



Zeitsprung

18

Vorwort(e)

Maith lá, liebe Leser.

2012 – einerseits ein schönes, durchaus erfolgreiches Jahr sowohl für den Hügel als auch für mich, andererseits ein trauriges Jahr mit zu vielen Verlusten und schlechten Nachrichten. Man kann nur hoffen, dass das nächste Jahr uns da wieder ein wenig Zeit zum Durchatmen gibt, damit man sich wieder etwas berappeln kann.

Zu meinem Aufruf in Sachen Spiele kam eine überwältigende Reaktion – nämlich gar keine. Nun gut, das war fast zu erwarten, wer sollte auch schon den Zeitsprung lesen ;)

In dieser Ausgabe ist wieder ein wenig Enzy enthalten, soll ja niemand sagen, wir tun nix. Ansonsten muss ich leider um etwas Geduld bitten, die geplanten Sachen wurden leider nicht fertig. Nächstes Mal dann. Und damit schließe ich für heute wieder, es bleibt mir nur noch eines zu sagen:

Still not King! :D

maith aistear,

Bernd aka Feach e'dhelcú

Und damit übergebe ich an Cheffchen, der möchte auch noch etwas sagen, glaube ich:

Hallo zusammen

Während ich dieses Vorwort schreibe, neigt sich das Jahr unaufhaltsam gen Ende, und wenn Ihr dieses Follow in Händen haltet, ist das Neue bereits angebrochen.

Ihr seht, ich glaube nicht an die Weltuntergangstheorien der Maya – Jünger. ;)

Eigentlich müsste jetzt ein Fazit der vergangenen 365 Tage folgen. Aber fehlt mir dazu einfach die Muße.

Wir alle wissen, was 2012 für ein Jahr war. Traurige Ereignisse werden uns immer im Gedächtnis bleiben...

Was wird 2013 bringen? Nun, da ich weder Wahrsager noch ein Prophet bin, kann ich nur spekulieren.

Ich denke, es werden wieder sehr schöne Cons stattfinden, die man leider nicht alle besuchen kann und dann natürlich das kommende Fest, auf das ich mich wie jedes Jahr, wie ein Kind auf Weihnachten freue.

Des weiteren wollen wir endlich unsere Enzy in ein les- und vor allem benutzbares Format bringen.

Doch dank der guten Vorarbeit in 2012 ist dies zum Glück ein Mammutprojekt mehr.

Bleibt mir nur noch zu sagen, ich wünsche euch allen einen guten und vor allem gesunden Start ins neue

Jahr. Und ich hoffe, euch alle im Laufe der kommenden Zeit wiederzusehen.

Impressum

Maith lá
Arkan Edhelicú aka Ebus

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 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

Die Wüste	S. 4
Clanliste	S. 7

Streifzüge durchs Hügelreich

(Flora und Fauna des
Hügelreichs)

Die Wüste (Anialwch)

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

An diesem verlassenem Ort kann man tagelang umherirren, ohne auch nur einem einzigen Lebewesen zu begegnen – solange man genügend Trinkwasser mitgenommen hat. Denn Wasserstellen sucht man in dieser Ödnis vergeblich, und Regenfälle sind dort nahezu unbekannt. Doch trotz ihrer Lebensfeindlichkeit ist

Anialwch von einer einzigartigen Schönheit, denn der Sand, die Steine und die Felsen schillern in allen erdenklichen Farben, und diese Farben wechseln auch noch je nach Lichteinfall. Man erzählt sich von unbedarften Reisenden, die von dieser optischen Pracht wie hypnotisiert stehenblieben und vergaßen weiterzugehen, und noch nicht einmal merkten, wie sie verdursteten. Von daher wird niemandem geraten, diese Gegend ohne einen orts- und sachkundigen Begleiter aufzusuchen. Auch erfahrene Steinsammler aus Cor Finias betreten diesen Ort lieber nur zu zweit, und obendrein auf den Rücken der Reitechsen, die aufgrund ihrer Farbenblindheit immun sind gegen diese tödliche Betörung der Sinne.

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

Am leichtesten aufzuspüren sind die Netze der Weberkäfer (Gwe'r Chwilen). Diese findet man vor allem an windigen Plätzen zwischen Steinen aufgespannt. Die Käfer fangen dort mittels dieser Netze herbeigewehte Pflanzensamen aus der benachbarten Steppe. Sie können sich ausschließlich von diesen Samen ernähren, und kommen wie alle anderen

Bewohner der Anialwch ohne zusätzliches Wasser aus. Anders als die Netze bekommt man einen dieser Käfer jedoch kaum jemals zu Gesicht, denn sie sind nachtaktive.

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

Stehen die Nahrungsvorräte von Reisenden nicht zur Verfügung, ernähren sich Schillerkrabber von allem anderen organischem Material, das sich auf irgendeine Art und Weise in die Wüste verirrt haben könnte. Meist sind dies herangewehte tote Tiere oder

Pflanzenteile. Da diese nicht unbedingt regelmäßig zu finden sind, vermutet man, dass Schillerkrabber auch lange Zeit völlig ohne Nahrung auskommen können.

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

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

Tief im Innern der Felsen gibt es eine Lebensform, die man am ehesten als „Steintermiten“ bezeichnen könnte, und die in Cor Finias „Craig Lleuen“ genannt wird. Diese erstaunlichen kleinen Lebewesen besitzen die Fähigkeit,

mittels eines körpereigenen Sekrets Gestein auflösen und sich davon ernähren zu können. Ältere, große Kolonien dieser Tiere residieren mitunter in selbst geschaffenen Höhlensystemen von beträchtlichen Ausmaßen. Entsprechend sind diese Steintermiten bei den Bewohnern der ganz aus Stein erbauten Stadt Cor Finias gefürchtet, denn wer möchte schon einen Mitbewohner in seinen Wänden haben, der eben diese Wände in steter Kleinarbeit zerfrisst? Folglich unterliegen die für die kunstvollen Mosaik herbeigeschafften Steine aus der Wüste strengsten Kontrollen, um eine mögliche bauliche Katastrophe für die Stadt zu vermeiden.

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

© Ursel Meyer 2012



Es ist Winter ...



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 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 buin am bàs Dubh</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