwrllwch Gwaun, eine weite, baumlose Landschaft, die von einem steten, dichten Nebel eingehüllt ist. Das Bodenrelief dieser Gegend ist wellig, von einzelnen schroffen Felsen unterbrochen, die ein Wanderer jedoch allzu leicht nur auf die harte Tour bemerkt: nämlich dann, wenn er entweder dagegen stößt, oder er einen plötzlichen steilen Abhang hinunterfällt.

Die Liebe der Hügelvölkler zu schwebenden Schiffen kommt also nicht von ungefähr ...



Die Vegetation dieser Landschaft ist geprägt von einer Vielzahl von bis zu hüfthohen farnartigen Gewächsen, durchmischt mit verschiedenen Blütenpflanzen, Moosen und Flechten.



Einer der auffälligsten und auch dominantesten Vertreter dieser Farne ist der Beerenfarn. In unregelmäßigen Abständen treibt dieser Farn einen rispenartigen Blütenstand mit stark duftenden, filigranen weißen Blüten aus. Aus jeder dieser Blüten entwickelt sich eine Beere, die im reifen Zustand eine dunkelrote Farbe aufweist. Diese Farnbeeren sind äußerst wohlschmeckend, jedoch auch hochgiftig. In rohem Zustand wirken sie stark berauschend und ihr Genuss löst heftige Halluzinationen aus. Fermentiert und vergoren ist ihre giftige Wirkung jedoch abgeschwächt, und in dieser Form sind sie ein wichtiger Bestandteil des berauschenden Getränks „Hügelblut“. Sie sind der Grund dafür, dass trotz des dichten Nebels und der Gefahr sich zu verirren sich immer wieder einige Hügler in diese Gegend wagen, denn woanders mag der Beerenfarn nicht gedeihen. Kein Wunder also, dass Hügelblut so kostbar und kostspielig ist.

Es ist nur ein Wesen bekannt, das rohe Farnbeeren zu sich nehmen kann, ohne dabei Schaden zu nehmen. Dies ist der Ceirw, eine gewaltige Hirschart, die in dieser Landschaft heimisch ist. Es heißt, die Farnbeeren würden ihm die Gabe verleihen, durch den dichten Nebel sehen zu können. Nun, zumindest leuchten seine Augen genauso dunkelrot wie diese Beeren... wenn man denn einen zu Gesicht bekäme. Nur wenige wagemutige Farnbeerensammler können sich rühmen, einmal eines dieser geheimnisvollen Wesen gesehen zu haben. Weit häufiger hört man ihr dumpfes, keuchendes Röhren, das noch über weite Entfernungen vernommen werden kann – oder zumindest wird dies vermutet, denn die mangelnde Sicht lässt die Schätzungen da doch etwas vage werden ...



Der beständige Nebel stellt die Pflanzenwelt des Nebellands vor einige Herausforderungen. Dabei ist das eher diffuse Tageslicht noch das geringste Problem – dies wird durch um so üppigere Blätterpracht ausgeglichen. Tatsächlich mögen die gezähmten Gartenversionen dieser Pflanzen oft nur im Schatten gedeihen.

Nein, das eigentliche Problem mit dem Nebel stellt sich den Blütenpflanzen, die für die Saatproduktion befruchtet werden wollen.

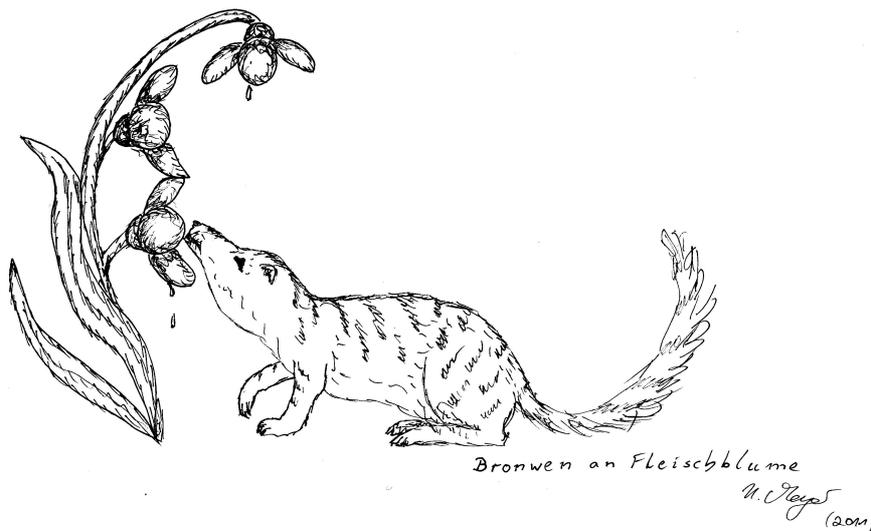
Zunächst einmal ist da die ständige hohe Luftfeuchtigkeit, die zarten Insektenflügeln nicht unbedingt zuträglich ist. Die allermeisten Insekten des Nebellands verzichten daher auf Flügel und verlassen sich lieber auf flinke Beine. Mit diesen ist jedoch die Reichweite geringer, und von Blüten aufgenommener Pollen ginge auf dem Weg zur nächsten Blüte allzu leicht verloren. Die Blütenpflanzen des Nebellands verlassen sich daher lieber auf andere Bestäuber, nämlich Vögel und Säugetiere.

Und hier macht sich gleich das zweite große Problem des Dauernebels bemerkbar: die schlechte Sicht, die auch der Tierwelt zu schaffen macht. Ein Vogel, der im Nebelland fliegen will, muss extrem wendig und reaktionsschnell sein, will er nicht Gefahr laufen (oder vielmehr fliegen), an irgendeinen plötzlich aus den Nebelschwaden herausragenden Felsen zu prallen. Die meisten Vögel dieser Gegend erinnern daher an besonders hektische Kolibris.

Andere Vögel hingegen haben erstaunliche zusätzliche Sinne entwickelt, die ihnen eine bessere Orientierung ermöglichen. So orientieren sich einige von ihnen beispielsweise über Schallwellen, die dann teils über das Gehör, teils über zusätzliche spezielle Sinneszellen, z.B. am Flügelbug, wieder vom Vogel aufgefangen werden, und so eine optimale räumliche Orientierung ermöglichen.

Ebenfalls vom allgemeinen Sichtproblem im Nebel betroffen sind die Blumen, die verständlicherweise von ihren potentiellen Bestäubern bemerkt werden möchten. Auffällig bunte und große Blüten schaffen da Abhilfe – aber erst wenn man sich schon in ihrer unmittelbaren Nähe befindet. Daher haben die Blütenpflanzen des Nebellands eine Reihe von Strategien entwickelt, mit denen sie auch auf andere Weise auf sich aufmerksam machen können.

Am verbreitetsten ist der Weg der Gerüche. Nahezu alle blühenden Pflanzen des Nebellands entwickeln ausgesprochen duftintensive Blüten. Zu behaupten, die Luft in dieser Landschaft rieche „würzig“ wäre eine glatte Untertreibung! Zumal die Bezeichnung „Duft“ ganz im Auge des Betrachters, bzw. in der Nase des Schnuppernden liegt – und da sind die Geschmäcker offenkundig sehr verschieden.

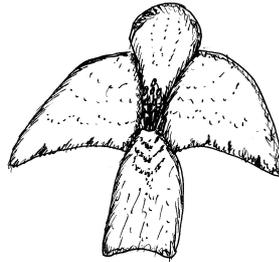


So riecht beispielsweise die Blüte der Fleischblume nach ... nun ja, nach Fleisch, und nicht unbedingt nach frischem. Was aber der Bronwen, ein wieselartiges Tierchen, so unwiderstehlich findet, dass er die tatsächlich auch fleischig-saftigen, rötlichen Blüten mit großem Genuss verspeist. Ob die Blüten auch so schmecken, wie sie riechen, mag niemand berichten, jedoch sollen sie angeblich mancherorts als besondere Delikatesse gehandelt werden... nun, zumindest ist es der Fleischblume durchaus recht, vom Bronwen gefressen zu werden: die Be"stäubung" und Samenbildung finden im Verdauungstrakt des Tieres statt, und die fertigen Samen für die nächste Blumengeneration werden andernorts ausgeschieden.

Eine andere Pflanze lockt lieber größere Tiere an, um ihre Samen zu verbreiten. Die „Kater“-Pflanze „PenMawr“ hat sich dabei auf den Ceirw spezialisiert. Die klettenartigen Samen dieser Pflanze strömen einen Geruch aus, der diese Hirsche unwiderstehlich anzieht, wie einige glückliche – oder unglückliche - Wanderer beobachtet haben wollen. Bei der Geruchsquelle angekommen, wälzen die Tiere sich den Berichten zufolge verzückt im Gestrüpp, bis die Kletten sicher im Fell verankert sind und der Geruch nachlässt. Bald darauf scheint sich dann freilich der vorangegangene Genuss in eine Qual zu verwandeln, denn die Kletten im Fell lösen nach einiger Zeit einen heftigen Juckreiz aus, so dass die Tiere jeden sich bietenden Gegenstand nutzen, um sich daran zu scheuern und die Kletten so wieder abzustreifen. Seien diese Gegenstände nun Felsen, Büsche ... oder verblüffte Wanderer, die dann ihrerseits zusehen dürfen, wie sie die juckenden Quälgeister wieder loswerden.

Neben Gerüchen setzen manche Blumen des Nebellands auch auf akustische Signale, um tierische Bestäubungspartner anzulocken. Hierfür haben sie spezielle Organe an oder in den Blüten entwickelt, die mit Hilfe von Resonanzkörpern und selbst erzeugten Gasen Töne erzeugen. Das beständige Pfeifen, Trillern, Zwitschern, Summen, etc., das einem aus dem Nebel entgegenschallt, ist also beileibe nicht nur auf tierische Verursacher zurückzuführen.

Manche Nebelblumen haben diesen Trick derart vervollkommen, dass ihre Töne dem Gesang einiger Vögel täuschend ähneln. Und auch ihre Blüten ähneln den Tieren, vornehmlich der Rückenpartie von paarungswilligen Weibchen, so dass diese Blüten bei den unweigerlichen Begattungsversuchen der angelockten Männchen bestäubt werden.



Nebelblume täuscht
Vogel
U. Heyes
(2019)

Für nachtaktive potentielle Bestäuber setzen manche Blütenpflanzen noch ein weiteres Lockmittel ein: Licht. Mit Hilfe von Biolumineszenz lassen sie ihre Blüten in der Nacht farbig leuchten und weisen so ihren Vermehrungshelfern den Weg.

Nicht alle Pflanzen wollen jedoch Tiere zu sich locken. Manche nutzen z.B. Gerüche auch zur Verteidigung, um nicht gefressen zu werden. So rollt beispielsweise die strauchartige Ganabapflanze schon bei bloßer Berührung ihre Blätter zusammen und verströmt durch Drüsen am Blattgrund betäubende, rauchige Dämpfe.

Und so ist es vielleicht nicht verwunderlich, dass sich so mancher unvorsichtiger Wanderer durch das Nebelland schon die Frage gestellt hat, ob sich wirklich die vielen verschiedenen Pflanzen an das neblige Klima angepasst haben, oder ob sie diesen Nebel nicht vielleicht sogar selbst erzeugen...

Das Nebelland hat mit seinen besonderen Umweltbedingungen einige erstaunliche Geschöpfe hervorgebracht. Eines von ihnen ist der blinde und flugunfähige Laufvogel „Duck Duck“. Dieses einem Wanderer ungefähr bis zum Knie reichende Tier verfügt am Kopf oberhalb des Schnabels über hornartige, leicht trichterförmige Gebilde, mit denen es Wärmestrahlung wahrnehmen kann. Auf diese Weise findet es selbst noch im dichtesten Nebel seine Beutetiere, vornehmlich kleine

Säuger. Wobei ihm die Größe seiner Beute aber letztlich ziemlich gleichgültig zu sein scheint. Zumindest haben schon mehrfach Farnbeeren-Sammler darüber berichtet, von diesen Tieren hartnäckig attackiert worden zu sein.



Der Orientierung im Gelände hilft die Wärme-Wahrnehmung freilich eher weniger, denn Senken und Felsen sind ja im allgemeinen nicht unbedingt erheblich wärmer oder kälter als ihre Umgebung. Doch hierfür haben die Duck Ducks noch ein zweites Spezialorgan entwickelt: ihre sogenannten „Spreizfedern“ im Brustgefieder und am Flügelbug, mit denen sie offenbar selbst kleinste Wasserverwirbelungen im Nebel wahrnehmen können und mit deren Hilfe sie Hindernisse rechtzeitig wahrnehmen können, bevor sie auf sie prallen. Die klickenden Lautäußerungen, die dem Vogel seinem Namen gaben, scheinen diesen Effekt noch zu verstärken.

Die beiden Wahrnehmungssysteme zusammen – Wärme und Wasserverwirbelungen - scheinen so gut zu funktionieren, dass die Vorfahren der Duck Ducks wohl zu dem Schluss kamen, dass Augen bei der eh schlechten Sicht im Dauernebel ihrer Umgebung durchaus verzichtbar wären, und so sieht man am Kopf der Tiere nurmehr die zugewachsenen leeren Augenhöhlen.

Ein auf der Jagd befindlicher Duck Duck streift mit langsamen Schritten durch das Gelände, immer wieder stehenbleibend und dabei die verkümmert wirkenden Flügel ausbreitend, um sich neu zu orientieren. Durch sein blassgraues Gefieder ist er dabei vorzüglich im Nebel getarnt. Hat der Vogel eine Beute „erblickt“, so schleicht er sich an sie an, um dann mit seinem scharfen, gezähnten Schnabel blitzschnell zuzuschlagen. Reicht dieser nicht aus, wird mit den starken, krallenbewehrten Füßen nachgeholfen, um das Opfer zu überwältigen. Das Konzept „diese Beute ist zu groß für mich“ scheint in den Köpfen dieser Vögel dabei nicht zu existieren. Selbst doppelt so großen Tieren – oder unglücklichen Beerensammlern - bleibt nur die Flucht.

Bei windigem Wetter versagt freilich die Orientierung bei den Duck Ducks dann doch, so dass die Tiere sich zitternd an den Boden drücken, bis ihre Welt wieder aufgehört hat, in ihrer Wahrnehmung zu schwanken und sich zu drehen. Es mag wenig erstaunen, dass eine solche Witterung für Beerensammler die bevorzugte Erntezeit darstellt.

2.3 Das Totenreich

Am Rande jener "Grünzonen" findet man sie, die in allen Farben pastellen schimmernde Grenze, welche die Städte vom eigentlichen Totenreich trennt. Durchschreiten kann sie jeder und man trägt auch keinen sofort sichtbaren Schaden davon, wenn man sich im Reich der Statuen aufhält.

Überall stehen die Essenzstatuen Verblichener und harren ihrer Reinkarnation. Ansonsten: Grauer Sand, eintönig und ohne irgendwelche Spuren oder Verwirbelungen. Keine Steine, keine Bäume, kein Gestrüpp, keine Insekten und erst recht kein sonstiges Getier. Geht man durch diese Substanz, so bilden sich Fußspuren, welche aber nach drei weiteren Schritten bereits wieder verschwunden sind. Der Himmel ist ebenfalls grau, vielleicht ein wenig heller als der graue Boden. Damit verbleiben als einzige Abwechslung die Statuen der Verstorbenen, und welcher geistig halbwegs normale Mensch oder Hügelvölkler kann sich schon ständig Statuen ansehen, von denen er genau weiß, dass dies einmal lebende, denkende, fühlende Wesen waren? Da hilft es auch nichts zu wissen, dass alle diese Wesen irgendwann in den ewigen Kreislauf zurückgeführt werden.

Es ist also zum Wahnsinnig werden langweilig im Totenreich, was natürlich auch die Hügelvölkler, die ja ständig auf der Suche nach Abwechslung sind, davon abhält sich länger als notwendig, wenn überhaupt, in diese Region zu begeben.

Sie haben allerdings gegenüber Menschen oder anderen ähnlichen Lebewesen einen entscheidenden Vorteil: Bei ihnen dauert es erheblich länger, bevor sie im Totenreich dem Wahnsinn anheim fallen.

In früheren Zeiten gab es eine Bestrafung für die schlimmsten Vergehen, welche noch furchtbarer war als der Tod:

Der Delinquent wurde im Totenreich, außer Sichtweite einer Stadt, angebunden und weiterhin noch mittels Magie an den Platz gebannt.

Nahrung bekam er hinreichend für zwei Wochen. War er nach dieser Tortur noch geistig gesund, galt er als geläutert und durfte seinen Platz zwischen den Kindern Mochs wieder einnehmen. Man nahm sogar an, dass er nun das besondere Wohlwollen Mochs besäße.

(Anm.: Dieser barbarische Brauch wurde von Arpad, Arkans Vater, abgeschafft)

Das eigentliche Totenreich Mochs befindet sich hinter den Grenzen des Hügelreiches. Das Hügelvolk selbst bezeichnet diese Stätte als die "Nichtzeit". Das heißt, an diesem Ort ist die Zeit tatsächlich zum Stillstand gekommen. Nur den Tuach na Moch selber und den im Hügel aufgewachsenen Wesen ist es möglich, sich in dieser Region zu bewegen, da sie ihre eigene Zeit mit sich nehmen. Die Nichtzeit selbst ist ein grauer, trostloser Ort. Es findet keinerlei Bewegung statt, mit Ausnahme kleiner, bunt schillernder Blasen, den so genannten Gedankenfischen (Anghenbrydd, siehe 2.2.1)

Die Nichtzeit ist keinesfalls leer. In ihr befinden sich die so genannten Essenzen der auf Magira verstorbenen Wesen in Form von granitartigen, steinernen Statuen, welche das Aussehen der toten Wesen innehaben. Selbstverständlich erscheinen nur diejenigen, zu denen Moch Zugang hat, - sprich, diejenigen, welche an Moch glauben und/oder ihn verehren. Andere Kulturen und Völker mit ihren eigenen Vorstellungen vom Jenseits werden hier niemals erscheinen. Denn auch die Götter hüten sich normalerweise, sich in die Belange anderer Gottheiten fremder Völker einzumischen. Die Statuen erscheinen im Falle des Todes des Magiraners und verbleiben solange in der Nichtzeit, bis der Magiraner entweder mittels Magie zurück ins Leben geholt oder die Seele erneut geboren wird. In diesem Falle zerfällt das Abbild lautlos und löst sich in graue Nichtzeit auf. Theoretisch wäre es möglich eine dieser Statuen durch die Barriere in die Zone des Lebens zu transportieren. Die Folge wäre eine sofortige Belebung des Toten. Jedoch hütet sich das Hügelvolk solche faulen Tricks einzusetzen, denn Moch selbst hat diese Tat verboten. So wird noch nicht einmal der abgebrühteste Hügelvölkler auch nur im Traum daran denken, dem Tod, ihrem Herrn, derart ins Handwerk zu pfuschen.

2.3.1 Gedankenfische (Anghenbrydd)

Über die Art und Herkunft dieser Erscheinung gibt es bislang nur Spekulationen. Die gängigste und wohl auch einleuchtendste Theorie lautet wie folgt:

Diese bunten, mit pastellenen Schlieren durchzogenen, blasenförmigen Gebilde, sind die Gedanken, Träume und Ideen des Verstorbenen, die es noch nicht verstanden haben, bzw. es noch nicht wahrhaben können, dass sie nun endgültig Vergangenheit sind. Diese Theorie wird insofern bekräftigt, dass man diese Erscheinung immer in der Nähe von neuen Statuen findet. Mit der Zeit (wiederum eine merkwürdige Wortwahl im Gebiet der so genannten Nichtzeit) verschwinden sie jedoch. Genau wie Träume, die Anfangs noch völlig klar sind, dann jedoch immer weiter in Vergessenheit geraten, bis sie vollends verloren gegangen sind.

2.4 Reisemöglichkeiten

2.4.1 Der Fluss Sereg Ran

Der Fluss Sereg Ran (das bedeutet „blutender Wanderer“) ist rot, und wenn in der Welt Magira Krieg herrscht, so führt er Hochwasser (Irgendwo auf Magira, nicht nur in Tir Thuatha...)

Der Sereg Ran entspringt einem großen Berg, Moch Cadair genannt, (von dem man sagt, er sei der Sitz Mochs) und stürzt, nach seinem Rundlauf durch die sieben Städte, in eine Schlucht desselben Bergmassivs. Der Sereg Ran beschreibt also einen Kreis durch das Reich der Mocha.

2.4.2 Die Schwebenden Schiffe

Im Hügelreich gibt es Schiffe, welche in der Luft schweben und eine der Reisearten zwischen den Städten ermöglichen. Kleine und große, von der Schaluppe bis zur Galeone (dies nur als grobe Erläuterung, selbstverständlich sind die Schiffe rein optisch viel eleganter und filigraner als ihre Vettern auf Magira).

Navigiert werden die schwebenden Schiffe von Tuach na Moch, welche sich besonders gut auf die besonderen Schwingungen der Cystire einstellen können. Und da die Cystirschwingungen sich in jeder Stadt ein ganz klein wenig voneinander unterscheiden (warum auch immer...), können die Navigatoren (moriach) die Richtung relativ leicht feststellen.

Die Schiffe, „awyren“ genannt, sind wie bereits gesagt elegant, mit schnörkeligen Verzierungen versehen und mit Unmengen von kleinen und kleinsten Bildern bemalt.

Da die Cystire durch diese magischen Kraftlinien alle miteinander verbunden sind, bilden sie eine Art Netz über dem Hügelreich. Die Schiffe nutzen diese "Schienen", d.h. sie fliegen also eigentlich nicht, sondern fahren auf diesen Kraftfeldern.

Die Navigatoren haben nunmehr die Fähigkeit, diese feinen Linien zu "sehen" bzw. zu orten und die Schiffe darauf zu lenken. Jedes Schiff hat mindestens einen Navigator.

Im Rumpf der Schiffe wird ein Geflecht eines magisch hochaktiven Metalls („brynaur“, das Hügelgold) eingearbeitet. Dieses Netz tritt in Kontakt mit den Kraftfeldern und das Schiff kann sich somit auf ihnen halten. Wenn der Wind ausbleibt, werden die Segel eingeholt, und der Navigator "zieht" das Schiff auf den Kraftlinien entlang. Dies ist allerdings eine sehr mühsame Arbeit!

Entfernt sich ein Schiff zu weit von den unsichtbaren Schienen, kann es tatsächlich "vom Himmel fallen".

2.4.3 Die Triach

Es gibt aber noch einen anderen Weg durch das Totenreich. Man kann sich einem der Triach (auch Durchquerer genannt) anvertrauen.

Die Triach wandern durch die Nichtzeit. Sie tun dies aus freiem Willen und auch ohne, dass sie jemanden begleiten müssen. Sie gelten zumindest als wunderbarlich, skurril und egozentrisch. Und von einem Mocha als skurril bzw. egozentrisch bezeichnet zu werden, ist schon eine recht zweifelhafte Ehre.

Die meisten der Durchquerer reden kaum und auch nur dann, wenn es sich wirklich nicht umgehen lässt.

Sie haben eine Möglichkeit, den Wahnsinn von ihren Begleitern fernzuhalten. Und diese ist so spektakulär, dass sich die Strapaze eines Fußmarsches durch den Schleier Mochs (wie die Zone der Toten auch manchmal genannt wird) auf sich zu nehmen durchaus einmal lohnt.

Sie sind in der Lage Illusionen hervorzurufen. Bei jeder Rast und bei jedem Lager scheinen ätherische Bilder durch den Geist der Begleiter zu wehen. Und offenbar sind dies nicht irgendwelche Hirngespinnste, sondern die Erinnerungen der Toten. Es kann einem also geschehen, dass man Zeuge einer längst vergangenen, berühmten Schlacht wird. Oder aber der Inthronisation Hägor ra Manans, aus den Augen einer Hofschranze.

Durch diese Unterhaltung wird der betäubende Effekt des Totenreiches gedämpft, wenngleich auch nicht völlig beseitigt. Auf diese Art und Weise kann man auf jeden Fall eine lange Reise hinter sich bringen.

2.4.4 Tore („Aistear“, das bedeutet Reise)

Außer den "natürlichen" Zugängen zur Welt Magira (welche sehr wahrscheinlich von Moch erschaffen wurden) können bestimmte wenige Mitglieder der Tuach na Moch willentlich Durchgänge zu Regionen Magiras erzeugen.

Den Weg durch die Tore zurück ins Hügelreich kann nicht jeder Tuach na Moch erschaffen. Es gibt aber eine Ausnahme: Zu Samhain, wenn die Grenzen zwischen Oberwelt und Hügelreich eh dünn und die Hügeltore extrem durchlässig sind, kann jeder Tuach na Moch wieder zurück.

Die Tore sind zeitmagisch "unberechenbar", und es kann zu Zeitverzerrungen kommen, wenn ein Oberweltler ohne Begleitung durch einen Tuach na Moch hineingerät oder wieder hinausgeht.

Normalerweise werden die festen Übergänge nur im Einvernehmen mit der "anderen Seite" geöffnet.

2.5 Die Cystire („Cystírach“)

Bei den Cystiren, auch „Zeitsteine“ genannt, handelt es sich um zeitmagische Kristalle, von denen jeweils einer in jeder Stadt für die Aufrechterhaltung der Barrieren zum Totenreich und nach Magira verantwortlich ist.

Ein Cystir ist ein etwa zwei bis drei Fuß großer, reichlich facettierter Kristall, der in einem unirdischen, aquamarinblauen Licht pulsiert. Ein Cystir kann aus dem Cystirraum entfernt werden, ohne dass sofortige Reaktionen eintreten. Sollte der Stein nicht wieder in den Raum zurückgebracht werden, so bricht das zeitmagische Feld nach nicht zu definierender Zeit zusammen. Da in den Cystirräumen keinerlei Zeitmagie gewirkt werden kann, ist es auch nicht möglich, die Zeit bis zur Rückführung des Kristalls anzuhalten.

Die Cystirräume werden bewacht von den Kristallwächtern, den Cystírw, die zu den wenigen wirklich bis ins Letzte trainierten Kämpfern des Hügelreiches gehören.

Sehr langsam, selbst nach den Maßstäben des Hügelvolkes, können sich die Cystire „vermehren“. Dies geschieht, indem an einem der Cystire sich ein „Ableger“ bildet. Wenn dieser „Ableger“ groß

genug ist, spaltet er sich ab und man hat einen neuen Cystir. Die passiert allerdings nur sehr selten und kann hunderte von Jahren dauern. Niemand weiß, wodurch das geschieht, aber die Weisen haben eine Ahnung, dass Moch seine Finger im Spiel hat, würde doch ein Verlust des zeitmagischen Feldes den Untergang der Tuach na Moch zur Folge haben.

2.5.1 "Kinder der Cystíre" („Páistacha Cystírach“)

Von Zeit zu Zeit "kalben" die Cystire und es entstehen kleine Cystire, eben diese "Kinder". Diese Kristalle sind zeitmagisch hoch aktiv und werden in Artefakten und Waffen verwendet. Waffen, beispielsweise, in deren Knauf ein páistacha cystírach eingebettet wurde, sind zeitlos und nahezu unzerstörbar. Aufgrund der Seltenheit dieser Kristalle sind auch diese Artefakte überaus rar und werden nur von hohen Würdenträgern des Hügelvolkes und sehr guten Freunden der Tuach na Moch getragen. Es ist eine mit Worten nicht zu beschreibende Ehre, eine solche Waffe oder ein Artefakt überreicht zu bekommen. Die Cystire verfügen über Bewusstsein und Intelligenz, es ist jedoch noch nicht geklärt, ob auch ihre Kinder diese Gabe innehaben.

Manch ein Träger einer solchen Waffe berichtete jedoch davon, dass diese sich "weigerte" ein Ziel zu verletzen. Im Nachhinein stellte sich diese Weigerung jedoch immer als vorteilhaft für den Träger heraus (Jedenfalls fast immer...).

2.6 Die Position im Verhältnis zur "realen" Welt

Direkte und dauernde Verbindungen von Magira zum Hügelreich (oder umgekehrt) stellen in den meisten Fällen magische Orte auf Magira dar, z.B. Hünengräber, alte magische Eichen (also Kultplätze), Steinkreise.

Diese Zugänge befinden sich zum größten Teil in Tir Thuatha (zumindest in jedem Stammkönigreich eins), es soll angeblich jedoch auch anderswo welche geben; diese sind meistens nur dem Hügelvolk bekannt sind. (Ausnahmen bestätigen die Regel.) Die Grabbeigaben in Hünengräbern und anderen Ruhestätten werden übrigens von Wanderern zwischen den Welten im Vorbeigehen gern an sich genommen, falls sie Interesse oder Gefallen erwecken. Denn: Die Toten können die Sachen eh´ nicht mehr gebrauchen... (siehe auch „Cabwdl“)

Die bekanntesten Tore sind in Titania (das allerdings von den Naturgeistern bewacht wird), und in den Katakomben von Shar Tok.

3. Flora und Fauna

Für Menschaugen existiert im Hügelreich eine eigenartig anmutende Tier und Pflanzenwelt.

Diese Seltsamkeit rührt von ihrem scheinbaren Alter, denn einige der Geschöpfe sind Wesen einer längst vergangenen Welt. Kreaturen und Pflanzen, welche auf Magira schon längst verschwunden oder ausgestorben sind, hier existieren hier immer noch.

3.1 Cilygath

Die Katze hat im Hügelreich einen besonderen, ja beinahe „heiligen“ Stellenwert. Auf ihrer Stirn tragen diese Tiere ein Mal, das einem geschlossenen Auge ähnelt. Der Legende nach soll sich dort tatsächlich einmal ein drittes Auge befunden haben.

3.2 Der Bandawicc

Ein kleiner, flinker Geselle von schlammbrauner Farbe. Sein Fell ist glatt und so kurz, dass es einen feuchten Schimmer widerspiegelt. Die Vorderpfoten gleichen schaufelartigen Fortsätzen, die

Hinterpfoten sind mit je vier scharfen Krallen ausgestattet. Der größte bisher erspähte Bandawicc war drei Handspannen lang. Die Augen sind kaum zu erkennen, die Ohren klein, rund und von einer feinen Haut überzogen. Die Schnauze ist spitz zulaufend, ohne erkennbare Nase. Der Bandawicc verfügt über vier starke spitze Zähne, die selbst manches Gestein zermalmen können. Unterirdische Quellen und Wasserläufe sind sein Lebensraum. Daher sind Gegenden, in denen ein Bandawicc-tunnel ausgegraben wird, günstig für weitere Wasserversorgung von Dörfern und Städten. Da der Bandawicc ein festes Tunnelsystem gräbt, kann es allerdings zu mutwilligen Zerstörungen der von Menschen angelegten Kanäle kommen. Daher: Nie durch einen Tunnel einen Brunnen graben!

Bei Menschen, die nicht von ihrem Denken abzubringen sind, sagt man auch "Er ist eigen wie ein Bandawicc".

3.3 Nebeldistel

Bis zu mannshohes, grünes Gewächs, mit schmalen, gezackten, spitz zulaufenden Blättern, an deren Enden tautropfenartige Früchte sind. Diese im Schatten wachsende Pflanze lässt bei Berührung die Enden aufplatzen und verströmt einen nebelartigen Rauch, der die Sinne täuscht. So mancher Wanderer kam des Nachts im Wald um, desorientiert durch den plötzlich aufkommenden Nebel und der zusätzlichen Orientierungslosigkeit. Geister- und Dämonensichtungen sind im Waldgebiet daher nicht unbedingt richtig.

Von einem Menschen, dessen Phantasie übertrieben ist, heißt es oft "Er steht in einer Nebeldistel".

3.4 Cachu Baum

Einer der gigantischen Bäume der Wälder. Sie stehen oft in Gruppen von drei und mehr dicht beieinander. Die Kronen und die Zweige der beieinander stehenden Bäume berühren sich immer. (Wichtig für Wanderer: Es ist Abstand zu nehmen von Bäumen, durch deren Kronen kein Licht fällt!) Die Stämme sind kahl, mit lederartiger Rinde. Die Blätter sind von dunklem Grün. Es heißt, der Cachu Baum greife Wanderer und größeres Getier mit langen Ästen vom Boden auf, hinauf gen Himmel, und hält das Opfer bis zum Tode so fest stranguliert, dass es keinen Laut von sich geben kann. Waldplätze, an denen Knochen oder Ausrüstungsgegenstände im Laub liegen, werden deswegen oft gemieden. Daher lautet eine alte Regel "Liegt es unten schau nach oben"

3.5 Mondvogel

Eine der wohl schönsten Kreaturen des Hügels. Mit nur einer Handspanne Größe ist er dennoch durch sein strahlend silbernes Gefieder vom geschulten Auge sichtbar. Sein Lebensraum ist ohne Ausnahme der Waldrand. Seinen Namen erhielt er nicht nur durch die Farbe seines Gefieders, als vielmehr auch durch seinen süßen Gesang in der Vollmondphase. Nicht nur Verliebte lieben es, dem Klang seiner Stimme zu lauschen, auch Wächter und Soldaten, da dieser kleine Sänger mit seiner Melodie verkündet, dass alles ruhig ist und keinerlei Gefahr droht.

Traditionell ist ein lieber Gruß an einen Freund "Möge der Mondvogel Dein Leben besingen"

3.6 Echse

Ellengroße Echse mit rötlicher Haut. Frisst Kleintier und Insekten. Erfahrene Jäger und Wanderer nennen sie Nor-Echse, da sie ihren Zufluchtsbau immer in norlicher Richtung ausgelegt haben, und so schon manch vom Wege Abgekommenen wieder halfen, die Richtung neu und schnell zu bestimmen. Fangen sollte man diese flinken Gesellen nicht, da ihr Biss erstaunlich schmerzhaft ist und böse Eiterungen mit sich bringen.

Von einem Menschen mit böser Zunge heißt es "Er hat den Echonbiß"

3.7 Gorrowinn

Großer Greif mit einer Spannweite bis zu drei Fuß. Jäger und Aasfresser, sehr scheu. Auffallend sind neben dem weiß-grauen Gefieder die rötlichen Schwanzfedern und die Haube in der gleichen Farbe. Einen Gorrowinn gleiten zu sehen, verspricht Erfolg bei der Jagd und ist ein so anmutiges Schauspiel, dass man ohne weiteres glauben mag, er sei der Herr der Lüfte. Die Feder eines Gorrowinns verspricht ein gutes Leben und die Feder neben der Lagerstätte kräftige Nachkommen. Einen Gorrowinn zu töten ist schändlich und bringt lebenslanges Pech.

3.8 Mondfalter (Lleuad Gwyfyn)

Der Mondfalter ist ein nachtaktives Insekt.

Äußere Kennzeichen: tagsüber unauffällige Tarnfärbung (ähnelt Baumrinde oder Stein), leuchtet nachts in verschiedenen, schillernden Farbmustern

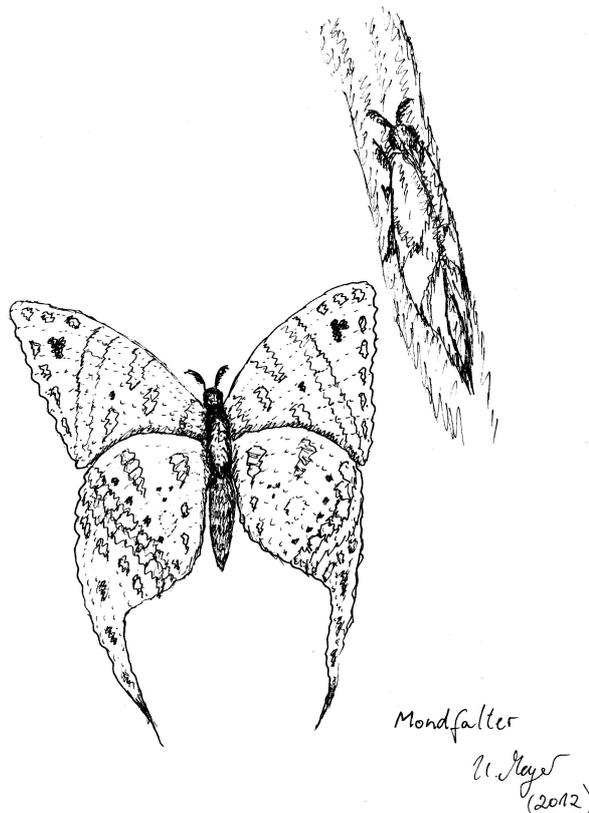
Laute: keine bekannt

Lebensraum: parkähnliche Landschaften mit lockerem Baumbestand, Siedlungen

Nahrung: kleinere Motten und Mücken, die von ihrem Licht angezogen werden

Lebensweise: Tagsüber ruhen Mondfalter z.B. an Bäumen oder Hauswänden, wo sie durch ihre Tagfärbung gut getarnt sind. Sie tanken Licht, dessen gespeicherte Energie in der Nacht biochemische Prozesse in ihren Flügelschuppen freisetzt. Diese Prozesse erzeugen bunt schillernde Substanzen, die im Dunkeln leuchten, und den Nebeneffekt haben, für andere nächtliche Räuber eher unbedenklich zu sein, so dass die Mondfalter trotz ihres auffälligen Erscheinungsbilds gut geschützt sind und sich nicht vor Fressfeinden zu fürchten brauchen.

Ihre Leuchtkraft ist mitunter so stark, dass sie fast die Straßenbeleuchtung in den Städten ersetzen könnten – wenn die Mondfalter nur standorttreu und nicht so flatterhaft wären.



4. Körperliche Gestalt/Aussehen

Hügelvolk oder Tuach na Moch ("Kinder Mochs" oder "Kinder von Moch"), auch genannt: "Das stille Volk" oder seltener "Das schöne Volk".

Grundsätzlich: Humanoid, durchschnittlich zarter gebaut als ein Mensch, jedoch gibt es auch im Reiche Mochs jegliche Abstufung von dürr bis beleibt. Spitze Ohren. Durchaus Gesichtsbehaarung bei den Männern. Meist für Menschengesichter recht edel geschnittene Züge (wenn die Tuach na Moch dies auch anders beurteilen...). Größe variiert, jedoch in der Regel kleiner gewachsen als Menschen oder Elfen (oder Eldar).

4.1 Verwandtschaft zu den Naturgeistern

Als die Tuach na Moch die erste Welt mit Mochs Hilfe verließen, da gab es einige, die glaubten im zweiten Zeitalter weiter existieren zu können (siehe Hügel-Historie). Diese Mocha wurden vom damaligen Herrscher des Hügelvolkes entlassen und mit den besten Wünschen in die neue Welt geschickt. Aus ihnen entwickelten sich die Elfen (und ihre Vettern) der Naturgeister. Die Hügelvölkler sind also die Urahnen eines Teils der Naturgeister.

5. Lebensweise

5.1 Leben mit der Zeitmagie

Das Erwachen der Zeitmagie erfährt jeder Hügler auf seine ganz persönliche Weise und ist ein Zeichen des "Erwachsenseins" im Hügelreich. Zu diesem Zeitpunkt hört der Mocha auf zu altern. Wenn er meint, es sei an der Zeit, so fängt er willentlich das Älterwerden wieder an. Irgendwann ist der Moment erreicht, an dem der Tuach na Moch den Sinn des Lebens nicht mehr erkennen kann und sich fragt, was er auf dieser Daseinsebene noch soll. Dann setzt er in den meisten Fällen seiner Existenz willentlich ein Ende. Dies ist nicht als Selbstmord zu verstehen. Am einfachsten ist es zu beschreiben, dass der Mocha einfach beschließt, zu sterben, sich einen geeigneten Ort und Zeitpunkt sucht und dann von Moch persönlich geholt wird. Seine Essenz erscheint jedoch nicht als Statue im Totenreich, er kann also nicht wiedergeboren werden. Der Legende nach geht er in das Reich Airdhusts ein. Er kehrt also zur Mutter zurück.

5.2 Ernährung

Die Tuach na Moch müssen keine Nahrung aufnehmen, sie tun es aber trotzdem, weil es halt Spaß macht. Viele haben auch schon vergessen, dass dies so ist, und glauben, sie seien nach wie vor von Nahrung abhängig, wie vor den Äonen, als das Hügelvolk noch auf der Oberwelt lebte. (Weine und Uisge Beatha lassen sich mit Hilfe der Zeitmagie natürlich vortrefflich auf ein adäquates Alter bringen).

5.3 Fortpflanzung

Dadurch, dass Moch das stille Volk unsterblich gemacht hat, hat sich auch ihre Fortpflanzungsrate verringert. Andererseits bleiben die Kinder recht lange Kinder, so dass es auch im Hügelreich reichlich davon gibt.

Man kann beinahe von einer von Moch gegebenen Geburtenkontrolle sprechen, da es ansonsten ja durch die Langlebigkeit der Mocha sehr schnell zu einer Bevölkerungsexplosion kommen würde.

(Ihre niedrige Fortpflanzungsrate im Hügereich hat übrigens nichts mit ihrer Fortpflanzungsfähigkeit auf Magira selbst zu tun, etliche Mütter von Bastarden können ein Lied davon singen...)

Weibliche Hügervölker haben nur einmal im Jahr eine fruchtbare Zeit. Deswegen ist es auch weitaus seltener, dass eine Hügelfrau schwanger wird.

5.4 Freizeitbeschäftigungen

5.4.1 Kinder klauen

Warum werden Kinder ins Hügereich entführt?

Es gibt hierzu mehrere Gründe.

* Dem im Zorn ausgesprochenen Wunsch "Soll das Kind doch das Hügelvolk holen!" könnte entsprochen werden.

* Sollte ein auf Magira wandernder Tuach na Moch ein Kind finden, welches von seinen Eltern vernachlässigt wird, so nimmt er es möglicherweise mit.

* Einfach nur so...

* Kinder mit besonderen Anlagen werden entführt, um sie in Zeiten der Not oder des Krieges als Helden nach Magira zurückzusenden, damit sie dort positiv wirken (wobei positiv in diesen Fällen vom Hügelvolk definiert wird. Andere Magiraner könnten dies durchaus anders sehen...). Es wird kein Volk bevorzugt, die Helden können in aller Herren Länder auftauchen. Diese Helden werden mit magischen Artefakten und Waffen ausgestattet, die außer ihrem rechtmäßigen Träger niemand nutzen kann.

Meistens wird diesen Personen allerdings die Erinnerung an ihre Kindheit im Hügereich genommen.

5.4.2 Spiele

Das Hügelvolk besticht außer durch seine Neugier auch durch seine ausgeprägte Neigung zu Spielen. Das beginnt in jungen Jahren (und die jeweiligen Phasen dauern natürlich sehr viel länger als bei z.B. Menschen), setzt sich aber durch das ganze Leben hindurch fort. Die Vorlieben unterscheiden sich je nach Person, aber generell stehen Brett-, Karten- und Würfelspiele hoch im Kurs. Aber auch Ball- und Laufspiele werden nicht verschmäht, wenn auch die öffentliche Ausübung sehr stark davon abhängt, ob der betreffende Hüglers derlei Dinge als unter seiner Würde ansieht.

5.5 Psychologie und Humor

Das Hügelvolk ist grundsätzlich friedfertig und lehnt Aggressionen ab. Die wenigen Ausnahmen, die aber von den Tuach na Moch nicht ausgegrenzt werden, können ihre Neigungen bei den Fianna ausleben.

Der Humor eines Tuach na Moch ist bizarr, zum Teil subtil, makaber bis geschmacklos, und kann von Außenweltlern (sog. "estron") oft nicht nachvollzogen werden.

Die Denkweise eines Hüglers ist durch die Zeitlosigkeit geprägt, und er geht von anderen Kausalitäten bzw. Grundsätzen und ihren Interpretationen aus. Das Hügelvolk zeichnet sich u. a. auch dadurch aus, gewissen Dingen, die ein Mensch als wichtig erachtet, wenig oder gar keine Bedeutung beizumessen.

5.6 Die Rolle des Eisens

Tuach na Moch haben eine schwere Eisenallergie. Das Metall "verbrennt" den Hügelvölkler nicht sofort, es wirkt eher schleichend. Angerichteter Schaden kann nur natürlich geheilt werden und nicht mittels Zeitmagie. Ist ein Tuach na Moch dem Metall über einen längeren Zeitraum ausgesetzt, so stirbt er. Nur die direkte Berührung verursacht diesen Schaden.

Anstelle des Eisens verwenden die Hügelvölkler das Hügелgold, auf der Oberwelt Orichalkum genannt. (das Hügелwort für Hügелgold lautet brynaur)

5.7 Feiertage

Die Tuach na Moch feiern viel und gerne und benötigen im Allgemeinen keine Gründe, dies zu tun. Doch gibt es auch Feiertage, die sie zu Ehren ihrer Götter begehen.

- **Gwuledda** (Nacht vom letzten April- auf den ersten Mai-Tag)

Wird zu Ehren von Mesg gefeiert, bei dem um Feuer getanzt wird und berauschende Speisen und Getränke zu sich genommen werden. Das Fest endet immer orgiastisch - zumindest für jene, die dazu noch in der Lage sind.

- **Samhain** (Nacht vom letzten Oktober- auf den ersten November-Tag)

Samhain ist der höchste Feiertag im Hügелreich. Er wird zu Ehren Mochs begangen, als Dank für die Errettung des Hügелvolkes. Auch an diesem Tag und insbesondere in der Nacht wird viel gegessen und getrunken. Da die Hügелtore in dieser Nacht besonders durchlässig sind, gehen manche Tuach na Moch nach Tir Thuatha, um dort Schabernack mit den Menschen zu treiben. Böse Zungen behaupten, sie täten dies als Revanche dafür, dass die Thuatha jetzt dort leben, wo einst die Tuach na Moch im vergangenen Zeitalter einmal gelebt haben. Andere wiederum sagen, sie täten dies, weil sie den thuathischen Brauchtum mit den Katzenschädeln (siehe Anhang) abstoßend fänden. Vielleicht tun sie es aber auch nur, weil es ihnen einfach im Blut liegt und Spaß macht. Im Gegensatz zu früher werden an Samhain keine Geschenke mehr gemacht (siehe Cabwdl).

- **Cabwdl** (38 Tage vor Samhain)

Ein besonderer Feiertag ist „Cabwdl“, der „Geschenk-Tag“. Vor langer Zeit gingen die Tuach na Moch an die Oberwelt, um für Samhain schöne Dinge zu sammeln. Oft stellten sie allerdings fest, dass sie viele unnütze Dinge oder aber zuviel gesammelt hatten und verschenkten diese, „hokum“ genannt, an ihre Freunde.

Seitdem wird 38 Tage vor Samhain ein Geschenktag eingelegt, an dem jede Menge Unnützes oder Kitschiges verschenkt wird. Manchmal werden auch Oberweltler beschenkt, was jenen jedoch nicht immer zum Vorteil gereichen muss. So kann es vorkommen, dass wertvolle Grabbeigaben den Besitzer wechseln, oder aber Gegenstände plötzlich beim Nachbarn auftauchen.

6. Zeitmagie

Es gibt passive und manipulative Zeitmagie.

Das „Nicht-Altern“ zählt zur passiven Zeitmagie („Amserdewiniaeth“) und ist ein Geschenk Mochs an seine Kinder.

Reisen Hügелvölkler in die Oberwelt, so nehmen sie auch ihre Zeitmagie mit, ein weiteres Geschenk Mochs an seine Kinder.

Besonders Begabte vermögen das berühmt-berüchtigte Hügелblut herzustellen. Der Legende nach ist es den Tuach na Moch möglich, aus einfachem Heide- ein Starkbier zu brauen.

6.1 Auswirkungen auf einen Tuach na Moch in der Oberwelt

Wenn Tuach na Moch sich auf der Oberwelt befinden, so verspüren sie nach einer gewissen Zeit eine ungeheure Sehnsucht nach ihrer Heimat. Dies ist der Ruf Mochs. Dieses Heimweh wird so stark, dass es sogar den Tod des Mocha herbeiführen kann.

6.2 Verschiedene Formen der manipulativen Zeitmagie

*** Beschleunigend**

- Hierbei wird der Zeitablauf des Objektes beschleunigt, d.h. das Objekt altert schneller.
Beispiel: Ein Fass mit Whiskey wird in der Zeit beschleunigt, also schneller gealtert.

*** Verlangsamend**

- Hier geschieht das Gegenteil, der Zeitablauf des Objektes wird verlangsamt und die Alterung geht langsamer vonstatten (bis zum Stillstand).

*** Umkehrung**

- Der Zeitablauf des Objektes wird umgekehrt, d.h. es beginnt jünger zu werden.
Beispiel: verwelkte Blumen wieder zum Blühen bringen.

Die Zeitmagie-Begabungen sind verschieden ausgeprägt.

Auch im Hügelland vergeht die Zeit normal und linear. Allerdings existieren die Hügellandbewohner tatsächlich neben der Zeit.

Die Geholten werden von dem Tuach na Moch, der sie entführt, ebenfalls zum Teil "aus der Zeit entfernt". Solange sie sich im Reich der Mochs aufhalten, unterliegen sie denselben Regeln wie die "echten" Hügellandvölker (siehe oben). Sollten sie allerdings auf Magira wandeln, so sind sie dort derselben Alterung unterworfen wie ein Lebewesen dieser Welt. Besonders verdiente athrú páistacha erhalten einen páistach cystírach, so dass auch diese dem Zeitablauf Magiras nicht unterworfen sind.

7. Gesellschaftsform

7.1 Regierung

Es existiert ein Ältestenrat, welcher den Prinzen in Staatsfragen berät; allerdings hat der Prinz in allen Entscheidungen das letzte Wort. Der Rat setzt sich aus Mitgliedern aller Familien zusammen und tagt in Cor Dhá. Auch besonders verdiente Hügellandvölker oder Geholte können vom Prinzen in den Rat berufen werden.

7.2 Rechtsprechung

Es gibt sieben Richter, die aber nicht einer festen Stadt zugewiesen wurden, sondern umherreisen. Diese werden nicht nach ihrem Alter oder ihrem Status ausgesucht, sondern einzig und allein nach ihrer Weisheit. Entscheidungen von Tragweite für das gesamte Volk werden an einem See im Zentrum des Hügellandes gefällt, dem Difaru, welcher sich in der Mitte einer Art natürlichen Amphitheaters befindet. Alle Ältesten und Richter versammeln sich, um über das Urteil abzustimmen. Als Antworten sind nur Ja oder Nein möglich. Nachdem alle Meinungen und Fakten

gehört worden sind, geht ein jeder Richter zu diesem See und wirft einen roten oder einen blauen Stein in das Gewässer. Färbt sich der See rot, so lautet die Antwort "Nein", ansonsten "Ja".

7.3 Die Theachta (Häuser)

Das Hügelvolk unterteilt sich wie bereits erwähnt in sieben Familien, die "theachta". Diese sind sich durchaus nicht alle grün und es wird bisweilen heftig intrigiert (siehe auch 7.3.1, Das Spiel der theachta).

Die Familiennamen aus diesen Häusern beginnen mit einem bestimmten Präfix:

- Finia	= a'xxxxxx
- Falia	= f'xxxxx
- Muria	= d'xxxxx
- Dhai	= e'xxxxx
- Bach	= m'xxxxx
- Gorja	= n'xxxxx
- Caen	= t'xxxxx

Diesen sieben Häusern werden auch gewisse "Eigenschaften" zugeordnet, - die man aber nicht zu streng nehmen sollte, da sich die Familien dieser Häuser im Laufe der Zeit auch vermischt haben:

- Finia	= Narren, Barden
- Falia	= Ehrgefühl
- Muria	= Schmiede
- Dhai	= neutral
- Bach	= Beobachter
- Gorja	= Giftmischer und Heiler
- Caen	= Brauer

Das Haus Finia ist vor allem für seinen Humor bekannt, seine Narren und Spaßmacher, aber auch für seine Barden. Doch sollten diese nicht unterschätzt werden, ganz im Gegenteil. Wer könnte besser verbale Kritik anbringen als ein Narr, dem man selbst Beleidigungen meistens durchgehen lässt? Wer kann Hohn und Spott besser unter das Volk bringen als ein Possenreißer? Und wer kann schließlich die Meinung des Volkes besser steuern als der Barde, dessen Lieder in jedermanns Ohr sind? Witz und Scharfsinn sind als Waffen nicht selten einer scharfen Klinge überlegen, sagt man.

Das Haus Falia versucht, sich als die überlegene moralische Instanz zu etablieren. Natürlich schützt das diejenigen, die mit ihnen zu tun haben nicht wirklich vor bösen Überraschungen, aber wenigstens zwingt es die Angehörigen Haus Falias, subtiler vorzugehen. Der Effekt ist damit der Gleiche wie bei anderen Häusern, aber meistens erst im Nachhinein zu erkennen.

Haus Muria ist dagegen eher direkt und forsch. Die Bearbeitung von Erzen verlangt Beharrlichkeit und Standhaftigkeit, was sich auch im allgemeinen Verhalten Murias niederschlägt. Wo Falia ein unsichtbares Gespinnst webt, verzichtet Muria auf Umwege und kommt direkt zum Kern des Problems. Das bedeutet aber nicht, dass man klarer sehen kann, wo Haus Muria beteiligt ist, ganz im Gegenteil. Bedingt durch die Direktheit sind die Angehörigen dieses Hauses sehr geübt darin, Spuren zu beseitigen.

Das Haus Dhai beherbergt die Politiker des Hügels, auch wenn diese Aussage natürlich eine komplette Untertreibung ist. Selbstverständlich sind alle Häuser in Politik (und ebenso in die zahlreichen Intrigen) involviert, aber das Haus Dhai hat den unbestreitbaren Vorteil, an der Macht zu sein und muss sich damit nicht über andere Gebiete gegenüber den anderen abzuheben versuchen.

Das Haus Bach stellt im Allgemeinen aus seinen Familien viele Beobachter, welche auch Zugang zur Oberwelt haben. Böse Zungen behaupten, dass dieses Haus, wenn nötig, durchaus absichtlich Fehlinformationen an den Hügelprinzen weiterleitet, wenn es sich dadurch Vorteile verspricht. Bach ist also das "Fähnchen im Wind". Dies heißt nicht, dass sie grundsätzlich falsche Nachrichten aus der Oberwelt überbringen, denn sie verstehen sich mit dem Hause Dhai eigentlich ganz gut.

Das Haus Gorja ist eigentlich ein viel zu offensichtlicher Machtfaktor durch seine Konzentration auf das Wissen um die Heilkunst und das damit verwandte Wissen um Gifte. Doch ist Gift ein viel zu „normaler“ Faktor im Hügelreich, die Grundlagen sind weithin bekannt. Deswegen erscheint die Gefährdung durch Haus Gorja auch verhältnismäßig klein, zumal seine Heiler weithin geschätzt werden wegen ihres Wissens.

Haus Caen kümmert sich um das flüssige Wohl der Bevölkerung. „Brauer“ ist eigentlich eine falsche Bezeichnung, da bekanntermaßen das Hügelbier aus dem Boden gefördert wird. Trotzdem braucht man auch hier das Wissen um die genauen Vorgänge während der Förderung – und diese gibt Haus Caen nicht aus der Hand. Auch haben sie im Laufe der Zeit Techniken zur Verfeinerung der Erzeugnisse entwickelt, die heutzutage niemand mehr missen möchte. Natürlich gab es eine gewisse Besorgnis, als Verbindungen zwischen den Häusern Caen und Gorja gerüchtelehalber bekannt wurden. Aber inzwischen werden diese Gerüchte meistens als nicht zutreffend angesehen, immerhin würde doch niemand wagen, das Bier zu pantschen ...

7.3.1 Das Spiel der theachta

Einige dieser Häuser sind sich untereinander spinnefeind. Meuchelmorde sind zwar äußerst unüblich, aber möglich. Das ist das sogenannte „Spiel der Häuser“, das ewige Geflecht der Intrigen und Pläne, der Bündnisse und des Verrats.

Wobei „Verrat“ ein zu hartes Wort ist. Die Häuser schließen Bündnisse, brechen sie wieder, vergießen Blut, oder ruinieren untereinander den Ruf. Das bedeutet aber nicht, dass zwei Häuser, die sich eben noch bekämpft haben, sich nicht plötzlich gegen ein anderes Haus zusammentun könnten – was aber nicht bedeuten muss, dass alle Feindschaften beseitigt sind oder auch nur ruhen. Jedoch stehen alle Familien zusammen, sollte es jemand von außerhalb schaffen, das Hügelvolk zu bedrohen. Wobei auch hier nicht unbedingt Friede herrschen muss, man sollte eher davon ausgehen, dass eine derartige Zusammenarbeit allen am meisten nützt.

Im Hügelreich politisch auf der sicheren Seite zu leben, erfordert einen wachen Verstand, eine Prise Kaltblütigkeit und eine gut bezahlte Wache, die einem den Rücken schützt sowie eine gute Informationsquelle, die einem sagt, wann es Zeit für eine Gehaltserhöhung der Leibwache ist, damit nicht "aus Versehen" Unfälle passieren.

Um mal einen kleinen Überblick über die Spitze des Eisbergs zu geben:

Wenn es heißt, das Haus Dhai sei neutral, so ist es natürlich nur insofern neutral, als sie die "Geschäftemacher" des Hügelvolkes sind. Solange sie einen Vorteil schnuppern, sind sie gerne für den entsprechenden Preis die Drahtzieher.

Das Haus Falia z.B. ist absolut nicht "königstreu" (natürlich nicht offiziell), denn sie entstammen ihrer Meinung nach aus einem mindestens genauso guten Geschlecht wie Perdachdh E'dh (Großvater von Arkan), der ihrer Meinung nach halt nur gerade zur rechten Zeit auf dem Thron saß, als Moch seine Kinder rettete. Dieser Perdachdh war aber nun zufälligerweise ein Vorfahre Arkans, also aus dem Hause Dhai. (So sieht es das Haus Falia, - die Familie e'dhelcú aus dem Hause Dhai sieht es natürlich anders.)

Das Haus Muria ist absolut dem "Kristallthron" treu ergeben, d.h. allen Nachkommen Arpads, - wozu z.B. Arkan e'dhelcú und seine Söhne gehören.

Der Unterschied zwischen Bach und Dhai ist der, dass Dhai selbst kein Interesse außer Reichtum und Preziosen hat, und Fäden spinnt auf Wunsch anderer Häuser, Bach dagegen nimmt seine Aktionen selbst in die Hand und orientiert sich immer an dem gerade Mächtigsten im Reich. Kurz: Dhai benutzt, Bach agiert selbst!

Das Haus Gorja ist konservativ. Diese Familien halten z.B. gar nichts davon, dass das Hügelland so viel Kontakt zur Oberwelt hat. Dementsprechend sind sie gegenüber Dhai, Bach und auch Muria nicht unbedingt wohl gesonnen. Diese Familien sind absolut gegen Menschen im Hügelland. Die Gorja unterstützen auch gerne die Falia, weil sie meinen, dass eine Herrschaft unter dem Hause Falia wieder "Ordnung" ins Hügelland bringen könnte

Das Haus Caen (überwiegend die weiblichen Mitglieder) ist ebenfalls etwas säuerlich auf das Haus Dhai: Statt eine ihrer Töchter zu heiraten, heiratete der Hügellandprinz, trotz eines hohen Brautpreises (Bestechungsgeldes), eine Nicht-Adelige aus einer anderen Familie.

Und zwischen all dem findet man die Angehörigen Haus Finias, die mit ihren Scherzen, Possen und Liedern die Stimmung noch weiter schüren. Denn eines ist gewiss - je größer der Keil ist, den man zwischen die anderen Häuser treibt, desto eher kann Haus Finia nach der Macht greifen.

8. Wirtschaft und Kultur

8.1 Bodenschätze

Als das Hügelland kurz vor dem Ende des ersten Zeitalters von Moch erschaffen wurde, tat er das unter Einbeziehung von Teilen der Landschaft, welche von ihm in die neu manifestierte Enklave im Totenreich "kopiert" wurden. Dann umgab er diese Teile mit der bekannten Barriere. Aus dieser Herkunft etlicher Teile des Hügellandes resultieren auch die vorhandenen Bodenschätze. Das magische Metall (brynaur, das Hügellandgold) wird in Stollen abgebaut, in denen die Zeitmagie der Hügellandvölker außer Kraft gesetzt wird, sie altern dabei also.

8.2 Berufe/Fertigkeiten

Die Berufe der Tuach na Moch entsprechen ihren Pendants auf Magira (Natürlich wird man keinen Schmied aus dem Hügelland finden, der Eisen bearbeitet...).

Hervorzuheben wären folgende Besonderheiten:

- Giftkundige

In der Regel Heiler, die sich besonders gut auf die Herstellung von Giften und Gegengiften aller Art verstehen. Dies schließt die Verwendung von Giften als Heilmittel ein.

- Beobachter (sleddydd)

Sie sind die Spione des Hügereiches. Ihre Aufgabe ist es, alle relevanten Ereignisse innerhalb des Hügereiches oder auch auf der Oberwelt in Erfahrung zu bringen - zu „beobachten“ - und dem Hügelpinzen davon zu berichten. Das kann politische oder kriegerische Aktivitäten umfassen, oder auch nur den neuesten Klatsch, eben was den Pinzen gerade interessiert.

Während der Pubertät tritt bei einigen wenigen Tuach na Moch eine sehr seltene magische Begabung zutage: sie sind in der Lage, mit den unterschiedlichsten Tieren empathisch zu kommunizieren. Meist kristallisiert sich dabei eine Tierart heraus, mit der eine Kontaktaufnahme besonders gut funktioniert. Diese Art der Kommunikation erfordert auch von den Begabtesten äußerste Konzentration und kann nur auf freiwilliger Basis auf beiden Seiten stattfinden. Niemand wird ein Hügelvölkler dabei einem Tier seinen Willen aufzwingen können.

Diese Begabung prädestiniert diese Mocha geradezu für Spionage-Tätigkeiten, denn man weiß nie, ob nicht vielleicht gerade das hauseigene Schmusetier gegen einen arbeitet...

Mocha, die eine solche Begabung besitzen, werden noch einige Jahre in weiteren Disziplinen unterrichtet werden, die sie für ihre Aufgaben fit machen sollen. Eine besondere Schule für Beobachter gibt es nicht. Sie werden bei unterschiedlichen Lehrmeistern ausgebildet, u. a. auch in grundlegenden Kenntnissen über das Überleben in der Wildnis und das unauffällig bleiben (tarnen), sowie Kenntnisse über Leben in der Oberwelt, für diejenigen, die außerhalb des Hügereiches eingesetzt werden.

- Geschichtenerzähler

Geschichten werden oft mündlich überliefert. Es handelt sich meist um Sagen und Legenden der Tuach na Moch aus dem ersten Zeitalter, allerdings werden auch Geschichten Magiras gern festgehalten. Diese Geschichten werden von Generation zu Generation der Erzähler weitergegeben. Geschichtenerzähler haben eine angesehene Position im Volke inne und sind hoch geehrte Persönlichkeiten, die oftmals auf gleicher Stufe mit den Ältesten und Weisen stehen. Nicht selten werden Erzähler in hohe Ämter erhoben. In den Geschichten steckt oft mehr als es beim ersten Hören den Anschein hat. Viele Gesetze und Gewohnheiten der Tuach na Moch begründen sich in diesen alten Legenden oder spiegeln sich darin wieder.

- Narren

Der Narr ist der Spaßmacher, aber eigentlich derjenige, welcher durch seine Späße auf Missstände hinweist, ohne dass jemand beleidigt wird (oder werden soll). Oftmals wird bei kleineren Zwistigkeiten eher ein Narr zu Rate gezogen als ein Richter (jeder zieht sich den Schuh an, der ihm passt...)

- Barden

Die Barden sind den Geschichtenerzählern nahe verwandt. Tatsächlich gibt es Personen, die beide Professionen innehaben. Manche von ihnen singen nur oder spielen nur Instrumente, jedoch sind die, welche beides können, in der Mehrzahl. Geschichtenerzähler, Narren und Barden sind unantastbar, wer ihnen Leid antut, ist des Todes (Wenn sie selbst auch meist auf eine leichtere Bestrafung plädieren...).

9. Kriegskunst/-führung

9.1 Fianna

Diese 77 Elitekämpfer stellen die Exekutive im Hügereich dar. Aus ihren Reihen werden folgende Institutionen gebildet:

- Leibgarde des Prinzen
- Cystírwr
- Gewährleistung der Kriminalitätsbekämpfung in den Städten und den umliegenden Dörfern

Manch einer mag sich wundern, wie 77 Personen es schaffen, diese Instanzen zu besetzen. Tatsache ist, dass aus den Fianna die Befehlshaber kommen. Es gibt aber natürlich auch Tuach na Moch, die den Schutz des Landes in seiner Gesamtheit nicht als ihr Lebenswerk, viel mehr als einen Beruf ansehen.

Die Streitkräfte der Fianna strukturieren sich in drei Rängen:

Hauptmann (Oberbefehlshaber) (1 Person)
 Unteroffiziere (7 Personen)
 Soldaten (Rest)

Die Kriminalitätsbekämpfung wird anders gegliedert. Hier gibt es für jede Stadt ein bis zwei zuständige Fianna, sogenannte "Syridd". Bei Bedarf kann eine Bürgermiliz aufgestellt werden

Die Fianna werden in verschiedenen Kampftechniken ausgebildet. Die üblichen Waffen des Hügelvolkes sind Blasrohr, Langbogen und Pfeile, als auch Schwert. Die Kleidung und Rüstung der Fianna ist in schwarz und silber gehalten. Als Rüstung tragen sie Lederpanzer, sowie Arm- und Beinschienen.

9.1.1 Cystírwr

Zwar verstehen sich alle Fianna auf die Kampfkunst, jedoch stellen die Cystírwr, die "Kristallwächter", die absolute Elite der Fianna dar. Sobald sie den Ruf durch die Cystire verspüren, erhalten sie eine Spezialausbildung in der Kampfeskunst. Die weitere mentale Ausbildung übernehmen die Cystire selbst.

Die Cystírwr werden von den anderen Hügelvölkern ob ihrer Loyalität, Zielstrebigkeit und Meisterschaft der Kampfkunst zwiespältig betrachtet. Einerseits ist allen die Bedeutung der Cystire bewußt, andererseits widerspricht die geistige Einstellung der Wächter eigentlich der Mentalität der Tuach na Moch.

9.2 Besondere Waffen

- Das Blasrohr

Das eher unbekannte Blasrohr ist eine beliebte Waffe der Tuach na Moch geworden.

Es gibt zweierlei Arten dieser Schußwaffe. Einmal die normal aus Holz gefertigten und zum anderen ein hochmagisches Artefakt, welches wie folgt hergestellt wird:

Diese Waffe kann nur aus den Gebeinen eines menschlichen, elfischen, usw. Wesens geschnitzt werden, welches an den Grenzsteinen dreier Länder (Stammesgebiete, Clans usw.) begraben wurde. Diese Waffen können nicht absichtlich hergestellt werden. (Ein Tuach na Moch kann also nicht hergehen, jemanden an einer solchen Grenze töten und dann mittels Zeitmagie die Verrottung ein wenig beschleunigen!)

10. Götter

Die Götter der Tuach na Moch sind Moch, Anamoch und Mesg, die Götter des Totenreiches. Das Hügelvolk steht diesen Göttern jedoch vielleicht etwas näher als die Menschen, und sie sehen sie natürlich auch etwas anders.

10.1 Clanwhyha

Clanwhyha, welche in Tir Thuatha Airdhust genannt wird, ist die Mutter der Kinder der Luft. Das Hügelvolk weiß um ihre Existenz, verehrt sie aber nicht, da sie letztendlich für das Vergehen des letzten Zeitalters verantwortlich ist.

10.2 Moch

Der Herr des Todes.

Moch hat keine feste Gestalt, an der er erkannt werden könnte. Er erscheint als genaues Abbild des Gestorbenen, nur mit einer unnatürlichen Blässe. Wenn Moch auftaucht, ohne jemanden zu holen, tritt er in einer Form seiner Wahl auf. Allerdings ist diese Gestalt immer männlich, denn immerhin ist er Clanwhyhas Sohn.

10.2.1 Der Tod

Natürlich ist Moch der Herr des Todes, jedoch hat er mehrere Helfer (Diener, Inkarnationen), welche verschiedene Aufgaben erfüllen. Als da wären:

- **Der Natürliche, leichte Tod. Hawdd-tranc.**
- **Der Gewaltsame Tod. Trais-tranc.**
- **Der Kindstod. Mebyd-tranc.**
- **Der Siechende Tod (Seuchentod). Haint-tranc.**

Alle diese Inkarnationen erscheinen denjenigen, deren Todesart der Aufgabe des Helfers Mochs am nächsten kommt. Nur magisch Begabte und Tuach na Moch werden vom Herrn des Todes persönlich geholt (oder auch nicht...)

Der Natürliche Tod: Hawdd-tranc

Er erscheint als hagere, lächelnde Gestalt in einem Totenhemd in grün und braun, da auch Tuach na Moch in einem solchen aufgebahrt werden. Er spricht mit leiser aber bestimmter Stimme, die den Sterbenden Mut zuspricht und reicht ihnen die Hand.

Der Gewaltsame Tod: Trais-tranc.

Taucht natürlich während einer Gewalttat auf. Er hat die Erscheinung eines mit einer Doppelaxt (Mondaxt?) bewaffneten, gerüsteten Kriegers mit grauenhaften Kampfwunden, verfügt jedoch über ein unendlich trauriges Gesicht. Er stellt sich über den Gefallenen/Getöteten und verteidigt ihn scheinbar gegen weitere Angriffe (denn es ist ja eh´ zu spät...). Dann schlägt er ihm zum Abschluss die Axt in die Brust und führt ihn gen Totenreich. Nach diesem Schlag erfüllt den Getöteten eine unendliche Ruhe.

Der Kindstod: Mebyd-tranc.

Hat die Gestalt eines jungen, in Lumpen gehüllten Kindes mit großen, uralte wirkenden Augen und holt auch nur Kinder. Einzige Ausnahme: Er erscheint auch den Narren. Seine/Ihre Erscheinung ist androgyn.

Der Siechende Tod: Haint-tranc.

Eine hagere Figur mit tief in den Höhlen liegenden Augen und zerfetzten Kleidern. Oftmals ist sein/ihr Körper mit Ausschlag oder Pusteln bedeckt, abhängig von der Art desjenigen, den er holen soll. Er spricht mit flüsternder, schwerer Stimme und geht mit schleppenden, schweren Schritten. Die ersten und einzigen Worte, die er zum Gestorbenen spricht sind: "Dein Leiden ist beendet!" Dann winkt er seinem "Opfer", ihm zu folgen.

10.3 Anamoch

Sie ist die Trösterin im Unglück, die Göttin des Mitgeföhls. Ihr Gesang erweckt Todessehnsucht und lockt ihre Zuhörer in das Totenreich. Nicht jeder kann so einfach das Totenreich betreten, sondern Anamoch wählt, wer hinein kann. (In Begleitung eines Tuach na Moch kann eine Person auch ins Hügellreich gelangen.) Sie erscheint als Idealbild einer Mutter oder einer ratgebenden Schwester. Ihre Stimme ist unwiderstehlich, oftmals wird ihr Gesang begleitet von einem Flötenspiel. Manche glauben auch einen Flötenspieler gesehen zu haben.

10.4 Mesg

Er ist ein Naturgott, der Gott der Musik und des Tanzes, des Rausches und der Ekstase, der Sinnlichkeit und des Sex, des Geschichtenerzählens und der Lügen. Er wird von den Dieben besonders verehrt.

Auch Mesg erscheint in verschiedenen Inkarnationen:

- Als Gott der Musik und des Tanzes erscheint er als Barde oder Tänzer
- Als Gott des Rausches und der Ekstase sieht man ihn als Trunkenbold oder berauschter Philosoph
- Als Gott der Sinnlichkeit und des Sex erscheint Mesg als attraktive, verführerische Frau, - oder Mann
- Als Geschichtenerzähler erscheint er in seiner Inkarnation als Gott des Geschichtenerzählers und der Lügen

Die körperliche Vereinigung, sprich Sex, wird von Mesg mit Wohlwollen betrachtet und gilt als dessen Verehrung. Man nennt ihn deswegen auch "den Gott mit den tausend Augen".

10.5 Heilige Stätten

Es gibt keine Tempel als solche im Hügellreich, aber heilige Stätten (z.B. Moch Cadair, Steinkreise und Hügel). Wie auch in der Oberwelt gibt es im Hügellreich Steinkreise; die in der Oberwelt sind Überbleibsel des letzten Zeitalters der Kinder der Luft.

Der Ursteinkreis, auf dem der Legende nach Airdhust Tir Thuatha aus einem großen Kessel erschuf, existiert sowohl im Hügellreich als auch in Tir Thuatha. Keiner weiß jedoch, wo dieser Steinkreis sich befindet, und nicht jeder kann dorthin.

11. Anhang

11.1 Vor der Zeit

Als die Kinder des Wassers sich aufmachten, um die Abkömmlinge der Luft zu verdrängen, spürte Moch, dass die Zeit der Herrschaft vorüber war. Er, als Herr über die Toten, sah den Wechsel voraus und suchte Airdhust, die Urmutter, seine Mutter, auf.

In der Ebene des Lebens und des Gedeihens fühlte sich der Herr über die wirklich Toten sehr unwohl. Zögernd nur näherte er sich der Mutter des Lebens und verharrte in ihrem Angesicht.

Airdhust, ihren Sohn offenbar zuerst nicht bemerkend, strich mit sanfter Bewegung über den Boden und dort sprossen sofort Myriaden von Blumen hervor. Dann erst hob sie ihren Kopf und sah ihren Sohn an:

"Moch! Selbst mir, der die Unendlichkeit nichts bedeutet, ist bewusst, wie lange ich nichts von dir hörte..."

Sie hielt inne und bohrte ihren Blick in die Augen Mochs.

"Was willst du?"

Er hielt stand, wenn auch kaum merkbar bebend.

"Ich weiß, die Herrschaft der Kinder der Luft ist Vergangenheit. Ich erbitte von dir eine nur Gnade: Lass mich die Geschöpfe des ersten Zeitalters retten!"

Die Göttin des Lebens schüttelte den Kopf:

"Gerade du, Moch? Gerade du, der Herr über den endgültigen Tod, willst die Wesen der Welt erretten?"

Ohne Erklärung antwortete Moch: "Ja, dies ist mein Wille!"

"Warum?" Entgegnete Airdhust.

"Weil ich der Sohn meiner Mutter bin..." entgegnete der Gebieter des wahren Todes, der immer der Widersacher seiner Mutter gewesen war, mit Tränen in den Augen. Sie lehnte sich zurück. Gedankenverloren erschuf sie einige neue Geschöpfe, darunter auch den Menschen. Sie betrachtete ihr Werk, sah schon jetzt das Gute wie auch das Böse in Aspekten davon und hielt inne. Als sie bereits antworten wollte, manifestierten sich Misg und Anamoch. Sie hoben an wie ein Wesen zu sprechen:

"Moch spricht wahr... Warum hast du uns die Fähigkeit des Schaffens gegeben, wenn unsere Werke einfach so vergehen sollen? Du hast entschieden, dass unsere Zeit vorüber ist. Soll unsere Schöpfung, in deinem Geiste geschehen, vergessen und verloren sein?"

Die Muttergottheit überlegte nicht einen Herzschlag des Universums lang, in dem sieben Welten entstanden und auch wieder vergingen.

"Was ihr sagt, rührt mich an. Euer Vergehen als Herrscher über diese Welt ist nicht abzuwenden, weil es von mir beschlossen wurde. Und," fügte sie auf eindringliche Weise hinzu, "ich ändere meine Entschlüsse nicht."

Sie erhob sich: "Jedoch gewähre ich Moch seinen Wunsch. Führe die Geschöpfe der ersten Welt an einen Ort, an dem sie neben denen des zweiten Zeitalters existieren können. Du weißt, welchen. Und ihr alle, meine Kinder, habt nach all den Äonen endlich gelernt, von wem ihr entstammt. Auch ihr sollt von den Lebewesen der neuen Ordnung noch immer gekannt werden. Das ist mein Wille! Und nun geht!"

Es war ein dunkler Ort, an dem Perdachdh E'dh, der bislang unumschränkte Herrscher der ersten Welt weilte. Die kristallinen Hallen seiner Residenz hatte er hinter sich gelassen, da er nachdenken

musste. Diese Emporkömmlinge, diese Menschen... er hatte so viele Schlachten geschlagen, so viele Gegner besiegt. Und doch war da ein schaler Geschmack in seinem Mund.

Woher waren sie gekommen? Warum nur drängten sie das wahre Volk weiter und weiter zurück? Hatten sich die Götter von ihm abgewandt? Er setzte sich auf den Meditationsstein der Moch geweihten Höhle des wahren Todes und schloss die Augen.

Wie lange er dort verharrt hatte, wie viel Zeit vergangen war, kann niemand ermessen. Dann vernahm der Prinz eine Stimme:

"Sieh mich an, Sohn!"

Perdachdh, der wusste, dass seine Wachen kein lebendes Wesen in die Höhle lassen würden, erstarrte.

Er schlug die Augen auf.

"Moch..." raunte er, denn als Herrscher des ersten Zeitalters und als Sohn des Gebieters des wahren Todes erkannte er ihn sofort.

"Perdachdh, was ich dir zu sagen habe, ist nicht leicht, aber ich bin niemand, der lange Worte macht, das weißt du."

"Ach," begann er, besann sich eines Besseren und fragte: "Herr?"

Der Prinz hatte kurz den Eindruck, dass der Anflug eines Lächelns den Mund Mochs umspielte. Dieser Anschein verflog jedoch sofort und der Herr des wirklichen Todes fuhr fort:

"Die Zeit der Geschöpfe der Kinder der Luft neigt sich dem Ende zu. Sie werden vom Antlitz der Welt getilgt werden. Selbst ich kann daran nichts ändern, da auch meine Ära beendet ist."

"Herr..." Auf der Höhe seines Strebens dies zu erfahren raubte ihm den Atem. Und Moch fuhr fort:

"Es folgt ein neues Zeitalter, die Epoche des Menschen," fuhr der Gott fort: "Die Kinder des Wassers machen sich auf, die Herrschaft zu übernehmen. Sie, die sie nicht so auf der Welt wandeln werden wie wir, schützen die Menschen. Doch die Geschöpfe der Luft werden nicht untergehen, denn Airdhust, unser aller Mutter, hat uns die Gnade erwiesen, euch zu retten."

Er atmete tief, dann fuhr er fort:

"Die Würdigsten unter euch werden ins Reich der Toten übertreten. Doch nicht um zu sterben, sondern um dort auf ewig weiter zu existieren. Um mein, um unser Erbe fortzuführen. Gesondert von der neuen Welt, jedoch nicht wirklich getrennt von ihr. Und du wirst weiterhin der Herrscher sein. Der Herrscher der Tuach na Moch, meiner Kinder. Nutze meine Anerkennung weise..."

Perdachdh E'dh konnte trotz seines großen Wissens um das Verborgene das eben Gehörte nicht sofort begreifen:

"Aber wann...?"

"Jetzt!"

Und Dunkelheit umfing den Herrscher der Welt.

Als er sich seiner wieder bewusst wurde, befand er sich im Kreise seiner wichtigsten Berater. Doch viele fehlten.

Als er in seinem Herzen suchte, wusste er, es war die Wahrheit. Moch hatte sie alle in sein Reich geladen, wie er es versprochen hatte.

Als er in seinem Geist suchte, erkannte er das Vermächtnis der Kinder der Luft. Als sie ihn fragten, was geschehen sei, antwortete er:

"Wir sind in ein neues Zeitalter eingetreten und uns wurde von unseren Göttern die Gnade erwiesen, weiter zu existieren, obwohl wir dem Tode geweiht waren... wollen wir ihnen Ehre zollen."

Um ihn herum materialisierten sich neunundvierzig in pastellen, aquamarinen Farben pulsierende Kristalle.

Er forschte in den neuen Ideen in seinem Geist und sprach seine engsten Vertrauten an: "Nehmt diese sieben mal sieben Steine und gründet sieben Städte. So wie ihr auch sieben Familien seid.

Dies ist nicht nur mein Wille, dies ist der Befehl Mochs. Wir sind seine Kinder. Wir bestehen weiter!"

So geschah es...

Doch gab es einige der Tuach na Moch, die sich entschieden, ihr Glück auf der neuen Welt, der Welt des zweiten Zeitalters, dem Reich der Menschen, zu suchen. Perdachdh ließ diese durch die geheimen Tore gehen. Sie lebten dort fortan und veränderten sich und viele vergaßen trotz ihrer Langlebigkeit bald die Herkunft ihres Volkes...

(Und so steht es geschrieben in den geheimen Annalen des Hügelvolkes. Jeder mag sich einen eigenen Reim darauf machen. Ich habe nur Kenntnis davon erlangen können, da ich der Halbbruder des derzeitigen Herrschers der Tuach na Moch bin und Einblick erhielt. Der Großteil des Hügelvolkes kennt diese Überlieferungen nicht... und die Naturgeister schon gar nicht...)

Jethro Cunack

11.2 Anmerkung zur Anzahl der Cystire:

In Jethro Cunacks Geschichte "Die Reise nach Cor Dhai" wird von einem "zwölften Cystir" in der Hauptstadt berichtet. Es handelt sich hierbei um einen Fehler bei der Übersetzung ins Thuathische!).

11.3 Der thuathische Brauch der Katzenschädel

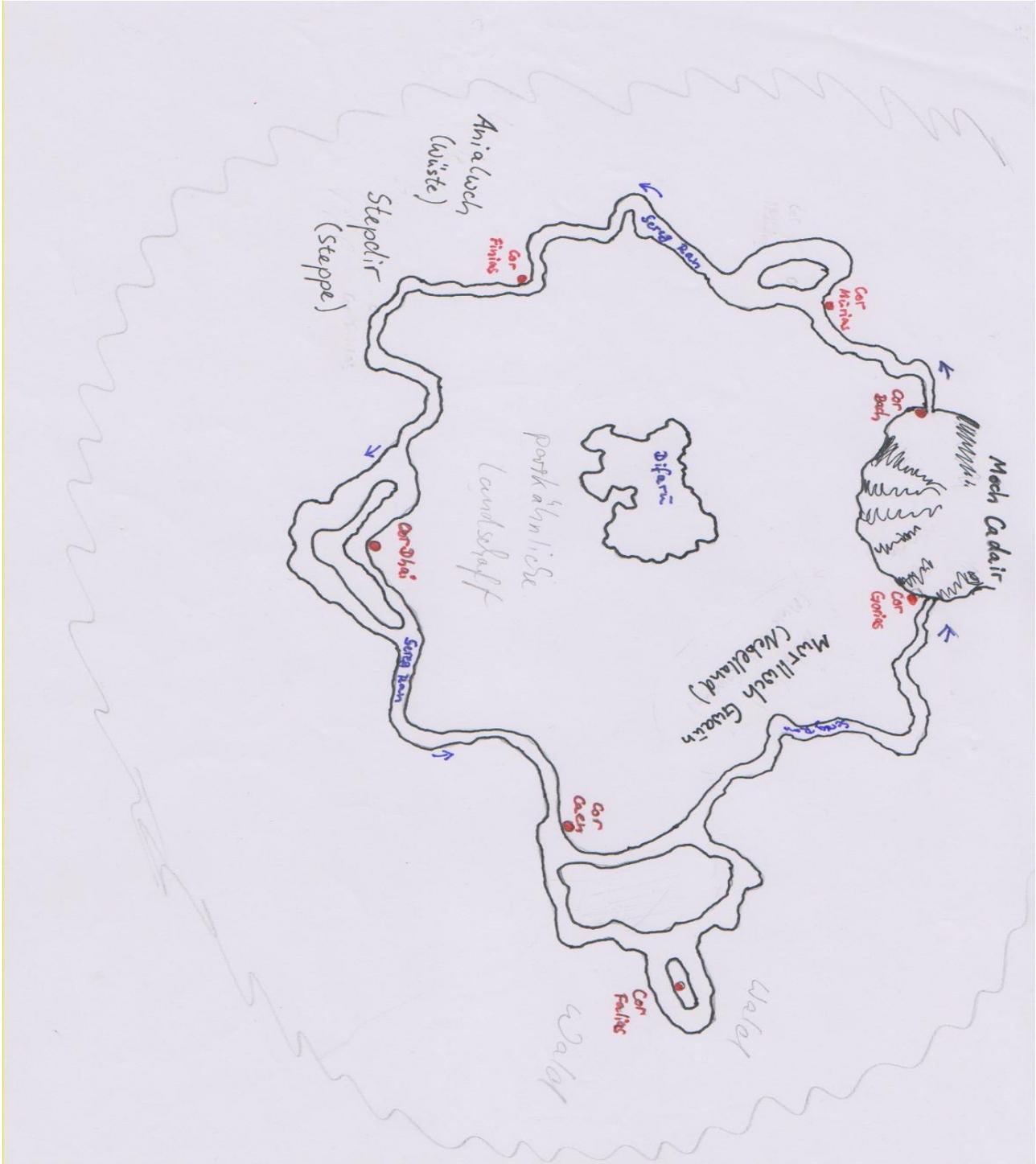
Dieser Brauch ist einer Erzählung entnommen. Laut dieser stellen Bauern oft ein kleines Opfer für die Tuach na Moch in Form eines Tablett, auf dem sich Honig, einige süße Waffeln und eine Schale mit Milch befindet, vor die Stufen ihrer Häuser. Dies tun sie in dem Glauben, dass diese Gabe die Mocha besänftigt und so die Häuser der Opfernden in Sicherheit vor den Scherzen und Missetaten des kleinen Volkes seien.

Um nun zu verhindern, dass diese Leckereien von Katzen verspeist werden, stellen sie zusätzlich zu den Speisen den mumifizierten Kopf einer Katze auf das Brettchen. Warum die Tuach na Moch, denen diese Tiere ja beinahe heilig sind, noch nichts gegen diesen gruseligen Brauch unternommen haben, das wissen die Götter allein.

11.4 Der Hügelpfeil

Eine weitere Legende der Thuatha besagt, dass eine Person, die plötzlich und unerwartet tot umfällt, von einem "Hügelpfeil" direkt ins Herz getroffen wurde. Diese "Hügelpfeile" hinterlassen keine Verletzung der äußeren Haut, sondern treffen direkt das Herz.

11.5 Die Karte des Hugelreiches



12. Wörterbuch der Tuach na Moch

12.1 Grußformen

Gruß	Aussprache	Bedeutung
lá	lâ	Begrüßung unter Freunden, eher leger
maith aistear	ma aschter	Abschiedsgruß
maith lá	ma lâ	guten Tag
Moch dhuit	Moch duit	höflicher Gruß, Abschied für kurze Zeit
oích mhaith	che wa	gute Nacht

Mocha	Deutsch
aistear	Tore, Reise
amsercorrflu	Zeit-Corps
amserdewiniaeth	passive Zeitmagie
amseru	Zeit
amseru nac	Nicht-Zeit
anghenbrydd	Gedankenfische
athrú páistach (páistacha)	Wechselbalg (-bälger)
awyren	Flugschiff
bardd	Barde
bragwer	Brauer, Mälzer, Brenner
brynaur	Hügelgold (auf Magira Orichalkum)
chewd traethu	Geschichtenerzähler
cllygath	Katze (im Hügelreich)
clymu	Geschenk
coden bathu	Münzbaum
coden ledydd	Münzseher
cor	Stadt
cul	Lehensmann
cyffur	Droge
cystír, cystírach	Cystir, Cystire
cyw	Anwärter
dhuít	Gruß
drwsagor	Toröffner

estron	Außenwelt(ler)
gormcloch	"Blaustein", Monyx
Gwledda	Feiertag zu Ehren Mesg
gwr gwennyn	Giftkundige
haint-tranc	Seuchentod
hawdd-tranc	der natürliche Tod
hokum	Geschenk zu Cabwdl
igam ogam	bezecht
llyn	See
maes glanio	Plattform für Flugschiffe, Hafen (?)
maith	gut
maith aistear	Gute Reise (Gruß)
maldod	Lord
mawred	adelig, der Adel
megydd-tranc	Kindstod
moriach	Navigator
oích mhaith	gute Nacht (Gruß)
páistach, páistacha	Kind, Kinder
páistacha cystírach	Kinder der Cystire
pámselsig	Thron des Hügelprinzen
pel-droed	Gefolgsmann
prin	Knappe
prydydd	Musiker
Sereg Ran	Blutender Wanderer
sirydd	Chef der Stadtwache
symlen	Symbole
theach, theachta	Haus (im Sinne von Familie), Häuser
trais-tranc	der gewaltsame Tod
trin	manipulative Zeitmagie
triach	Durchquerer
trwyn	Edler
tuach na gaeth	Hügelpfeil
Tuach na Moch	Hügelvolk, Kinder des Moch
ynad	Gerechtigkeit
ysbia	Beobachter
ysgol feithrin	Hofstaat des Hügelprinzen

Deutsch	Mocha
adelig, der Adel	mawred
Anwärter	cyw
Außenwelt(ler)	estron
Barde	bardd
Beobachter	ysbia
bezecht	igam ogam
Blaustein, Monyx	gormcloch
Blutender Wanderer	Sereg Ran
Brauer, Mälzer, Brenner	bragwer
Chef der Stadtwache	sirydd
Cystir, Cystire	cystír, cystírach
der gewaltsame Tod	trais-tranc
der natürliche Tod	hawdd-tranc
Droge	cyffur
Durchquerer	triach
Edler	trwyn
Feiertag zu Ehren Mesg	Gwledda
Flugschiff	awyren
Gedankenfische	anghenbrydd
Gefolgsmann	pel-droed
Gerechtigkeit	ynad
Geschenk	clymu
Geschenk (zu Cabwdl)	hokum
Geschichtenerzähler	chewd traethu
Giftkundige	gwr gwennyn
Gruß	dhuít
gut	maith
gute Nacht (Gruß)	oích mhaith
Gute Reise (Gruß)	maith aistear
Haus (im Sinne von Familie), Häuser	theach, theachta
Hofstaat des Hügelprinzen	ysgol feithrin
Hügelgold (auf Magira Orichalkum)	brynaur

Hügelpfeil	tuach na gaeth
Hügelvolk, Kinder des Moch	Tuach na Moch
Katze (im Hügelreich)	cllygath
Kind, Kinder	páistach, páistacha
Kinder der Cystire	páistacha cystírach
Kindstod	megy-d-tranc
Knappe	prin
Lehensmann	cul
Lord	maldod
manipulative Zeitmagie	trin
Münzbaum	coden bathu
Münzseher	coden ledydd
Musiker	prydydd
Narren	ysgytiad
Navigator	moriach
Nicht-Zeit	amseru nac
passive Zeitmagie	amserdewiniaeth
Plattform für Flugschiffe, Hafen	maes glanio
See	llyn
Seuchentod	haint-tranc
Stadt	cor
Symbole	symlen
Thron des Hügelprinzen	pâmselsig
Tore, Reise	aistear
Toröffner	drwsagor
Wechselbalg (-bälger)	athrú páistach (páistacha)
Zeit	amseru
Zeit-Corps	amsercorrfflu

