

Zeitsprung

21



Vorwort(e)

Maith lá, liebe Leser.

Es war lange ruhig um uns, zumindest in Sachen Zeitsprung. Das hatte viele Gründe, aber das ist nun hoffentlich vorbei.

Hier haben wir einen zwar kurzen, dafür aber umso selteneren Zeitsprung, er ist nämlich komplett mit Material von Ebus gefüllt.

Ein Teil dieses Zeitsprungs ist recht ernsthaft, das muss aber auch mal sein. Kann ja nicht immer nur Faxen machen sein, oder? ;)

Aber wir haben auch Kultur eingebaut... ich möchte hier vor Allem auf die Wasserpflanzenkultur auf den Frysen in der zweiten Geschichte hinweisen. Hat auch nicht jeder.

Ansonsten hoffe ich wie üblich, dass ihr euch beim Lesen gut unterhaltet. Wie man an der Frysenstory sieht, gehen wir sehr gerne auf Spielangebote ein und machen auch fast jeden Unsinn mit. Wenn wir nicht die Leidtragenden sind, um so besser. :)

Maith aistear,
Bernd aka Feach e'dhelcú

Und damit überbebe ich an Cheffchen, der möchte auch noch etwas sagen, glaube ich. Sogar ungewöhnlich viel dieses Mal:

Maith lá Magira

Kennt Ihr das auch, wenn die ganze Zeit etwas auf eurer Seele brennt und Ihr nicht wisst, wie Ihr euch ausdrücken, geschweige denn es niederschreiben sollt?

Ich werde es nun versuchen.

Es handelt sich um den Zwist, welcher Einzug gehalten hat, als der Clan der *Hexen im Kreis des Lebens* die Bühne Magiras betrat.

Es hat einige Fehler bei der Kulturgenehmigung gegeben. Wobei der gravierendste, meiner Meinung, das Wappen selbst war, an dem sich nun die Zorneswellen brechen.

Ich will mich jetzt nicht herausreden.

Auch ich war unter denen, die es anfänglich zuließen. Durch eine gewisse Blauäugigkeit bei der Recherche zur eingereichten Enzy entging mir, dass das Pentagramm ein Religionssymbol ist.

Und darin besteht das Hauptproblem.

Wir sind uns alle einig, das real existierende, religiöse Symbole auf magiranischen Wappen nichts verloren haben.

Was würde wohl geschehen, wenn plötzlich ein Clan genehmigt werden möchte, aus, sagen wir, fanatischen Mönchen, die in ihrem Wappen das Kruzifix tragen?

Vielleicht ein wenig krass dargestellt, aber dieser Clan könnte zurecht darauf hinweisen, dass der Drudenfuß auch zugelassen wurde, und sie so nur das gleiche Recht für sich beanspruchen.

Hier soll gewiss kein Clan zerstört werden, aber hey, auch wenn wir uns manchmal Götter nennen, so sind wir das gewiss nicht, sondern nur Menschen. Und diese neigen nun mal zu Fehlern.

Doch haben wir auch die Gabe, aus diesen zu lernen und sie so gut es geht ungeschehen zu machen.

Mein Vorschlag wäre es, dass man an dem Wappen zuerst arbeiten sollte. Wie wäre es z.B mit einem 10 zackigen Stern, der einem Kreis auch viel näher kommt als ein Fünfsack?

Ich denke, es ist an der Zeit, sich an einen Tisch zu setzen und den verfahrenen Karren aus dem Dreck zu ziehen.

Wer mich kennt, weiß, dass ich Konflikten nur zu gern aus dem Weg gehe. Aber hier geht es um ein für mich fast 30 Jahre altes, liebes Hobby, das ich mit vielen Menschen teilen darf. Die wundervolle, ungezwungene und freie Welt Magiras, mit all ihren unterschiedlichen Menschen, Clans

und Geschichten möchte ich nicht verlieren.

Die Geschichte im Anschluss, „Schach bei Kaffa und Gebäck“ soll nur den momentanen magiranischen Weg zeigen, den das Hügelvolk einschlagen wird.

Dies mag sich ändern, wenn die Zukunft Änderungen bringt.

Nachdenklich

Ebus aka Arkan e'dhelcú



Katzen werden vom Hügelvolk verehrt, auch die streng hereinschauenden Exemplare.

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

Schach bei Kaffa und Gebäck	S. 4
Zeitnah	S. 6
Clanliste	S. 9

Schach bei Kaffa und Gebäck

Es war ein ruhiger Tag im prächtigen Palast der Familie e'dhelicú. Träge wälzte der Sereg'ran seine tiefroten Fluten an dem herrlichen Gemäuer vorbei, nur unterbrochen von hin und wieder nach Insekten springenden Fischen, deren Schuppen silbrig in der Mittagssonne blitzten.

Hoch über den Wassern ragte ein Balkon aus einem schlanken Turm. Den dort Verweilenden böte sich ein wunderbarer Blick über den Fluss und die Viertel Cor d'hais bis an den Rand des großen Waldes, wenn sie sich denn für diese Aussicht interessiert hätten.

Arkan und sein Sohn Feach saßen

an einem kleinen Tisch und brüteten über einer Partie Gwyddhel, dem irdischen Schach nicht unähnlich.

Zum besseren Verständnis nennen wir das Spiel kurzerhand Schach. Ein großer Unterschied besteht darin, das beim Gwyddhel die Felder sechseckig und nicht quadratisch sind.

Beide Spieler hatten neben sich eine große Tasse dampfenden Kaffas stehen und einige feine Küchlein rundeten den Nachmittag ab.

Feach griff seinen Kämmerer und zog ihn in Richtung der wartenden Schlachtreihe seines Gegenübers.

Arkan stützte sein Kinn mit der rechten Hand und studierte den Spielverlauf. Gerade wollte er zu einem Gegenzug ansetzen, da öffnete sich die Tür hinter Ihnen und ein Diener in feiner Livree eilte an die Seite des Hügelprinzen.

Er beugte sich zu seinem Herrn und wisperte ihm zu: „Mein Prinz, ein Beobachter hat wichtige Neuigkeiten aus dem Reich der Sterblichen gebracht.“

Mit diesen Worten überreichte er Arkan eine versiegelte Schriftrolle.

Arkan brach das Siegel und während er die Nachricht las, verfinsterte sich sein Gesicht.

„Was ist, Vater? Schlechte Nachrichten?“ verlangte Feach zu wissen.

„Ein neues Volk ist ans Licht

Magiras getreten und hat für Zorn gesorgt. Sie nennen sich selbst die Hexen vom Kreis des Lebens und beanspruchen Dinge für sich, die Unruhe nach Magira bringen.

So hat Henoch, der Herr Clanthons, unter Androhung drakonischer Strafen, ihnen den Zutritt zu seinen Landen untersagt.“

„Und,“ fragte Feach, „was hältst Du davon?“

„Ich stimme ihm zu. In allem, was er an Gründen zu seinem Schritt angeführt hat.“

Er schrieb einige Zeilen auf die Rückseite der Schriftrolle und übergab sie an den wartenden Lakaien.

„Bring dies zu Bronwen, der Schreiberin. Sie soll meine Worte in eine lesbare und einprägsame Form bringen und über ganz Magira verteilen. Und lass Henoch einen guten Wein aus dem Weinkeller Albatans bringen. Einen guten, hörst Du?“

Der Diener nickte und eilte geräuschlos davon.

Feach hob die Tasse, nahm einen Schluck und sah seinen Vater über den Rand des kostbaren Porzellans an.

„Und? Was hast Du geschrieben?“

„Ich habe klargestellt, das wir bis auf weiteres keine der Hexen im Reich der Tuach na Moch zu sehen wünschen und dies auch nachdrücklich durchzusetzen imstande zu tun sind.“

Feach grinste wölfisch. „Ich bezweifle eh, das sie sich hier besonders wohl fühlen würden, bezeichnen Sie sich doch selbst als Kinder aus dem Kreis des Lebens...“

„Und?“ fragte Arkan, der dann und wann furchtbar naiv sein kann.

„Nun, Väterchen,“ lächelte Feach, „wie Du weißt, befinden wir uns mit dem ganzen Reich im den Gefilden Mochs, dem Herrn des Todes...“

„Hiermit sei Allem, was da lebt und denkt, kundgetan, das sich die Kinder Mochs von jetzt und immerdar vor den Hexen des Kreises des Lebens verbergen. Ihnen sei der Eingang zum Reiche Mochs verwehrt. Sie werden weder die geheimen Tore erkennen noch sie zu nutzen wissen. Dieser Bann soll solange währen, wie es den Tuach na Moch gefällt. Sollten die Gebannten nach uns suchen, so werden ihre Sinne getrübt und ihre Schritte in die Irre geführt werden. Und wer die Mocha kennt, der weiß um die grausamen Scherze, die sie instande zu tun sind.“

Arkan seufzte tief, dann atmete er durch und studierte das Spielbrett.

„Wo waren wir stehen geblieben?“ fragte er und zog eine Augenbraue hoch

„Deine Hexe steht im Schach.“ kam die Antwort des Sohnes.

© Eberhard Schramm 2014

Zeitnah

„Mein Prinz,“ meldete Brendarn die Wache schneidig, „es gab eine nicht autorisierte Öffnung eines unserer Tore durch zwei Individuen, weiblich und männlich, aus der Welt der Sterblichen.“

„Nicht autorisiert...“ schmunzelte der Prinz, während er sich von dem Mann zu den Eindringlingen führen ließ.

„Manchmal frage ich mich wirklich wer Dich das Sprechen lehrte. Einer der Unseren kann es nicht gewesen sein.“

„Das Leben und meine Erfahrung, mein Prinz,“ kam die Antwort.

Prüfend sah Arkan ihn aus den Augenwinkeln an. Nicht eine Gesichtsregung der Wache verriet, ob er die Aussage im Scherz oder aber ernst gemeint hatte.

Arkan befürchtete letzteres und in Gedanken machte er sich eine

Notiz, einmal dem nachzugehen, wo sich Brendarn in seiner Jugend so herumgetrieben hatte.

Sie erreichten einen kleinen Raum in dem sich zwei Menschen befanden. War es nicht schon merkwürdig genug, das die beiden regungslos, zweier lebensgroßer Puppen gleich, da standen, so wurde der Anblick dadurch noch gekrönt, dass sie völlig durchnässt und sogar mit einigen Wasserpflanzen verziert waren.

Arkan trat zu den Gestalten.

„Jene hier kenne ich,“ sagte er, indem er auf die schlanke Frau deutete. „es ist Elin van de Wijs. Eine Kapitänin der Frysen.“

„Bei den Frysen lautet dieser Rang Kaptijn,“ warf die Wache ein.

Arkan musterte ihn und aus seinen Augen blitzte der Schalk. „Weißt du, was ich gar nicht leiden mag? Besserwisser...“

Leider konnte er nur ein paar Lidschläge ernst bleiben, dann brach er in schallendes Gelächter aus. Erleichterung malte sich auf die Züge des Gescholtenen, hatte er doch befürchtet, den Prinzen ernsthaft verärgert zu haben.

„Den hier,“ sagte er als er zu dem ebenfalls klatschnassen Mann trat, „den hier kenne ich nicht. Der Kleidung nach zu urteilen, ist er ein Greenlander. Na, Elin kann sich ihre Begleitung gern selbst aussuchen. Jedoch nicht,“ fügte er nachdenklich hinzu, „wenn sie

mich aufsuchen möchte.“

„Was soll also mit ihnen geschehen?“

„Erst einmal möchte ich wissen, wie sie in diesen Zustand gekommen sind? Warum in Mochs Namen sind sie regungslos und dazu noch nass, wie aus einem schmutzigen Tümpel gefischt?“

„Sie erreichten uns durch das Tor nahe der Ortschaft Glywrrin in Tyr Thuatha.“

„Hey, warum sagst du nicht gleich, dass es der Grützteich war, den sie nutzten? Dass das alte Ding überhaupt noch Dienst tut.“

„Grützteich ist kein Wort welches den Statuten entspricht, my Lord,“ versetzte die Wache,

Arkan beschloss, nicht weiter auf die gestelzte Ausdrucksweise Brendarns einzugehen. Doch hinter die gedankliche Notiz, einmal in der Vergangenheit des Mannes zu schnüffeln, machte er nun ein tiefrotes Ausrufezeichen.

„Nun, das erklärt ihr feuchtes Auftreten, aber warum sind Sie regungslos?“

„Da uns die Menschen fremd waren und wir nicht wussten, ob eine eventuelle Gefahr von ihnen ausgehen könne, hielt ich es für das Beste, sie in Nichtzeit zu hüllen, bis Ihr, mein Prinz, darüber befunden habt, was mit ihnen geschehen soll.“

Innerlich musste Arkan breit grinsen. Zwei einfache Menschen,

dazu noch patschnass, eine Gefahr für das Reich des Hügels?

Äußerlich jedoch blickte er Brendarn ernst an.

„Ihr habt recht gehandelt,“ lobte er die Wache.

„Was soll also weiter geschehen?“

„Nun, Elin ist eine gute Freundin. Und als solche soll sie auch behandelt werden. Reinigt ihre Kleidung, lasst ein Bad für sie herrichten und eine Zofe soll sich um sie kümmern.“

Sorgt dafür, dass die Kapitänin,“ Arkan warf einen kurzen Blick in Richtung Brendarns, dieser hütete sich aber wohlweislich den Prinzen erneut zu korrigieren, „ein standesgemäßes Kleid bekommt, wenn wir uns unterhalten. Ich denke, ein Weinrot, durchwirkt von feinen Goldfäden, würde ihr sehr gut stehen.“

„Wie soll mit dem Greenlander verfahren werden?“

„Ich kenne ihn nicht, also schmeißt ihn raus,“ er hielt kurz inne, „aber er ist in Begleitung Elins. So gebt ihm meinewegen einen Beutel Gold mit und setzt ihn dann vor die Tür. Egal wo und wann, ihr versteht?“

Auf einen Wink eilten einige Diener herbei und trugen die beiden Menschen hinaus. Elin in wunderschöne Gemächer, den Greenlander einem ungewissen Schicksal entgegen.

Der Part der sich nun zutrug, kann und sollte zum Verständnis im Nebelhorn nachgelesen werden.

Arkan hatte es sich vor Elin nicht anmerken lassen, aber er war doch zutiefst besorgt und bestürzt ob des seltsamen Verhaltens seines Halbbruders.

Er hatte viele Fehler, gewiss, aber eine derartige Gier nach Macht, dies war eine neue Seite an Jedder, die Arkan gar nicht gefallen wollte.

Er rief nach seinem zuverlässigsten Agenten.

„Mache meinen Bruder ausfindig, doch gebe dich nicht zu erkennen. Ich will wissen was er vorhat, was ihn bewegt, welche Pläne er verfolgt.“

Ach ja, und habt bitte ein Auge auf den Begleiter Elins. Ich will ihr nicht beichten müssen, dass er durch einen Scherz zu Tode gekommen ist.

Diesen Auftrag vergebte an einen Lehrling, der sich noch seine Sporen verdienen muss.“

Ein stummes Nicken und der Agent zog sich zurück um seinen Auftrag vorzubereiten und nachzugehen.