

Zeitsprung



Elf

VORWORT(€)

Maith lá, liebe Leser.

Ein weiterer Zeitsprung, mein Vierter. Wie die Zeit vergeht. ;)

Seit nicht ganz einem Jahr sind wir aus dem Winterschlaf erwacht und ich kann nicht wirklich klagen. Es gibt ein paar Neuzugänge, es gibt wieder Lesestoff von uns, ein paar Zeremonien, da kann man schon zufrieden sein, denke ich.

Ich hoffe, dass die werten Leser (ich weiß, dass ihr da draußen seid, ich kann euch atmen hören! ^^) mit den Stories zufrieden sind, ich habe versucht, mal ein wenig Neues einfließen zu lassen. Auch die Rezept-Ecke mag ich eigentlich recht gerne, zumal die Sachen sehr lecker sind.

Und wieder einmal ein Dank an Rhian für ihre Mitarbeit! ;)

Abschließend möchte ich noch eines sagen: Wer meint, dass ihn das Hügelvolk interessiert – sprecht uns an, wir beißen nicht. OK, nur manchmal ... kaum. Aber nicht doll. Und wir heißen immer gern neue Mitglieder bei uns willkommen, keine Frage. Und die müssen auch nienicht irgendwelche Sklavendienste für uns verrichten. Versprochen! ;)

Maith aistear,

Feach / Bernd

Maith lá Ihr Lieben und auch alle Mitmagiraner, ein herzliches Hallo

wieder einmal hat sich ein Termin zum Redaktionsschluss hinterrücks an mich herangeschlichen und mich furchtbar überrascht....

Nee, ich muss bei der Wahrheit bleiben, Bernd, unser Redakteur des Zeitsprunges, hat mich oft genug erinnert, ist aber wie Weihnachten, das kommt auch immer wieder sehr plötzlich für mich ;)

Aber ich gelobe Besserung und werde versuchen bis zum nächsten mal auch wieder etwas zu Papier, besser gesagt in die Tastatur zu bringen.

Was gibt es sonst noch Neues zu berichten? Nun, im Moment ist etwas saure Gurken Zeit, und es läuft noch nicht allzuviel. Aber das wird sich bestimmt in den nächsten Wochen ändern.

Ihr werdet es sehen, es wird nur ein Wimperschlag vergehen, und das Fest ist da.

Nun aber genug, Habt viel Spaß mit dem neuen Zeitsprung.

Euer Ebus

Impressum

Der Zeitsprung ist die Publikation der Tuach na Moch (Hügelvolk), einer Simulationsgruppe FOLLOWS im Fantasy Club e.V.

V.i.S.d.P.:
Bernd Meyer,
Heinrich-Hauschildt-Str. 13,
25336 Elmshorn
04121/91799 - Lex.Arcana@gmx.de

Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des Zeitsprungs haftet gegenüber dem FC e.V. dafür, dass alle von ihm oder über ihn eingereichten, zusammengestellten oder sonst wie übermittelten Beiträge, insbesondere Texte, Karten, Bilder, Skizzen, Fotografien, Zeichnungen, Tabellen, keine Rechte Dritter verletzen, es sei denn er beweist durch Vorlage einer entsprechenden schriftlichen Erklärung oder eines anderen zulässigen Beweismittels, dass die Rechtsverletzung von einem anderen zu verantworten ist oder dieser befugt war, über die zur Veröffentlichung erforderlichen urheberrechtlichen Nutzungsrechte zu verfügen. Die Rechte und Pflichten der einzelnen Autoren oder sonst wie Beitragenden bleiben davon unberührt. Auf den Fotografien abgebildete Personen sind ebenfalls unwiderruflich mit der Veröffentlichung einverstanden.

Inhaltsverzeichnis

Tod aus den Schatten	S. 3
Navigator	S.10
Schätze der Hügelküche	S.17
Clanliste	S.18

Tod aus den Schatten

Mitternacht in Cor Caen, die samtene Dunkelheit lag schwer über der Stadt. Die Tür des „Wunschbrunnens“, einer Schenke am Marktplatz, schloss sich hinter dem letzten Gast. Erschöpft, aber zufrieden, drehte der Wirt den Schlüssel im Schloss und zapfte sich einen letzten Krug Bier. Dies war sein übliches Ritual, der abschließende Krug, die Belohnung für den überstandenen Tag. Danach würde er sich an die Reinigung der Schenke machen und dann die Treppe hinauf in seine Kammer gehen und in sein Bett fallen. Als die Flamme der Kerze neben ihm zu flackern begann, sah er irritiert hoch. Alle Fenster waren geschlossen, die Tür auch ... wo kam der Windzug her? Doch bevor er beginnen konnte, nach der Ursache zu suchen, fiel ein Schatten

auf ihn.

„Stirb, elender t'bebb-Abschaum. Nichts ist vergessen!“

Der Wirt hob erschrocken eine Hand, öffnete den Mund, wollte etwas sagen. Doch da fuhr blanker Stahl durch seine Brust, traf sein Herz und löschte seine Gedanken aus. Als sein Körper zu Boden fiel, war sein Lebensfunke schon erloschen. Der Angreifer verschwand wieder in den Schatten, aus denen er gekommen war.

Delwyn n'patrach stand in der Schenke, vor ihm lag der Leichnam des Wirtes, neben dem sein Assistent Pedr m'dafad kniete. Seine Blicke wanderten durch den Schankraum, dann sah er wieder zu Pedr.

„Nun, was wissen wir über den Toten?“

Der Angesprochene sah auf, dann zuckte er die Schultern.

„Der Mann hieß Gethyn t'crunn, keine Angehörigen. Die Schenke war seit Generationen im Familienbesitz. Die t'crunn waren eine kleine, unbedeutende Familie, hielten sich aus dem „Spiel der theachta“ heraus. Die Nachbarn kennen ihn als ruhigen, freundlichen Kerl, immer für einen Schwatz zu haben, fröhlich und zufrieden. Er schloss immer gegen Mitternacht, seine Kunden waren zu einem großen Teil bei den Fördertürmen beschäftigt, die

mussten früh wieder raus. Sein Laden war immer ruhig, ein weiterer Grund für seine Beliebtheit bei den Nachbarn. Ganz im Gegenteil zum Besitzer der Schenke auf der anderen Seite des Platzes, Andras t'bebb. Da gibt es öfter Schlägereien und Lärm, die ganze Nacht hindurch. Gestohlen wurde nichts, die Einnahmen des letzten Tages sind noch da. Ich würde ja normalerweise sagen, wir haben es hier mit einer Fehde zwischen zwei Häusern zu tun. Aber da passt t'crunn nicht ins Bild.“

Delwyn war zufrieden. Sein Assistent fing an, erst nachzudenken und dann den Mund aufzumachen. Sicherlich, er war immer noch ungeschickt und dann und wann übersah er Hinweise, die deutlich wie ein Scheunentor waren. Aber das würde sich mit der Zeit geben. Ein gutes Vorbild, Geduld und ein paar ordentliche Schläge auf den Hinterkopf würden aus ihm schon einen passablen Ermittler machen.

„Wie kam der Angreifer rein, kannst du mir das auch sagen? Die Tür war abgesperrt, der Schlüssel steckte von innen, wir mussten sie aufbrechen. Auch die Fenster sind verriegelt gewesen.“

Pedr nickte.

„Die Tür zum Keller steht offen, der Täter muss sich dort versteckt haben. Er wartete ab, bis t'crunn allein war und schlug dann zu. Der

Verletzung nach zu urteilen, wurde als Waffe ein Schwert mit schmaler Klinge benutzt. Das Opfer war sofort tot.“

Delwyn blinzelte überrascht. Das war doch nicht sein Assistent, der da sprach. Eigenständige Schlussfolgerungen, genaue Beobachtungen... hier stimmte etwas nicht. Doch dann dämmerte es ihm.

„*Syrid* [1] a'landeg ist oben, vermute ich? Dann werde ich einmal schauen, was sie dort gefunden hat. Bisher hat sie ja wie üblich gute Arbeit geleistet.“

Pedr wurde knallrot und schaute zu Boden. Getroffen. Tesni a'landeg war eine junge, blitzgescheite Frau, die dazu auch noch ausnehmend gut aussah. Pedr war ihr mit Haut und Haar verfallen, was leider nicht auf Gegenseitigkeit beruhte. Tesni mochte Pedr und half ihm gerne, aber Gefühle über eine gewisse Kumpelei hinaus waren bei ihr nicht vorhanden. Wenigstens spielte sie nicht mit ihm, es wäre ein schmerzlicher Verlust für seine Arbeit, wenn Delwyn sie versetzen lassen müsste. Gedankenverloren ging er die Treppe zur Kammer des toten Wirtes hinauf.

„Ah, da bist du, Tesni. Gute Arbeit, Pedr hat mir deine Erkenntnisse schon berichtet. Irgendetwas Neues gefunden?“

Das Gesicht der jungen Frau erstrahlte unter einem breiten Grinsen.

„Es hat wie üblich nicht geklappt, hmm? Dann muss ich subtiler vorgehen beim nächsten Mal. Irgendwann schaffen wir es schon noch. Ich will dem Jungen doch nur helfen, Chef. Er bemüht sich wirklich und er liebt die Arbeit.“

Delwyn erwiderte das Grinsen.

„Das weiß ich doch, ansonsten wäre er nicht mehr dabei. Aber er muss es lernen, also sag ihm nicht zu viel vor. Wenn er alles vorgekauft bekommt, braucht er nur länger. Also nicht übertreiben, ansonsten muss ich dich leider übers Knie legen, junge Dame.“

Sie lachten beide, und Delwyn war wieder einmal froh, dass er derart gute Mitarbeiter hatte.

„Hier oben ist nichts zu finden gewesen, Chef. Aber im Keller fand ich das hier. Ein Hinweis?“

Er nahm den Gegenstand von ihr, besah ihn sich genauer. Es war die Schnalle eines Schuhs, eine schöne Silberarbeit, aufwendig verziert, keine billige Arbeit. Interessanter aber war das Herzstück der Schnalle. Es zeigte das Wappen des Hauses Muria.

Die drei Fianna saßen in ihrer Wachstube und gingen noch einmal die Details des Falles durch. Delwyn drehte die silberne Schnalle zwischen seinen Fingern und legte die Stirn in Falten.

„Warum haben wir einen Hinweis auf das Haus Muria gefunden? Das würde bedeuten, der Mord steht in Zusammenhang mit einer Fehde. Aber die t'crunn hielten sich aus den Fehden heraus, damit ist es sehr unwahrscheinlich, dass es darum ging. Gestohlen wurde nichts ... also, warum musste er sterben? Das macht keinen Sinn.“

Gereizt warf Delwyn die Schnalle in den Kasten mit den übrigen Beweisstücken. Dann sah er zu Tesni und Pedr hin.

„Mit wem liegt Muria derzeit in Fehde? Vielleicht hilft uns das weiter.“

Tesni überlegte, doch es war Pedr, der zuerst antwortete.

„Haus Muria hat viele Fehden, aber im Augenblick ist die heftigste ein Streit zwischen den Familien t'bebb und d'hier. Natürlich haben wir bisher keine Beweise, alle Todesfälle waren der Faktenlage nach Unfälle. Auch wenn die Häufung nahelegt, dass dem nicht so ist. Wir sollten ...“

Delwyn stutze, dann fiel er seinem Assistenten ins Wort.

„t'bebb? Aber so heißt doch der Schenkenbesitzer auf der anderen Seite des Marktes. Vielleicht haben wir eine erste Spur. Gut gemacht, Pedr.“

Pedr wurde rot und blickte verstohlen zu Tesni. Grinsend fuhr Delwyn fort.

„Wir sollten seine Schenke im

Auge behalten, denke ich. Das geht aber besser, wenn wir das unauffällig tun. Tesni, Pedr, ihr beide werdet euch verkleiden und euch dort ein Zimmer nehmen. Gebt euch als Eheleute aus einer anderen Stadt aus, dann solltet ihr in Ruhe gelassen werden. Und wenn ... was ist denn mit ihm los?“

Pedr m'dafad war von seinem Stuhl gefallen und lag nun bewusstlos, aber mit einem seligen Lächeln auf dem Gesicht, auf dem Fußboden. Delwyn und Tesni sahen sich an und lachten.

An diesem Abend saßen Pedr und Tesni in der Schankstube der Taverne „Wasser des Lebens“, genossen ihr Nachtmahl und betrachteten die Gäste dabei. Tesni musste sich sehr beherrschen, um nicht wegen Pedrs Verhalten laut zu lachen. Aber das hätte ihre Tarnung auffliegen lassen, vor allem aber seine Gefühle verletzt. Aber die Art, wie er sich einerseits immer wieder in ihre Nähe schob, andererseits fast verschüchtert reagierte, war wirklich süß. Und wenn sie ehrlich war, sah er auch sehr gut aus. Breite Schultern, muskulös, aber feingliedrige Hände und ein schmales Gesicht. Natürlich, er war tollpatschig, aber das war eher wegen seiner Unsicherheit, seiner Schüchternheit. Und weil er sich

dermaßen anstrenge, gut in dem zu sein was er tat, dass er sich selbst im Wege stand. Er ging zu verkrampft an alles heran, deswegen machte er Fehler. Aber sie mochte seine Art, deswegen half sie ihm. Mehr als sie es eigentlich tun sollte, aber sie wusste, der Chef sah es genauso, deswegen bekam sie keinen Ärger.

Pedr stieß sie sanft an, riss sie aus ihren Gedanken. Unwillkürlich errötete sie etwas, dann konzentrierte sie sich auf seine Worte.

„Der Wirt möchte schließen, wir sollten uns zur Nacht zurückziehen. Sieh, die Gäste gehen schon.“

Kurz spielte sie mit dem Gedanken, ihm eine leicht zweideutige Antwort zu geben, um ihn in Verlegenheit zu bringen, nahm dann aber Abstand davon. Sicher, es wäre komisch, aber irgendetwas in ihr hielt sie davon ab. So nickte sie nur, erhob sich und bot ihm ihren Arm, damit er sie nach oben geleiten könne. Er nahm ihn und sie gingen auf ihr Zimmer, dem Wirt mit einem kurzen Nicken eine gute Nacht wünschend. Kaum hatte sich ihre Zimmertür hinter ihnen geschlossen, da ließ Pedr ihren Arm los und wurde puterrot. Lächelnd strich Tesni ihm durch das Haar, dann wurde sie ernst. Sie hatten schon vorher ausgemacht, abwechselnd Wache zu halten, damit sie wenigstens etwas Ruhe bekamen. Pedr hatte die erste

Wache übernommen, deswegen ließ Tesni sich auf das Bett fallen, kuschelte sich in das Kissen und schlief schnell ein.

Pedr spitzte seine Ohren, horchte in die Schankstube hinein und ertappte sich immer wieder dabei, wie seine Augen zu der schlafenden Gestalt wanderten. Schnell schaute er dann weg, lauschte wieder, bis er sich wieder dabei ertappte. Endlich ging der letzte Gast, man hörte, wie der Wirt die Eingangstür abspernte. Sie hatten mit Delwyn mögliche Szenarien durchgesprochen, wie der Angreifer vorgehen könnte. Der Keller schied dieses Mal aus, da ein Eindringling erst durch die Küche musste, doch dort wäre er auf den Koch und die Schankmaid getroffen. Andras t'bebb hatte Angestellte, im Gegensatz zu Gethyn t'cruun, der seine Schenke allein geführt hatte. Ein Angriff würde also am ehesten in seiner Kammer erfolgen. Diese lag, wie ihre auch, im Obergeschoss der Taverne, am anderen Ende des Ganges. Zwei große Fenster und ein Balkon waren die wahrscheinlichsten Einstiegsmöglichkeiten. Draußen, in den Schatten verborgen, behielt Delwyn die Taverne und deren Umgebung im Auge, während Tesni und Pedr den Wirt schützen sollten.

Da, er hörte die schweren Schritte des Wirtes auf der Treppe. Leise bewegte er sich zum Bett, um Tesni

schnell wecken zu können, während er den Schritten lauschte, die sich an ihrer Tür vorbeibewegten. Eine Tür öffnete und schloss sich knarrend, dann wurde es still. Zögerlich und sanft berührte er Tesni an der Schulter, die sofort aufwachte und ihn nach kurzem Zögern anlächelte. Schnell drehte er sich um, versteckte die Röte, die sein Gesicht überzog und gab vor, sich um ihre Waffen zu kümmern. Dann öffneten sie lautlos die Tür und huschten wie Schatten den Gang entlang. An der Tür zur Kammer des Wirtes angekommen, lauschten sie angestrengt.

Andras zählte wie üblich die Einnahmen des Tages. Ein hübsches Sümichen, es hatte sich wieder gelohnt. Es war sogar mehr als gewöhnlich, da nun auch die Gäste, die vorher im „Wunschbrunnen“ eingekehrt waren, zu ihm kamen. Vor seinem inneren Auge sah er sich schon als reicher Mann, als ihn ein Geräusch aufschreckte. Da war jemand auf dem Balkon. Schnell räumte er die Münzen in die verstärkte Schatulle und griff nach einem Knüppel. Einbrecher, denen würde er es schon zeigen, die sollten nur kommen. Da, ein Schatten richtete sich auf dem Balkon auf, das Glas klirrte und die Gestalt sprang auf ihre Füße. In

einen dunklen Umhang gehüllt, war sie nicht zu erkennen, nur die blitzende Klinge des schlanken Schwertes zeugte von ihren Absichten.

„Andras t'bebb?“

Er nickte und hob den Knüppel. Die Gestalt lachte triumphierend.

„Diesmal habe ich dich, kein weiterer Irrtum! Stirb, elender t'bebb-Abschaum. Nichts ist vergessen!“

Die Klinge zuckte auf ihn zu, doch er stieß sie mit dem Knüppel beiseite. Da wurde seine Tür angestoßen und zwei Personen stürmten auf den Angreifer zu.

„Waffe fallenlassen, du bist verhaftet. Wir sind Fianna. Gib auf, du hast keine Chance“.

Seine Gäste stellten sich links und rechts von ihm auf, ihre Schwerter dem Eindringling entgegenhaltend. Vorsichtig trat er einen Schritt zurück, von den Ereignissen überfahren. Der Angreifer hatte etwas gezögert, doch dann warf er sich Andras entgegen.

„Mein Tod ist bedeutungslos, aber den Abschaum werde ich mit mir nehmen. Stirb!“

Die Frau stellte sich ihm entgegen, ihre Klinge hielt die Waffe des Mörders auf. Klirrend woben die Schwerter ein Netz, suchten eine Schwachstelle in der Verteidigung des Anderen. Der männliche Fianna wandte sich Andras zu, seine Augen suchten nach Verletzungen, fanden

jedoch keine. Ein Aufschrei ließ ihn herumfahren, der Mörder hatte seine Klinge in die Schulter der Frau gestoßen, sie konnte ihre Waffe nicht mehr heben. Doch als die Mordklinge erhoben wurde, um das Werk zu vollenden, da stürzte sich der Fianna auf die Gestalt und riss sie zu Boden. Die Frau wankte, doch Andras fing sie auf und setzte sie in den Stuhl. Dann suchte er Verbandsmaterial, um die Blutung zu stoppen. Währenddessen rangen der Fianna und der Angreifer auf dem Boden miteinander, doch hatte der Vermummte seinem Gegner nichts entgegenzusetzen. Nach kurzer Zeit war der Kampf vorbei und der Angreifer war in Fesseln gelegt. Schnell sprang der siegreiche Fianna auf und eilte zu der Verletzten, stieß Andras beiseite und kümmerte sich selbst um die Wunde. Ein Geräusch am Fenster ließ Andras aufhorchen, eine weitere Gestalt betrat seine Kammer durch das zerbrochene Fenster. Doch als er seinen Knüppel erhob, winkte der Neuankömmling ab.

„Ich bin Delwyn n'patrach von den Fianna. Legt den Knüppel weg, ich würde Euch ungern verletzen. Wie ich sehe, ist die Lage unter Kontrolle. Pedr, wie geht es Tesni? Bring sie auf euer Zimmer, ein Heiler ist unterwegs. Ich kümmere mich um den Gefangenen. Gute Arbeit, mein Junge!“

Damit ließen sie den Gastwirt in seiner Verwirrung zurück und verschwanden in die gemietete Kammer. Wenig später klopfte es an der Tür unten und Andras ließ den angekündigten Heiler herein. Eine halbe Stunde später zogen die Fianna ab, nahmen den Gefangenen mit. Mit dem Wirt hatten sie nicht mehr gesprochen.

In der Wachstube saßen die Drei dem Gefangenen gegenüber. Tesni war noch recht bleich, aber ihre Schulter war gut versorgt und die Blutung gestoppt. Sie lehnte sich an Pedrs Schulter, ohne sich dessen bewusst zu sein. Auch Pedr nahm es scheinbar nicht wahr, denn keine Röte überzog sein Gesicht. Delwyn schmunzelte, dann aber wandte er sich dem Gefangenen zu.

„Ihr seid wegen Mordes und einem versuchten Mord hier, das ist Euch bewusst, hoffe ich. Eure Aussichten sind nicht gut, aber eventuell wird Kooperation von den Richtern mildernd ausgelegt. Der versuchte Mord an Andras t'bebb gehörte zu einer Fehde, das wissen wir. Aber ... warum musste Gethyn t'crunn sterben? Was hatte er mit dieser Fehde zu tun?“

Der Gefangene schlug die Augen nieder, dann sprach er mit leider Stimme.

„Nichts. Er hätte nicht sterben

sollen. Es war ein ... Unfall. Ich hatte falsche Ortsangaben ...“

Zornig schlug Delwyn mit der Faust auf den Tisch.

„Fluch über den blinden Hass, der diese Fehden beherrscht. Seinetwegen wurde ein unschuldiges Leben ausgelöscht. Das Haus Muria wird dafür zahlen, dafür werde ich sorgen.“

Immer noch vor Zorn bebend packte er den Gefangenen am Kragen und brachte ihn in die Zelle. Dann kehrte er zu Tesni und Pedr zurück.

„Ihr beide habt sehr gute Arbeit geleistet. Aber nun habt ihr euch Ruhe verdient. Geht heim und erholt euch. Pedr, du sorgst dafür, dass Tesni wieder auf die Beine kommt. Und nun ab mit euch.“

Als seine beiden Mitarbeiter die Wachstube verließen, setzte sich Delwyn an seinen Schreibtisch und verfasste seinen Bericht. Er schloss ihn mit der Bitte, Haus Muria eine Buße aufzuerlegen. Diese Fehden gerieten zeitweilig außer Kontrolle. Er sandte ein Stoßgebet zu Moch, dass er immer rechtzeitig zur Stelle sein würde, um das Schlimmste zu verhindern.

[1] Syridd sind die Angehörigen der Fianna, die in den Städten mit der Bekämpfung der Kriminalität betraut sind.

Navigator

Der Wind strich singend über die Wanten des *awyren*[1], das friedlich an der Plattform vertäut lag. Man sollte es nicht für möglich halten, dass ein Schiff, das nicht im Wasser lag, trotzdem einem leichten Schwanken unterworfen war, doch genau das war der Fall. Mit einem leisen Knarren stimmte der Rumpf in das Singen der Leinen ein, vermischte sich zu einem Lied von Freiheit und Abenteuer. Ein schriller Pfiff ertönte, dem das Klatschen bloßer Füße auf den Planken des Decks folgte. Die Leine, mit der die 'Windgeist' festgemacht war, wurde losgeworfen und das Schiff driftete langsam fort von der Plattform. Eilig enterte die Besatzung auf, um das Segel loszumachen, damit ihr Schiff Fahrt aufnehmen würde. Auf dem Achterdeck stand Brin f'balchder, der Kapitän der 'Windgeist' und sah voller Stolz zu seinen Männern. Befehle waren unnötig, sie alle hatten dieses Manöver schon hunderte Male durchgeführt, er würde nur Anweisungen geben, wenn etwas von der Routine abwich. Aber der Wind blies beständig, ohne ein Anzeichen einer Änderung. Neben ihm, lässig an die Reling gelehnt, stand Henwyneb f'brifo, sein Navigator. Noch wurden seine Fähigkeiten nicht gebraucht, aber

sobald sie Fahrt aufnahmen, musste er sie über die Pfade lenken, damit sie ihr Ziel sicher erreichen würden. Zuerst aber mussten sie den Anlegeplatz von Cor Caen hinter sich lassen, was er den fähigen Händen von Ilar f'gweilgi überlassen konnte. Der Steuermann fuhr schon seit vielen Jahrzehnten mit ihnen und war ein guter Freund. Sein wachsames Auge ruhte auf dem Segel, während seine kräftigen Fäuste das Ruder hielten. Als der Wind in das gesetzte Segel fuhr und die 'Windgeist' Fahrt aufnahm, drehte er ihren Bug nach Backbord in den Wind. Brin lächelte seinem Freund zu, dann richtete er seinen Blick auf das langsam hinter ihnen zurückbleibende Cor Caen. Sie hatten gute Geschäfte hier gemacht und hatten den Laderaum nun voll mit Fässern des guten Bieres, das hier gewonnen wurde.

Glücklicherweise war seine Mannschaft vernünftig genug, um sich am Abend vor dem Auslaufen nicht zu betrinken. Mit schwerem Kopf war es schwer, ein Schiff sicher zu führen. Ein letztes Mal schaute er auf die immer kleiner werdenden grünen Türme der Stadt, dann wandte er den Kopf, um die frische Luft zu genießen. Leise summte er dabei den Shanty mit, den seine Mannschaft bei der Arbeit sang. Es sah nach einer ereignislosen Reise aus.

Einige Zeit später war die Stadt hinter ihnen verschwunden, um sie herum war nur der Himmel und die Wolken. Der Wind wehte gleichmäßig, zwar kraftvoll, aber nicht zu stark. Die Mannschaft hatte sich etwas entspannen können, nun aber gab es wieder etwas zu tun.

„Drei Strich Backbord abfallen, Ilar. An die Schoten, Männer. Zieht, zieht, damit wir auch ankommen!“

Wie ein Uhrwerk lief das Manöver ab, die Besatzung arbeitete wie immer mit geübter Präzision. Als der Kapitän sich zu seinem Navigator umdrehte, blieben ihm die Worte im Halse stecken.

„Na, Henwyneb, hat es geklappt? Sind wir auf dem richtigen... bei Moch! Hen, was ist mit dir? Du da, hilf mir mal schnell!“

Schnell kniete er neben seinem Freund nieder, der auf das Deck gefallen war und mit schmerzverzerrtem Gesicht da lag. Der angesprochene Matrose eilte herbei und gemeinsam brachten sie Henwyneb unter Deck in seine Kabine, wo sie ihn vorsichtig in seine Kojen legten.

„Hen, mein Freund, was ist passiert? Hast du Schmerzen?“

Der Navigator lag zitternd vor ihnen, Schweiß bedeckte sein Gesicht, die Lippen waren blau. Die Augen blickten fahrig umher, er schien niemanden wahrzunehmen oder zu erkennen, der Atem ging nur flach.

„Kümmere dich um ihn, ich muss wieder an Deck. Ohne einen Navigator wird das keine so einfache Reise, wie wir dachten. Moch steh uns bei!“

Brin warf einen letzten Blick auf seinen Freund, nickte dem Matrosen noch einmal zu und begab sich dann wieder nach oben. Mit einem Blick orientierte er sich, dann erteilte er seine Befehle.

„Holt das Segel ein, aber schnell. Ruder, wieder auf den alten Kurs. Beeilt euch, wir haben nicht viel Zeit. Los, macht ein bisschen schneller. Wir müssen Fahrt verlieren, ohne einen Navigator ist die Gefahr zu groß, von den Linien abzuweichen.“

Die Männer gehorchten mit geübter Präzision und nach kurzer Zeit trieb die 'Windgeist' nur noch dahin. Stillstand würde es nicht geben, konnten sie doch nicht Anker werfen wie die Schiffe, die auf dem Wasser fuhren. Immerhin hatten sie sich nun mehr Zeit verschafft. Aber ohne jemanden, der die Linien wahrnehmen konnte, hatten sie keine Hoffnung, die Reise zu einem guten Abschluss zu bringen, das war ihnen allen klar.

Die Stimmung an Bord war angespannt. Sanft wiegte sich das Schiff im Wind und trieb langsam entlang der bekannten Linie weiter. Aber sie wussten alle, dass es nicht ewig so weitergehen konnte. Sobald

die 'Windgeist' zu weit von der Linie abkommen würde, verlöre sie die Fähigkeit zu fliegen und würde abstürzen. Korrigieren konnten sie den Kurs nicht, da nur ein Navigator über die Fähigkeit verfügte, die Linien zu sehen, die sich zwischen den Cystiren erstreckten. Jede Korrektur könnte sie also dem Absturz näher bringen. Also ließen sie sich treiben, in der Hoffnung, dass ein Wunder passieren würde.

Aber das erhoffte Wunder schien auszubleiben. Ihr Navigator lag in seiner Kabine, dem Tode näher als dem Leben. Wie es schien, war er vergiftet worden, ein Opfer der vielen Familienfehden im Hügereich. Die Ironie dabei war, dass Henwyneb sich immer sowohl aus der Politik als auch aus den Fehden herausgehalten hatte. Seine Familie war in seinen Augen die Besatzung der 'Windgeist', mit ihnen verbrachte er die meiste Zeit. Und trotzdem hatte nun das 'Spiel der Häuser' auch ihn eingeholt. Die Zeit drängte nun, sie mussten Hen so schnell wie möglich zu einem Heiler schaffen, nur leider brauchten sie dazu ihren Navigator, denn niemand anders konnte die Linien sehen, ohne die sie das Schiff nicht ans Ziel bringen konnten. Eine vertrackte Situation, die an ihrer aller Nerven zehrte.

Da niemand wirklich etwas zu tun hatte, war an Deck nun ein recht

ungewöhnlicher Anblick zu sehen. Die Besatzung saß herum, einige spielten einfache Brettspiele, einer der Männer saß am Bug mit dem Rücken zur Bordwand und sang. Um ihn herum saßen andere und lauschten seiner kräftigen Stimme. Er sang nicht die Lieder, die sie immer zur Arbeit anstimmten, um den Takt zu halten, sondern fröhliche und lustige Lieder. Der Kapitän sah zu seiner Mannschaft hin, mit einem Gefühl von Stolz. Niemand glaubte an Rettung, doch trotzdem waren die Männer gefasst und ruhig. Er wollte sich gerade zu den Männern um den Sänger gesellen, um den Liedern ein letztes Mal zu lauschen, als ihn Stimmen vom Niedergang aufhorchen ließen. Kurz darauf erschien ein Matrose an Deck und zerrte ein zerlumptes Bündel hinter sich her, das nur auf den zweiten Blick als ein lebendes Wesen erkennbar war. Brin war überrascht, sie hatten keine Passagiere an Bord, nur Ware. Wie aber kam der Bengel an Bord? Als blinder Passagier? Da hatte er sich aber eine schlechte Gelegenheit ausgesucht, aber Spekulationen halfen nichts. Der Kapitän winkte dem Matrosen, er möge seine Fracht zu ihm auf das Achterdeck bringen und setzte sich, den Rücken bequem an den Mast angelehnt. Aus einer Tasche nahm er eine Frucht und ein kleines Messer, dann begann er sie zu schälen. Als der

Matrose ihn erreichte, schob er sich gerade ein Stück der Frucht in den Mund. Nicht gerade zurückhaltend sorgte der Matrose dafür, dass sich ihr ungebetener Gast dem Kapitän gegenüber setzte, dann baute er sich dahinter auf. Doch Brin schüttelte den Kopf und schickte den Mann mit einer Kopfbewegung zu den anderen – mit dieser Sache wurde er alleine fertig. Wohin sollte man hier auch fliehen? Ein Sprung über Bord war nicht zu empfehlen, der Boden lag sehr tief unter ihnen.

Aus der Nähe erkannte er, dass die vor ihm sitzende Gestalt sehr jung war, fast noch ein Kind. Durch den Schmutz und die Lumpen wirkte er aber älter. Lange, verfilzte Haare umrahmten das vor Dreck starrende Gesicht, aus dem ihn aber ein paar blauer Augen wach und überraschen intelligent, wenn auch ängstlich anschauten. Er versuchte es mit einem Lächeln und hielt dem Jungen ein Stück der Frucht hin. Schnell griff dieser zu und ließ das Stück mit einer schnellen Bewegung in seinem Mund verschwinden. Doch selbst jetzt noch senkte er die Hände nicht, wie um die Nahrung auch jetzt noch verteidigen zu müssen. Brin erkannte, dass von diesem Jungen keine Gefahr ausging und warf ihm auch den Rest der Frucht zu.

„Nun, mein Junge ... was machst du an Bord meines Schiffes?“

Die Frage wurde sachlich gestellt,

in seiner Stimme war weder Wut noch Schärfe. Doch trotzdem sank der Junge in sich zusammen und die Angst in seinem Blick nahm noch zu.

„Keine Angst, wir werden dich nicht über Bord werfen. Das sind nur Geschichten, die man sich erzählt. Möchtest du noch eine Frucht haben? Da, fang. Wie lange hast du schon nichts mehr gegessen?“

Der Junge verschlang die Frucht mit einem Heißhunger, der Brin überraschte. Kein Thuach na Moch also, sondern ein *athrú páistach*[2]. Er war zwar nicht reich, aber die 'Windgeist' sorgte dafür, dass sie alle ein recht gutes Auskommen hatten. Der Junge aber musste sehr lange Hunger gelitten haben. Mit seinem Blick suchte er ihren Smutje, der zufällig zu ihnen herübersah. Mit einer knappen Geste gab er ihm zu verstehen, dass er etwas zu essen machen sollte. Der Mann nickte kurz, dann verschwand er unter Deck.

„Nun gut, fangen wir anders an. Wie heißt du, mein Junge? Du hast doch einen Namen, oder?“

Der Junge nickte, dann leckte er sich den Saft der Frucht von den Fingern.

„Aled ist mein Name, Herr.“

Brin sah auf. Die Stimme klang sehr jung, noch jünger als er geschätzt hatte.

„Das ist doch ein guter Name.

Aber wie kamst du auf mein Schiff? Hast du dich an Bord geschlichen, als wir geladen haben?“

Der Junge nickte schüchtern.

„Ja, Herr. Ich... ich wollte nur weg. Ich arbeite auch, ich kann sehr nützlich sein. Bitte... schickt mich nicht zurück. Ich möchte nicht sterben. Bitte...“

„Sterben? Warum solltest du sterben? Du bist doch noch jung? Wo sind denn deine Eltern, Aled? Wissen die, dass du hier bist?“

Aled schlug die Augen nieder.

„Ich habe keine Eltern. Hatte auch nie welche. War immer allein. Bis mich die Männer fanden.“

Brin war nun sehr interessiert.

„Du meinst, du hast deine Eltern nie kennengelernt? Das ist eine sehr traurige Geschichte, Aled. Aber welche Männer meinst du? Und was haben die damit zu tun, dass du fürchtest, sterben zu müssen?“

Der Junge sah ihn seltsam bittend an und es dauerte einen Moment, bis Brin begriff. Dann griff er in seine Tasche, holte eine weitere Frucht hervor und warf sie dem Jungen zu. Dieser fing sie geschickt und schlang sie hinunter. Dann erst antwortete er.

„Ich weiß nicht, wer sie waren. Sie verlangten von mir, dass ich für sie stehlen sollte. Stehlen und andere Dinge. Würde ich nicht gehorchen, dann würden sie mich töten. Ich hatte Angst. Sie werden mich finden. Finden und töten. Aber ich

will nicht stehlen. Stehlen ist falsch. Oder? Es ist doch falsch?“

Die Augen des Jungen flehten ihn an. Brin schloss für einen Moment die Augen, zu überwältigt von dem, was er gehört hatte. Dann nickte er langsam.

„Ja, es ist falsch. Aber sie werden dich nicht finden. Dies hier ist mein Schiff, hier befiehlt niemand außer mir. Du bist also in Sicherheit. Ah, da kommt das Essen. Komm, still erst einmal deinen Hunger, dann können wir weiterreden. Wir haben viel Zeit, fürchte ich.“

Aled sah überrascht auf, dann nahm er die dampfende Schüssel vom Smutje entgegen und stellte sie vor sich ab.

„Zeit? Aber auf den Schiffen ist doch immer viel zu tun. Warum segeln wir denn nicht? Müsste das Schiff sich nicht fortbewegen? Ich habe schon öfter den auslaufenden Schiffen hinterhergeschaut, aber nie saßen die Männer auf ihnen herum, so wie hier.“

Brin musste trotz der Situation lachen.

„Du hast recht, auf Schiffen ist immer etwas zu tun, wenn sie fahren. Aber um das zu tun, brauchen sie einen Navigator, mein Junge. Jemanden, der die Linien wahrnehmen kann, auf denen wir segeln. Ohne einen Navigator ist es viel zu gefährlich, sich fortzubewegen. Wir wollen doch nicht vom Himmel fallen.“

Die Erinnerung an seinen Freund wallte in ihm empor, doch trotzdem zwang er sich tapfer, den Jungen anzulächeln. Er wollte ihm das Gefühl der Sicherheit nicht jetzt schon nehmen, das hatte Aled nicht verdient. Jemand, der so jung war wie er, sollte nicht schon so viel Leid miterlebt haben. Der Junge nahm den Löffel, nahm mit ihm etwas von dem Eintopf auf und schien zu überlegen, während er zur Kühlung auf das Essen blies.

„Aber wo ist euer Navigator denn? Oder wie seid ihr ohne ihn ausgelaufen? Ist es denn so schwer, ein Navigator zu sein?“

Brin sah zu, wie Aled mit Heißhunger aß.

„Unser Navigator wurde vergiftet, mein Junge. Er liegt in seiner Kajüte, aber wir müssen ihn zu einem Heiler schaffen, bevor er stirbt. Das aber können wir nicht, da nur er die Linien sehen kann. Ich wage nicht, blind weiterzufahren, verstehst du das? Nur allzu leicht könnten wir uns von den Linien entfernen. Das wäre unser Ende.“

Aled schien zu überlegen.

„Also dürfen wir uns nicht zu weit von den Linien entfernen? Warum aber tun wir das dann? Sollte das Schiff nicht wieder auf Kurs gebracht werden, wenn wir Gefahr laufen, vom Himmel zu fallen?“

Der Kapitän war einen Moment sprachlos, dann sprang er auf, was Aled veranlasste, schnell die

Schüssel aus der Gefahrenzone zu bringen.

„Was sagst du da? Wie kommst du darauf, mein Junge? Das ist nun wirklich ein schlechter Zeitpunkt für Scherze, meinst du nicht? Außerdem macht man mit dem Tod keine Scherze.“

Aled nahm einen weiteren Bissen, kaute ihn gründlich und sah dann zum Kapitän hoch.

„Ich scherze nicht. Das ist doch ganz deutlich zu sehen, dass diese strahlende Linie da rechts sich immer weiter vom Schiff entfernt. Und wenn das schlecht ist, sollte man daran etwas ändern. Oder nicht?“

Brin wusste nicht, was er sagen sollte. Also ging er zum Ruder und änderte den Kurs ein wenig nach Steuerbord. Im Endeffekt war es ja auch egal. Wenn der Junge ihn veralberte, starben sie halt etwas früher, das machte keinen wirklich großen Unterschied. Sagte er aber die Wahrheit...

Der Junge aß genüsslich weiter, sah nur dann und wann nach Steuerbord und nickte zufrieden. Dafür aber war nun die Mannschaft aufmerksam geworden und näherte sich ihm. Mit fragenden Blicken versuchten sie eine Erklärung zu erhalten, aber Brin gab ihnen keine. Trotzdem vertrauten sie ihm weiterhin und behielten die Ruhe. Der Kapitän sah zu dem Jungen hin und winkte ihn zu sich. Aled stand

langsam auf und näherte sich ihm, mit der Schüssel in der Hand. Um sie herum stand die Mannschaft, lauschend.

„Aled, mein Junge, du kannst die Linien wirklich sehen? Du machst dich nicht über uns lustig?“

Kauend schüttelte der Junge den Kopf, schluckte dann und erwiderte:

„Warum sollte ich mich über irgend jemanden lustig machen? Da draußen sind deutlich helle Linien zu sehen. Könnt ihr sie denn nicht sehen? Sie sind doch so hell!“

Begreifen zeichnete sich auf den Gesichtern der Mannschaft ab. Sofort machte sich Hoffnung breit. Und auch ihr Kapitän schien wieder neuen Mut gefasst zu haben, denn er schickte sie wieder an die Arbeit, ließ sie das Segel setzen.

„Bei Moch, mein Junge, du hast uns gerettet. Die Mannschaft der 'Windgeist' schuldet dir ihr Leben. Wenn du es möchtest, dann bist du ab heute einer von uns, ein Mitglied der Mannschaft. Nur bring uns ans Ziel, und das schnell genug, damit unser Navigator gerettet werden kann. Willst du das für uns tun?“

Aled blickte strahlend in die Runde, dann begann er fröhlich zu lachen, wie das Kind, das er noch war. Einen Moment lang tanzte er auf der Stelle, dann sah er den Kapitän an.

„Ich werde euch helfen. Ich bringe euch an das Ziel. Und dann bin ich einer von euch ... nicht mehr allein.“

Nie wieder allein!“

Knatternd füllte sich das Segel mit Wind und die 'Windgeist' nahm wieder Fahrt auf. Das Unglück war abgewendet worden und die kleine Gemeinschaft war gewachsen. Nun konnte sie wieder der Zukunft entgegen sehen.

[1] awyren = eines der fliegenden Schiffe im Hügelland, für genauere Beschreibungen siehe Enzy

[2] athrú páistach = einer der „Geholten“, ein ehemals entführtes Kind von der Oberwelt.

Schätze der Hügellandküche

+Pastai'r Bwthyn +

Für 4 Portionen

Zutaten:

1 Zwiebel
1 EL Öl
500 g gemischtes Hackfleisch
100 g (Tiefkühl-)Erbsen (nach Geschmack)
300 ml Rinderbrühe
Salz
schwarzer Pfeffer
Wildgewürz (Würzmischung)
Muskatnuss
1 kg mehligere Kartoffeln
4-6 EL Vollmilch
4 EL Butter

Die Zwiebel schälen und klein

schneiden. Das Öl in einer Pfanne erhitzen und die Zwiebel darin braten, bis sie goldbraun ist. Nun das Hackfleisch hineinrühren und anbräunen. Das Fleisch zugedeckt bei schwacher Hitze 25 bis 30 Minuten köcheln lassen. Die Brühe dazugießen und Erbsen hinzufügen. Das Ganze mit Salz, Pfeffer und Wildgewürz nach Belieben würzen und einige Minuten weiterköcheln lassen.

Die Kartoffeln schälen und in reichlich Salzwasser 20 bis 25 Minuten gar kochen. Die Kartoffeln abgießen und mit der Milch und 2 1/2 Esslöffeln der Butter zu einem Brei stampfen. Den Kartoffelbrei mit Salz, Pfeffer und Muskatnuss abschmecken. Den Backofen auf 190°C vorheizen.

Die Fleischmischung in eine mittelgroße, leicht gefettete Auflaufform geben und das Kartoffelpüree darauf verteilen. Es gleichmäßig verstreichen und mit einer Gabel schachbrettmusterartig verzieren. Die restlichen 1 1/2 Esslöffel Butter in einer Pfanne zerlassen und auf das Püree streichen.

Den Pie etwa 20 Minuten im Backofen auf der mittleren Einschubschiene backen, bis die Oberfläche goldbraun und knusprig ist.



Clanliste

<u>Followname</u>	<u>Realname</u>	<u>Rang</u>
<i>Arkan e'dhelcú</i>	<i>Eberhard "Ebus" Schramm</i>	<i>Maldod</i>
<i>Feach Mac Llyr e'dhelcú</i>	<i>Bernd "Camo" Meyer</i>	<i>Trwyn</i>
<i>Ti-Ana Aleria</i>	<i>Karen Holdt</i>	<i>Prin</i>
<i>Angall d'rych</i>	<i>Brigitte Fielicke</i>	<i>Pel-Drod</i>
<i>Rhian</i>	<i>Jessica Rhode</i>	<i>Pel-Drod</i>

<u>Follow-Rang</u>	<u>Tuach na Moch</u>
Lord	Maldod
Edler	Trwyn
Lehensmann	Cul
Knappe	Prin
Gefolgsmann	Pel-drod
Anwärter	Cyw