



Zeitsprung

19

Vorwort(e)

Maith lá, liebe Leser.

2013 hasst mich!

Irgendwie war ich dieses Jahr öfter krank als gesund. Kann bitte irgendjemand diese ganzen Schnupfen- und Grippe-Erreger einsammeln und wegsperren? Das wäre lieb, danke ;)

Leider bin ich durch diese Umstände bei weitem nicht zu all dem gekommen, was ich vorhatte, weswegen dieser Zeitsprung wieder etwas dünner ausfällt, dafür aber pädagogisch wertvoll. Ich hoffe, der geneigte Leser erträgt die Enzy-Happen noch ein wenig, bis meine Nase sich wieder beruhigt hat und mich vernünftig arbeiten lässt.

Allen Mitleidenden wünsche ich gute Besserung und gelobe Selbige für das nächste Mal.

maith aistear,
Bernd aka Feach e'dhelicú

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

Seid alle herzlichst begrüßt, liebe Magiranerinnen und Magiraner.

Während ich dies Vorwort verfasse, liegt der erste wirklich sonnige Tag des Jahres hinter mir.

Obwohl morgens noch recht frisch mit knapp 2 °C, kletterte das Thermometer im Laufe des Tages auf satte 16 °C .

Der Winterschlaf ist wohl endlich vorbei und kann nun getrost der Frühjahrsmüdigkeit weichen.

.... nee, nicht wirklich. Ich für mein Teil kann nur sagen, dass für mich dieser Sonnentag wie ein Startschuss für die kommenden Monate war.

Ich beginne sogar im stillen das kommende Fest für mich zu planen. Noch ist alles etwas nebulös, aber in Gedanken mache ich schon mal Listen, was mitzunehmen ist, welche Aktionen anstehen, und was ich dieses Jahr mit meinen Mitcombattanten durchführen und erreichen möchte.

Selbst eine Fahrgemeinschaft fürs Fest 2013 besteht bereits.

Auf ein erfolgreiches weiteres Jahr 2013, aber nun viel Spaß bei der Lektüre des Zeitsprunges und des restlichen Follows,

Maith lá,

Arkan aka 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
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

Cor Murias	S. 3
Die Essenzstatuen	S. 4
Clanliste	S. 7

Streifzüge durchs Hügelreich Cor Murias

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

Nach einer Grundausbildung ist allen Handwerkern daran gelegen, die verschiedenen Verarbeitungsmethoden der Völker Magiras

kennen zu lernen und so hat so mancher Schmied, Weber, Schneider, Teppichknüpfer etc. einen Lehrling aus Cor Murias in seinen Reihen gehabt, ohne es zu wissen.

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

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

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

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

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

Streifzüge durchs Hügelreich Die Essenzstatuen

Eines der interessantesten Details das Hügelreich betreffend sind eindeutig die Essenzstatuen. Ich gebe zu, dass es über diesen Punkt einen wissenschaftlichen Disput gibt, der sich im Wesentlichen darin erschöpft, dass die Kritiker meinen, man müsse aus dem Hügelreich stammen, um dieses Detail

interessant zu finden, dem Rest Magiras geht diese Information am Toches vorbei. Die Befürworter jedoch geben zu bedenken, dass die Kritiker zum Einen nicht allzu zahlreich, zum Anderen dadurch, dass sie den Alkohol nicht von vornherein verteufeln, ihre wissenschaftliche Glaubwürdigkeit aufgegeben hätten. Als warnende Bemerkung sei mir gestattet, den Leser davor zu warnen, einen Disput in dieser Frage anzuzetteln, die Meinungsäußerungen werden häufig durch spitze oder schwere Gegenstände unterstützt.

Kommen wir aber zum Thema zurück, den schon erwähnten Essenzstatuen. Dies sind im wesentlichen die Essenzen der auf Magira verstorbenen Wesen in Form von granitartigen, steinernen Statuen, welche das Aussehen der toten Wesen aufweisen. 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.

Diese Statuen stehen in der sogenannten Nichtzeit, dieser

geheimnisvollen Zone im Hügereich, in welcher die Zeit keinen Einfluss hat, selbst nach den sowieso schon recht lockeren Maßstäben des Hügereiches. Alles hier ist grau, trübe und öde, zum wahnsinnig werden langweilig.

Sobald ein an Moch glaubender Magiraner nun also stirbt, erscheint seine Essenz in dieser grauen Ödnis als Statue, die genau die Züge des Verblichenen trägt. „Frische“ Statuen erkennt man daran, dass in ihrer Nähe ungewöhnliche viele Gedankenfische – auch Anghenbrydd genannt – herum schweben. Diese schillernden Gebilde sind beinahe noch rätselhafter als die Nichtzeit, über sie gibt es nur unbewiesene Theorien. Die am häufigsten genannte Theorie besagt, dass sie die Gedanken und Träume der Verstorbenen sind, die ihren Tod noch nicht realisiert haben. Als Beweis wird gerne angeführt, dass die Gebilde seltener werden, je länger eine Statue in der Nichtzeit steht, wobei als Gegenargument üblicherweise angeführt wird, dass Forschungsaufenthalte in der Nichtzeit dazu tendieren, den Forschenden dem Wahnsinn anheim fallen zu lassen, womit die Erkenntnisse für den Huf sind. Das ist leider nicht von der Hand zu weisen, was immer wieder für Verstimmungen zwischen Befürwortern und Gegnern der Theorie sorgt.

Die Statuen 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.

Da Gelehrte, die sich mit diesem Thema beschäftigen, über kurz oder lang immer wieder auf dieses Thema zu sprechen kommen, möchte ich nicht versäumen, es hier anzusprechen.

Ja, 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, zumal er nur „eine Tür weiter“ zu finden ist.



Selbst progressive Barden können hier verewigt sein, auch wenn ihr abgehackter Sprechgesang vielen seltsam vorkommt.

Der Sage nach starb diese Bardin bei einer Performance des sogenannten „Ranabar-Rap“ durch ein unglücklich geworfenes Trinkhorn.



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
Gefolgsman	Pel-drod
Anwärter	Cyw