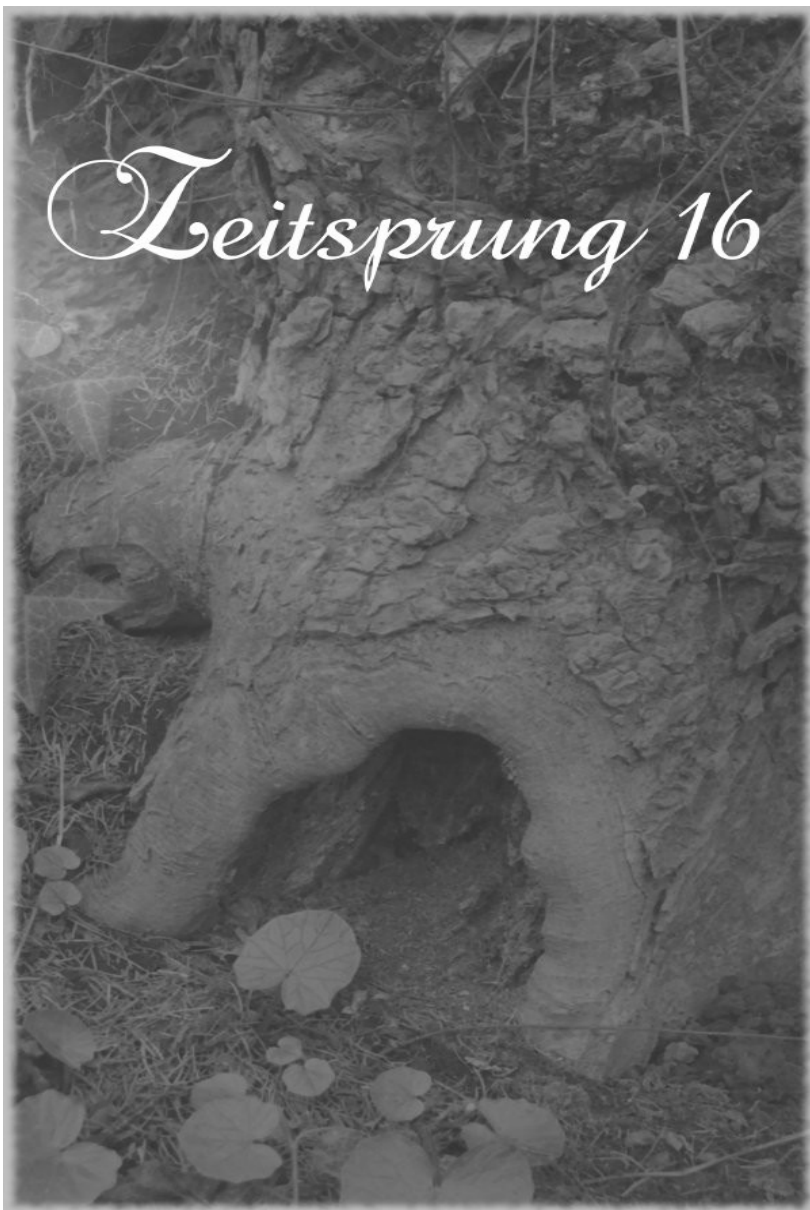


Zeitsprung 16



Vorwort(e)

Maith lá, liebe Leser.

Bevor ich euch Cheffchen ausliefere, möchte ich wie üblich meine Gedanken loswerden.

Dass wir unverbesserliche Spielkinder sind, könnte sich inzwischen herumgesprochen haben. Da man aber nur schlecht alleine spielen kann, möchten wir unsere Schatzkistchen öffnen und euch an unseren Spielen teilhaben lassen. Es wird nicht die letzte Vorstellung eines Spieles sein, aber der Platz hier ist ja etwas begrenzt. Vielleicht mache ich mal eine „Sonderausgabe“, nur mit Spielen ... das wäre ein schöner Gedanke. Und mein Clan hilft mir bestimmt bei der Zusammenstellung ...

OK, nun hören wir alle auf zu lachen, so gut war das Scherzchen nun auch nicht. ;)

Aber die Idee könnte mich doch faszinieren. Vielleicht könnte man ja ein clanübergreifendes Werk zustande bringen? So etwas in der Art „Spiele der Völker“? Wenn daran Interesse besteht, kontaktiert mich ruhig. Emailadresse steht ja im Impressum.

Euch allen noch ein schönes Fest,

maith aistear,

Bernd aka Feach e'dhelcú

Sind schon wieder drei Monate vergangen? Es scheint fast so, denn ich sitze vor einer anklagenden leeren Bildschirmseite und versuche mir ein paar einführende Worte einfallen zu lassen.

Zuerst einmal natürlich, ein herzliches Willkommen im Reich der Tuach na Moch, lieber Christian. Mach es Dir bequem, nimm Dir nen Keks...

Ach ne, falscher Film. ;)

Da stellt sich mir die Frage: darf man eigentlich mittlerweile Smileys auch in normalen Texten verwenden oder sind Sie dort absolut tabu? Na einerlei. Das Hügelvolk hat sich halt noch nie großartig um irgendwelche starren Konventionen geschert. Es sei denn sie sind für uns von Nutzen ;)

(und schon wieder ein Smiley...)

Liebe Leser. Wenn Ihr diesen Zeitsprung in Händen haltet, ist das Fest gerade in vollem Gange oder schon ein paar Tage vorbei. Es ist irgendwie merkwürdig, sich über Dinge Gedanken zu machen, die jetzt noch in der Zukunft liegen, dann aber, wenn Ihr sie als den Zeitsprung lest, bereits Vergangenheit sind oder gerade die Gegenwart darstellen.

Eben ein echter Zeitsprung...
(man möge mir dieses Wortspiel

nach sehen.)

Impressum

Doch kann ich mir im Moment ein sonniges und trockenes Fest kaum vorstellen, denn draußen regnet es die sprichwörtlichen Bindfäden und außerdem ist es für die Jahreszeit zu kalt.

Dies soll unserer guten Laune jedoch keinen Abbruch tun und so erhebe ich meinen Becher auf ein weiteres erfolgreiches Jahr.

Geplant ist unter anderem, ein zweiter Hügelson so um den September 2013. Aber davon bald mehr.

Nun wünsche ich euch viel Vergnügen bei der Lektüre des Zeitsprunges, Spaß beim Ausprobieren des vorgestellten Spieles, und, so das Fest doch noch im Gange ist, einen traumhaften Zeremonienabend, mit allem was dazugehört.

Maith `lá

Ebus aka Arkan e´dhelcú

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
Telefon: 04121 / 91799
eMail: feach@huegelvolk.de

Der V.i.S.d.P. als Herausgeber des Zeitsprunges 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.

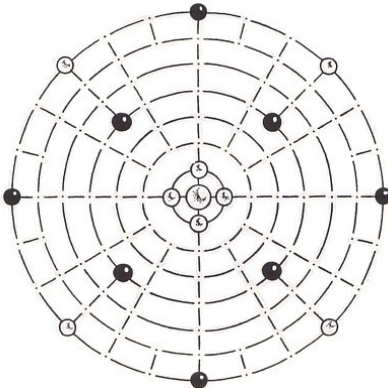
Inhaltsverzeichnis

Fidchell	S. 4
Neuanfang mit Hindernissen	S. 8
Das Nebelland	S.16
Clanliste	S.19

Fidchell

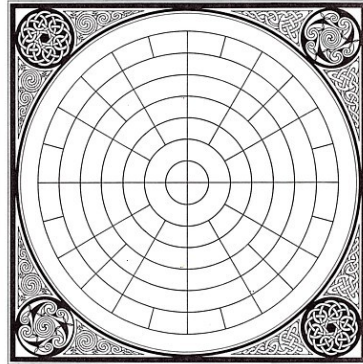
Spielvariante Eins

Fidchell ist ein sehr altes Spiel, das wie viele andere auch die taktischen Fertigkeiten der Spieler schulen soll. Benötigt werden für jeden der beiden Spieler 27 Spielsteine oder „Männer“, ein „Königsstein“ sowie ein Spielbrett. Die einfachste Version des Brettes sieht wie folgt aus:



Man kann das Spielfeld aber natürlich nach Belieben verzieren, eine sehr schöne Variante ist zum

Beispiel diese:



Spielregeln

Dies ist nicht das „richtige“ Fidchell, sondern eine Variante, welche die meisten Spieler bevorzugen, da es einfacher zu erlernen ist, sich schneller spielt und im Normalfall eine Partie in etwa einer halben Stunde vorbei ist. Es lehrt aber die meisten Spielzüge, die man für Spielvariante Zwei benötigt, die wir dieses Mal aber noch nicht anschauen wollen.

Das Ziel ist für beide Seiten, eine ununterbrochene (aber nicht notwendigerweise gerade) Linie mit den eigenen Steinen zu erschaffen, welche das Zentrum des Spielfeldes mit dem äußeren Rand verbindet.

Derjenige, dem das als Erstem gelingt, ist der Gewinner.

- 1 -

Der König oder Nabel-Stein (er ist größer als die anderen Steine) wird als Erstes im Zentrum des Spielbrettes platziert, wo er den Rest des Spieles über verbleibt. Er ist von Anfang an „tot“ und kann ignoriert werden, bis die Spieler ihre Spielsteine über das Spielbrett bewegen.

- 2 -

Entweder Weiß (bei der ersten Partie) oder der Verlierer der letzten Partie beginnt. Die Spieler setzen abwechselnd einen Stein zur Zeit auf freie Punkte auf dem Brett. Jeder Spieler beginnt mit 27 Steinen oder „Männern“.

- 3 -

Ein gegnerischer Stein kann gefangen werden, indem er zwischen zwei eigenen Steinen eingeschlossen wird. Dies wird erreicht, indem man zwei Steine direkt neben den gegnerischen Stein setzt, auf gegenüberliegende Seiten eines einzelnen Steines, wie von den Linien auf dem Brett angegeben.



- 4 -

Wenn man einen Stein des Gegners fängt, erhält man einen weiteren Zug. Dies kann beliebig wiederholt werden. Fängt man aber mehr als einen gegnerischen Stein in einem Zug, erhält man trotzdem nur einen zusätzlichen Zug. Gefangene Steine werden bis Spielende aus dem Spiel entfernt.

- 5 -

Ein leeres Feld zwischen zwei gegnerischen Steinen kann ohne Gefahr betreten werden, aber man wird verwundbar, wenn einer dieser gegnerischen Steine bewegt wird.

- 6 -

Wenn man keine Steine mehr hat, die man auf das Brett setzen kann, dürfen die auf dem Brett befindlichen entlang der Linien bewegt werden, bis sie auf ein Hindernis treffen (Das bedeutet, man darf nicht auf andere Linien wechseln oder über andere Steine springen). Das Einfangen gegnerischer Steine gibt einem weiterhin einen zusätzlichen Zug und alle anderen Regeln behalten ihre Gültigkeit. Es kommt nur die folgende Regel dazu:

- 7 -

Wenn ein Spieler damit beginnt, seine Spielsteine zu bewegen, wird der Königsstein für beide Spieler

„lebendig“, das bedeutet, sie können ihn beide dazu benutzen, gegnerische Männer einzufangen.

Taktiken

Der Spieler, der als Erster seine Steine setzt, erhält einen leichten Vorteil, also muss der andere Spieler sich darauf konzentrieren, die Bildung der Linie zu verhindern oder zumindest zu stören. Es ist aber nicht genug, die Steine nur zu blockieren, Angriffe müssen mit der Bildung der eigenen Linie verbunden werden. Die beste Möglichkeit, die Initiative zu ergreifen oder zu behalten, ist, deinen Gegner dazu zu zwingen, sich mehr auf deinen Plan zu konzentrieren als auf seinen eigenen. Zu diesem Zweck ist ein Bluff oftmals genau so geeignet wie eine wirkliche Taktik.

Im folgenden Bild sind zwei nützliche Stellungen zu sehen, um dem Gegner bestimmte Bereiche zu verweigern, sprich Gruppen von leeren Feldern, die der Gegner nicht betreten kann, ohne sofort eingefangen zu werden.

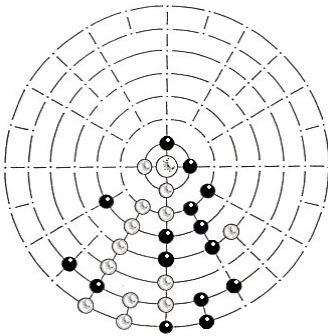
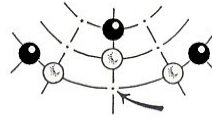


In Stellung a) kann der Gegner die leeren Felder ohne gefangen zu werden nur im letzten Zug betreten, der ihn das Spiel gewinnen lässt. Wenn mehrere dieser Stellungen entlang der Viertel-Linien aufgebaut werden, kann diese Taktik dazu benutzt werden, um eine gerade Linie bis zu den Außenbereichen mit nur drei Steinen zu sichern. Die Lücken auszufüllen sollte kein Problem darstellen, besonders wenn der Gegner die gleiche Stellung im rechten Winkel zur eigenen aufbaut.

Stellung b) ist sehr viel stärker, wenn sie in einen ansonsten leeren Sektor gesetzt wird. Generell ist der beste Weg, um diese Stellung zu kontern, deinem Gegner die Zeit zu verweigern, die er braucht, um die Lücken zu füllen.

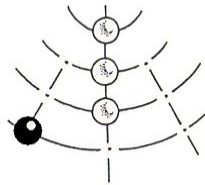
Der innerste Ring kann sich zu einem Problem auswachsen, wenn es einem Spieler gelingt, die unten abgebildete Stellung aufzubauen, denn sein Gegner kann keines der leeren Felder betreten, ohne gefangen zu werden. Im Endeffekt ist Stellung c) die bereits bekannte Stellung a), nur zu einem Ring gebogen. Aber man kann die Felder betreten, wenn man dadurch die Linie zum Außenbereich fertig stellt. Deswegen kann es durchaus ein nützliches Gambit sein – man lässt seinen Gegner den inneren

Kreis sichern und ist ihm dadurch einen Schritt voraus, wenn es um die Sicherung der äußeren Kreise geht. Aber außer wenn man genau weiß, was man tut, ist es am sichersten, einen der eigenen Spielsteine in den innersten Ring zu setzen, sobald der Gegner es ebenfalls tut.



Ein Beispiel für einen Sieg durch Weiß. Es ist unwichtig, wie gewunden eine Siegeslinie ist, so lange sie zusammenhängend ist. In diesem Spiel hat Schwarz eine recht starke eigene Linie geschaffen, hat es am Ende aber nicht geschafft, die Initiative zu ergreifen.

Indem Schwarz das durch einen Pfeil markierte Feld besetzt, nimmt er drei weiße Steine in einem Zug gefangen, erhält aber nur einen zusätzlichen Zug.



Hier wird ein nützlicher Weg aufgezeigt, wie Schwarz den Vorteil von Weiß beim Versuch, die Außenkante zu erreichen, zunichte machen kann.

Game registered at the Stationer's Hall,
London - Design No B9/918 34379

© Copyright Nigel Suckling /
Quintessential Games 1990

Übersetzung von Bernd Meyer 2012 –
Benutzung mit freundlicher Genehmigung.

Neuanfang mit Hindernissen

Es war ein ruhiger Abend in Cor Caen. Viel ruhiger, als es eigentlich hätte sein sollen. Nun gut, der „Wunschbrunnen“ war nicht ruhig, die Gäste waren in Feierlaune. Und sie hatten auch allen Grund dazu, immerhin wurde die Schenke heute nach den grauenhaften Vorfällen um den Tod des alten Besitzers wieder eröffnet. Ein Neffe des Toten führte sie nun weiter, nachdem er ein paar Umbauten vorgenommen hatte. Und nun war es so weit, der Schankraum war voller fröhlicher Zecher, die froh waren, endlich wieder in ihrer Liebingsschenke einkehren zu können. Vor dem prasselnden Kamin hatte es sich ein wandernder Barde bequem gemacht, der gegen Speis und Trank die Zecher unterhalten wollte. Mit angenehmer Stimme trug er ein fröhliches Lied vor, das einige Umsitzende aus voller Kehle mitgrölten. Unglücklicherweise waren ihre Stimmen weder angenehm noch trafen sie durch den genossenen Alkohol öfter als ein paar Mal den Ton. Aber da die Feier schon einige Zeit im Gange war, störte es den Großteil der Zecher nicht. Alle Tische waren besetzt, nur ganz hinten in der Ecke war ein

Tisch, der tief im Schatten lag. Hier war eine Zone der Stille, die fröhlichen Zecher mieden diesen Tisch, so dass die beiden Gestalten nicht belästigt wurden. Beide waren in Umhänge gehüllt, die Kapuzen verhüllten ihre Gesichter. Sie schienen in ein heftiges Gespräch vertieft zu sein, auch wenn ihre Stimmen nicht außerhalb der Zone des Schattens zu hören waren. Aufgeregt gestikulierten sie, doch schwiegen sie sofort, als die Schankmaid ihnen neue Humpen Bier brachte. Sie zahlten, das Mädchen lächelte ihnen noch einmal zu und tauchte dann erneut ein in den Lärm der Feier. Die beiden Vermummten griffen zu ihren Humpen, doch dann schien einer von ihnen eine Bemerkung zu machen. Der andere drehte sich um, blickte dem Mädchen hinterher, dann zuckte er die Schultern und sah wieder zu seinem Gegenüber. Sie prosteten einander zu und nahmen große Schlucke.

Im Schankraum ging es weiterhin hoch her, das Bier floss in Strömen, die Musik riss die Zecher mit und die Stimmung wurde immer gelöster. Aber es blieb friedlich, die Gäste des „Wunschbrunnens“ wollten sich zwar amüsieren, aber Schlägereien gehörten nicht zu den Vergnügungswünschen der Gäste. Doch nach und nach verabschiedeten sich die Zecher und gingen heim, einige brauchten dazu

jedoch Hilfe. Schließlich ging der letzte Gast, verabschiedete sich gutgelaunt von dem Wirt und schloss die Tür hinter sich. Der Barde war schon vor einiger Zeit gegangen, die Schankmaid hatte er mit sich genommen. Das Mädchen hatte ihm den ganzen Abend schon interessierte Blicke zugeworfen. Nur am hintersten Tisch, im Schatten, saß noch ein schlafender Zecher. Der Wirt, Brychan t'crunn, ging zu ihm, rüttelte ihn an der Schulter, um ihn zu wecken. Doch anstatt aufzuwachen, rutschte die verhüllte Gestalt seitwärts und fiel zu Boden. Besorgt kniete sich Brychan neben ihm nieder und untersuchte ihn, dann sprang er auf. Kreidebleich vor Entsetzen lief er zur Tür, lautstark um Hilfe rufend.

Für Delwyn n'patrach hatte die Szene etwas Vertrautes, nur dass er dieses Mal nicht den toten Wirt des „Wunschbrunnens“ vor sich liegen hatte. Dieser stand – quicklebendig und mit den Nerven offensichtlich am Ende – neben ihm und plapperte nervös irgendwelche Belanglosigkeiten. Mit einer kurzen Kopfbewegung gab Delwyn seiner Mitarbeiterin Tesni a'landeg ein Zeichen. Sie nahm den Wirt mit einem strahlenden Lächeln am Arm und zog ihn in eine andere Ecke der Schankstube. Zum einen war es für den Mann besser, nicht die ganze Zeit mit der Leiche konfrontiert zu

werden, seine Nerven würden so nicht weiter strapaziert. Zum anderen bekam Delwyn so wieder Ruhe zum Nachdenken, ohne ständig das Geplapper neben sich zu haben. Und nachdenken musste er. Vor ihm lag eine Leiche, ohne dass es Hinweise auf ihre Identität gab. Dafür gab es eine breite Palette von Verdächtigen, im Endeffekt jeder Gast, der gestern auf der Eröffnungsfeier gewesen war. Auch wenn er nicht wusste, wer das alles gewesen war, wie das bei Schenkenbesuchern üblich war. Ein Wirt kannte zwar seine Stammgäste, aber dieser Wirt hatte gestern erst mit seiner Arbeit begonnen. Stammgäste gab es noch nicht, auch wenn anzunehmen war, dass viele der Stammgäste des alten Wirtes die Schenke wieder besuchen würden. Tesni würde versuchen, jegliche verwertbaren Hinweise aus dem Wirt herauszuholen, auch wenn Delwyn sich keinen großen Hoffnungen hingab. Zu voll war die Schenke gestern gewesen und der Wirt noch unerfahren. Aber vielleicht würde die Schankmaid etwas wissen, sie hatte schon unter dem alten Wirt hier gearbeitet. Noch aber suchten sie das Mädchen, bisher jedoch ohne Erfolg. Pedr m'dafad war aber noch unterwegs, er würde abwarten müssen.

Die Fakten waren recht dünn. Das Opfer war klein, etwas korpulent, aber trotzdem bei leidlich guter

Gesundheit. Die Kleidung wies auf einen gewissen Wohlstand des Trägers hin, aber nicht auf Reichtum. Die Hände waren die eines Arbeiters, aber mit sorgfältig geschnittenen Nägeln. Das Gesicht hatte eher einen nichtssagenden Charakter, nichts an ihm zog das Auge an, auf der Straße wäre man an ihm vorbeigegangen. Interessant war, dass der Tote nicht wenigstens ein Messer bei sich führte, trotzdem seine Börse gut gefüllt war. Anscheinend hatte er nicht nur eine Zechtour vorgehabt, mit den Münzen hätte er problemlos die ganze Schenke eine längere Zeit freihalten können. Verletzungen wies der Körper keine auf, die Todesursache musste also eine andere sein. Das war aber eine Sache, bei der sich die Mediker austoben sollten, die waren da die Fachleute. Insgesamt gesehen war es also recht wenig, was er über das Opfer wusste. Aber vielleicht wusste das Mädchen mehr, sie mussten sie nur finden.

Aus dem Augenwinkel sah er, dass Tesni sich ihm näherte. Ein Lächeln stahl sich auf seine Züge, das nicht nur darauf beruhte, dass sie möglicherweise neue Informationen hatte, wie er zugeben musste. Abgesehen von ihrem wachen Geist und ihrem Mut war Tesni auch eine Augenweide. Schlank und hochgewachsen, mit langem, roten Haar und einer

niedlichen Stupsnase unter den jadegrünen Augen. Dazu bewegte sie sich mit einer natürlichen Anmut, für die viele Frauen töten würden. Sie wusste genau um ihre Wirkung auf Männer und zum Teil auch auf Frauen, machte sich aber keine Gedanken darum. Worüber Delwyn mehr als nur erleichtert war, denn wenn Tesni es ausnutzen würde, bliebe ihm nichts anderes übrig, als sie versetzen zu müssen. So aber brauchte er sich keine Gedanken darum zu machen, auf die scharfsinnige Frau verzichten zu müssen.

„Nun, Tesni, hat er sich beruhigt?“

Ein kurzes Kopfnicken zum Wirt hin präzierte seine Worte, auch wenn es nicht nötig gewesen wäre. Die Angesprochene lächelte und nickte.

„Ja, irgendwie scheine ich ihn auf andere Gedanken gebracht zu haben, Chef. Mir zwar völlig unerklärlich, wie ich das gemacht habe, aber man soll Geschenke nicht abweisen, sagte meine Mutter immer. Aber wirklich etwas Neues konnte er mir trotzdem nicht verraten, fürchte ich. Die wenigen ruhigen Minuten, die er gestern hatte, hat er nicht im Gespräch mit den Gästen verbracht. Ich habe mir vorhin die Einnahmen angesehen, hier ging es gestern wirklich rund. Kein Wunder, dass er uns nichts sagen kann. Mit dem Trubel wäre selbst ein erfahrener Wirt an den

Grenzen seiner Aufnahmefähigkeit gewesen. Hat sich Pedr schon gemeldet?“

Delwyn schüttelte den Kopf. Dann grinste er seine Mitarbeiterin an.

„Nein, aber ich denke, er beschäftigt sich noch mit der Schankmaid. Denkst du nicht? Soll ja ein nettes Mädels sein, hört man.“

Tesni wurde rot, ihre Hände ballten sich unwillkürlich zu Fäusten, bevor sie sich wieder entspannte.

„Tut er das? Dann hoffe ich, dass es auch Resultate bringt!“

Damit stürmte sie davon, zuckte aber bei den ihr hinterherklingenden Worten ihres Vorgesetzten unwillkürlich zusammen.

„Oh, das denke ich schon. Fragt sich nur, ob er auch an seinen Beruf denkt.“

Delwyn grinste in sich hinein. Pedr war bei Tesni immer noch ein wunder Punkt. Aus ihrer anfänglichen Interessiertheit schien ein erstes, zartes Pflänzchen der Neugier zu erwachsen, was Delwyn mit einem Lächeln sah. Er kannte beide inzwischen gut genug, um zu wissen, dass dies ihre Pflichten nicht beeinträchtigen würde. Aber es würde beiden auch gut tun, sich einander anzunähern. Pedr könnte seine Schüchternheit und vor allem die Unsicherheit ablegen, was er möglichst bald tun sollte. Und Tesni könnte dadurch

erkennen, dass es nicht immer das Beste war, perfekt und unerreichbar zu scheinen. Er verstand durchaus, warum sie das tat. Ihr Aussehen verführte dazu, sie als ein hilfebedürftiges Pflänzchen anzusehen und er wusste von ihr, dass sie lange Zeit Probleme damit gehabt hatte. Zu viele Männer versuchten bei ihr dadurch Punkte zu machen, dass sie ihr bei etwas zu helfen versuchten, obwohl sie gar keine Hilfe benötigte. Und die unnötige Hilfe dann höflich wieder los zu werden war nicht immer einfach. Deswegen versuchte sie inzwischen, sich als kompetenter und wissender darzustellen, als sie war. Ein guter Ansatz, aber ebenso über das Ziel hinausgeschossen wie die Helfer vorher. Aber vielleicht würde ihr die Nähe des Tolpatsches Pedr helfen, einen Mittelweg zu finden – für sie beide.

„Chef? Der Mediker ist da. Er fragt nach dir. Steh da nicht so faul rum, beweg dich mal!“

Als er sich umdrehte, sah er, wie Tesni ihn mit einem ebenso unschuldigen wie umwerfenden Lächeln bedachte. Auf eine Erwiderung verzichtete er, nur zu gut war er sich dessen bewusst, dass es nur eine Retourkutsche für seine vorherige Bemerkung war. Also lächelte er zurück und begab sich wieder zum Fundort der Leiche, wo der angekündigte Mediker schon am Werk war. Gwydion n'gwenwyn und

er kannten sich schon lange Zeit, hatten eine gewisse widerwillige Anerkennung für die Erfahrung und das Wissen des Anderen entwickelt. Und beide hätten sofort abgestritten, dass sie gern zusammenarbeiteten, obwohl es sich eigentlich doch so verhielt. Vor allem schätzte Delwyn an Gwydion, dass er sich nicht nur auf seine Rolle als Mediker zurückzog, sondern weiterdachte.

„Na sowas. Maith lá, Gwydion. Sind die fähigen Mediker wieder alle beschäftigt, oder warum haben sie dich geschickt?“

Sein Lächeln nahm seinen Worten selbst für einen flüchtigen Beobachter die Schärfe, dann kniete er sich neben den Mediker.

„Und? Was kannst du mir sagen? Wie starb er?“

„Delwyn, welche Überraschung. Besteht kein Interesse daran, diesen Fall aufzuklären? Dann hätte ich mir das Aufstehen ja auch sparen können. Was die Leiche betrifft ... Gewalteinwirkung war es nicht, keinerlei Stichwunden feststellbar. Das lässt uns Gift oder eine natürliche Todesursache als Optionen. Dafür muss ich aber genauere Tests vornehmen. Oder hast du Informationen für mich, die mir einen Teil des Aufwandes ersparen? Der Tatort verrät mir nicht, hier gibt es keine Hinweise. Warum habt ihr ihn schon freigegeben?“

Delwyn war überrascht.

„Freigegeben? Keineswegs, was meinst du denn damit?“

Der Mediker erhob sich, griff in die Brusttasche seiner Robe und holte einen kleinen Beutel hervor. Dann begann er damit, sich eine Pfeife zu stopfen, was ihm einen mürrischen Blick von Tesni einbrachte, den er aber ignorierte. Nach einem genüsslichen Zug deutete er auf den Tisch.

„Der Tote saß dort. Aber hast du schon einmal eine Schenke erlebt, wo einen das Personal in Frieden lässt, wenn man nichts zu trinken hat? Es muss also einen Krug gegeben haben, nun ist der aber weg. Die Frage ist – wo ist er nun?“

Delwyn und Tesni sahen sich an. Diesen Punkt hatten sie beide übersehen. Mit einem kurzen Nicken wandte sich Tesni ab und ging zum Wirt, um ihn noch einmal zu befragen. Der Mediker grinste nur, dann winkte er seinen Helfern und ließ die Leiche abtransportieren. Flüchtig grüßend ging er dann hinter ihnen her, um seine Untersuchungen durchzuführen.

Einige Zeit später gesellte sich Pedr zu ihnen, als sie wieder in ihrer Wachstube saßen. Er hatte die Schankmaid nach langer Suche doch gefunden und sie gleich mitgebracht. Das ein wenig verschüchterte Mädchen saß nun bei

ihnen auf einem Stuhl und kaute an ihrer Unterlippe. Pedr versuchte ein verwegenes Grinsen, das aber etwas unsicher ausfiel unter Tesnis Lächeln.

„Habe ich das Vergnügen mit Flecha, Schankmaid im 'Wunschbrunnen'? Ausgezeichnet. Ich nehme an, der gestrige Abend ist dir noch im Gedächtnis?“

Grinsend wartete Delwyn ab, bis ihr Gesicht eine tiefrote Färbung angenommen hatte, dann winkte er ab, als sie anfing, stotternd sich rechtfertigen zu wollen.

„Ich meinte den Abend hier in der Schenke, der Rest interessiert uns nicht. Zumindest mich nicht.“

Delwyn warf ein Augenzwinkern zu Pedr, was ihm einen recht schmerzhaften Tritt von Tesni unter dem Tisch einbrachte. Die Gesichtsfarbe der Schankmaid wurde noch eine Schattierung dunkler, dann nickte sie zögernd.

„Wir möchten alles wissen, was mit jenem Ecktisch in Zusammenhang steht. Wer dort saß, was er tat und mit wem er sprach. Schließlich stirbt man nicht einfach so, oder?“

Mit niedergeschlagenen Augen dachte die Schankmaid eine Weile nach, dann sprach sie mit leiser Stimme.

„Viel weiß ich leider nicht. Der Tisch liegt recht weit hinten im Raum, die meisten Gäste drängten sich aber eher um den Kamin, dort

saß der Barde.“

Es schien unglaublich, aber sie brachte es fertig, den tiefroten Ton noch dunkler werden zu lassen. Tesni warf Delwyn einen vorsorglichen Blick zu, der dafür sorgen sollte, dass er keine unpassenden Bemerkungen machte. Er aber grinste seine Mitarbeiterin nur an und wartete darauf, dass Flecha fortfuhr.

„An dem Tisch saßen nur zwei Gäste, beide irgendwie seltsam. Kümmerten sich nicht um die Feier, die um sie herum stattfand, waren zu sehr mit sich beschäftigt. Ich erinnere mich nur daran, ihnen ein Mal einen Krug Bier gebracht zu haben. Die anderen Gäste haben gestern viel mehr getrunken, aber ich war auch froh darüber, dass ich nicht so oft in die Ecke musste. Die beiden Gäste waren irgendwie unheimlich. Als der eine von ihnen ging, war ich richtig erleichtert. Aber ich dachte eigentlich, sie wären zusammen gegangen, sie haben sich ja während sie hier waren nur miteinander unterhalten. Ehrlich gesagt, habe ich dann auch nicht weiter auf den Tisch geachtet, ich hatte mit den Gästen in vorderen Bereich mehr als genug zu tun. Auch der Barde ...“

Wieder verstummte sie. Und bevor Tesni sein Bein weiter malträtieren konnte, winkte Delwyn ab.

„Das war auch schon sehr aufschlussreich, danke. Wenn du

meiner Mitarbeiterin hier dann noch eine Beschreibung der beiden Gäste geben könntest, wäre uns schon viel geholfen.“

Als die beiden Frauen aufstanden, um sich etwas abseits leise zu unterhalten, lächelte Delwyn Pedr an.

„Wenn du weißt, was gut für dich ist, dann reißt du deine Gedanken von der Schankmaid weg und konzentrierst dich auf den Fall. Ich hoffe, du hast gut zugehört und die Hinweise, um die es mir ging, auch mitbekommen?“

Pedr errötete leicht, doch dann sah er seinen Vorgesetzten gespielt entrüstet an.

„Du würdest mich wirklich bestrafen, weil ich einem hübschen Mädchen hinterherschau? Das hätte ich jetzt nicht von dir gedacht.“

Delwyns Grinsen wurde breiter, als er aufstand.

„Mein Junge, du missverstehst mich. Nicht ich würde dich deswegen bestrafen.“

Während Pedr noch über diese Aussage nachgrübelte, ging Delwyn zu dem Tisch, am dem das Opfer zusammen mit jener anderen Person gesessen hatte. Vor seinem geistigen Auge versuchte er, das Bild neu erstehen zu lassen. Zwei Gestalten, die sich von der ausgelassenen Feier distanzierten, in ein Gespräch vertieft, vor ihnen jeweils ein gefüllter Krug. Eine der

Gestalten war schließlich gegangen, die andere tot. Was war geschehen? Und wo waren die Krüge geblieben? Hatte man sie abgeräumt? Er würde Pedr noch einmal den Wirt befragen lassen müssen. Aber auch das würde ihm wahrscheinlich nicht helfen, die zweite Gestalt ausfindig zu machen. Diese blieb verschwunden, nur eine vage Erscheinung. Sollte dies sein erster Misserfolg werden, seit er seine neue Position innehatte? War seine Erfolgsserie beendet?

Einige Zeit später saßen sie sich in der Wachstube gegenüber. Tesni berichtete von dem, was sie noch von der Schankmaid erfahren hatte, Pedr von den Antworten des Wirts. Doch war immer noch keine neue Spur zu erkennen. Die Beschreibung des zweiten Gastes würde ihnen nicht weiterhelfen, er war derart durch seinen Umhang verumumt gewesen, dass es jeder Tuach na Moch sein könnte. Auch die Krüge waren ein Fehlschlag, der Wirt hatte sie abgeräumt und schon gesäubert. Sie standen also wieder ganz am Anfang. Ohne einen Hinweis, ohne ein Motiv, einen Täter, wie sollten sie da den Fall abschließen? Würden nicht die dunklen Elemente dies als Hinweis darauf sehen, dass man nicht unbedingt bestraft wurde, wenn man es nur geschickt genug anstellte? Und war es nicht auch so?

Sie wussten weder wen noch wofür sie ihn bestrafen sollten.

In diesem Moment betrat Gwydion das Zimmer. Sein übliches, verkniffenes Gesicht gab ihnen keinerlei Hinweis, als er sich wortlos auf einen freien Stuhl fallen ließ und Delwyn anstarrte. Als deutlich wurde, dass Gwydion von sich aus nicht das Wort ergreifen würde, ergab sich Delwyn schließlich in sein Schicksal.

„Also gut. Wenn es dir auch zuzutrauen ist, du würdest nicht nur zu mir kommen, um dich über mich lustig zu machen, weil ich in einer Sackgasse sitze. Eher würdest du mir dann deine Ergebnisse vorhalten, um zu zeigen, dass du besser bist als ich. Da du aber hier bist, hast du Ergebnisse. Ich bin nicht zu eitel, um eine Niederlage zuzugeben, wenn dadurch ein Verbrechen aufgeklärt werden kann. Also, was hast du herausgefunden?“

Gwydion begann, zu grinsen. Dann faltete er die Hände vor seinem Bauch und lehnte sich zurück.

„Dein Opfer ist keines.“

Stille folgte diesen Worten, die drei Ermittler starrten den immer noch grinsenden Medikus an. Dann entlud sich die Spannung in einer Welle von Fragen, die alle durcheinandergingen, bis Delwyn mit einer Geste für Ruhe sorgte.

„Wie meinst du das, mein Opfer

wäre keines? Es waren zwei Leute an diesem Tisch, einer ging weg, der andere blieb tot zurück. Wie soll es da kein Opfer geben?“

Ungläubig sah er den Medikus an, der sich mit der Antwort Zeit ließ.

„Es ist ganz einfach. Die zweite Person verließ die Schenke ein paar Stunden, bevor der Wirt den Toten fand, richtig? Nun schau nicht so verwirrt, es ist eigentlich ganz einfach, wenn man klug genug ist. Natürlich hilft es, wenn man ein paar der Erkenntnisse hat, die ich gewonnen habe. Dann ist die ganze Sache recht simpel. Vor allem muss man wissen, dass der Tote nicht durch Gift gestorben ist. Gewalteinwirkung scheidet ebenso aus, der Körper weist keinerlei Spuren auf. Er ist ganz einfach erstickt, ich fand Reste von Bier in der Lunge. Ich würde sagen, dass er sich verschluckt hat und daran erstickte. Ein tragischer Tod, aber kein Mord. Damit brauchst du nach der zweiten Person nicht mehr suchen, sie war schon längst gegangen, als der Tod eintrat. Niemand hat wirklich eine Möglichkeit gehabt, den Tod zu verhindern, es war höchstwahrscheinlich viel zu laut in der Schenke und der Tisch des Toten lag im Schatten. Damit kannst du den Fall den normalen Ermittlern übergeben, die dann herausfinden müssen, wer er war, damit die Angehörigen benachrichtigt werden

können. Für dich aber ist der Fall abgeschlossen, Unfälle gehören nicht zu deinen Aufgaben, oder? Nebenbei schuldest du mir ein paar Humpen Bier, schließlich habe ich deinen Fall für dich gelöst. Wann immer du also gerade keine Aufgaben hast, darfst du mich einladen. Ach, das hätte ich fast vergessen – du hast ja gerade keine Aufgabe. Also hopp, bezahl deine Schulden. Den abschließenden Papierkram können deine Leute auch machen, dann wird das wenigstens anständig gemacht.“

Lachend erhob sich Gwydion, ging zur Tür, drehte sich noch einmal zu den drei Ermittlern um.

„Wo bleibst du denn? Soll ich hier verdursten? So leicht kommst du nicht davon, das glaub mir. Ich habe sehr viel Durst heute. Ermittlerarbeit machen ist mühsam.“

© 2012 Bernd Meyer

Streifzüge durchs
Hügelreich
(Flora und Fauna des
Hügelreichs)
Das Nebelland
(Mwrlwch Gwaun), Teil 1

Wenig ist bislang bekannt über die

Gegenden zwischen den Städten des Hügelreichs.

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

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

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

Einer der auffälligsten und auch dominantesten Vertreter dieser Farne ist der Beerenfarn. In unregelmäßigen Abständen treibt dieser Farn einen rispenartigen Blütenstand mit stark duftenden, filigranen weißen Blüten aus. Aus jeder dieser Blüten entwickelt sich eine Beere, die im reifen Zustand eine dunkelrote Farbe aufweist. Diese Farnbeeren sind äußerst

wohlschmeckend, jedoch auch hochgiftig. In rohem Zustand wirken sie stark berauschend und ihr Genuß löst heftige Halluzinationen aus. Fermentiert und vergoren ist ihre giftige Wirkung jedoch abgeschwächt, und in dieser Form sind sie ein wichtiger Bestandteil des berauschenden Getränks „Hügelblut“. Sie sind der Grund dafür, dass trotz des dichten Nebels und der Gefahr sich zu verirren sich immer wieder einige Hügler in diese Gegend wagen, denn woanders mag der Beerenfarn nicht gedeihen. Kein Wunder also, dass Hügelblut so kostbar und kostspielig ist.

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



Es ist nur ein Wesen bekannt, das rohe Farnbeeren zu sich nehmen kann, ohne dabei Schaden zu nehmen. Dies ist der Ceirw, eine

© 2012 Ursel Meyer



Mollwch Gwain
(Vobelland)

H. Clay
(2012)



Clanliste

<i>Followname</i>	<i>Realname</i>	<i>Rang</i>
<i>Arkan e'dhelcú</i>	<i>Eberhard "Ebus" Schramm</i>	<i>Maldod</i>
<i>Feach 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>Prin</i>
<i>Rhian f'eryr</i>	<i>Jessica Rhode</i>	<i>Prin</i>
<i>Manu f'dearg'gabro</i>	<i>Manuela Theißen</i>	<i>Cyw</i>
<i>Ruarc</i>	<i>Andreas "Conny" Cornelius</i>	<i>Cyw</i>
<i>Falena e'dhelcú</i>	<i>Ursel Meyer</i>	<i>Cyw</i>
<i>?</i>	<i>Deirdre Meyer</i>	<i>Cyw</i>
<i>?</i>	<i>Christian Kathan</i>	<i>Cyw</i>

Träger der páistacha cystírach:

Jedder Van Dijk
Starkhand von Calan
Ehlo t'Volketo

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