

# Enzy der Tuach na Moch

## Inhaltsverzeichnis

### 1. Geschichte

### 2. Das Hugelreich

#### 2.1 Allgemeines

##### 2.1.1 Die Stadte

###### 2.1.1.1 Die Schwebenden Schiffe

##### 2.1.2 Das Totenreich

###### 2.1.2.1 Die Triach

###### 2.1.2.2 Gedankenfische

#### 2.2 Die Cystire

#### 2.3 Die Tore

##### 2.3.1 Die Position im Verhaltnis zu Magira

### 3. Flora und Fauna

#### 3.1 Cllygath

#### 3.2 Bandawicc

#### 3.3 Nebelmistel

#### 3.4 Cachu Baum

#### 3.5 Mondvogel

#### 3.6 Echon

#### 3.7 Gorrowinn

### 4. Korperliche Gestalt/Aussehen

#### 4.1 Archetypen

#### 4.2 Verwandtschaft zu den Naturgeistern?

#### 4.3 Gewandung

### 5. Psyche

#### 5.1 Verhalten

#### 5.2 Zeitmagie

### 6. Gesellschaftsform

#### 6.1 Regierung

#### 6.2 Rechtsprechung

#### 6.3 Die Theachta (Hauser)

## 7. Wirtschaft und Kultur

- 7.1 Bodenschätze
- 7.2 Berufe/Fertigkeiten
- 7.3 Währung
- 7.4 Grußformen
- 7.5 Feiertage

## 8. Kriegskunst/-führung

- 8.1 Cystírw
- 8.2 Fianna
- 8.3 Waffen

## 9. Götter

- 9.1 Clanwhya
- 9.2 Moch
  - 9.2.1 Heilige Stätten
  - 9.2.2 Der Tod
- 9.3 Anamoch
- 9.4 Mesg

## 10. Ränge der Tuach na Moch

## 11. Wörterbuch der Tuach na Moch

## 12. Anhang

- 12.1 Historie
- 12.2 Fehler in der Übersetzung
- 12.3 Der Brauch der Katzenschädel

## 1. Geschichte

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.

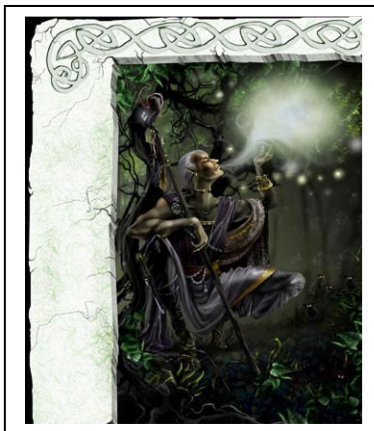
Über die erste Zeit, die Midhiadachdh oder Vorzeit, herrschten die Kinder der Luft: Misg, auch Mesch genannt, Moch und Anamoch. Sie, die sie Wesen aus Gedanken erschaffen können sind die Erfinder des Spieles und des Spielens, der Zauberei und der Künste.

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 (siehe 12.4) 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 die 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 Hügereich

### 2.1 Allgemeines

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

Es gibt sieben Städte im Hügereich (sowie weitere kleinere Ansiedlungen und Gehöfte). Die Hauptstadt heißt Cor Dhai (Cor = Stadt, 80.000 Einwohner)

Die weiteren Städtenamen lauten:

Cor Falias (15.000 Einwohner)

Cor Gorias (50.000 Einwohner)

Cor Finias (45.000 Einwohner)

Cor Murias (50.000 Einwohner)

Cor Bach (35.000 Einwohner)

Cor Caen (wo das berühmte Heidebier "gefördert" wird, 50.000 Einwohner)

Alle sieben Städte liegen am roten Fluss Sereg Ran (= blutender Wanderer).

Die blutrote Färbung des Stroms stand Pate für seinen Namen. Es handelt sich allerdings um wirkliches Wasser, nicht etwa um Blut.

Wenn in der Welt Magira Krieg herrscht, so führt er Hochwasser (Irgendwo auf Magira, nicht nur in Tir Thuatha...)

Natürlich gibt es immer irgendwelche Kriege in Magira. Es ist jedoch nicht so, dass es im Reich der Tuach na Moch nun ständig Überschwemmungskatastrophen gibt. Vielmehr ist das Hochwasser abhängig von der Größe und Schwere des Konfliktes.

Es wird noch von einer achten Stadt in der Geschichte des Hügervolkes erzählt. Die Stadt wird jedoch kaum noch erwähnt, da alleine die Nennung ihres Namens Unglück heraufbeschwören soll.

Der Name dieser Stadt lautet Cor Cosh, die Stadt die schon immer da war.

#### 2.1.1 Die Städte

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.

Die Städte des Hügereiches sind am Sereg Ran gelegen und um sie herum gibt es Lebenszonen, die groß genug sind, um z.B. Land- oder Forstwirtschaft betreiben zu können. Es gibt innerhalb dieser Bereiche auch Teiche und Seen, denn es regnet auch im

Hügelreich.

Jede Stadt hat ihre eigene Barriere zum Totenreich und Tore nach Magira. Die einzigen Verbindungen zwischen den Städten stellen zum einen der Fluss Sereg Ran, zum anderen Tore

zwischen den Städten und die schwebenden Schiffe dar. Um die Städte existieren keine Stadtmauern, denn es gibt keinen Krieg im Reiche der Tuach na Moch.

Innerhalb der Barrieren 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 Barrieren um die Städte 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 den Barrieren nach innen weitergeleitet.

- Cor Bach:

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

- Cor Caen:

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

- Cor Dhai:

Cor Dhai ist die Metropole und Hauptstadt des Hügelreiches und wird auch „die Stadt der tausend Türme“ genannt. Die schlanken Türme sind durch filigrane, geländerlose Brücken verbunden. Hier befindet sich auch eine Insel inmitten des Sereg Ran, auf der der Kristallpalast des Hügelprinzen seinen Platz findet.

- Cor Falias:

Cor Falias ist für jeden sofort an ihrer kreisförmigen Bauart erkennbar. Vom Festplatz aus ziehen sich die Häuserreihen gleich eine Spirale um das Zentrum der Stadt, nämlich dem Bürgerhaus, dem Anlegehafen für die schwebenden Schiffe und – wie schon erwähnt – dem Festplatz mit Marktgebäuden. Die Stadt besticht durch ihre Pflanzenvielfalt und den Grasdächern. 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:

Die überwiegend hellen Gebäude der Stadt sind flach und breit, die niedrigen Dächer glänzen golden. Verzierte Treppenaufgänge schmücken den Eingang eines jeden Hauses, und hier und da haben die Bewohner sogar kleine Bäumchen oder Sträucher gepflanzt. Die gepflasterten Straßen sind breit, daneben laufen steinerne Rinnsale entlang, die dazu dienen, bei Regen das Wasser aufzufangen und somit eine Überflutung der Straßen zu verhindern.

An den Hauswänden kann man Bilder von Festen, Hochzeiten oder Geburten sehen. Diese Hausmalereien dienen dazu, die Nachbarschaft über bestimmte Ereignisse auf dem Laufenden zu halten.

In Cor Finias gibt es auch einen kleinen Statthalter-Palast.

- Cor Gorias:

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

- Cor Murias:

Hier sind hauptsächlich die Schmiede des Hügellandes ansässig (Waffen- und Goldschmiede, usw.) Das Bild der Stadt wird u. a. durch geschmiedete Tore und Geländer bestimmt.

Die Städte selbst bestehen nicht nur aus den Bauten, um sie herum gibt es einen Gürtel aus grünem Land, dessen Flora und Fauna für Menschen ein wenig ungewohnt wirken. Kein Wunder, immerhin stammen die dort ansässigen Lebewesen ebenso wie die Tuach na Moch aus einem lange zurückliegenden Zeitalter.

In diesem "Grünkreis" 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.

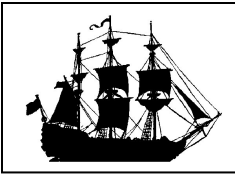
Und außerdem ist Essen ein Vergnügen, auf das man natürlich nicht verzichten möchte. Denn was ist schon ein Fest, ohne eine üppige Mahlzeit?

#### 2.1.1.1 Die Schwebenden Schiffe

Im Hügelland 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 filigranter als ihre Vetter 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 Hügereich. 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 (Hügelwort: cnoceuraw = 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". Es geschieht nur sehr, sehr selten, kann aber z.B. passieren, wenn ein Tuach na Moch während des Fluges einen Cystír kontaktiert; der Navigator kann sich nicht mehr richtig orientieren und das Schiff nicht mehr auf der Bahn halten.

### 2.1.2 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 Hügelvölker 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 Hügelvölker, 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 der Städte. 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 2.1.2.2)

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.

#### 2.1.2.1 Die Triach

Dies ist der Grund, warum Verbindungen zwischen den Städten fast nur durch den Fluss Sereg Ran und die schwebenden Schiffe aufrechterhalten werden. Es gibt aber auch einen anderen Weg durch das Totenreich. Wer, aus welchen Gründen auch immer, nicht per Schiff oder Flugschiff reisen kann oder möchte, kann sich einem der Triach (auch Durchquerer genannt) anvertrauen.

Die Triach wandern zwischen den Städten. Sie tun dies aus freiem Willen und auch ohne, dass sie jemanden begleiten müssen. Sie gelten zumindest als wunderlich, 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.

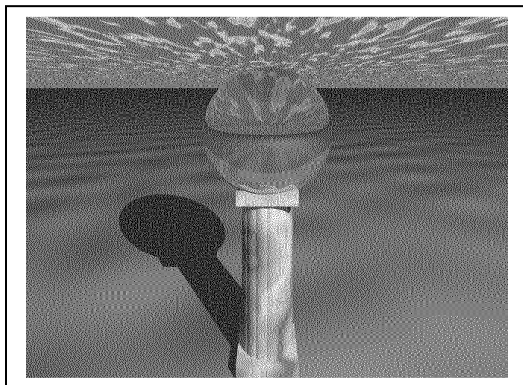
Sie sind in der Lage Illusionen hervorzurufen. Bei jeder Rast und bei jedem Lager scheinen ätherische Bilder durch den Geist der Begleiter zu wehen. Und offenbar sind dies nicht irgendwelche Hirngespinnste, sondern die Erinnerungen der Toten. Es kann einem also geschehen, dass man Zeuge einer längst 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 die lange Reise zwischen zwei Städten unbeschadet hinter sich bringen.

### 2.1.2.2 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.

### 2.2 Die Cystire (cystirach)

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



Ein Cystir ist ein etwa zwei Fäuste großer, reichlich facettierter Kristall, der in einem unirdischen, aquamarinblauen Licht pulsiert. Die Kristalle umgeben die Stadt und ruhen in Räumen, die die Spitzen eines regelmäßigen Heptagramms bilden. 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 Cystirwr, die zu den wenigen wirklich bis ins letzte trainierten Kämpfern des Hügellandes gehören.

## "Kinder der Cystire" (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...).



## 2.4 Die Tore (aistear = 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.

Die Oberwelt kann nur durch bestehende, feste Tore betreten werden. Den Weg zurück ins Hügelreich kann nicht jeder Tuach na Moch erschaffen. 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 und können im Streitfall von beiden Seiten gesperrt werden.

### 2.4.1 Die Position im Verhältnis zur "realen" Welt

Direkte und dauernde Verbindungen von Magira zum Hügelreich (oder umgekehrt) stellen 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, ausgestorben sind, hier existieren sie immer noch.

#### 3.1 Clllygath

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

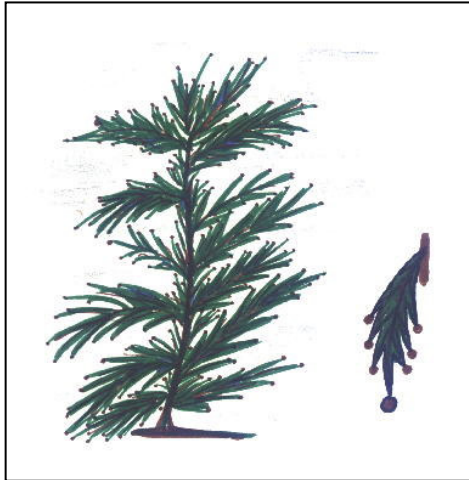
Ein kleiner, flinker Geselle von schlammbrauner Farbe. Sein Fell ist glatt und so kurz, dass es einen feuchten Schimmer widerspiegelt. Die Vorderpfoten gleichen schaufelartigen Fortsätzen, die Hinterpfoten sind mit je vier scharfen Krallen ausgestattet. Der größte bisher erspähte Bandawicc war 3 Handspannen 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 zermahlen 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:  
"Er ist eigen wie ein Bandawicc."

### 3.3 Nebelmistel



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.

Ein Mensch, dessen Phantasie übertrieben ist: "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 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.

"Liegt es unten, schau nach oben"

### 3.5 Mondvogel

Einer 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, 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.



Ein lieber Gruß an einen Freund:  
"Möge der Mondvogel Dein Leben besingen."

### 3.6 Echon

Ellengroße Echse mit rötlicher Haut. Frisst Kleintiere 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 sehr schmerzhaft ist und böse Eiterungen mit sich bringt.

Mensch mit böser Zunge:  
"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 Unglück.

## 4. Körperliche Gestalt/Aussehen der Tuach na Moch



Grundsätzlich: Humanoid, durchschnittlich zarter gebaut als ein Mensch, jedoch gibt es auch im Reiche Mochs jegliche Abstufung von dürr bis beleibt. Spitze Ohren. Feingliedrig. Durchaus Gesichtsbehaarung bei den Männern. Meist für Menschengesicht 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 Volksstämme

Die Tuach na Moch sind unterteilt in sieben Theachta (Häuser, Einzahl theach), sieben Volksstämme und die arthrú páistacha (die Geholten).

Die Theachta sind nach den Städten benannt, also:

Theach na Bach  
Theach na Caen  
Theach na Dhai  
Theach na Falia  
Theach na Finia  
Theach na Gorla  
Theach na Muria

Die verschiedenen Häuser repräsentieren gleichfalls die sieben Volkstypen, d.h. das allgemeine Aussehen der sieben verschiedenen Volkstypen unterschied sich einmal sehr drastisch.

-Bach: Der Bach-Typ ist der dunkelste im Hügelvolk, - zumindest vom Aussehen her: dunkle Augen, dunkler Teint, eine schmale Nase und volle Lippen zeichnen den typischen Bach aus. Ihnen wird eine besondere Beobachtungsgabe und außergewöhnliche Sehfähigkeit nachgesagt. Dieses Haus bescherte dem Hügelvolk auch den Ruf, hinterlistig zu sein, denn hieraus entstammen die meisten Beobachter.

-Caen: Der Caen-Typ ist wohlbeleibter, hat im Allgemeinen ein breites, rosiges Gesicht, eine kurze breite Nase und breite Lippen. Aus dieser Familie entstammen die bekanntesten Brauer und Brenner. Sie lieben die sinnlichen Freuden und verstehen sich daher normalerweise sehr gut mit dem Hause Finia.



-Dhai: Der Dhai-Typ ist der "Großstädter" schlechthin: immer in Bewegung und ruhelos. Das typische Aussehen eines Dhais ist aristokratisch: schlank, breitschultrig, das Gesicht markant, die Lippen etwas schmaler. Aus dieser Familie entstammen die "schönsten" Frauen des Schönen Volkes, und man sagt auch, die intelligentesten.

-Falia: Vom Aussehen und Körperbau her kräftig, dunkler Teint, braune Haarfarbe und braune Augen - der etwas grobschlächtige "Naturbursche" halt. Der Falia-Typ hat ein ausgeprägtes Ehrgefühl und ist vor allem seiner Familie gegenüber sehr loyal und verteidigt sein Hab und Gut mit einer Verbissenheit, die man sonst beim Hügelvolk in der Art nicht beobachtet.

-Finia: Kleiner als die anderen Mocha, braunhaarig bis dunkelblond, überwiegend blassäugig (sprich blau oder grau), jedoch ist ihre Hautfarbe dunkler als beim Gorla-Typ. Dieses Haus ist bekannt für seine Narren und Barden, denn sie sind ein lebenslustiges Völkchen, die dem sprichwörtlichen Humor der Tuach na Moch alle Ehre machen. Sie haben Mühe, Dinge ernst zu nehmen, - und bringen sich dadurch auch oft in Schwierigkeiten. Allerdings ist ihre Wortgewandtheit im höchsten Maße erstaunlich, so

dass sie es meistens schaffen, sich mit Worten aus ihren Schwierigkeiten "herauszuwinden". Aus diesem Hause entstammten früher auch die besten "Diplomaten" und Geschichtenerzähler.

-Goria: Das genaue Gegenteil vom Falia-Typ: Zierlich, heller Teint und helläugig, beinahe schon erschreckend und ungesund blass, (so wie man sich einen typischen "Stubenhocker" halt vorstellt!), denn sie sind nicht gerade reisefreudig oder abenteuerlustig, sondern befassen sich am liebsten mit den "geistigen" Wissenschaften (Heilkunde, Giftmischerei, usw.). Aus diesem Hause entstammten ursprünglich die magisch begabtesten Tuach na Moch.

-Muria: Ähnlich dem Falia-Typ, breit, kräftig, aber mit hellerem Aussehen. Ihnen zueigen sind im Allgemeinen die breiten Wangenknochen, jedoch sind ihre Nasen und Lippen etwas schmaler als üblich. Ein Muria spricht nicht sehr viel, lacht aber sehr gerne und laut. Aus diesem Hause entstammen die besten Schmiede.

Anmerkung: Zwar hat jede Familie ihre eigene Fähigkeit, aber Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel. So kann ein Dhai z.B. durchaus auch ein guter Brauer sein, usw.

#### 4.2 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 Volksmitglieder 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.

#### 4.3 Gewandung

Fast alles ist möglich, jedoch werden die Farben braun und grün bevorzugt.

### **5. Psyche**

#### 5.1 Verhalten

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) Dadurch, dass Moch das stille Volk unsterblich gemacht hat, hat er 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.

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.

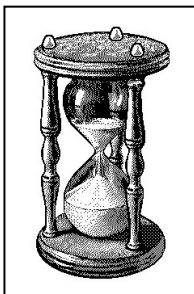
\* Einfach nur so...

\* 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 allen 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.

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 Hügler ist durch die Zeitlosigkeit geprägt, und er/sie 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.

## 5.2 Zeitmagie



Reisen in die Zukunft sind generell auch für einen Tuach na Moch unmöglich, Reisen in die Vergangenheit sind einigen wenigen möglich. Ein Hügler, der in die Vergangenheit reist, hat eine gewisse Affinität zur Zeit und weiß deshalb, wie er sie zu manipulieren hat, ohne dabei Zeitparadoxa oder großartige Veränderungen zu schaffen. Das Hügelvolk verfügt über ein kollektives Tuach na Moch Bewusstsein, eine Art Instinkt, der verhindert, dass ein Tuach na Moch irreparable Schäden im Zeitgefüge verursacht.

Es gibt eine passive und manipulative Zeitmagie.

Das „Nicht-Altern“ zählt zur passiven Zeitmagie (amserdewiniaeth) und ist ein Geschenk Mochs an seine Kinder. Das Erwachen der Zeitmagie erfährt jeder Hügler auf seine ganz persönliche Weise und ist ein Zeichen des "Erwachsenseins" im Hügereich. 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.

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

### 5.2.1 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 zurück in ihre Heimat. Dies ist der Ruf Mochs. Dieses Heimweh wird so stark, dass es sogar den Tod des Mocha herbeiführen kann.

### 5.2.2 Verschiedene Formen der manipulativen Zeitmagie:

\* Beschleunigend - Hierbei wird der Zeitablauf des Objektes beschleunigt, d.h. das Objekt scheint für Außenstehende schneller zu altern.

Ex: 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 scheint für Außenstehende langsamer vorstatten zu gehen (bis zum Stillstand).

\* Umkehrung - Der Zeitablauf des Objektes wird umgekehrt, d.h. es beginnt jünger zu werden.

Ex: verwelkte Blumen wieder zum Blühen bringen.

Die Zeitmagie-Begabungen sind verschieden ausgeprägt. Generell gilt jedoch: je höher die Häuser (theachta), desto größer auch die Begabung.

Auch im Hügereich vergeht die Zeit normal und linear. Allerdings existieren die Hüglerbewohner tatsächlich neben der Zeit. Geschichten von Personen, die mit dem Hüglervolk feierten und nicht mehr zurückfanden resultieren aus dem verdrehten Humor der Tuach na Moch.

Die Geholten werden von dem Tuach na Moch, der sie entführt ebenfalls zum Teil "aus der Zeit entfernt". Solange sie sich im Reiche Mochs aufhalten, unterliegen sie denselben Regeln wie die "echten" Hügelvölkler (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.

Das Ausüben der Zeitmagie, insbesondere auf der Oberwelt, hat für den Mocha körperliche Folgen.

## **6. Gesellschaftsform**

### 6.1 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 Dhai. Auch besonders verdiente Hügelvölkler oder Geholte können vom Prinzen in den Rat berufen werden.

### 6.2 Rechtsprechung

In jeder Stadt gibt es mehrere Richter. 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 vor Cor Dhai gefällt, dem Ynad Llyn (= "See der Gerechtigkeit"), 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".

### 6.3 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 6.3.1, Das Spiel der theachta). Meuchelmorde sind zwar äußerst unüblich, aber möglich. (Tatsächlich ist es so, dass zwei Familien, welche sich soeben noch spinnfeind sind, sich gegen eine dritte Familie zusammentun. Nach welchen Kriterien dies geschieht, ist oft schwer zu ermitteln).

#### 6.3.1 Das Spiel der theachta

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

Wenn hier steht, das Haus Dhai sei neutral, so ist es natürlich 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 Muria ist absolut dem "Kristallthron" treu ergeben, d.h. allen Nachkommen Arpads, - wozu z.B. Arkan e'dhelcú und seine Söhne gehören.

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

Einige dieser Häuser sind sich untereinander spinnefeind. Das Haus Falia z.B. ist absolut nicht "königstreu" (natürlich nicht offiziell), denn sie entstammen ihrer Meinung nach aus einem mindestens genauso gutem 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 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. Der Unterschied zwischen Bach und Dhai ist der, dass Dhai selbst kein Interesse außer Reichtum und Profit 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 Hugelreich so viel Kontakt zur Oberwelt hat. Dementsprechend sind sie gegenuber Dhaj, Bach und auch Muria nicht unbedingt wohl gesonnen. Diese Familien sind absolut gegen Menschen im Hugelreich. Die Gorja unterstutzen auch gerne die Falia, weil sie meinen, dass eine Herrschaft unter dem Hause Falia wieder "Ordnung" ins Hugelreich bringen konnte

Das Haus Caen (uberwiegend die weiblichen Mitglieder) ist ebenfalls etwas sauerlich auf das Haus Dhaj: Statt eine ihrer Tochter zu heiraten, heiratete der Hugelprinz, trotz eines hohen Brautpreises (Bestechungsgeldes), eine Nicht-Adelige aus einer anderen Familie. Im Hugelreich politisch auf der sicheren Seite zu leben, erfordert einen wachen Verstand, eine Prise Kaltblutigkeit und eine gut bezahlte Wache, die einem den Rucken schutzt, - und eine gute Informationsquelle, die einem sagt, wann es Zeit fur eine Gehaltserhohung der Leibwache ist, damit nicht "aus Versehen" Unfalle passieren.

## **7. Wirtschaft**

### 7.1 Bodenschatze

Als das Hugelreich 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 den bekannten Barrieren.

Aus dieser Herkunft etlicher Teile des Hugelreiches resultieren auch die vorhandenen Bodenschatze. Insbesondere das magische Metall (cnoceuraw = Hugelgold), sowie den Monyx (gormcloch = blauer Stein) gibt es so reichhaltig, dass sie an manchen Stellen im Tagebau zu gewinnen waren, wenn jemand Interesse daran hatte.

#### 7.1.1. Die Rolle des Eisens

Tuach na Moch haben eine schwere Eisenallergie. Das Metall "verbrennt" den Hugelvolkler nicht sofort, es wirkt eher schleichend. Angerichteter Schaden kann nur naturlich geheilt werden und nicht mittels Zeitmagie. Ist ein Tuach na Moch dem Metall uber einen langeren Zeitraum ausgesetzt, so stirbt er. Nur die direkte Beruhung verursacht diesen Schaden. Die Menschen huten sich normalerweise, einem Tuach na Moch auf diese Art Verletzungen zuzufugen oder ihn gar zu toten, denn die restlichen Hugelvolkler konnten das spitzkriegen und dann...

### 7.2 Berufe/Fertigkeiten

Die Berufe der Tuach na Moch entsprechen ihren Pendants auf Magira (Naturlich wird

man keinen Schmied 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 (sledydd)

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 Prinzen 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. Niemals 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 im waffenlosen Kampf bei den Fianna, grundlegenden Kenntnissen über das Überleben in der Wildnis und das unauffällig bleiben (tarnen), sowie Kenntnisse über das Öffnen von Hügeltoren und das Leben in der Oberwelt, für diejenigen, die außerhalb des Hügereiches eingesetzt werden.

Es werden einseitige "Beobachtungstore" zu neuralgischen Punkten der Oberwelt aufrechterhalten, durch die die Beobachter ihre Aufgabe erfüllen können. Es werden jedoch auch „stichpunktartige" Beobachtungstore zu allen möglichen Orten auf Magira geöffnet.

- Brauer, Mälzer, Brenner:

Abweichend von den normalen Vertretern ihrer Zünfte, verstehen es besonders zeitmagisch ausgebildeten Personen, alkoholische Getränke "künstlich" altern zu lassen. Besonders Begabte vermögen das berühmte, berühmte Hügelflut herzustellen. Der

Legende nach ist es den Tuach na Moch möglich, aus einfachem Heide- ein Starkbier zu brauen.

#### - 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). Sein Humor ist meist sehr zweideutig. 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...).

#### - Coden ledydd = Münzseher

### 7.3 Das Währungssystem

Da das Hügelreich eine Enklave ist, bräuchte es eigentlich kein eigenes Münzsystem. Aber genauso wie die Tuach na Moch eigentlich nicht essen müssen, es aber trotzdem tun, haben sie ein Währungssystem beibehalten, obwohl sie es eigentlich nicht bräuchten. Das Münzsystem besteht aus 7 hölzernen Münzsorten, benannt nach den 7 Städten: As Dhai (ist natürlich die wertvollste), As Gorla, As Falia, As Finia, As Muria, As Caen, und As Bach.

Dieses Holz wird von den sog. "Münzbäumen" (coden bathu) gewonnen. Diese Bäume sind durch Zeitmagie nicht zu beeinflussen, denn sie besitzen eine ihnen eigene Aura, die

nur durch natürliches Wachstum entstehen kann. Versucht man das Wachstum der Bäume magisch zu beschleunigen, verliert das Holz seine Aura und es entsteht Falschgeld.

Der Grund, warum Tuach na Moch diese Münzen immer wieder herstellen müssen, ist folgender: Die Münzen haben eine begrenzte Lebensdauer und können ganz plötzlich verschwinden!!!

Es gibt im Hügelland auch die extrem seltene, aber besondere Begabung, die verbleibende Lebensdauer der Münzen zu erkennen. Hügelbewohner mit diesen Fähigkeiten werden "Münzseher" (Codan ledydd) genannt.

Dieses Talent kann natürlich sowohl zu ehrlichen, als auch zu unehrlichen Zwecken genutzt werden, - und das ist extrem schwierig zu erkennen!!!

#### 7.4 Grußformen

| <b>Gruß</b>   | <b>Aussprache</b> | <b>Bedeutung</b>   |
|---------------|-------------------|--|
| maith aistear | ma aschter        | Abschiedsgruß (Gute Reise)   |
| lá            | lâ                | Begrüßung unter Freunden, eher leger. (am besten mit „Hi“ zu übersetzen) |
| maith lá      | ma lâ             | guten Tag  |
| Moch dhuit    | Moch duit         | höflicher Gruß, Abschied für kurze Zeit                                  |
| oích mhaith   | che wa            | gute Nacht   |

#### 7.5 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 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 Hügelland. Er wird zu Ehren Mochs begangen, als Dank für die Errettung des Hügelvolkes. Auch an diesem Tag und insbesondere in der Nacht wird viel gegessen und getrunken. Da die Hügelwege 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 Geschenktage 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.

## 8. Kriegskunst/-führung

### 8.1 Cystírwr

Zwar verstehen sich viele Tuach na Moch auf die Kampfkunst, jedoch stellen die Cystírwr, die „Kristallwächter“, neben den Fianna die absolute Elite dar. Sobald sie den Ruf durch die Cystire verspüren, erhalten sie eine Grundausbildung in der Kampfeskunst durch die Fianna. 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.

### 8.2 Fianna



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

- Leibgarde des Prinzen
- Streitmacht der Tuach na Moch
- 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, sondern viel mehr als einen Beruf ansehen.

Die Streitkräfte der Fianna strukturieren sich in drei Rängen:

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

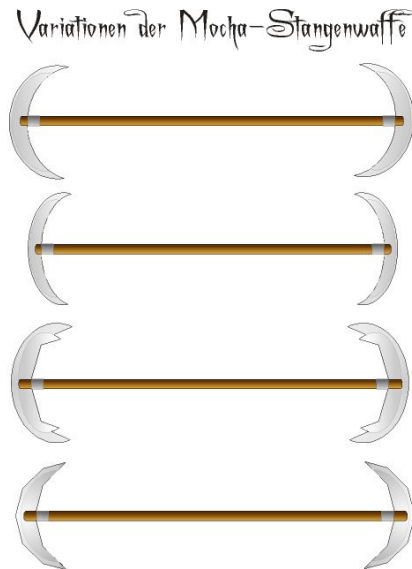
Die Kriminalitätsbekämpfung wird anders gegliedert. Hier gibt es für jede Stadt ein bis zwei zuständige Fianna, sogenannte „Syridd“. Die Ruhe auf den Straßen wird von der Bürgermiliz, die ihnen untersteht, gewährleistet.

Die Fianna werden in folgenden Kampftechniken ausgebildet:

Waffenloser Kampf (Fian-Ragh)

Bei Fian-Ragh handelt es sich um eine Kampfeskunst, die auf schnellen Tritten und Hieben basiert. Es wird über einen geheimnisvollen Zusatz (Zeitmagie?) zu diesen Angriffen gemunkelt.

Bewaffneter Kampf



Neben den üblichen Waffen des Hügelvolkes wie Blasrohr, Langbogen und Pfeile, als auch Kurzsword ist der ganze Stolz eines Fianna die „Sichelklinge“. Diese äußerst tödliche Waffe besteht aus einem ca. 1.20 m langen Holzstock und zwei auf beiden Enden sitzenden sichelförmigen Cnoceuraw- Klingen.

Die Kleidung und Rüstung der Fianna ist in den hügeltypischen Farben grün und braun gehalten und wird durch goldene Stickereien und Applikationen vervollständigt.

Als Rüstung tragen sie Lederpanzer, sowie Arm- und Beinschienen.

Eine höchst ehrenvolle Aufgabe für die Fianna ist es auch, Anwärtern der Cystírwr ihre Grundausbildung im Kampf zu erteilen.

### 8.3 Waffen

- Gifte:

Im Gegensatz zum Großteil der Magiraner, scheut sich das Hügelvolk nicht, zum Erreichen seiner Ziele Gifte einzusetzen. Aus diesem Grunde haben sie es in der Disziplin der Giftmischerei zu einer wahren Meisterschaft gebracht. Natürlich auch in der Kunst zur Bekämpfung von Vergiftungen aller Art.

## - Das Blasrohr

Das auf Magira eher unbekanntes 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 geschnitten 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!)

## - Die Sichelklinge (siehe 8.2 Fianna)

## 9. 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.

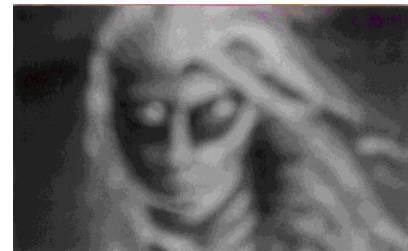
### 9.1 Clanwhyha

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.

### 9.2 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 dann immer männlich, denn immerhin ist er Clanwhyhas Sohn.



#### 9.2.1 Heilige Stätten



Es gibt keine Tempel als solche im Hügelreich, jedoch heilige Stätten (z.B. Moch Cadair, Steinkreise und Hügel).

Wie auch in der Oberwelt gibt es im Hügelreich 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 Hügelland als auch in Tir Thuatha. Keiner weiß jedoch, wo dieser Ur-Steinkreis sich befindet.

### 9.2.2 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.

Der Natürliche Tod: Hawdd-tranc

Er/Sie 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/Sie 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 gegen weitere Angriffe. Dann aber schlägt er ihm 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 in Lumpen gehüllten Kindes mit großen, uralte wirkenden Augen und holt auch nur Kinder. Einzige Ausnahme: Er/Sie 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/sie holen soll. Er/sie spricht mit flüsternder, schwerer Stimme und geht mit schleppenden, schweren Schritten. Die ersten und einzigen Worte, die er/sie zum Gestorbenen spricht sind: "Dein Leiden ist beendet!" Dann winkt er seinem "Opfer" ihm zu folgen.

### 9.3 Anamoch

Sie ist die Trösterin im Unglück, die Göttin des Mitgefühls. 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 Hügelreich 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.

### 9.4 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. Ränge der Tuach na Moch

### Follow-Rang

Lord  
Edler  
Lehensmann  
Knappe  
Gefolgsmann  
(Anwärter)

### Tuach na Moch

Maldod  
Trwyn  
Cul  
Prin  
Pel-drod  
Cyw)

## 11. Wörterbuch der Tuach na Moch

Mocha - Deutsch

|                            |                                      |
|----------------------------|--------------------------------------|
| aistear                    | Tore, Reise                          |
| amsercorrfflu              | Zeitwächter                          |
| amserdewiniaeth            | passive Zeitmagie                    |
| amseru                     | Zeit                                 |
| amseru nac                 | Nicht-Zeit                           |
| anghenbrydd                | Gedankenfische                       |
| athrú páistach (páistacha) | Wechselbalg (-bälger)                |
| awyren                     | Flugschiff                           |
| bardd                      | Barde                                |
| bragwer                    | Brauer, Mälzer, Brenner              |
| chewd traethu              | Geschichtenerzähler                  |
| clygath                    | Katze (im Hügereich)                 |
| clymu                      | Geschenk                             |
| cnaceuraw                  | Hügelgold                            |
| 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                     |
| megy-d-tranc               | Kindstod                             |
| moriach                    | Navigator                            |
| oích mhaith                | gute Nacht (Gruß)                    |
| páistach, páistacha        | Kind, Kinder                         |
| páistacha cystírach        | Kinder der Cystire                   |

pâmselsig  
pel-droed  
prin  
prydydd  
Sereg Ran  
sirydd  
symlen  
theach, theachta  
trais-tranc  
trin  
triach  
trwyn  
tuach na gaeth  
Tuach na Moch  
ynad  
ysbia  
ysgol feithrin  
ysgytiad

Thron des Hügelprinzen  
Gefolgsmann  
Knappe  
Musiker  
Blutender Wanderer  
Chef der Stadtwache  
Symbole  
Haus (im Sinne von Familie), Häuser  
der gewaltsame Tod  
manipulative Zeitmagie  
Durchquerer  
Edler  
Hügelpfeil  
Hügelvolk, Kinder des Moch  
Gerechtigkeit  
Beobachter  
Hofstaat des Hügelprinzen  
Narren

#### Deutsch - Mocha

adelig, der Adel  
Anwärter  
Außenwelt(ler)  
Barde  
Beobachter  
bezecht  
Blaustein, Monyx  
Blutender Wanderer  
Braucher, Mälzer, Brenner  
Chef der Stadtwache  
Cystir, Cystire  
der gewaltsame Tod  
der natürliche Tod  
Droge  
Durchquerer  
Edler  
Feiertag zu Ehren Mesg  
Flugschiff  
Gedankenfische  
Gefolgsmann  
Gerechtigkeit  
Geschenk  
Geschenk (zu Cabwdl)  
Geschichtenerzähler

mawred  
cyw  
estron  
bardd  
ysbia  
igam ogam  
gormcloch  
Sereg Ran  
bragwer  
sirydd  
cystír, cystírach  
trais-tranc  
hawdd-tranc  
cyffur  
triach  
trwyn  
Gwledda  
awyren  
anghenbrydd  
pel-droed  
ynad  
clymu  
hokum  
chewd traethu

|                                     |                            |
|-------------------------------------|----------------------------|
| Giftkundige                         | gwr gwennyn                |
| Gruß                                | dhuit                      |
| 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)   | cnaceuraw                  |
| 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                            | megydranc                  |
| 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-ranc                 |
| Stadt                               | cor                        |
| Symbole                             | symlen                     |
| Thron des Hügelprinzen              | pâmselsig                  |
| Tore, Reise                         | aistear                    |
| Toröffner                           | drwsagor                   |
| Wechselbalg (-bälger)               | athrú páistach (páistacha) |
| Zeit                                | amseru                     |
| Zeit-Wächter                        | amsercorrflu               |

## 12. Anhang

### 12.1 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*

## 12.2

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!).

## 12.3

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.

#### 12.4

Die relative Unsterblichkeit.

Ein Tuach na Moch kann nicht auf natürliche Art und Weise sterben. Er ist dem natürlichen Alterungsprozess nicht unterworfen. Wohl aber kann er durch Gewalt, Gift oder Unfall zu Tode kommen.

Auch schwere Krankheiten können seinem Leben vorzeitig ein Ende setzen. Doch sind Krankheiten, obwohl sie bekannt sind, doch eher selten zu nennen.

#### 12.5

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.

Rechtsprechung!!!

Erfolgt durch den Statthalter

bei Kapitalverbrechen wie Mord geht das nach Cor Dhai (Steine in den See)