



Failte chun na Dalriada!



**Willkommen in
Dalriada!**





Endlich bin ich hier. Die Nebel teilen sich vor uns und enthüllen die Umrisse einer schroffen Küste. Die Luft ist kühl, der Wind fährt mir durch den Umhang, leichter Regen fällt auf mein bares Haupt. Es riecht nach Leben. Viele wundersame Geschichten erzählt man sich über die Insel, die von Zaubernebeln umgeben ist, und glaubt mir, Freunde, die Geschichten kenne ich gut, denn sie sind mein Leben. Kunstvolle Weisen von saftigen Wiesen im goldenen Sonnenschein, Reichtum und Fruchtbarkeit im Überfluss, aber auch Erzählungen von mächtigen Bergen im schroffen Norden, von wilder, ungezähmter Schönheit. Und von ebensolcher Schönheit sollen die Frauen sein, so habe ich gehört.....Einmal wollte ich das Land kennen lernen, in dem die Magie allgegenwärtig ist, jeder Baum, jeder Strauch, so erzählt man sich, von Geistern bewohnt ist, die sie Andersweltwesen nennen - oder Feen. Gerne möchte ich mit eigenen Augen ein solch Geschöpf erblicken, doch berichtete man mir, die Sidhe, wie sie sie nennen, seien ein scheues Volk, das sich nur manchmal dem menschlichen Auge enthüllt. Doch auch die tapferen Krieger möchte ich schauen, die sicher so manche Heldentat zu erzählen haben und von denen man sagt, dass sie keine Furcht kennen Ihre Heldentaten besingen die Barden mit goldener Stimme und ihr Lied stirbt niemals. Die Weisheit der Druiden, so sagt man, sei bereits zum Sprichwort geworden und man erzählt sich, dass sie in schattigen Hainen mächtige Magie zu wirken imstande sind und dass die Götter durch sie zu den Sterblichen sprechen. "Das Land hat ein Eigenleben... das Land ist die Mutter....." erzählte mir der alte Seemann am letzten Hafen, sein rotes Haar war schon fast zur Gänze ergraut, doch seine grünen Augen leuchteten wachsam. "Und wenn ihr ankommt, junger Mann, dort, im Land meiner Väter, so bitte ich euch, nehmt dieses Schmuckstück und werft es in den ersten See den ihr findet und bittet die Götter, dass sie mir vergeben mögen..." Was des alten Mannes Schuld war, wollte er mir nicht sagen, doch gerne versprach ich, diesen Dienst zu tun und am nächsten Morgen war der Alte tot. Die Seeleute erzählten mir, diese Brosche nenne man Fibel und jetzt da ich schreibe, liegt sie auf meinem Knie. Der Nebel verzieht sich, ein Sonnenstrahl dringt durch - wir sind da! Auf nun, ins Land der Legenden!

Willkommen in einem legendären Land keltischer Kultur! Willkommen bei den Besten der Besten! Wir wollen die hier behandelte Kultur im Folgenden auch als die bezeichnen, als die sie angelegt wurde: als KELTSCH!

Wir haben uns bemüht, ein möglichst interessantes und lebendiges Bild der Kelten zu schaffen, wobei wir uns möglichst weit an historische Vorlagen halten wollten. Nichtsdestotrotz haben wir aus verschiedenen Ländern und Zeiten Anleihen genommen um den Spielspaß zu fördern.

(Druiden aus dem 4.Jhd. B.C., Clans und Adelige von etwa 1000 A.D., walisische, schottische, irische, und englische Einflüsse, etc.)

An dieser Stelle möchte ich mich bei PD Dr. Mag. Raimund Karl bedanken, der mir erlaubt hat, einiges aus seinem Wissensschatz (und sogar aus seinem eigenem Rollenspiel) zu benutzen. Außerdem möchte ich mich bei Caroline Geher und Markus Breier bedanken, ohne die Dalriada niemals möglich gewesen wäre.

Silvia hat die Oberhoheit über die Homepage: <http://dalriada.larp.at/>

Is maith an scealai an aimsir. (Die Zeit ist ein guter Erzähler.) By the way: Diese komisch wirkenden Sätze: das ist gaelisch.

Wer mehr Hintergrundmaterial haben möchte, kann sich natürlich auch direkt an mich wenden: Peter Jungbauer, peter.jungbauer@chello.at



Dalriada Homepage

<http://dalriada.larp.at/>

Kontakt und Verantwortlicher für den Inhalt

Peter Jungbauer
Apollogasse 14/17
1070 Wien
peter.jungbauer@chello.at

Kontakt

Caroline Geher
a9806952@unet.univie.ac.at

Silvia Ekker (HP)
silvia.ekker@gmail.com



Dalriada goes Multiversal!!!

Caroline und Peter haben beschlossen, auf Grund der spielerischen Entwicklung Dalriadas eine wichtige Änderung einzuführen:

Es gibt (gab immer) mehrere Paralleluniversen, in denen Dalriada existiert. Diese sind im GuG sehr ähnlich, oft sogar nur sehr schwer unterscheidbar. Aber es gibt doch immer wieder Unterschiede, manchmal im Sozialsystem, manchmal ist ein König ein anderer, manchmal mag es aber auch Krieg geben, wo dieser andernorts nicht existiert.

Diese Dalriadawelten grenzen alle an die Anderswelt und haben durch sie auch eine Verbindung. Allerdings sind diese Wege für Sterbliche nicht zu finden.

OT heißt das, dass wir von nun an (und auch rückwirkend) für sämtliche Ungereimtheiten eine IT-Erklärung für die Spieler haben, d.h. aber nicht unbedingt, dass die Charaktere diese Erklärung auch haben. Möglicherweise können sie draufkommen, wenn ihnen Seltsamkeiten auffallen und das nötige Wissen (skills) haben.

Jeder Charakter hat eine „Heimatebene“, für die der Spieler sich entscheiden muss (und uns das mitteilen muss ;-)). Das Wechseln zwischen den Welten wird möglich sein, ABER kein Charakter wird absichtlich wechseln können. Unabsichtlich wird dies natürlich durch Spielerentscheid sehr wohl möglich sein ;-), allerdings NUR in Absprache mit der zuständigen SL.

Die beiden momentan betreuten Welten sind:

- 1) Peter Jungbauer betreut die High Fantasy Version, auf der sich im GuG die Spieler der McLs tummeln. Hier ist auch Wechseln nicht so dramatisch.
- 2) Caroline Geher betreut die Low Fantasy Version, auf der sich im GuG die Spieler der McDubh tummeln. Wechseln ist hier nur in Absprache mit Caroline möglich!

Natürlich haben die verschiedenen Ebenen auch verschiedene Hausregeln, die sich von denen in diesem Text unterscheiden mögen. Bitte einfach bei den jeweiligen HauptSLs nachfragen. Eine der offensichtlichsten Unterscheidungen ist auch das grundlegende Spielsystem: Signum mit Hausregeln für Highfantasy und Codex mit Hausregeln für Lowfantasy.



Inhaltsverzeichnis

Dalriada Homepage.....	3
Kontakt und Verantwortlicher für den Inhalt	3
Dalriada goes Multiversal!!!.....	4
Inhaltsverzeichnis	5
Land und Leute.....	8
Grundlegende Einstellungen.....	8
Karte	9
Grundlegendes zu Dalriada	10
<i>Geographische Lage.....</i>	<i>10</i>
<i>Bevölkerung.....</i>	<i>10</i>
<i>Creag Eilean - die Steininsel.....</i>	<i>11</i>
<i>Galldach - die Tieflande</i>	<i>11</i>
<i>Doirionn Eilean – die Insel der Stürme.....</i>	<i>12</i>
<i>Die kleineren Inseln.....</i>	<i>12</i>
<i>Währung.....</i>	<i>12</i>
<i>Sonstiges</i>	<i>13</i>
Die Jahre seit der Öffnung.....	14
<i>Eine kleine Zeittafel.....</i>	<i>14</i>
Seanfhocail (Sprichwörter auf gaelisch)	21
Aussprache.....	22
Namen	23
<i>Allgemeines</i>	<i>23</i>
<i>male</i>	<i>23</i>
<i>female.....</i>	<i>25</i>
Schrift und Ogham	27
Religion	29
<i>Religiöse Funktionen</i>	<i>29</i>
<i>Die Anderswelt.....</i>	<i>30</i>
<i>Die Götter</i>	<i>31</i>
<i>Einige Beispielgötter</i>	<i>31</i>
<i>Feiertage und Riten</i>	<i>36</i>
<i>Druiden als Spielercharaktere</i>	<i>38</i>
<i>Andersweltwandeln für Magier.....</i>	<i>45</i>
<i>Alchimisten als Druiden.....</i>	<i>46</i>
Enech - Persönliche Ehre	47
<i>Enechgewinne und -verluste</i>	<i>51</i>
<i>Preislieder und Satiren.....</i>	<i>53</i>
<i>Duelle.....</i>	<i>55</i>
<i>Schwur</i>	<i>56</i>
<i>Regeltechnisches</i>	<i>56</i>
Familienehre und Bevölkerung.....	57
<i>Familienehre</i>	<i>58</i>
Gessa	60
<i>Regeltechnisches</i>	<i>61</i>



Das Rechtssystem	62
<i>Ehrenpreis (eneclann)</i>	62
<i>Das Rechtssystem im Allgemeinen</i>	62
<i>Schwurgericht</i>	63
<i>Verbrechen und Strafe</i>	63
Heirat	65
<i>Formen der Ehe</i>	66
<i>Scheidungsrecht</i>	67
<i>Trennung auf Zeit</i>	68
<i>Kinder</i>	68
Dalriadische Sozialübersicht	69
Sozialstatus	70
<i>Unfreie</i>	70
<i>Freie</i>	70
<i>Adelige</i>	71
<i>Könige</i>	72
<i>Klerus (eclais)</i>	73
<i>Filid</i>	74
<i>Óes dána (Handwerker)</i>	77
<i>Aire coisring</i>	78
<i>Aire échta</i>	78
<i>Sozialstatus von Frauen</i>	78
<i>Regeltechnisches und Wichtiges für Spieler</i>	78
Bardengesänge	80
<i>Spezielle Bardengesänge</i>	81
Politik und Clanwesen	83
<i>Politische Beziehungen</i>	83
<i>Einbürgerungen</i>	85
<i>Gastfreundschaft und Schutz für Fremdländer</i>	85
<i>Könige – Unversehrtheit und Gerechtigkeit</i>	86
Die Clans	87
Die Inseln	87
<i>Creag Eilean (Steininsel)</i>	87
<i>Galldach (Lowlands)</i>	87
<i>Doirionn Eilean (Sturminsel)</i>	88
<i>Die kleineren Inseln</i>	88
Flaggen, Fahnen und Farben der Clans (und Dalriadas)	89
<i>Allgemeines</i>	89
<i>Dalriada</i>	90
Clan McLeglean	91
Clan McLeod	93
Clan McDonald	95
Clan McConnor	97
Clan DeBruce	99
Clan McDubh	101
Clan Fraser	103
Clan McFiddich	105



Bekannte UnterClans der McLegleans.....	107
<i>Clan McEala</i>	107
<i>Clan McFitheach</i>	108
<i>Clan MacLonnert</i>	108
<i>Clan Mc Cannan</i>	109
<i>Der Clan der Mc Cannan´s und der weiße Schwan</i>	110
Bekannte UnterClans der McLeod.....	111
<i>Clan McDuff</i>	111
Bekannte UnterClans der McDubh	111
<i>Clan Mc Kennith</i>	111
Anhang	113
<i>Dalriadische Lives und Ereignisse</i>	113
<i>Organisatorisches</i>	115
<i>Einbürgerungen, die Zweite</i>	115
<i>Anderswelt, die Zweite</i>	115
<i>Feenwesen und Halbblüter als Spielercharaktere</i>	116
<i>Eine kurze Geschichte über Feenwesen und Götter</i>	116
<i>Geschichten aus dem Tain, wie sie in Dalriada erzählt werden</i>	118
<i>Loblieder</i>	128
<i>Die Schwanenritter</i>	135
<i>Lughnabash</i>	136
<i>Fiddchell</i>	136
<i>Dalriada auf Signum (Konvertierung zu Signum)</i>	137



Land und Leute

Grundlegende Einstellungen

Ganz zu Anfang vielleicht einige grundlegende Dinge: Kelten haben unter einem mit Sicherheit nie gelitten: unter Minderwertigkeitskomplexen! Sie waren einfach der Meinung, daß sie die Besten waren, in JEDER Beziehung. Das heißt nicht, daß sie vollkommen suicidgefährdet blind in jeden Kampf liefen, aber es spiegelte sich doch in ihrer Lebensart wieder. Natürlich gilt das, so wie alles Andere für Dalriada!

We are the best there was, the best there is and the best there ever will be!!

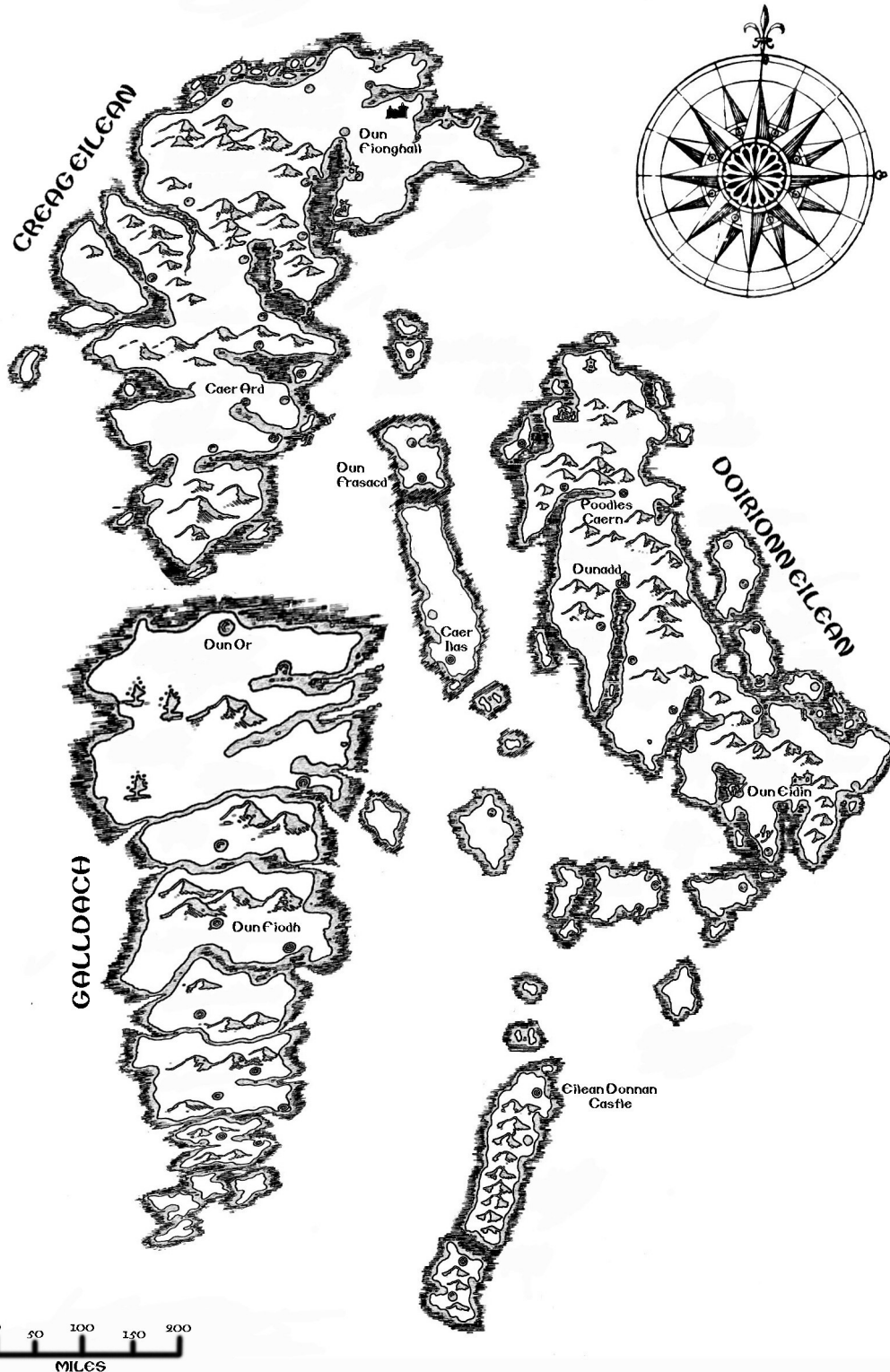
Wie ich unter "Religion" noch näher erläutern werde, hatte die Anderswelt eine spezielle Bedeutung, und man konnte nie sicher sein, ob nicht im nächsten Baum ein Geist/Gott aus selbiger wohnte, und daher SEHR böse war, wenn man ebendiesen Baum umschlug. Um solche Unannehmlichkeiten zu vermeiden, gab es verschiedene Abwehrgesten, wie z.B. einmal gegen den Uhrzeigersinn um den Baum herumgehen, ihm seine linke, ungefährliche Seite zeigen, um ihn so in Sicherheit zu wiegen. Ein Streitwagen, dessen Rad gebrochen ist, sollte nicht mehr am selben Tag gefahren werden. Kurz gesagt, wie wir es heute sagen würden, der Aberglaube stand in seiner Hochblüte. Dies kann man natürlich sehr schön in das Verhalten eines Charakters hineinbringen. Genauso durch den Glauben bedingt hatten Grenzen jeder Art eine spezielle Bedeutung, auf die ich später eingehen werde.

Was Dalriadas Kultur im Allgemeinen betrifft, so kann ich mich früheren Ausführungen nur bedingungslos anschließen (wie gesagt, stellt dies hier eine Ergänzung dar, wir gehen davon aus, daß schon einiges bekannt ist). Das Clanwesen befindet sich in Hochkultur, Druiden, auf die später noch genauer eingegangen wird, beraten, richten und wirken ihre Wunder. Dalriada ist ein zivilisiertes Land, im Großen und Ganzen friedlich. Natürlich sind solche Hobbies wie über die Grenze ziehen, um Rinder zu klauen, um Ruhm zu gewinnen, nie ganz abzustellen, doch ist die Bevölkerung Dalriadas längst über das Stadium des Kopfjagens hinaus (früher glaubte man, daß der Kopf der Sitz der Kraft und Seele ist, daß man mittels der Köpfe besiegt Feinde mehr Macht gewinnen könne). In Midhe und den nördlichen Provinzen sind die Einflüsse des klassischen Adels deutlich spürbar, politisches Hickhack gibt es immer wieder, zu einem Provinzkönig aufzusteigen wäre natürlich der Traum jedes der etwa 2000 kleineren und größeren Adeligen, und da genaue Genealogien geführt werden, können die meisten auch einen (wenn auch ziemlich dünnen) Grund nennen, warum sie in ihrem Sozialstatus aufsteigen sollten.

Kurz gesagt, es wird nie langweilig, doch der Durchschnittsbauer kann sich eines friedlichen Lebens im Wohlstand erfreuen.

Karte

DALRIADA





Grundlegendes zu Dalriada

Auf Religion, Sozial- und Rechtswesen, etc. wollen wir später noch explizit genauer eingehen, doch zuerst einige wichtige allgemeine Dinge zu der Inselgruppe des Königreichs Dalriada.

Geographische Lage

Dalriada befindet sich im WSW von Scotia, etwa 600 Meilen von Ariochia entfernt. (Eine Meile entspricht etwa 1,6 km.) Die Gesamtlandmasse umfaßt etwa eine halbe Million Quadratmeilen, das entspricht 1,3 Millionen Quadratkilometern.

Dalriada ist eine Inselgruppe mit vielen kleinen und drei Hauptinseln:

CREAG EILEAN (Steininsel) im NW, GALLDACH (Lowlands) im SW und

DOIRIONN EILEAN (Sturminsel) im O.

Diese Inseln sind 200 bis 300 Meilen breit und 600 bis 700 Meilen lang.

Die meisten Inseln sind ziemlich gebirgig, das Klima ist eher rau, nur Galdach ist für seine goldenen Äcker und üppigen Wiesen bekannt. Die wichtigsten Verbindungen stellen die Wasserwege dar, da man schneller um die Insel herumfahren kann, als durch die Berge reiten. Dalriadas Hauptstadt wird DUNADD genannt und befindet sich auf Doirionn Eilean. 8 weitere Städte sind von Bedeutung, welche gleichzeitig die Hauptstädte der 8 Provinzen und die Sitze der 8 wichtigsten Clans darstellen.

Bevölkerung

Die Gesamtbevölkerung beträgt etwa 5 Millionen. Das entspricht einer sehr dünnen Besiedelung von etwa 4 Menschen pro Quadratkilometer.

Etwa 10 000 Davon können zur Schicht der nemed gezählt werden (Adel, etc.). Es existiert ein stehendes Heer aus Clanern, Rittern und Soldaten von etwa 90 000 Mann, notfalls können noch etwa 300 000 Bauern mobilisiert werden.

Wie später unter "Sozialstatus" noch genauer beschrieben, ist Dalriada in einem Clansystem strukturiert. Der Großteil der Bevölkerung lebt von Landwirtschaft (Ackerbau und Viehzucht). Schaf – und Rinderzucht ist weit verbreitet. Weit ab an zweiter Stelle folgen Whiskeybrennerei, Handel und Jagd. Bekannt ist Dalriada aber auch für seine hervorragende Schmiedekunst. (Claymores gibt es nicht überall)

Rein äußerlich bieten die Bewohner des Inselreiches ein sehr unterschiedliches Bild, wenn auch die meisten eher hochgewachsen sind. Rotes Haar ist keine Seltenheit, aber auch nicht die Norm, und die Männer lassen sich meist Bärte wachsen, da dies als Zeichen des Erwachsenseins gilt.



Creag Eilean - die Steininsel

Geographisches: Die Erste der großen Inseln liegt im Norden *Dalriadas*, und ist eine schroffe, unwirtliche Gegend. Der Hauptteil der Steininsel besteht aus kargen Bergen, alten Zähnen gleich, von Adern aus Gold und Eisen durchzogen, und aus dunklen Tälern, wo die Menschen ihr bißchen Sicherheit mit Licht bezahlen, denn hier herrscht beständiges Zwielficht. Weiter im Norden flachen die Berge ab, geben Hochebenen, deren steile Küsten die Schifffahrt erschweren und ihre Bewohner mit Regen und Sturm für sich behalten wollen, frei. Erst gen Süden wird die Insel der Steine und Berge freundlicher, mit flacheren Küsten und geringerem Niederschlag. Dort öffnet sich somit ein Tor zum Rest von *Dalriada*.

Beheimatete Clans: *Clan McDubh*, wilde Stammeskrieger, als unheimlich und seltsam verschrien, und *Clan deBruce*, einer der ältesten, „zivilisiertesten“ Clans, deren beinahe starrer Adelsstand zu einigen politischen Auseinandersetzungen führt.

Große Städte: *Dun Fionghall*, die Stadt des Regens, der Sitz der *deBruce*, dessen große steinerne Gebäude hoch auf einer Klippe sitzen und mit Seilwinden und Treppen mit dem Hafen tief unterhalb verbunden ist. *Caer Ard* ist das Bollwerk des sonst eher verstreuten *Clans McDubh*, eine gigantische Festungs-Stadt mitten in den Bergen.

Handel: Von der Steininsel kommen die meisten Metalle und das Salz *Dalriadas*, die Minen in den Bergen fördern Eisen, Gold, Kupfer, Silber und Edelsteine. *Clan McDubh* und *Clan deBruce* besitzen diese Minen. *McDubh* tauscht erjagte Felle gegen Güter von anderen Inseln über die Handelshäuser der *McDonald* an der flachen Südküste und von ihnen stammen auch die härtesten Söldner. *Clan deBruce* liefert Vieh, auch wenn die Klippen und Steilwände den Transport erschweren.

Galldach - die Tieflande

Geographisches: Im Süden *Dalriadas* steht *Galldach* in krassem Gegensatz zum unwirtlichen Norden. Wo auf *Creag Eilean* karge Berge und Steilküsten dominieren, werden die Tieflande *Galldachs* von sanften, rollenden Hügeln, saftigen Wiesen und lichten Wäldern durchzogen. Auf goldenen Äckern wiegt sich das Korn im Wind, während die Sonne mit freundlichem Gesicht herabblickt.

Beheimatete Clans: *Clan Fraser*, der Clan der Handwerker, bei dem der Status mit handwerklichem und künstlerischem Können gleichgesetzt wird, und *Clan Mc Connor*, erdverbundene, rauhe, aber freundliche Leute, die einem guten Bier oder einer zünftigen Schlägerei nicht abgeneigt sind.

Große Städte: *Dun Or*, die „goldene Stadt“, ist das größte Meisterwerk des *Clans Fraser*, eine Stadt, deren namensgebende Kupferdächer schon aus weiter Ferne zu entdecken sind. *Dun Fiodh* ist der Sitz des *Clans McConnor*, dessen einfache Gebäude sich weit um eine große Burg erstrecken.

Handel: Die in *Creag Eilean* abgebauten Erze kommen zum Großteil nach *Dun Or*, wo die Schmiede des *Clan Fraser* ihre berühmten Waffen fertigen. Aus den Gebieten der *McConnors* kommen Getreide, Fleisch und Wollstoffe. Die Handelsposten der *McDonald* befinden sich an der Nördlichen und Nordöstlichen Küste *Galldachs*.



Doirionn Eilean – die Insel der Stürme

Geographisches: Ariochia am Nächsten, im Osten der dalriadischen Inseln, liegt die *Insel der Stürme*, ein Land, in dem die Unwetter unvorhergesehen hereinbrechen können. An den nördlichen Küsten, sowie auch in einigen anderen Gegenden ist der Ackerbau leicht möglich, aber in anderen herrschen dunkle Nadelwälder, wo sich das Licht durch die Bäume quält, und im Herzen der Insel ragen spitze Berge gen Himmel.

Beheimatete Clans: Die Insel wird von *Clan McLeglean* beherrscht, die zu verschiedene Persönlichkeiten hervorbrachten, um in eine Schublade gepreßt zu werden. Sie sind der größte Clan und vielleicht sogar der stärkste. Im Norden gehört auch noch ein kleines Gebiet *Clan McFiddich*, den Erschaffern des Wasser des Lebens.

Große Städte: *Dun Eidin*, Heimat des *Clans McLeglean*, und *Dunadd*, Sitz des Hochkönigs und Hauptstadt Dalriadas.

Handel: An der Nordküste *Doirionn Eileans* liegen die Felder der *McFiddich*, auf denen Getreide für ihren Whiskey angebaut und auf die Inseln des Clans verschifft wird. Am süd-östlichen Ausläufer der *Insel der Stürme* befinden sich die Haupthäfen, von welchen aus Güter und Menschen nach Ariochia und wieder zurück gebracht werden.

Die kleineren Inseln

Geographisches: Um und zwischen den 3 Hauptinseln liegt ein Gewirr von unzähligen kleinen Inseln, zu viele, um sie aufzuzählen. Harte Inseln, kaum mehr als Felsen im Wasser gefährden die Schiffe, während grüne, sanfte Inseln Bauern ein friedliches Zuhause bieten, fernab von den Tumulten des „Festlandes“.

Beheimatete Clans: *Clan McLeod*, die sich zu recht die „Herren der Inseln“ nennen, ein stolzer Clan von Seefahrern, die sich als Beschützer der Inseln vor Gefahren von außen sehen und sich der Fischerei widmen. *Clan McFiddich*, die Whiskeybrenner Dalriadas, ein kleiner, reicher Clan, der Ruhm und Status durch hervorragende Whiskeybrennereien erlangt hat, und schließlich *Clan McDonald*, der Clan der Händler. Er hat sich mit dem Handel unglaublichen Reichtum erworben und hält praktisch das ganze Handelssystem Dalriadas in der Hand. Dadurch ist er neben *McConnor*, *deBruce* und *McLeglean* einer der großen Machtfaktoren in Dalriada geworden.

Große Städte: *Eilean Donnan Castle* liegt auf einer Insel weit im Süden und überragt den großen Hafen der *McLeods*. *Dun Frascad*, Heimatstadt der *McFiddichs* und ihren großen Whiskeylagern liegt an einer Bucht direkt gegenüber *Caer Illas*, der großen Handelstadt und Sitz der Flotte der *McDonalds*.

Handel: Aus Ganz Dalriada kommen Waren nach *Caer Illas*, wo sie von den *McDonald* über die Inseln und nach Ariochia verschifft werden.

Währung

1 cumal = 3 Milchkühe = 3 Unzen Silber = 6 set (Eine cumal ist übrigens eine weibliche Sklavin)

Umrechnungen: 1 Unze Silber entsprechen etwa 10 Münzen, d.h. einem Goldstück

1 Unze Silber	=	1 Gold	=	1 Milchkuh
1 Set	=	½ Gold	=	5 Silber
1 Cumal	=	3 Gold	=	3 Unzen Silber



Sonstiges

Mit Scotia und anderen keltischen Gebieten herrschte in früheren Zeiten ein reger Kulturaustausch (was natürlich bedeutet, daß wir allen anderen die Kultur brachten, oder?). In den letzten Jahrhunderten beschränkte sich dieser jedoch hauptsächlich auf Scotia. So ist es kein Wunder, daß gewisse Ähnlichkeiten nicht zu übersehen sind.

Von Dunadd aus herrscht auch hier ein Hochkönig, der ARD RI, der von den Königen gewählt wird. Dieser König der Könige ist in keiner Weise erblich bestimmt, doch bindet er sich mystisch mit Dalriada. Ist er weise und gerecht, so floriert das Land, ist er geizig und dumm, so erwarten uns karge Zeiten. Geht es dem Land gut, ist der Hochkönig gesund, erkrankt das Land, so wird er sterben. Wie man sehr leicht erkennen kann, wird sich, auch wenn der Ard Ri auf Lebenszeit ernannt wird, ein schlechter König nicht sehr lange halten.

Die anderen Könige werden durch Erbfolge bestimmt. (siehe "Sozialstatus")

So wie die Könige die weltlichen Führer darstellen, so bieten die Druiden geistige Führung. (siehe "Religion") Kein König würde ohne ihren Ratschlag Entscheidungen treffen. Auch bei ihnen wird ein MHOR – DRAOI, ein Hochdruide gewählt. Er ist die geistige Stimme, der oberste Ratgeber der Könige und des Ard Ri.

Wie später noch genauer erläutert, können Druiden Weise verschiedener Gebiete werden, doch eines ist klar, sie haben eine lange und gründliche Ausbildung hinter sich, die oft zwei Dutzend Jahre umspannen kann, ohne beendet zu sein. Im Gegensatz zu Scotia existiert keine einzelne Druidenschule, sondern die Weisen werden von anderen Druiden in die Lehre genommen. Manchmal folgen für den Schüler noch Wanderjahre, in denen er von anderen Druiden weiter ausgebildet wird. Einige fahren sogar nach Scotia nach Bangor, um das geheime Wissen zu erlangen.

Es sollte noch darauf hingewiesen werden, daß Wissen hauptsächlich mündlich weitergegeben wird. Die Schrift, OGHAM, ist natürlich bekannt, dennoch muß Wissen auch am Leben erhalten werden, was gerade den Barden eine besondere Bedeutung zukommen läßt. Geschriebenes ist tot.

Die Bevölkerung ist von einem offenen, gastfreundschaftlichen, fröhlichen, wenn auch etwas herben Schlag. Einladungen und Geschenke zählen hier genauso zum guten Ton wie Trinken und Prügeleien. Ihr Ehrenkodex ist für sie so wichtig, wie für Fremde nicht immer verständlich.

Sie stehlen ihren Nachbarn Rinder und sind Helden, und würden doch jeden töten, der die Sicherheit ihres Hauses verletzt.

Ihre bunten Tartans begrüßen jeden, noch bevor sie ihm Gastfreundschaft angeboten haben. Die Farben sind den Clans zugeordnet, und doch erkennt man nicht immer sofort zu welchem, da jeder große Clan hunderte Unterclans hat.

Falken werden als Ungeziefer angesehen, das bei jeder Gelegenheit geschossen werden kann, während die am Höchsten angesehenen Tiere die Hunde (CU) sind. Unzählige Legenden ranken sich um diese, und die berühmten WOLSHUNDE sind für ihre Kraft und Treue berühmt. Einer der größten Helden bekam den Namen eines Hundes, und eine berühmte Begräbnisstätte, der POODLES CAERN, beinhaltet noch heute seine Gebeine und die seines vierbeinigen Gefährten.



Die Jahre seit der Öffnung

Dalriada ist ein sehr vielschichtig, sowohl Land als auch Leute. Die meisten sind etwas bärbeißig, aber stets gastfreundlich. Die Inseln haben viel zu bieten und es ist auf jeden Fall die Reise wert, die oft doch recht beschwerlich sein kann.

Doch erst seit Kurzem ist das Land dem Rest Ario-chias bekannt. Dies läßt sich darauf zurückführen, daß Dalriada bis dahin eine Isolationspolitik betrieben hat, sie waren der Meinung, daß sie ohne die Fremden besser auskämen. (Dieser Meinung sind auch heute noch einige, besonders die deBruce.) Doch im ersten Jahr des Hochkönigs Brian McConnor fand dies ein Ende durch das Wirken Myrddin McLegleans und seines Sohnes Iolair. Das Land, der Hochkönig, die Druidenversammlung und wenn auch widerstrebend langsam auch die anderen Clans gaben ihre Einwilligung, daß es nun an der Zeit wäre, sich auch Neuem zu öffnen. So wurde der Tanaise Ri der McLegleans, Iolair ausgeschiedt, um Ario-chia zu zeigen, daß Dalriada bereit wäre, mit ihnen in Kontakt zu treten. Dieses Ereignis mögen wir als „*Die Öffnung*“ bezeichnen.

Eine kleine Zeittafel

Auch wenn wir in Dalriada eine mündlich überlieferte Zeitrechnung haben, so wollen wir doch eine kleine Umrechnung zur Zeit in der Realwelt angeben:

1998 AD entspricht dem 1. Jahr des Hochkönigs Brian McConnor
2005 AD entspricht dem 7. Jahr des Hochkönigs Brian McConnor
2006 AD entspricht dem 1. Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich
2013 AD entspricht dem 7. Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich
2014 AD entspricht dem 1. Jahr des Hochkönigs Dafydd McDubh
2021 AD entspricht dem 7. Jahr des Hochkönigs Dafydd McDubh

Seither ist so einiges passiert:

Etwa zeitgleich tauchte eine neue Insel aus dem Meer auf, welche die McDonalds zuerst entdeckten, und die wohl nur als ein Zeichen der Götter gesehen werden kann. Im dritten Jahr des Hochkönigs Brian McConnor haben die McDonalds nun diese Insel an die McTuggers verkauft, welche ebenfalls ein Händlerclan sind und nun als der 9. Clan angesehen werden können. Über die genauen Beweggründe ist nichts bekannt, man weiß lediglich das dieses Projekt durch den Clan McLeglean unterstützt wurde. Nach langer Wanderung hat nun Clan McTugger eine Heimat gefunden.

Im 6. Jahr der Herrschaft Brian McConnors jedoch verschwand die Insel mitsamt der McTugger zu Samhain in den Nebeln der Anderswelt, um immer wieder aufzutauchen.

Lord Iolair fungierte und fungiert immer noch als Botschafter, um Verbindungen mit dem Festland zu knüpfen. Zumindest mit WhiskeyValley wurden bereits Gespräche geführt, soviel ist bekannt.

Eine feste Handelsroute nach Hotland und die entsprechenden Verträge existieren bereits, eine an das andere Ende Ario-chias, nach MinVin und damit auch nach Goldland ist im Aufbau.

Dalriader, vornehmlich von Clan McLeglean wurden zu den großen Spielen nach WhiskeyValley geladen und konnten dort auch im zweiten Jahr der Herrschaft von Ard Righ Brian McConnor bei den WVGames 1000 den Gesamtsieg erringen.



Umgekehrt wurden im 4. Jahr der Hochherrschaft Brian McConnors auch einige Leute aus Arioehia, u.A. der ehrenwerte Clanchef Henry McStout aus Hotland zu Lughnasad nach Dalriada eingeladen, wo sich oben genannter heldenhaft opferte.

Während dieser Festivitäten konnte auch eine große alte Gefahr gebannt werden, und dem Vormarsch der Fomorach und in diesem Falle auch einigen FirBolgh wieder einmal ein Riegel vorgeschoben werden. Hier konnte wahrer Heldenmut bewundert werden!

Überhaupt konnten sich einige Helden bereits in dieser kurzen Zeit einen Namen auch außerhalb Dalriadas machen, u.A. der Tanaise-Righ Ri Tuath *Llewyn* mab Padraig mab Llewellyn McClanagh, Anruth *Kayleigh* an Teanga Airgeadach Nic Annwn nic Mhorag McClanagh McLeglean, Finn The Bull McLeglean, sowie *Fitheach* McLeglean, durch dessen Adern Sidheblut fließt. Die Liste ließe sich noch länger fortsetzen...

Ein weiterer Clan siedelte sich auf Dalriada an und schloß sich den McLegleans an, *McLonnert*, die noch viel von sich reden machen werden, beherbergen sie doch jetzt schon große Helden wie Reagar oder sogar Andersweltwesen wie Willow!

Leider kam es im 5. Jahr des Hochkönigs Brian McConnor auf Gebiet des Ri Thuat Keeglean McDubh zur Hinrichtung des Thronfolgers der McStout. Als Reaktion darauf wurde ein Jahr später eine Schlacht zwischen dieser Familie der McDubh und den hottischen Clans geschlagen, die mit der tapferen (da stark in der Minderheit und trotzdem mutig brüllend in den Tod laufend) Niederlage dieser Familie endete. Doch nachdem der Ehre genüge getan wurde, herrschte Friede zwischen diesen beiden keltischen Völkern.

Ri Thuat Keeglean McDubh war leider nicht bei dieser Schlacht anwesend und wurde seither auch nicht mehr gesehen. Ein Jahr später wurde er von Ri Ruirech Kenneth McDubh für tot erklärt. In diesem und dem folgenden Jahr herrscht Erbfolgekrieg auf einem sehr großen Gebiet der McDubhs.

Im letzten Jahr des Hochkönigs Brian McConnor taucht ein Lied auf, das Grund zu der Annahme gibt, dass Hotland, Dalriada und Scotia die gleichen Wurzeln haben könnte, oder zumindest die Clans McDubh, McStout und Campell miteinander verwandt seien. Auf der Insel des Todes wurden weitere Anhaltspunkte hierfür gefunden.

Im 5. Jahr des Hochkönigs Brian McConnor senkt sich eine düstere Präsenz auf das Gebiet des Clans McEala McLeglean, als der dunkle Bruder der Schwanenmaid seine Schwingen wieder über das Land legen will. Drei mal Sieben Helden können dies verhindern, unter ihnen verschiedene Clans und sogar Festländer. Ryushin wird von der Schwanenmaid, Tochter der Erdmutter selbst, als erster Fremdling in den Clan McLeglean aufgenommen und eröffnet eine Heilerschule. 2 Jahre später wird ihm der Adelsrang zuerkannt. Der Orden der Schwanenritter wird gegründet.

Im 6. Jahr Brian McConnors beenden Helden eine seit 150 Jahren andauernde Blutfeindschaft zwischen McManus und McBrian, beides Unterclans der McLeglean und verhindern die Wiederkehr des lange verstorbenen Königs Conchobar.



Im selben Jahr kommt eine Invasionsflotte von rund 30 – 50 Schiffen zu Laron Eilean, wird jedoch von den dort gerade feiernden Helden mit Hilfe des Landes selbst vernichtend geschlagen. (hauptsächlich Unterclan McLonnert, aber auch die im selben Jahr von Ri Ruirech Myrddin McLeglean adoptierte Anruth Kayleigh und andere Helden)

Das Meer selbst schien sich gegen die Eindringlinge zu wehren. Ein Jahr später kehren die Toten mit Hilfe goldländischer Magier zurück, werden aber wieder geschlagen. Der goldländische Imperator distanziert sich in Gesprächen mit Lord Iolair klar von diesen Personen und ist an Aufklärung stark interessiert.

Das 7. Jahr des Ard Righ Brian bringt nicht nur heldenhafte Taten, sondern auch Trauer um den Helden Calidor McLeglean, der sein Leben in fremden Ländern gab. Die Taten der Helden Dalriadas sind nun weithin auch am Festland bekannt.

Im Sommer dieses Jahres heiratet Ryujin McLeglean die Festländerin Morgaine, diese Hochzeit wird unter den wachsamen Augen des Erzdruiden Morlin geschlossen. Am selben Abend erkennt Morlin Fitheach als seinen rechtmäßigen Sohn an, woraufhin dieser in den Adelsstand erhoben wird, da er ja nun zur Königsfamilie McLeglean gehört, der Ri Ruirech ist sein Onkel. Kurz darauf überzeugt Seonaid Morlin mit einer ziemlich großzügigen Mitgift davon, Fitheach heiraten zu können, und noch an diesem Abend kommt es auch zu dieser Hochzeit. Dalriada hat 2 überzeugte Junggesellen verloren. Einige Monate später erkennt Fitheach eine uneheliche Tochter an, und ein Jahr später heiratet er zum zweiten Mal, diesmal die Aire echte Fennella McLeglean. Sowohl Seonaid, als auch Fennella gebären ihm Kinder, beide mit klar erkennbaren andersweltlichen Zeichen. Auch Ryujin und Morgane bekommen ein Kind, Taliesin, von dem der Anwn weissagt, dass es einmal der größte Barde Dalriadas werden soll.

Im Herbst dieses Jahres opfert Ryujin auf Charista sein Leben, um einen uralten Dämon in seine Schranken zu weisen. Er wird zusammen mit Calidor in einem neugebauten Caern bestattet, woraufhin die gesamte Trauergemeinschaft in die Anderswelt geholt wird, um noch einmal Abschied von ihren Helden zu nehmen. Calidor wird zum Beschützer Laron Eileans.

Weiters kommt es im letzten Jahr Hochkönig Brians noch zu einem weiteren, kleineren Eingriff eines goldländischen Magiers, in dessen Verlauf Beweise aufgedeckt wurden, die mit dem goldländischen Botschafter gemeinsam überprüft werden. Im Verlauf dieses Eingriffes wurde der Bürgerkrieg auf McDubh Landen beendet, Caegar McDubh wird zum Ri Thuaith von den Ahnen selbst ernannt und eint das zerstrittene Gebiet, nachdem er seine Kraft bewies, indem er einen Drachen erschlug, der das Land terrorisierte.

7 Jahre nach der Öffnung wird Brian McConnor in allen Ehren der Erdmutter zurückgegeben, und sein Blut zeichnet als seinen Nachfolger Rodri McFiddich aus. Der alte Hochkönig ist tot, lang lebe der Neue!

Im ersten Jahr des Hochkönigs Rodri, das relativ ruhig verlief, war nur ein kleines Scharmützel mit goldländischen Krieger zu verzeichnen, die den Rückzug einer Mörderin decken sollten, die ihren Mann, einen goldländischen Abgesandten ermordet hatte. Dabei kam leider auch ein tapferer Recke aus dem hottischen Triumvirat zu Tode, der eine McDubh heiraten wollte.



Im selben Jahr beginnt auch eine unangenehme Entwicklung auf McLeglean-Gebiet, Laron Eilean: Aire Tuise Reagar McLonnert bekommt Besuch aus seiner Vergangenheit – Krieger aus einer Welt namens Aventurien, aus der auch Reagar stammt, kommen durch einen Spalt nach Laron Eilean und morden und brandschatzen dort. Sie wollen Reagar fangen und zu seinem verräterischen Onkel bringen, denn auch sie sind McLonnerts (eine Familienstreitigkeit). Fitheach schmiedet unter der Anleitung einer Sidhe sein Meisterschwert und verschließt damit den Spalt. Die Aventurier werden bis auf 25 Mann getötet, diese nimmt Reagar für ein Jahr unter seinen Schutz. Die Bevölkerung ist alles andere als glücklich über die Fremden. Am Ende dieses Jahres werden sie vom Tanaise Ri Iolair versklavt und im Laufe der kommenden Jahre von Reagar freigekauft.

Beinahe zeitgleich bricht Reagar seinen Schwur seiner Frau Ivy gegenüber und verlobt sich mit Gwendolyn McDonald, was dazu führt, dass Ivy die Insel für immer verlässt. In der Anderswelt über Laron Eilean bricht ein Bürgerkrieg aus, das Land leidet, die Menschen hungern.

Die Stimmung in der Bevölkerung im Allgemeinen wendet sich wieder eher gegen Fremdländer, der Enthusiasmus über die Öffnung beginnt zu verfliegen, selbst bei den McLegleans. Öffnungsfeindliche Clans wie die deBruce gewinnen wieder etwas an politischer Stärke.

Das zweite Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich bricht an, ein Aire Tuise der McLegleans heiratet die andersweltliche Wächterin seines Landes, man munkelt, sie wird dabei sterblich. Erstaunlich viele Helden finden sich ein, und man erzählt sich, dass sie in eine andere Welt gezogen werden, wo sie Cuchullain begegnen und das Rad der Zeit weiterbewegen, indem sie in der letzten Schlacht jener Welt kämpfen.

Im Herbst finden die Krönungsfeierlichkeiten für Tanaise Rigana Ri Thuaith Sarah deBruce statt, bei der die Wiedererweckung eines alten Übels verhindert wird, aber leider auch Sarah deBruce stirbt. Auch um den Helden Burkhart McLeglean wird getrauert, der sein Leben in Charista verliert.

Gegen Ende des 2. Jahres der Hochkönigschaft Rodris gibt sich auf der Insel Inis Erin (zwischen Dalriada und dem Festland) die Göttin Erin als Aspekt der Muttergöttin Danu zu erkennen und ernennt selbst Ian McLeod zum Druid dieser Insel. Außerdem wird auf dieser Insel ein Vorposten von Nordmännern entdeckt, die anscheinend Übergriffe auf Dalriada vorhaben.

Wenige Monate nach dem Tode von Sarah deBruce schwört Ri Thuaith Caegar McDubh bei all seiner Ehre in einer flammenden Rede blutige Rache an jenem Andersweltfürsten, dem er die Schuld an Sarahs Tod gibt und ruft zu einem Feldzug in das Wintertal auf. Da die Bewohner der Anderswelt das sicher nicht so einfach hinnehmen würden, wird von verschiedenen Ri Ruirechs dringend davon abgeraten, was zu einer Einstellung der Kriegsvorbereitungen führt. Enttäuscht entschließt sich Caegar McDubh abzudanken und verlässt gemeinsam mit seiner Tochter Aidan, seiner Gefährtin Swynedd und wenigen Getreuen das Land auf der Suche neuen Ländern, die es zu erforschen gibt. Der Ri Ruirech McDubh erklärt Caegar und sein Gefolge für tot, deren Ehre bleibt also unangetastet. Ryan McDubh, Druid Sinead McDubh und Tanaris McDubh bilden gemeinsam mit anderen Ehrenträgern den Clansrat, bis entschieden ist, wer die Nachfolge Caegars antritt.

Kurz vor Beltaine im 3. Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich kommt es noch zu einigen Ereignissen auf einer Nachbarinsel von Laron Eilean, wobei beinahe die beiden Inseln samt benachbarter Anderswelt vernichtet werden. Der Geist des Landes vereint sich aber schließlich mit Willow, der Tochter von Reagar und Ivy und die Unruhen in der Anderswelt über Laron Eilean kommen erst einmal zur Ruhe.



Kurz darauf lädt wieder jene Gruppierung „Aachenaar“ zu einem Fest, wobei es zu einem Eklat kommt: Im Vorjahr hatten sie die Könige Dalriadas beleidigt, indem sie den Bauern Burkhart zum Botschafter Dalriadas ernannten und die Könige absichtlich übergingen. Dieses Jahr erklärten sie vor den Ohren des Druid Ian McLeod, dass man nun mit aller Härte gegen Dämonen und ähnliches Gesocks zu Felde ziehen müsse, „die ja bekanntlich in dem, was die Dalriader Anderswelt nennen beheimatet seien“. Die Könige beschlossen, die Aachenaar einfach nicht ernst zu nehmen (wo sie sich ja selbst „Orden des Wissens“ nennen, aber alles aufschreiben müssen) und einfach keine Aachenaar auf Dalriada zu lassen oder irgendwelche Verbindungen mit ihnen einzugehen. Mögen sie woanders tun, was sie wollen, aber nicht auf den schönen Inseln.

Allerdings gibt es in diesem Jahr auch etwas Positives, Aire ardd Fergal McDougal McLeglean heiratet seine Druidin Etain, es werden sehnlichst Erben erwartet.

Etwa einen Monat nach Lughnasad lädt die Königin der McRhona McLeglean zum Geburtstag ihres Vaters. Viele Helden, auch einige Festländer kommen zu der Feier. Das Fest wird getrübt durch Intrigen, die Königin wird beschuldigt, ihre Schwester ermordet zu haben, was sich aber als falsch herausstellt. Der alte König wird im Zweikampf ermordet, die Schwester taucht wieder auf und wird in die Familie wieder aufgenommen. Ein deBruce erhebt über seinen Sohn Anspruch auf das Land, was auch die weibliche Erblinie beenden würde, dazu kommt es aber nicht. Die Spannungen zwischen McLeglean und deBruce erhöhen sich weiter.

Zu Imbolc des 4. Jahres des Hochkönigs Rodri McFiddich wird Ryan anCu McDubh, einer der 7 Getreuen als Nachfolger von Caegar McDubh zum RíThuaisne ge krönt. Bei diesem Fest kommt auch ein Redcap als andersweltliche Prüfung, ob Ryan würdig sei. Eine Zeit, in der die 4 Festtage verstärkt gefeiert werden, beginnt.

Zu Lughnasad dieses Jahres (und kurz davor) bemerken einige McDubh seltsame Ereignisse, auf ihrem Land scheint sich die Erdmutter „einzugeln“. Bei der Untersuchung entdecken sie, unter ihnen Druide Duncan McDubh einige Festländer, die heimlich auf McDubh-Gebiet ein Dorf mit Sklaven (darunter auch Dalriader) errichtet haben. Sie werden vernichtet, ihr Anführer persönlich von König Ryan. Die Wettkämpfe werden dieses Jahr durchgeführt, um einen Streit zwischen zwei Andersweltwesen zu bereinigen. Das Schild des Culhain taucht auf, Ryan wird sein Träger.

Zu Imbolc des 5. Jahres des Hochkönigs Rodri McFiddich wird von König Ryan zu einem Bardenwettstreit aufgerufen, es werden unzählige Loblieder auf ihn gesungen. Die Druiden der McDubh opfern einen ehrenhaften Nordmann der Erdmutter, um sie gnädig zu stimmen.

Zu Beltaine wird die Braut des Königs Ryan McDubh durch eine Jagd bestimmt. Die Ehe ist gleich zu Beginn von einem Kind gesegnet. Zu Lughnasad heiraten sie in einer Doppelhochzeit, die zweite Braut ist seine Druid.

Die Königin der McRhona stirbt durch einen tragischen Sturz von einer Klippe. Es kommt im Sommer zu einer Zusammenkunft weiser Häupter, um weitere Probleme zwischen McDubh und McLeglean zu vermeiden, die dadurch entstehen könnten. Dabei kommt es zu einem schicksalsträchtigen Ereignis...



Bei eben diesem Treffen öffnet sich in der benachbarten goldländischen Botschaft ein Tor, aus dem Horden von Untoten (bis dato relativ unbekannt auf Dalriada) strömen. Der Thronfolger der McLegleans, Iolair, beweist sich an der Seite vieler wackerer Helden gegen die Wellen der Untoten. Die Zeichen stehen auf Untergang, Unwetter schwemmen die Helden beinahe hinweg. Dennoch kämpfen sie sich bis zum Tor und hindurch. Auf der anderen Seite finden sie sich im Goldland wieder und ein alter Feind empfängt sie: die Dynastie der Dracoran möchte an Macht gewinnen, allen voran eine uralte verfluchte Mumie und Gaius Lupus, der bereits eine Armee an Söldnern gegen Laron Eilean geschickt hatte, die vernichtet worden war und der auch an der Sache mit den Werwölfen und dem Drachen bei den McDubh Schuld war.

Una McRhona, die Tochter der Königin ist eine Reinkarnation der alten Liebe der Mumie und wird entführt. Seite an Seite kämpfen McDubh und McLeglean. Die Helden können aber schließlich alle Gegner vernichten und ein uraltes Transportsystem wieder verschließen. Mit dem Goldland (das auch nicht glücklich über die Dracoran-Affaire war), werden die diplomatischen Beziehungen wieder aufgenommen.

Doch am Ende kommt es über einen Streit beinahe zu einer Schlacht zwischen McDubh und McLeglean. Eine McDubh-Bardin singt ein Schmählid über Ian McLeod, die Sache eskaliert. In diesem Zuge wird zum nächsten Imbolc vereinbart, dass sich die Streitparteien zu einem Bardenduell treffen, was auch passiert. Auf beiden Seiten werden Loblieder und Schmählid gesungen, wieder einmal scheint ein blutiger Kampf beinahe unvermeidbar. Mit viel Gemurre einigt man sich, keine Blutfehde zu beginnen, sondern die alte Freundschaft wieder aufleben zu lassen.

Weitgehend unbemerkt von allen kommt es zu einer multiversellen Spaltung der Realitäten, mit den aktiven McDubh auf einer Ebene und den aktiven McL auf einer anderen. Ob es schon immer mehrere Realitätsebenen gegeben hat, ist unklar.

Die McEala unter Ri Thuaith Aerien gewinnen weiter an Bedeutung und Einfluss. Er nimmt internationale Beziehungen zum Festland wieder verstärkt auf, was sehr positiv bemerkt wird. Weiters lädt er zu den ersten Highlandgames seit der Öffnung, was sehr großen Zuspruch findet, u.A. kommt auch eine Abordnung der Lindsar Garde, die sich ausgesprochen ehrenvoll schlägt. Diese Spiele werden nun jedes Jahr mit internationalen Gästen stattfinden.

Die Selbsternennung des Roman von Stauffenberg, Führer der (falschen) Achenar-Bewegung, zum Ri Ruirech führt nach etlichen anderen faux pas (wie der mehrfachen Beleidigung unserer Druids, der Königsfamilie und der Götter) zu einer Proklamation des Hochkönigs, in der er diese „Achenar“ als niedriger als Tiere einstuft und sie damit nicht mehr unter Gastrecht gestellt werden können. Des Weiteren setzt er de facto auf Stauffenberg ein Kopfgeld aus. Dies wird so weit wie möglich auch am Festland verbreitet.

Die Familie des Ian McLeod wird durch dessen Hochzeit in den Clan McEala McLeglean aufgenommen.

Leider gibt es auch einen unangenehmen alten Neuzuwachs: die Wraith, bekannt aus der Baronie Eichenfels sind neu erwacht, und stellen sich als Nachkommen der Fomoraigh heraus, die nur lange und hauptsächlich außerhalb Dalriadas im Schlaf lagen. Nun sind sie erwacht und wegen ihres Alters ziemlich schwer auszumerzen.



Im letzten Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich gibt es noch eine kleine Sensation: Fitheach McLeglean, bekannter Held, wird ob seiner unzähligen Kinderschar (alleine im letzten Halbjahr erkannte er ein gutes Dutzend an) zum Clanschef der neuen McFitheach offiziell ernannt.

Die Schwanenritter werden als offizieller Ritterorden anerkannt.



Seanfhocail (Sprichwörter auf gaelisch)

DALRIADA FOREVER! DALRIADA GO BRÁCH!

A nation without a language, is a nation without a soul. Tír gan Teanga, Tír gan Anam.

In the land of the blind the one eyed man is king: I dtír na ndall is rí fear na leathshúile.

Hunger is a good sauce: Is maith an t-anlann an t-ocras.

Wine is sweet but paying for it is bitter: Is milis fíon, ach is searbh a íoc.

Wine divulges truth: Scilidh fíon firinne.

It's a small world: Is beag an domhain é.

A man is better than his birth: Is fearr fear a chiniud.

The man with the boots doesn't mind where he places his foot: Is cuma le fear na mbróg cá leagann sé a chos.

All beginnings are weak: Bionn gach tosu lag.

Don't sell your hen on a rainy day: Na díal do chearc lá fliuch.

He is loud of voice and small of deed: Is ard glór agres is beag gníomh í.

A young man lazy, an old man poor: Fear óg fallsa - seanfhear bocht.

May you enjoy your new life Go maire sibh bhur saol nua.

So long for now Slán go fóill

Better late than never: Is fearr go mall ná go brách.

Intense is not lasting: Ní bíonn trían buan.

Truth is often bitter: Bíonn an fhirinne searbh.

Death is lasting sleep: Codladh buanan bás.

The juice of a cow is good, alive or dead. Is maith sú bó, beo nó marbh.

Time is a good story teller. Is maith an scéalaí an aimsir.

Work is better than talk. Is fearr obair ná caint.

Food is not better than sense. Ní fearr bia ná ciall.

There is no feast compared with a roast and no torment compared with marriage. Ní féasta go rósta agus ní céasta go pósta.

Love, Loyalty, Friendship: Gra Dilseacht Cairdeas

Drink it up and don't let it come back: Caith siar é agus ná lig aniar é.

Health! Sláinte

Prost! Slainte bha

Here's health to the men, and may the women live forever! Sláinte do na fir agus go maireadh na mná go brách!

Health and Long Life! Sláinte Is Saol!

No Smoking: Ná Caitear Tobac.

Best of Luck! Adh Mór ort!

Best Regards (Salutation for a letter) Le Meas Mór

Blessings: Beannachtaí.

Friend (a spoken and written salutation, equivalent of Dear Sir): A Chairde:

Innisfáil: Isle of Destiny (This is an ancient poetic name for Dalriada)

Common Greeting (Literally "a hundred thousand welcomes"): Céad Míle Fáilte

An informal gathering with music, dancing etc.: Ceilidh

Judgement Day: Lá an Bhrátha



Aussprache

Wir haben eine Menge Begriffe in Dalriada, die leicht zur Verknotung der Zunge führen könnten. Hauptsächlich werden die gälischen Sprachen „Cymraic“ (Walisisch) und „Irish-Gälisch“ verwendet. Im Folgenden gibt es eine kurze Anleitung zu einer möglichen Aussprache (auch wenn natürlich die gälischen Sprachen sehr viel komplizierter sind und Sprachwissenschaftler wahrscheinlich einen Weinkrampf bekommen werden ☺).

Walisisch (Cymraic): Betont wird mit wenigen Ausnahmen auf der vorletzten Silbe

a = a

e = e

i = i

u = i

w = u

y = i

ae, ai, au = ai (bike)

ei, eu, ey = öi

aw = au

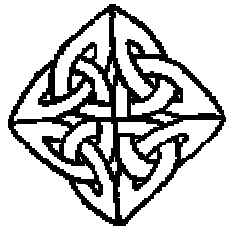
ew = e u (getrennt, Betonung auf e)

iw, uw = i u (getrennt, Betonung auf i)

ow = o u (getrennt, Betonung auf o)

oe, oi, oy = oi (boy)

wy = entweder u i (getrennt, beide betont)



c = k

ch wie im Deutschen, nur weiter hinten im Mund ausgesprochen

dd = th

f = w

ff = f

ll = chl

ph = f

r = rollendes Zungen-r

rh = chr

si = sh

th = hartes th (wie in "thug", nicht wie in "this")

Gaelic ist keine einheitliche Sprache und hat einen Haufen verschiedene Dialekte. Alle Angaben hier beziehen sich auf Ulster Irish. Viel davon gilt allerdings auch für alle anderen Dialekte. Die Betonung liegt in Ulster Irish immer auf der ersten Silbe.

a wie ä

á wie a

ao wie ui

b wie p

bh wie v oder w

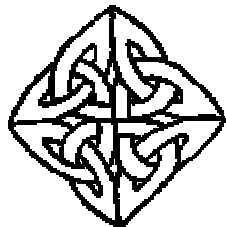
c wie chk oder k

dh wie dch

gh wie gch oder y

mh wie v oder w

sh wie h



th wie h

si wie schi

ti wie tschi

dhe wie je

ph wie f

ae wie ei (getrennt)

ao wie ie (langes i)

eo wie ou ("Joe")

ia wie ie (getrennt)



Namen

Allgemeines

Dalriadische Namen mögen vielleicht sehr lang sein (denn wir sind stolz auf unsere Vorfahren und unsere Taten!), aber es steckt ein relativ einfaches System dahinter. Folgendes wird der Reihe nach aufgezählt:

Titel (z.B. Aire ardd)

Vorname (z.B. Angus, siehe unten)

Beiname mit einem **“an”** (“der”) davor (muss nicht sein, ist aber nett, z.B. anFitheach, der Rabe, siehe walisisches oder irisches Wörterbuch)

Name des Vaters mit einem **“mab”** oder **“ap”** (“Sohn des”) oder **“nic”** (“Tochter des”) davor (z.B. mabCaley), selten wird auch der *Name der Mutter* statt des Vaters genommen

Name des Großvaters/der Großmutter (wie oben, aufpassen, ob **“mab”** oder **“nic”**, das bezieht sich auf die Mutter/den Vater) ab hier ist es aber nicht notwendig

Name des Urgroßvaters etc. (auch nicht unbedingt notwendig)

Name der Familie mit einem **“mac”** oder **“mc”** davor (heißt ursprünglich auch “Sohn des”, wird aber bei uns ausschließlich für Familiennamen und Clannamen benutzt, z.B. siehe unten)

Name des Unterclans mit einem **“mac”** oder **“mc”** davor (nicht unbedingt notwendig)

Name des Großclans mit einem **“mac”** oder **“mc”** davor (Ausnahme **“deBruce”**, z.B. McLeglean)

Beispiel: Aire Ardd Angus anCu (“der Hund”) mabFinn McBlair McConnor

Beispiel: Druid Anwen nicBoyd mabBlaine McDubh

Die Ehre verlangt normalerweise mindestens den Titel, Vornamen und Großclansnamen zu nennen. Es ist nicht üblich, mehr als einen Großclansnamen zu nennen, bei Heirat zwischen 2 Großclans nimmt man normalerweise den des Mannes an oder behält den eigenen.

male

Alasdair - (ALL-us-tir) "defender of mankind." Alexander.

Anndra - (AH-oon-drah) "manly." Andrew.

Aonghas - (EUN-eu-uss) "unique choice."

Angus.

Artair - (AHRSH-tar) (A.S.) "eagle-like"; "high, noble." Arthur.

Adair - "oak-tree ford."

Afton - "from the Afton River."

Ahearn - "lord of the horses."

Alan - "handsome, cheerful"; Allan.

Allen - "noble"; form of Alan.

Arlen - "pledge."

Art - "a rock"; pet form of Arthur.

Banning - "blond child."

Beagan - "little one."

Blaine - "thin or lean."

Blair - "field or plain."

Bowen - "son of Owen."

Boyd - "yellow, blond."

Bram - "raven."

Brice - "quick-moving."

Brieg - "esteem."

Brit - form of Britannia.

Bryant - "strong."

Cailean - (CAL-lan) (Gael) "child." Colin.

Calum - (CAL-lum) (Celt) "dove." Malcolm.

Coinneach - (KON-yokh) (Celt) "handsome."

Kenneth.



Caedmon - "wise warrior."
Caley - "slender."
Calhoun - "warrior."
Carlin - "little champion."
Carrick - "dweller of the rocky cape."
Cary - form of Carr; "from the marsh."
Casey - "brave."
Cassidy - "clever."
Cavan - "handsome."
Conlan - "hero."
Corcoran - "of reddish complexion."
Cori - "from the hollow."
Craig - "from near the crag."
Creighton - "near the creek."
Cullen - "young animal, handsome."
Curry - "a marsh or an herb."

Daibhidh - (DA-ee-vee) (H) "beloved."
David.
Dòmhnal - (DAW-ull) (Celt) "dark, or brown." Donald.
Donnchadh - (DON-ah-choo) (Gael) "dark-skinned warrior." Duncan.
Dùghall - (DOO-ull)(Celt) "dark stranger."
Dùghlas - (DOOG-lass) (Celt) "dark stranger." Douglas.
Dacey - "southerner."
Dallas - "wise."
Daly - "advisor."
Darcy - "dark."
Dempsey - "proud."
Devin - "poet."
Doane - "dune dweller."
Donat - "given."
Dwayne - "from the dunes."

Eachann - (EU-chun) (Gr) "steadfast."
Hector.
Eideard - (AE-jard) (OE) "wealthy guardian."
Edward.
Eòghann - (YOE-wun) (Celt) "youth." Ewan.
Eavan - "fair form."
Erskine - "dweller of the top of the cliff."

Fergal - "man of strength."
Fergus - "of manly strength."
Floyd - "the hollow."

Fearchar - (FER-a-char) (Gael) "strong man."
Farquhar.
Fearghus - (FER-ra-ghuss) (Gael) "superdear one." Fergus.
Fionnlagh - (FYOON-ee-loo) (Gael) "fair hero." Finlay.
Frang - (FRANG-G) (Teut) "free." Frank.

Gilleasbuig - (GEEL-yes-pick) (OGer) "genuine, bold." Archibald.
Gordon - (GOR-dan) (A.S.) "from the cornered hill." Gordon.

Iain - (EE-an) (H) "God's gracious gift." Ianv.
Iomhair - (EE-uh-var) (Teut) "archer." Ivor.

Keelan - "little and slender."
Keeley - "beautiful and graceful."
Keenan - "little ancient one."
Keene - "wise, learned."
Kelvin - "from the narrow river."
Kendrick - "son of Henry."
Kennedy - "helmeted chief."
Kenneth - "handsome"; pet form Kenny.
Kenyon - "blond-haired."
Kermit - "free man."
Kerry - form of Carol; "manly."
Kyle - "handsome, near the chapel."

Lawler - "soft-spoken."
Lennon - "little cape."
Lennox - "from the field of elm trees."
Lesley - form of Leslie; "small meadow."
Llewellyn - "like a lion."
Logan - "from the little hollow."
Lachlann - (LAKH-lunn) (Gael) "belligerent"; fr. Scandinavia. Lachlan.

Màrtainm - (MAHRSH-teen) (L) "warlike."
Martin.
Micheil - (MEECH-yell) (H) "who is like God." Michael.
Murchadh - (MOOR-uh-choo) "sea protector", "sea fighter." Murdo.
Mac - "son of...."
Merlin - "by the sea."
Monroe - "from the red swamp."
Morgan - "from the sea."



Niall - (NYEE-all)(Celt) "champion."

Oran - "green."

Pàdraig - (PAH-dreck) (L) "noble"; the ancient origin meaning translates to "stone" or "anchor stone". Scottish form of the Irish name Padraig (PAH-dreck), and English Patrick. Pahdraig, Padyn, Paton, Padan.
Peadair - (PED-dur) (Gr) "the stone." Peter.
Pòl - (PAWL) (L) "little." Paul.

Quillan - "cub."

Quinn - "wise."

Ragnall - (REU-ull) (Teut) "wise power." Ronald.

Raibeart - (RAB-burt) (Teut) "of shining fame." Robert.

Ruairidh - (RO-urree) (Teut) "famous ruler." Roderick.

Regan - "royal"; Reagan.

Renny - "small but mighty."

Riane - "little king."

Riordan - "the King's poet."

Ryan - "little ruler."

Ryanne - "little ruler."

Seòras - (SHAW-russ) (Gr) "farmer." George.
Seumas - (SHAE-muss) (H) "the supplanter." James.

Shanley - "child of the old hero."

Sloan - form of Slone; "warrior."

Sloane - form of Slone; "warrior."

Tearlach - (TCHAR-lokh) (OFr) "full-grown, manly." Charles.

Tòmas - (TO-mass) (H) "twin." Thomas.

Tormod - (TOR-ro-mot) (Teut) "from the north." Norman.

Trevor - "prudent."

Uilleam - (OOL-yam) (Teut) "resolute soldier." William.

Uisdean - (OOSH-jan) (Teut) "intelligence, spirit." Hugh.

York - "from the farm of yew trees."

female

Anna - (AN-na)(H) "grace." Ann

Amena - "honest woman."

Anna - "gracious."

Antha - Greek, meaning "flower." May have been used as an anglicization of Blathnait or Blathín.

Apirka - "pleasant."

Birkita - "strength."

Blair - "field or plain."

Brietta - "strong."

Brit - form of Britannia.

Brites - "strength."

Britta - "strength."

Barabell - (BA-ra-bul) (L) "the stranger."

Barbara.

Beathag - (BEH-hack)(H) "servant of God."

Becky.

Cairistìona - (KAR-ish-tchee-unna)

"Christian." Christine.

Catrìona - (KAT-ree-unna) "pure." Catherine.

Carlin - "little champion."

Cary - form of Carr; "from the marsh."

Casey - "brave."

Catriona - "pure."

Colleen - "girl."

Cori - "from the hollow."

Dacey - "southerner."

Dallas - "wise."

Darcy - "dark."

Delaney - "descendant of the challenger."

Dempsey - "proud."

Devin - "poet."

Deirdre - (JEE-ur-druh) mythological heroine; "young girl." Deirdre.

Dìorbhail - (JIR-vil) "gift of God." Dorothy.

Ealasaid - (YALL-u-satch) "consecrated to God." Elizabeth.

Eilidh - (EH-lee) "light." Helen.

Eavan - "fair form."

Enid - "quiet woman."

Eve - "life."

Evette - form of Eve; "life."



Evonne - see Eve, "life"; and Anna,
"gracious."

Fennella - "white shoulder."
Flòraidh - (FLAW-ree) "flower." Flora,
Fionnghal (FYOON-u-ghal).

Gale - "a stranger."
Galena - "calm."
Gaynor - "son of the fair-haired one."
Glenda - "divine goodness."
Glenna - "valley."
Glynis - "a narrow valley."
Guinevere - "fair one."
Gwyn - form of Gwyneth; "fortunate,
blessed."
Gwyneth - "fortunate, blessed."

Isolde - "fair one."
Iseabail - (EE-sha-bal) "consecrated to God."
Isobel.
Jenna - form of Jennifer; "white spirit."
Jenny - form of Jennifer; "white spirit."

Keelan - "little and slender."
Keeley - "beautiful and graceful."
Kennedy - "helmeted chief."
Kennis - "beautiful."
Kerry - form of Carol; "manly."
Kevina - from Kevin; "gentle, lovable."
Kevyn - from Keven; "gentle, lovable."
Kyle - "handsome, near the chapel."
Kyleigh - fem. form of Kyle; "handsome,
near the chapel."
Kyna - "wise."

Lesley - form of Leslie; "small meadow."
Logan - "from the little hollow."
Lynette - form of Linda; "pretty, graceful."
Linette.

Mavis - "the thrush."
Morgan - "from the sea."
Morgance - "sea-dweller."
Myrna - "beloved."
Màili - (MA-lee) "bitter." Molly, May.
Mairead - (MA-ee-rat) "a pearl." Margaret.
Màiri - (MA-ree) (H) "bitter." Mary.

Marsaili - (MAR-sally) "a pearl." Marjory.
Mòrag - (MAW-rack) "bitter." Marion, Sarah
"princess."

Neala - "having chieftains."

Orla - "golden woman."
Oighrig - (EU-ee-rick) "pleasant speech";
from Euphemia. Effie.

Peigi - (PAEG-ee) "a pearl." Peggy.

Quinn - "wise."

Renny - "small but mighty."
Rhona - "rough island."
Rhonda - "grand."
Ryanne - "little ruler."
Raonaid - (REUN-eetch) "innocence of a
lamb." Rachel.

Seonag - (SHAW-nack) "God's gracious gift."
Joan.

Seònaid - (SHAW-natch) "God's gracious
gift." Janet.

Sileas - (SHEE-luss) "youth." Julia, Celia
"blind."

Sine - (SHEE-nuh) "God's gracious gift."
Jane, Jean.

Siofra - word for a "changeling" or "little elf".
It's also used as a term for a precocious child.
It's use as a name is modern (20th
century).

Siùsaidh - (SHOO-see) "lily." Susan.

Sive - anglicization of Sadhbh, meaning
"sweet."

Shela - "musical."

Sloan - form of Slone; "warrior."

Sloane - form of Slone; "warrior."

Treva - "prudent."

Una - (OO-na) (Celt)(Welsh) "white wave."
Winnifred.

Venetia - "woman of Venice."

Vevila - "woman with a melodious voice."



Schrift und Ogham

„Geschriebenes ist tot! Nur durch lebendige Zunge Weitergegebenes ist von Wert!“

Diese Wahrheit wird von Barden und Druiden verbreitet und von allen auf Dalriada anerkannt. Lesen und Schreiben wird als Krücke für die Denkschwachen angesehen, wer es benutzt, ist entweder faul oder dumm. Die Festländer werden belächelt, weil sie eben nicht die Merkfähigkeit der dalriadischen Gelehrten besitzen und deshalb das lächerliche Hilfsmittel der Schrift benutzen müssen wie ein Lahmer eine Krücke.

Natürlich gibt es besonders seit der Öffnung einige Dalriader, die lesen und schreiben erlernt haben, um besser mit Festländern kommunizieren zu können. Im Speziellen die Händler von Clan McDonald haben bereits seit Längerem die Schrift für den Handel entdeckt. Für diese praxisbezogene, eher niedere Tätigkeit (das Aufschreiben von Handelswerten) kann die Schrift als Notlösung herangezogen werden. Auch mag es den vereinzelt Dalriader geben, der den Sinn der Schrift erkennt und sich vielleicht sogar heimlich am Festland das eine oder andere Buch besorgt, um sein Wissen zu mehren.

Doch kein Dalriader wird öffentlich Schreiben als Kunst oder etwas Wertvolles darstellen, aus Angst als geistig Verkrüppelter zu erscheinen und damit Gesicht (Enech) zu verlieren. Außerdem besteht natürlich auch die Gefahr, wichtige Dinge zu „töten“, zu vernichten, indem man sie aufschreibt. Im Speziellen die Druiden und Barden verachten jeden, der die Schrift beherrscht und ächten jeden, der die Schrift öffentlich glorifiziert!
(OT: Dahinter steckt natürlich, daß ohne Schrift das Wissensmonopol bei den Druiden und Barden liegt und diese nicht vorhaben, dies durch die Verbreitung von Schrift und Büchern, durch die dann ein jeder, unabhängig vom Stand, Wissen erlangen kann, zu gefährden. Wissen ist Macht.)

All dies bezieht sich natürlich auf die Schrift der Festländer.

Bereits Äonen zuvor brachte Oghma, Gott des Wissens, eine heilige Schrift zu den Menschen, das Ogham. Dies wird jedoch nur für wichtige Dinge benutzt, wie z.B. Grabinschriften oder Prophezeiungen und andere religiös wesentliche Texte. Ogham für irgendetwas Profanes zu missbrauchen, wäre undenkbar. Nur an die Gelehrten Dalriadas, die Druiden und Barden, wird das Geheimnis des Ogham – Alphabets weitergegeben.

Für gewöhnlich wird Ogham in riesige Steine oder Steinplatten eingemeißelt, um die Ewigkeit zu überstehen. Sie wird links und rechts der Kanten der Steine „geschrieben“, die Mittellinie der Schrift auf der folgenden Seite deutet eben diese Kante an. Nur sehr selten (und auch erst in neuester Zeit) wird auch auf Papier geschrieben, hierbei wird die Mittellinie auch gezeichnet. Manchmal werden auch auf Steinplatten nicht nur die Eckenkanten benutzt, sondern auch die Oberfläche, auch hier wird dann die Mittellinie eingemeißelt.

Ogham wird von unten nach oben an der Kante/Mittellinie entlang gelesen (an der Oberkante von links nach rechts).



Auf dieser Seite ist das Ogham – Alphabet, wie es auf Dalriada benutzt wird, zu sehen. Um es leichter benutzen zu können, ist die Schrift rechts noch mit Einzelbuchstaben dargestellt. (OT: Ich habe ein paar Buchstaben des echten Ogham verändert, um deutsche und englische Sprache leichter darstellen zu können.)

	R		R		C
	WZ		WZ		T
	XY		XY		D
	G		G		H
	M		M		IJ
	N		N		E
	S		S		U
	FV		FV		O
	L		L		A
	BP		BP		leer
	QK		QK		
	C				
	T				
	D				
	H				
	IJ				
	E				
	U				
	O				
	A				



Religion

Dalriader stammen im Weitesten von den *Thuata deDannan* ab. (Dies mag vielleicht einem Keltologen die Zehennägel aufstellen, aber es erleichtert vieles.) Die *Thuata* sind Andersweltwesen und unsere Götter. Es gibt auch sonst viele Wesen in der Anderswelt („Geister“, etc.), diese sehen wir zwar sehr respektvoll an, aber nicht unbedingt als „Götter“. Die *Fomorach* (*Fomori*) sind böse Götter, die Gegenspieler der *Thuata*, die Nachkommen der *Fomori* werden manchmal auch so genannt, sind aber nur böse Andersweltwesen. Die *Fomori* wurden in der 2.Schlacht der Ebene der Türme von den *Thuata deDannan* unter der Führung von *Lugh* besiegt. Bei dieser Schlacht zerbrach Dalriada, das vorher eine große Landmasse war zu seiner heutigen Form. Vor diesen lebten die *FirBolgh* auf Dalriada, jetzt leben sie auch teilweise in der Anderswelt. Dies ist ein komplexes Thema, das den Rahmen dieser Seite sprengen würde. (Wer es trotzdem genauer wissen will, kann uns ja schreiben.)

Religiöse Funktionen

Hier wollen wir auf die Funktionen des Klerus, oder besser gesagt der Druiden etwas genauer eingehen. „Dru-uid“ heißt in der Übersetzung nichts anderes als „Hochweise“, was eine Gesamtbezeichnung für alle religiöse Positionen darstellt. Andererseits bezeichnet es auch einen speziellen Rang innerhalb der Hierarchie des Klerus (siehe „Sozialstatus“).

Druiden sind Priester, Magier, Seher, Heiler und Rechtsgelehrte. (D.h. ein Charakter kann als Druiden sowohl Magier einer beliebigen Schule als auch Priester sein, sogar Schamanen wären denkbar, da sie den Übergang in die Anderswelt ermöglichen können, und als „Naturpriester“ einen natürlichen Platz in der keltischen Ordnung haben.)

Auf die priesterliche Hierarchie und ihren Platz in der Gesellschaft möchte ich erst später eingehen. Auch wenn die Druiden verschiedensten Tätigkeiten nachgehen, eines haben sie jedoch alle gemeinsam: sie kümmern sich um das seelische Wohl und den Glauben der Gemeinschaft.

Sie sind die Berater der Könige, und können daher niemals selber zu der Adelsschicht an sich zählen, ihr Rang ist jedoch oft den Königen gleichgestellt (siehe „Sozialstatus“). Ihre Macht ist sehr real, und ihre Positionen unangefochten und anerkannt (im Gegenteil zu ihren mundanen Gegenständen). Ihre Ausbildung dauert Jahrzehnte, und ist meist erst mit ihrem Tod wirklich beendet (oder auch nicht?).

Es gibt drei soziale Ränge unter Druiden, auf die woanders (siehe „Sozialsystem“) näher eingegangen wird : Druiden, Druid und Ard Druid. Jeder Spieler fängt als Druiden an, es sei denn er zahlt GPs (15), um Druid zu werden. Acolythen, Diener und Priester können sowohl Druiden oder Druid sein, Hohepriester werden entweder Druid oder gar Ard Druid (steigen automatisch einen Rang).

Fili (oder Vates) sind die Seher, sie beschäftigen sich mit Astrologie und der Interpretation von Omen und Opfern. Ein sehr beliebtes Ritual war es, einen getöteten Stier so weit wie möglich allein zu essen, und sich dann in die Haut über Nacht einzunähen, um Visionen zu erhalten. (Don't try this at home!)

Auch die Filiid, die Barden und Rechtsgelehrten gehörten im weiteren zur religiösen Kaste, auch auf sie wird später noch näher eingegangen.

Die Barden haben durch ihren Einfluß auf den Enech (die Ehre) durch Satiren und Preislieder eine spezielle Position.



Die Anderswelt

In Dalriada sind weder Himmel noch Hölle bekannt, es existiert eine sogenannte Anderswelt, die gleichzeitig neben, über und auf der materiellen Ebene liegt. Man kann sie sich als eine Art Geisterebene vorstellen, eine Umbra, ein Schatten unserer Welt (oder ist die materielle Welt nur ein Schatten der Anderswelt?), wo wundersame Wesen wie Dryaden, Brownies oder Pixies leben, wo die Toten hingehen, um dort weiterzuleben, und wo die Götter thronen. Auch ebendiese Götter erhielten ihre Unsterblichkeit erst in der Anderswelt, auch sie waren einmal sterblich. Es ist auf der anderen Seite eine Welt wie die unsere, mit Wiesen und Wäldern, mit Dörfern und Burgen. Es ist die Welt, wo die Tuatha de Danaan leben, deren sterbliche Nachfahren die Sidhe, die Elfen sind. Es ist eine Welt, wo man besser keine Tiere mit weißem Fell und roten Ohren töten sollte, weil es sich dabei um, die Quintessenz der jeweiligen Spezies handelt, die ersetzt werden muß. Eine Welt, die mit der Unseren interagiert, wo Geschehnisse beider Welten aufeinander Einfluß nehmen, und die doch durch einen Schleier von der Unseren getrennt ist.

Hier grenzen die drei Weltenebenen nicht aneinander, hier berühren sie einander, sind nicht klar getrennt. Eine Grenze trennt und verbindet doch auch immer gleichzeitig. Ein altes Sprichwort sagt "Gute Zäune machen gute Nachbarn", und so ist auch die Anderswelt von unserer materiellen Ebene getrennt, und doch verbindet jede Grenze in unserer Welt uns auch mit ebendieser: Überschreiten wir die Grenze in einen Wald, in ein Haus oder ein Land, so können wir uns plötzlich in der Anderswelt wiederfinden. Und so wie der Übergang von einer Grasebene in den Wald, so ist auch der Übergang in die Anderswelt ein gradueller. Alle Wege führen dorthin, und die Wege führen auch überallhin. Überhaupt ist der Begriff der Grenze in Dalriada ein sehr wichtiger, weshalb auch Überschreitungen derselben (Häuser, etc.) sehr streng geahndet werden, oder aber als Heldentat gefeiert. Manche "Tore" in die Anderswelt sind immer offen, manche nur zu bestimmten Zeiten (z.B. Samhain), andere wiederum rein zufällig. Es ist eine besondere Tat, in die Anderswelt zu gehen, die viel Weisheit oder Mut erfordert.

Ich möchte noch einmal darauf hinweisen, daß es keine Himmel oder Hölle, d.h. keine direkte Unterwelt gibt, daß die Toten in die Anderswelt kommen. Ob sie dort unsterblich sind oder ob es weitere Anderswelten gibt, ist ein heißer Diskussionspunkt unter Druiden.

Da die Anderswelt auch mit dem natürlichen Rhythmus, dem Rad des Jahres im Einklang steht, haben auch Winter und Sommer eine besondere Bedeutung: Sowohl das Wesen der Bewohner der Anderswelt, als auch die allgemeine Stimmung verändert sich, im Winter wirkt alles dünkler, düsterer, im Sommer freundlicher und heller. Dementsprechend kann es z.B. durchaus sein, daß ein Sidhe im Winter für eine Beleidigung ein Menschenopfer verlangt und im Sommer über das selbe Vergehen hinwegsieht und die Felder fruchtbar macht.



Die Götter

Es existieren hunderte, wenn nicht tausende verschiedene Namen der Götter (so wird z.B. angenommen, daß es sich bei Rondra um einen Aspekt von MORRIGAN handelt). Dennoch gibt es nur einige Dutzend, wobei ich die wichtigsten hier aufzählen möchte:

Hierbei muß zuerst gesagt werden, daß die Welt in drei Teile geteilt (und auch klar getrennt) wird, für deren Kontrolle je ein Götterpaar zuständig ist:

LUFT: Diese wird sehr oft im Besonderen mit der Anderswelt affiliert. Ihr Beherrscher ist BELENOS (BEL), der Sonnengott. Seine Frau ist MACHA.

ERDE: Diese wird von TEUTATES (MATH) betreut, der verheiratet ist mit MORRIGAN (Kriegsgöttin).

WASSER: Dieses mit Heilung und Tod in Verbindung gebrachte Element untersteht CERNUNNOS, dessen Frau MAB ist.

MACHA, MORRIGAN und MAB sind Schwestern und doch eins, und sind die keltische Muttergöttin. Sie wird auch oft Danu genannt und ist die dalriadische Hauptgöttin.

Der Königsgott wird DAGDA genannt, der (jugendliche) Heldengott LUGH. Für Schmiedekunst ist GOWANNON zuständig, für Heilung und Poesie BRIGIT, der Gott der Sprache und des Wissens OGMA. Weiters gibt es natürlich noch etliche Orten zugeordnete Götter und unzählige Pflanzen- und Tiergötter, wobei hier die Grenze zwischen Gott und Andersweltwesen (Faerie) nicht so genau gezogen wird.

Ach ja – der Sitz der Seele ist der Kopf.

Einige Beispielgötter

Ja, die widersprechen od er wiederholen einander manchmal... in manchen Gegenden werden sie halt anders angesehen und verehrt. Es gibt noch tausende weitere Götter, zu viele, um sie alle aufzuzählen. Die wichtigsten, bzw. bekanntesten unten angeführten Götter sind dick unterlegt.

Aine - (AN-yuh) Göttin der Heilung und des Lichts

Aine of Knockaine - (AN-yuh of knock-AN-yuh) Göttin des Mondes, der Ernte, der Viehzucht und der Sommersonnenwende, auch Aine Cliach, und Cnoc Aine.

Amaethon - Gott des Ackerbaus

Angus Mac Og – Gott der Jugend, **Liebe** und Schönheit. Einer der Tuhatha de Danann, sein Name bedeutet Junger Sohn. Auch Angus oder Oengus of the Brugh, Angus Mac Oc.

Anu – Göttin des Überflusses, des Viehs, der Gesundheit, der Fruchtbarkeit, des Reichtums und des Wohlergehens.

Arawn – Gott der **Toten** und der Anderswelt Annwn, auch Gott der Rache und der Angst.



Arianrhod – Göttin der Schönheit, der Fruchtbarkeit und der Wiedergeburt.

Badb - (Bibe) Göttin der Erleuchtung, der Inspiration, des Lebens und der Weisheit.
Ihr Name bedeutet „Kochenend“, „Kriegs-Rabe“ oder „Schlachtenkrähe“.
In Badb's Kessel kocht die Ewig-Erschaffende Essenz aus der alles Leben erschaffen wurde.
Auch Badhbh, Badb Catha.

Banba – Dreifaltige Gottheit mit Fotia und Eriu gemeinsam

Bel – Gott der **Sonne**, des Viehs, der Ernte, der Fruchtbarkeit, des Feuers, der Heilung, der Heißen Quellen, der Reinigung, der Wissenschaft und des Erfolges.
Ein Sonnen und Feuer Gott mit enger Verbindung zu den Druiden und dem Fest Beltaine.
(1. Mai). An diesem Festtag werden die Viehherden zwischen zwei großen Feuern durch getrieben, was eine magische Segnung der Tiere und ihren Schutz vor Krankheiten sowie Fruchtbarkeit gewährleisten soll. Auch Belenus, Belinos, Beli Mawr.

Blodeuwedd – Göttin der Blumen, den Mysterien des Mondes und der Weisheit. Ihre Symbole sind die Eule und der Mond. Auch Blodwin, Blancheflor

Boann – Göttin des Flusses Byone und Mutter von Angus Mac Og von den Dagda. Sie steht für die Kräfte der Heilung. Auch Boannan, Boyne.

Bran, der Gesegnete – Gott der Prophezeiungen, der Kunst, des Krieges, der Musik und der Poesie. Er ist der Bruder von Manawydan ap Llyr und Branwen. Er wird mit Raben in Verbindung gebracht und ist der Sohn des Meeresgottes Llyr. Auch Benedigeidfran

Branwen – Göttin der Schönheit und der Liebe, Tochter von Llyr

Brigid – Göttin des Ackerbaus, des Feuers, der **Heilung**, der Inspiration, des Lernens, der Weissagungen, des versteckten Wissens, der Poesie, der Prophetie und der Schmiedekunst.
Ihr Name bedeutet „feuriger Pfeil“ oder „brennende Macht“.
Ihr zu Ehren erhalten die Druiden ein immer währendes Feuer. Sie ist eine Tochter der Dagda.
Auch Brig, Bridit, Brighid.

Caer Ibormeith – Göttin des Schlafs und der Träume. Sie erscheint oft in der Gestalt eines Schwans.

Caillech – Göttin der Krankheiten, Plagen und des Winters. Sie erscheint meist als alte Frau und wird auch die Verschleierte genannt.

Cernunnos – Gott der **Tiere**, des Handels, der Straßenkreuzungen, der Fruchtbarkeit, der Wiedergeburt, der Männlichkeit, der Krieger und der Wälder. Die Druiden kennen ihn als Hu Gadarn, den Ehrevollen Gott. Seine heiligen Tiere sind der Bulle, der Hirsch und die gehörnte Schlange. Auch Cerowain, Cernenus, Herne der Jäger

Cerridwen – Göttin des Todes, der Initiation, der Inspiration, der Magie und der Erneuerung.
Auch Göttin des Getreides und Frau des Riesen Tegrid. Sie braute einen magischen Trank der Weisheit in ihrem Kessel und zwang den jungen Taliesin ihn für ein Jahr und einen Tag umzurühren. Als er versehentlich die letzten drei Tropfen davon verschüttete wurde er in einen Barden verwandelt. Auch Caridwen, Ceridwen.



Creiddylad – Göttin der Blumen und der Liebe. Tochter des Meeresgottes Lir. Steht auch in Verbindung mit dem Fest Beltain und wird deshalb auch Maikönigin genannt. Auch Creudylad, Cordelia.

Der Dagda – Gott der Kunst, des Wissens, der Magie, der Musik, der Prophetie, des Reichtums und der Erneuerung. Auch bekannt als der „Gute Gott“ und der „**Herr der Himmel**“. Er ist einer der hohen Könige der Thuatha De Danann und hat vier große Paläste unter den heiligen Hügeln. Die wichtigsten seiner Kinder sind Brigit, Angus, Midir, Ogma und Bodb der Rote. Sein magischer Kessel birgt einen unerschöpflichen Vorrat an Nahrungsmitteln und seine Eichenharfe lässt die Jahreszeiten wechseln.

Diancecht – Gott der **Heilung**, der Magie, der Medizin und der Erneuerung. Seine Söhne sind Miach, Cian, Cethe, und Cu. Seine Tochter Airmed ist als große Ärztin bekannt. Auch Dian Cecht.

Danu – Große **Mutter der Götter**, Göttin der Flüsse und Quellen, der Magie, des Überflusses, der Weisheit. Sie ist die Königin der Tuatha De Danann und die Verkörperung der Dreifaltigen Göttinnen Macha, Mab und Morrigan. Dalriadische Hauptgöttin. Auch Dana

Don – Göttin des Meeres und der Luft. Sie regiert über das Land der Toten. Auch Donn

Druantia – Göttin bekannt als die Königin der Druiden und Mutter des Baumkalenders.

Dylan – Meeresgott, Sohn von Gwydion und Arianrhod. Er wird auch Sohn der Wellen genannt und sein Symbol ist ein silberner Fisch.

Eadon – Göttin der Poesie, auch als Amme der Poeten bekannt.

Eiru – Tochter von Dagda. Auch Eiri

Elaine – Jungfräulicher Aspekt der großen Muttergöttin

Epona – Göttin der **Pferde**, der Heilung, des Frühlings und des Reichtums. Sie wird auch göttliches Pferd und die große Stute genannt. Ihre Symbole sind Pferde und Hunde.

Flidais – Göttin der Wälder und der Wilden Kreaturen. Eine Gestaltwandelnde Göttin die in einem von Hirschen gezogenem Wagen fährt.

Goibniu – Gott der Hufschmiede, der Waffenmacher und des Brauens. Als einer der Triade der Handwerker der Tuatha de Danann wurde er der große **Schmied** genannt. Waffen die er herstellt treffen immer sein Ziel und reißen fatale Wunden. Die anderen beiden Handwerker sind Luchtain der Macher und Creidne der Gelbgießer. Auch **Gowannon** genannt.

Gwenhwyvar – auch die weiße Fee genannt. **Stammesgöttin** der Königsfamilie des Clans **McLeglean**. Verkörperung der Insel Doireann Eilean.

Gwethyr – König der Oberen Welt, dieser Gott ist das Gegenteil von Gwynn ap Nudd.



Gwydion – Gott der Zauberei, der Illusionen und der Magie. Er ist der Sohn von Donn, einer Meeresgöttin und Bruder von Govannon, Arianrhod und Amaethon (Gott der Landwirtschaft). Er ist bekannt als großer Zauberer und Barde, ebenso hat er viele Talente wie der Gott Lugh. Er ist ein Gestaltwandler und sein Symbol ist ein weißes Pferd.

Gwynn ap Nudd – Erst bekannt als Könige der Feen und Herr der Anderswelt, später aber herrschte dieser Gott über die Pflanze Annwn und die unterirdischen Feenwesen.

Llew Llaw Gyffes – Sohn von Arianrhod und aufgezogen von seinem Onkel Gwydion. Gemahl von Blodeuwedd. Sein Symbol ist ein weißer Hirsch und er wird am 1. August zu Lughnasad gefeiert.

Llud Llaw Ereint – Gott der Harfenspieler, der Heilung, der Poeten, der Schmiede, der Zauberer und des Wassers.

Llyr – Gott des Meeres und des Wassers. Vater von Manawydan, Bran the Blessed, and Branwen.

Lugh - (Loo) der **jugendliche Heldengott**, Gott der Sonne, aller Handwerke und Künste, der Heilung, der Reisen und der Prophezeiungen, (er ist eigentlich für fast alles Zuständig, AUSSER Wasser). Sohn von Cian, einem der Tuatha De Danann. Legenden erzählen seine Fähigkeiten wären ohne Ende. Er erscheint gerne als Schuster oder Bettler (oder anderer Handwerker) und prüft die Großzügigkeit der Menschen welche er großzügig Belohnt. Er hat einen magischen Speer und andersweltliche Hunde. Seine Symbole sind Raben oder ein weißer Hirsch.

Sein Hauptfeiertag ist Lughnassadh, oder Lunasa, der 1. August.

Auch Llew, Lug, Lugus, Lugh Lamhfada (vom langem Arm), Lug Samildananch (der **Vieltalentierte**).

Manannan Mac Lir - (May-nah-naun) Gestaltwandelnder **Meeresgott**, Gott der Magie, der Seefahrer, des Handels, der Stürme, der Wiedergeburt und des Wetters. Er besitzt einige magische Waffen und eine Rüstung die ihn unsichtbar macht. Auch Manawydan ap Llyr

Margawse – Göttin der Fruchtbarkeit

Math Mathonwy – Gott der Zauberei und Magie

Merlin – Gott aller Formen der Magie und Prophetie, der Heilung, der Illusion und der Künste. Die Legenden berichten dass er von Morrigan selbst die Künste der Magie erlernt habe. Des Weiteren wird erzählt er liege nun schlafend in einer versteckten kristallinen Höhle. Auch Merddin, Myrddin.

Morrigan – Gestaltwandelnde **Kriegsgöttin**, Göttin der Lust, der Magie, der Prophetie, der Rache und des Krieges. Sie ist bekannt als die große Königin, die oberste Kriegsgöttin, Königin der Geister und Gespensterkönigin. Auch Morrighu, Morrighan, Morgan.



Niamh - (Nee-av) diese Göttin wird als Schönheit und Glanz beschrieben und hilft sterbenden Helden.

Nuada - (Noo-ada) Gott der Harfner, der Heilung, der Geschichten, der Magie, der Poeten, der Kriegsführung und der Poesie. **König der Thuatha De Danann**. Er verlor seine Hand in einer Schlacht, sie wurde durch eine Silberne ersetzt.
Auch Lud, Lludd, Llaw, Ereint, Nudd, Nodens.

Ogma – Gott des **Wissens**, der Beredsamkeit, der Inspiration, der Sprache, der Magie, der Musik, der körperlichen Stärke, der Barden und der Poeten. Er erfand das Ogam-Runen-Alphabet welches nur den Druiden des Landes bekannt ist. Des Weiteren trug er eine große Keule bei sich. Er erscheint gerne als alter Mann mit einer Kette, die ihm aus dem Munde hängt. Diese Kette verbindet seine Zunge mit den Ohren aller Wissenden.
Auch Oghma, Ogmios, Grianaineach (Sonnengesicht), Cermait (Honigmund).

Pwyll – Gott der List und Männlichkeit. Auch genannt Pwyll pen Annwn (Pwyll, Kopf von Annwn) weil er Gwynn ap Nudd als Herrscher der Anderswelt ersetzt hat für gewisse Zeit.

Scathach - (Scau-ahch) Göttin der Heilung, der Magie, der Kriegskunst und der Prophetie. Sie wird auch die Schattige, Sie, die die Angst besiegt und die dunkle Göttin genannt.
Auch Scota, Scatha, Scath.

Taliesin – Gott der Magie, der Musik, der Poesie, der Weisheit und der Geschichten. Er ist auch bekannt als der Prinz der Lieder, Oberster der Barden des Westens und Patron der Druiden. Er war einer der größten Magier, Barden und Gestaltwandler welcher sein Wissen von Cerridwen persönlich erhalten hat.

White Lady – Göttin des Todes und der Zerstörung. Sie wird auch die Dryade des Todes und Königin der Toten genannt. Diese Göttin personifiziert den Aspekt der Alten Frau der großen Göttin.



Feiertage und Riten

Als geeignete heilige Plätze werden Orte gesucht, die mit einer der drei Ebenen in Verbindung stehen, wie z.B. Stonehenge mit Erde und Luft, Flüsse oder Quellen mit dem Wasser oder Haine mit der Erde.

Wie schon vorher angedeutet ist ein berühmter Ritus zur Zukunftssicht der Schlaf in einem Bullen. Viele Rituale haben mit der Fruchtbarkeit der Erde zu tun, und werden daher oft mit verschiedenen Pflanzen durchgeführt (z.B. Misteln), die unter bestimmten Vorkehrungen geschnitten werden müssen (Vorsicht vor wütenden Dryaden!).

Es gibt vier wichtige Feiertage (es gibt natürlich noch unzählige andere), bei denen die Grenzen in die Anderswelt sehr dünn sind:

SAMHAIN (31. Oktober / 1. November), das Neujahrsfest, das speziell mit Wasser, Tod und der Anderswelt verbunden wird.

IMBOLG (31. Jänner / 1. Februar), das Fest des Beginns der Milchsaison, es werden Frühling, Licht und Geburt gefeiert.

BELTAINE (31. April / 1. Mai), das Fest BELs, das Sonnenfest des Feuers, der Luft und der Reinigung.

LUGHNASAD (31. Juli / 1. August), das Erntedankfest, bei dem LUGH's Heirat mit der Muttergöttin gefeiert wird.

Samhain:

Zu Samhain fand die zweite Schlacht von Maige Tuired statt, eine der epischen Schlachten zwischen den Fomori und den Tuatha De Danann – die beide Seiten viele Krieger kostete. Daher ist es auch die Zeit der blutigen, dunkleren Opfer.

An Samhain ist der Eingang zur Anderswelt offen – und die Druiden gewinnen Eindrücke von der anderen Welt. Das heißt nicht, dass es zu diesem Zeitpunkt leichter, besser oder ungefährlicher ist, Berührungen mit der Anderswelt zu haben – sondern eher, dass leichter AUS der Anderswelt etwas zu den Lebenden gelangen kann – und das ist meistens mysteriös und IMMER potentiell gefährlich. Die Anderswelt IST und BLEIBT unberechenbar und für einen Menschen eigentlich ein nie lösbares Mysterium, das er eigentlich nicht einfach so bereisen sollte – denn normalerweise ist eine Reise in die Anderswelt nur Stoff von Legenden. Eigentlich ist es nicht so gedacht, dass man mal gach in die Anderswelt rein und grad so mal wieder raushüpft!!! Die Wahrscheinlichkeit, dass dabei jemand auf immer verloren geht oder stirbt, ist eigentlich extrem hoch. Bitte das zu bedenken und die Anderswelt und Reisen durch dieselbe entsprechend vorsichtig, respektvoll und selten handhaben! Auch an den großen Feiertagen!

Steinhaufen und Feuer werden errichtet und man prophezeit für das kommende Jahr, denn Samhain ist zugleich das Ende des alten und der Beginn des neuen Jahres.

Auch Samhain ist ein guter Zeitpunkt für Versammlungen, so wie prinzipiell alle großen vier Festtage.



Imbolc:

Imbolc ist das Fest zu Ehren der Göttin Brigit (Heilung, Licht, Gelehrsamkeit). Gefeierte wird der kommende Frühling, das kommende Licht, die erwartete Wärme und Fruchtbarkeit. Dies findet zu der Zeit statt, zu der die Schafe junge Lämmer gebären – also ein Fest der Geburt und des Neubeginns. Wird eher mit jungen Mädchen, Jugend, Neubeginn und Reinigung assoziiert. Imbolc scheint im Besonderen ein Fest der Hirten gewesen zu sein.

Beltaine:

Ursprünglich landeten die Tuatha de Danann zu Beltaine, also am 1. Mai in Dalriada - das kann man immer gut feiern - schließlich stammen wir von denen ab.

Der Name des Festes kommt von Belenus, dem Gott der Sonne, Beltaine ein Fest des Feuers, daher: große Feuer entzünden (vorher werden alle anderen gelöscht - und ein Spark gibt allen neuen Feuerstellen Leben).

Zwischen den großen Feuerstellen wird das Vieh hindurchgetrieben, um die Seuchengefahr zu vermindern, es also zu "desinfizieren".

Das Beltaine-Feuer wird "Bel-Feuer" genannt, wahrscheinlich im Bezug auf die Gottheit. Zu Beltaine wird geschlachtet und gefuttern!

Ganz wie heute ist Maibaum oder eine gewählte Maikönigin ok - naja, woher kommen denn unsere Volksfesten? ;-) Man kanns ja ein bißl einkeltisieren....und archaisieren...

Lughnasad:

Zu Ehren des Gottes Lugh - typisches Jahrmarkts- und Versammlungsfest. Auch im keltischen Bereich hat es übrigens "niedrige Unterhalter" gegeben: Also Akrobaten, Jongleure, etc. - die zu solchen Zeiten wahrscheinlich Saison hatten. Waren allerdings an einen Herrn gebunden und nicht unbedingt "fahrendes Volk".

Zu Lughnasad fand meistens das Oenach statt - die Volksversammlung. Eigene Bräuche habe ich darüber keine gelesen...

Oenach:

"Oenach" ist die Volksversammlung, die jedes Jahr den ganzen Stamm am Hof des jeweiligen Königs versammelt – dies fand meistens zu Lughnasad statt. (Scheint mir auch logisch – wenn der ganze Tuath zusammenkommt, muss das Wetter zum Reisen und zelteln geeignet sein – und das ist es am ehesten im Sommer!) Alle paar Jahre gibt es das auch für den Großclan und nochmal alle paar Jahre für gesamte Dalriada – dann hat gefälligst jeder RiRuirech samt Gefolge beim Ard Ri anzutreten...

Zum Ri Ruirech werden die Unterkönige alle drei Jahre geladen, beim Ard Ri hat man sich alle sieben Jahre anschauen zu lassen!

Das Oenach ist nicht nur eine Volksversammlung, sondern auch ein großer Jahrmarkt, bei dem Händler, Gaukler und anderes Gesindel zusammenkommen. Während des Oenach sollte eigentlich Frieden und Ruhe herrschen. Zum Oenach werden traditionellerweise Wettkämpfe aller Art veranstaltet – vor allem die sportlichen (Wagenrennen, Ballspiele, Wettübungskämpfe, etc.). Am Oenach kann man also handeln, belustigen, belustigt werden....

Die ernsthaftere Seite des Oenach ist sicherlich die politische und rechtliche. Das Oenach ist auch dazu da, Gericht zu halten. An diesem Tag kann jeder seine Angelegenheit vor den Brithem und den König bringen – und vor ein eigens dafür bereitgehaltenes Gericht, einen Gerichtshof sozusagen. Oenach-Höchstgericht?

Andererseits ist das Oenach auch dazu da, um politische Belange zu besprechen (Feldzüge, Dispute in äußeren und inneren Angelegenheiten, etc.) – und auch um politisch „gesehen“ zu werden.



Was will ich damit sagen? In einer Welt, in der es kein Telefon, keinen Fernseher, kein Internet gibt, ist die Kommunikation von genau solchen Treffen abhängig – wer dort nicht auftaucht, um mit seinem König zu plaudern und damit wieder einmal zu bestätigen, dass er sich ihm unterwirft – ist entweder aus einem wirklich, wirklich guten Grund verhindert – oder der versucht, sich absichtlich der politischen Kooperation zu entziehen! Im Mittelalter war dies eine beliebte Art zu sagen: Fuck off – mich interessiert nicht, was du sagst. Fernbleiben setzt ein Zeichen des Unwillens zu kooperieren. Will man sich mit dem König also gut stellen, sollte man tunlichst auftauchen – dort kann man dann alles besprechen, um etwas bitten, vor etwas warnen, etwas ausdiskutieren, sich über jemand anderen beschweren, etc.

Druiden als Spielercharaktere

Im Groben darf sich jeder, der zaubern kann und eine dementsprechende Ausbildung besitzt Druide nennen, d.h. sei er jetzt als Magier oder als Priester gebaut (nach dem „Codexsystem“). Rein sozial gesehen gibt es hier auch keinen Unterschied. Auch Alchemisten, reine Ritualisten oder einfach nur Gelehrte (ohne Magie in irgendeiner Form) können Druide sein. Außerdem gibt es keinerlei Einschränkungen, Waffen oder Rüstungen betreffend für Druiden. (Meistens wird sich aber niemand, der zaubern kann, viele Waffen, ZusatzHPs und Rüstungen leisten können ☺)

Allerdings werden in Dalriada nur Druiden der Muttergöttin (als wichtigste verehrte Göttin) als Priester gebaut, und zwar fest nach den folgenden Regeln. (d.h. es werden keine Zauber ausgetauscht oder sonst irgendetwas). Wer mehr Freiraum in der Charaktererschaffung will, der kann einen Druiden irgendeiner der 1000 anderen GöttInnen spielen, wird aber den Charakter dann als Magier erschaffen müssen.

Vorbedingungen für gewisse Stände:

Es gibt 7 dalriadarelevante Wissensskills: Kultur, Recht, Geschichte, Religion, Anderswelt und Legenden und Lesen/Schreiben: Ogham (nur für Druiden und Barden möglich)

Um Brithem oder Aire echta zu sein, braucht man Recht.

Um Druide zu sein, braucht man Religion und Ogham.

Um Druid zu sein, braucht man Religion, Ogham und 2 der anderen.

Die Göttin

Hierbei muß zuerst gesagt werden, daß die Welt in drei Teile geteilt (und auch klar getrennt) wird, für deren Kontrolle je ein Götterpaar zuständig ist : LUFT : Macha (und Bel),

ERDE : Morrigan (und Teutates) und WASSER : Maeve (Mab) (und Cernunnos)

MACHA, MORRIGAN und MAB sind Schwestern und doch eins, und sind die keltische Muttergöttin, oder einfach DIE GÖTTIN (Danu).

Es gibt Tausende von Göttern, doch diese ist die Wichtigste.

Heiliges Symbol

Dies können diverse keltische Symbole sein, oder auch eine Sichel oder eine Mistel. Die Göttin stellt die Gesamtheit dar, und ihr ist der Glauben ihrer Anhänger wichtiger als ihr Symbol.



Besondere Fähigkeiten

Die Druiden der Göttin dienen zugleich ihren drei Aspekten als auch ihr als Gesamtheit, deshalb haben sie vier Aspekte, wobei der Aspekt der Gesamtheit immer zuerst in den nächsten Rang gehoben wird. Sie können keine Untoten vertreiben oder Ähnliches, dies ist ein fremdes Konzept.

Aspekte

1) Die Göttin als Gesamtheit

Der Ausgleich, das Erkennen der Unwichtigkeit und doch zugleich unendlichen Wichtigkeit von Grenzen, die Gesamtheit der Natur und der Anderswelt. Druiden beschäftigen sich mit sehr komplexen Sachverhalten, mit den wahren Hintergründen, ihr ganzes Leben ist lernen, und so sind sie für Normalsterbliche oft sehr schwer zu verstehen und wirken oft etwas abgehoben. Wahrheiten, die für sie selbstverständlich sind, trivial, sind für andere einfach unverständlich. Es gibt ein altes Sprichwort : Ein Druide wird von anderen kaum verstanden, einen Druid verstehen selbst andere Druiden nicht mehr, und ein Ard Drui versteht sich selbst nicht mehr.

2) Macha

Die Anderswelt, die Luft, die Sonne, das Leben, die helleren Aspekte vereinigt Macha in sich.

3) Morrigan

Die Kriegsgöttin wird mit der Erde verbunden, dem Diesseitigen, ihre Symbole sind das Blut und ihre Raben.

4) Mab (auch Mebd oder Maeve)

Die düsteren Seiten, das Wasser und den Tod, all das verwaltet Mab.

Wunder

1) Die Göttin als Gesamtheit

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| (1) Blick über die Grenzen | (2) Entweben |
| (1) Erleuchtung | (2) Gestalt der Erkenntnis |
| (1) Tore | (2) Strukturkenntnis |
| (3) Fluch | (4) Geas |
| (3) Wahre Gestalt der Erkenntnis | (4) Wahre Erleuchtung |

2) Macha

- | | |
|---------------------------|--------------------------------|
| (1) Heilung | (2) Reinigung |
| (1) Das Licht Bels | (2) Andersweltwesen rufen |
| (1) Verständnis | (2) Andersweltwesen befehligen |
| (3) Vollkommene Reinigung | (4) Das Licht der Erkenntnis |
| (3) Da und Dort zugleich | (4) Andersweltwandeln |

3) Morrigan

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| (1) Nicht heute | (2) Schutz der Erde |
| (1) Waffe der Macht 1 | (2) Waffe der Macht 2 |
| (1) Riastharte 1 | (2) Riastharte 2 |
| (3) Schutz des Stahls | (4) Schutz der Morrigan |
| (3) Riastharte 3 | (4) Riastharte 4 |



4) Mab

- (1) Zone der Dunkelheit
- (1) Wort der Macht
- (1) Kälte der Toten 1
- (3) Worte der Macht
- (3) Kälte der Toten 3

- (2) Gespräch über die Grenze hinweg
- (2) Vergessen
- (2) Kälte der Toten 2
- (4) Mab's Ächtung
- (4) Kälte der Toten 4

Die Göttin als Gesamtheit

Blick über die Grenzen (1)

Der Druiden sieht für die Dauer seines Gebetes (1 Minute) die Auren (Emotionen, Magiebegabung) der ihn umgebenden Personen und Wesen, er kann in die Anderswelt blicken, wo er Kraftlinien, Andersweltwesen, etc. sieht. Die Interpretation dieser meist eher vagen Bilder ist nun seine Sache.

Erleuchtung (1)

Der Druiden kann eine kurze Frage an die Göttin (SL) richten, die diese mit Ja oder Nein beantwortet. Sollte er dieses Gespräch öfter als einmal pro Periode suchen, so kostet ihn dies mehr und mehr Kraft seines Glaubens

(das zweite mal kostet einen zusätzlichen Karmapunkt, das 3. Mal 2 zusätzliche KP, usw.).

Tore (1)

Der Druiden erhält das Wissen, wann und wo sich das nächstgelegene Tor in oder aus der Anderswelt öffnen wird. Dies kann sehr nützlich für Reisen sein.

Entweben (2)

Reichweite : Ruf, dies entwebt eine arkane Struktur (bricht einen aktiven Zauber oder ein Wunder, egal welcher Stufe).

Gestalt der Erkenntnis (2)

Der Druiden erlangt für eine Stunde die Erkenntnis, Kraft sowohl aus dieser Welt als auch aus der Anderswelt zu schöpfen, was sowohl seine Sinne als auch seinen Körper stärkt. Er erhält geschärften Sinne (Sicht wie ein Adler, Geruch wie ein Hund, etc.), sowie 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Strukturkenntnis (2)

Es offenbart sich die genaue Natur und Struktur eines magischen oder priesterlichen Gewebes, d.h. er kann erkennen, wie genau die Auswirkungen der Magie eines Zaubers oder Gegenstandes sind, wie sie aktiviert bzw. deaktiviert werden kann, wie sie gelenkt wird.

Fluch (3)

Der Druiden kann einen Feind permanent verfluchen, ohne in dessen Nähe zu sein, es muß aber zumindest eine weitere Person diesen Fluch und die Escapeklausel hören (+ SL). „Escapeklausel“ bedeutet, daß durch eine bestimmte Handlung der Fluch gebrochen werden kann (z.B. durch „um Verzeihung bitten“, aber auch durch „nie wieder Frauen schlagen“). Der Fluch kann nicht in sich tödlich sein, soll aber behindern (in etwa ein Effekt wie ein 15 Punkte Nachteil).

Wahre Gestalt der Erkenntnis (3)

Der Druiden erlangt für eine Stunde die Erkenntnis, Kraft sowohl aus dieser Welt als auch aus der Anderswelt zu schöpfen, was sowohl seine Sinne als auch seinen Körper stärkt. Er erhält geschärften Sinne (Sicht wie ein Adler, Geruch wie ein Hund, etc.), sowie 2 zusätzliche Lebenspunkte. Zusätzlich durchdringen ihn während der ganzen Zeit weiter diese Kräfte, was zu einer Regeneration von 1 Lebenspunkt pro 10 Minuten führt.



Geas (4)

Der Druiden kann jemandem permanent ein Tabu auferlegen, muß aber in dessen Nähe zu sein und derjenige hört und versteht das Tabu, egal ob er taub ist oder auch die Sprache normalerweise nicht versteht. Dieses Tabu kann so ziemlich alles sein (Wie z.B. „Meide das rote Schwein“, dann würde dies Wappen, rotbraune Wildschweine, etc. includieren, oder auch etwas Konkreteres, „Schlage nie ein Kind“). Verstößt die Person gegen dieses Tabu, so wird ihr Schreckliches widerfahren, was unweigerlich zu ihrem Tod führt.

(Cu Culhain starb, weil er seinen Geas, niemals zu Wasser und Erde zugleich zu kämpfen, brach an seinem eigenen Speer, der Gae Bolga). Allerdings kann diese Person auch nur durch Ereignisse, die dieses Tabu brechen, sterben (also nicht ohne, daß z.B. ein rotes Schwein involviert ist). Sie kann allerdings verkrüppelt werden, oder gefangen. Kennt also jemand den Geas einer Person, hat er Macht über diese. Da Gessa normalerweise nur wichtigen Personen auferlegt werden, bringt dies allerdings einen Ehrgeinn für den Betroffenen mit sich (+200 Enech).

Wahre Erleuchtung (4)

Der Priester kann eine kurze Frage an seine Gottheit (SL) richten, die diese ausführlich aber mehr oder minder klar beantwortet (für die Göttin mögen viele Dinge trivialer erscheinen als für den armen Druiden). Sollte er dieses Gespräch öfter als einmal pro Periode suchen, so kostet ihn dies mehr und mehr Kraft seines Glaubens (das zweite mal kostet einen zusätzlichen Karmapunkt, das 3. Mal 2 zusätzliche KP, usw.).

Macha

Heilung (1)

Der Druiden blickt ein Lebewesen an und heilt diesem augenblicklich einen Lebenspunkt.

Das Licht Bels (1)

Dies erzeugt einen hellen Lichtstrahl (Taschenlampe) von der Hand des Druiden ausgehend, der innerhalb einer Stunde beliebig oft verlöscht und wieder entzündet werden kann.

Verständnis (1)

Dieses Wunder versetzt den Druiden für 5 Minuten in die Lage, mit jeweils einem vernunftbegabten Wesen zu kommunizieren, auch wenn er dessen Sprache nicht spricht. Des weiteren kann er auch mit Andersweltwesen kommunizieren, die ja auch ihre eigene Sprache besitzen.

Reinigung (2)

Der Druiden blickt ein Lebewesen an und reinigt dessen Körper sofort von allen Giften oder Krankheiten.

Andersweltwesen rufen (2)

Der Druiden beschwört ein Wesen der Anderswelt, dieses ist dem Druiden grundsätzlich positiv gegenüber eingestellt, da sie dessen Verbundenheit mit Macha spürt. Es vermag nun bis zu einer Stunde auf der materiellen Ebene in feststofflicher Form zu bleiben. Es ist dem Druiden nicht möglich, eines der höheren Wesen zu rufen, nur die Wesen, die oft auch als Naturgeist bezeichnet werden, folgen seinem Ruf.

Andersweltwesen befehligen (2)

Manchmal mag es notwendig sein, ein Andersweltwesen um einen Dienst zu bitten, sei es das Auskundschaften feindlichen Gebietes oder der Schutz des Priesters, etc. Dieses wird dieser Bitte nach bestem Wissen und Gewissen nachkommen, dieser Dienst kann bis zu einer Stunde dauern. Dieses Wunder kann gemeinsam mit „Andersweltwesen rufen“ gewirkt werden.



Vollkommene Reinigung (3)

Der Druiden benetzt eine Person mit Wasser, legt einen Zweig auf sie und berührt sie mit einer Flamme. Danach ist diese Person komplett von allen Wunden, Giften und Krankheiten geheilt.

Da und Dort zugleich (3)

Dauer : 1 Stunde, der Druiden begibt sich halb in die Anderswelt, er ist aber noch nicht fähig, allein mit seinem Willen komplett in die Anderswelt zu gelangen, d.h. er verschmilzt mit der Umgebung, er wird komplett unangreifbar und unauffindbar, kann sich im Schrittempo weiterbewegen, mit der Umgebung kommunizieren, aber nicht physisch interagieren. Magische Barrieren können so nicht durchdrungen werden.

Das Licht der Erkenntnis (4)

Der Druiden kann etwa eine Stunde lang die wahre Gestalt, Gesinnung, magische Macht aller ihn umgebenden Wesen oder Objekte erkennen, er erkennt ihre wahre Natur und nichts vermag ihn zu täuschen. Er vermag dies auch anderen zu zeigen, doch muß er hier zusätzliche Kraft investieren (+1 KP pro zusätzlicher Person).

Andersweltwandeln (4)

Der Druiden erhält nun endlich die Möglichkeit, komplett und mit voller Kontrolle immer und Überall in die Anderswelt zu wechseln, er kann hier z.B. reisen, um an anderer Stelle wieder auf die materielle Ebene zu gelangen, er hat aber keine Möglichkeit wie auch immer mit der physischen Welt zu interagieren, solange er in der Anderswelt ist. Er kann beim Übergang durch Berührung zusätzliche Personen mitnehmen, dies kostet ihn aber zusätzliche Kraft (1 KP pro Person zusätzlich).

Morrigan

Nicht heute (1)

Morrigan verleiht dem Druiden oder einer berührten Person die Möglichkeit, innerhalb einer Periode von einem einzigen Treffer durch schieres Glück doch nicht getroffen zu werden. (d.h. ignoriert einen Schlag) Dies schützt z.B. auch vor Meuchelattacken. Dies war einfach noch nicht die Zeit zu Sterben!

Waffe der Macht 1 (1)

Dauer : bis zum nächsten Kampf ; der Druiden segnet eine Waffe, auf daß sie auch Wesen verletzen kann, die sonst nur durch magische oder heilige Waffen zu treffen sind.

Riastharte 1 (1)

Das berührte Wesen wird (Dauer : eine Periode oder bis zum nächsten Kampf) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst mehr (immun gegen Furcht) und erhält einen zusätzlichen temporären Lebenspunkt, der nach dem nächsten Kampf wieder verschwindet, sofern er nicht durch eine Wunde verbraucht wurde.

Schutz der Erde (2)

Die berührte Person wird so von der Essenz der Erde durchdrungen, daß sie für eine Periode einen Rüstschutz von 4 erhält. Dies schützt nicht vor Meuchelattacken.

Waffe der Macht 2 (2)

Dauer : eine Periode ; der Druiden segnet eine Waffe, auf daß sie auch Wesen verletzen kann, die sonst nur durch magische oder heilige Waffen zu treffen sind.

Riastharte 2 (2)

Das berührte Wesen wird (Dauer : eine Periode oder bis zum nächsten Kampf) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst und keinen Schmerz mehr (immun gegen Furcht und Schmerz) und erhält zwei zusätzliche temporäre Lebenspunkte, die nach dem nächsten Kampf wieder verschwinden, sofern sie nicht durch eine Wunde verbraucht wurden.



Schutz des Stahls (3)

Die berührte Person wird so von der Essenz der Erde durchdrungen, daß sie für eine Periode einen Rüstschutz von 6 erhält. Dies schützt auch vor Meuchelattacken.

Riastharte 3 (3)

Das berührte Wesen wird (Dauer : eine Periode) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst und keinen Schmerz mehr (immun gegen Furcht und Schmerz) und erhält drei zusätzliche temporäre Lebenspunkte, die nach einer Periode wieder verschwinden, sofern sie nicht durch eine Wunde verbraucht wurden.

Schutz der Morrigan (4)

Morrigan verleiht dem Empfänger (Berührung) für einen Kampf absolute Immunität vor nichtmagischen Waffen. (d.h. magische Geschosse würden Schaden verursachen, brechen aber nicht den Effekt)

Riastharte 4 (4)

Das berührte Wesen wird (Dauer : eine Periode) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst und keinen Schmerz mehr (immun gegen Furcht und Schmerz) und erhält drei zusätzliche temporäre Lebenspunkte, die nach einer Periode wieder verschwinden, sofern sie nicht durch eine Wunde verbraucht wurden. Außerdem durchfließt ihn eine unglaubliche Stärke (manche berichten sogar davon, daß diese Kampfwüter von einer feurigen Aura umgeben sind), die ihn einen Punkt mehr Schaden mit jedem Schlag anrichten lassen (d.h. ein normales Langschwert verursacht 2 Schaden).

Mab

Zone der Dunkelheit (1)

Erschafft eine Zone absoluter Dunkelheit (4m Radius, 5 Minuten), nur der Druiden kann etwas sehen, Lichtzauber heben diese Dunkelheit auf (alle Anderen Augen schließen).

Wort der Macht (1)

Priesterliche Kampf magie, das Opfer erhält einen Ein - Wort – Befehl (z.B. Lauf, Halt) (Stirb sorgt für Ohnmacht), den es die nächsten 30 Sekunden ausführt. Es konzentriert sich nur darauf, wird es aber gestört, verliert der Befehl seine Wirkung.

Kälte der Toten 1 (PK 1)

Priesterliche Kampf magie, der Druiden zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die einen Trefferpunkt Schaden verursacht.

Gespräch über die Grenze hinweg (2)

Der Druiden kann einem Toten drei Fragen stellen, die dieser wahrheitsgemäß beantworten muß. Der Körper des Toten muß dabei berührt werden.

Vergessen (2)

Der Druiden berührt eine Person und läßt ihn einen Sachverhalt permanent vergessen, der nicht länger als eine halbe Stunde gedauert hat und in derselben Periode geschehen ist.

Kälte der Toten 2 (PK 2)

Priesterliche Kampf magie, der Druiden zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die zwei Trefferpunkte Schaden verursacht.

Worte der Macht (3)

Dauer : so lange der Priester etwas persönliches der Person bei sich trägt (Haare, besonderes Amulett, etc.) und maximal eine Periode ; der Druiden erlangt totale Kontrolle über eine Person, sie muß alle seine Befehle ausführen, selbst wenn sie dabei zu Tode kommen könnte.



Kälte der Toten 3 (PK 3)

Priesterliche Kampf magie, der Druide zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die drei Trefferpunkte Schaden verursacht.

Mab's Ächtung (4)

Um den Druiden und bis zu 7 weiteren Personen entsteht ein Feld purer göttlicher Macht, das alle anderen Wesen (außer Göttern oder Halbgöttern) zurückhält. Wesen außerhalb des Feldes können die Personen darinnen in keinster Weise beeinflussen (keine Zauber wirken oder Ähnliches). Mab selbst hält ihre schützende Hand bis zu eine Stunde über den Druiden und seine Schützlinge, dann sollte er einen Ausweg gefunden haben. (Darstellung : einen Kreis um die Geschützten zeichnen oder mit einer Schnur legen)

Kälte der Toten 4 (PK 4)

Priesterliche Kampf magie, der Druide zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die es sofort auf 0 Lebenspunkte bringt.



Andersweltwandeln für Magier

Das Folgende ist besonders für Druiden interessant, die als Magier gebaut sind.

Egal, ob als Druide oder durch intuitives Zaubern (durch Andersweltblut), wenn ein Charakter mittels eines magischen Spruches in die Anderswelt will, so gibt es dafür 2 Möglichkeiten, die unten aufgeführt werden. Diese Sprüche sind eindeutig als „Naturmagie“ definiert! Nur Dalriader (und Andersweltwesen) haben die Möglichkeit, diese Sprüche anzuwenden, da allen anderen die direkte starke Verbindung zu Land und Anderswelt fehlt, die hierfür notwendig ist.

Die im Dalriada-Regelwerk aufgeführten anderen Möglichkeiten gelten NUR für die Druiden der Muttergöttin, die genau nach diesen Regeln als Priester gebaut wurden und können unter keinen Umständen von irgendjemandem anderen erlernt werden!

Grad (3): Andersweltwandern

Ähnlich wie „(3) Astralwandern“ unter Naturmagie: Kurzritual, nur selbst: Der Magier versetzt seinen Körper in die Anderswelt. Der Magier muss dafür 1 MP pro 5 Minuten aufwenden. Der Spruch kann jederzeit beendet werden, dann erscheint der Magier an einer (zur Anderswelt) korrespondierenden Stelle in der normalen Welt. Sowohl zum Eintritt, als auch zum Austritt muss eine „Grenze“ (z.B. Schwelle des Hauses, Fluss, Waldgrenze, etc.) vorhanden sein, durch die hindurch gegangen wird.

Grad (4): Anderswelttor

Analog zum Druiden(priester)zauber des 4. Grades (die ja bekanntermaßen etwas besser sind als entsprechende Magierzauber): Naturmagie, Kurzritual, Der Magier erhält nun endlich die Möglichkeit, komplett und mit voller Kontrolle immer und überall in die Anderswelt zu wechseln, solange eine Grenze für den Übergang vorhanden ist. Er kann hier z.B. reisen, um an anderer Stelle wieder auf die materielle Ebene zu gelangen, er hat aber keine Möglichkeit wie auch immer mit der physischen Welt zu interagieren, solange er in der Anderswelt ist. Er erschafft ein Portal, durch das er beim Übergang durch Berührung zusätzliche Personen mitnehmen kann, dies kostet ihn aber zusätzliche Kraft (4 MP pro Person zusätzlich). Es gibt keine zeitliche Beschränkung, wie lange man drüben bleiben kann, allerdings muss der Zauber dann ein zweites Mal gewirkt werden, um wieder in die normale Welt zu gelangen.



Alchimisten als Druiden

Wie oben bereits erwähnt ist es durchaus üblich, als Druide den (regeltechnischen) Pfad des Alchimisten einzuschlagen.

Hier ein kleiner Vorteil, der auf Dalriada zugelassen ist:

Cauldron of plenty (20 GP)

Der Kessel des Überflusses von Dagda ist einer der 4 großen Schätze Dalriadas (und natürlich auch auf einer anderen Welt Irlands ☺). Niemand musste hungern, wenn er aus ihm schöpfen konnte, der Kessel war immer mit Fleisch gefüllt und wurde nie leer.

In diesem Sinne ist es für Druiden, die den magischen Teil ihrer Berufung ausüben, indem sie wie Miraculix Tränke brauen möglich, einen ähnlichen Effekt herbeizuführen, wenn sie von Dagda gesegnet sind. Schließlich und endlich sollte es ja ihre Aufgabe sein, für die ganze Familie/Dorf Tränke in einem sinnvollen Zeitrahmen herzustellen.

Natürlich geht das nur, indem sie wie eben bei dem legendären Kessel des Dagda in einem großen Kessel kochen!

Mit diesem Vorteil kann ein Druide/Alchemist nun seine ihm bekannten Tränke im großen Rahmen brauen: Es kostet ihn die üblichen (Grad) Alchemiepunkte pro Portion, aber wenn er in seinem Kessel für mindestens ein Dutzend Leute kocht, dann braucht er nur die halbe Zeit.

(d.h. umgerechnet eine Stunde pro Grad für 12 Leute)

Z.B. könnte der Druide Miraculix nun einen Stärketrank (Grad 2) für 12 Leute kochen, das würde ihn 2h Brauzeit und 24 Alchemiepunkte kosten.

(Normalerweise 10 min/Grad/Person = 4h)

Er könnte auch für 18 Leute denselben Trank kochen, das würde ihn dann 36 Alchemiepunkte und 3h Brauzeit kosten.

Er könnte nicht diesen Vorteil anwenden, wenn er z.B. nur für 5 Leute kochen würde, da gelten dann die normalen Regeln für Brauzeit.

Einen Nachteil hat das Ganze allerdings schon noch, die Tränke, die auf diese Art gemacht werden, können nicht abgefüllt werden, d.h. man muss sie sofort konsumieren (auf einen Teller darf die Suppe schon, aber wenn sie nicht gegessen wird, solange sie noch heiß ist, so verliert der Trank seine magischen Fähigkeiten).



Enech - Persönliche Ehre

Eines der wesentlichsten Elemente in der keltischen Kultur ist die persönliche Ehre, Enech genannt (wörtlich übersetzt heißt es eigentlich Gesicht). Diese kommt vor allem anderen und ist die zentrale Triebfeder für viele Handlungen von Personen

Natürlich ist Enech nicht direkt meßbar, es ist eher eine Funktion aus Bekanntheit, Ruhm, persönlicher Integrität, herausragenden Leistungen, Erfolg, Glück und Familienerbschaft. Enech hat auch keine konkrete, direkte Auswirkung auf das Leben einer Person, solange sie ihr normales Leben lebt und ihren normalen Tätigkeiten nachgeht - tägliche Arbeit beeinflusst das Enech weder positiv noch negativ. Nur besondere Dinge, die eine Person tut, verändern das Enech. Hierbei kann ebenso wirtschaftlicher Erfolg eine Rolle spielen wie ein gewonnener Zweikampf das Enech einer Person vergrößern kann.

Die einzige tatsächliche Auswirkung, die Enech hat ist die, daß wenn der Enech-Wert einer Person steigt, die Umwelt positiver auf sie reagiert, also sie eher Verträge erfolgreich abschließen kann, mehr Klienten gewinnt, oder Land relativ günstig kaufen kann als wenn nicht. Umgekehrt, sinkt das Enech einer Person, kündigen eher Klienten ihren Vertrag mit der Person, kommen mehr Personen, die versuchen ihr Land abzuluchsen und schließen weniger Leute mit der Person Verträge ab. Dadurch nähert sich eine Person, die Enech verloren hat, auch wirtschaftlich und/oder politisch einer niedrigeren Sozialstufe näher an.

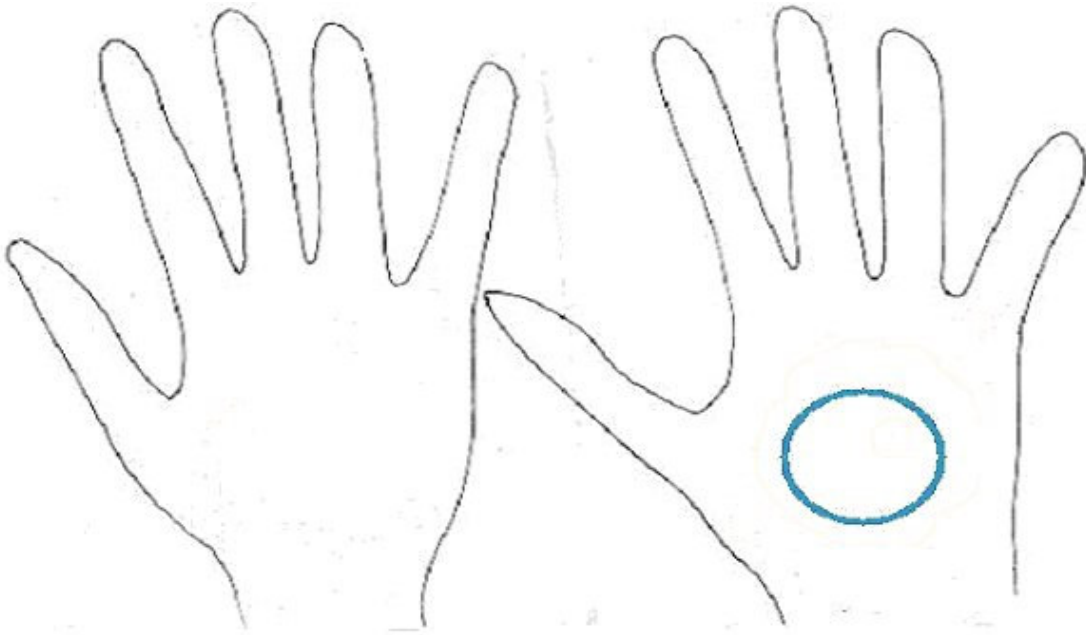
Eine Weise Familie stößt ein Mitglied, dessen Enech auf 0 gesunken ist, sofort aus der Familie aus, damit nicht die Familienehre weiter unter der Unehrenhaftigkeit der Person leiden kann.

Dabei ist egal, ob sich die Ereignisse, die zum Anstieg oder Verlust von Enech geführt haben, bis in den Bereich der keltischen Kultur herumgesprochen haben oder nicht - das Enech einer Person ist für jeden Kelten klar und deutlich erkennbar - nicht umsonst ist die wörtliche Übersetzung davon Gesicht.

Sehr wichtig ist mir, und ich möchte deshalb dezidiert darauf hinweisen, dass Enech und Sozialstatus zwar miteinander wechselwirken, aber nicht das Selbe sind. Es gilt jederzeit: egal, wie ehrenhaft ein Held auch sein mag, ein sozial Höherstehender (z.B. ein König) ist immer noch mehr wert! (Das sieht man z.B. auch daran, dass der Ehrenpreis nur vom Sozialstand abhängt, und nicht vom Enech) Ein Held wird geehrt und seine Meinung respektiert, aber das Wort des Königs ist Gesetz.

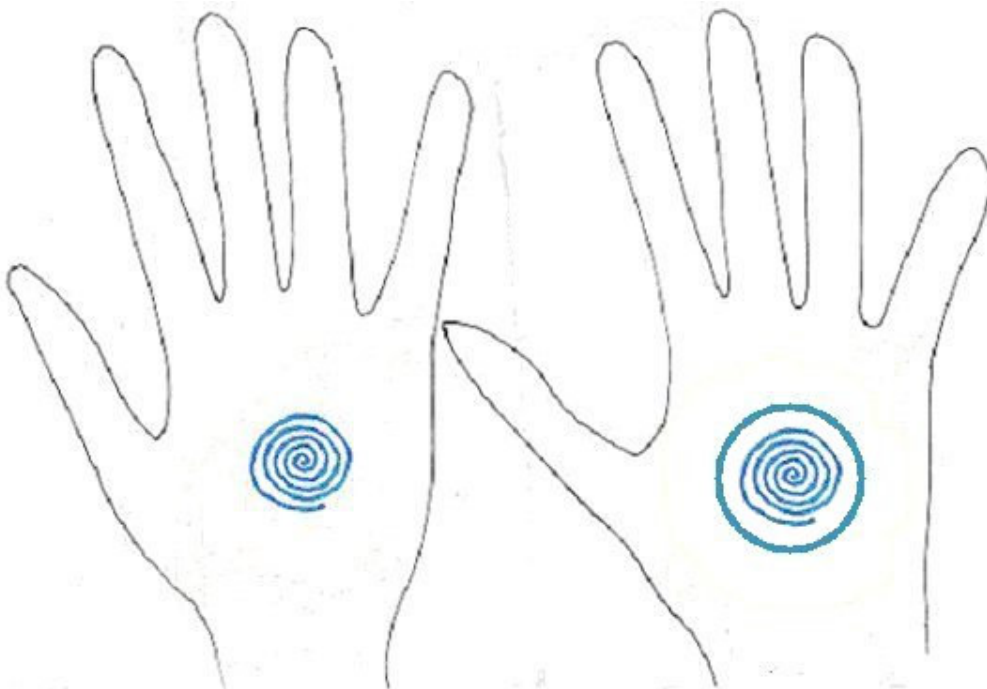
Des Weiteren ist, so denke ich, noch nicht klar formuliert worden, wie schnell man durch unehrenhafte Taten Enech verliert: Dies kann variieren, von sofortiger Wirkung bis zu schleichendem Verlust über einen oder sogar mehrere Tage. Dies hängt vor Allem davon ab, wie öffentlich die Tat bekannt wird (je bekannter, desto schneller), kann aber jederzeit von der SL bestimmt werden. D.h. vor allem, dass Enech kein automatischer Instant-Realitäts-Detektor ist („ich schwöre mal etwas, wenn's nicht stimmt sehe ich's sofort“), auch wenn sich Enechverlust an der Realität orientiert (die Erdmutter sieht alles ☺). Es bedeutet aber dennoch weiterhin, dass kaum jemand absichtlich unehrenhaft handeln wird, denn sonst wird er über kurz oder lang Verdammnis ernten.

Enech wird von Dalriadern „gefühl“t, d.h. sie können in etwa bestimmen (allerdings nur bei anderen Dalriadern), wie viel Ehre diese besitzen, bzw. auch wie viel Ehre z.B. in einen Schwur gebunden wird, und natürlich auch massive Ehrverluste (z.B. durch den Bruch eines Schwures). Um dies deutlich zu machen, tragen dalriadische Spieler eine Zeichnung auf der Hand, dies soll den anderen OT zeigen, wie ehrenvoll diese Person IT ist: Es gibt 7 Möglichkeiten (plus natürlich das völlige Fehlen von Ehre):



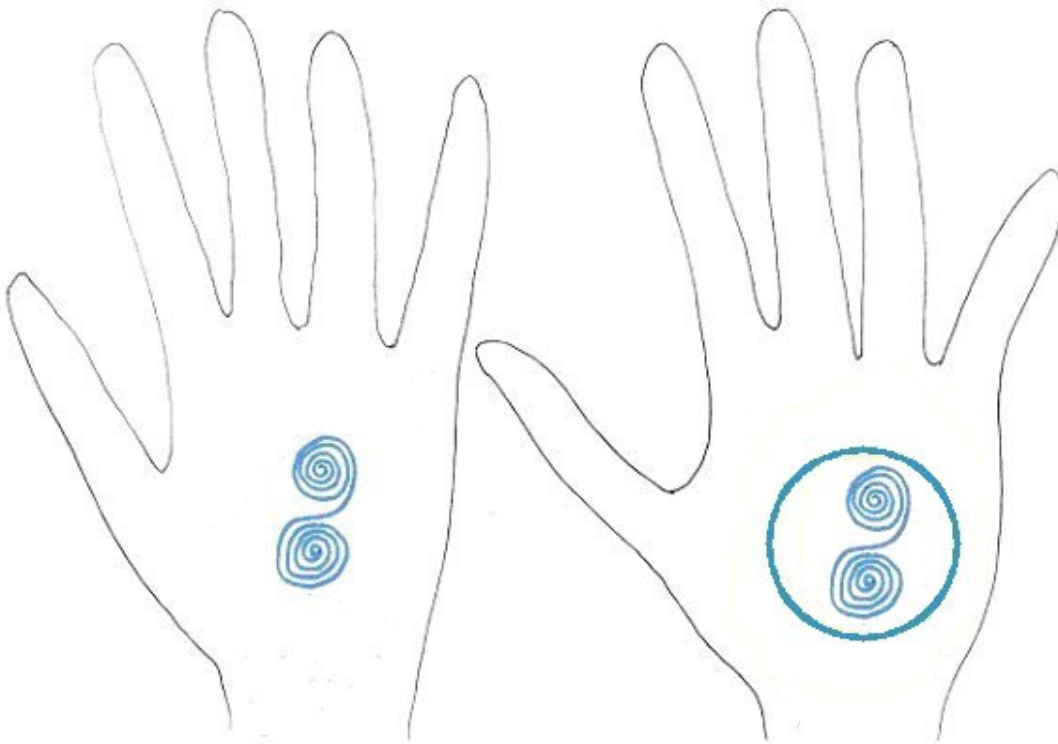
Kategorie 0: kein Enech,
z.B. Ausländer oder Vogelfreie

Kategorie 1: 1 – 20 Enech
z.B. Sklaven



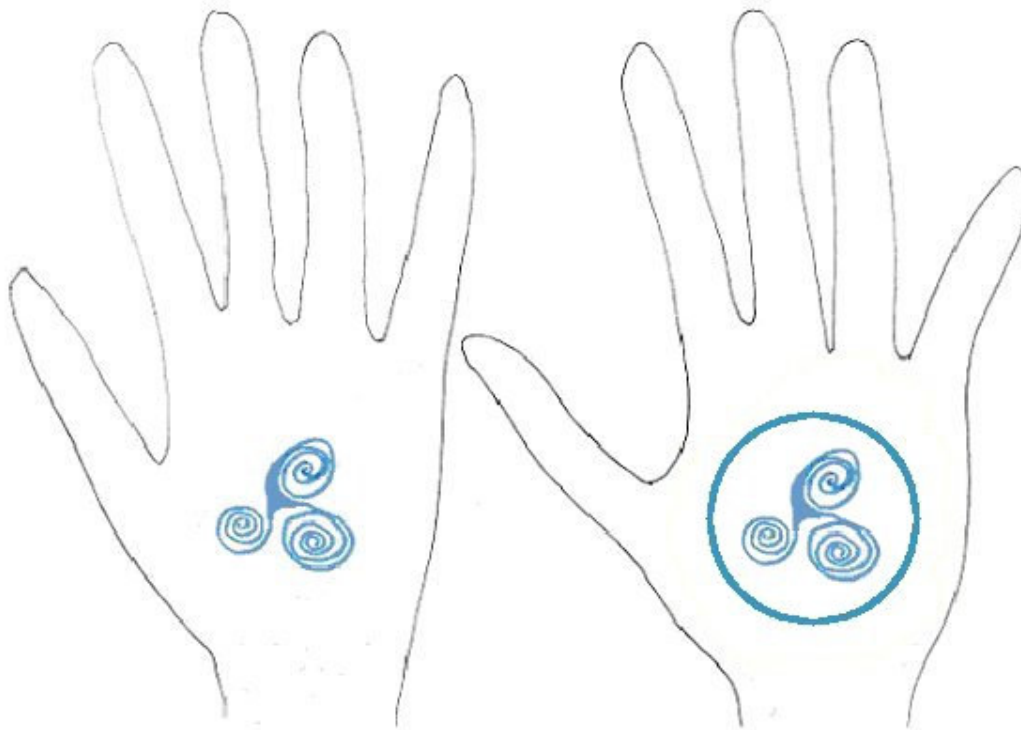
Kategorie 2: 21 (3x7) – 69 Enech
z.B. Bauern

Kategorie 3: 70 (7x10) – 699 Enech
z.B. niederer bis mittlerer Adel



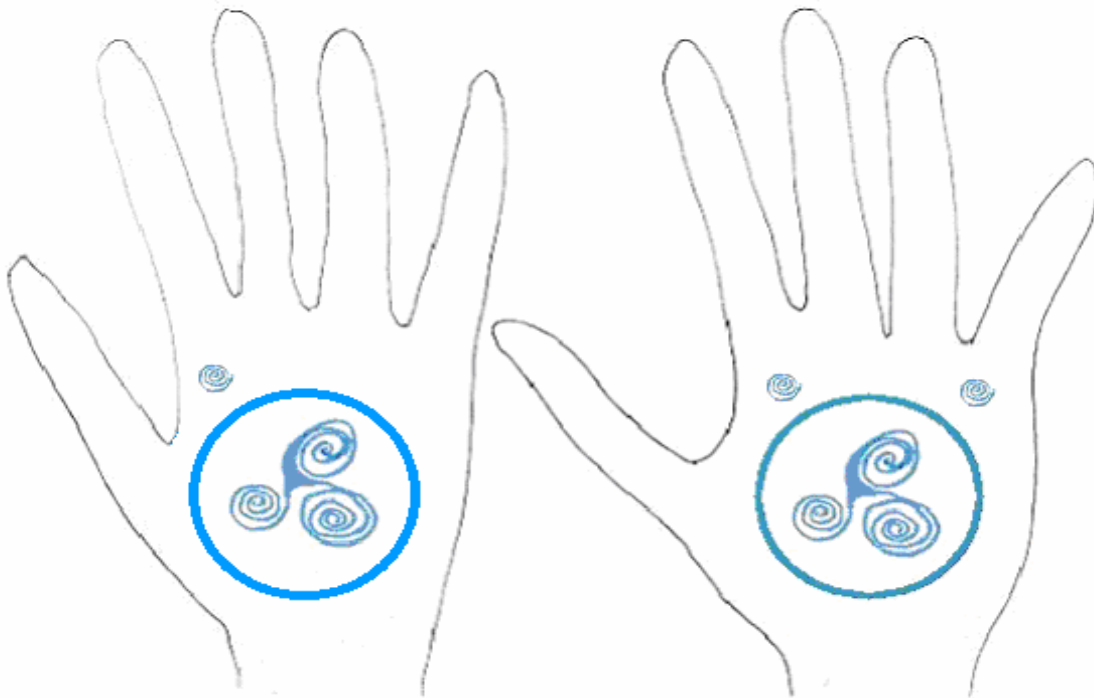
Kategorie 4: 700(7x100)– 2099 En.
z.B. hoher Adel, Könige, Helden

Kategorie 5: 2100 (3x7x100)– 4899 En.
z.B. große Könige, Helden



Kategorie 6: 4900 (7x7x100) – 6999 En.
z.B. Ri Ruirech, Ard Drui, große Helden

Kategorie 7: 7000+ (7x1000) Enech
z.B. Hochkönig, Andersweltwesen



Kategorie 8: ab 11900 Enech
z.B. DER Held des Zeitalters

Kategorie 9: ab 21000 Enech
z.B. Stammesgöttinnen



Kategorie 10: ab 30000 Enech
z.B. Hauptgöttinnen und -götter



Das Enechsystem ist nicht so schwierig, im Prinzip sucht man sich nur sein vom Stand abhängiges Grundenech (Adelige und Könige müssen sich „Besonderen Hintergrund“ kaufen, siehe dort) und zählt das erlangte Enech dazu (meist 10-100 Punkte pro Live, im Zweifelsfall Peter fragen). Dies hat nur in Dalriada und bei Dalriadern einen Einfluß. Dalriader sehen das jeweils andere Enech und man kann damit Schwüre eingehen, je mehr investiert, desto wichtiger. Bricht man den Schwur, so verliert man Enech (genau wie durch Feigheit und einiges anderes). Dies hat unangenehme Folgen, z.B. Pech und soziale Ächtung. Fremde fallen nicht unter dieses System!

Enechgewinne und -verluste

Pro 7 Cumal Landbesitz: 5

Pro Klientelvertrag (Herr): Freier Klient: 1/10 Enech des Klienten ; Vasall: 1

Pro Klientelvertrag: Freier Klient: 1/10 des Herrn ; Vasall: 1/100 des Herrn

Für ähnliche lange Verträge (z.B. Hochzeiten) gilt das Selbe, wobei man aber maximal 500 Enech durch solche Verträge GESAMT bekommen kann.

Sieg in einem Zweikampf: + Enech des Gegners/10

Niederlage in einem Zweikampf: - eigenes Enech/10

Siehe auch unten

Freigiebigkeit: (z.B. Feste, Bezahlung eines Barden, etc.) + 1 pro aufgewendeter Goldmünze

Maximal 100 Enech für Freigiebigkeit pro Spieljahr

Geiz, Gier: (z.B. Feilschen um den Preis eines Dinges, überhöhte Preisforderung etc.) -1 pro Silbermünze ‘Ersparnis’

Heldentat: +5 bis +100

In die Anderswelt reisen: +100 (*einmalig für die erste Reise, alle weiteren bringen nichts*)

Feigheit: -5 bis -100

(Man beachte hierbei, daß befohlener taktischer Rückzug nicht als fliehen gilt - Tapferkeit ist nicht unbedingt gleichbedeutend mit Blödsinn)

‘normales’ Preislied eines Barden: im niedrigsten Metrum: +5 bis +50

‘normales’ Schmählgedicht eines Barden: im niedrigsten metrum: -10 bis -100

Verunstaltung: -50

Zulassen der Beleidigung der Familienehre: - 1/10 der persönlichen Ehre

Sinken der Familienehre um 1 Punkt: -1

Verbrechen: je nach Maßgabe des Spielleiters

Sieg vor Gericht als Kläger: + 1/10 Mindest-Enech für die eigene Sozialstufe

Niederlage vor Gericht als Beklagter: - 1/10 Mindest-Enech für die Sozialstufe des Siegers

Was auch immer dem Spielleiter sonst noch einfällt!!



Da die Barden momentan ein etwas schlechtes Image für das Ausland besingen, bekommen die „Zuhausebleibenden“ ein kleines Goodie (ab 2010, pro Jahr 1x)

Ganzes Jahr brav zu Hause (immer da) +300

Heimlichkeit, auch gegen Ehrlose -30

Gift, auch gegen Ehrlose -50

Diese beiden sind nicht kumulativ

Auch Taten, die im Ausland gemacht werden, zählen voll!!!

Lehrverträge haben im Gegensatz zu anderen Verträgen einen nicht-permanenten Charakter. Dennoch macht es einen Unterschied für den Ruhm, wie berühmt der Lehrmeister ist, auch wenn ich nicht mehr sein Lehrling bin. D.h. 1/50 des Enechs des Lehrmeisters (= 1/5 des „Vertragsenech“) bleibt auch nach Beendigung des Vertrages erhalten.

Enech für Andersweltwesen

Wesen aus der Anderswelt sind per Definition wandelndes Enech, d.h. einfach urtoll! *Aber auch für sie gibt es maximal drei Kringel!* Wie dem auch sei, für Spieler gelten spezielle Regeln:

Eine spezielle Verbindung mit einem Andersweltwesen (z.B. Heirat) bringt 100-500 Enech

Andersweltblut in sich zu tragen bringt einen Bonus von 100-1000 Enech

Ein Andersweltwesen zu sein bringt 1000-2000 Enech, ist aber meist nur NSCs vorbehalten.

Enech für Eingewanderte

Nachdem in den Jahren seit der Öffnung auch einige Festländer eingebürgert wurden, ja sogar Adelstitel erlangten, hat auch hier das Land eine Lösung gefunden.

Wer lange genug eine enge Verbindung mit Dalriada eingegangen ist (z.B. indem er Land bekommt oder heiratet), der fällt auch unter das Enech-System, mit allen Rechten und Pflichten.

Natürlich werden auch seine früheren Heldentaten besungen, und auch dies gereicht ihm zur Ehre!

Allerdings muss sich das Land erst auf ihn einstellen, d.h. er zählt noch nicht voll für das Land

1) Für alle vor seiner Einbürgerung begangenen Heldentaten erhält er 1/3 (ein Drittel) des normalen Enechs als Preis

2) Für alles, was er in den ersten 7 Jahren (Spieljahren!!!) als Dalriader tut, erhält er 2/3 (zwei Drittel) des normalen Enechs

3) Ab dem 7. Jahr gilt er für Land und Leute als vollständiger Dalriader, und alle Enechbeträge werden ihm voll angerechnet



Preislieder und Satiren

Ihre größte Macht beziehen die Barden Dalriadas daraus, dass sie Enech durch ihre Lieder rauf und runter singen können. Preislieder vergrößern den Ruhm einer Person und damit auch ihre Ehre, ihr Enech. Schmählieder (Satiren) beflecken die Ehre einer Person und vermindern darum auch das Enech.

Dies soll hier aus aktuellem Anlass etwas genauer erörtert werden:

- 1) Die Barden binden einen Teil ihres eigenen Enechs in diese speziellen Lieder, d.h. sie müssen selbst bestimmen, wie viel sie hier investieren wollen: mindestens 5 Enech, maximal 50 Enech pro Lied
- 2) Dieses gebundene Enech existiert für den Sänger natürlich weiterhin als sein eigenes, aber er kann es nicht mehr für Schwüre einsetzen, und es zählt auch nicht mehr für das Mindestenech für seinen Sozialstand (d.h. natürlich auch, dass er durch Gesänge nicht „unter“ das Mindestenech für seinen Stand kommen darf). Außerdem kann er natürlich dieses Enech nicht mehrfach binden.
- 3) Passend zu einer Tat kann ein Barde auch immer nur ein Loblied/Satire singen. Mehrere Barden dürfen natürlich eine Tat auch mehrfach besingen.
- 4) Das Lied ist von der Qualität des Barden abhängig, d.h. von seinem „Metrum“. Dieses gilt als Multiplikator für das eingesetzte/an das Lied gebundene Enech des Barden.

1.(niedrigstes)Metrum gilt für alle Barden im Rang Fochloch bis Cli

(d.h. die „normalen“ (SC)Barden)

2. Metrum ist für den Bardenrang Anruth und Ollam zugänglich

(also für SCs mit dem Rangvorteil)

Das Metrum erhöht sich jeweils um 1, wenn:

Das Lied wird tatsächlich von einem SC/NSC vor versammelter Mannschaft gesungen/erzählt, d.h. es muss IT und OT vorgetragen werden.

Das Lied wird tatsächlich komplett neu gedichtet (nicht unbedingt komponiert) (OT und IT).

Die SL kann das Metrum noch um 1 erhöhen, wenn es ein unheimlich tolles Erlebnis war, das sollte aber nur in den seltensten Fällen passieren!

Wir fassen also zusammen, das Metrum (der Multiplikator) rangiert von 1 bis 5 (normalerweise 1-4).

- 5) Es ist immer einfacher, die Ehre einer Person durch den Dreck zu ziehen, als sie zu preisen, deshalb verdoppelt sich das eingesetzte Enech bei einer Satire automatisch.
- 6) Der Besungene erhält nun das eingesetzte Enech x Metrum bei einem Preislied, bzw. verliert das eingesetzte Enech x 2 x Metrum bei einem Schmählid.
- 7) Beispiele: Cli Gwen singt ein Loblied auf Angus und bindet 20 Enech hinein. Die Spielerin singt dieses Lied aber tatsächlich auf einem Live und erfindet auch noch den kompletten Text selber. Cli Gwen ist grundsätzlich im niedrigsten Metrum, das erhöht sich aber auf das 3. Metrum, weil sie eben tatsächlich singt und dichtet. Damit erhält Angus $20 \times 3 = 60$ Enech. Wäre Gwen Anruth, so würde sie von Grund auf im 2.Metrum singen, d.h. es würde sich auf das 4.Metrum erhöhen, d.h. Angus würde $20 \times 4 = 80$ Enech erhalten. Würde die Spielerin von Gwen nur der SL mitteilen, dass sie ein Loblied mit 20 investiertem Enech singt, ohne es auch auszuspielen, so würde Angus auch nur 20 Enech bekommen.



- 8) Beispiele: Ollam Fergus hat ein Problem mit einem ungerechten König. Er singt also ein Schmählied auf diesen und investiert 50 Enech. Er ist zu faul, die Geschichte selbst zu texten und verwendet also nur eine bekannte Geschichte, die aber auch in diesem Fall passt und sein Spieler erzählt sie auf einem Live. Sein Metrum ist grundsätzlich 2 (Ollam) und erhöht sich um 1 (weil er es tatsächlich vorträgt). Der ungerechte König verliert also $50 \times 3 \times 2$ (Satire) = 300 Enech durch die Geschichte.
- 9) Eine Sache ist natürlich noch ganz wichtig: Sowohl Loblieder (auch wenn hier wohl niemand Einspruch erheben wird), als auch Satiren müssen gerechtfertigt (d.h. zumindest im Kern wahr) sein, sonst ist der Geschädigte natürlich berechtigt, vor Gericht (oder mittels Duell) Kompensation für die Beleidigung zu fordern.
- 10) Bei Missbrauch dieser Regeln ist die SL natürlich jederzeit berechtigt, (besonders downtime) besungene Taten zu ignorieren, d.h. auch den damit verbundenen Enechgewinn oder -verlust.



Duelle

Duelle sind eine formelle Alternative zum Gerichtssystem, aber auch vor Allem eine Alternative zu völlig willkürlichem Töten und Blutvergießen.

Der Geforderte darf immer die Art der Waffen wählen (z.B. Schwerter, Dolche oder aber auch Magie). Beide Kontrahenten dürfen keine andere Waffe in diesem Duell benutzen, als die gewählte Art. Es ist dabei völlig irrelevant, ob beide in der Waffengattung geübt sind. Jemand, der nicht mit dem Schwert kämpfen kann, darf halt keinen Schwertkämpfer fordern, sonst hat er Pech gehabt. Natürlich müssen geeignete Waffen für beide Duellanten vorhanden sein.

Auf die Art des Schutzes (z.B. Schild, magischer Schutz oder auch welche Art der Rüstung, wenn überhaupt) legt man sich gemeinsam fest. Auch die weiteren Modalitäten werden gemeinsam festgelegt, für gewöhnlich wird hier der kleinste gemeinsame Nenner gewählt. Unter diesen Modalitäten versteht man: Duell bis aufs erste Blut (d.h. auf den ersten Treffer), Duell bis aufs zweite Blut (d.h. Kampfunfähigkeit) oder Duell bis aufs dritte Blut (d.h. bis zum Tod). Die wenigsten Duelle werden wirklich bis zum Tod ausgefochten. Gnade darf gewährt werden, sie ist keine Schande.

Selbstverständlich führt jedes Abweichen dieser Regeln zum sofortigen Verlust des Duells, bzw. werden die meist anwesenden Zeugen den Betrüger oft in kleine Stücke reißen. Genauso darf sich natürlich niemand in ein Duell einmischen, egal, was auf dem Spiel steht.

Wie inzwischen allen bekannt sein dürfte, bringt es Enech, ein Duell zu gewinnen (nämlich 1/10 des Enechs des Gegners) und man verliert Enech, wenn man ein Duell verliert (-1/10 des eigenen Enechs), in gewissem Sinne ist es also ein „Umschichten“ der Ehre vom Verlierer zum Gewinner. Prinzipiell ist es möglich, andere für sich kämpfen zu lassen, was besonders für Gelehrte oder ältere Leute oft anzuraten ist. Allerdings hängen hier dann auch sowohl der Geforderte, als auch der Ersatzkämpfer mit ihrer Ehre mit drinnen, d.h. wird das Duell verloren, so verlieren auch beide das Enech, bei Gewinn bekommt allerdings nur der tatsächliche Kämpfer den Enechgewinn. Der Gegner erhält bei Gewinn 1/10 des höheren Enechs der beiden, bei Verlust ganz normal -1/10 des eigenen Enechs.

z.B. Lord Finn (1000 Enech) lässt seinen Kämpfer Finnegan (200 Enech) ein Duell gegen Angus (300 Enech) austragen. Wenn Angus gewinnt, so erhält er 1/10 des höheren Enechs = 100 Enech dazu. Lord Finn verliert 1/10 des eigenen = 100 Enech und Finnegan verliert auch 1/10 des eigenen = 20 Enech. Gewinnt Finnegan für Finn, so erhält nur Finnegan 1/10 von Angus = 30 Enech, Lord Finn gar nichts und Angus verliert 1/10 des eigenen = 30 Enech.

So ein Substitut bringt also weniger, als selbst zu kämpfen, findet deshalb auch selten statt.

Es gilt als ausgesprochen unehrenhaft, ein gerechtfertigtes Duell abzulehnen, d.h. in so einem Fall verliert man Enech in derselben Höhe, wie wenn man verloren hätte (d.h. -1/10 des eigenen Enechs) und verliert auch noch wegen Feigheit zusätzlich 10 – 100 Enech.

Allerdings muss ein Duell gerechtfertigt sein, d.h. z.B. wegen einer Beleidigung oder wegen eines anderen Unrechts. Des Weiteren müssen beide Duellanten wenigstens einigermaßen auf ähnlichem sozialem Stand sein (z.B. ein Adelige und ein König, oder zwei Bauern...), d.h. wenn ein Bauer einen König herausfordert, so kann dieser guten Gewissens ablehnen, ohne an Ehre zu verlieren (und auch umgekehrt). Allerdings kann natürlich jeder jederzeit auch ein Duell annehmen, wenn er will.



Schwur

Tatsächlich stellt für den Kelten der Schwur eine besondere Handlung dar, da er direkten Einfluß auf das Enech einer Person hat.

Wenn eine Person einen Schwur leistet, bürgt sie sozusagen mit ihrer Persönlichen Ehre oder einem Teil dieser, oder auch der Ehre anderer Gruppen oder Personen, für etwas. Zu schwören bedeutet, mehr oder minder, sich selbst einen Geis aufzuerlegen.

Abhängige: Erfüllt ein Klient einen Schwur, den er beim Namen seines Herrn geleistet hat, nicht, so kann der Herr es vermeiden, Enech zu verlieren, indem er selbst den Schwur erfüllt.

D.h. schwört man bei seiner Ehre, so „bindet“ man einen (vom SC) festgelegten Teil seines Enech an diesen Schwur. Dieses Enech ist weiterhin ganz normal vorhanden. Erfüllt man den Schwur aber nicht, bzw. bricht man ihn, egal, ob bewusst oder unbewusst, so verliert man dieses Enech.

(z.B. schwört man mit 300 Enech, dass ein Mann unschuldig ist, so verliert man mit allen Konsequenzen 300 Enech, wenn dieser Mann schuldig ist, egal, ob man es gewusst hat, oder nicht.)

Andere spüren durch die Menge des gebundenen Enechs, wie ernst es dem Schwörenden ist.

Dadurch funktioniert auch das Schwurgerichtssystem hervorragend, da niemand einen Meineid schwören will, auch nicht aus Unwissenheit, aus Angst, Enech zu verlieren.

Regeltechnisches

Vorteil: Enech (kostet 1 Punkt pro +10 Enech)

Man kann sich bei der Generierung mit der richtigen Begründung Enech kaufen. Z.B. wäre es ein guter Grund, sich bis zu dem Wert, den ein Geas wert ist, das Enech nachzukaufen.

Nachteil: Enech (bringt 1 Punkt pro -15 Enech)

Man kann sich Enech bei der Generierung wegkaufen, allerdings nur bis maximal 1 Enech, da man bei 0 oder weniger zu Spielbeginn nicht mehr am Leben ist.



Familienehre und Bevölkerung

Bevölkerungsanzahlen:

Da wir im GuG ein Lehenssystem haben, ist es vernünftig, von einem pyramidenartigen Aufbau auszugehen.

Aus mystischen Gründen ist das Verhältnis normalerweise immer 1:7.

An der Spitze steht der Ri Ruirech des Großclans.

Diesem unterstehen 7 Ri Thuat.

Diesen wiederum unterstehen jeweils 7 Ri Thuaithé (das macht insgesamt 49 Ri Thuaithé pro Großclan).

Diesen jeweils unterstehen 3 Tanaise Rig (Thronfolger, diese können aber auch von höhergestellten Königen sein), von diesen gibt es üblicherweise nicht so viele (insgesamt 147 pro Großclan).

Diesen jeweils unterstehen 7 Aire Tuise (insgesamt 1029 pro Großclan).

Diesen jeweils unterstehen 7 Aire Ardd (insgesamt 7203 pro Großclan).

Diesen jeweils unterstehen 7 Aire Desso (insgesamt 50521 pro Großclan).

Darunter gibt es jeweils 7 Freie und Handwerker (macht insgesamt 352947 pro Großclan).

Natürlich gibt es zusätzlich noch unmündige Kinder, die hier nicht hineinzählen und Sklaven.

Weiters sind die Druiden und nichtadeligen Barden auch außerhalb des Systems und zählen damit hier nicht hinein. Alle jene machen dann den Rest des jeweiligen Großclans aus.

In der Praxis können diese Zahlen natürlich aus 3 Gründen variieren:

- 1) ein Großclan hat einfach momentan nicht die nötige Mannstärke
- 2) Personen sterben und werden geboren
- 3) Manchmal wird aus verschiedenen Gründen (siehe auch weiter unten) ein Rang übersprungen, z.B. kann sich ein Aire Tuise auch direkt einen Aire Desso als Gefolgsmann nehmen. Das hat natürlich organisatorische Nachteile, aber andererseits schwört dieser ihm direkt Treue, nicht nur über 7 Ecken, was praktisch sein kann.

Jetzt wird möglicherweise noch die Frage aufkommen, warum es 8 Großclans gibt (und nicht 7).

Nun, es gibt Legenden/Gerüchte, dass es ursprünglich 7 Clans gab, aber einer sich aufgespalten hat.

Mögliche Kombinationen sind: : McDonald waren mal mit McLeod oder Fraser ein Clan oder McFiddich mit Fraser oder McFiddich und McLeglean.

Was sind Klienten?

Klienten sind spezielle Lehensmänner oder Familie, die für die Familie Enech generieren.

Ein Familienoberhaupt hat eine (bei seinem Stand vermerkte) Maximalanzahl an Klienten.

Üblicherweise wird er diese Zahl auch ausnutzen, aber es kann auch Ausnahmefälle geben (z.B. nach einem Krieg, oder wenn es im Land nicht genügend passende Klienten gibt).

Das bedeutet auch, dass alle Familienoberhäupter Adelig oder Könige sind.

Mit diesen Klienten schließt der Adelige nun einen speziellen Ehrenvertrag, der sie aneinander bindet.

Man kann immer nur Klient von einer Person sein (man muss sich für eine Familie entscheiden, z.B. McLonnert) Barden dürfen Klienten sein, sie können ja auch adelig sein, wenn sie wollen. Druiden dürfen nicht Klienten sein, da sie außerhalb der normalen Gesellschaft stehen.



Das Familienoberhaupt darf sich seine Klienten aus seinen Kindern (sofern sie bereits eigenständige Rechtspersonen sind), seinen Geschwistern, seinen Frauen und seinen Eltern aussuchen, sowie aus seinen Lehensmännern (ihm Untergebenen).
Allerdings MUSS er die 7 direkt unter ihm Stehenden (z.B. ein Aire tuise muss seine 7 Aire ardd nehmen) und seine erwachsenen Kinder wählen, sofern diese zur Verfügung stehen.

Bei Sinken der Familienehre verlieren alle in der Familie denselben Betrag!
Und ja, persönliches Enech kann durch Familienenech nur verlieren, niemals gewinnen.
Umgekehrt gewinnt und verliert aber natürlich Familienenech durch persönliches Enech.

Familienehre

Da die Familie in der keltischen Welt der Teil der Gesellschaft ist, der die Existenz des Charakters sichert und ihm einen Rechtsstatus verschafft, ist die Beleidigung ihrer Ehre von ungeheurer Tragweite. Läßt ein Charakter zu, daß seine Familienehre geschmäht wird, verliert er auf der Stelle ein Zehntel seiner persönlichen Ehre.

Noch dazu hat ein sinken der Familienehre eine weitere Bedeutung für jedes Mitglied der Familie: Sinkt die Familienehre aus welchem Grund auch immer, sinkt die persönliche Ehre jedes Familienmitglieds um eine entsprechende Anzahl von Punkten. Zusätzlich verliert die Familie an politischem Einfluß, wenn ihre Familienehre sinkt.

*Im Prinzip wird bei dem folgenden System immer durch 10 geteilt.
Jede Familie bekommt von seinem Oberhaupt und dessen Klienten jeweils 1/10 Enech.
Jedes Familienoberhaupt hat eine durch den Stand festgelegte Maximalanzahl Klienten.
Der Ard Righ, Druiden und viele Filid stehen außerhalb des Systems.
Aire Echa und Handwerker haben keine Klienten, sind aber üblicherweise welche.
Für das System werden sie im Schnitt mit 120 Enech gerechnet.*

Aire Desso haben 10 freie (7 Enech) Klienten, d.h. ihr Familienenech schaut im Schnitt folgendermaßen aus: $(7 \times 10) / 10 + (1 / 10 \text{ persönliches Enech des Chefs} = 12) = 19$

Aire Ardd haben 20 Klienten, normalerweise 7 Aire Desso und 13 aus Familie und Freien (im Schnitt 10). D.h. ihr Familienenech schaut folgendermaßen aus:
 $(19 \times 7) / 10 + (10 \times 13) / 10 + (1 / 10 \text{ persönliches Enech des Chefs} = 21) = 47$

Aire Tuise haben 27 Klienten, normalerweise 7 Aire Ardd und 20 aus Familie, Aire echa und anderen Lehensmännern (jeweils rund 20). D.h. ihr Familienenech schaut folgendermaßen aus:
 $(47 \times 7) / 10 + (20 \times 20) / 10 + (1 / 10 \text{ persönliches Enech des Chefs} = 26) = 99$

Tanais Righ haben 45 Klienten, normalerweise 7 Aire Tuise und 38 aus Familie, Aire echa, Lehensmännern, Handwerkern (jeweils rund 30). D.h. ihr Familienenech schaut folgendermaßen aus: $(99 \times 7) / 10 + (30 \times 38) / 10 + (1 / 10 \text{ persönliches Enech des Chefs} = 41) = 224$

Ri Thuaithe haben 114 Klienten, normalerweise 3 Tanais Righ und 111 aus Familie, etc.... (jeweils rund 50). D.h. ihr Familienenech schaut folgendermaßen aus:
 $(224 \times 3) / 10 + (50 \times 111) / 10 + (1 / 10 \text{ persönliches Enech des Chefs} = 91) = 713$



Ri Tuath haben 215 Klienten, normalerweise 7 Ri Thaithe und 208 aus Familie, etc.... (jeweils rund 70). $(713 \times 7)/10 + (70 \times 208)/10 + (1/10 \text{ persönliches Enech des Chefs} = 178) = 2133$

Ri Ruirech haben 415 Klienten, normalerweise 7 Ri Thuat und 408 aus Familie, etc.... (jeweils rund 90). D.h. ihr Familienenech schaut folgendermaßen aus:
 $(2133 \times 7)/10 + (90 \times 408)/10 + (1/10 \text{ persönliches Enech des Chefs} = 352) = 5517$

SCs und gebaute NSCs können die jeweiligen Grund- bzw. Rundwerte ersetzen.

Ja, d.h. auch, dass es manchmal Sinn macht, sich Klienten aus niedrigeren Schichten zu nehmen, die einfach mehr Enech haben, oder gar sie zu adoptieren. Üblicherweise heißt das, dass man einen gleichen oder in speziellen Fällen höheren Klienten „ersetzt“.

In konkreten Beispielen hätten nun:

(Da sich mit dem Zeitpunkt auch der Wert ändert, entsprechen diese Beispiele nicht dem tatsächlichen Wert!)

Familienenech der McLonnert:

Reagar als Chef ist Aire Tuise. D.h. wären alle NSCs, hätten sie 99 Familienenech.

Reagar ist aber besser als der „normale Aire Tuise“, d.h. seine $4915/10 = 492$ Enech ersetzen die 26 Enech des „Standards“. Zusätzlich haben wir noch Finn McLonnert (Rainer, $4185/10 = 419$ statt 2) als bespielter Klient. D.h. das Familienenech der McLonnert ist: 982

Familienenech McFitheach:

Fitheach ist Aire Ardd der McFitheach. (47) Seine 1025 sind besser als 21 und ersetzen sie.

Besondere Familienmitglieder/Klienten sind: Fenella (Silvia, 424 statt 1), Branwen (Silvia, 381 statt 1), Maired (Nat, 274 statt 1), Fergus (Tigger, 274 statt 1).

D.h. das Familienenech der McFitheach ist: 2400

Familienenech McDuff:

Margery ist Aire Tuise der McDuff. (476) Ihre 183 sind besser als 26 und ersetzen sie.

D.h. das Familienenech der McDuff ist : 633



Gessa

Ebenfalls vom Enech abhängig Tabus, genannt 'Gessa'. Bei einem Geis handelt es sich um eine Verhaltensvorschrift, die einer Person auferlegt wird und deren Bruch zu Ehrverlust und in Folge zumeist zur Ausstoßung aus der Gesellschaft führt. Gessa können sowohl einem Helden von den Göttern auferlegt werden, als auch von anderen Personen mit Enech. Ein von den Göttern auferlegter Geis wird im Normalfall durch Seher bei der Geburt einer Person erkannt und dieser (außer man will sie vernichten) bekanntgegeben.

Um einen Geis auszusprechen, muß die aussprechende Person einen gewissen, fixen und nicht anders verwendbaren Bestandteil ihres Enechs als 'Wertigkeit' für den Geis einsetzen. In weiterer Folge ist es nun wichtig, ob der Geis berechtigt ist, oder er unberechtigt ist. Hat z.B. ein Barde ein Preislied auf einen Herrscher gedichtet und dafür 10 Goldstücke Belohnung versprochen bekommen, der Herrscher will aber nach Fertigstellung des Preisliedes nicht die 10 Goldstücke bezahlen, so ist ein Barde völlig berechtigt, einen Geis über den Herrscher auszusprechen, um ihn zur Herausgabe des versprochenen Lohnes zu zwingen.

Gessa sind Dinge, die geweissagt wurden, dass, wenn man sie tut, furchtbares Unglück bringen. Dies wird meist zur Geburt von Druiden für wichtige und mächtige Helden geweissagt, normale Leute können ganz normal leben. ☺ Solche Gessa bringen viel Enech und viele Probleme (Cuchulain starb, weil er in 2 Elementen stehend kämpfte, und das nicht sollte). Sie können aber auch als Fluch/Bestrafung von Druiden verwendet werden, können auch im Normalfall nicht ewig abgewendet werden, wie sehr man sich auch bemüht. Hin und wieder mag ein Geas auch etwas (mehr oder weniger) positives sein, so würde z.B. der Geas „Du wirst nur durch Deine eigenen Waffen sterben“ auch implizieren, dass man nicht durch fremde Waffen sterben kann, also etwas eher Gutes.

Ein paar Beispielgessa

Der berühmte Geas des Reagar McLonnert : „Du sollst dein Wasser niemals an einem Weidezaun lassen, sonst soll der Blitz dein bestes Teil treffen.“(5 enech)

Auswirkungen: sind eh klar

„Du sollst niemals das Fleisch des Hundes essen“ (15 enech)

Auswirkungen: Hundeohren

„Du sollst niemals mit beiden Beinen in verschiedenen Elementen kämpfen“ (20 enech)

Auswirkung: der Kämpfer wird geschwächt > verliert

„Keine Pflanze soll dein Gift sein“ (30 enech)

Auswirkungen: kein Gift hat Wirkung auf dich, aber du kannst es auch nicht anwenden

„ Du sollst nichts Blondes küssen“ (hier ist auch Bier gemeint) (10 enech)

Auswirkungen: starke Übelkeit und erbrechen

„Du wirst durch deine eigene Waffe den Tod finden“ (50 enech)

Auswirkung: stirbt nur durch die eigene Waffe

„Meide die Säfte der Ziege“ (5 enech)

Auswirkungen: Magenkrämpfe bzw. Juckreiz, wenn es Blut war das auf die Haut aufgetragen wurde



„Meide das Metall des Mondes denn es wird deine linke Seite verdorren lassen“ (15 enech)
sprich meide Silber Auswirkungen: für eine Szene (sprich halbe Stunde bis Stunde) ist die linke Seite des Charakters gelähmt

„Du sollst an den vier großen Festtagen keinem Andersweltwesen eine Bitte abschlagen“ (25 enech)
Auswirkungen: beim ablehnen einer direkten Bitte für diese Nacht keine Kräfte der Anderswelt mehr, sprich keine Zauber

„Du sollst niemals die Kleidung der Frauen tragen“ (10 enech)
Auswirkungen: sonst wird der Charakter die Schmerzen der Wehen erleiden, sprich 10-20 Minuten völlig hilflos

Regeltechnisches

Gessa bringen prinzipiell Enech, wenn sie geweissagt werden (wenn man sie bekommt). Allerdings verliert man das 10-fache dieses Betrages, wenn man den Geas bricht. Ein Geas, der also z.B. 10 Enech gebracht hat, kostet nun, wenn er gebrochen wird jedesmal 100 Enech! Prinzipiell sollten Gessa zwischen 5 und 50 Enech bringen, wenn man sie bekommt. (D.h. der Verlust beträgt im Normalfall zwischen 50 und 500 Enech.)

Jeder Geas hat auch eine mit ihm verbundene (nachteilige) Auswirkung. Spielt man diese gut aus (besonders in nachteiligen Situationen wie z.B. in einem Kampf einen unerträglichen Juckreiz ausspielen), so muß man nur die Hälfte des Enech-Verlustes zahlen (d.h. für viel Spaß für alle Umstehenden, bzw. mehr oder weniger freiwilliges Ausspielen eines schweren Nachteiles müsste man z.B. statt 100 Enech Verlust bei einem 10-Enech-Geas nur 50 Enech von seiner persönlichen Ehre abziehen).

Stirbt der Charakter gar (heldenhaft) auf Grund des Geas, so hat er gar keinen Enech-Verlust!

Die zweite nachteilige Wirkung ist natürlich der Enech-Verlust selbst. Als Geächteter hat man nicht mehr besonders viel Spaß auf Dalriada...

Nachteil: Geas (bringt zwischen 5 und 15 Punkte)

Man erhält einen Geas, den man sich selbst aussuchen kann. Die Nachteilspunkte errechnen sich aus dem Enech, das der Geas wert ist, wobei allerdings die Schwere des Geas auch eine Auswirkung haben sollte! (Also bitte keine: Meide rosa Hamster für 15 Punkte!)
Nachteilspunkte x 5 = Enech (also z.B. 15 Nachteilspunkte ergeben einen 75-Enech-Geas)
Bitte nicht vergessen, dass bei Brechen des Geas das 10-fache abgezogen wird!!
Ach ja, und da es ja ein Nachteil ist, bekommt der SC kein Enech für den Geas!
(Dafür wird auch nicht davon ausgegangen, dass er bereits einen gebrochen hätte...)



Das Rechtssystem

Generell kann man hier natürlich nicht das gesamte keltische Gesetz, wie es in Dalriada gilt, aufführen, doch will ich kurz auf die wichtigsten Besonderheiten hinweisen.

Einer der grundlegendsten Begriffe ist der TUATH, der Stamm (die Großfamilie). Kurz gesagt haben Personen außerhalb des tuath, sprich Fremde, "deorad", grundsätzlich keine Rechte.

Mitglieder des tuath, "aurrad", können theoretisch, ohne mit Konsequenzen zu rechnen, Fremde verstümmeln, berauben oder töten, außer es existieren Verträge mit deren tuath. Aus diesem Grund gibt es Verträge zwischen allen Clans, welche im Zweifelsfall über den Ard Righ Gültigkeit erhalten. D.h. alle Personen Dalriadas sind dem Rechtssystem unterworfen und können seinen Schutz in Anspruch nehmen. Mit anderen Ländern existieren ähnliche Verträge, oder werden noch geschlossen.

Ehrenpreis (eneclann)

Der Ehrenpreis ist ein vom Sozialstatus einer Person abhängiger Wert, der mehr oder minder festlegt, wieviel die Ehre einer Person, gemessen in materiellem Wert, beträgt. Wird eine Person beleidigt oder durch ein Verbrechen, eine unabsichtliche Verletzung oder durch andere Ereignisse in ihrer Ehre verletzt, so ist es dieser Preis die Basis der Berechnung eventueller Kompensationen, die im weitesten Sinn als Schadensersatzzahlungen für die Beschädigung der Ehre einer Person betrachtet werden können. Wird z.B. eine Person durch eine andere mutwillig derartig verstümmelt, daß sie nicht mehr arbeitsfähig ist und nur noch dahinsiecht, so ist zusätzlich zum Blutpreis (daß für jede Person, unabhängig vom Sozialstatus, gleich viel beträgt, nämlich 7 Cumals) auch der vollständige Ehrenpreis der Person als Kompensation zu bezahlen, ansonsten hat die Familie der derartig geschädigten Person das Recht, ungestraft Blutrache gegen die Familie der Person, die das Vergehen begangen hat, durchzuführen. Die Kompensationszahlungen werden als 'lóg n-enech' bezeichnet, was wörtlich übersetzt in etwa soviel bedeutet wie "Waschen des Gesichtes".

Zusätzlich dazu bestimmt der Ehrenpreis auch noch den Wert, bis zu dem eine Person Verträge abschließen kann, und bestimmt auch das Gewicht ihrer Zeugenaussage oder ihres Schwurs in Gerichtsverfahren.

Das Rechtssystem im Allgemeinen

Grundsätzlich können die meisten Vergehen durch Bezahlung eines Grundpreises und des Ehrenpreises der Person geregelt werden (im Zweifelsfall an sie Angehörigen). Mord an einem Mitglied des eigenen Tuath, "Fingal", wird als Schrecklichstes aller Verbrechen angesehen, der Mörder wird zu deorad, verliert alle Rechte und seinen Besitz, wird vogelfrei. Natürlich kann es vorkommen (besonders bei einem Vergehen gegen einen Adligen), daß man nicht fähig ist, den Preis zu zahlen. In diesem Fall ist der Geschädigte berechtigt, Waren oder Vieh im Gegenwert des Preises zu nehmen, oder der Schuldige kann sogar seine Freiheit verlieren (zum Sklaven werden). In seltensten Fällen kann es auch mit dem Tod des Schuldigen enden. Diese Bezahlungen sind vertraglich bindend, wird dieser Vertrag gebrochen, so haben die Angehörigen des Geschädigten das Recht (in Bezug auf die Familienehre sogar die Pflicht), Blutrache zu nehmen.

Auch Schädigungen der Ehre werden über den Ehrenpreis der geschädigten Person geregelt, Ausnahme sind berechnete Satiren von Barden.



Personen von “nemed” Rang (Adelige, Druiden und Könige) sind de facto und de jure vom Gesetz des normalen Volkes nicht betroffen (welcher Bauer kann sich schon den Ehrenpreis eines Adelligen leisten?). Allerdings empfiehlt es sich nicht, dies auszunutzen: Erstens ist jede freie Person berechtigt, eine oder mehrere Andere (siehe “Schutz” im Sozialsystem) unter ihren persönlichen Schutz zu stellen, d.h. andere Adelige können legal einschreiten, da die Schädigung eines Bauern dann den Adelligen betrifft, und dann natürlich dessen Ehrenpreis bezahlt werden muß. Zweitens sind die Könige mit dem Land verbunden, d.h. ein fairer freigiebiger und gerechter König sorgt für reiche Ernten und Wohlstand, ein geiziger läßt (mythisch) die Felder vertrocknen. Für Unfreie und Tiere sind deren Herren verantwortlich.

Schwurgericht

Natürlich sind nicht alle Fälle klar und einfach zu regeln. Ist die Situation nicht eindeutig, so tritt ein Gericht zusammen. Es existieren professionelle Richter und Anwälte (brithem), in Extremfällen muß auch ein König oder Druide entscheiden.

Es handelt sich dabei um ein Schwurgericht, nicht eines, wie wir es heutzutage kennen: Jede Seite bringt Zeugen auf, die schwören müssen, wie sich die Sachlage verhält. Sie legen eine gewisse (selbst ausgesuchte) Menge Enech in diesen Schwur, je mehr, desto ernster ist es ihnen damit. Hier kommt wieder der Rang und das Enech der Personen bzw. der Zeugen ins Spiel: Kurz gesagt, wessen Seite mehr Enech zusammenbringt, der gewinnt den Prozeß. Natürlich kann auch jemand etwas Falsches schwören (wissentlich oder unwissentlich), dann verliert er das investierte Enech. Da dies soziale und mystische Folgen hat (und das Enech meist wichtiger als das Leben eingestuft wird) wird dies (wissentlich) nur sehr selten jemand tun. Theoretisch wäre es aber natürlich damit auch möglich, „Enech zu opfern“, um in einem Prozess zu gewinnen.

Gibt es noch andere Beweise, kann einem Zeugen eine Lüge nachgewiesen werden, oder ist die Sachlage selbst nach den Schwüren immer noch sehr kompliziert, so müssen die Brithem entscheiden. Man muss aber festhalten, dass Beweise, wie wir sie kennen, nur sekundären Wert hinter den Schwüren haben. Sie dienen eher dazu, die Zeugen zu überzeugen, was sie nun schwören wollen. Wenn ein Mann genug Enech zusammen bringt, obwohl er dabei erwischt wurde, wie er das Messer gerade aus der Brust des Opfers gezogen hat, so gewinnt er den Prozess und ist unschuldig (in den meisten solchen Fällen wird er dann vermutlich an den Folgen des massiven Enechverlustes eingehen, aber den Prozess hätte er gewonnen ☺).

Auch die genaue Höhe der Kompensationszahlungen wird von den Rechtsgelehrten festgesetzt.

Verbrechen und Strafe

Wie schon oben vermerkt können die meisten Verbrechen abbezahlt werden, was natürlich auch bei Zahlungsunfähigkeit zur Versklavung führen kann (im schlimmsten Fall kann auch die Familie des Täters mitversklavt werden). Diese Versklavung ist meist nur temporär, bis der Betrag bezahlt ist, das kann aber natürlich auch über Generationen gehen. Verstümmelungen wie sie in anderen Ländern als Strafe üblich sind (z.B. Handabhacken bei Diebstahl) gibt es in Dalriada nicht und werden als barbarisch und sinnlos angesehen. Was hat die Witwe eines Mordopfers davon, wenn der Mörder getötet wird? Viel sinnvoller ist es doch da, wenn der Mörder für die Familie des Opfers zu sorgen hat (Kompensationszahlungen)!

Nur in den allerschlimmsten Fällen, oder wenn der Verbrecher keine Rechtsperson ist (z.B. ein Fremdländer) und ihm daher nicht zu trauen ist, kann es auch zu (rituellen) Tötungen als Strafe kommen.



Einige wichtige Übertretungen beinhalten Grenzen (in ein Haus oder Land) (siehe Religion), das Verletzen des Gastrechtes oder das Brechen von Verträgen und Schwüren. Abgesehen vom Ehrverlust werden solche Vergehen dementsprechend streng geahndet. Auch das Nichtgewähren von Gastfreundschaft kann geklagt werden. Drunkenheit gilt nicht als Milderungsgrund, Wahnsinn oder Unwissenheit schon. Hinterhältiges Handeln wird immer schwerer bestraft, wie direktes (so ist z.B. heimlicher Diebstahl schlimmer als ein Raub mit vorgehaltener Waffe), da man sich dagegen ja nicht wehren kann. Vergewaltigung wird nur dann bestraft, wenn das Opfer laut genug um Hilfe schreit, dass man es in einem (großen) Haus überall hören kann. Dabei ist es unwesentlich, ob auch tatsächlich jemand die Hilfeschreie hört, die Wahrheit wird über Schwüre ermittelt.

Allgemein gesagt besteht eine Kompensationszahlung (Strafe für ein Verbrechen) immer aus: Ehrenpreis (eneclann, vom Sozialstand abhängig) des Opfers + Blutpreis (vom Verbrechen abh.)

Es ist natürlich nicht möglich, hier alle möglichen Verbrechen und ihre Blutpreise aufzuzählen, aber ich werde nun versuchen, eine repräsentative Auswahl darzustellen:

Verbrechen	Blutpreis
Heimlichkeit (Hinterhältigkeit)	x 3
Verwendung von Gift (beinhaltet Heimlichkeit)	x 5
Raub	Wert des Raubguts + 1 cumal (3 Gold)
Diebstahl (Heimlichkeit x3 bereits eingerechnet)	Wert des Raubguts + 3 cumal (9 Gold)
Zerstörung von Besitz	Wert des Besitzes + 1-3 set (1/2-3/2 Gold)
Bruch der Gastfreundschaft	x 3
Körperverletzung (je nach Schwere)	1-6 cumal (3-18 Gold)
Vergewaltigung	6 cumal (18 Gold)
Verstümmelung bis zur Arbeitsunfähigkeit	7 cumal (21 Gold)
Tötung / Mord (es gibt hier keinen Unterschied)	9 cumal (27 Gold)
Tötung im Duell (wenn nicht aufs 3. Blut vereinbart)	3 cumal (9 Gold), aber kein Ehrenpreis
Tötung eines Sklaven	6 cumal + 1/4 Ehrenpreis des Besitzers
Beleidigung	Nur der Ehrenpreis
Nicht Gewähren von Gastfreundschaft ohne Grund	1 set (1/2 Gold)
Grenzverletzung („Hausfriedensbruch“)	1 Gold
Vertragsbruch (je nach Wert des Vertrages)	1 set – 9 cumal (1/2-27 Gold) (+ Wert)
Gefährdung des Landes (z.B. durch Ärgern von Sidhe)	9-81 cumal (27-243 Gold)
Hochverrat (an Clan und Land)	Ritueller Tod durch alle Elemente

z.B.: Mruigfer Angus erschlägt im Zorn den Sklaven des Ri Thuath Finn, weil ihn dieser beleidigt hat: (8 cumal Ehrenpreis Finn)x1/4 + (6 cumal für die Sklaventötung) - (6 set = 1 cumal Ehrenpreis Angus für die Beleidigung) = 7 cumal (21 Gold), die Angus an Finn zu zahlen hat, sonst wird Angus versklavt

z.B.: Tanaise Rigana Seonaid vergiftet den reisenden Druiden Culwch, woraufhin dieser erblindet: [(20 set = 10 Gold Ehrenpreis Culhwuch) + (7 cumal = 21 Gold Verstümmelung)]x5 (Gift) = 155 Gold (= 51 Cumal, 4 set), das wird teuer und whrscheinlich ein tiefer sozialer Abstieg für Seonaid

z.B.: Aire desso Craig klaut Aire desso Finnegan eine Milchkuh, indem er ihm das Schwert vorhält: (10 set = 5 Gold Ehrenpreis) + (1 cumal = 3 Gold Raub) + (1 Gold Wert Kuh) = 9 Gold = 3 cumal



Vergewaltigung:

Vergewaltigung ist definitiv ein Verbrechen – jedoch kann es nur dann eingeklagt werden, wenn die Frau sich bewiesenermaßen gewehrt hat; d.h. geschrien, getreten, gekratzt – und vor allem auf sich aufmerksam gemacht – im Idealfall hat sie den ganzen Hof oder das ganze Dorf zusammengebrüllt. Nur dann handelt es sich bewiesenermaßen um eine Vergewaltigung. Dies gilt jedoch nicht, wenn sie sich in der Wildnis befindet – weil dass sie da keiner hört, ist klar. Glaubt ihr keiner, dass sie sich gewehrt hat und geschrien hat, wird die Vergewaltigung nicht geahndet – dann kann sie nur noch hoffen, dass jemand anderes ihr glaubt und bereit ist, ihre Klage zu stützen – und damit die Klage wieder greifbar und valid zu machen.

Manche Frauen werden bei Vergewaltigung nicht entschädigt, sie können also die Tat nicht einklagen; das gilt für: Prostituierte, Eine verheiratete Frau, die heimlich einen anderen Mann trifft, Frauen, die über die Tat schweigen und sie geheim halten.

Die Strafe für Vergewaltigung beträgt den Ehrenpreis der Frau (Im Originalirischen ist es bitte der Ehrenpreis des Vormunds...) plus den Eraic (etwa Körperschädigungspreis) – denselben Preis wie für einen Mord an sich – 7 Cumal.

Schwängert der Vergewaltiger sein Opfer, so ist er alleine für das entstandene Kind verantwortlich. (!!!)

Das irische Recht kennt allerdings auch bereits das Delikt der „Sexuellen Belästigung“:

Für einen Kuss wird der Ehrenpreis der Frau gezahlt.

Wenn man versucht, sie zu entkleiden und anzufassen, zahlt man 10 Silber.

Wenn man versucht, in sie zu dringen, zahlt man 7 Cumal.

Heirat

Wichtig ist hier, dass eine Heirat nur ein Vertrag (vorrangig zwischen den Vätern) ist, und die Götter eigentlich nichts damit zu tun haben, der Druide steht eigentlich der Zeremonie in seiner Funktion als Rechtsberater vor. Allerdings schadet natürlich der Segen der Götter nie...

D.h. auch, dass so ein Vertrag auch aufgelöst werden kann, es gibt also Scheidung.

Auch zu bemerken ist, dass ein Mann auch mehrere Frauen haben kann und umgekehrt. Es ist nur eine Frage des Vertrages... ☺

Es gibt mehrer Formen der Ehe, von der niedrigsten (Beischlaf, hierbei handelt es sich eigentlich eher um einen Schutz für etwaige gezeugte Kinder) bis zur höchsten Form des gegenseitigen Einbringens (d.h. beide bringen in die Ehe gleich viel Gut ein, beide sind gleichberechtigt). Mehr Rechte hat in einer Ehe meist der Höherstehende, bzw. der, der mehr besitzt.

Nebenbei, Vergewaltigung wird schwer bestraft, allerdings nur, wenn die Frau laut um Hilfe schreit, egal, ob sie auch wer hört. (siehe Rechtssystem)

Es sei hier ein Beispiel einer Dalriadischen Hochzeitszeremonie genannt

Aushandeln des Brautpreises zwischen den Vätern/Rechtsberechtigten

Bräutigampapa gibt dann eine Kiste Gold (oder so) an Brautpapa/Braut

Schwüre: Er: darf sie nie mehr als insgesamt 3x ins Gesicht schlagen
darf nicht in der Öffentlichkeit über ihre sexuellen Neigungen plaudern
darf niemals so fett werden, dass Sex nicht mehr möglich ist



Sie: darf nicht über seinen Bart lästern
darf in der Öffentlichkeit nicht seine Potenz kommentieren
darf nicht in die Büsche mit einem anderen Mann gehen

Aufgaben: Er muß beweisen, dass er sie beschützen kann, dazu wird er von einem Held herausgefordert (Fitheach), den er dann im rituellen Schwertkampf besiegt. Sie muß ihm ein Glas Met bringen, ohne dabei mehr als 3 Tropfen zu verschütten (Deckelkrug), während alle anwesenden Frauen sie schubsen/hindern dürfen.

Zwischen ihnen steckt ein Schwert (noch als Trennung, wird am Ende weggenommen). Sie müssen darüber steigen, wenn er sie nicht beschützen kann, ernähren, etc. dann soll das Schwert emporfahren und ihn in zwei Hälften teilen. Wenn sie nicht mehr Jungfrau ist, so soll sie beim Darübersteigen auf der Stelle niederkommen!

Nun dürfen die Druiden noch ein paar Worte sprechen und den Segen der Götter herab rufen, ritualisieren, etc.. (eigene Ideen)

Optional: Und am Ende kommen die ganzen Hochzeitsgeschenke.

Formen der Ehe

Das Recht kennt im Gesamten neun Formen der sexuellen Zusammenkunft, denn nicht alle davon sind in unserem heutigen Sinn als Ehe zu verstehen, vielmehr versucht der Rechtstext alle möglichen Formen der sexuellen Begegnung aufzuzählen und zu regeln. Dies dient vor allem dazu, zu regeln, wer wie viel Handhabe über die Kinder hat!

Grundlegend gilt dabei, dass Polygamie, also eigentlich Polygynie, erlaubt ist, da heißt, ein Mann kann mehrere Ehefrauen und Konkubinen haben. Söhne aller Verbindungen haben einen Anspruch auf ihr Erbe; ihre Mütter jedoch einen unterschiedlichen Status.

Formen der Ehe: Offiziell:

In der ersten bringen beide Partner, Mann und Frau, gleich viel Besitz mit in die Ehe.

In der zweiten bringt der Mann mehr Besitz in die Ehe ein

In der dritten die Frau.

Daraus ergeben sich auch die Rechte, die die Partner innerhalb der Ehe und im Bezug auf ihre Kinder haben. Jeweils der Teil, der den größeren Besitz mit in die Ehe bringt, besitzt auch mehr Rechte.

Inoffiziell:

Die vierte Form bezeichnet quasi eine lose Beziehung, bei der der Mann die Frau bei ihrer Familie mit deren Zustimmung besuchen kommt.

In der fünften Form folgt die Frau dem Mann ohne die Zustimmung ihrer Verwandten – und verlässt ihre Sippe. (Dies passiert offen!)

In der sechsten wird sie von ihm heimlich entführt! (Scheinbar inkludiert das aber doch irgendwie ihre Zustimmung, kann aber von ihrer Familie als Diebstahl aufgefasst und eingeklagt werden!)*

In der siebten wird sie von ihrem Liebhaber in aller Heimlichkeit besucht – natürlich auch ohne den Segen der Familie.



Bei allen diesen Formen der Ehe ist es übrigens unerheblich, wie oft die sexuelle Begegnung stattfindet – das heißt, es kann durchaus vorkommen, dass auf diese Art auch ein One-Night-Stand rechtlich geregelt ist, um wieder die potentiell daraus entstandenen Kinder rechtlich abzusichern und deren Versorgung zu regeln.

Sexuelle Verbindung an sich:

Die achte Form der sexuellen Verbindung ist die Vergewaltigung – die irischen Rechtstexte sehen für diesen Fall entsprechende Strafen vor; doch auch hier muss das Schicksal des potentiell entstehenden Nachwuchses geklärt und geregelt werden. (Der Vergewaltiger ist in diesem Fall verpflichtet, für das Kind zu sorgen!)

Die neunte Form befasst sich mit der sexuellen Vereinigung zwischen zwei unmündigen Personen: Wer auch immer als verantwortlicher Vormund nicht verhindert, dass zwei unmündige Personen ein Kind zeugen, ist dazu verpflichtet, für den so entstandenen Nachwuchs zu sorgen.

*Achtung – hier ein Kuriosum am Rande: Das dalriadische Recht kennt das Delikt der Entführung an sich NICHT. Ein Mann, der entführt wird, sollte sich wehren können – und alles, was im Rahmen der Entführung passiert, kann trotzdem geahndet werden – Körperverletzung, etc. Bei einer Frau, wird quasi ein „Objekt“ entführt, also ein Diebstahl begangen, daher rechtlich auch so gehandhabt. (Ausnahmen sind hier Frauen, die einen eigenen Ehrenpreis haben, der sich nicht aus einem Bruchteil dessen des Ehemannes oder Vaters zusammensetzt; das wären: Bardinnen, Druidinnen und Banchomarae, also Alleinerbinnen.)

Zum Erbe: Nachdem bei uns Primogenitur vorherrscht, regeln diese Formen der Ehe auch die Reihung der Söhne beim Erbe – das heißt Söhne der Hauptfrau in den höchsten Formen der Ehe haben den ersten Anspruch, danach wird es in der Reihenfolge der hier angeführten Ehen geregelt – Ausnahmen sind die achte und die neunte, da gibt es eigene Regelungen!

Scheidungsrecht

Wichtig zuallererst: Die Ehe ist in erster Linie ein Vertrag, der die Aufteilung des Besitzes regelt. Dementsprechend geht es bei Scheidung auch wieder in erster Linie um die Aufteilung des Besitzes und um die potentiell dabei entstandenen Kinder.

Zusätzlich muss man vorausschicken, dass so etwas wie ein Brautpreis tatsächlich existiert – ja, meine Herren, auf Dalriada zahlt ihr für eure Bräute!!!

Die Frau darf sich also scheiden lassen – UND ihren Brautpreis behalten, wenn:

Wenn er nicht für ihr gemeinsames Leben aufkommen kann – also zum Leben zu wenig Geld heimbringt.

Wenn er Lügen über sie verbreitet oder gar Satiren über sie dichtet!

Wenn er sie durch Magie in die Ehe getrickst hat – und sie das ja eigentlich gar nicht wollte.

Wenn er sich als impotent erweist.

Wenn er zu fett wird, um mit ihr die Ehe vollziehen zu können.

Wenn er bewiesenermaßen schwul ist.

Wenn er keine Kinder zeugen kann.

Wenn er indiskrete Details aus dem gemeinsamen Liebesleben ausplaudert.

Wenn er sie so schlägt, dass sie Spuren davon zurückbehält.

Wenn er sie betrügt.



Sollte eine Frau allerdings auf die Idee kommen, sich aus irgendeinem Grund scheiden zu lassen, ohne dafür ein Urteil von einem Brithem einzuholen oder aus einem rechtlich nicht anerkannten Grund, verliert sie erstens das Anrecht auf ihren Brautpreis – und auch ansonsten jedes Recht innerhalb der Gesellschaft. Bevor sie ihn verlässt, muss sie auch eine gewisse Zeit bei ihm aushalten – soetwas wie ein Trennungsjahr einhalten, sonst verliert sie auch allen Anspruch auf ihre Rechte.

Der Mann darf sich scheiden lassen, wenn:

Wenn sie ihn betrügt.

Wenn sie wiederholt stiehlt

Wenn sie das gemeinsame Kind abtreibt.

Wenn sie seine Ehre befleckt.

Wenn sie ihr eigenes Kind tötet.

Wenn sie keine Milch geben kann.

Ein Mann darf seine Frau übrigens auch durchaus schlagen – sofern er dabei keine bleibenden Spuren hinterlässt.

Wenn die Ehe im Übrigen mit beiderseitigem Einverständnis gelöst wird, kriegt jeder seinen Besitz zurück und die Sache ist gegessen.

Trennung auf Zeit

Das irische Eherecht kennt im Übrigen auch die Idee der Trennung auf Zeit, die nicht zwingend eine Scheidung zur Folge hat.

Dafür kann es für beide verschiedene, vom Recht akzeptierte Gründe geben:

Der Ehepartner ist zeugungsunfähig und man geht fort, um mit einem anderen Menschen ein Kind zu zeugen und kommt nach der Zeit wieder. Das daraus entstandene Kind wird als eheliches Kind anerkannt, als wäre nie jemand anderes involviert gewesen. Das gilt im Übrigen für beide Geschlechter!

Wenn er auf Pilgerfahrt/Spirituelle/Abenteuer- Reise geht.

Wenn er einen Freund in einem anderen Tuath besucht.

Wenn er eine Schiffsreise unternimmt.

Wenn man gerade in einen Rachefeldzug verwickelt ist. Das kann halt dauern. ☺

Scheinbar war es in Ordnung – so lange alle einverstanden waren,nehm ich an – bei Zeugungsunfähigkeit des Partners woanders sein Glück zu versuchen....

Kinder

Ein Kind hat bis zu seinem siebten Lebensjahr einen anderen Ehrenpreis als danach; bis zum 7. Lebensjahr hat das Kind den Ehrenpreis eines Druiden, danach den normalen: Einen Bruchteil des Ehrenpreises des Vaters - die Hälfte!

Bis zum Alter von 14 Jahren ist das Kind auch rechtlich ein Kind - das heißt, die Eltern sind verantwortlich. Mädchen gelten mit 14 als erwachsen, Burschen(wahrscheinlich) mit 17.



Dalriadische Sozialübersicht

Barden und Druiden haben keinen Landbesitz, sind damit auch nicht direkt durch einen Lehensvertrag gebunden. Barden dürfen aber (im Gegensatz zu Druiden) Landbesitz haben und adelig sein, müssen dann aber auch den entsprechenden Adelstitel bezahlen. Handwerker haben Besitz und unterstehen damit (über Lehen) auch voll den entsprechenden Adeligen. Es gilt (für Enech, Besitz, Stand und Kosten) immer nur der höchste Titel, falls man z.B. Cano ist, aber auch Aire ardd, ist man zwar Barde, aber der Adel ist wichtiger, man darf aber beide führen.

Könige	Handwerker	Filid	Klerus
Ard Ri (Hochkönig)			
Ri Rurech (König eines Großclans)			Ard drui
Ri Thuat			
<i>Ri Thuiathe</i>		Ollam (Großmeisterbarde)	<i>Druid (Oberdruiden Túath)</i>
Adelige			
<i>Tánaise ríq (Thronfolger)</i>			
<i>Aire túise (Niederer Hochadel)</i>	<i>Suad sairsi (Baumeister, Architekten)</i>	<i>Ánruth (erfahrener 'alter' Meisterbarde)</i>	Druide ('normale Kleriker')
<i>Aire ardd (mittlerer Adel)</i>		Brithem (Richter, kein Landbesitz nötig)	
<i>Aire désso (nied. Adel) / Aire Ehta (Sheriff)</i>	<i>Midach (Ärzte und Heilkundige)</i>	Clí (erfahrene Meisterbarden)	Fáith (Seher, Druiden in Ausbildung)
Freie			
Fer fothlai (besonders reiche Großbauern)	Gobae (Schmiede)	Cano (Meisterbarden)	
Mruigfer (reiche Bauern)		Brithem (Anwalt)	
Bóaire (gut situierte Grundbesitzer)		Doss (junger ausgebildeter Barde)	
Aithech (Grundbesitzer)		Cruit (Berufsmusiker)	
Ócaire (Kleinbauer)	Sáer (Tischler, Zimmerleute, vergl. Handwerker)	Mac Furmid (Bardengeselle)	
Fer midboth (kein/wenig Landbesitz)	Criadóir (Schmutzige Handwerke, zB Töpferei)	Fochloch (Bardenlehrling)	
Unfreie (Besitzer wichtig!)			
<i>Mug/Cumal</i>			
<i>Senchléithe</i>			
<i>Bothach</i>			
<i>Fuidir</i>			

Grobeinteilung

kursiv kostet/bringt GP

fett ist NICHT für SCs



Sozialstatus

Der Sozialstatus ist in der keltischen Kultur von besonders eminenter Bedeutung, das Sozialsystem ist entsprechend ausgeprägt und weist eine Menge Besonderheiten auf. Noch dazu kommt, daß sozialer Status und Ehre Hand in Hand gehen, ja das soziale Verhalten des Kelten geradezu durch Ehre und ihre Auswirkungen existiert. Generell ist die Gesellschaft in 4 Schichten eingeteilt: Die unterste Schicht sind die Unfreien, über ihnen stehen die Freien Grundbesitzer, über diesen wiederum die Adeligen und über diesen die Könige. Zusätzlich gibt es natürlich noch spezielle soziale Positionen wie den Klerus.

Unfreie

Die Unfreien sind wiederum in 4 Gruppen getrennt, die verschiedenen Status in Bezug auf persönliche Rechte und ihre Abhängigkeit von ihren 'Herren' aufweisen. Es handelt sich dabei um die Gruppen *Mug/Cumal*, *Senchléithe*, *Bothach* und *Fuidir*. Generell ist zu bemerken, daß Unfreie keinen eigenen Ehrenpreis aufweisen, sondern dieser ein Bruchteil dessen ihres Herrn beträgt, sie keine eigene Rechtsfähigkeit haben und ihr Herr ihnen Befehlen kann, welche Art von und in welchem Ausmaß sie Dienstleistungen für ihn zu vollbringen haben. Dafür ist er verantwortlich für ihren Unterhalt, hat sie in Rechtsangelegenheiten zu vertreten und hat für Beschädigungen, die sie anrichten oder Verbrechen, die sie begehen die Verantwortung zu tragen.

Ihr Ehrenpreis beträgt ein Viertel bzw. ein Achtel ihres Herren. ENECH: 13

Freie

Die nächste Schicht sind die Freien, oder, besser gesagt, die Grundbesitzer die über relativ wenig Land verfügen und nicht eine gewisse Anzahl Freie als Gefolgschaft gewonnen haben. Freie haben einen eigenen Ehrenpreis, der von ihrem Besitz und dem daraus resultierenden Sozialstatus abhängt, haben einen eigenen Rechtsstatus und sind für ihre eigenen Handlungen voll verantwortlich. Generell ist die Schicht der Freien die größte Bevölkerungsgruppe. Sie können einer Person Schutz gewähren.

Fer midboth

Dies ist der niedrigste Rang der Freien und beinhaltet all jene Freien, die, aus welchem Grund auch immer, kein oder nur sehr wenig Land besitzen. Dazu gehören in erster Linie alle jungen Männer, deren Vater noch lebt und die daher noch nicht eigenes Land geerbt haben. *Fer midboth* sind auch noch nicht voll rechtsfähig, weil sie sich eben im Normalfall noch in einem Abhängigkeitsverhältnis zu ihrem Vater befinden. (Davon ausgenommen sind *nemed* Personen) Ebenfalls in die Gruppe der *Fer midboth* gehören all jene jungen Männer, die zwar schon ihren Vater beerbt haben, jedoch noch keinen Bartwuchs aufweisen. Aufgrund des fehlenden Bartwuchses gelten sie nicht als vollständig 'erwachsen', daher werden sie auch noch nicht zu dem Stand gerechnet, in den sie von ihrem Besitz her gehören würden.

Der Ehrenpreis eines Fer midboth beträgt 1 Sét. ENECH: 23

Ócaire

In dieser Gruppe fallen alle Kleinstgrundbesitzer, deren Grundbesitz jedoch bereits eine Größe erreicht hat, von der eine kleinere Viehherde ernährt werden kann. Ein *Ócaire* muß eine gewisse Menge Land und Vieh besitzen, um ein Mitglied seiner Schicht zu bleiben.

Der Ehrenpreis eines Ócaire beträgt 3 Sét. ENECH: 35

BESITZ: 7 Cumal Land + 7 Vieh



Aithech

Diese Gruppe stellt die schon etwas besser situierten Grundbesitzer dar.

Der Ehrenpreis eines Aithech beträgt 4 Sét. ENECH: 41

BESITZ: 14 Cumal Land + 10 Vieh

Bóaire

Diese Gruppe, oft als die beispielhafteste Gruppe der freien Grundbesitzer überhaupt betrachtet, stellt die Gruppe der gutsituierten Grundbesitzer dar.

Der Ehrenpreis eines Bóaire beträgt 5 Sét. ENECH: 50

BESITZ: 14 Cumal Land + 12 Vieh

Mruigfer

Diese Gruppe ist die der 'reichen Bauern'. Sie besitzen bereits eine relativ ansehnliche Fläche Land und verfügen über eine recht große Viehherde, jedoch ist ihr Besitz noch nicht so groß, daß sie ihn sinnvollerweise zu verpachten beginnen könnten.

Der Ehrenpreis eines Mruigfer beträgt 6 Sét. ENECH: 62

BESITZ: 21 Cumal Land + 20 Vieh

Fer fothlai

Dieses ist die 'höchste' Gruppe von nichtadeligen freien Grundbesitzern, die Gruppe, die quasi 'an der Schwelle' zum Adelsstand steht. Es handelt sich dabei um besonders reiche Bauern, die so viel Besitz erworben haben, daß sie beginnen können, Teile dieses Besitzes an ärmere Bauern zu 'verpachten'. Dadurch nähern sie sich den Adeligen an, deren Adelsstand ja primär dadurch bedingt wird, daß sie über Klienten (also Pächter im weitesten Sinn) verfügen. Tatsächlich kann ein Fer fothlai zum Rang eines Aire déso aufsteigen, wenn bereits sein Großvater und sein Vater den doppelten Besitz dessen hatten, was ein Aire déso als Minimum besitzen muß, sowie auch über die Klienten geboten, die für den Rang eines Aire déso notwendig sind.

Der Ehrenpreis eines Fer fothlai beträgt 8 Sét. ENECH: 80

BESITZ: 28 Cumal Land + 24 Vieh

Adelige

Die nächsthöhere soziale Stufe ist die der Adeligen oder Feni. Wie bei den Freien handelt es sich dabei um Grundbesitzer, die sich jedoch von den 'normalen' Freien dadurch unterscheiden, daß sie eine gewisse Menge an Klienten, also anderen Freien, die entweder Grund und Boden oder aber Vieh oder andere mobile Güter unter gewissen Bedingungen von ihnen gepachtet haben. Natürlich ist auch die Herkunft der Person bedeutend, sodaß nur jemand, dessen Vater schon adelig war auch ein Adelig sein kann (die einzige Ausnahme wurde unter Fer fothlai geschildert). Durch die Zugehörigkeit zum Adelsstand erwirbt die Person eine gewisse Anzahl von Privilegien, die über die normalen Rechte einer freien Person hinausgehen, von denen das wichtigste ist, daß Gerichtsverfahren von Nichtadeligen gegen ihn nur unter speziellen Bedingungen eingebracht werden können, um seine Ehre vor falschen Anschuldigungen zu schützen. Diese Ausnahmestellung vor dem Gesetz wird als 'nemed' bezeichnet und betrifft nicht unbedingt nur die Adeligen, sondern gilt auch für andere gesellschaftliche Funktionen wie für Druiden, Barden und Juristen, aber auch für spezielle Handwerker, die an und für sich nicht dem Adelsstand zugerechnet werden. Zusätzlich kommen einige verbesserte Rechte, wie z.B. daß ein Adelig eine gewisse Gruppe von Personen unter seinen 'Schutz' stellen kann, wodurch Angriffe auf diese wie Angriffe gegen ihn selbst behandelt werden, und er darf mit einem Gefolge auftreten.



Aire déssó

Dies ist der niedrigste Adelsrang, und besteht sozusagen aus dem 'kleinen Landadel' und stellt sozusagen die 'Masse' der Adelsschicht dar. Angehörige dieser Schicht verfügen nur über einige wenige Klienten, ihr 'Herrschaftsbereich' erstreckt sich bestenfalls über ein paar Bauernhöfe oder ein Dorf, wenn überhaupt.

Der Ehrenpreis eines Aire déssó beträgt 10 Sét. ENECH: 120

BESITZ: 42 Cumal Land + 40 Vieh

KLIENTEN: 10

SCHUTZ: 6

Aire ardd

Diese Schicht stellt den mittleren Adel dar. Ein Angehöriger dieser Schicht verfügt bereits über eine relativ ansehnliche Zahl an Klienten, vor allem deshalb, weil sich unter seinen Klienten vermutlich bereits auch einige Angehörige der Schicht der Aire déssó befinden. Sein 'Herrschaftsbereich' erstreckt sich dadurch vermutlich über einige Dörfer, eventuell sogar über ein ganzes kleineres Tal (indirekt über seine Aire déssó-Klienten).

Der Ehrenpreis eines Aire ardd beträgt 15 Sét. ENECH: 210

BESITZ: 42 Cumal Land + 40 Vieh

KLIENTEN: 20

SCHUTZ: 7

Aire túise

Diese Gruppe stellt sozusagen den 'niederen Hochadel' dar. Vermutlich ist bereits ein relativ großer Prozentsatz der Klienten eines Mitglieds dieser Schicht selbst dem Adelsstand zuzurechnen. Der 'Herrschaftsbereich' eines Aire túise erstreckt sich vermutlich über zwei bis drei kleinere oder ein größeres Tal (indirekt, über seine adeligen Klienten). Ein Aire túise ist, wenn er sich selbst als Klient einem Herrn unterwirft, so muß dieser von königlichem Rang sein, oder zumindest gute Aussichten auf die Königswürde haben.

Der Ehrenpreis eines Aire túise beträgt 20 Sét. ENECH: 255

BESITZ: 42 Cumal Land + 40 Vieh

KLIENTEN: 27

SCHUTZ: 8

Tánaise rí

Dies ist die höchste Schicht in der Gruppe der Adeligen und besteht aus jenen Personen, die Chancen auf die Königswürde haben, im Normalfall gibt es davon pro tuath (Stamm) nur einen oder zwei, selten mehr. Sie verfügen bereits über eine ziemlich große Anzahl von Klienten, von denen der Großteil selbst adelig ist, und haben daher eine ansehnliche Anzahl von Gefolgsleuten, die sie hinter sich versammeln können. Seine 'Herrschaft' erstreckt sich über einen relativ großen Anteil des Stammes, in Gebiet bemessen wohl über zwei größere Täler oder mehr.

Der Ehrenpreis eines Tánaise rí beträgt 30 Sét. ENECH: 405

BESITZ: 42 Cumal Land + 40 Vieh

KLIENTEN: 45

SCHUTZ: 10

Könige

Die oberste Schicht in einer keltischen Gesellschaft stellen die Könige dar. Dabei sollte man sich unter einem keltischen König noch nicht unbedingt viel vorstellen, da es verschiedene Ränge von Königen gibt, deren niedrigster in Wahrheit kaum als mehr als ein mittelalterlicher Baron zu betrachten ist, also kaum mehr beherrscht als ein mittlerer Adeliger im Mittelalter. Wie dem auch sei, mit der Königswürde sind in der keltischen Gesellschaft einige Rechte, jedoch auch einige 'Pflichten' verbunden. So hat der König gewisse Rechte gegenüber dem Stamm, wie z.B. eine Versammlung abzuhalten, oder auch gegen ungehorsame Stammesmitglieder gewaltsam vorzugehen, dafür muß er aber den Stamm nach außen hin vertreten, muß immer mit einem gewissen Gefolge auftreten und einiges dergleichen mehr.



Wie gesagt gibt es einige Untergruppen in der Schicht der Könige, und zwar den *Rí túaithe*, den *Rí túath* sowie den *Rí ruirech*. Der aus Irland relativ bekannte Hochkönig, genannt *Ard Rí*, hat hingegen keinen eigenen Rechtsstatus (Er steht über dem normalen Status und Gesetz). In Folge wollen wir uns auch diese Untergruppen noch etwas genauer ansehen.

Rí túaithe

Angehörige dieser Schicht sind Herrscher über einen Stamm (*túath*), also einer Gruppe, die in Dalriada im Durchschnitt 5000 - 7000 Personen umfaßt, also kaum mehr, oft sogar weniger als ein Baron im Mittelalter beherrschte. Iht effektives Herrschaftsgebiet erstreckt sich wohl kaum über mehr als einige größere Täler. Im Gegensatz zu den Adeligen ist es nicht so besonders wichtig wieviele Klienten ein *Rí túaithe* tatsächlich hat, vom Gesetz her genügt es, wenn er einen Adligen aus jeder Adelsschicht als Klienten hat, wenngleich ein solcher König tatsächlich wohl nur wenig Unterstützung im Stamm hat und daher effektiv kaum Macht aufweist. Tatsächlich sind wohl die meisten Adligen im Stamm entweder direkt oder aber über ihre eigenen Klientelherren Klienten des Königs.

Der Ehrenpreis eines Rí túaithe beträgt 7 Cumal (das entspricht 42 Sét). ENECH: 910

BESITZ: 42 Cumal Land + 40 Vieh KLIENTEN: 114 SCHUTZ: bel.

Rí túath

Ein *Rí túath* herrscht nicht nur über einen *túath* sondern über mehrere davon. Das bedeutet in erster Linie, daß mindestens einer, eher aber zwei oder auch mehr seiner Klienten selbst im Stand eines *Rí túaithe* stehen und über einen Stamm herrschen. Damit herrscht ein derartiger *Rí túath* bereits über eine ansehnliche Menge an Personen und über ein recht großes Gebiet, sicher ein kleinerer Landstrich, vielleicht sogar mehr. In etwa wäre ein derartiger *Rí túath* wohl mit einem mittelalterlichen Grafen gleichzusetzen.

Der Ehrenpreis eines Rí túath beträgt 8 Cumal (entspricht 48 Sét). ENECH: 1780

BESITZ: 42 Cumal Land + 40 Vieh KLIENTEN: 215 SCHUTZ: bel.

Rí ruirech

Ein *Rí ruirech* ist ein König über Könige (so die Übersetzung seines Titels), er hat also einige andere Könige als Klienten. Personen dieser Schicht herrschen über eine große Zahl von Personen, in etwa vergleichbar mit dem was ein mittelalterlicher Herzog beherrscht.

Der Ehrenpreis eines Rí ruirech beträgt 14 Cumal (entspricht 84 Sét). ENECH: 3520

BESITZ: 42 Cumal Land + 40 Vieh KLIENTEN: 415 SCHUTZ: bel.

Klerus (eclais)

Fáith

Dies ist die Schicht der Seher und Weissager. Die Mitglieder dieser Schicht werden als equivalent zum Rang eines *Aire déso* betrachtet. Die notwendigen Bedingungen dafür sind die entsprechende Ausbildung in einer 'Druidenschule', eine seherische Begabung und das notwendige Enech für diesen Sozialstatus.

Der Ehrenpreis eines Fáith beträgt 10 Sét. ENECH: 120

SCHUTZ: 6



Druide

Diese Schicht besteht aus den normalen Klerikern, den lokalen Druiden. Druiden betreuen in etwa ein Gebiet, das dem Herrschaftsbereich eines Aire túise entspricht und werden auch als Angehörige einer equivaenten Sozialschicht betrachtet. Druiden müssen eine entsprechende Ausbildung absolviert haben und das notwendige Enech für Sozialstatus 13 besitzen, um dieser Position anzugehören. Sie können, müssen aber nicht unbedingt, auch alle anderen Bedingungen für den Rang eines Aire túise erfüllen.

Der Ehrenpreis eines Druiden beträgt 20 Sét. ENECH: 255 SCHUTZ: 8

Druid

Diese Schicht ist die der Oberdruiden für einen túath. Diese Druiden sind das religiöse Oberhaupt eines Bereiches, der in etwa dem Herrschaftsgebiet eines Rí túaithe entspricht und sind daher auch sozial mit diesem gleichgesetzt und dienen normalerweise auch als hauptsächlichen Berater ihres Rí túaithe. Bedingung für diese Funktion ist neben einer druidischen Ausbildung eine entsprechende Anzahl von normalen Druiden als 'Klienten' im Sinne der normalen Klientelverträge sowie das für diesen Sozialstatus entsprechende Enech.

*Der Ehrenpreis eines derartigen Druiden beträgt 7 Cumal. ENECH: 910
SCHUTZ: bel.*

Ard druí

Angehörige dieser Schicht stellen die Führungsschicht der vorchristlichen religiösen Organisation der Kelten dar, die im Normalfall aus ihrer Mitte noch einen Obersten Leiter des Ordens wählen. Das Einflußgebiet eines Ard druí entspricht dem eines Rí ruirech, weshalb er mit ihm gleichgesetzt wird, berühmte Angehörige aus dieser Schicht kennen wir aus der irdischen Legende (z.B. Cathbad, der Druiden von Conchobar Mac Nessa)

Der Ehrenpreis eines Ard druí beträgt 14 Cumal. ENECH: 3520 SCHUTZ: bel.

Filid

Die Filid stellen die Gruppe der Gelehrten im weitesten Sinn, im engeren Sinn die Gruppe der Barden, Historiker und Rechtsgelehrten dar. Wie die kleriker sind alle Mitglieder der Gruppe der Filid 'nemed', genießen also einen besonderen Stand vor dem Gesetz. Sie gelten jedoch generell als 'dóernemed' (was soviel bedeutet wie abhängige Privilegierte), da sie im Normalfall als 'Angestellte' von Königen oder Klerikern arbeiten, also nicht ganz 'ihre eigenen Herrn' sind. Auch bei den Filid gibt es eine ganze Reihe von Unterscheidungen, auf die wir in Folge eingehen wollen.

Nach dem frühirischen Recht hat der Poet einen Sonderstatus – er wird unter der Bezeichnung „fili“ als Zugehöriger zum „nemed“, zum Adelstand, anerkannt. Normalerweise bezeichnet das Wort „ollam“ die höchste Stufe der Filid, sein Ehrenpreis kommt dem eines Königs eines Stammes gleich. Die niedrigste Stufe wäre die des „fochloc“. (Siehe Dalriada-File)

Die Aufgabe eines Fili liegt im Bereich der Wissensbewahrung: Geschichte, Genealogie, Ortsnamenkunde und Legendenkunde sind die Wirkungsbereiche der gelehrten Filid. Von besonderer Bedeutung war jedoch ihre quasi-mystische Fähigkeit, das Enech, also die Ehre einer Person, mit ihrer Kunst zu beeinflussen.

Reine Musikanten, also Sänger, Harfen-, Flötenspieler etc., haben KEINEN „Nemed-Status“! Sie fallen unter die Kategorie Handwerker und ihr Ehrenpreis ist auch dementsprechend deutlich niedriger als der eines Fili.



Die Rechtstexte spiegeln sehr eindrucksvoll wieder, wie wichtig der Status eines Fili war, eben weil es ihnen möglich war, Preislieder zu singen/dichten – und damit das Prestige einer Person zu erhöhen, oder Satiren zu dichten – und damit das Ansehen einer Person zu schmälern. Natürlich steht dieser Glaube in einem engen Zusammenhang mit dem Ehrempfinden, das das ganze System des Rechts als einer der wichtigsten Faktoren durchdringt. Die Filid hatten einen direkten Einfluss auf die Ehre einer Person, indem sie durch ihre Lieder und Geschichten das Ansehen eines Menschen schmälern oder vergrößern konnten – der Respekt und die Furcht vor Filid, die einem in den literarischen Texten häufig begegnet, wird hierdurch deutlich besser verständlich. Natürlich befassen sich die Rechtstexte auch mit dem Missbrauch dieser quasi-mystischen Fähigkeiten. Nach dem Recht konnten Poeten mithilfe ihrer Kunst sogar Menschen (und Tiere) zu Tode bringen; ihr Gesang konnte wirken wie ein Fluch. Aus diesem Grund kennt das irische Recht Strafen für unrechtmäßige Satire – der Poet muss in solchen Fällen den Ehrenpreis der geschädigten Person zahlen. Noch öfter aber verliert der Fili durch solche kriminellen Satiren seinen Status und somit seine rechtlichen Ansprüche (zum Beispiel auf die Eskorte, die ihm zusteht oder die Krankenbehandlung, die seiner Position eigentlich entspräche). Für Dalriada gilt: Der Poet muss den Ehrenpreis der geschädigten Person zahlen; aber er verliert auch gleichzeitig Enech durch seine Untat: Der Enechverlust kann dann zur Folge haben, dass er die mit seinem Status verbundenen Privilegien nicht mehr zur Verfügung hat, wenn der Ehrverlust stark genug ist.

Brithem

Diese Schicht ist die der professionellen Rechtsvertreter, sozusagen die Rechtsanwälte der Kelten. Ein Mann, der vor Gericht muß, tut gut daran, einen derartigen Rechtsanwalt zu engagieren, wenn er nicht in Schwierigkeiten vor Gericht geraten will, weil er seinen Fall nicht entsprechend vorlegen und unterstützen kann. Der Rechtsanwalt wird gleichgesetzt mit der Schicht der Mruigfer. Im Gegensatz zu diesen ist für einen Brithem jedoch weder Land- noch Viehbesitz notwendig, sondern er muß, neben dem für diesen sozialen Stand notwendigen Enech über die entsprechenden Kenntnisse in weltlichem und geistlichem Recht verfügen, um einen Fall korrekt dem Gericht präsentieren zu können.

Der Ehrenpreis eines Brithem beträgt 6 Sét. ENECH: 62

Diese Schicht ist auch die der professionellen Richter der Kelten. Der Richter wird gleichgesetzt mit der Schicht der Aire ardd. Im Gegensatz zu diesen ist für einen Brithem jedoch weder Land- noch Viehbesitz notwendig, sondern er muß, neben dem für diesen sozialen Stand notwendigen Enech über die entsprechenden Kenntnisse in weltlichem und geistlichem Recht verfügen, um in jedem Fall korrekt Recht sprechen zu können.

Der Ehrenpreis eines Brithem beträgt 15 Sét. ENECH: 210 SCHUTZ: 7

Cruit

Diese Schicht ist die der Berufsmusiker, der Cruit ist speziell der Harfenspieler. Der Harfenspieler muß die Harfe beherrschen und das notwendige Enech für die seinem Stand entsprechende Stufe eines Aithech aufweisen.

Der Ehrenpreis eines Cruit beträgt 4 Sét. ENECH: 41



Fochloch

Dies ist die niedrigste Stufe unter den Barden, quasi die Stufe des Lehrburschen. Der Fochloch beherrscht erst einige wenige der Texte und Zauber, die ein vollwertiger Barde beherrscht. Der Fochloch wird in etwa mit einem Fer Midboth gleichgesetzt, die Bedingung für diesen Rang ist jedoch die entsprechende Bardenausbildung, nicht irgendwelcher Land- oder Viehbesitz.

Der Ehrenpreis eines Fochloch beträgt 1 Sét. ENECH: 23

Mac Fuirmid

Dies ist die zweite Stufe der Barden, sozusagen die Gesellschaft. Der Mac Fuirmid wird mit dem Rang eines Ócaire gleichgesetzt.

Der Ehrenpreis eines Mac Fuirmid beträgt 3 Sét. ENECH: 35

Doss

Dies ist die nächste Stufe der Barden, sozusagen die jungen Meister. Der Doss wird mit dem Rang eines Bóaire gleichgesetzt.

Der Ehrenpreis eines Doss beträgt 5 Sét. ENECH: 41

Cano

Dies ist die nächste Stufe der Barden, sozusagen die Meister. Der Cano wird mit dem Rang eines Fer fothlai gleichgesetzt.

Der Ehrenpreis eines Cano beträgt 8 Sét. ENECH: 80

Clí

Dies ist die nächste Stufe der Barden, sozusagen die erfahrenen Meister. Der Clí wird mit dem Rang eines Aire déso gleichgesetzt, Bedingung dafür sind neben dem dafür notwendigen Enech aber weder Land- noch Viehbesitz sondern die entsprechende bardische Ausbildung, d.h. die entsprechenden Zauberfertigkeiten sowie die Kenntnis einer Unmenge von klassischen Geschichten, Sagen, Gedichten und Erzählungen.

Der Ehrenpreis eines Clí beträgt 10 Sét. ENECH: 120 SCHUTZ: 6

Ánruth

Dies ist die zweithöchste Stufe der Barden, sozusagen die erfahrenen alten Meister. Der Ánruth wird mit dem Rang eines Aire túise gleichgesetzt.

Der Ehrenpreis eines Ánruth beträgt 20 Sét. ENECH: 255 SCHUTZ: 8

Ollam

Dies ist die höchste Stufe der Barden, sozusagen die Stufe der Großmeister. Der Ollam filed, wie der vollständige Titel eigentlich lautet, wird mit dem Rang eines Rí túaithe gleichgesetzt,

Der Ehrenpreis eines Ollam beträgt 7 Cumal. ENECH: 910 SCHUTZ: bel.



Óes dána (Handwerker)

Die Óes dána stellen die Gruppe der Handwerker im weitesten Sinn, im engeren Sinn die Gruppe der Kunsthandwerker und Techniker dar. Wie die Kleriker sind einige Mitglieder der Gruppe der Óes dána 'nemed', genießen also einen besonderen Stand vor dem Gesetz. Sie gelten jedoch generell als 'dóernemed' (was soviel bedeutet wie abhängige Privilegierte), da sie im Normalfall als 'Angestellte' von Königen oder Klerikern arbeiten, also nicht ganz 'ihre eigenen Herrn' sind. Die niederen Angehörigen dieser Gruppe, wie Drechsler, Töpfer und Holzarbeiter, werden nicht einmal als dóernemed betrachtet, sondern sind ganz normale Angehörige des túath, die ihrem Stand eben ihrem Handwerk verdanken und nicht unbedingt ihrem Besitz. Bei den meisten Handwerken ist es so, daß das Handwerk in der Familie bleibt und nicht an Außenstehende verraten wird, es ist also der Sozialstatus des Handwerkers zumeist dem seiner Eltern entspricht. Auch bei den Óes dána gibt es eine ganze Reihe von Unterscheidungen, auf die wir in Folge eingehen wollen.

Criadóir

Dies ist die niedrigste Schicht der Óes dána. Es handelt sich dabei um 'schmutzige Handwerke' wie Kammmacherei, Töpferei oder Ledermacherei. Handwerker aus dieser Schicht werden mit dem Rang eines fer midboth gleichgesetzt, sind also am untersten Ende der freien Menschen angesetzt. Bedingung für diesen Status ist in erster Linie natürlich die Kenntnis des entsprechenden Handwerks, gleichgültig ob die Person Land- oder Viehbesitz vorweisen kann oder nicht.

Der Ehrenpreis eines Criadóir beträgt 1 Sét. ENECH: 23

Sáer

Bei dieser Schicht handelt es sich um die niedrigen Handwerker, die aber kein 'schmutziges Handwerk' ausüben, sondern eben nur kein besonders angesehenes. In diese Gruppe gehören Tischler und Zimmerleute, Wagenbauer, Graveure und vergleichbare Handwerker. Der Status dieser Handwerker entspricht dem eines Ócaire, jedoch ist hier der Rang nicht von Land- oder Viehbesitz abhängig, sondern eben davon, daß die Person das entsprechende Handwerk versteht.

Der Ehrenpreis eines Sáer beträgt 3 Sét. ENECH: 35

Gobae

Diese Gruppe ist die der Schmiede, und ist bereits eine ziemlich angesehene Gruppe unter den Handwerkern. Der Rang dieser Gruppe entspricht dem eines fer fothlai, also eines Gemeinfreien, der am Sprung zum Adelsstand ist.

Der Ehrenpreis eines Gobae beträgt 8 Sét. ENECH: 80

Midach

Diese Gruppe sind die Ärzte und Heilkundigen. Es handelt sich dabei um eine sehr angesehene Gruppe von 'Handwerkern', die von ihrem Stand her dem eines Aire déso entsprechen.

Der Ehrenpreis eines Midach beträgt 10 Sét. ENECH: 120 SCHUTZ: 6

Suad saírsi

Bei dieser Gruppe handelt es sich um die angesehenste Gruppe von Handwerkern, die Meisterarchitekten und Baumeister (sowohl in Bezug auf Häuser, als auch Festungen und Schiffe). Mitglieder dieser Schicht werden vom Rang her mit einem Aire túise gleichgesetzt, wiederum ist natürlich neben dem entsprechenden Enech vor allem die Fertigkeit im Handwerk ausschlaggebend für diesen Rang und nicht die entsprechende Anzahl an Klienten.

Der Ehrenpreis eines Suad saírsi beträgt 20 Sét. ENECH: 255 SCHUTZ: 8



Aire coisring

Bei dieser Schicht handelt es sich um die 'Familienoberhäupter' jener Familien, die zu Arm sind als daß ein Familienmitglied tatsächlich den Stand eines Adligen erreicht hätte. Im Falle von solchen Familien hat das Oberhaupt der Familie, im Normalfall der älteste, angesehenste und reichste Mann in der Familie, die rechte eines (fast)Adligen. Er gilt als 'nemed', ist dafür aber verpflichtet, für seine Familie in rechtlichen Angelegenheiten einzutreten und eventuell auch Rechtsbürgschaften bis zum Wert von 5 Sét zu übernehmen. Er vertritt die Rechte der Familie nach außen hin.

Der Ehrenpreis eines Aire coisring beträgt 9 Sét.

Aire échta

Bei dieser Schicht handelt es sich um eine 'Sonderform des Aire déssó. Tatsächlich gelten für einen Aire échta all jene Bedingungen, die auch für einen Aire déssó gelten, er hat jedoch erweiterte Rechte zur Gewaltanwendung gegen ungehorsame Mitglieder des eigenen Túath, als es auch seine Funktion ist, Ansprüche des túath gegenüber einem anderen Túath im Notfall mit Gewaltmitteln durchzusetzen. Der Aire échta ist also mehr oder weniger der 'Scheriff' im Túath und die Sondereinheit für Außeneinsätze im Interesse des Stammes. Für den Aire échta gelten daher auch einige besondere Auswirkungen.

Der Ehrenpreis eines Aire échta beträgt 12 Sét. ENECH: 120 SCHUTZ: 6

Sozialstatus von Frauen

Die Frau hat (im Gegensatz zu den meisten anderen Kulturen) eine nicht zu unterschätzende Anzahl von Rechten, hauptsächlich im privaten Bereich und in der Ehe, sozial gesehen steht sie aber normalerweise deutlich hinter dem Mann. Eine Frau ist in der keltischen Gesellschaft ohne Einwilligung eines (männlichen) rechtlichen Vormundes nur sehr beschränkt handlungsfähig. Ihr sozialer Wert ergibt sich im Normalfall aus dem ihres rechtlichen Vormundes (zumeist ist dies die Hälfte seines Ehrenpreises, im Fall von Zweit- oder Nebenfrauen oft auch nur 1/4 oder weniger). Tatsächlich gibt es jedoch eine Möglichkeit, daß eine Frau in der keltischen Gesellschaft zu einem equivalenten Status aufsteigt wie ein Mann, dieser Fall ist dann gegeben, wenn ein Mann bei seinem Tode ausschließlich weibliche Nachfahren hat, in welchem Fall diese auch sein Land und seine Klienten und damit auch seinen sozialen Status erben. Eine derartig zu einer Erbschaft gekommene Frau, auf Irisch banchomarbae genannt, hat denselben Rechtsstatus wie ein entsprechend zu seinem Erbe gekommener Mann. Eine Frau in dieser Position behält diesen Status eventuell auch, wenn sie heiratet. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, daß die Frau einen speziellen Status als Druid oder Barde innehat.

Regeltechnisches und Wichtiges für Spieler

Um Problemen auszuweichen (wie: „Jetzt will ich aber Krieg mit Sturmland führen, weil der hat mich beleidigt“) werden Spieler unter keinen Umständen Ri Ruirech (Clanchef eines der großen Clans)! Auch der Rang eines Ri Thuath wird nicht vergeben! Diese beiden Ränge sind nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Es kann sich notfalls jemand den Rang eines Tanaise Ri Ri Ruirech (Thronprinz) nehmen, doch sollte aus irgendeinem Grund sein Vater sterben, so wird dieser Charakter dann zum NSC. Außerdem wäre so ein Charakter auch unspielbar, da er erstens aus Sicherheitsgründen nie aus Dalriada wegdürfte, und zweitens weil er sonst übermächtig wäre („Boooooooooogenschützen...“, „Aber ich hab‘ doch virtuelle 200 Mann mit...“).



Diese Vorteile bringen das dem Stand entsprechende Enech mit sich (Startenech), den sozialen Stand und auch das damit einhergehende Land, bzw. auch Einkommen. Jeder Spieler hat genügend finanzielle Mittel, um seinem Stand entsprechend leben zu können, das schließt auch genug Gold ein, um auf jedem Live Unterkunft und Essen kaufen zu können, so dies gefragt ist. Häuser, bzw. Burgen, Soldaten, Rüstungen und Waffen sind natürlich auch kein Problem. Spezielle Dinge, wie z.B. magische Waffen können damit nicht erkaufte werden!

Es kostet nichts, ein freier Bürger Dalriadas, Barde oder Druiden zu sein.

Ist man ein Unfreier (Sklave), so ist dies ein Nachteil : Hintergrund : Sklave –10 GP

Für Adelige gilt : Will man adelig sein, so hat man auch brav dafür zu zahlen!

Hintergrund : Aire desso +5 GP

Hintergrund : Aire ard +10 GP

Hintergrund : Aire tuiise +15 GP

Hintergrund : Tanaise rig +20 GP

Für Könige (woanders oft nur Barone genannt), gelten folgende Kosten :

Hintergrund : Ri thuaithe +30 GP

Hintergrund : Ri tuath +40 GP

Hintergrund : Ri ruirech +50 GP

Des weiteren gilt für Barden und Druiden :

Hintergrund : Druid +15 GP

Hintergrund : Anruth +15 GP

Vorbedingungen für gewisse Stände:

Die Adelligen und Könige haben ihren jeweiligen Ehrenpreis bei jeder Veranstaltung neu zur Verfügung (aufheben ist nicht) – für etwaige Geschenke, Beleidigungen, etc..

Barden und Druiden haben das nicht, da sie anderweitig verpflichtet sind (deshalb sind sie billiger).

Es gibt 7 dalriadarelevante Wissensskills: Kultur, Recht, Geschichte, Religion, Anderswelt und Legenden und Lesen/Schreiben: Ogham (nur für Druiden und Barden möglich)

Um Adelig zu sein, braucht man Kultur oder Recht.

Um König zu sein braucht man Kultur und Recht.

Um Brithem oder Aire echta zu sein, braucht man Recht.

Um Druiden zu sein, braucht man Religion und Ogham.

Um Druid zu sein, braucht man Religion, Ogham und 2 der anderen.

Um Doss (Barde) oder höher zu sein, braucht man Legenden.

Um Cli (Barde) zu sein, braucht man Legenden, Geschichte und eines der anderen.

Um Anruth zu sein, braucht man Legenden, Geschichte und 2 der anderen.



Bardengesänge

Auf Dalriada unterscheiden sich Barden auch in der Art, wie sie Zauber(gesänge) wirken von anderen Zauberwirkern, wie den Druiden und Andersweltwesen. Es folgen nun einige regeltechnische Erweiterungen zum CODEX, die für Dalriada typisch sind.

(1) Barden können unterstützende Zauber (z.B. Rindenhaut oder Heilung, etc.) zu den 5-fachen Kosten erlernen, diese dann aber ohne MP-Kosten auf alle Verbündeten zugleich zaubern, solange sie im Kampf sind. Solche Zauber dauern eine Minute durchgehenden Singens, d.h. der Zauber setzt für alle Verbündeten alle Minuten einmal ein, solange diese den Barden singen hören. (Dagegen schreien der Gegner gilt nicht, sie müssen nur die grundsätzliche Möglichkeit haben, den Barden zu hören.) Mehrere Barden mit dem selben Gesang lassen den Zauber dann einfach öfter pro Minute einsetzen, d.h. 2 Barden mit dem Rindenhaut-Gesang würden den Helden alle halben Minuten einen RS 1 geben / erneuern, 3 Barden dann alle 20 Sekunden, 6 Barden alle 10 Sekunden, etc.. Natürlich sind diese Zauber dann nicht kumulativ, sie erneuern sich nur ständig. Angriffszauber oder ähnliches können nicht auf diese Art und Weise erlernt werden. (Nur auf die übliche, Zauber lernen, MP zahlen, Zauber wirkt auf das Ziel, fertig.) Sie werden nur in ihrer Konzentration gestört, wenn der Spieler aufhört zu singen.

D.h. in der Praxis könnte Kayleigh die Bardin mit Essenz 1 nun den 1.Grad Zauber Rindenhaut zu den Kosten von 30 XP (Grad 1 = 6 mal Essenz 1 = 6 XP mal 5 = 30 XP) erlernen, und ihn ab jetzt immer in Kämpfen/Schlachten singen. Solange sie nun ihren Gesang anstimmt, erhalten alle ihre Verbündeten alle Minuten einmal RS 1 erneuert, ohne dass Kayleigh dafür MP zahlen muss. Ihr Gesang wirkt auch auf alle ihre Verbündeten in Hörreichweite. Hoschi die Bardin hat dies auch erlernt, sie hat aber nur Essenz 2 und hat deshalb 60 XP zahlen müssen, stimmt aber nun in Kayleighs Gesang ein. Nun erneuert sich der Schutz der Helden alle halben Minuten, solange die beiden singen! Kayleigh könnte auch Heilung 1 für 60 XP gelernt haben (2.Grad), nun könnte sie allen Verbündeten, solange die Schlacht andauert alle Minuten einen HP heilen! Sie könnte allerdings nicht Blitz 1 gelernt haben und damit allen Gegnern alle Minuten 1 Schaden verursachen, da das ein Angriffszauber wäre. Sie könnte auch ihren Gesang nicht nach dem Frühstück wirken, da das keine Kampfsituation wäre. (Sie könnte da allerdings ganz normal ihre Freunde einzeln besingen, mit den üblichen MP-Kosten.)

Eine Möglichkeit wäre hier auch, Turniere mit diesen Gesängen unblutig zu gestalten. Sehr schön wäre, wenn die Barden für ihre einzelnen „Massengesänge“ jeweils dazupassende Lieder wählen würden, deren Strophen im Idealfall etwa eine Minute lang sind. ☺ Außerdem kann die SL bei Missbrauch dieser Fähigkeit die Effekte aufheben. (Wenn z.B. extra 2 Leute einen Zweikampf austragen, nur um gratis geheilt zu werden.) Damit haben die Barden eine klassische Möglichkeit, die Massen zu bezaubern, ohne 100 Livetage nur für MPs zu haben. ☺

Ja, die Kosten sind hoch, aber längst nicht so hoch, wie sie selbst mit verminderten MP-Kosten wären. Ein 1.Grad Zauber wie Rindenhaut kostet dann 30*Essenz XP, ein 2.Grad Zauber wie Heilung 1 kostet 60*Essenz XP und ein 3.Grad Zauber wie Magische Rüstung 2 (der dann alle Helden alle Minuten 2 Schläge ignorieren lässt!) kostet dann 90*Essenz XP.

(2) Für spezielle Zauber zwischendurch kann man dann ja immer noch Ritualkunde benutzen. (gesungene Rituale) Des Weiteren gibt es noch spezielle Gesänge, wie die auf der folgenden Seite.



(3) Man kann auch noch andere Gesänge für außerhalb der Schlachten erlernen, nach dem obigen Prinzip, diese müssen aber spezielle Einschränkungen haben, wie z.B. ein „Gesang der Furcht“, der Gegner weglaufen lässt, aber zusätzlich zur Hörreichweite auch aufhört, wenn besagte Gegner Schaden erleiden oder anders abgelenkt werden, bzw. sich eben noch nicht in einem Kampf befinden. (d.h. spezielle Einschränkung: nicht im Kampf)

Auf diese Art könnte man (fast) jeden existierenden Zauber umwandeln in einen Bardengesang. Man muss allerdings von Mal zu Mal entscheiden, welche zusätzlichen Einschränkungen sinnvoll wären, z.B. wäre ein Heilzauber nur im Kampf zulässig, nicht außerhalb (sonst hätten wir die unendlichen Heilbatterien ☺), ein direkter Angriffsspruch wäre überhaupt nicht hineinpassend, ein Schlafgesang nur außerhalb des Kampfes und da dann auf alle, die's hören, etc..

(4) Bardenspecial

Wer mindestens 60 XP in solche Gesänge gesteckt hat, bekommt eine spezielle Fähigkeit: Für jeden Grad, den er in einer Schlacht (oder anderer langandauernder Aktion) tatsächlich gesungen hat, erhält er einen MP zur freien Verfügung (also wenn er z.B. eine Schlacht lang den Berserkergesang ertönen ließ, erhält er 3 MPs, hat er Rindenhaut durchgehend gesungen, erhält er 1 MP). Diese MPs kann er nun auf diesem Live (also nicht bunkern ☺) für einen beliebigen Zauber, den er nicht einmal kennen muss einmalig verwenden. (d.h. nach obigem Berserkergesang könnte er z.B. einmalig den 3.Grad Zauber „Großes Orakel“ zaubern, ohne diesen Zauber jemals gelernt zu haben, aber nur direkt auf diesem Live!) Wer mindestens 90 XP in solche Gesänge gesteckt hat, kann außerdem für jede vollständige ½ Stunde Gesang vor Publikum (mindestens 7 Leute) einen MP erlangen, den er dann in ebensolcher Weise verwenden kann!

Spezielle Bardengesänge

Zusätzlich kann sich jeder Spieler für seinen Barden noch spezielle Effekte (meisterabhängig) ausdenken und erlernen, bzw. auf die oben genannte Art erkaufen (d.h. geschätzter Grad des Effektes * Essenz * 5 XP). Diese Lieder kosten keine MPs! Diese speziellen Gesänge sollten auch nur in speziellen Fällen einsetzbar sein, aber nicht unbedingt nur im Kampf. Diese Einschränkungen sollen einfach nur verhindern, dass wir den Permanentheiler um 60 XP erhalten, solange er nicht heiser wird. ☺ Wir haben uns hier nun ein paar Beispielgesänge ausgedacht:

Faszinationsgesang

Grad 1, d.h. 30*Essenz XP Kosten, wirkt nur außerhalb bereits begonnener Kämpfe. Alle die diesen Gesang hören, wollen der Bardin nichts Böses mehr, solange diese singt. Während dieser Zeit wollen sie nichts anderes, als der Bardin zuhören. Hört diese auf, zu singen, erlischt auch sofort dieser Effekt, und mögliche Aggressionen der Bardin gegenüber treten wieder auf. ☺ Dieser Effekt wird auch gebrochen, wenn der Zuhörer Schaden nimmt. Aggressionen anderen gegenüber werden nicht unbedingt unterdrückt, sie treten nur in den Hintergrund, weil man der Bardin zuhören möchte. Die Bardin kann sich während dieses Liedes langsam bewegen. Eine Version dieses Gesanges wirkt auch auf Tiere, wie in Hammeln erfolgreich bewiesen wurde, muss aber extra erlernt werden.



Motivationsgesang

Grad 1, d.h. 30*Essenz XP Kosten, wirkt nicht auf Kampfhandlungen. Die Bardin motiviert alle ihre Zuhörer zu größeren Leistungen. Während sie singt, können alle Arbeiten doppelt so schnell durchgeführt werden. (z.B. Reparaturen an einem Schiff im Orkan, um vielleicht doch noch rechtzeitig das Leck zu stopfen, Fertigstellung von Heiltränken oder Antitoden, um vielleicht doch noch rechtzeitig das Leben der Freunde zu retten, etc.) Dieser Gesang gibt nicht das Wissen um diese Arbeiten, aber es verkürzt die Dauer, um sicher rechtzeitig fertig zu werden.

Gegenzaubergesang

Grad variabel, d.h. 30 bis 120*Essenz XP Kosten, wirkt nur auf Zauber. Während die Bardin singt, sind ihre Verbündeten vor feindlichen Zaubern bis zum Grad des Gesanges geschützt, die sie direkt betreffen. Der Barde muss allerdings die Zauberkategorie spezifizieren (z.B. Beeinflussung) D.h. ein gegnerischer Magier könnte sie nicht lähmen oder in irgendeiner Art mental beeinflussen (z.B. Angst), aber er könnte seine eigenen Krieger bezaubern und dann mit magischem Schutz in den Kampf schicken, um die Helden zu schlagen, oder er könnte auch Dämonen beschwören oder Blitze herbeirufen.

Kontragesang

Grad 2, d.h. 60*Essenz XP Kosten, wirkt nur gegen „Geräuschattacken“. Die Bardin kann ihre Gefährten während sie singt vor Attacken durch Schall schützen, wie z.B. dem Gesang einer Banshee.

Berserkergesang

Grad 3, d.h. 90*Essenz XP Kosten, wirkt nur im Kampf. Während die Bardin singt, werden ihre Verbündeten von der Rastharte erfüllt, dem legendären Kampfesrausch. Sie erhalten für diese Zeit alle Effekte des Nachteiles „Berserkerwut“, sind damit zwar rücksichtslos, aber auch immun gegen Furcht und Schmerz, etc.. Sie greifen aber eben auch in ihrer Wut alles an, was noch steht, allerdings zuerst die Gegner. (Ausspielen!) Außerdem machen alle ihre Angriffe um 1 Punkt mehr Schaden, d.h. eine Einhandaxt macht dann 2 Schadenspunkte. Vorsicht, bei diesem Gesang muss die Bardin mit nach vor gehen, da die Berserker ihn sonst in ihrer Wut nicht mehr wahrnehmen können, außerdem werden ihre Leute sie hier nicht mehr konkret beschützen können. Dieser Gesang gilt auf alle Verbündeten! Hört der Gesang auf, endet auch die Kampfeswut, d.h. die Bardin sollte immer aufpassen, wie lange sie singt, bevor sich ihre eigenen Leute gegenseitig zerfleischen. ☺

Beruhigungsgesang

Grad variabel, d.h. 30 bis 120*Essenz XP Kosten, 1 Grad pro angefangene 10 Punkte Nachteilskosten. Dieser Gesang kann, solange er erklingt und kurze Zeit danach mentale Nachteile aufheben. So könnte die Bardin z.B. einen Berserker (15 XP Nachteil) mit einem Grad 1 Gesang beruhigen und aus seiner Wut herausholen, ohne ihn physisch bändigen zu müssen oder eine schwere Spinnenphobie (20 Punkte Nachteil) für die Dauer des Gesanges aufheben (Grad 2). Sie könnte allerdings damit nicht Einäugigkeit zeitweise beenden. ☺



Politik und Clanwesen

Der Hochkönig ist eine symbolisch-mystische Gestalt und wird alle 7 Jahre von den RiRuirechs neu bestimmt. Er geht eine Verbindung mit dem Land, mit der Muttergöttin ein, um die Fruchtbarkeit und das Wohlergehen ganz Dalriadas zu gewährleisten. Damit ist er eine der wichtigsten und mächtigsten Personen, der sehr viel Ehre zu teil wird, und die auch vom Land angenommen werden muß. Das ganze hat nur einen Haken: nach Ablauf der 7 Jahre kehrt er zur Erde zurück, d.h. er wird rituell geopfert.

Der letzte Hochkönig war BRIAN Mac CONNOR, ein ehrenwerter Mann und weiser Herrscher. Der momentane Hochkönig ist RODRI Mac FIDDICH.

Dalriada unterteilt sich in 8 Provinzen, die jeweils von einem Hauptclan regiert werden (dazu mehr unter "die Clans"). Außer der Hauptstadt Dunadd gibt es noch 8 weitere größere Städte, die auch gleichzeitig die Stammsitze der Clans darstellen.

Natürlich gibt es hunderte, wenn nicht tausende von Unterclans, die teilweise miteinander verfeindet sind, Auswanderer von anderen Großclans sind, aber alle ihrem Provinzkönig (Ri Ruirech) verpflichtet sind (Klienten). Diese Kleinclans haben natürlich alle verschiedene Namen, Tartans und Wappen, sind aber unter ihrem Herrscherclan zusammengefaßt, sind ein Teil dieses Clans. Jede Provinz hat etwa 200 Unterkönige.

Politische Beziehungen

Diese wurden mit Whiskey Valley durch Aire Echa Reagar Mac Lonnert und dem Tanais Ri des Mac Leglean Clans Lord Iolair Mab Myrddin Mab Culhwch angestrebt bzw. erneuert.

Es ist anzunehmen, dass Dalriada mit Whiskey Valley, Hottland und Scotia gemeinsame Wurzeln verbindet.

Mit Scotia existieren bereits seit Jahrhunderten gute Handelsbeziehungen, und ein reger Kulturaustausch.

Mit Hottland sind die Beziehungen zwar kurzzeitig etwas gespannt gewesen, da leider eine unliebsame Folge von Todesfällen in den höchsten Rängen der Hottenlords auf Gebieten Dalriadas zu einer Schlacht mit einigen McDubhs führten, aber das Auftauchen von Beweisen für eine Gemeinsame Herkunft von McDubhs (Dalriada), McStouts (Hottland) und Scotia hat zu ausgesprochen erfreulichen Verbindungen geführt.

Mit dem Sturmland gibt es praktisch keine Verbindungen, wenn man von einigen Sturmgottpriesterköpfen auf Regalen einmal absieht.

Mit dem goldländischen Imperator gibt es hervorragende Handelsbeziehungen, auch politische Verbindungen werden angestrebt, auch wenn es in den letzten Jahren einige Probleme gab.

Prinzipiell liegt ein ganzer Kontinent zwischen den beiden Ländern, was kriegerischen Entwicklungen einen natürlichen Riegel vorschiebt.

Mit dem Goldland waren die Beziehungen in letzter Zeit etwas angespannt, da ein gewisser Gaius Lupus aus Machtstreben immer wieder Dalriader angegriffen hatte – doch das hat sich geklärt – er ist tot. Außerdem waren seine Aktionen nicht offiziell, im Gegenteil.

Auch wenn Dalriada sehr gut selbst auf sich aufpassen kann, so sind doch alle Clans aufgerufen, für gute Beziehungen mit Restariochia zu sorgen, und auch den anderen Völkern ein leuchtendes Vorbild zu bieten.



Folgende Proklamation betrifft die Beziehung zwischen dem Orden der Archenar und dem Königreich Dalriada. Sie wird so formuliert, dass sie auch die Dummsten verstehen können um niemanden zu benachteiligen.

Aus der selben Gnade heraus wird diese für das Festland auch schriftlich verbreitet.

Ard Ri Rodri McFiddich, Gemahl der Erdmutter Danu, und Hochkönig von Dalriada lässt verkünden:

Jeder Herrscher ist für sein Volk verantwortlich, aber jedes Volk auch für seinen Herrscher! Aus diesem Grunde und langjähriger Erfahrung müssen wir annehmen, dass die Archenar dümmer, ehrloser und feiger als jeder Wurm sind.

Dementsprechend wird ihr Status als niedriger als jedes Tier eingestuft. Da sie somit weniger wert sind, als jedes denkende oder auch nicht denkende Lebewesen, kann kein Dalriader sie jemals unter Gastrecht oder Schutz stellen oder einen Vertrag mit ihnen abschließen. Selbst zum Sklaven taugen sie nicht.

Das bedeutet, dass sie in keiner Art und Weise den Status einer Rechtsperson erlangen können und sei es für noch so kurze Zeit. Dies bedeutet, dass jeder Dalriader mit ihnen tun und lassen kann, was er möchte, ohne rechtliche Konsequenzen befürchten zu müssen. Dies bedeutet nicht, dass wir Freunde und Verbündete anderer Nationalitäten beleidigen werden oder wollen, indem wir ihren Frieden brechen. Sollte allerdings irgendeiner dieser feigen Würmer von Archenar jemals den Schutz einer Person, die uns wert ist, verlassen, so hat er die Konsequenzen sich selbst zuzuschreiben.

Ein letztes Mal wollen wir besondere Aufmerksamkeit Roman von Stauffenberg widmen: Sofern wir damit nicht einen Freund beleidigen, darf mit den Archenar im Allgemeinen getan werden, wonach gerade der Sinn steht.

Roman von Stauffenberg aber soll auf Sicht getötet und sein Leichnam den Schweinen zum Fraß vorgeworfen werden! Keinem anderem Tier oder der Erde könnte dies sonst zugemutet werden. Sollte ein Nicht-Dalriader Roman von Stauffenberg töten, so soll ihm kein Dalriader gram sein, sondern ihn im Gegenteil mit Gastfreundschaft, wie einen guten Freund behandeln.

In unserem Mitleid für das Volk der Archenar stelle dies auch die einzige Möglichkeit dar, wie die Archenar einzeln oder gesamt zumindest den Status eines Tieres, oder auch eines Menschen wieder erlangen können.

So wird es auf den Inseln, am Festland und in anderen Welten verkündet im 6ten Jahre des Ard Ri Rodri McFiddich, im Namen des Landes Dalriada und seiner Götter.

Mehr kann man eigentlich zu den Beziehungen Dalriadas zu den Achenarn nicht sagen - außer vielleicht, dass laut letzter Berichte diese Anhänger Stauffenbergs eigentlich nicht wirklich Achenar sind, da sie sich abgespalten haben und in ihrem eigenen Land für vogelfrei erklärt worden sind...



Einbürgerungen

Die Königsversammlung hat beschlossen, Fremd- und Festländer erst nach einer Bewährungsfrist von 3 Jahren, und selbst dann nur vom Ri Ruirech oder einem direkten Bevollmächtigten einbürgern zu lassen. D.h. dass jeder Dalriader zwar einen solchen adoptieren kann (oder sonst wie an das Land binden, z.B. über einen Lehensschwur), dass aber das Verhalten desjenigen in den kommenden 3 Jahren darüber befindet, ob der König dies auch anerkennt. Während dieser Frist erhält der Einzubürgernde permanentes Gastrecht, d.h. es kann ihn niemand einfach so umbringen oder versklaven. Er gilt als Person, und es entwickelt sich auch langsam sein Enech, während das Land ihn als neuen Dalriader erwägt. Er hat aber weder Erbrecht, noch das Recht, Land zu besitzen. Am Ende dieser 3 Jahre (in seltenen Fällen auch früher) wird er dem Ri Ruirech vorgeführt, und der entscheidet, ob dieser nun als vollwertiger Dalriader gilt, mit allen Rechten und Pflichten, oder ob dieser das Land zu verlassen hat.

Gastfreundschaft und Schutz für Fremdländer

Wie jedem wohl klar sein dürfte, ist eine der heiligsten und wichtigsten Traditionen die der Gastfreundschaft. In Dalriada ist es üblich, wenn man auf das Land eines anderen kommt, diesen um Gastfreundschaft zu bitten. Diese muß nicht unbedingt gewährt werden, jedoch ist es sehr ehrenhaft und daher auch üblich Gastfreundschaft zu üben. Dies bedeutet, dass eine Art zeitweiliger Vertrag zwischen diesen beiden Personen entsteht (so die Gastfreundschaft gewährt wird), wobei der Gastgeber für den Schutz des Gastfreundes sorgt, sowie für Unterkunft und Essen auch seinen besten Möglichkeiten. Bei sehr großen Helden als Gast kann es sogar vorkommen, dass die Frau des Gastgebers „Gastprostitution“ anbietet, d.h. dass sie sich selbst dem Gast für die Nachtruhe anbietet. Je großzügiger der Gastgeber ist, desto ehrenhafter verhält er sich, d.h. sein Enech wächst. Niemals würde der Gastgeber Geld für seine Gaben verlangen, das wäre ehrlos. Umgekehrt verpflichtet sich der Gast dazu, dem Gastgeber beizustehen, so dieser Beistand benötigt (z.B. im Falle eines Angriffes) und normalerweise bringt der Gast auch Gastgeschenke mit. Auch hier gilt wieder, dass Großzügigkeit als besonders ehrenhaft gilt. Des Weiteren sind Gast und Gastgeber für diese Zeit miteinander verbunden, d.h. was der eine macht, fällt auch auf den anderen zurück. Die Gastfreundschaft gilt als heilig und ein Bruch derselben ist eines der größten Verbrechen, eines, das sogar mit dem Tod bestraft werden kann.

Es existiert sogar der Stand der professionellen Gastgeber, der Wirte, die von Anfang an über enormen Reichtum verfügen müssen, da sie ohne Entgelt jeden bewirten, der zu ihnen kommt. Das Enech der Wirte kann sehr schnell das der größten Helden und Könige übersteigen.

Normalerweise wird die Gastfreundschaft für 3 Tage gegeben (nach dem alten Sprichwort: „Gäste sind wie Fische, nach drei Tagen fangen sie zu stinken an“), jedoch kann jeder je nach seinem Sozialstand auch einer bestimmten Menge Leuten für unbestimmte Zeit Schutz gewähren (siehe „Schutz“ unter den einzelnen Sozialständen).

Für Fremdländer gilt, dass sie für die Zeit der Gastfreundschaft/ des Schutzes auch als Rechtspersonen gelten, wobei hier in bestimmtem Rahmen ihre Gastgeber für sie bürgen. Diese Sonderstellung wird dadurch dargestellt, dass der ausländische Gast ein Stück Tartan des Gastgebers erhält, das er für diesen Zeitraum offen tragen sollte, da sonst andere ihn ja nicht als Rechtsperson erkennen könnten, denn der Fremde hat ja kein Enech.



Könige – Unversehrtheit und Gerechtigkeit

Ein König sollte im Idealfall frei von jeglichem Makel sein.

Um seine Herrschaft fortführen zu können, muss ein König in jeder Hinsicht dem Ideal entsprechen und darf keine Fehler, Mängel oder (körperliche) Makel aufweisen. Wird dem König eine permanente Verkrüppelung zugefügt, muss er theoretisch auf die Königsherrschaft verzichten. Im Falle der Verletzung mit langfristigen Folgen ist der König in solchen Fällen von dem Ratsschluss der anderen Mächtigen des Königreiches abhängig, ob er seine Position behalten darf oder nicht.

Ein schönes Beispiel für diese Problematik bietet das Cath Maige Tuired: Im Kampf gegen die Fomori wird dem König der Tuatha De Danann Nuadu die Hand abgeschlagen. Obwohl sein Schmied ihm eine künstliche Hand aus Silber fertigt, überlässt er bereitwillig dem Alleskönner Lugh bei dessen Ankunft die Königsherrschaft – und Lugh ist es schließlich, der die Tuatha De Danann in den nächsten Kampf führt.

In derselben Erzählung wird Bres, der vor Nuadu König über die Tuatha De Danann war, die Königsherrschaft aberkannt, weil ein Poet, ein Satiriker, ihn öffentlich der schlechten Herrschaft bezichtigt – Bres war ein geiziger, nachlässiger König gewesen.

In den Rechtstexten nimmt eine Fähigkeit des Königs eine besondere Stellung ein: Seine Fähigkeit, ein gerechtes Urteil zu fällen. Ist der König dazu nicht in der Lage, sind seine Urteile falsch, leidet das ganze Land darunter – und zwar in einer sehr direkten Art und Weise – aufgrund der besonderen Verbindung, die ein Herrscher mit dem Land hat!

Die Folgen für solche Fehlurteile sind schlechte Ernten, krankes Vieh, unfruchtbare Frauen, verlorene Schlachten – das ganze Land wehrt sich quasi gegen die Ungerechtigkeit des Königs. Ist der König jedoch bedacht und gerecht und weise in seinem Urteil, so profitieren das Land, das Vieh, das Wetter und die Menschen – seine Herrschaft wird eine fruchtbare und friedensvolle sein. Ein Fehlurteil gehört zu den drei schlimmsten Dingen, die ein König tun kann, zusammen mit Erpressung und der Ermordung eines Familienangehörigen. Alle diese Dinge führen laut Rechtstexten früher oder später zu einer Absetzung des Königs.

Hier wird ganz klar, dass von einem König ein integeres Verhalten erwartet wird – im Idealfall ist er natürlich ein weiser, gerechter Herrscher. Eigentlich sehen die Rechtstexte auch vor, dass ein König seinen Ehrenpreis und damit auch seinen Status verlieren kann, wenn er sich von den Idealvorgaben zu weit entfernt. Das Königtum ist also keineswegs als Gottesgnadentum gedacht – jeder König sollte sich seinem Tuath als guter Herrscher erweisen.



Die Clans

Die Inseln

Creag Eilean (Steininsel)

Diese Insel läßt sich am Besten mit den schottischen Highlands vergleichen. Die Vegetation ist spärlich und karg, das Klima rau, windig und eher kühl. Selten lassen sich Temperaturen über 20°C messen, dafür fallen sie auch nicht unter -15°C. Es wird gesagt, daß die Bewohner immer die Sonne sehen. Sie kennen zwei Sonnen: die scheinende und die flüssige (Letztere wohl öfter). Die Küsten fallen steil ab, und nur in bestimmten Buchten ist es möglich mit Schiffen anzulegen, meist kann nur mit kleinen Booten übergesetzt werden.

Im kühlen aber nicht so schroffen Norden lebt Clan DeBruce bereits länger als die Geschichten erzählen können. Die Schafpopulation hat längst die menschliche überstiegen, und auch sonst leben hier nur die stämmigen Hochlandrinder. Die Bevölkerung lebt von eben dieser Viehzucht. Die größte Stadt ist Dun Fionghall, die Stadt des Regens. Allein der Name sagt genug über das Klima aus.

Der hochgebirgige restliche Teil der Insel ist wenn möglich noch ein wenig unwirtlicher. Er wird von Clan MacDubh dominiert, hier ist selbst Viehzucht nur schwer möglich, so daß die Menschen hier hauptsächlich von der Jagd leben. Karge Höhen und dunkle Wälder bieten nichts für ängstliche Naturen. Caer Ard ist der Sitz des Clans, und mehr eine Festung als eine Stadt. Genau wie das Land ist auch der Menschenschlag hier hart und stark, und bringt gefürchtete Krieger hervor. Meist sind die Leute allerdings zu sehr um das Überleben beschäftigt, um sich um ihr Image zu kümmern.

Die südliche Küste ist etwas flacher, was eine Besiedelung für Clan MacDonald günstig machte. Dieses Gebiet besteht aus Handelsstützpunkten und Häfen, der Handel mit Fellen, Stoffen und Erz gedeiht, und als Gegenleistung beliefert Clan MacDonald die Insel mit Getreide und Früchten.

Galldach (Lowlands)

Diese Insel bietet einen krassen Gegensatz zu der obigen, da hier goldene Weizenfelder und saftige Wiesen das Bild des Landes prägen. Das Klima ist hier gemäßigt, und ideal für den Anbau.

Sanfte Hügel und lichte Wälder haben einen starken, bodenständigen Menschenschlag hervorgebracht: Clan MacConnor, dessen Sitz in der Landesmitte in Dun Fiodh ist. Die Menschen leben von Ackerbau und Viehzucht, insbesondere Rindern. Das Bild des rothaarigen, stämmigen Dalriaders hat sich sicherlich auf dieser Insel geprägt.

Im Norden befindet sich die goldene Stadt der Handwerker, Dun Or, der kupferbedachte Sitz Clan Frasers. Die handwerklichen Leistungen dieser Menschen werden noch in hunderten Jahren gerühmt werden, besonders ihre Fertigkeiten in der Metallfertigung sind erwähnenswert. So ist es kein Wunder, daß an der gesamten Ostküste Handelsstädte Clan MacDonalds anzufinden sind.



Doirionn Eilean (Sturminsel)

Hier sind sowohl Felder, Wiesen, als auch dunkle Wälder und schroffe Berge zu finden. Diese Insel wird nicht nur wegen ihrer Witterung so genannt, meinen spitze Zungen, sondern auch wegen ihres politischen Klimas: Sowohl die Hauptstadt Dunadd befindet sich hier, als auch der Sitz des größten und einflußreichsten Clans Dalriadas: Dun Eidin. Clan MacLeglean besitzt praktisch die gesamte Insel. So ist es kein Wunder, daß, wenn es zu irgendeiner Veränderung des Schicksal Dalriadas betreffend kommt, die Entscheidungen auf dieser Insel fallen.

Der klassische Adel hat hier seinen größten Einfluß, und die Menschen dieser Insel haben am ehesten Muße, sich den schönen Künsten zu widmen, sodaß die besten Barden von hier abstammen, und hier auch den größten Zuspruch finden.

Cu Cullain, einer der größten Helden des Landes lebte und handelte hier, und ist im Norden dieser Insel mit seinem Gefährten im Poodles Caern begraben. Diese Stätte wird immer wieder von Bewohnern ganz Dalriadas besucht.

Im Nordwesten der Insel gehört ein kleiner Teil Clan MacFiddich, der hier Getreide für seinen hervorragenden Whiskey anbaut.

Die kleineren Inseln

“Lord of the Isles” ist der Titel, der Clan MacLeod zukommt, und mit Recht. Fast alle kleineren Inseln fallen unter seinen Einflußbereich. Das Herz und die größte Stadt stellt Eilean Donnan Castle dar. Die Bevölkerung lebt hauptsächlich von Viehzucht, das Klima ist gemäßigt, aber windig, die Menschen laut und stolz, wie das Meer.

Dun Frasad, der Sitz von Clan MacFiddich verdient besondere Aufmerksamkeit. Er befindet sich auf einer kleinen Insel im Norden, und auf dieser sind die besten Whiskeybrennereien der bekannten Welt. Niemand gibt es, der davon probiert hat, und nicht davon schwärmt.

Die zweite besondere Insel ist der Sitz der größten Flotte Dalriadas, der Sitz der MacDonald: Caer Ilas. Diese befindet sich direkt unter Dun Frasad. Clan MacDonald ist der Herrherr Dalriadas, und die stärkste Verbindung zum Festland. Braucht man eine Schiffspassage oder irgenwelche Güter, so wendet man sich an die Leute dieses Clans.



Flaggen, Fahnen und Farben der Clans (und Dalriadas)

Allgemeines

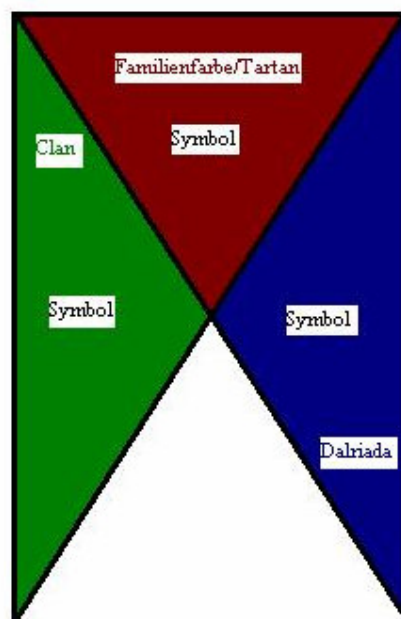
Die Farbgebung von Flaggen ist ungeheuer wichtig.

Auch wenn die Tartanfarben von Unterfamilie zu Unterfamilie im selben Clan verschieden sind, dafür aber manchmal bei Unterfamilien fremder Clans ähnlich aussehen, so sind doch die Fahnen klar und deutlich besonders durch ihre Farben heraldisch zu erkennen.

(OT: es funktioniert sonst im Speziellen für SLs nur sehr schwer, genügend Plaidstoff aufzutreiben, um z.B. 30 Mann Burgesatzung gleich einzukleiden. Geschweige denn, dass man einen bestimmten Stoff (Muster!) immer halbwegs günstig bekommt! Einfärbiger Stoff für Flaggen ist aber leicht zu bekommen, außerdem braucht man da nicht so viel.)

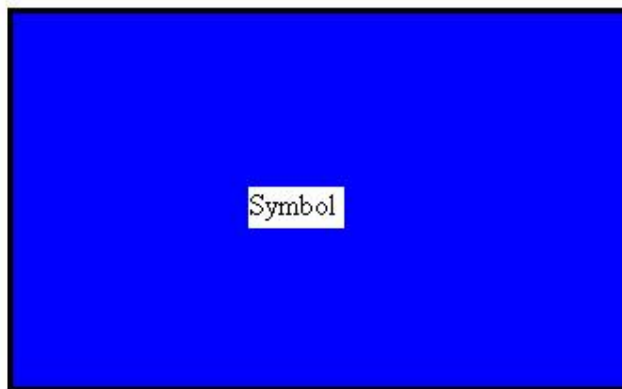
Jeder Großclan (und Dalriada als Land) hat seine eigene Farbe, die im Folgenden aufgeführt werden soll. Die Unterfamilien benutzen normalerweise das Muster und die Farben ihres Plaidstoffs für die Heraldik.

Die Fahnen können folgende Formen haben:



In der Mitte des jeweiligen Feldes befindet sich das Symbol (z.B. die Burg der McLegleans) oder eine vereinfachte Version des Symbols (z.B. ein Turm bei den McLegleans) des Clans oder der Unterfamilie.

Rechts ist immer die Farbe Dalriadas, links die des Großclans und oben in der Mitte der Tartan der Unterfamilie (des jeweiligen Großclans).



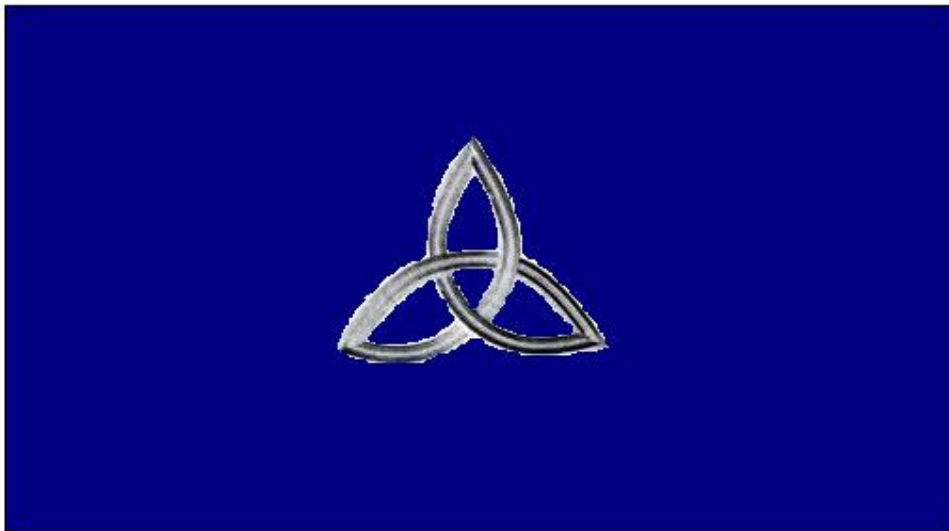
In der Mitte des Rechteckes befindet sich das Symbol (z.B. die Burg der McLegleans) oder eine vereinfachte Version des Symbols (z.B. ein Turm bei den McLegleans) des Clans oder der Unterfamilie.

Die Farbe ist bei Rechtecksfahnen natürlich immer nur eine, d.h. die des jeweiligen Unterclans, Großclans oder die des Landes Dalriada selbst.

Die Symbole der Großclans sind im Übrigen auch bei den jeweiligen Clanbeschreibungen zu finden (gleich oben rechts ☺), die Farben dann am Schluß der Clanbeschreibungen.

Dalriada

hat als Farbe Dunkelblau und als Symbol einen keltischen Knoten:





Clan McLeglean

Provinz: Doirionn Eilean

Bevölkerung: 1000 000

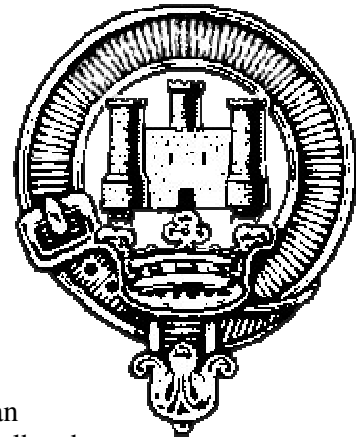
Heer: 20 000 Mann + 60 000 Bauern

Motto: Fortis et fidus (Stark und treu)

oder Garg'n uiar dhuis gear (Fierce when roused)

Clanchef: Myrddin mabCulhwch

Tanaise Ri (Thronfolger): Iolar mabMyrddin mabCulhwch



Besondere Personen:

Die Herrscherin des Clans und Frau von Myrddin, Annwn MacLeglean

Der Zwillingbruder des Königs, Ard Drui der Provinz, Morlin mabCulhwch

Die Söhne und Töchter des Königs: Angus, Dugall, Morran und Annwn

Hauptstadt: *Dun Eidin*, die glänzende Feste der dalriadischen Kultur, die hohe Burg über der Stadt wachend, wie ein Mahnmahl vergangener wie auch noch nicht geborener Legenden, während sich die lebenden Helden hier die Hand reichen. Wahrscheinlich die größte Stadt Dalriadas, eine Metropole, in der man sowohl Krieger wie auch Gelehrte trifft, Barden singen über sie und selbst Sidhe sollen sich hier schon eingefunden haben. Die zweite wichtige Stadt dieser Insel ist Dunadd, die Feste des Hochkönigs und politischer Spielgrund für alle Clans, auf diesem Parkett fühlen sich McLeglean und deBruce von allen Clans am wohlsten (wenn auch die meisten anderen eher mit Ersteren können).

Heimat: *Doirionn Eilean*, die Sturminsel. Eigentlich wechseln sich hier Felder und Wiesen mit dunklen Wäldern und kargen Hochmooren ab, auch das Wetter ist zwar überwiegend feucht, doch ist diese Insel bei Weitem nicht so unwirtlich wie z.B. Creag Eilean. Der Name kommt auch von den Stürmen, die über sie hinweg ziehen, doch noch viel mehr von den Stürmen im übertragenen Sinne, denen ihre Bewohner trotzten. Viele Schlachten fanden hier statt, und auch heute noch werden hier Kämpfe gefochten, doch meist eher auf politischem Grund. Denn hier befindet sich auch Dunadd, die Stadt und Feste des Hochkönigs. Hier werden die wichtigsten Entscheidungen für Dalriada getroffen, und es schadet McLeglean sicher nicht, daß dies ausgerechnet auf seinem Heimatgrund passiert. Die McLegleans leben sowohl in Städten, wie auch in Dorfgemeinschaften. Und auch die Andersweltwesen, wohlmeinende wie auch... weniger angenehme lassen sich hier öfter blicken als anderswo, und fast jeder hat schon von persönlichen Erlebnissen mit diesen übernatürlichen Wesen gehört oder gar selber eines gesehen.

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Wenn man einen Clan als „klassisch dalriadisch“ bezeichnen kann, dann McLeglean. Es ist sicher nicht leicht, doch möglich, seinem erblichen Stand zu entwachsen.

Verhalten: Vom klassischen Bild eines Highlanders bis hin zum gelehrten Adligen halten sich hier alle an die Traditionen. Sie versuchen ein möglichst gutes und starkes Verhältnis zur Anderswelt aufrecht zu erhalten, und auch daraus entsteht ihnen Stärke. Dennoch sind sie Neuem gegenüber offen. Auch findet man hier einen erhöhten Anteil an Gelehrten, Druiden und Barden. Doch sollte man dies nicht falsch interpretieren, denn sie sind auch stolz und kriegerisch. In den meisten Bauerhöfen hängt ein Claymore oder anderes Schwert griffbereit an der Wand.



Aussehen: Die meisten tragen den klassischen Plaid der Hochlandbewohner, oder aber auch manchmal Hosen in den Clansfarben. Man kann hier alles finden, von einfachen Roben der Gelehrten bis zu prunkvollen Ausstattungen mancher Adelliger.

Bemerkungen: Der Tanaise Ri ist momentan am Festland unterwegs, um diplomatische Beziehungen aufzubauen. Das Land lebt in Wohlstand und Frieden. Es wird gemunkelt, daß Morlin wesentlich älter ist, als er wirkt (Myrddin wirkt etwa um 30 Jahre älter, er ist jetzt 54)

Clan McLeglean nimmt eine ganz eigene Stelle im Gefüge Dalriadas ein. Einerseits ist er allein durch seine Größe die führende Kraft der Inseln. Er besitzt fast ganz Doirionn Eilean, d.h. fast ein Viertel der Landmasse Dalriadas, er hat die meisten Leute und er steht auch wirtschaftlich gut da. Er hat keine Spezialisierung, wie z.B. sich ja Clan Fraser durch die besten Handwerker auszeichnet, sondern er ist in praktisch jeder Sparte präsent. Andererseits wollte er nie die Macht an sich reißen oder auch den Hochkönig stellen, denn seine Könige wußten immer, daß zu viel Macht in einer Hand nicht gut für das Land sein konnte. Dennoch sind sie politisch sehr aktiv, sie führen durch gutes Beispiel und Persönlichkeit. Dies führte und führt immer wieder in direkten Konflikt mit Clan deBruce, die zweitgrößte, früher größte Kraft in Dalriada. Denn Clan McLeglean ist weltoffener als die meisten anderen Großclans, und die deBruce waren immer Isolationisten. Mit Unterstützung des Hochkönigs, des Druidenrats und der meisten anderen Clans setzten sie vor einigen Jahren ein Ende der Jahrhunderte währenden Isolationspolitik gegen den Widerstand von Clan deBruce (und den stillen Widerstand der McDubh) durch, was natürlich zu bösem Blut zwischen den beiden Clans führte. Doch die Zeit war reif dafür gewesen, und das spürten auch die meisten der anderen Könige. Die McLegleans wurden und werden immer wieder als natürliche Führer Dalriadas angesehen, obwohl sie das meist gar nicht direkt anstreben, doch dies ergibt sich aus der Persönlichkeit ihrer Könige. Wie auch der derzeitige Ri Ruirech eine schillernde Persönlichkeit ist: Der inzwischen 54jährige Myrddin ist ein Charismatiker, und man munkelt, daß Sidheblut durch seine Adern fließt, genau wie durch die seines Zwillingsbruders Morlin, dem Wanderer, der jedoch nicht älter als maximal 30 wirkt und wohl der größte Druiden des Landes ist, auch wenn er den Titel des Höchsten der Ard Drui immer wieder abgelehnt hat. Vieles wird über diese beiden erzählt, sogar, daß Morlin in der Zeit rückwärts leben soll, oder daß die beiden in Wirklichkeit ein und die selbe Person sein sollen. Der Thronfolger Iolair ist eher ein Gelehrter als ein Krieger, doch folgen ihm auch ihm die Leute ob seinem Ratschluß. Myrddins Frau Annwn war selbst eine Königin eines kleineren Clans, der durch die Fomorach ausgelöscht wurde und ist selbst eine große Kriegerin. Überhaupt hat dieser Clan wohl die größte Anzahl an Legenden hervorgebracht, so auch den wohl nur noch als mystisch zu bezeichnenden Krieger Cu Cullain, dessen Grab sich auch auf ihrer Insel befindet. In diesem Clan lassen sich sowohl Krieger, Druiden, Gelehrte, als auch Bauern, Handwerker und Fischer finden, doch eines ist sicher : Sie sind nicht gewöhnlich. Man munkelt auch, daß gerade auf der Sturminsel, die übrigens ihren Namen nicht nur wegen des Wetters hat, sich die Grenze zur Anderswelt oft verschiebt, auch wenn hier die Gebiete meist nicht so düster sind, wie bei den McDubh.

Farbe: Die heraldische Farbe der McLegleans ist Dunkelgrün.





Clan McLeod

Provinz: Die Inseln

Bevölkerung: 500 000

Heer: 15 000 Mann + 10 000 Fischer

Motto: Hold fast oder Fraoch Eilean (the heathery isle)

Clanchef: Creag MacLeod

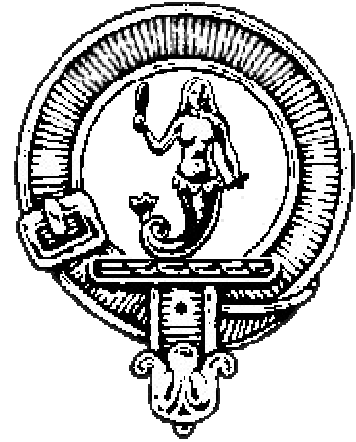
Tanaise Ri (Thronfolger): Damhan mabCreag MacLeod

Besondere Personen:

Druid Moira McLeod, eine sehr hochgestellte Druidin

Ard Druid Neala nicBranwen McLeod, die ins Meer ging.

Druid Ian McLeod, der von der Erdmutter erwählt wurde,
Druid von Innis Erin zu werden



Hauptstadt: Die große Burg von *Eilean Donnan Castle* markiert den Mittelpunkt der McLeod'schen Seefahrt. Der Große Hafen, der auf hölzernen Planken weit ins Meer hinausragt, ist längst zu einer Art Stadt geworden, aufgebaut auf den alten Pieranlagen, die sich dann immer weiter hinaus erstreckten.

Heimat: Die zahlreichen Inseln erstrecken sich weit um die Hauptinseln herum und sind in allen Farben vorhanden. Große und kleine Inseln, grüne und felsige, verlassen und überbevölkerte.... Wer sich hier nicht genau auskennt, dessen Schiffe zerschellen sehr schnell an den heimtückischen Klippen. In diesem Insellabyrinth könnte man einem Feind wohl Jahrhunderte lang trotzen...

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Ihr Ansehen definiert sich auch stark durch ihren Schiffsbesitz.

Verhalten: Ein stolzes, impulsives Volk mit einem Hang zu Übertreibung. Sie sind laut, herzlich, fröhlich und gute Geschichtenerzähler. Die McLeods sind genau wie die See, die sie befahren, manchmal stürmisch und aufbrausend, aber nie lange beleidigt. Sie halten immer ihr Wort, sie geben es nur nicht so oft. Und sie neigen dazu, ganz plötzlich einem Forscherdrang nachzugeben, und in unbekannte Gewässer aufzubrechen, einfach nur, um ein Abenteuer zu erleben...

Aussehen: Den meisten McLeods sieht man es an: Von Wind und Wetter gegerbte Gesichter, mit einem stolzen Funkeln in den Augen. Sie tragen zumeist statt schwerer Kilts nur Umhänge und Schärpen in Clansfarben (Schwere Stoffe neigen dazu, schneller unterzugehen...), und sind nicht ganz so schmuckversessen wie die anderen Clans. Ihre Kleidung orientiert sich eher an praktischen Maßstäben, so tragen sie auch eher Hosen als Plaids.



Bemerkungen:

Lord of the Isles ist ein durchaus zutreffender Titel für den Clan MacLeod, welcher der uneingeschränkte Herrscher der Inseln um Dalriada, wie z.B. Innis Draoi ist.

„Die Herren der Inseln“ ist der Titel, den die McLeod sich selbst zusprechen, und wer sollte es ihnen wohl streitig machen? Sie besitzen den Großteil des Inselgewirrs zwischen den 2 Hauptinseln und stellen die besten Seefahrer ganz Dalriadas. Denn die Gewässer um die Steilküsten sind meistens tückisch, doch schon auf den großen Inseln ersetzt die Schifffahrt größtenteils den mühsamen Weg durchs Landesinnere, und auf den teilweise winzig kleinen Inseln ist es unumgänglich, kommt man doch per Schiff in ein paar Minuten von einer auf die andere Seite. Sie fahren selten über die Hoheitsgewässer Dalriadas hinaus, das überlassen sie den McDonalds, auf deren Schiffen sie häufig angeheuert werden oder denen sie mit ihren eigenen, schnelleren Schiffen Geleitschutz geben. Sie sind dafür zuständig, die heimischen Gewässer sicher zu halten. Gerne romantisieren sich die McLeod in großspurigen Geschichten als die „Beschützer Dalriadas“, was zum Teil durchaus stimmt. Denn sie sind im Gegensatz zu den McDonalds keine Händler, sondern rauhe Krieger zur See, was auch ihr aufbrausendes Temperament erklärt. Manchmal überkommt es einen von ihnen, und er zieht aus, um das Unentdeckte zu erforschen und seinem Durst nach Abenteuern nachzugeben und um neuen Stoff für Geschichten zu liefern. Sie leben zwar hauptsächlich von Fischerei und Hochseefischerei und beliefern auch die restlichen Clans mit Fischen, besitzen jedoch die zweitgrößte Flotte, die Kriegsflotte Dalriadas, da ihre Schiffe meist kleiner, aber dafür wendiger und wehrhafter als die der McDonalds sind. Ein sehr kleiner Teil des Clans betreibt hin und wieder auch Piraterie, teils untereinander als eine Art „Ehrensport“, ähnlich manchen anderen Clans mit ihren großen Viehraubzügen.

Farbe: Die heraldische Farbe der McLeods ist Dunkelrot/Weinrot.





Clan McDonald

Provinz: Die südlichen Küstenregionen Creag Eileans
die westlichen Küstenregionen Galldachs,
und die Insel Caer Illas

Bevölkerung: 600 000

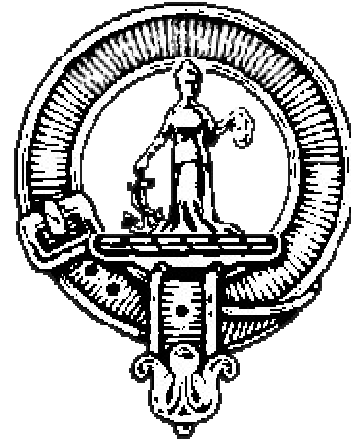
Heer: 10 000 Mann + 30 000 Bauern

Motto: Per mare per terras (Bei Land und bei See)
Oder Cuidich'n righ (Help the king)

Clanchef: Edgar MacDonald

Tanaise Ri (Thronfolger): Malcolm mabEdgar MacDonald

Besondere Personen:



Hauptstadt: *Caer Illas*, die größte Stadt der McDonalds liegt zentral auf einer Insel in der See zwischen den 3 Hauptinseln und ist damit wie geschaffen für den Handel. Durch die Handelshallen von *Caer Illas* fließt so ziemlich jedes Gut, das irgendwo in Dalriada zu haben ist. Es ist eine laute Stadt, voll hektischem Geschrei und geschäftigen Treiben. Hier ist seit der Öffnung vor drei Jahren der Anteil an Fremdländern auch groß genug geworden, daß sich so etwas wie ein „Ausländerviertel“ gebildet hat, mit Leuten, die für dalriadische Maßstäbe sehr fremd und exotisch wirken, mit denen die McDonalds aber ein friedliches Zusammenleben führen.

Heimat: Abgesehen von ihrer eigenen Insel sind die McDonalds auf ganz Dalriada anzutreffen. In den meisten größeren Städten besitzen sie Handelskontoren. Entlang der meisten Küsten, vor allem an der Süd-Küste *Creag Eileans*, an der Nord- und Nordöstlichen *Galldachs* und der nördlichen Küste *Doirionn Eileans* besitzen sie Häfen und kleine Siedlungen, über diese läuft der meiste Seehandel.

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Allerdings verleiht hier der Besitz von Schiffen und Erfolg im Handel mehr Einfluß als z.B. Landbesitz, wie es ja bei den anderen Clans üblich ist.

Verhalten: Grundsätzlich sind die McDonald ein offenes Volk, das sich nicht so sehr gegen äußere Einflüsse wehrt wie der Rest. Sie besitzen zwar durchaus den dalriadischen Stolz und Hochmut, aber sie können ihn im richtigen Moment runterschlucken, beispielsweise wenn es etwas Wichtiges zu verhandeln gibt.

Aussehen: Neben der klassischen dalriadischen Mode findet man unter den McDonalds immer wieder ausländische Konzepte, wenn auch immer etwas „angepaßt“, dem eigenen Stil und Kulturdenken unterworfen. Im Gegensatz zur allgemeinen Meinung nehmen sie nicht einfach alles an, was man ihnen vor die Füße wirft, sondern passen ihnen sinnvoll erscheinende Dinge einfach an.



Bemerkungen:

Als Herrscher über die Küsten des Südens ist Clan MacDonald zu einem Handelsherren mit dem Festland aufgestiegen. Er besitzt die größte Flotte Dalriadas. Edgar ist ein sehr erdverbundener Chef.

McDonald ist der Handelskontakt Dalriadas nach außen. Die Handelsherren, die den meisten Kontakt mit den Völkern außerhalb Dalriadas pflegen, sind innerhalb ihres eigenen Landes nicht bei allen beliebt (besonders die Isolationisten geben ihnen eine Teilschuld an der Öffnung Dalriadas), aber unbedingt notwendig. Handel ist ja grundsätzlich etwas sehr Positives, aber der großangelegte Einsatz der Schrift wird von manchen etwas schief angesehen (Geschriebenes ist schließlich tot). Als Grundvoraussetzung für den organisierten Handel wurde sie von außen nach Dalriada „importiert“, und McDonald hat sich als einziger ernsthaft damit auseinandergesetzt. Außerdem hatte Clan McDonald als Einziger auch schon vor der Öffnung bisweilen Kontakt (Handel) mit Fremdländern. Mittlerweile haben sie gehörigen Reichtum und Einfluss erlangt, wenn sie auch manchmal als etwas gierig gelten. Sie besitzen die größte Flotte Dalriadas.

So oder so, das komplette Handelssystem Dalriadas liegt auf den Schultern dieses Clans, und sie wissen schon damit umzugehen.

Farbe: Die heraldische Farbe der McDonalds ist Hellblau.





Clan McConnor

Provinz: Das Landesinnere Galldachs

Bevölkerung: 700 000

Heer: 10 000 Mann + 40 000 Bauern

Motto: Hoc majorum virtus (Hier ist die Ehre meiner Ahnen)

Clanchef: William mabAengus mabGoath MacConnor

Tanaise Ri (Thronfolger): Lulach mabWilliam MacConnor

Besondere Personen:



Hauptstadt: *Dun Fiodh* ist der Sitz des Königs der McConnors, eine große, laute Stadt, die sich weit über die Hügel um eine große Burg erstreckt. Sie wirkt stark, doch eher hell, sie hat nichts düsteres an sich. Weit um die Stadt liegt ein großer Ring von Weiden und Äckern, der ganze Stolz und Reichtum des Clan McConnor ist hier konzentriert. In der Stadt selbst finden sich reichlich Handwerker und Tavernen, sowie ein ständiger, riesiger Bauernmarkt. Die Menschen sind zumeist entweder am arbeiten oder feiern.

Heimat: Die McConnors bewohnen das Landesinnere Galldachs, die Lowlands. Hier wechseln einander üppige Weiden mit Schafen und Rindern und goldene Felder ab. Das Wetter ist mild, manchmal sogar sonnig. Ihre Städte sind meist aus Holzbauten, nur ihre Hauptstadt besteht zum größten Teil aus Stein. Krieg und Stürme suchen sie selten heim, somit besteht dazu auch keine Notwendigkeit. Große Scheunen und Lagerhäuser stehen neben ihren Wohngebäuden. Das Land bietet ein Bild des Rustikalen, Konservativen, Ewigen. Nur wenig Verschnörkelungen zieren ihre Häuser, doch diese wenigen sind kunstvolle Holzschnitzereien. Der Großteil der Bevölkerung lebt in Dörfern.

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Der Land- und Viehbesitz nimmt hier einen starken Stellenwert ein. Die Adeligen sehen sich als Beschützer ihres Volkes und trainieren das Kriegshandwerk, auch wenn sie schon lange keinen Krieg mehr erlebten. Sie sind genauso erdverbunden wie ihre bäuerlichen Untertanen, und sehen sich somit als Diener ihres Volkes. Sie reisen wenig bis gar nicht, und überlassen sogar den Handel ihrer Güter im Großen lieber ihren Nachbarn, den McDonalds.

Verhalten: Ob Bauer oder Adeliger, die McConnors sind bodenständig, gemütlich, möglicherweise etwas rauh. Sie sind immer zu Späßen aufgelegt, arbeiten hart, lachen gerne, prügeln sich und versöhnen sich sofort wieder, um miteinander einen trinken zu gehen. Die Adeligen sind natürlich kämpferischer als die Bauern, aber auch sie greifen nur in Kriegszeiten zum Schwert, niemals in einer Prügelei, denn diese sind selten ernst gemeint. Sie leben mit dem Land und es gibt kaum jemanden, der mit ihnen ein ernsthaftes Problem hat. Gerade unter den McConnors hat die alte Tradition des Viehdiebstahls beinahe was von einem „Ehrensport“. Es gibt Generationen andauernde, halb-freundschaftliche Fehden, bei denen sich 2 Unterclans immer wieder das Vieh abnehmen.



Aussehen: Klassische dalriadische Mode wird von den McConnor bevorzugt. Sie weichen nicht gern von ihren Gewohnheiten ab und sträuben sich gegen alles nicht-dalriadische. Kilt und Schärpen in Clansfarben werden getragen, Hemden, Umhänge und Kleider werden aus bunten Wollstoffen gefertigt. Der Adel ist daran zu erkennen, daß sie es sind, die auch im täglichen Leben eine Schwert an der Seite haben mögen, oder aber an den kunstvoll gearbeiteten goldenen Torques, die sie um den Hals tragen. Die meisten haben eher helleres, oft auch rotes Haar, oft zu Zöpfen geflochten. Sie statten sich nicht mit allzuviel Schmuck aus, die Erde ist der Schmuck der Bauern und die Waffen und Rüstungen der der Adeligen und Könige.

Bemerkungen:

Als einer der wildesten und bodenständigsten Clans leben die meisten MacConnors von Ackerbau und Kriegshandwerk.

Das Gebiet des Clans McConnor wird nicht zu Unrecht als Kornkammer Dalriadas bezeichnet. Weit wogen die goldenen Felder im Wind, wenn die Sonne darauf glänzt. Ja, hier gibt es tatsächlich einigermaßen Sonnenschein und mildes Wetter! Der Clan ist gesegnet, was die Witterung und die Fruchtbarkeit betrifft, er besteht zum größten Teil aus Bauern und versorgt zu einem guten Teil die restlichen Clans mit Nahrungsmitteln, wie Korn, Brot, Milch, Fleisch, aber auch Nebenprodukten wie Wolle oder Leder. Und wenn ein schlechtes Jahr kam, und das Land oder eine Laune der Götter die Dalriader mit einer schwachen Ernte strafte, so war es Clan McConnor, der die Leiden lindern und viele vor dem Verhungern retten konnte. Sie mögen vielleicht, genau wie das Land mit dem sie leben, weniger hart als viele der anderen Clans sein, doch darf man ihre Rolle niemals unterschätzen. Sie sind in vielerlei Hinsicht der Erdverbundenste der großen Clans. Sie leben nicht nur auf und von dem Land, sondern mit ihm. Ihre Adeligen sind Krieger, die auf ihr Volk achten, keine Politiker. Politik im größeren Sinne interessiert sie eigentlich kaum, denn sie wissen, daß ohnehin nur derjenige, der gut für das Land ist auch überlebt. So ist es eigentlich kein Wunder, daß der Hochkönig aus ihren Reihen erwählt wurde, gerade weil sie diesen Titel nicht angestrebt haben. (Und weil damit nicht zu viel politische Macht in einer Hand ist.) Das kleine Volk, das in keinem glücklichen Haushalt fehlen sollte, ist hier besonders hoch geachtet und zeigt sich auch hier am ehesten einmal seinen Mitbewohnern. (Und für Milch, bzw. Whisky und Keksen arbeiten sie auch genauso hart mit und sorgen für gutes Gelingen der Arbeit.)

Farbe: Die heraldische Farbe der McConnor ist Ockerbraun.





Clan DeBruce

Provinz: N – Spitze Creag Eileans

Bevölkerung: 600 000

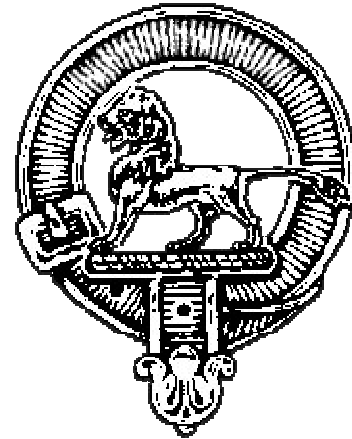
Heer: 10 000 Mann + 50 000 Bauern

Motto: Fuimus (Wir waren hier)

Clanchef: Margaret DeBruce (banchomarbae)

Tanaise Ri (Thronfolger): David DeBruce

Besondere Personen:



Hauptstadt: *Dun Fionghall*, Passenderweise die „Stadt des Regens“ genannt, ist die prächtige Hauptstadt der deBruce. Sie liegt hoch oben auf einer Klippe, eine Stadt aus Stein, deren Gebäude bis zu 3 Stöcke hoch sind. Die Straßen sind gewölbt, ein Gewirr von kleinen Gruben und Kanälen halten die Häuser frei von Überflutungen. Die Klippe überragt ein massiver Bau, der die großen Seilwinden beherbergt, mit denen *Dun Fionghall* mit dem Hafen verbunden ist, der weit unterhalb der Stadt liegt. Die Piere des Hafens ragen weit in die Bucht hinein, und sind durch Wellenbrecher, riesige Steinhäufen außerhalb des Hafens, vor den Gefahren der See geschützt.

Die deBruce treiben regen Handel, nicht nur mit den McDonald, sondern auch direkt mit den anderen Clans. Sie selber liefern das beste Vieh in ganz Dalriada, wenn auch der Transport außerhalb des großen Hafens *Dun Fionghalls* problematisch ist. Die Tiere werden mit Seilwinden auf kleine Boote geladen, die wie schwimmende Käfige aussehen und gerade mal Platz für ein Tier und einen Mann bieten, mit denen die großen Schiffe weit ab der gefährlichen Klippen beladen werden. Der Salz- und Erzhandel erweist sich hier als weitaus weniger problematisch.

Heimat: Die deBruce bewohnen das nördliche Ende *Creag Eileans*, das aus Hochebenen besteht. Die Klippen fallen steil ab, und es ist schwer hinunter ans Wasser zu gelangen. Das Wetter rangiert zwischen feucht und sehr feucht, meistens letzteres. Der beständige Niederschlag sorgt dafür, das sich fruchtbarer Boden nicht ansammeln kann. In ihre gewieften Art haben die deBruce auch hierum einen Weg gefunden: Sie bauen die notwendigsten Getreide in Steinfurchen an, die mit Seetang und Algen gefüllt werden, und somit genug Nährstoffe liefern. Die Städte der deBruce bestehen aus massiven Steingebäuden, die meist Mehrstöckig sind, die Burgen überragen das umliegende Land und sind, auf Hügeln errichtet, mehr Statussymbol als Befestigungsanlage. Einem beständigen Zeigefinger: „Wir sind da“, gleich, mit mehreren niedrigen Mauern umgeben, die komplizierte Muster ergeben.

Eine Besonderheit gibt es noch: Das Land ist durchzogen mit alten Ruinen, die unbewohnt und düster dastehen, Erinnerungen an eine andere, alte Zeit. Manche sollen gar von den Tuatha de Dannan errichtet worden sein....

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Doch ist es hier sicherlich schwieriger als in den anderen Clans, aus seinem Stand auszubrechen. Die Verwandtschaftsbeziehungen sind hier wesentlich... enger und politisches Intrigenspiel ist so etwas wie ein Hobby der Adeligen. Es kommt sehr selten zu tatsächlichen Auseinandersetzungen, das Meiste läuft hinter den Kulissen mit Politik und Intrige.



Verhalten: Die Adeligen und Könige sind hochmütig, von sich selbst überzeugt und halten sich für die definitiv Besten. Die Toleranz gegenüber anderen ist meist eher gering, aber da man andere Leute immer noch zu etwas brauchen kann, sind sie meist prophylaktisch freundlich. Sie scheinen nie wirklich kapiert zu haben, das ihr übertriebener Egoismus sie davon abhält, jemals die wirklich große Macht in Dalriada zu sein.

Die Unfreien, Bauern und Handwerker sind ein ruhiger, gemütlicher Menschenschlag, die sich des Friedens in ihrem Land wohl bewußt sind, und die Eskapaden ihrer Herren meist mit einem Achselzucken kommentieren.

Aussehen: Der Unterschied zwischen den Ständen ist stark ausgeprägt. Das Volk trägt einfache und praktische Wollstoffe, wohingegen der Adel gerne protzt. Filigrane Schmuckstücke und ein hochgehaltenes Kinn machen es ein leichtes, einen deBruce auf mehrere Meter zu erkennen.

Bemerkungen:

Als einer der ältesten Clans haben sich die DeBruce beständig an der Spitze gehalten, und sind ein leuchtendes Beispiel für eine zivilisierte Hochkultur (also in den Augen der Südländer Weicheier).

Clan de Bruce ist ein alter Clan, manche würden sagen „gesetzt“. (Böse Zungen würden sogar behaupten : „Inzestiös“) Er bewohnt ein altes Land, und hat seit Jahren keine gröberen Auseinandersetzungen erlebt. Die deBruce halten sich für die klügsten und intelligentesten von Allen. Sie haben mit Verstand und Geduld, mit ausgefeilten Ideen und purem Arbeitswillen ihr karges Land bewohnbar gemacht. Mit der Arbeitskraft der Unfreien und der niederen Stände, natürlich. In keinem anderen Clan sind die gesellschaftlichen Schichten so festgefahren wie bei den deBruce, nirgends ist es so schwer, aus seinem Geburtsrecht auszubrechen.

Clan deBruce war einst der Mächtigste der großen Clans, und daß dies nun nicht mehr so ist, ist für die Adeligen nur schwer zu begreifen und noch schwerer zu akzeptieren.

Ständeunterschiede sind so stark ausgeprägt, wie sonst nirgends auf den Inseln, aus ihrer Sicht etwas ganz natürliches. Für die vielen Bauten und vor allem das „Wettbauen“ der Adeligen sind sie auch bitter nötig. Für das stetige Aufkommen an Sklaven sorgen die in Ungnade gefallenen Landsleute und Schuldner.

Die deBruce sind für 2 Dinge bekannt: Ausgeprägte Politik und Intrigen, sowie ausgezeichnete Viehzucht. Die riesigen Stiere, welche die ausgefeilten Seilwinden betreiben, durch welche die Hochplateaus der deBruce mit den Hafenkonstruktionen am Fuße der Klippen verbunden werden, sind legendär.

Ihren Reichtum erlangen sie allerdings nicht primär durch die Viehzucht, dafür gäbe es zuwenig Weideland, sondern durch ihre Erz- und Salzminen. Sie besitzen außerdem noch mehr als genug Rücklagen aus alten Zeiten.

Was sowohl von den anderen Clans als auch von den adeligen deBruce oft vernachlässigt wird, sind die einfachen Qualitäten des Volkes: die niederen Schichten der deBruce sind ruhige, praktisch veranlagte Leute, die den Hochmut und die Schinderei mit stoischer Ruhe ertragen.

Farbe: Die heraldische Farbe der deBruce ist Hellrot.





Clan McDubh

Provinz: Gebirge, S – Gebiet Creag Eileans

Bevölkerung: 500 000

Heer: 20 000 Mann + 20 000 Bauern

Motto: Buaidh no bas (To conquer or die)

Clanchef: Kenneth MacDubh

Tanaise Ri (Thronfolger): Fuar mabKenneth MacDubh



Besondere Personen: Ri Thuaithe Caegar McDubh, von den Ahnen
gekrönt und seine 7 Getreuen

Caegar McDubh, seine Tochter Aidan und seine Gefährtin Swynedd sind
im 3. Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich vom Ri Ruirech McDubh für tot
erklärt worden. Ryan anCu McDubh, einer der 7 Getreuen, wurde als Nachfolger von Caegar
McDubh zu Imbolg im 4. Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich zum RiThuaithe gekrönt.

Hauptstadt: *Caer Ard* ist die Hauptstadt der Provinz der McDubhs, und ist neben den kleineren
Minenanlagen die größte Siedlung. Schon von weitem erkennt man die stufenförmigen
Verteidigungsanlagen, von Palisaden eingezäunte Terrassen, die *Caer Ard* umgeben und während
der Clansversammlungen von den Familien und Stämmen bewohnt werden. Die Stadt selbst ist
hoch in den Berg hinaufgebaut, von Stiegen durchzogen, und von einer gigantischen Mauer
umgeben, die wie eine Felsklippe in den Himmel ragt. Diese Mauer ist innen von Stegen und
Gängen durchzogen und wird bei Angriffen bemannt. Dieses Bollwerk, von den hervorragenden
Kriegern der McDubh gehalten, gilt als uneinnehmbar.

Heimat: In den Bergen *Creag Eileans*, die sich bis auf die Nord- und Südspitze über die ganze Insel
erstrecken. Diese Region ist karg und unwirtlich, von kaltem, verregneten Klima geprägt. Die Tiere
sind groß und wild, was die Jagd auf Bären und große Bergwölfe jedes Mal zur Bestätigung der
eigenen Fähigkeiten werden läßt. Die Täler erleuchtet die Sonne nur ein paar Stunden am Tag, da
die steilen Berge ihre Schatten in die meist schmalen Täler werfen. Es herrscht hier die meiste Zeit
ein düsteres Zwielicht. Die Landschaft beherbergt nur wenig Grün, ein paar Moose, gelegentliche
Flecken Gras auf Steinplateaus und die Nadelwälder, dunkel und düster wie der Rest der Steininsel.

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Die McDubh sind aber wesentlich lockerer
organisiert als die anderen Clans. Sie leben meist in kleineren Siedlungen, in denen zumeist eine,
manchmal auch 2 bis 3 befreundete Großfamilien leben. Diese Dörfer sind mit einer massiven
Holzpalisade umgeben. Das Oberhaupt eines solchen Stammes wird *Ri Tuaithe* genannt, was soviel
heißt wie „König des Stammes“, und ist ein Häuptling mit Königswürde. Bei den Minen haben sich
auch etwas größere Siedlungen gebildet, da ein Gutteil des Einkommens des Clans nicht nur von
der Jagd und den Söldnern, sondern auch von den Erzvorkommen stammt. Einmal im Jahr
versammeln sich die Clans und Stämme in *Caer Ard*, um mit dem *Ri Ruirech*, dem König der
Könige der McDubhs, die aktuelle Lage zu besprechen.

Verhalten: Die McDubhs sind ernste Zeitgenossen. Ihr Leben setzt sie andauernd Gefahren aus,
wodurch sie vorsichtig und misstrauisch sind. Sie halten bedingungslos zueinander, ihre Umgebung
läßt ihnen keinen Spielraum für Intrigen oder Gehässigkeiten, Raubzüge und anderen Egoismen.



Sie schließen schwer Freundschaften mit anderen Dalriadern oder gar Fremden, aber wenn sie jemanden ins Herz schließen, hält das ein Leben lang. Sie sind hart aber auch bedingungslos ehrlich. Sie haben selten Grund zum Feiern, aber wenn....!

Aussehen: Um ihren zahlreichen Gegnern Angst einzuflößen, lassen sie sich die Haare mit Tierfetten zu Berge stehen, und unterstützen ihre wüsten Frisuren mit pflanzlichen Färbstoffen. Sie färben ihre Gesichter und Körper blau und schwarz, was ihnen teilweise ein fast unmenschlich wildes Aussehen verleiht. Sie tragen reichlichen Schmuck, vor allem aus Gold, aber auch aus Bein und Horn.

Bemerkungen:

Der Clan hat ein Image als gefährlich und geheimnisvoll, undurchschaubar. Dennoch kommen einige der besten Krieger und berühmtesten Druiden aus diesem Clan. Das Leben im Gebirge ist karg, und man lebt hauptsächlich von der Jagd.

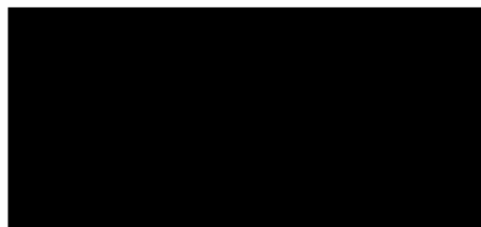
Der stolze Clan, der Clan der Krieger, die Wilden, die Ungestümen, die Düsternen – diese und viele andere Namen haben die anderen Clans den McDubh gegeben, gefärbt von den wenigen Geschichten, die von den großen Bergen ins restliche Dalriada gedrungen sind. Die McDubh sind ein wildes Volk, aber sie bewohnen das unwirtlichste und gefährlichste Gebiet ganz Dalriadas. Sie halten sich seit Jahrhunderten dort auf, wo kein anderer der ach so „zivilisierten“ Clans Fuß fassen konnte. Für sie ist das mehr als genug Bestätigung für ihre Lebensweise und Gebräuche. Ganz im Sinne des dalriadischen Selbstbildes halten sie sich für die eindeutig Besten.

Sie haben sich viele der Traditionen und Gebräuche in ihrer ursprünglichsten und wildesten Form erhalten, die bei ihren milde gewordenen Nachbarn verändert worden sind. Einige der Riten und Gebräuche erscheinen den anderen Clans als befremdlich, aber für die McDubh sind sie bitter notwendig. In den hohen Felszacken ihrer Heimat ist die Grenze zur Anderswelt oft dünner, aber auch dunkler, düsterer als in den angenehmeren Regionen Dalriadas, grausame Feen und Geister plagen die Höhlen und Nadelwälder, und ohne das richtige Schutzzeichen oder einen Talisman ist es ihnen ein leichtes, auch einen großen Krieger ins Verderben zu führen. Diese Regionen der Anderswelt sind dunkler und härter als sie in den Geschichten der anderen Clans meist erzählt werden.

Es wäre für die McDubh sicher leichter, einfach in ein behaglicheres Gebiet zu ziehen, aber zwei Dinge halten sie hier: Einerseits befindet sich der Großteil der Erzvorkommen Dalriadas in den Tiefen der Berge *Creag Eileans*, ohne die sowohl Schmuck- als auch Waffenproduktion nicht möglich wäre. Andererseits sind diese Berge ihre Heimat.

Die meisten dieses Clans sind Jäger (und leben natürlich auch von der Jagd, was in den zivilisierteren Gegenden nicht möglich wäre). Einige haben auch aus der Not eine Tugend gemacht und verdingen sich als Söldner. Irgendwo gibt es immer Streit und Krieg, und diese Männer gelten als die härtesten Krieger, die Menschen jemals erlebten.

Farbe: Die heraldische Farbe der McDubh ist Schwarz.





Clan Fraser

Provinz: Norden von Galldach

Bevölkerung: 600 000

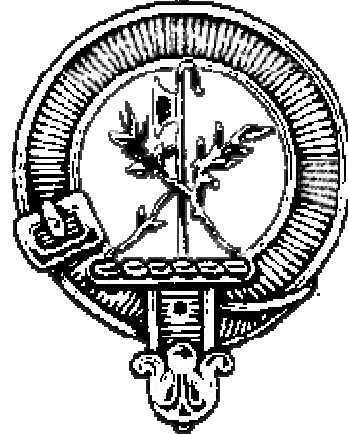
Heer: 5 000 Mann + 50 000 Bauern

Motto: Petit alta (He seeks high deeds)

Clanchef: Donald Fraser

Tanaise Ri (Thronfolger): Criadh Fraser

Besondere Personen:



Hauptstadt: Keine Stadt ist prächtiger als *Dun Or*, „die Goldene Stadt“, in der die Frasers den größtmöglichen Prunk zur Schau stellen. Durch den beständigen Wettbewerb untereinander ist *Dun Or* zu einem großen Gesamtkunstwerk geworden. Feine Statuen zieren die Plätze, die Häuser sind aus Stein oder aus Holz, aber immer über und über mit Verzierungen überzogen. Einzig durchgehendes Merkmal ist die charakteristische Eigenschaft der Stadt, die ihr auch ihren Namen gegeben hat: sämtliche Dächer sind mit Kupfer überzogen. Wenn die Sonne am Morgen über der stets geschäftigen Stadt aufgeht, glänzt sie im Licht als wäre sie aus Gold gegossen, was auch von weit entfernten Inseln zu sehen ist.

Heimat: Das hauptsächliche Siedlungsgebiet Clan Frasers ist die Nordküste *Galldachs*, auch wenn sie meist in jedem größeren Ballungszentrum anzutreffen sind. Manche sind auch beständig auf Reisen, nehmen mal hier, mal da Aufträge an und versuchen von anderen zu lernen (auch wenn sie im Tausch nur selten eines ihrer Geheimnisse preisgeben.)

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Status definiert sich innerhalb des Clan Fraser unter anderem durch das Können im eigenen Fachgebiet. In anderen Clans sind Handwerker zwar hochangesehene Personen mit vielen Privilegien, aber doch selten adelig. Im Clan Fraser, dessen Einfluß sich großteils auf Ballungszentren beschränkt, sind die Adligen (und sogar Könige) oft selber Handwerker, und wirklich begnadete Künstler können leicht im Sozialstand steigen.

Verhalten: Die Mitglieder Clan Frasers sind sehr von sich überzeugt, was ihre Kunst betrifft. Mit gutem Recht, aber immer ein wenig zuviel. Es herrscht ein ständiger Kampf um den Titel des „Besten des Faches“, den ein jeder für sich beanspruchen will. Die Folge daraus ist, das die Meister ihre Geheimnisse eifersüchtigst hüten, und nur an ihre besten Lehrlinge weitergeben, ihre Nachfolger. Überhaupt ist es nicht einfach zu sagen, wer von zwei Meistern der bessere ist, dadurch ist es zumeist eine einfache Frage des „In“-seins, ergo wer mehr Aufträge bekommt, ist der Beste.

Aussehen: Einem Fraser ist meist leicht anzusehen, welchem Beruf er nachgeht. Schmiede stellen ihre Prunkvollsten Stücke an ihren Schwertscheiden zu Schau, Feinschmiede tragen filigrane Schmuckstücke, Weber sind in prächtige Farben gehüllt, und Schnitzer tragen einen fein verzierten Stab mit sich herum. Das dient meist als „Auslage“, an der man erkennen soll, wem man gegenüber steht und was er zu bieten hat. Einzig als Steinmetz und Baumeister wird es kompliziert....



Bemerkungen:

Ihre Hauptstadt ist berühmt als die goldene Stadt, wegen der wunderbar glänzenden Kupferdächer. Clan Fraser ist im Besonderen für seine Handwerker bekannt.

Kaum ein Clan genießt so viel breit gefächerten Respekt wie Clan Fraser. Als meisterhafte Schmiede und Handwerker haben sie die simpelsten Arbeiten längst zur Kunst erhoben, ihre Werke sind von den Höfen der Könige nicht mehr wegzudenken. Zwar haben selbst die kleinsten Clans ihre eigenen Handwerker, trotzdem wird Clan Fraser hinzugezogen, sobald es etwas Größeres zu tun gibt, und wenn es nur aus Prestigegründen ist, denn kaum ein Handwerker ist kann einem Fraser gleichkommen.

Ein jedes Mitglied Clan Frasers spezialisiert sich auf ein Handwerk und versucht darin Meisterschaft zu erlangen. Reine Bauern gibt es nur noch wenige, der Großteil des Clans ist auf Handel mit den anderen Clans angewiesen, besonders McDonald und McConnor, sowohl was Rohstoffe als auch Nahrungsmittel angeht. Diese Abhängigkeit macht ihnen nur wenig Sorgen, den schließlich sind sie auf ihrem Gebiet die Besten überhaupt. Wer könnte schon ohne Clan Fraser zurechtkommen?

Die Sonderstellung, die Schmiede hier genauso wie auf dem Rest der Inseln einnehmen, sollte hier noch erwähnt werden. Da sich der Adel doch im Großen und Ganzen aus Kriegern zusammensetzt, ist natürlich der Schmied als Hersteller der Schwerter (und anderer Waffen, Rüstungen und Gebrauchsgegenstände) besonders wichtig. Gerade hier hat sich eine ganz besondere Meisterschaft entwickelt, und man kann manche Waffen schon fast als kleine Wunderwerke betrachten.

Farbe: Die heraldische Farbe der Fraser ist Stahlgrau.





Clan McFiddich

Provinz: Norden Doirionn Eileans, die Insel Dun Frasad

Bevölkerung: 400 000

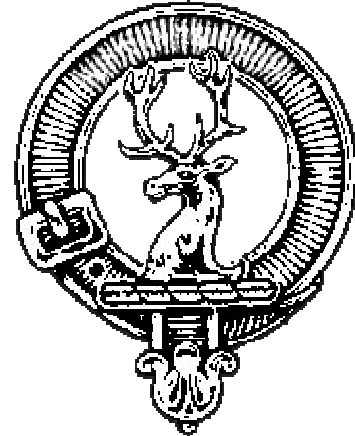
Heer: 10 000 Mann + 40 000 Bauern

Motto: Luceo non uro (Ich leuchte aber ich brenne nicht)

Clanchef: Brude mabTarbh MacFiddich

Tanaise Ri (Thronfolger): Malcolm mabBrude MacFiddich

Besondere Personen:



Hauptstadt: *Dun Frasad*, auf der gleichnamigen Insel gelegen. Ihr Stammsitz liegt auf einer kargen Steininsel, und so ist die eher prächtige Stadt ein krasser Gegensatz. Ihre Burg ist eigentlich eher ein Schloß, mit Türmchen und Giebeln, in weiß gehalten und von einem Graben umgeben, in dem sich die Fische tummeln. In der Stadt selbst lebt fast die Hälfte des Clans dicht gedrängt und zieht jeden Tag hinaus in die Distillerien zur Arbeit. Die Stadt ist nicht gerade sauber, aber lebensfroh und bunt, sprechen doch gerade die McFiddich ihrem eigenen Getränk selber gerne zu.

Heimat: Die McFiddich bewohnen den Norden Doirionn Eileans, wo sie die Gerste anbauen, um sie zu den Distillerien zu bringen, wo sie die Bäume schlagen, denn nur hier bekommen sie das richtige Holz, um den Whisky zu lagern. Und natürlich die Insel Dun Frasad, wo sich ihr Hauptsitz und die meisten ihrer Whiskybrauereien befinden, sowie ihre geheimen Lager, wo das Wasser des Lebens mindestens 15 Jahre in bis zu 3 verschiedenen Fässern lagert, bevor es getrunken wird.

Die McFiddich der Inseln leben beinahe ausschließlich in der Stadt, um die herum die Distillerien gelegen sind, wohingegen die auf Doirionn Eilean eher in kleineren bäuerlichen Gemeinschaften leben. Abgesehen von ebendiesen ist ihre Heimat eher karg und windgepeitscht, und so wundert es nicht, daß sie außer obigem nur wenig anbauen, und sich ganz auf den Handel mit den anderen Clans verlassen.

Organisation: Standard, d.h. erbliches Vasallensystem. Ähnlich den McDonald ist auch hier der Landbesitz eher im Hintergrund zu Gunsten des Wertes des Whisky- und Goldbesitzes, der durch den Handel aufgebaut wurde. Ein großer Teil der McFiddich gehört zu den Arbeitern, einer Schicht, die im Rest von Dalriada eher weniger verbreitet ist, aber mit niedrigen Freien zu vergleichen.

Verhalten: Vom Hochmut der deBruce weit entfernt sind sie doch auch nicht der gemüthliche Menschenschlag wie die McConnors. Sie sind stolz auf ihr Land, auf ihren Clan und auf sich selbst, und natürlich auch auf ihren Whisky. Sie wissen, was sie wert sind, aber sie zeigen auch ihren Stolz. Und Gnade dem, der auf ihr Wasser des Lebens schimpft, denn hier verstehen sie keinen Spaß. Politisch gehen sie den Weg der Mitte, und sind hier auch nicht besonders aktiv.

Aussehen: Ob Adel oder einfacher Mann, die Unterschiede sind nur relativ. Während der Arbeit bevorzugen sie natürlich einfache, robuste Kleidung, doch abseits davon kleiden sie sich gerne prächtig und tragen auch gerne Schmuck. Der Arbeiter besitzt Torques aus Bronze, die Könige welche aus Gold, aber alle sind stolz darauf, auch so ihren Besitz zeigen zu können.



Bemerkungen:

Clan Mac Fiddich verdankt seinen Wohlstand hauptsächlich der Whiskeybrennerei.

Was gibt es zu Clan McFiddich zu sagen? Als der kleinste der großen Clans haben sie ihre eigene Nische in der Whiskybrennerei gefunden. Sie stellen das Wasser des Lebens her, wie der Whisky in Dalriada auch liebevoll genannt wird, und sie sind darin definitiv die Besten, so gut, daß ihnen die anderen Clans sogar eine Monopolstellung einräumen, und selber keinen herstellen (sieht man einmal von den Selbstgebrannten einiger Bauern für den Eigenbedarf ab). Natürlich haben sie auch Bauern und Handwerker, schließlich müssen ja auch die Ingredienzen für den Whisky herkommen, und sie brauchen entgegen anderslautender Gerüchte sehr wohl auch noch andere Nahrung als Whisky zum Leben. Doch ihre Haupteinnahmequelle ist und bleibt das herrliche Malzgetränk. Seit der Öffnung sollen sie sogar schon damit experimentiert haben, Whiskyliqueure zu destillieren, um den nichtdalriadischen, oft etwas verweichlichten Gäste entgegen zu kommen. Diese kommen besonders bei den Damen sehr gut an, sogar bei manchen einheimischen. Obwohl sie sich dieser Kunst verschrieben haben, und darin sicher nicht schlechter sind als die Leute aus WhiskeyValley (sogar wesentlich besser, wie sie selbst behaupten, eine Behauptung, die von den anderen Clans selbstverständlich unterstützt wird), würden sich ihre Könige niemals Whiskylord nennen, denn der Whisky hat hier nichts direkt mit dem Stand zu tun.

Farbe: Die heraldische Farbe der McFiddich ist Gelb.





Bekannte UnterClans der McLegleans

Clan McEala

Heimat: Dorionn Eilean

Clansitz: Cair Eala

Bevölkerung: ca. 1000 Clansangehörige, 8000 Angehörige in Klientelfamilien (MacLonnert, McDougall, McGuyver, McBrian und McCannan, McFitheach und deren Klientelfamilien)

Motto: Fac et Spera (Do and Hope)

Clanslord: Ri Thúaithe Aerien anBryant mabConnor mabFergus mabCollin McEala McLeglean

Namhafte Clansangehörige: Aire Echte: Brian anCalhoun mabChaleb mabOtis McEala McLeglean, Bardin: Epona McEala McLeglean, Druid: Thalam McGregor MacLonnert McLeglean



Besonderheiten:

Der Clan wurde von der Schwanenmaid gegründet und ihre Tochter hat ein sterbliches Leben gewählt und sich mit dem Ri Thúat der McEala als seine Gemahlin verbunden.

Weiters wird vom Ri Thúaithe erzählt, dass er Andersweltblut in sich trägt, allerdings ranken sich über dessen Herkunft die wildesten Legenden, u.A., dass seine Mutter die Stammesgöttin Gwenwyvar ist. Seine erstaunliche Regenerationsfähigkeit und Kraft werden dieser Herkunft zugeschrieben. Des Weiteren ist der Ri Thúaithe ein Schwanenritter. Seit Beltaine ist er mit Druidin Welledy MacLonnert McEala McLeglean verheiratet.

Karte des Landes



McDougall: Aire Tuise: Fergal McDougall McLeglean, Druidin: Etain McDougall McLeglean, Druide: Túan McDougall McLeglean

McBrian: Aire Ardd: Sloan McBrian McLeglean, Cli: Gwyn McBrian McLeglean



Clan McFitheach

Heimat: Dorionn Eilean

Motto: Der Fels des Raben

Clanslord: Aire Ardd Tighearna Gleddyf, Athrawon Sidhe Aonghas mabMorlin mabGwenwhyvar, anFitheach mabBrigid nicRuairidh mabAlasdair mabManas McFitheach McEala McLeglean

Namhafte Clansangehörige: Frauen: Aire echta Fennella und Seonaid
Kinder: Bran, Branwen, Gwydion, Shayla, Ahmileena, Maired, Fergus
noch mindestens ein weiteres Dutzend



und

Besonderheiten:

Dieser Clan ist eine richtige Erfolgsstory. Im vorletzten Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich wurde die Familie von Ri Thuaithe Aerien McEala im Namen der Königsfamilie McLeglean zum Clan ernannt. Praktisch im Eigenbau ist dieser Clan entstanden, hat doch Fitheach (bis jetzt) mehr als ein Dutzend Kinder gezeugt und anerkannt und 2 Frauen geheiratet – und damit den inneren Kreis der Familie im Alleingang bevölkert. Mit Beginn der Öffnung war er ausgezogen, mittellos und nur sein Schwert an seiner Seite. Er erschlug Götter, rettete Welten, wurde von Lugh persönlich zum Meister ernannt, erkannte seine Andersweltseite und fand seinen Vater, Morlin, und kam somit auch in die Königsfamilie McLeglean. Sein Bihänder „Tachais“ wurde in der Anderswelt geschmiedet, und er selbst kann sich in einen Werraben verwandeln (wie auch einige seiner Kinder). Er wurde zum berühmtesten Held Dalriadas und seine Ausflüge zu Dryaden sind Legende – kam er doch immer rechtzeitig noch zu den Schlachten!

Clan MacLonnert

Heimat: Laron Eilean, südlichste der Inseln im Nordosten von Doirionn Eilean, und somit Klient der Familie McLeglean. Laron Eilean ist ca. 1000 Quadratmeilen groß, davon sind ungefähr 500 Quadratmeilen nutzbares Land. Clan MacLonnert besitzt auf dieser Insel Land im Gegenwert von 78 cumal sowie 80 Stück Vieh, Fischerboote und eine Whiskybrennerei.

Clansitz: Dun Deagh (Dundee); Bevölkerung etwa 60, Sitz der Whiskybrennerei und eines kleinen Fischereihafens.

Bevölkerung: Klientelfamilien, aufgeteilt auf 15 Adelsfamilien (McAran, McTirnan, McSheamus, McFarrell, McConn, McStornh, McRael, McDavin, McRuyven, McCathal, McCinhil, McDarren, McRanaldh, McRakhal, McOridh)

Motto: hold fast

Clanslord: Aire Tuise Reagar anLaidirDulanaich (stark+tapfer) mabDugal mabAngw MacLonnert

Nachfolger des Clanslords: Juniper Laron mabReagar mabDugal MacLonnert

Namhafte Clansangehörige: Willow an Dearbadan-de Maise (der holde Schmetterling ☺) nic Ivy MacLonnert, Tochter von Reagar und Ivy MacLonnert, Calidor MacLonnert, von Reagar in den Clan aufgenommen, leider verstorben und nun andersweltlicher Beschützer der Insel

Besonderheiten:

Ursprünglich stammt der Clan MacLonnert aus dem Andergast in Aventurien. Als der Clanslord Dugal MacLonnert ehrenhaft auf dem Schlachtfeld fiel, erbte sein Sohn, der junge Laron MacLonnert, den Titel von ihm. Larons Onkel jedoch redete ihm ein, er solle eine Zeit lang in die Welt hinausziehen und für sich und den Clan Ruhm und Ehre erringen. Von dieser Unternehmung sollte Laron jedoch niemals wieder zurückkehren.



Als die Nachricht von Larons Tod den Clan erreichte, machte dessen Zwillingsbruder Reagar sich auf, um den Leichnam nach Hause zu bringen. Währenddessen begann jener Onkel, der Laron zu dessen Reise überredet hatte, den Clan gegen Reagar aufzuwiegen. Als Reagar – erfolglos – von seiner Mission heimkehrte, fand er den Clan zweigespalten vor: die einen verlangten, daß Reagars Onkel der neue Clanslord werden sollte, die anderen hielten zu Dugals Sohn. Alle Versuche, den Clan wieder zu einem Schlugen fehl, und letztendlich faßte Reagar einen drastischen Entschluß: Auf seinen Reisen hatte er sich mit Fitheach McLeglean angefreundet, und auch in dessen Heimat Dalriada Land erworben. Nun rief er also die Familien, die immer noch treu zu ihm hielten, zusammen und unterbreitete ihnen seinen Plan, aus dem Andergast fortzuziehen, und sich auf Dalriada neu anzusiedeln. Zwar seien die Gebräuche dort nicht ganz die gleichen, doch immer noch ähnlich genug, um sich sofort heimisch zu fühlen. Dort wie hier würde man von Landwirtschaft, Viehzucht und Fischfang leben. Zu Reagars Überraschung stimmten alle seine Clansmänner zu, und schon bald darauf brachen 150 Mitglieder des Clans MacLonnert nach Dalriada auf, all ihr Hab und Gut mit sich führend – das meiste davon in barer Münze. Fitheachs Familie, der Clan McLeglean, nahm den Clan MacLonnert bereitwillig als Klient auf und verkaufte Reagar Land auf der Insel, die nunmehr Laron Eilean genannt wird. Mit den 15 kleinen Adelsfamilien, die bereits auf Laron Eilean lebten, wurden Verträge geschlossen; drei unfreien Familien, die auf seinem Land lebten, erkaufte Reagar die Freiheit, da er jede Form der „Sklaverei“ ablehnt.

Clan Mc Cannan

Heimat: Glencairn Eilan

Hauptstadt: Dun Glencairn

Clanslord: Dire mab Fergus Mc Cannan Mc Eala Mc Lechelan

Stellvertreter: Connor mab Fergus Mc Cannan Mc Eala Mc Lechelan

Besonderheiten:

Ein Tempel des weissen Schwans in Dun Glencairn, Sitz der Bruderschaft des weissen Schwans. Weiters besteht ein Hospitz welches vom Helden Riu gegründet wurde (Land, Haus und Verpflegung der Heilkundigen wird seitens des Clans Mc Cannan gestellt.)

Die Insel Glencairn, Sitz des Clans Mc Cannan befindet sich nur wenige Meilen westlich von Doirionn Eilean. Die Mc Cannans herrschen seit Lebzeiten alleine über das kleine Eiland, die Haupteinkünfte ergeben sich aus Schafszucht (Woll- und Käseproduktion) und Fischerei. Letzteres allerdings in eher bescheidenen Umfang da nur die Nordküste der Insel mit dem Schiff erreichbar ist. Ansonsten ist das Land von Steilküsten umgeben, die allerdings auch seit jeher ein natürlicher Schutz der Bewohner sind. Auch befindet sich eine kleine Whiskybrennerei im Besitz der Mc Cannans, zu klein um bedeutend oder gar ernsthafte Konkurrenz für die großen bekannten Brennereien zu sein. Letztlich wären noch die beiden Schmiede zu nennen, welche Waffen in begrenzter Stückzahl (eben den Möglichkeiten entsprechend), dafür von ausgezeichneter Qualität, zu fertigen verstehen. Die Bewohner der Insel leben in kleineren Dorfgemeinschaften über das Land verstreut. Sitz der Mc Cannans ist Dun Glencairn ein stattliches Hügelfort

Die letzten Monde waren ziemlich turbulent für das kleine Eiland nahe der Küste Doirionn's. Fergus Mc Cannan, der den Clan seit langem führte war in einer Schlacht gegen die Nordmänner ums Leben gekommen. Dire sein ältester Sohn wurde an den Hof des Ri túath Mc Eala gerufen um das Erbe seines Vaters anzutreten. Da Dire jedoch seit einigen Jahren nicht in der Heimat weilte hoffte dessen Vetter Duncan an seiner statt Clanführer werden zu können, da der zweitgeborene Connor als Ziehsohn des Ri túath aufwuchs. Trotz einiger Versuche Dire in den fernen Landen beseitigen zu lassen gelangte dieser wohlbehalten am Hof des Königs an.



Just zu jenem Zeitpunkt befand sich der Hof des Ri túath in schweren Problemen, die mit der Wiedererstarkung des schwarzen Schwans in Zusammenhang standen. All dies und das mysteriöse Verschwinden und Wiederauftauchen des Familienamuletts der Mc Cannen trübte die Wiedersehensfreude unter den Brüdern Dire und Connor.

Letztendlich führten die Ereignisse jener Tage zur Niederlage des Schwarzen Schwans. Connor der vom Ri Túath mit Land beschenkt wurde begleitete seinen Bruder Dire auf die heimatliche Insel Glencairn. Dies führte dazu dass Duncan mit ein paar Getreuen eilig die Insel verlies da er nicht wissen konnte wie weit Dire über seine Ränke informiert war.

Dire, der vom Ri túath zu einem Air Túise erhoben wurde, ist nun damit beschäftigt seine Ideen bezüglich Glencairn in die Tat umzusetzen. Dazu zählen eine Erhöhung der Wehrfähigkeit und Verteidigungsmöglichkeiten des Eilands als auch eine Intensivierung der Wirtschaft. Kontakte diesbezüglich bestehen zur Zeit zum Lordkanzler der Nebellande; mit welchem ein Kontrakt geschlossen werden konnte. Künftig werden die Nebellande mit Waffen aus Glencairn beliefert. Im Gegenzug werden Experten im Umgang mit Langbogen entsandt die Dire dabei unterstützen werden eine mehr als schlagkräftige Truppe zum Schutz vor Angriffen der Nordmänner auszubilden

Der Clan der Mc Cannan's und der weiße Schwan

Im Zuge des Auftretens des schwarzen Schwan's war der Clan Mc Cannan in der Person des Clansobershauptes Dire mab Fergus Mc Cannan Mc Eala Mc Leglean daran beteiligt den schwarzen Schwan zu vernichten und somit den drohenden Untergang des weißen Schwans abzuwenden. Seit jenen Tagen da die Seele des verstorbenen Fergus Mc Cannan endlich ihren Frieden fand besteht eine besondere Verbundenheit der auf Glencairn ansässigen Mc Cannans zum weißen Schwan. Sie sehen sich als eine Art Beschützer des weißen Schwans und wann immer dieser in Not geraten sollte, die Mc Cannan's werden da sein. Weiters wurde vor kurzem auf Glencairn ein Tempel des weißen Schwans errichtet und auf betreiben Dire Mc Cannan's die Bruderschaft des weißen Schwans ins Leben gerufen. Deren oberste Aufgabe darin besteht den weißen Schwan in Persona der Gemahlin des Ri Tuath Mc Eala zu schützen.

Weitere Aspekte sind der Schutz der Liebenden, der Kinder und der respektvolle Umgang mit der Natur.

Die besten Krieger finden Aufnahme in der Bruderschaft und dürfen stolz den Titel „Schwanenkrieger“ führen.



Bekannte UnterClans der McLeod

Clan McDuff

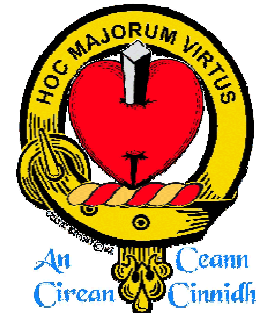
Heimat: Die Inseln

Clansitz: Acarsaid Righail

Motto: Hoc majorum virtus. / This is the valour of my ancestors.

Clanslady: Aire Tuise Margory an gealbhone Mc Duff Mc Leod
verheiratet mit Druide Logan an eòlas Mc Duff Mc Leod

Nachfolger: Patrick an teanga Mc Duff Mc Leod (der Ältere), Jack an
rag Mc Duff Mc Leod (der Jüngere)



Besonderheiten:

dickköpfig und stur, jedoch auch sehr loyal, gutmütig und großzügig

Clan McDuff hat eine sehr enge Bindung an Clan McLeglean. Sie waren und sind Befürworter der Öffnung und haben damals dem Thronfolger der McLegleans (lange ohne sein Wissen) das Leben gerettet. Cernunnos selbst erklärte dem damaligen Clanslord Rick McLeod, dass er einen Meeresdrachen erschlagen sollte, der beschworen wurde, Iolair auf seiner Reise zum Festland zu verschlingen. Mit viel Mut und Epik tat dieser das auch, wurde aber dabei (durch Verrat) selbst getötet. Sein Geist erschien seiner Tochter und sie übernahm die Verantwortung der Clanslady und das Familienschwert.

Bekannte UnterClans der McDubh

Clan Mc Kennith

Heimat: Creag Eilean (siehe Karte)

Hauptstadt: Caer Draig

Bewohner etwa 11000 Mann gesamt, Unterfamilien sind McKennith, Mc Auliv, McDeryth, McGruffudh und McKinnard, dadurch daß es ein ehemaliges Tuath-Reichsgebiet ist, siedeln auch Familien der angrenzenden Tuaithes - namentlich der McEilidh, McMoiran und der McYallach in der Region.

Clanlord: Ri Thuaithe Ryan anCu McKennith

Wichtige/bekannte Leute: Ehefrau Caitlin an Scathach McMoiran, Druid Brithem Sinead an Direach McKennith, Cano Aislinn anEan McDeryth, Tanaris McYallach, Tanaise Rigana Rihanna McEilidh

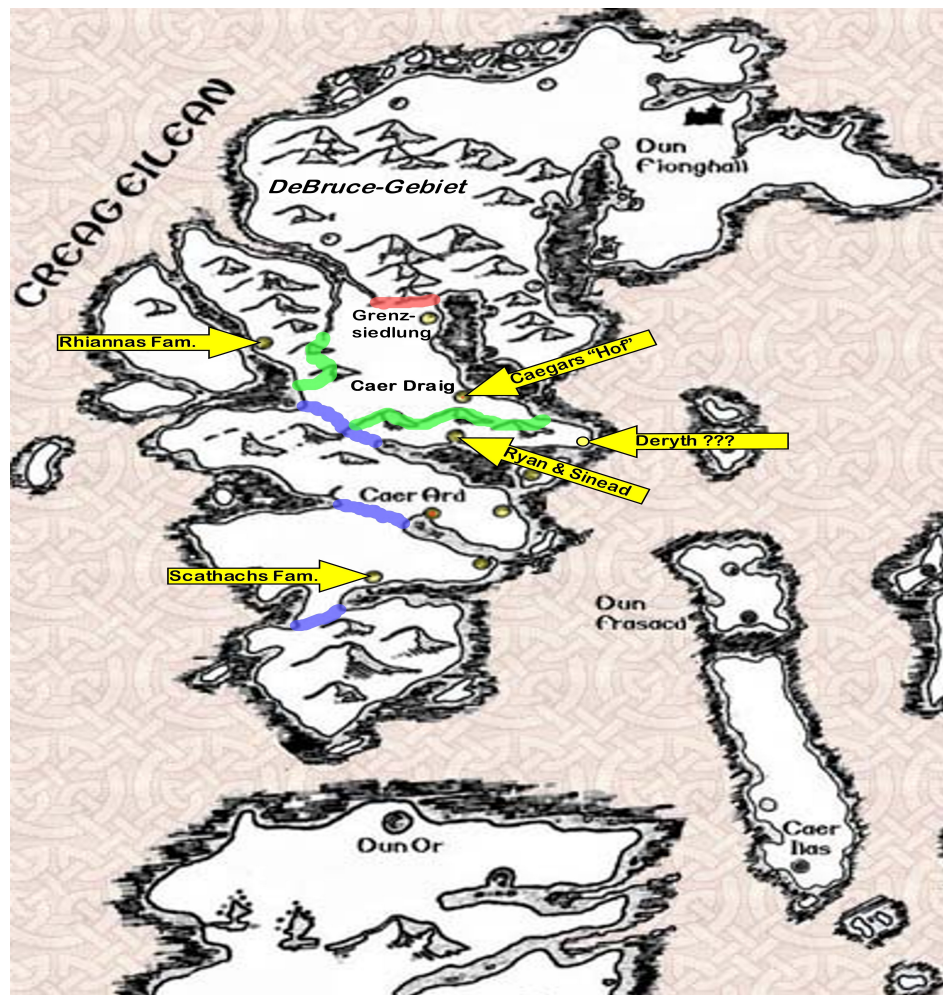
Besonderheiten: Die moderne Geschichte dieses Gebietes beginnt mit Ri Thuat Keeglan McDubh, der beim Feste seiner Hochzeit den Thronfolger der McStout aus dem Hottland wegen Beleidigung erschlug. Daraufhin luden die McStout diesen Unterclan als Wiedergutmachung zu einer Schlacht auf die Insel des Todes, zu der es zwar etliche McDubh, auch Keeglans Schwester, schafften, aber leider nicht der König selbst. Keeglan wurde vom Ri Ruirech McDubh für tot erklärt, Mannanan MacLlyr, der Gott der Meere hatte ihn in die Anderswelt geholt, er hatte scheinbar die Überfahrt nicht überlebt.



Das Land versank im Bürgerkrieg, ein Teil wurde durch Erbfolge von einem deBruce übernommen. Caegar McYallach wurde von den Ahnen beauftragt, gemeinsam mit 7 Erwählten das Land wieder zu einen. Gemeinsam mit Ryan anCu, Druidin Sinead, Tanaris, Swynned und dem Aire desso Quillan befreiten sie die Bardin Aidan und erschlugen den Drachen Lann Eisg Airgeadach, der das Land terrorisierte, weil er von einigen Goldländern aufgestachelt worden war. Die Goldländer entkamen, Quillan wurde von ihnen zum Werwolf gemacht. Mittels des Drachenschatzes kauften sie das Land vom deBruce und Caegar wurde zum Ri Thuaithé direkt von den Ahnen ernannt. Eine Zeit des relativen Friedens begann. Bald danach jedoch überkam es den neuen König Caegar, und er, Swynned und Aidan setzten Segel und wurden vom Meer verschlungen. Scheinbar ist dies der Fluch dieser Gegend...

Ryan anCu wurde zum neuen Ri Thuaithé, der Ri Ruirech wollte keinen Ri Thuat mehr über diesem Gebiet einsetzen. Und damit sind nun die McKennith die ansässige Königsfamilie. Ganz in Frieden wird diese Gegend wohl nie gelassen werden und so kam und kommt es immer wieder zu Übergriffen von Fremdländern und zu allerlei Abenteuern.

Aber Ryan ist ein mutiger und starker König, der sein Herz vor Allem dem „normalen“ Volk geschenkt hat und persönlich alle Probleme in den Griff bekommt. Diese "persönliche Problemlösungsstrategie" hat er sich aus seiner Zeit als Aire Echa bewahrt, dies ist aber auch häufig der Grund für Kompetenzstreitigkeiten unter seinen Clansleuten... Zu Lughnasad heiratete er schließlich Scathach, eine enge Beraterin und die Ehe scheint fruchtbar zu sein!





Anhang

Dalriadische Lives und Ereignisse

Sternenspiegel (Margot Tischler, Dan Geberovich) 26.-28.7.2002

Sonnenrad (Margot Tischler, Dan Geberovich) 20.-22.6.2003

Schwanengesang (Caroline Geher, Markus Breier, Peter Jungbauer) 25.-27.7.2003

The Fall of the Old Man (Skerolf Dickinger, Bernd Haberzettl) 23.-25.7.2004

Blutsbande (Caroline Geher, Markus Breier, Peter Jungbauer) 17.-19.9.2004

Imbolg (Skerolf Dickinger, Bernd Haberzettl) 28.-30.1.2005

Wanderer sind wir... (Lena Steinmetz, Roman Paravicini, Peter Jungbauer) 19.-20.2.2005

Ryujins und Fitheachs Hochzeiten 23.7.2005

Der Drache, die Wölfe und das Lamm (Birgit „Hoschi“ Kubica, Roman Paravicini,
Peter Jungbauer) 29.-31.7.2005

Morgen (Rene Dungal, Denny Voch, Peter Jungbauer) 1.-2.10.2005

Calidor's und Ryujin's Begräbnis (Dominik Matschko, Monika Haberzettl) 3.12.2005

Maraflena (Gerold Preinfalk) 5.-7.5.2006

Blutige Ehre (René Dungal, Bernd Haberzettel, Monika Haberzettel,
Dominik Matscheko, A.Haas) 4.-6.8.2006

Zeitenende (Silvia Ekker, Peter Jungbauer, Irene Schraik) 27.-29.7.2007

Für Krone und Ehre (Agnes Perco, Ratmar Reisenberger, Chris Pasecky) 7.-9.9.2007

Burkhard's Begräbnis 31.10.2007

Sliochd (Dominik Matscheko, Bernd Haberzettel) 18.-20.4.2008

Fergals Hochzeit 14.6.2008

Blutrecht (Silvia Ekker, Harald Nagl, Peter Jungbauer) 29.-31.8.2008

Imbolc: Die Krönung des Ryan (Ratmar Reisenberger u.a.) 31.1.2009



Beltaine 09 (Ratmar Reisenberger u.a.) 30.4.-1.5.2009

McDougall-Taverne 11.7.2009

Lughnasad 09 (Ratmar Reisenberger) 7.-9.8.2009

Imbolc beim Heiler (Arno Fikar) 13.2.2010

Beltaine 10 (Martina Kühmayer, Traute Mayer) 23.-25.4.2010

Totenwacht Prolog (Irene Schraik, Silvia Ekker, Peter Jungbauer) 17.7.2010

Lughnasad: Ryans Heirat (Reinhard Karger, Hanni Schopfhauser u.a.) 30.7.-1.8.2010

Totenwacht (Irene Schraik, Silvia Ekker, Peter Jungbauer) 3.-5.9.2010

Samhain 10 (Hanni Schopfhauser, Barbara Häusler) 22.24.10.2010

Samhain 2010 - bei Aerien (Moni+Dominik Matscheko) 30.10.-31.10.2010

Blutige Spuren (Boscho) 11.2.-13.2.2010

Beltaine bei den McDubh 29.4.-1.5.2011

Lughnasad bei den McDubh 12.-14.8.2011

Samhain 2011 - bei Talamh (Dominik Matscheko, Michi Brader) 28.10.-30.10.2011

Samhain bei den McDubh 18.11.-20.11.2011

Imbolg 2012 – bei Isabell (Moni Matscheko, Lena Steinmetz) 27.1.-29.1.2012

Imbolg bei den McDubh 17.2.-19.2.2012

Highlandgames 2012 (Moni+Dominik Matscheko, Michi Brader) 7.6.-10.6.2012

Lughnasad bei den McDubh 7.9.-9.9.2012

Samhain bei den McDubh 9.11.-11.11.2012

Ag Tigh Fitheach (Moni+Dominik Matscheko) 23.11.-25.11.2012

Imbolc bei den McDubh 25.1.-27.1.2012

Highlandgames 2013 (Moni+Dominik Matscheko, Lena Grafeneder) 9.5.-12.5.2013

Keiler: Dalriada 10.6.2003
 Dalriada 10.8.2004
 Dalriada Plot 8.8.2006
 Dalriada Plot 11.3.2007



Organisatorisches

Dalriada soll frei beispielbar sein, und es werden sicherlich nicht erspielte Dinge gecancelt. Nichtsdestotrotz gibt es immer wieder Entscheidungen, die im Großen für Dalriada getroffen werden müssen (wie z.B. wer der neue Hochkönig wird, ob Krieg mit einem Land Ariochias geführt werden soll, etc.). In diesem Fall haben folgende Leute gemeinsam die Entscheidungsgewalt: *Caroline Geher, Peter Jungbauer, Markus Breier*

Dies gilt auch für die Kultur an sich. Wendet Euch auch vertrauensvoll an uns, wenn es sonst irgendwelche Fragen gibt (persönlich, über unsere Homepage <http://www.dalriada-larp.at.tf> oder auch über das Forum, das auch über die Homepage erreichbar ist)

Da Caroline und Peter des Öfteren selbst auf Lives sind, hat sich Markus (markus.breier@univie.ac.at) bereit erklärt, im Speziellen als Mittelsmann für etwaige Fragen von Spielleitungen zu agieren.

Einbürgerungen, die Zweite

Wie schon unter „Politik und Clanswesen“ vermerkt, hat die Königsversammlung beschlossen, Fremd- und Festländer erst nach einer Bewährungsfrist von 3 Jahren, und selbst dann nur vom Ri Ruirech oder einem direkten Bevollmächtigten einbürgern zu lassen.

D.h. dass es eine Probationsfrist von 3 Jahren gibt (auch bei Adoption), während oder nach der dann die Person aufgenommen wird, oder auch nicht. (OT: Nur Caroline, Markus oder Peter führen dann eine offizielle Einbürgerung durch. Dies hilft, um ein wenig den Überblick zu behalten.)

Natürlich kann sich jeder einen Charakter aus Dalriada bauen, ohne eine SL zu benachrichtigen. Das oben genannte gilt nur für Einbürgerungen von Festländern, da dies IT eigentlich nur ausgesprochen selten passiert und eine große Ehre ist.

Anderswelt, die Zweite

Die Anderswelt ist mystisch und geheimnisvoll und soll es auch bleiben. Diesem Konzept wäre es nicht sehr zuträglich, wenn jedermann einfach hinüber spazieren könnte. D.h., dass es nur sehr wenige Dalriader gibt, die über die Möglichkeit verfügen, in die Anderswelt zu gelangen und selbst für diese ist ein großes Wagnis, das nicht immer funktioniert. (OT: Egal ob Erzdruide oder Meistermagier, ob man in die Anderswelt gelangen kann, ist immer von der SL abhängig!) Für Nicht-Dalriader ist es schlicht und einfach unmöglich, egal, was sie tun, ein Tor in die Anderswelt zu öffnen, sie können höchstens von anderen mitgenommen werden, bzw. von Andersweltwesen entführt werden.

Ein weiterer Punkt der Mystik der Anderswelt ist auch, dass es schlichtweg unmöglich ist, diese klar und kurz zu definieren. Wir können uns bemühen, durch Geschichten ein Bild derselben zu erschaffen, doch klare „Do's and don'ts“ sind nicht in dieser Hintergrundsbeschreibung möglich (abgesehen von „bitte keine Quietschafaeries“ ☺) Wir stehen aber gerne jederzeit für Fragen zur Verfügung. Abgesehen davon findet man viele Anhaltspunkte in den alten walisischen und irischen Geschichten, wie z.B. dem „Mabinogion“ oder dem „Tain“.



Feenwesen und Halbblüter als Spielercharaktere

Auch wenn Andersweltblut in Dalriada relativ häufig zu finden ist, so ist dies in etwa so, als wenn Hans Müller aus Wien sagen würde, er trüge das Blut Adams, des ersten Menschen in sich. Stimmt zwar, ist aber lange her. Etwa genauso lange ist es her, dass Dalriader im Allgemeinen von den Thuata deDannan abstammen. Andersweltwesen sind etwas Besonderes, etwas Mystisches, und das sollen sie auch bleiben. Meistens sind sie auch wesentlich mächtiger als Sterbliche.

Als solche sind reinblütige Feenwesen NICHT als Spielercharaktere geeignet!

Hin und wieder passiert es, dass ein Andersweltwesen (oft in Verkleidung) mit einem Dalriader in Kontakt tritt, und in sehr seltenen Fällen kommt es dann zu näheren Verbindungen und vielleicht sogar zu einem Kind der beiden. Dieses Kind trägt nun nicht nur Menschenblut, sondern auch das Blut der Feen in sich, er wird zu etwas Besonderem.

Es ist zwar sehr selten, dass so ein Kind geboren wird, aber andererseits sind die SCs ja auch etwas Besonderes, dementsprechend ist es möglich, so ein Halbblut zu spielen!

Man sollte allerdings auch bedenken, dass so ein Halbblut gewisse Vorteile hat, wie z.B. ein höheres Enech, und damit auch höheres Ansehen. Es ist auch sehr gut möglich, damit intuitive Magie zu erklären (z.B. Chaosmagie).

Regeltechnisch heißt das, dass man sich als solch ein SC den Vorteil: „Besonderer Hintergrund“ kaufen muß, und auch hier einige Vor- und Nachteile einbauen kann, wie z.B. die Fähigkeit, Magie zu wirken oder auch, dass klerikale Wunder vom Festland Schmerzen bereiten, oder dass man an das Wasser eines bestimmten Flusses gebunden ist („Sucht“).

Außerdem kann die SL jederzeit, egal ob man nun diese Nachteile hat, oder nicht, bestimmen, dass z.B. der Sturmgott (der ja Feenwesen gegenüber feindlich gesinnt ist) durch seine Wunder und Segnungen, selbst wenn es sich um eine Heilung handelt, solchen Halbblütern Schmerzen bereitet.

Eine kurze Geschichte über Feenwesen und Götter

Ich denke, es ist nun an der Zeit, ein paar Theorien (und ich möchte darauf hinweisen, daß es genau das ist: nur Theorie) zum Verhältnis der Götter und der Feenwesen auf Ariochia niederzuschreiben.

Zuerst einmal sollte man klarstellen, daß „Feen“ oder „Sidhe“ (was nur „die hinter den Grabhügeln“ heißt, also eigentlich alle Andersweltwesen bezeichnet) natürlicherweise eine wesentlich größere Bandbreite an Wesen darstellt als die sogenannten Götter der Menschen. In Dalriada und anderen zivilisierteren Gegenden Ariochias werden die Andersweltwesen respektiert und teilweise verehrt, und somit wurden die Sidhe mit Göttern gleichgesetzt.

Das ist aber so nicht ganz richtig: Die Anderswelt wird von den verschiedensten Wesen bevölkert, unter Anderem kommt jeder Mensch normalerweise nach seinem Tod in die Anderswelt (als was auch immer, in den verschiedensten Körpern, aber meistens doch menschlich), es gibt dort aber auch massig Bewohner, die von den Meisten nur als Feen, Geister oder auch Naturgeister bezeichnet werden. Es gibt einfach keine Unterteilung zwischen „Jenseits“ und „Geisterwelt“.



Nur nebenbei: Faeries wurden im Mittelalter als Engel angesehen, die sich nicht entschieden hatten (also weder für Gott noch für Lucifer). Feen gibt es zu viele, um auch nur ihre Arten aufzuzählen, doch kann man ein paar Beispiele nennen: Brownies (kleine Wiesengeister, die WIRKLICH schnell rennen können), Wasser- und Flussfeen (bei den Griechen bekannt als Nymphen), Baum- und Waldgeister (oft als Dryaden bekannt, wieder aus dem Griechischen), der Leprechaun (der vielleicht gar Lugh ist?, der Schuhmacher), Trolle (die aus den Nordlanden eingewandert sind), die düsteren Redcaps (die ihre Kappen einmal pro Jahr in das Blut ihrer Feinde tauchen) und noch viele mehr, und natürlich auch die Edlen (die anfangs oft mit Elfen verwechselt werden), die auch unter dem Namen Sidhe bekannt sind. Diese letzteren stellen so etwas wie die Adelsschicht in der Anderswelt dar, und man findet sie am häufigsten im Sommer- und Wintertal. Sie unterteilen sich in sogenannte Häuser (z.B. Eiluned, Liam, Fionna etc.), ähnlich wie es auch auf Erden der natürliche Lauf der Dinge ist. Allen jenen Wesen ist zu eigen, daß für sie Zeit keine Bedeutung hat, denn in anderen Welten gibt es sie nicht, oder sie läuft sehr verschieden.

Dennoch gibt es da noch die ganz alten, die mächtigsten unter den Sidhe, die Thuata de Danaan, die vor unzähligen Äonen unsere Welt verließen, die, die als Götter verehrt werden, wie Lugh, Teutates, Taranis, Morrigan, Bel und viele mehr. Ihre Heimat ist die Ebene der Türme jenseits des Sommertals, des Wintertals und des Tals der Schatten in der Anderswelt, wo sie einst gegen die Fomorach gekämpft hatten, wie sie es auf Erden bereits getan hatten, Kräfte des Chaos und der Dunkelheit (Feinde halt). Tausende der Mächtigsten waren gefallen, doch schließlich obsiegten die Thuata de Danaan über die Fomorach (nachzulesen in „Cath Maige Tuired“, eine heilige Schrift in Ogham). Und so wie die Thuata über die wachen, die im Einklang mit dem Traum, der die Schöpfung ist, leben, so sammelten die verbliebenen Fomorach ihre Kräfte wieder mit der Zeit und sandten ihre Söhne und Töchter aus, um Königreiche unter den Menschen zu errichten. Und wo die Sidhe Respekt erwarteten und Verehrung, da verlangten diese „Götter“ Verehrung und Opfer, und sie wurden ihnen von den Menschen dargebracht, aus Furcht oft, und auch manchmal aus Ehrfurcht. Und so wurden diese auch zu den Göttern der Menschen, und ihre Kräfte können den Verwandten der Thuata, den meisten Andersweltwesen Schaden bringen, so wie sie vor Urzeiten selbst den de Danaan schaden. Und die Fomorach hatten gelernt und erkannt, daß ihre Anhänger mehr schaden als sie selbst es gekonnt hatten.

Und die Menschen erkennen sie nicht und verehren sie als ihre Götter mit Kniefall und Feuer. Und so kommt es, daß die Kräfte der meisten Priester den Faeries große Schmerzen bereiten.

In Dalriada wird den Andersweltwesen Respekt entgegengebracht, und die Thuata de Danaan werden verehrt, doch ohne zu buckeln. Zwar ist es den meisten Menschen nur einmal gegönnt, in die Anderswelt zu gehen, doch ist es großen Helden möglich, dies zu geeigneten Zeiten und mit dem richtigen Wissen auch vor ihrem Ableben zu tun. (Und natürlich ist es mächtigen Andersweltwesen wie eben den Sidhe oder den Thuata, die ja eigentlich so etwas wie ein Haus der Sidhe sind, nach Belieben möglich, zwischen den Welten zu wandeln.) Doch vergeßt nicht, die Anderswelt ist groß, wie sie nur die Fantasie beschränken kann, und alles ist dort möglich, und so mancher Held verlebte dort ein Jahr, und kam 100 Jahre später zurück.

Man lebt mit den Feen (ob gut oder schlecht) auch im täglichen Leben. Vielleicht sieht ein Einwohner Dalriadas in seinem Leben nie auch nur einen einzigen des Kleinen Volkes, aber er erlebt ihr Wirken. So mancher Bauer fand seinen Hof bewirtschaftet und gedeihend, nachdem er einem Fremden (andersweltlichen) Gastfreundschaft gewährt hatte, doch natürlich muß man sich auch manchmal vor der Willkür nicht so freundlicher Besucher in Acht nehmen, denn es gibt genau wie bei den Menschen gute und böse Wesen in der Anderswelt.



Und auch wenn der Begriff Gott bei vielen Feen nicht gerade auf Liebe stößt, so wissen die Thuata de Danaan, daß sie Dalriada's Götter sind, und halten ihre schützende Hand über das Land. Auch die einzelnen Clans haben ihre „Stammesgötter“, wie z.B. Gwenwhyvar die Beschützerin und Mutter der McLegleans ist.

Und so möchte ich schließen mit den Worten:

Ist diese Welt der Anderswelt Anderswelt, oder ist sie der Anderswelt Welt?

Geschichten aus dem Tain, wie sie in Dalriada erzählt werden

(OT: für die Geschichtskundigen möchte ich zuerst die größten Änderungen zum Tain anführen: Königin Medb ist bei uns Königin Mairead (wegen der gleichnamigen Göttin Maeve), Connacht (Königtum der Gegner CuChullains) ist bei uns McConnor-Land, Cruachan = Dun Fiodh, Ulster ist bei uns McLeglean-Gebiet, Ulster/Emain Macha (Stadt) = Dun Eidin, Caer Ulster ist der Geburts- und Ruheort CuChullains. Conchobor = RiRurech Connor McNessa McLeglean, Irland = Dalriada Uathach (Scathachs Tochter) = Una, Crunniuc macAngnomain = Creighton McAngus, Alba = McDubh-Land)

Wie CuChullain geboren wurde

Ri Rurech Connor McNessa McLeglean und seine treuen Vasallen waren in Dun Eidin, da zog ein Vogelschwarm über die Ebene von Dun Eidin und fraß alle Pflanzen und Gräser auf der Erde und sogar ihre Wurzeln. Die Männer erzürnten als sie die Verwüstung erblickten und machten sofort 9 Streitwagen bereit um sie wegzujagen. Connor bestieg den Streitwagen mit seiner Schwester Dechtine, welche ihn für ihn lenkte.

Die Vögel flogen frei vor ihnen über die Ebene, denn damals gab es noch keine Deiche, Zäune oder Mauern auf dem Gebiete der McLegleans.

Die Männer von Dun Eidin fuhren weiter bis die Nacht sie ereilte. Es schneite stark und so befahl Connor seinen Leuten die Pferde auszuspannen und Obdach zu suchen. Sie fanden Unterschlupf in einem frisch errichtetem Haus bei einem Ehepaar welches sie willkommen hieß. Später des Nächstens kam der Hausherr zu ihnen und berichtete dass seine Frau in den Wehen läge. Dechtine ging zu ihr und leistete ihr Beistand bei der Geburt eines Sohnes. Zur selben Zeit warf eine Stute vor der Haustür zwei Fohlen. Die Männer von Dun Eidin nahmen das Kind in ihre Obhut und schenkten ihm die Fohlen. Dechtine wurde zur Pflegemutter des Jungen.

Als es Morgen wurde, war das Haus verschwunden, und auch die Vögel waren nicht mehr zu sehen. Nur ihre eigenen Pferde, der Säugling und die zwei Fohlen waren geblieben.

Sie begaben sich nach Dun Eidin zurück und zogen den Säugling auf, bis er ein Knabe war.

Dann befiehl in eine Krankheit und er starb. Sie hielten eine Totenklage um ihn und Dechtines Schmerz war groß über den Verlust ihres Pflegesohnes. Sie kehrte von der Totenklage heim und wurde durstig und bat um ein Getränk, welches ihr in einem Becher gereicht wurde.

Sie setzte den Becher an die Lippen und trank. Dabei schluckte sie mit der Flüssigkeit ein kleines Geschöpf ohne dass sie dessen gewahr wurde.



Diese Nacht träumte sie während sie schlief, dass ein Mann auf sie zukam und mit ihr sprach. Er sagte dass sie von ihm ein Kind gebären werde, dass er sie in die Ebene geführt habe, um dort mit ihr zu schlafen, dass der Knabe, den sie aufgezogen habe von ihm stamme und wieder in ihren Schoß gebettet sei und Sétanta heißen sollte, dass er selbst Lugh sei und dass die Fohlen mit dem Knaben aufgezogen werden sollten.

Das Kind wuchs im Schoß der Frau, und das Volk redete viel, dass man nicht wisse wer der Vater sei. Dann verheiratete Connor seine Schwester mit Sualdam macRoich und 9 Monde später gebar sie einen Sohn und nannte ihn Sétanta.

Nach einigem Streit unter den Männern von Dun Eidin, zu wem er als Pflegesohn kommen solle, begaben sie sich zum Bridhem Morann. Dieser fällte folgendes Urteil: „Er soll Connor übergeben werden, denn er ist Dechtines Verwandter. Sencha kann ihn Beredsamkeit und Sprechkunst lehren, Blai Briuga kann ihn versorgen, Fergus kann ihn aufs Knie nehmen, Amargin kann sein Lehrer sein, mit Conall Cernach als Pflegebruder. Die Brüste einer Mutter kann Dechtine im geben. Auf diese Weise wird er von allen gebildet werden – vom Wagenkämpfer, vom Fürsten, vom Weisen. Viele werden ihn lieb haben, diesen Knaben, und er wird eure Ehrenproben entscheiden und eure Kämpfe an den Furten und alle eure Schlachten gewinnen.

Wie Cuchullain seinen Namen bekam

Eines Tages geschah es dass der Schmied Culann sich rüstete um Connor zu einem Fest zu laden. Er bat ihn nicht zu viele Gäste mitzubringen, denn er hatte weder Land noch Besitz, um das Fest zu bestreiten, nur was er mit seinen Zangen und seinen beiden Händen verdiente. So brach Connor auf, und es begleiteten ihn nur fünfzig Wagen voll der Höchsten und Mächtigsten seiner Kämpen. Bevor er aufbrach suchte er, wie es seine Gewohnheit war, das Spielfeld auf und sah erstaunt wie Setanta alleine gegen die anderen Knaben antrat und in jedem Spiel gewann. Dann fragte er ob ihre Taten denn genauso verschieden wären, wenn sie Männer würden und alle antworteten mit ja. Dann sprach Connor zu Setanta: „Komm mit mir! Du sollst Gast sein auf dem Fest, zu dem wir gehen.“

„Ich habe noch nicht genug gespielt, Freund Connor,“ erwiderte der Knabe, „Ich komme nach!“ Später, als sie alle zum Fest gekommen waren, fragte Culann Connor: „Kommt noch jemand nach euch?“

„Nein,“ sagte Connor und vergaß, dass sein Pflegesohn nachkommen sollte, wie verabredet war. „Ich habe einen wilden Hund,“ erklärte Culann. „Drei Ketten sind nötig um ihn zu halten, mit drei Männern an jeder Kette. Laßt ihn los!“ befahl er, „Damit er unsere Rinder und das andere Vieh bewacht. Schließt das Tor des Gehöfts.“

Als bald kam der Knabe, und der Hund stürzte sich auf ihn, aber der Knabe spielte immer noch. Er warf seine Kugel in die Höhe und warf ihr den Hurleystock nach und schlug sie damit, und die Länge des Schlags blieb immer gleich.

Dann schleuderte er den Pfeil beiden nach und fing ihn auf, bevor er herunterfiel. Sein Spiel ließ nicht nach, obwohl der Hund auf ihn zuraste. Connor und sein Gefolge waren reglos vor Schmerz. Sie waren sicher, dass sie ihn nicht mehr lebend erreichen würden, auch wenn das Tor des Geheges offen wäre. Der Hund sprang. Setanta warf die Kugel mit dem Stock fort und griff den Hund mit seinen beiden Händen an. Er fasste die Kehle des Hundes mit der einen Hand und packte ihn am Rücken mit der anderen. Er schmiss ihn gegen den nächsten Pfeiler, und seine Glieder sprangen aus den Gelenken.

Dann standen die Männer von Dun Eidin auf und gingen ihm entgegen, manche über den Wall, die anderen durch das Tor des Gehöfts. Sie führten ihn zu Connor und ließen ein großes Triumphgeheul ertönen, dass der Sohn der Schwester des Königs dem Tod entronnen war.



Culann stand in seinem Haus. „Willkommen, Knabe, um des Herzens deiner Mutter willen. Aber meinerwegen habe ich schlecht daran getan, dieses Fest zu geben. Mein Leben ist öde und mein Haushalt leer, jetzt da ich meinen Hund verloren habe! Er bewachte mein Leben und meine Ehre,“ sagte er. „Ein guter Knecht, mein Hund, der mir genommen ist. Er war der Schutz und der Schirm unserer Güter und Herden. Er bewachte all unser Vieh zu Hause und auf den Weiden.“

„Das macht nichts,“ entgegnete der Knabe. „Ich ziehe dir einen Welpen vom selben Stamm auf. Bis der Hund heranwächst, um für dich zu arbeiten, will ich dein Hund sein und dich und dein Vieh schützen. Und ich will die ganze Ebene bewachen. Keine Herde oder Koppel wird ohne mein Wissen aus meiner Hut weichen.“

„Du sollst Cuchulainn heißen, Hund des Culann“, sprach Cathbad, der Druide.

„Der Name gefällt mir!“ erwiderte Cuchulainn.

Cuchulainns Ausbildung bei Scathach

Eines Tages kamen die Männer des Clans der McLegleans zusammen um über Cuchulainn zu sprechen, denn er übertraf sie alle an Kunst und Gewandtheit in seinen Taten und alle Frauen des Landes entbrannten in Liebe zu ihm, wenn sie sahen wie kunstreich, klug und geschickt er war und außerdem wenn sie sein schönes Antlitz und seine schmucke Gestalt erblickten. Cuchulainn hatte damals keine Frau, und deshalb beschlossen die Männer, dass eine Frau für ihn gefunden werden müsse, denn ein Mann mit einer eigenen Frau würde weniger leicht ihre Töchter verderben und die Liebe ihrer Frauen stehlen. Außerdem bestand die Gefahr, dass Cuchulainn jung sterben und keinen Sohn zurücklassen könnte, was ein großes Unglück wäre, denn nur von Cuchulainn könnte einer kommen der ihm gleicht.

Deshalb sandte Connor neun Männer in alle Teile Dalriadas auf die Suche nach einer Frau für Cuchulainn.

Sie suchten in jeder Festung und jeder bekannteren Stadt nach der Tochter eines Königs, eines Vornehmen oder eines Landbesitzers, die Cuchulainn zur Frau nehmen könnte. Aber nach einem Jahr kamen die Boten ohne eine passende Frau zurück.

Cuchulainn selbst ging an einen Ort, welcher Garten des Lug genannt wurde, um dort ein Mädchen zu freien, das er kannte. Sie hieß Emer und war die Tochter von Forgall, dem Listigen.

Er sprach in Rätseln mit dem Mädchen im Kreise ihrer Pflegeschwestern und sie stellte ihm Prüfungen. Danach reiste er wieder nach Dun Eidin zurück um dort zu übernachten.

Die Mädchen erzählten ihren Vätern, wie der Krieger in seinem herrlichen Wagen gekommen sei, und wie er mit Emer hintergründig gesprochen und wie er sie verlassen habe und nach Norden gefahren sei. Die Väter erzählten alles Forgall. Dieser erkannte sofort dass es sich nur um Cuchulainn handeln konnte und dass seine Tochter sich in ihn verliebt hatte. Sofort beschloss er dieser Sache ein Ende zu machen, denn er fürchtete Cuchulainn.

In die Gewänder der DeBruce gekleidet reiste Forgall nach Dun Eidin und sagte er wäre ein königlicher Bote der DeBruce. Er brachte Geschenke aus Gold, edlen Weinen und anderen Kostbarkeiten und sagte er wünsche König Connor zu sprechen. Sie waren zu dritt und wurden prächtig empfangen. Am dritten Tag schickte er seine Leute weg.

Cuchulainn und andere Wagenlenker von Dun Eidin wurden in seiner Anwesenheit gerühmt. Er stimmte zu, dass sie großartig kämpften, obgleich Cuchulainn, wenn er nur Domnall den Kriegerischen, im Land der McDubh besuchen könnte, noch großartiger kämpfen würde. Wenn er aber Scathach, die Schattige, besuchte und bei ihr die Kriegskunst erlernte, könnte er jeden Helden der Inseln schlagen. So riet er in der Hoffnung, dass Cuchulainn nie zurückkehren würde, denn er glaubte, wenn Cuchulainn Emer heiratete, dass er selbst durch die Wildheit und Grimmigkeit des Kriegers den Tod erleiden würde. Das war der Grund seiner Furcht.



Cuchulainn sagte, er würde hingehen, und Forgall nahm ihm das Versprechen ab, sich gleich aufzumachen. Als er von Cuchulainn erreicht hatte, was er wollte, ging er fort und brach nach Hause auf.

Am nächsten Morgen stand der Held auf und zog aus, um sein Versprechen zu halten. Zuerst aber suchte er Emer in der Ebene von Breg auf um noch einmal mit ihr zu sprechen. Das Mädchen warnte ihn, dass ihr Vater es war, der Dun Eidin besucht hatte und dass er ihm nach dem Leben trachte. Danach verabschiedeten sich die Liebenden voneinander und Cuchulainn zog nach Creag Eileann. Dort lernte er bei Domnall einige Kunststücke der Kriegskunst. Dann sagte Domnall Cuchulainn, dass er nicht fertig ausgebildet sei, wenn er nicht noch Scathach im Norden von Doireann Eileann aufsuchte. So zog Cuchulainn dorthin und sein Weg führte ihn zu dem Lager, wo Scathachs Schüler wohnten. Er fragte, wo sie anzutreffen sei.

„Auf dieser Insel dort drüben“, sagten sie. „Wie komme ich zu ihr?“ fragte er.

„Über die Schülerbrücke“, sagten sie, „Aber keiner kommt hinüber, wenn er nicht in der Waffenkunst geübt ist.“ Sie war an beiden Enden niedrig und hoch gewölbt in der Mitte. Kaum trat man auf ein Ende, schnellte einem das andere entgegen und warf einen auf den Rücken.

Dreimal versuchte Cuchulainn mit größter Anstrengung, über die Brücke zu gelangen, aber vergeblich und die Männer verspotteten ihn. Da erfasste ihn die Rhiastarte. Er bestieg den Brückenkopf und machte einen Heldenlachssprung bis zur Mitte. Er erreichte das Ende der Brücke so schnell, dass sie nicht Zeit hatte zurückzuschellen. Dann sprang er auf den festen Boden der Insel und ging auf die Feste zu. Er schlug mit der Speerspitze ans Tor und durchbohrte es. Das erfuhr Scathach. „Es ist klar“, sagte sie, „das ist einer, der irgendwo eine volle Ausbildung genossen hat.“

Sie schickte ihre Tochter Una hinaus, nachzusehen, wer der junge Mann sei. Una sah ihn und schwieg, ein solches Verlangen erweckte in ihr seine reizende Gestalt. Sie sah ihn lange an und ging dann zu ihrer Mutter zurück. Sie erzählte ihr von dem Mann den sie gesehen hatte und lobte ihn. „Ich sehe dass er dir gefällt“, sagte ihre Mutter und das Mädchen bejahte.

„Dann nimm ihn heute Abend zu dir ins Bett“, sagte sie, „Und schlaf mit ihm, wenn du das willst.“ „Das wäre keine Strafe“, erwiderte Una, „wenn er möchte.“

Das Mädchen versorgte ihn mit Wasser und Essen und tat, als ob sie eine Dienerin sei, und hieß ihn willkommen und unterhielt ihn. Später ergriff Cuchulainn sie. Aber während er sie übermannte, verletzte er ihren Finger, und sie schrie auf. Jeder in der Feste hörte sie, und alle fuhren in die Höhe. Cochar, einer von Scathachs Kriegern und ein sehr wackerer Mann, stürzte sich auch Cuchulainn, und sie rangen und kämpften eine lange Zeit. Dann versuchte Cochar seine besonderen Kriegskunststücke, aber Cuchulainn wehrte sie ab, als hätte er sie sein Leben lang geübt. Dann fiel er den Kämpfen und hieb ihm den Kopf ab. Scathach beklagte ihren Verlust sehr, aber Cuchulainn sagte, er wolle die Taten und Pflichten des Toten auf sich nehmen und ihr Heer anführen und ihr starker Kämpfer sein.

Dann kam Una und sprach mit Cuchulainn. Nach drei Tagen sagte das Mädchen zu ihm, wenn er wirklich Heldentaten lernen wolle, müsse er da hingehen, wo Scathach ihre beiden Söhne Cuar und Cat unterrichte, und seinen Heldenlachssprung auf die mächtige Eibe machen, wo Scathach ruhe, danach sein Schwert zwischen ihre Brüste legen und ihr drei Versprechen abnehmen: Gründlichkeit in seiner Ausbildung, eine Mitgift für seine Heirat und Kunde seiner Zukunft – denn Scathach war auch eine Wahrsagerin.

Cuchulainn ging zu Scathach und stand mit beiden Füßen auf den Kanten der Waffentruhe und entblößte sein Schwert und richtete es gegen ihr Herz und sagte: „Tod ist über dich verhängt!“

„Ich gewähre dir drei Dinge, die drei größten Wünsche deines Herzens“, versprach sie, „wenn du sie in einem Atemzug nennen kannst.“

Cuchulainn sagte, was sie geben sollte und nahm ihr das Versprechen ab.

So lebte Una mit Cuchulainn und Scathach lehrte ihn tapfere Taten und die Kunst der Waffen.



Cuchulainn und Aife

Während Cuchulainns Lehrzeit bei Scathach führte diese Krieg gegen eine andere Insel, dessen Heerführer eine Frau namens Aife war. Ihre beiden Heere versammelten sich zur Schlacht. Scathach gab Cuchulainn einen Schlaftrunk und fesselte ihn, um ihn so von der Schlacht fern zu halten, für den Fall dass ihm etwas zustieße.

Aber nach einer Stunde sprang Cuchulainn von seinem Schlaf in die Höhe. Ein Trunk, der bei einem anderen vierundzwanzig Stunden gewirkt hätte, wirkte bei ihm nur eine einzige.

Er zog mit Scathachs Söhnen gegen drei von Aifes Kriegern aus. Er erreichte die drei alleine und erschlug sie. Am nächsten Morgen begann die Schlacht von neuem. Die beiden Heere rückten heran und standen sich von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Drei von Aifes Kriegern, die Söhne von Eis der Vogelköpfigen, forderten Scathachs zwei Söhne zum Einzelkampf. Cuchulainn kam ihnen zu Hilfe und begegnete den dreien und tötete sie. Aife forderte Cuchulainn zum Zweikampf heraus. Daraufhin ging Cuchulainn zu Scathach und fragte sie, was Aife von allen Dingen am teuersten sei.

„Die Dinge, die ihr am teuersten sind“, sagte Scathach, „sind ihre beiden Rosse, ihr Streitwagen und ihr Wagenlenker.“

Cuchulainn stellte sich Aife und kämpfte mit ihr auf dem Seil der Heldenstücke. Aife zerschmetterte Cuchulainns Waffe. Sie ließ ihm nicht mehr übrig als ein faustgroßes Stück seines Schwertes. „Seht, da seht nur!“ rief Cuchulainn. „Aifes Wagenlenker und ihre beiden Rosse sind in das Tal hinabgestürzt! Sie sind alle tot!“

Aife sah sich um, und Cuchulainn sprang auf sie zu und packte sie bei ihren zwei Brüsten. Er lud sie auf seinen Rücken wie einen Sack und trug sie zu seinem eigenen Heer zurück. Er warf sie schwer zu Boden und hielt ein nacktes Schwert über sie.

„Ein leben für das andere, Cuchulainn!“ sagte Aife,

„Gewähr mir drei Wünsche,“ verlangte er.

„Was du in einem Atemzug fordern kannst, sollst du haben.“

„Meine drei Wünsche sind diese“, sagte er. „Geiseln für Scathach und dass du sie nie mehr angreifst, deine Gesellschaft heute Abend in deiner eigenen Feste und einen Sohn, den du mir gebären sollst.“

„Ich gewähre dir alles.“

Cuchulainn ging und schlief diese Nacht bei Aife.

Bald sagte Aife dass sie schwanger sei und einen Knaben gebären werde. „Heute in sieben Jahren will ich ihn nach Doirionn Eilean schicken,“ sagte sie, „aber hinterlass mir einen Namen für ihn.“

Cuchulainn hinterließ ihm einen goldenen Daumenring und sagte ihr, dass der Knabe nach Doirionn Eilean kommen solle, wenn sein Finger in den Ring hineingewachsen sei. Der Name den er ihm gab war Connla. Er sagte, Connla dürfe diesen Namen niemandem preisgeben, dürfe keinem aus dem Wege gehen und keinem den Zweikampf verweigern. Dies wurde dem jungen Connla zum Verhängnis als er wie geheißen nach Doirionn Eilean reiste und sich letztendlich mit seinem Vater duellierte und diesem unterlag. So tötete Cuchulainn seinen eigenen Sohn.



Der Rinderraub

Eines Abends entbrannte im Schlafgemach des Ri Rurechs Aillil und seiner Frau Mairead McConnor ein Streit darüber wer von beiden über mehr Besitz verfüge. So wurden am nächsten Morgen all ihre Kleinode zusammen getragen und verglichen, doch sie waren gleich an Besitz. So wurden alle Herden zusammen getrieben und sämtlicher Besitz der beiden verglichen, doch sie waren gleich, bis auf einen Stier. In der Herde der Königin Mairead befand sich kein Stier der es mit dem weißen Stier von Aillil aufnehmen konnte. So schickte die Königin in alle Länder Dalriadas Kundschafter um nach einem gleichwertigen Stier zu suchen. Einen derartigen fanden sie auf der Sturminsel auf dem Gebiete der McLegleans. Da schickte Königin Mairead Boten aus zum Besitzer des Stiers um denselbigen für ein Jahr zu borgen. Doch dieser wollte den braunen Stier nicht hergeben und so sammelten Königin Mairead und König Aillil ihr Heer und machten sich auf den Weg zur Sturminsel.

Nachdem sie auf der Insel angekommen waren schickte Fergus McRoich, Anführer der verbannten McLegleans (König Connor hatte sie aus dem Grunde eines Ehrenstreites verbannt), eine Warnung an die McLeleans, ihrer alten Freundschaft wegen. Doch diese lagen immer noch in den Wehen, außer Cuchulainn und seinem Vater Sualdam. Als die Warnung des Fergus' ankam zogen Cuchulainn und sein Vater aus um für die Heere Wache zu halten, bis diese aus ihren Wehen wiedererstehen würden.

„Ich spüre, dass die Heere heute Abend da sein werden“, sagte Cuchulainn zu seinem Vater, „Du musst hingehen und Dun Eidin warnen! Ich habe versprochen die Nacht mit Fedelm Noichride zu verbringen.“ Bevor er ging, machte er einen Fehdereifen und schnitt eine Ogaminschrift hinein und ließ ihn für Mairead's Heer auf dem Pfeilerstein zurück. Das Heer der Königin erreichte den Pfeilerstein und las auf dem Reifen folgende Worte:

„Geht nicht weiter, wenn ihr keinen Mann habt, der en gleichen Reifen mit einer Hand aus einem Stück machen kann, meinen Freund Fergus ausgenommen.“

Da sie allerdings keinen unter ihnen hatten der eine derartige Tag vollbringen konnten schlugen sie einen anderen Weg ein, den Fergus ihnen zeigte.

Als Cuchulainn sah, dass das Heer seine Warnung missachtet hatte und weiter in das Gebiet der McLegleans gezogen war erzürnte er und nahm einen anderen Weg zu einem Fluss welchen das Heer sicher überqueren musste. Dort hinterließ er eine Baumgabel in einem Stück abgeschlagen mitten im Strom, wieder mit einer Inschrift versehen.

„Brechen wir auf!“ befahl Aillil und das Heer zog weiter. Auf der Ebene der Schweinehirten fällte Cuchulainn eine Eiche auf ihrem Weg und hinterließ wieder eine Inschrift und forderte dass der Baum mit einem Wagen übersprungen werden sollte.

Später kam das Heer zu einer Furt und Cuchulainn forderte dass jeden Tag tapfere Krieger sich zum Duell stellen sollten, ansonsten würde er sie mit seiner Schleuder im eigenen Lager töten.

Er tötete hundert Männer in drei Nächten ehe Königin Mairead und König Aillil auf seine Forderung eingingen und Krieger zu Duellen schickten.

Dreimal eintausend Männer erschlug Cuchulainn an dieser Furt und das Heer zog sich schließlich zurück als die Krieger Dun Eidins sich aus ihren Wehen erhoben und die Schlacht gewannen.

Danach ließ man die beiden Stiere, den Stier König Aillils und jenen der McLegleans gegeneinander kämpfen. Der braune Stier von Dun Eidin gewann den Kampf und riss den weißen Stier in Stücke und verteilte sie über die Sturminsel.

Nach diesem Kampf schlossen Aillil und Mairead Frieden mit Doiríean Eilean und Cuchulainn.

Danach wurde sieben Jahre lang keiner ihrer Leute in Dalriada getötet. Die Männer von Dun Fiodh zogen sich in ihr eigenes Land zurück und die Männer der Sturminsel gingen zurück nach Dun Eidin, erfüllt von ihrem Triumph. Fergus McRoich wurde auf Grund seiner Treue mit allen Ehren wieder in Doireann Eileann aufgenommen.



Cuchullains Kindheitstaten

Als junger Knabe hörte Cuchulainn von der Knabenschar des Königs Connor, welche die besten Hurley-Spieler des Landes sein sollten. Dreimal fünfzig Knaben spielten immer in Dun Eidin und König Connor verbrachte jeden Tag ein Drittel seiner Zeit damit den Knaben beim Spiel zuzusehen, ein weiteres Drittel verbrachte er beim Fidchell-Spiel und das letzte Drittel beim Bier bis er einschläft.

So bat Cuchulainn seine Mutter, ihn nach Dun Eidin ziehen zu lassen, doch sie meinte, er könnte erst gehen wenn einige der Krieger Dun Eidins kämen und ihn begleiten würden.

Darauf erwiderte er dass ihm das zu lange dauern würde und sie solle ihm den Weg nach Dun Eidin zeigen. Seine Mutter tat wie ihre geheißen und er nahm seinen Spielzeugschild aus Spänen, einen Spielzeugpfeil zum Schleudern und seinen Hurleystock mit der Kugel und machte sich auf den Weg.

Er warf seinen Pfeil immer voraus und fing ihn wieder auf bevor er den Boden erreichte.

Dann lief er zu den Knaben des Königs ohne Gewähr für seine Sicherheit zu verlangen. Er wusste nicht, dass niemand zu ihnen auf ihr Spielfeld ging, ohne ihr Versprechen, ihm Sicherheit zu gewähren.

Sie riefen ihn an, aber er kam dennoch auf sie zu. Sie schleuderten dreimal fünfzig Pfeile auf ihn, und er wehrte sie alle ab mit seinem Schild aus Spänen. Dann ließen sie ihren Hurleykugeln auf ihn sausen, und er wehrte jede Kugel mit seiner Brust ab. Dann warfen sie ihre Schleuderstöcke nach ihm, dreimal fünfzig Stück. Er wich so geschickt aus, dass keiner ihn berührte außer einer Handvoll, die er herunterholte, als sie an ihm vorbeischoßen.

Dann erfasste ihn die Rhiastarte und seine Haare schossen blitzschnell in die Höhe und man hätte schwören können dass an jeder Haarspitze ein Feuerfunke sei. Er drückte ein Auge schmaler als ein Nadelöhr, das andere machte er weiter auf als die Mündung eines Bechers. Er entblößte seine Kiefer bis zum Ohr, stülpte seine Lippen bis zu den Backen zurück sodass sein Schlund zu sehen war.

Dann stürzte er sich auf die Knaben und brachte fünfzig von ihnen zur Strecke bevor sie das Tor von Dun Eidin erreichten. Neun flogen an Connor und Fergus vorbei, welche gerade beim Fidchell-Spiel saßen. Connor nahm den Knaben am Handgelenk und erklärte dass dieser unsanft mit den Knaben umgehe. „Ich habe ein Recht dazu!“ erwiderte Cuchulainn, „Ich ließ meine Heimat, meine Mutter und meinen Vater im Stich um an ihren Spielen teilzunehmen, und sie behandelten mich grob!“ „Wie heißt du und wessen Sohn bist du?“ fragte ihn der König.

„Ich bin Setanta, der Sohn Sualdams und deiner Schwester Dechtine! Ich erwartete nicht, dass mir hier ein Leid getan würde.“

„Warum hast du dich nicht unter den Schutz der Knaben gestellt?“ fragte ihn der König.

„Davon wusste ich nichts,“ erwiderte Cuchulainn, „Aber ich bitte dich jetzt um deinen Schutz gegen sie.“

„Den sollst du haben,“ sagte Connor und Cuchulainn wollte sich umdrehen um der Knabenschar nachzujagen. „Was wirst du ihnen jetzt tun?“ fragte der König bevor der Knabe weglief.

„Ihnen meinen Schutz anbieten,“ erwiderte Cuchulainn.

„Versprich mir das auf der Stelle!“ sagte Connor.

Und Cuchulainn versprach es dem König und sie gingen alle auf das Spielfeld hinaus wo die Knaben welche niedergeschlagen worden waren begannen mit Hilfe ihrer Pflegemütter und Pflegeväter aufzustehen.

So wurde er in die Knabenschar des Königs aufgenommen.



Die Wehen von Doirionn Eilean

Woher kamen die Wehen von Dun Eidin? Es ist bald erzählt!

Auf dem Gebiete der McLegleans lebte ein reicher Bauer, Creighton McAngus. Er wohnte in der Einöde in den Bergen mit allen seinen Söhnen. Seine Frau war gestorben. Als er einmal allein im Haus war, sah er eine Frau auf sich zukommen, und sie gefiel ihm wohl. Sie ließ sich nieder und begann sogleich mit der Arbeit, als ob ihr das Haus vertraut wäre. Als es Abend wurde, brachte sie alles in Ordnung, ohne dass einer sie dazu aufgefordert hätte. Dann schlief sie mit Creighton. Darauf blieb sie eine Zeitlang bei ihm, und es war kein Mangel an Speisen oder Kleidern oder an anderen Dingen unter ihrer Obhut.

Es begab sich einmal, dass in Dun Eidin ein Fest gefeiert wurde. Jedermann auf Doirionn Eilean, Männer und Frauen, Knaben und Mädchen besuchten dieses Fest.

Creighton ging mit den übrigen hin, in seinen besten Kleidern und strotzend vor Kraft.

„Werd nicht übermütig und gib acht, was du sprichst“, riet die Frau ihm.

„Sei unbesorgt“, sagte er.

Das Fest wurde abgehalten. Am Ende des Tages wurde der Streitwagen des Königs auf die Bahn gebracht. Sein Wagen und seine Pferde siegten im Rennen. Die Menge meinte, diese Pferde seien unschlagbar. „Meine Frau ist schneller“, sagte Creighton.

Man brachte ihn sogleich vor den König und sandte nach der Frau. Sie sprach zu dem Boten: „Es wäre sehr beschwerlich, wenn ich jetzt gehen und ihn befreien müsste. Mein Leib ist schwanger.“

„Beschwerlich?“ erwiderte der Bote. „Er stirbt wenn du nicht kommst.“

Sie ging auf das Fest, und die Wehen ergriffen sie. Sie rief der Menge zu: „Jeden von euch hat eine Mutter geboren! Helft mir! Wartet, bis ich niedergekommen bin.“ Aber sie konnte sie nicht dazu bewegen. „Also gut“, sagte sie. „Ein großes Unheil wird dadurch über ganz Dun Eidin kommen.“

„Wie heißt du?“ fragte der König.

„Ich bin Elaine, Tochter von Macha.“

Dann lief sie mit dem Wagen um die Wette. Als der Wagen das Ende der Bahn erreichte, kam sie neben ihm nieder. Sie gebar Zwillinge, einen Sohn und eine Tochter. Als sie gebar, rief sie, dass alle, die diesen Schrei hörten, vier Tage und fünf Nächte in der Zeit ihrer größten Not die gleichen Wehen leiden würden.

Diese Heimsuchung befahl von da an alle Männer von Dun Eidin, die an dem Tag zugegen waren, und noch neuen Generationen nach ihnen. Fünf Tage und vier Nächte oder Fünf Nächte und vier Tage dauerten die Wehen. Neun Generationen lang hatte ein Mann aus Dun Eidin, den diese Wehen befielen, nicht mehr Kraft als eine gebärende Frau. Nur dreierlei Menschen waren frei von den Wehen von Dun Eidin: die Knaben von Dun Eidin, die Frauen und Cuchulainn. So wurde Dun Eidin heimgesucht seit der Zeit Creightons, des Sohnes des Angus.



Der Kampf Cuchulainns gegen seinen Pflegebruder

Während des Rinderraubes kam es dazu dass Königin Mairead und König Aillil Cuchulainns Pflegebruder Ferdia mit Hilfe einer List dazu brachten gegen ihn zu kämpfen. Dazu boten sie Ferdia ihre Tochter und ein großzügiges Lehen an. Er nahm an und zog gegen seinen Waffenbruder.

Gemeinsam hatten sie bei Scathach gelernt und Seite an Seite gekämpft.

Zuerst begannen sie mit dem Kampf auf dem Wagen mit ihren großen gewichtigen Speießen, doch bis zum Abend war keine Entscheidung gekommen. So beendeten sie den Kampf für diesen Tag. Die Pferde verbrachten diese Nacht in derselben Koppel und ihre Wagenlenker an demselben Feuer, und ihre Wagenlenker bereiteten ihnen ein frisches Lager aus Binsen, wie es sich für verwundete Männer gehört. Männer der Heilkunst und der Medizin kamen, um in dieser Nacht bei ihnen zu wachen, für sie zu sorgen und sie zu pflegen. So furchtbar waren ihre Stiche, Schnitte, Risse und zahllosen Wunden, dass sie nichts anderes vermochten, als Zaubermittel anzuwenden und magische Formeln und Beschwörungen zu sprechen, damit das Blut aufhörte zu spritzen und zu quellen. Für jedes Amulett, für jede Formel und jedes Wundermittel, das auf Cuchulainns Schnitte und Risse gelegt wurde, schickte er ein gleiches zu Ferdia hinüber an der Westseite der Furt, und Ferdia schickte von allen Speisen und erquickenden, anregenden, köstlichen Getränken, die Dalriadas Männer ihm brachten, einen gleichen Teil zu Cuchulainn hinüber an der Nordseite der Furt.

So verblieben sie diese Nacht, und am nächsten Morgen standen sie zeitig auf und gingen zur Furt der Schlacht hinaus. An diesem Tage kämpften sie mit dem Schwerte und dem Schild. Sie begannen zu hacken, zu hauen, zu schlagen und zu vernichten. Sie schnitten sich gegenseitig Stücke, groß wie Kindsköpfe aus der Schulter und aus dem Rücken und den Flanken. So hieben sie auf einander ein vom Morgengrauen bis zum Anbruch der Nacht.

Zwei standhafte, zufriedene Männer, munter und gelassen waren sie einander an diesem Tag begegnet. Aber sie trennten sich am Abend kummervoll und müde, zwei ermattete Männer. Und ihre Pferde verbrachten diese Nacht nicht in derselben Koppel und ihre Wagenlenker nicht an demselben Feuer.

So verblieben sie die Nacht. Ferdia stand am nächsten Morgen zeitig auf und ging allein zur Furt der Schlacht, denn er wusste, dass dieser Tag den grimmigen Kampf entscheiden würde und dass einer von ihnen oder beide fallen würden. Er legte seine wehrhafte Kampfrüstung an, bevor Cuchulainn herauskam und ihn traf.

Cuchulainn kam zur Furt und sah wie Ferdia seine Kampfkünste vollführte. Da sprach er zu seinem Wagenlenker: „Sieh Freund Laeg, die tausend Künste die Ferdia in der Luft vollbringt! Er wird sie heute alle gegen mich anwenden. Wenn es irgendwann so aussieht, als ob ich erläge, so musst du mich schelten, beleidigen und verhöhnen, damit mein Zorn wach wird. Aber wenn er irgendwann unterlegen scheint, sag es mir und rühme mich und mach mir Mut.“

„Das will ich tun Cuchulainn“ erwiderte Laeg. Dann begann Cuchulainn seine Kampfkünste zu vollführen und danach begaben sie sich in die Furt um ihr Duell fort zu setzen.

Der Kampf war hart und dauerte bis zum Abend, doch letztendlich besiegte Cuchulainn seinen Pflegebruder mit dem Gae bolga.

Im Tode sprach Ferdia zu Cuchulainn:

„Hund strahlender Taten,
du tötest mich listig.
Deine Schuld hängt an mir,
Wie mein Blut an dir klebt!



Der Weg der Tücke
Bringt nichts Gutes.
Ich bin getroffen.
Ich lasse mein Leben.

Meine Rippen zerschmettert,
mein Herz ganz blutig.
Schlecht war mein Kampf.
Hund, ich bin hin.“

Danach trauerte Cuchulainn um seinen Pflegebruder und verließ die Furt. Danach erhoben sich die Männer der McLegleans von ihren Wehen und zogen in den Kampf gegen König Aillil und Königin Mairead.

Der Tod des Cuchulainn

Wie jeder große Held hatte auch Cuchulainn nicht nur Freunde, doch seine Feinde waren zu schwach um gegen ihn im Kampfe zu siegen. So überlegten sie sich eine List. Wie viele große Helden Dalriadas war auch Cuchulainn's Leben durch Gessa belegt. Diese lauteten dass er niemals ein Gastmahl ablehnen dürfe und nie das Fleisch des Hundes genießen dürfe. Dies fanden seine Feinde heraus und schmiedeten ihre Pläne. So luden sie ihn zu einem Festmahl und ohne sein Wissen servierten sie ihm das Fleisch eines Hundes.

Cuchulainn bemerkte nichts von ihrer List und als er trunken war und geschwächt, versuchten sie ihn heimtückisch von hinten zu erschlagen, schafften dies aber nicht.

Also sammelten sie ein großes Heer und begegneten ihm in einer Furt. Dort stellte er sich dem Kampf mit einem Fuß im Wasser und einem Fuß an Land. Er hatte aber den Geas, dass er niemals mit beiden Beinen auf verschiedenen Elementen kämpfen dürfe.

Cuchullain warf seinen Speer, die Gae Bolga und durchbohrte 3x 100 Männer, so dass sie grausam starben.

Morrigan aber hatte sich von ihm abgewandt und die Gessa waren gebrochen worden.

So fing der Mann hinter den 3x 100 Toten den Speer und warf ihn zurück. Die Gae Bolga bohrte sich tief in Cuchullainns Bauch. Er war so schwer verletzt, dass nicht einmal Lugh ihn mehr heilen konnte, und so ließ er sich von seinem Wagenlenker an einen großen Felsen binden. So stehend tötete er noch 3x3x 100 Männer, bevor seine Zeit vorüber war.

So starb der größte Held Dalriadas, geschlagen durch eine List und ein Caern wurde ihm aufgeschüttet in Caer Ulster, der Poodel's Caern wurde er genannt.



Loblieder

Für Ri Thuaithé Ryan anCu McDubh

(in Stabreimen zu der Melodie von “Come by the hills”)

E A E A E
Dragons desire dares McDubh with damsels distress
 E A E A H7
And the howling of hounds hunting heroes hits hearts, lads and lass’
E A A ↑ E H7
Silerscales sanctum sacked sees now the stealing of sons
 E A E A E
But daring McDubh defies death till his deeds are done

E A E A E
Warrior ‘gainst wolves waging war, wellspoken his word
 E A E A H7
Come with anCu, heed the call, coast to coast it is heard
 E A A ↑ E H7
Generosity greets gentle guests, all grievance is gone
 E A E A E
And daring McDubh defies death till his deeds are done

E A E A E
Righto-ous ruler, reckless rager, Ryan anRi
 E A E A H7
A fearless fighter for freedom and his folk, that’s he
 E A A ↑ E H7
Noble nation of north – nascent and newborn as one
 E A E A E
‘cause daring McDubh defies death till his deeds are done



Die heiße Schlacht im güldenen Land

Gestöhn' und Getrappel wie Donnerklang
Schon kommt eine Zombie-Armee
Die Oase hindurch und die Wiese entlang
Dort steht nur kaum ein McD
Zunächst regiert noch das Spiel der McL
Doch bald schon brutale Gewalt,
Da speißt man, was aufzuspießen ist,
Die Faust um die Waffe geballt.
Rücken an Rücken und Schild neben Schild
Steht jeder für die anderen ein
nur von dem mächtigen schwarzen Kilt
stünden vier Krieger allein

Bei der heißen Schlacht im güldenen Land,
Da zählt der Mann noch als Mann,
Und Zombie um Zombie
als auch Mumie fällt
Hier zeigt sich, wer kämpfen kann, hurra!
Hier zeigt sich, wer kämpfen kann.

Da blitzen die Schwerter, da prallet der Schild
Mit elementarer Wucht
Auf Köpfe und Leiber, und aus dem Gewirr
Versucht eine Bardin die Flucht.
Ein paar Veteranen im Hintergrund
halten weiter unbeirrt Stand
sie sind eben Helden von DEM Land
wer fehlt ist noch immer der Hund.
Ein tosendes Schlachten erfüllet den Ort,
Es wird gekämpft, geschlachtet und mehr
Doch seine im Sterben liegenden Recken
Interessieren den König nicht sehr.

Bei der heißen Schlacht im güldenen Land,
Da zählt der Mann noch als Mann,
Und Zombie um Zombie
als auch Mumie fällt
Hier zeigt sich, wer kämpfen kann, hurra!
Hier zeigt sich, wer kämpfen kann.

Da braust es noch einmal wie ein Orkan,
Auf die Botschafterin, der Eiself schlägt
Mit dem Prügel im Größenwahn,
Wobei er nichts Böses hegt?
Den alten Feind zerstört ein McLoud
Den der schwarze Kilt einst hat
Er ihn ins tiefste Wintertal haut
Der Gegner ist endgültig Matt



Die Rigana Thuait, die befreit und beschützt
Bei Welledy bleiben mag
Der König dies nicht unterstützt
Plötzlich auf dem Boden lag

Das war die Schlacht im güldenen Land,
Der Troß die Heimreise macht,
Viel Feind, viel Ehr und auch viel Verband
Na denn: "Slaint" bis zur nächsten Schlacht - hurra!
Das war die Schlacht im güldenen Land,
Nur ein Druid und eine Bardin im Streit
Was seltsam, denn der Druid war zum Einlenken bereit – hurra!

Fitheach (Follow me up to Caer Elk)

Lift McLonnert up your face, picking up your old great mace,
the Black Fitzwilliam stormed our place and we drove him to the fern.
G.* said Victory was sure soon the firebrand he'd secure
Until he met at Lonnert Eilean with Fiach Leglean o'Sidhe.

REF

Curse and swear mo ghile mear, Fiach will do what Fiach will dare
Now Fitzwilliam have a care fallen is your star low
Up with halberd, out with sword, on we'll go for by the lord
Fiach Leglean has given his word
Follow me up to Caer Elk

See the swords of Glen Imaal, flashing o'er the Goldland pale
See all the children of the Gael beneath the Raven's banners
Rooster of a fighting stock would yet let a Goldland cock
Crow out upon Dalriadan rock. Fly up and teach him manners.

From Tassagart to Clonmore, there flows a stream of Goldland gore
And great is Leglean, Leod and more at sending loons to Hades,
Enemies are dead or fled, now for Black Fitzwilliam's head
We'll send it o'er, dripping red, to Gaius and his ladies.

(*G. = Gaius Lupus)

(Black Fitzwilliam = Anführer der Old mans fall Goldländer)

(mo ghile mear ... my gallant darling ;-) „ma jela mer“)



Nach „Julia und die Räuber“ von Subway

Gut, gut, McLegleans, die sind gut
Kampf und Blut und Enech, das ist gut
Laut vom Schlachtfeld klingt es,
laut vom Schlachtfeld klingt es
Kampf und Blut und Enech, das ist gut

Loot, loot, McLeods die wollen Loot
Schlacht und Ehr' und Überfall sind gut
Von den Schiffen klingt es
Von den Schiffen klingt es
Schlacht und Ehr' und Überfall sind gut

Mut, Mut, McLs, die haben Mut
Geas und Zweikampf und Anderswelt sind gut
Von den Questen klingt es
Von den Questen klingt es
Geas und Zweikampf und Anderswelt sind gut

Heiho

Hei Ho Hei Ho
The battle is won we go
With sword and shield
from the battlefield
we go we go we go

Hei Ho Hei Ho
McLonnerts never bow
to king and lord
we just get bored
and never bow oh no

Hei Ho Hei Ho
McLeods are strong and row
And sometimes loud
Their mighty shout
Will make the en'my bow

Hei Ho Hei Ho
McEala are made so
They're brave and bold
They never fold
And always beat their foe

Hei Ho Hei Ho
The battle is won we go
With sword and shield
from the battlefield
we go we go we go we go



McLs – Der Song

(nach der Melodie von „Go west“)

McLs die sind groß und stark
McLs tragen einen Bart,
McLs sind so hart wie Stahl,
McLs prügeln sich öfters mal.
McLs beten Götter an,
McLs nehmen Frauen ran,
McLs finden Sex ganz toll,
weil man sich vermehren soll.

Refrain:

McLs sind toller als man glaubt.
McL das Größte überhaupt.
McLs sehn das, was du nicht siehst.
McLs finden auch mal ne List.

Anders – welt ist immer da,
Ändert sich übers ganze Jahr,
McLs wollen ins Sommertal
Gehen aber auch im Winter mal
Respekt vor drüben haben sie
Doch Angst die gibt es sicher nie
Frauen sind bei uns genauso toll
Haun uns manchmal Hucke voll
Frauen stehn vorne in der Schlacht
Habt vor jedem von uns Acht

Refrain

McLs sind toller als man glaubt.
McL das Größte überhaupt.
McLs sehn das, was du nicht siehst.
McLs finden auch mal ne List.
McLs wolln auf Dalriada sein
McLs sind niemals ganz allein
McLs, denen man Gastrecht gibt
McLs sind überall beliebt

Druiden sind zum Denken da
Nemed sind zum Lenken da
Barden sind zum Erzählen da
Druids sind für die Seelen da
Krieger sind zum kämpfen da
Essen ist zum Mampfen da
Gastrecht ist uns heilig da
Zur Schlacht ham wir es eilig da
Refrain:



Black Swan Inn

(nach der Melodie von „YMCA“)

Young man, there's no need to feel down.
I said, young man, pick yourself off the ground.
I said, young man, 'cause you're not McLeglean
There's no need to be unhappy.

Young man, you couldn't choose where you're born.
I said, young man, now there's no time to mourn.
You can stay here, and I'm sure you will find
Generous hospitality

It's fun to stay at the Black Swan Inn
It's fun to stay at the Black Swan Inn

We are better than you, but it is not your fault
We wont hold it against you...

It's fun to stay at the Black Swan Inn
It's fun to stay at the Black Swan Inn

We are better than you, but it is not your fault
We wont hold it against you...

Young man, are you listening to me?
I said, young man, what do you want to be?
Of course, young man, you want to be a McL,
But you've got to know this one thing!

Honor – you will have to live it!
And your love to Dalriada must fit!
Danu will then decide, if you're brave and free
We'll invite to come and see

It's fun to stay at the Black Swan Inn
It's fun to stay at the Black Swan Inn

We are better than you, but it is not your fault
We wont hold it against you...

It's fun to stay at the Black Swan Inn
It's fun to stay at the Black Swan Inn

We are better than you, but it is not your fault
We wont hold it against you...



Melodie: Lumberjack Song (Monty Python)

R) Wir sind McLegleans und wir sind gut
Zum streiten fehlt uns nie der Mut!
(Wiederholung Chor R)

1) Wir trinken Bier, Wir trinken Met, Wir pinkeln in den Wald,
Wir gehen nackt durchs Wintertal, denn uns wird niemals kalt!
(Wiederholung Chor 1) und R)

2) Wir hacken Köpfe, wir nehmen's Hirn, wir pinkeln dann darauf
Wir säubern dann die Schädel und heben einen drauf
(Wiederholung Chor 2) und R)

3) Die Taten kennt man, wir reisen rum, wir lieben alle Frau'n
Die fremden wollen uns're ...Kraft, auch wenn die eignen uns dann haun!
(Wiederholung Chor 3) und R)

4) Geschichten gibt es der Helden viel, die größten sind von uns
Doch uns're sind nicht nur aus Luft, sie haben richtig bums!
(Wiederholung Chor 4) und R)

Loblied auf Iolair

Ri Ruirech ruft Rat
Politische Probleme pressieren
Diplomaten, Druiden diskutieren
Widriges Wetter wütet
Düster Dunkelheit droht
Finstere fiese Feinde
Zwingen Zauberzunge
Wolfmond wagt Wege
Uralte untote Ungeheuer
Wandeln via Wunderwege
Drängen Dalriada's Doireonn
Eilean, ehrenvoller Einsatz

Verteidiger finden viele Feinde
Aufrechter Adler attackiert
Goldland's grausige Ghule
Tapferer Thronfolger tötet
Modernd marodierende Mumien
Blutiger Prinz prügelt Böse
Kühner Krieger kämpft
Heere Helden handeln
Tapfer durchschreiten das Tor
Jedermann jubelt Iolair
Lieder loben Legleans
Treuen tapferen Tanaise Ri



Die Schwanenritter

Ursprünglich gegründet als reine Leibgarde der Swanmaid, wurde im 7. Jahr des Hochkönigs Rodri McFiddich offiziell der Ritterorden des Schwans institutionalisiert. Es stellt eine hohe Auszeichnung dar, in diesem Orden aufgenommen zu werden, handelt es sich doch momentan um den einzigen Ritterorden Dalriadas. Der Orden hat immer maximal 21 Mitglieder. Als Zeichen tragen die Schwanenritter einen ledernen Quergurt, auf dem das Symbol des Ordens und auch alle weiteren Auszeichnungen angebracht werden. Die dalriadische Bezeichnung für die Ritter ist „Riddirich Eala“.

Die Ordensstruktur sieht vor, dass es 3 verschiedene Ränge gibt:

- 1) Novizen „Clach Eala“ (Schwanenschüler)
- 2) Ritter „Riddirich Eala“ (Schwanenritter)
- 3) Der innere Kreis „Sgiobair Eala“ (Schwanenmeister)

Um Novize zu werden, muss ein Ritter für das neue Mitglied im Inneren Kreis vorsprechen. Dieser stimmt dann ab, ob derjenige das Noviziat bekommt. Hat er sich im Orden bewährt, wird er irgendwann vom Inneren Kreis zum Ritter ernannt, der Hochkönig bestätigt das dann.

Bereits als Novize muss er 21 Schwüre ablegen, was auch die Ziele des Ordens definiert:

- 1) Gehorche der Swanmaid
- 2) Gehorche Deinen Vorgesetzten im Orden
- 3) Hilf immer einem Ordensbruder
- 4) Beschütze die Swanmaid mit Deinem Leben
- 5) Beschütze die Unschuldigen und Schwachen
- 6) Übe Mildtätigkeit
- 7) Übe Gerechtigkeit
- 8) Handle respektvoll
- 9) Bekämpfe die Fomor
- 10) Kämpfe für die Kinder der Danu
- 11) Führe ein Schwert
- 12) Laufe niemals
- 13) Lerne, wo möglich
- 14) Handle vorbildhaft
- 15) Iss niemals Schwan
- 16) Pflanze etwas zu Beltaine
- 17) Verbrenne eine schwarze Feder zu Lughnasad
- 18) Begrabe einen Fehler zu Samhain
- 19) Wasche Dich zu Imbolc
- 20) Dein Wort sei Wahrheit
- 21) Handle ehrenhaft

Diese sind auf einer Pergamentrolle in Ogham verfasst.

In diesen Megaschwur werden 1000 Enech gebunden.



Lughnabash

In Dalriada gibt es ein Spiel, das fast so etwas wie ein Nationalsport ist.

Es gibt 3 Mannschaften zu je 3 Personen und 3 Eckpunkte (d.h. das Spielfeld ist ein Dreieck).

Das Ziel ist es, einen Schädel (den Spielball) zu seinem Eckpunkt zu bekommen, dann bekommt man einen Punkt. Welche Mannschaft zuerst 3 Punkte hat, hat gewonnen.

Allerdings darf immer nur eine fixe Person in jeder Mannschaft den Schädel berühren, bzw. herumtragen.

Die anderen beiden bekommen Holzknüppel und dürfen damit alle anderen niederschlagen. Sie sollen verhindern, dass ein anderer Läufer den Schädel herumträgt.

(OT: Jeder, der von einem Knüppel getroffen ist, geht zu Boden, lässt gegebenenfalls den Schädel fallen – nicht werfen oder unter sich begraben! – und zählt bis 10, dann darf er wieder weitermachen).

Fiddchell

Das nationale Denkspiel von Dalriada ist Fiddchell. Es gibt 2 Parteien, Spielsteine und ein Brett.

Die Anfangsaufstellung ist wie im Bild, wobei der Verteidiger in der Mitte mit seinen Steinen steht und der Angreifer von den 4 Seiten kommt. (Man braucht natürlich verschiedenfarbige Steine.)

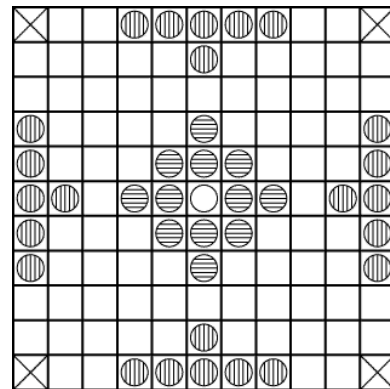
Der Verteidiger hat ganz in der Mitte den König stehen. Sein Ziel ist es, den König in eines der X-Felder zu bekommen (in Sicherheit zu bringen), egal, wie viele Männer dafür geopfert werden müssen.

Der Angreifer gewinnt, wenn er den König gefangen nimmt,

d.h. in Kreuzform 4 seiner Leute um den König herum hat (oder eine Wand und 3 Leute).

Jede Figur kann gleich ziehen, nämlich so weit gerade nach links, rechts, oben oder unten, wie er will oder bis er ansteht. Jede Figur kann schlagen, das passiert, wenn 2 feindliche Figuren eine andere flankieren (d.h. links/rechts davon oder oben/unten stehen), mit Ausnahme des Königs, der zwar schlagen kann, aber nur zu 3 oder 4 gefangen werden kann. Dieses Schlagen kann nur durch Züge entstehen, die der Feind macht, d.h. man kann sich nicht selbst schlagen, indem man zwischen 2 feindliche Figuren zieht.

Es besteht Zugzwang, sollte einer nicht mehr ziehen können, hat er auch verloren.





Dalriada auf Signum (Konvertierung zu Signum)

Im Gegensatz zu den Regeln, die sich mit der Zeit ergeben haben und deshalb über das gesamte Dalriadawerk verstreut sind, möchte ich die Signum-Version von Dalriada hier der Übersichtlichkeit halber zusammen schreiben.

Wer von Codex auf Signum konvertiert (das gilt natürlich nicht für komplett neu erschaffene Charaktere), der darf alles, was er an Fertigkeiten hat 1:1 übernehmen. Diese LT sind ein einmaliges „Geschenk“ und werden unter „LT“ als „Konvertierung von Codex“ eingetragen. Ab diesem Zeitpunkt wird der Charakter nur mehr in Signum gesteigert.

Alle Fähigkeiten werden bis auf die folgenden Ausnahmeregelungen auf die äquivalenten im Signum umgelegt (für die meisten ist das ja auch kein Problem – Schwert bleibt Schwert und Magiepunkt bleibt Magiepunkt).

Wissen: Recht (Dalriada) und Wissen: Anderswelt (siehe oben) sind einfach unter den allgemeinen Wissenstalenten einzutragen.

Einige Besonderheiten gibt es allerdings für dalriadische Charaktere schon:

Vorbedingungen für gewisse Stände:

Die Adeligen und Könige haben ihren jeweiligen Ehrenpreis bei jeder Veranstaltung neu zur Verfügung (aufheben ist nicht) – für etwaige Geschenke, Beleidigungen, etc..

Barden und Druiden haben das nicht, da sie anderweitig verpflichtet sind (deshalb sind sie billiger).

Es gibt 7 dalriadarelevante Wissensskills: Kultur, Recht, Geschichte, Religion, Anderswelt und Legenden und Lesen/Schreiben: Ogham (nur für Druiden und Barden möglich)

Um Adelig zu sein, braucht man Kultur oder Recht.

Um König zu sein braucht man Kultur und Recht.

Um Brithem oder Aire echta zu sein, braucht man Recht.

Um Druide zu sein, braucht man Religion und Ogham.

Um Druid zu sein, braucht man Religion, Ogham und 2 der anderen.

Um Doss (Barde) oder höher zu sein, braucht man Legenden.

Um Cli (Barde) zu sein, braucht man Legenden, Geschichte und eines der anderen.

Um Anruth zu sein, braucht man Legenden, Geschichte und 2 der anderen.

Druiden als Spielercharaktere

Im Groben darf sich jeder, der zaubern kann und eine dementsprechende Ausbildung besitzt Druide nennen, d.h. sei er jetzt nach Signum als Magier, Schamane oder als Priester gebaut. Rein sozial gesehen gibt es hier auch keinen Unterschied.

Auch Alchemisten, reine Ritualisten oder einfach nur Gelehrte (ohne Magie in irgendeiner Form) können Druide sein. Außerdem gibt es keinerlei Einschränkungen, Waffen oder Rüstungen betreffend für Druiden. (Meistens wird sich aber niemand, der zaubern kann, viele Waffen, ZusatzHPs und Rüstungen leisten können ☺)



Achtung Priester: Kein dalriadischer Charakter kann jemals die Fähigkeit „heiliges Symbol“ besitzen, da Untote den Göttern herzlich egal sind (und im klassischen Sinne bis vor Kurzem auch nicht bekannt waren).

Allerdings werden in Dalriada **Druiden der Muttergöttin** (als wichtigste verehrte Göttin) als spezielle Priester gebaut (d.h. auch sie brauchen „Heilige Weihe“), und zwar fest nach den folgenden Regeln: Sie können nur die folgenden speziellen (und nicht im allgemeinen Signum bekannten) Wunder erlernen (d.h. sie können **niemals** andere Wunder außer den folgenden lernen oder diese Wunder modifizieren). Diese Wunder werden in „Paketen“ zu den angegebenen Kosten erlernt und müssen in der angegebenen Reihenfolge erlernt werden (d.h. z.B. Macha 1, dann erst 2, dann 3, dann 4). Diese „Pakete“ trägt man unter den „Besonderen Eigenschaften“ unter „Besonderer Hintergrund“ mit ihren Kosten ein. (Bitte mit Bezeichnung „Macha 1“ etc.) Grundvoraussetzung für die Erschaffung eines Druiden der Muttergöttin nach diesen Regeln ist **Seele I!** Das, was im Codex als „Karmapunkte“ bekannt ist, heißt jetzt „Magiepunkte für Priester“ und ist tw. in den „Paketen“ dabei. (Man kann sich aber normal nach Signum weitere kaufen.) Diese Pakete sind ein wenig billiger als das einzelne Kaufen der Fähigkeiten, da sie wesentlich weniger Freiraum in der Gestaltung lassen.

Niemand außer den oben genannten Druiden der Muttergöttin kann eines der folgenden Wunder erlernen!

Genaueres zur Muttergöttin ist noch vorne nachzulesen, hier werden nur die regeltechnischen Aspekte behandelt. D.h. auch der Verhaltenscodex muss bitte vorne eingesehen werden!

„Pakete“

Göttin als Gesamtheit 1 → gibt 3MP → Kosten: 4LT

Blick über die Grenzen (Kurzritual, 1MP)

Der Druide sieht für die Dauer seines Gebetes die Auren (Emotionen, Magiebegabtheit) der ihn umgebenden Personen und Wesen, er kann in die Anderswelt blicken, wo er Kraftlinien, Andersweltwesen, etc. sieht. Die Interpretation dieser meist eher vagen Bilder ist nun seine Sache.

Erleuchtung (Kurzritual, 1MP)

Der Druide kann eine kurze Frage an die Göttin (SL) richten, die diese mit Ja oder Nein beantwortet. Sollte er dieses Gespräch öfter als einmal pro Periode suchen, so kostet ihn dies mehr und mehr Kraft seines Glaubens (das zweite mal kostet einen zusätzlichen MP, das 3. Mal 2 zusätzliche MP, usw.).

Tore (Kurzritual, 1MP)

Der Druide erhält das Wissen, wann und wo sich das nächstgelegene Tor in oder aus der Anderswelt öffnen wird. Dies kann sehr nützlich für Reisen sein.

Göttin als Gesamtheit 2 → gibt 4MP → Kosten: 6LT

Entweben (Kurzritual, 2+MP)

Reichweite : Ruf, dies entwebt eine arkane Struktur (bricht einen aktiven Zauber oder ein Wunder, egal welcher Stufe, aber die MP-Kosten sind dabei variabel).



Gestalt der Erkenntnis (Kurzzritual, 2MP)

Der Druiden erlangt für eine Stunde die Erkenntnis, Kraft sowohl aus dieser Welt als auch aus der Anderswelt zu schöpfen, was sowohl seine Sinne als auch seinen Körper stärkt. Er erhält geschärften Sinne (Sicht wie ein Adler, Geruch wie ein Hund, etc.), sowie 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Strukturkenntnis (Kurzzritual, 2MP)

Es offenbart sich die genaue Natur und Struktur eines magischen oder priesterlichen Gewebes, d.h. er kann erkennen, wie genau die Auswirkungen der Magie eines Zaubers oder Gegenstandes sind, wie sie aktiviert bzw. deaktiviert werden kann, wie sie gelenkt wird.

Göttin als Gesamtheit 3 → gibt 5MP → Kosten: 8LT

Fluch (Kurzzritual, 3MP)

Der Druiden kann einen Feind permanent verfluchen, ohne in dessen Nähe zu sein, es muß aber zumindest eine weitere Person diesen Fluch und die Escapeklausel hören (+ SL). „Escapeklausel“ bedeutet, daß durch eine bestimmte Handlung der Fluch gebrochen werden kann (z.B. durch „um Verzeihung bitten“, aber auch durch „nie wieder Frauen schlagen“). Der Fluch kann nicht in sich tödlich sein, soll aber behindern (in etwa ein Effekt wie ein 2 LT Nachteil).

Wahre Gestalt der Erkenntnis (Kurzzritual, 3MP)

Der Druiden erlangt für eine Stunde die Erkenntnis, Kraft sowohl aus dieser Welt als auch aus der Anderswelt zu schöpfen, was sowohl seine Sinne als auch seinen Körper stärkt. Er erhält geschärften Sinne (Sicht wie ein Adler, Geruch wie ein Hund, etc.), sowie 2 zusätzliche Lebenspunkte. Zusätzlich durchdringen ihn während der ganzen Zeit weiter diese Kräfte, was zu einer Regeneration von 1 Lebenspunkt pro 10 Minuten führt.

Göttin als Gesamtheit 4 → gibt 6MP → Kosten: 10LT

Geas (Kurzzritual, 4MP)

Der Druiden kann jemandem permanent ein Tabu auferlegen, muß aber in dessen Nähe zu sein und derjenige hört und versteht das Tabu, egal ob er taub ist oder auch die Sprache normalerweise nicht versteht. Dieses Tabu kann so ziemlich alles sein (Wie z.B. „Meide das rote Schwein“, dann würde dies Wappen, rotbraune Wildschweine, etc. includieren, oder auch etwas Konkreteres, „Schlage nie ein Kind“). Verstößt die Person gegen dieses Tabu, so wird ihr Schreckliches widerfahren, was unweigerlich zu ihrem Tod führt.

(Cu Culhain starb, weil er seinen Geas, niemals zu Wasser und Erde zugleich zu kämpfen, brach an seinem eigenen Speer, der Gae Bolga). Allerdings kann diese Person auch nur durch Ereignisse, die dieses Tabu brechen, sterben (also nicht ohne, daß z.B. ein rotes Schwein involviert ist, allerdings ist das sehr interpretierbar, z.B. könnte die Erde, auf der er liegt rot sein und mit Fantasie ein Schwein erkennbar sein ☺). Sie kann allerdings verkrüppelt werden, oder gefangen. Kennt also jemand den Geas einer Person, hat er Macht über diese. Da Geas normalerweise nur wichtigen Personen auferlegt werden, bringt dies allerdings einen Ehrgehalt für den Betroffenen mit sich (+200 Enech).



Wahre Erleuchtung (Kurzzritual, 4MP)

Der Priester kann eine kurze Frage an seine Gottheit (SL) richten, die diese ausführlich aber mehr oder minder klar beantwortet (für die Göttin mögen viele Dinge trivialer erscheinen als für den armen Druiden). Sollte er dieses Gespräch öfter als einmal pro Periode suchen, so kostet ihn dies mehr und mehr Kraft seines Glaubens (das zweite mal kostet einen zusätzlichen Karmapunkt, das 3. Mal 2 zusätzliche KP, usw.). Achtung, dieser Zauber ist kein „Grosses Orakel“, sondern wesentlich teurer, sollte dementsprechend auch sinnvollere Antworten geben, nicht nur eine verschwommene Vision!!!

Macha 1 → gibt 3MP → Kosten: 4LT

Heilung (Kurzzritual, 1MP)

Der Druide blickt ein Lebewesen an und heilt diesem augenblicklich einen Lebenspunkt.

Das Licht Bels (Kurzzritual, 1MP)

Dies erzeugt einen hellen Lichtstrahl (Taschenlampe) von der Hand des Druiden ausgehend, der innerhalb einer Stunde beliebig oft verlöscht und wieder entzündet werden kann.

Verständnis (Kurzzritual, 1MP)

Dieses Wunder versetzt den Druiden für 5 Minuten in die Lage, mit jeweils einem vernunftbegabten Wesen zu kommunizieren, auch wenn er dessen Sprache nicht spricht. Des weiteren kann er auch mit Andersweltwesen kommunizieren, die ja auch ihre eigene Sprache besitzen.

Macha 2 → gibt 4MP → Kosten: 6LT

Reinigung (Kurzzritual, 2+Stufe Gift/Krankheit MP)

Der Druide blickt ein Lebewesen an und reinigt dessen Körper sofort von allen Giften oder Krankheiten.

Andersweltwesen rufen (Kurzzritual, 2MP)

Der Druide beschwört ein Wesen der Anderswelt, dieses ist dem Druiden grundsätzlich positiv gegenüber eingestellt, da sie dessen Verbundenheit mit Macha spürt. Es vermag nun bis zu einer Stunde auf der materiellen Ebene in feststofflicher Form zu bleiben. Es ist dem Druiden nicht möglich, eines der höheren Wesen zu rufen, nur die Wesen, die oft auch als Naturgeist bezeichnet werden, folgen seinem Ruf.

Andersweltwesen befehligen (Kurzzritual, 2MP)

Manchmal mag es notwendig sein, ein Andersweltwesen um einen Dienst zu bitten, sei es das Auskundschaften feindlichen Gebietes oder der Schutz des Priesters, etc. Dieses wird dieser Bitte nach bestem Wissen und Gewissen nachkommen, dieser Dienst kann bis zu einer Stunde dauern. Dieses Wunder kann gemeinsam mit „Andersweltwesen rufen“ gewirkt werden.

Macha 3 → gibt 5MP → Kosten: 8LT

Vollkommene Reinigung (Kurzzritual, 3+Stufe Gift/Krankheit MP)

Der Druide benetzt eine Person mit Wasser, legt einen Zweig auf sie und berührt sie mit einer Flamme. Danach ist diese Person komplett von allen Wunden, Giften und Krankheiten geheilt.



Da und Dort zugleich (Kurzritual, 3MP)

Dauer: 1 Stunde, der Druiden begibt sich halb in die Anderswelt, er ist aber noch nicht fähig, allein mit seinem Willen komplett in die Anderswelt zu gelangen, d.h. er verschmilzt mit der Umgebung, er wird komplett unangreifbar und unauffindbar, kann sich im Schrittempo weiterbewegen, mit der Umgebung kommunizieren, aber nicht physisch interagieren. Magische Barrieren können so nicht durchdrungen werden.

Macha 4 → gibt 6MP → Kosten: 10LT

Das Licht der Erkenntnis (Kurzritual, 4MP)

Der Druiden kann etwa eine Stunde lang die wahre Gestalt, Gesinnung, magische Macht aller ihn umgebenden Wesen oder Objekte erkennen, er erkennt ihre wahre Natur und nichts vermag ihn zu täuschen. Er vermag dies auch anderen zu zeigen, doch muß er hier zusätzliche Kraft investieren (+1 MP pro zusätzlicher Person).

Andersweltwandeln (Kurzritual, 4MP)

Der Druiden erhält nun endlich die Möglichkeit, komplett und mit voller Kontrolle immer und Überall in die Anderswelt zu wechseln (so die SL/die Herren der Anderswelt keinen Einwand haben), er kann hier z.B. reisen, um an anderer Stelle wieder auf die materielle Ebene zu gelangen, er hat aber keine Möglichkeit wie auch immer mit der physischen Welt zu interagieren, solange er in der Anderswelt ist. Er kann beim Übergang durch Berührung zusätzliche Personen mitnehmen, dies kostet ihn aber zusätzliche Kraft (1 MP pro Person zusätzlich).

Morrigan 1 → gibt 3MP → Kosten: 4LT

Nicht heute (8 Silben, 1MP)

Morrigan verleiht dem Druiden oder einer berührten Person die Möglichkeit, innerhalb einer Periode von einem einzigen Treffer durch schieres Glück doch nicht getroffen zu werden. (d.h. ignoriert einen Schlag) Dies schützt z.B. auch vor Meuchelattacken. Dies war einfach noch nicht die Zeit zu Sterben!

Waffe der Macht 1 (Kurzritual, 1MP)

Dauer : bis zum nächsten Kampf ; der Druiden segnet eine Waffe, auf daß sie auch Wesen verletzen kann, die sonst nur durch magische oder heilige Waffen zu treffen sind.

Riastharte 1 (Kurzritual, 1MP)

Das berührte Wesen wird (Dauer : eine Periode oder bis zum nächsten Kampf) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst mehr (immun gegen Furcht) und erhält einen zusätzlichen temporären Lebenspunkt, der nach dem nächsten Kampf wieder verschwindet, sofern er nicht durch eine Wunde verbraucht wurde.

Morrigan 2 → gibt 4MP → Kosten: 6LT

Schutz der Erde (Kurzritual, 2MP)

Die berührte Person wird so von der Essenz der Erde durchdrungen, daß sie für eine Periode einen Rüstschutz von 4 erhält. Dies schützt nicht vor Meuchelattacken.

Waffe der Macht 2 (Kurzritual, 2MP)

Dauer : eine Periode ; der Druiden segnet eine Waffe, auf daß sie auch Wesen verletzen kann, die sonst nur durch magische oder heilige Waffen zu treffen sind.



Riastharte 2 (Kurzzritual, 2MP)

Das berührte Wesen wird (Dauer: eine Periode oder bis zum nächsten Kampf) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst und keinen Schmerz mehr (immun gegen Furcht und Schmerz) und erhält zwei zusätzliche temporäre Lebenspunkte, die nach dem nächsten Kampf wieder verschwinden, sofern sie nicht durch eine Wunde verbraucht wurden.

Morrigan 3 → gibt 5MP → Kosten: 8LT

Schutz des Stahls (Kurzzritual, 3MP)

Die berührte Person wird so von der Essenz der Erde durchdrungen, daß sie für eine Periode einen Rüstschutz von 6 erhält. Dies schützt auch vor Meuchelattacken.

Riastharte 3 (Kurzzritual, 3MP)

Das berührte Wesen wird (Dauer: eine Periode) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst und keinen Schmerz mehr (immun gegen Furcht und Schmerz) und erhält drei zusätzliche temporäre Lebenspunkte, die nach einer Periode wieder verschwinden, sofern sie nicht durch eine Wunde verbraucht wurden.

Morrigan 4 → gibt 6MP → Kosten: 10LT

Schutz der Morrigan (Kurzzritual, 4MP)

Morrigan verleiht dem Empfänger (Berührung) für einen Kampf absolute Immunität vor nichtmagischen Waffen. (d.h. magische Geschosse würden Schaden verursachen, brechen aber nicht den Effekt)

Riastharte 4 (Kurzzritual, 4MP)

Das berührte Wesen wird (Dauer : eine Periode) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst und keinen Schmerz mehr (immun gegen Furcht und Schmerz) und erhält drei zusätzliche temporäre Lebenspunkte, die nach einer Periode wieder verschwinden, sofern sie nicht durch eine Wunde verbraucht wurden. Außerdem durchfließt ihn eine unglaubliche Stärke (manche berichten sogar davon, daß diese Kampfwüter von einer feurigen Aura umgeben sind), die ihn einen Punkt mehr Schaden mit jedem Nahkampftreffer anrichten lassen (d.h. ein normales Langschwert verursacht 2 Schaden).

Mab 1 → gibt 3MP → Kosten: 4LT

Zone der Dunkelheit (8 Silben, 1MP)

Erschafft eine Zone absoluter Dunkelheit (3m Radius, 1 Minute), nur der Druide kann etwas sehen, Lichtzauber heben diese Dunkelheit aber auf. Die Finsternis ist das Revier von Mab!

Wort der Macht (8 Silben, 1MP)

Das Opfer erhält einen Ein - Wort – Befehl (z.B. Lauf, Halt) (Stirb sorgt für Ohnmacht), den es die nächsten 30 Sekunden ausführt. Es konzentriert sich nur darauf, wird es aber gestört, verliert der Befehl seine Wirkung.

Kälte der Toten 1 (8 Silben, 1MP)

Der Druide zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die einen Trefferpunkt Schaden verursacht.



Mab 2 → gibt 4MP → Kosten: 6LT

Gespräch über die Grenze hinweg (Kurzzritual, 2MP)

Der Druiden kann einem Toten drei Fragen stellen, die dieser wahrheitsgemäß beantworten muß.
Der Körper des Toten muß dabei berührt werden.

Vergessen (Kurzzritual, 2MP)

Der Druiden berührt eine Person und läßt ihn einen Sachverhalt permanent vergessen, der nicht länger als eine halbe Stunde gedauert hat und in derselben Periode geschehen ist.

Kälte der Toten 2 (16 Silben, 2MP)

Der Druiden zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die zwei Trefferpunkte Schaden verursacht.

Mab 3 → gibt 5MP → Kosten: 8LT

Worte der Macht (Kurzzritual, 3MP)

Dauer : so lange der Priester etwas persönliches der Person bei sich trägt (Haare, besonderes Amulett, etc.) und maximal eine Periode ; der Druiden erlangt totale Kontrolle über eine Person, sie muß alle seine Befehle ausführen, selbst wenn sie dabei zu Tode kommen könnte, direkter Selbstmord kann aber nicht befohlen werden.

Kälte der Toten 3 (24 Silben, 3MP)

Der Druiden zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die drei Trefferpunkte Schaden verursacht.

Mab 4 → gibt 6MP → Kosten: 10LT

Mab's Ächtung (Kurzzritual, 4MP)

Um den Druiden und bis zu 7 weiteren Personen entsteht ein Feld purer göttlicher Macht, das alle anderen Wesen (außer Göttern oder Halbgöttern) zurückhält. Wesen außerhalb des Feldes können die Personen darinnen in keiner Weise beeinflussen (keine Zauber wirken oder Ähnliches). Mab selbst hält ihre schützende Hand bis zu eine Stunde über den Druiden und seine Schützlinge, dann sollte er einen Ausweg gefunden haben. (Darstellung : einen Kreis um die Geschützten zeichnen oder mit einer Schnur legen)

Kälte der Toten 4 (32 Silben, 4MP)

Der Druiden zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die es sofort auf 0 Lebenspunkte bringt.



Andersweltwandeln für Magier

Egal, ob als Druiden oder durch intuitives Zaubern (durch Andersweltblut), wenn ein Charakter mittels eines magischen Spruches in die Anderswelt will, so gibt es dafür 2 Möglichkeiten, die unten aufgeführt werden. Diese Sprüche sind eindeutig als „Naturmagie“ definiert! Nur Dalriader (und Andersweltwesen) haben die Möglichkeit, diese Sprüche anzuwenden, da allen anderen die direkte starke Verbindung zu Land und Anderswelt fehlt, die hierfür notwendig ist.

Die oben aufgeführten anderen Möglichkeiten gelten NUR für die Druiden der Muttergöttin, die genau nach diesen Regeln als Priester gebaut wurden und können unter keinen Umständen von irgendjemandem anderen erlernt werden!

Grad (3): Andersweltwandern

Ähnlich wie „Astralwandeln“ unter „Sonstiges“: Kurzritual, nur selbst: Der Magier versetzt seinen Körper in die Anderswelt. Der Magier muss dafür 1 MP pro 5 Minuten aufwenden. Der Spruch kann jederzeit beendet werden, dann erscheint der Magier an einer (zur Anderswelt) korrespondierenden Stelle in der normalen Welt. Sowohl zum Eintritt, als auch zum Austritt muss eine „Grenze“ (z.B. Schwelle des Hauses, Fluss, Waldgrenze, etc.) vorhanden sein, durch die hindurch gegangen wird.

Grad (5): Anderswelttor

Analog zum Druiden(priester)zauber des 4. Grades (die ja bekanntermaßen etwas besser sind als entsprechende Magierzauber): Sonstiges, Kurzritual, Der Magier erhält nun endlich die Möglichkeit, komplett und mit voller Kontrolle immer und überall in die Anderswelt zu wechseln, solange eine Grenze für den Übergang vorhanden ist. Er kann hier z.B. reisen, um an anderer Stelle wieder auf die materielle Ebene zu gelangen, er hat aber keine Möglichkeit wie auch immer mit der physischen Welt zu interagieren, solange er in der Anderswelt ist. Er erschafft ein Portal, durch das er beim Übergang durch Berührung zusätzliche Personen mitnehmen kann, dies kostet ihn aber zusätzliche Kraft (4 MP pro Person zusätzlich). Es gibt keine zeitliche Beschränkung, wie lange man drüben bleiben kann, allerdings muss der Zauber dann ein zweites Mal gewirkt werden, um wieder in die normale Welt zu gelangen.

Alchimisten als Druiden

Wie oben bereits erwähnt ist es durchaus üblich, als Druiden den (regeltechnischen) Pfad des Alchimisten einzuschlagen.

Hier ein kleiner Vorteil, der auf Dalriada zugelassen ist:

Cauldron of plenty (2LT)

Der Kessel des Überflusses von Dagda ist einer der 4 großen Schätze Dalriadas (und natürlich auch auf einer anderen Welt Irlands ☺). Niemand musste hungern, wenn er aus ihm schöpfen konnte, der Kessel war immer mit Fleisch gefüllt und wurde nie leer.

In diesem Sinne ist es für Druiden, die den magischen Teil ihrer Berufung ausüben, indem sie wie Miraculix Tränke brauen möglich, einen ähnlichen Effekt herbeizuführen, wenn sie von Dagda gesegnet sind. Schließlich und endlich sollte es ja ihre Aufgabe sein, für die ganze Familie/Dorf Tränke in einem sinnvollen Zeitrahmen herzustellen.

Natürlich geht das nur, indem sie wie eben bei dem legendären Kessel des Dagda in einem großen Kessel kochen!



Mit diesem Vorteil kann ein Druide/Alchemist nun seine ihm bekannten Tränke im großen Rahmen brauen: Es kostet ihn die üblichen (Grad) Alchemiepunkte pro Portion, aber wenn er in seinem Kessel kocht, dann braucht er nur die *halbe Zeit*.

Einen Nachteil hat das Ganze allerdings schon noch, die Tränke, die auf diese Art gemacht werden, können nicht abgefüllt werden, d.h. man muss sie sofort konsumieren (auf einen Teller darf die Suppe schon, aber wenn sie nicht gegessen wird, solange sie noch heiß ist, so verliert der Trank seine magischen Fähigkeiten).

Enech

ist regeltechnisch irrelevant, aber sozial wichtig ☺.

Besondere Eigenschaft: Besonderer Hintergrund

Vorteil: Enech (bringt pro 1LT +50 Enech)

Man kann sich bei der Generierung mit der richtigen Begründung Enech kaufen. Z.B. wäre es ein guter Grund, sich bis zu dem Wert, den ein Geas wert ist, das Enech nachzukaufen.

Nachteil: Enech (bringt 1 LT pro -75 Enech)

Man kann sich Enech bei der Generierung wegkaufen, allerdings nur bis maximal 1 Enech, da man bei 0 oder weniger zu Spielbeginn nicht mehr am Leben ist.

Nachteil: Geas (bringt zwischen 1 und 3LT)

Man erhält einen Geas, den man sich selbst aussuchen kann. Die Nachteilspunkte errechnen sich aus dem Enech, das der Geas wert ist, wobei allerdings die Schwere des Geas auch eine

Auswirkung haben sollte! (Also bitte keine: Meide rosa Hamster für 3LT!)

Nachteils-LT x 25 = Enech (also z.B. 3LT ergeben einen 75-Enech-Geas)

Bitte nicht vergessen, dass bei Brechen des Geas das 10-fache abgezogen wird!!

Ach ja, und da es ja ein Nachteil ist, bekommt der SC kein Enech für den Geas!

(Dafür wird auch nicht davon ausgegangen, dass er bereits einen gebrochen hätte...)

Sozialer Stand

Um Problemen auszuweichen (wie: „Jetzt will ich aber Krieg mit Sturmland führen, weil der hat mich beleidigt“) werden Spieler unter keinen Umständen Ri Ruirech (Clanchef eines der großen Clans)! Auch der Rang eines Ri Thuath wird nicht vergeben! Diese beiden Ränge sind nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Es kann sich notfalls jemand den Rang eines Tanaise Ri Ri Ruirech (Thronprinz) nehmen, doch sollte aus irgendeinem Grund sein Vater sterben, so wird dieser Charakter dann zum NSC. Außerdem wäre so ein Charakter auch unspielbar, da er erstens aus Sicherheitsgründen nie aus Dalriada wegdürfte, und zweitens weil er sonst übermächtig wäre („Boooooooooogenschützen...“, „Aber ich hab‘ doch virtuelle 200 Mann mit...“).

Diese Vorteile bringen das dem Stand entsprechende Enech mit sich (Startenech), den sozialen Stand und auch das damit einhergehende Land, bzw. auch Einkommen. Jeder Spieler hat genügend finanzielle Mittel, um seinem Stand entsprechend leben zu können, das schließt auch genug Gold ein, um auf jedem Live Unterkunft und Essen kaufen zu können, so dies gefragt ist. Häuser, bzw. Burgen, Soldaten, Rüstungen und Waffen sind natürlich auch kein Problem. Spezielle Dinge, wie z.B. magische Waffen können damit nicht erkaufte werden!

Es kostet nichts, ein freier Bürger Dalriadas, Barde oder Druide zu sein.



Besondere Eigenschaften:

Ist man ein Unfreier (Sklave), so ist dies ein Nachteil : Hintergrund : *Sklave* -2LT

Für Adelige gilt : Will man adelig sein, so hat man auch brav dafür zu zahlen!

Hintergrund : Aire desso +1LT

Hintergrund : Aire ard +2LT

Hintergrund : Aire tuisse +3LT

Hintergrund : Tanaise rig +4LT

Für Könige (woanders oft nur Barone genannt), gelten folgende Kosten :

Hintergrund : Ri thuathe +6LT

Hintergrund : Ri tuath +8LT

Hintergrund : Ri ruirech +10LT

Des weiteren gilt für Barden und Druiden :

Hintergrund : Druid +3LT

Hintergrund : Anruth +3LT

Barden

Barden können ganz normal nach Signum erstellt werden.

Es gibt allerdings die Möglichkeit für alle Barden, Satiren und Lobgesänge besser als andere Charaktere zu gestalten (siehe das entsprechende Kapitel).

Zusätzlich gibt es einen „*Besondere Eigenschaft: Besonderer Hintergrund*“ für Barden, die dies wollen:

Bardengesänge → Kosten: 7LT

Auf Dalriada unterscheiden sich Barden auch in der Art, wie sie Zauber(gesänge) wirken von anderen Zauberwirkern, wie den Druiden und Andersweltwesen. Mit diesem Hintergrund unterscheiden sie sich aber nun auch regeltechnisch von anderen Zauberwirkern, wie es in Dalriada typisch ist: Für Barden gilt mit diesem Vorteil die Modifikation „**auf alle**“ für ihre Zauber folgendermaßen: um den Barden gilt der Zaubereffekt auf **alle Verbündeten, die ihn (theoretisch) hören können** (dagegen schreien der Gegner gilt nicht, sie müssen nur die grundsätzliche Möglichkeit haben, den Barden zu hören), aber nur, **solange der Barde singt** (oder anders musiziert, rezitiert, etc.), d.h. die Dauer des Zaubers ist automatisch auf den Gesang beschränkt! (z.B. hört die magische Rüstung sofort auf zu wirken, wenn es still wird)

Der Zaubereffekt erneuert sich alle Minuten, solange der Gesang weitergeführt wird.

Die Wirkung des Zaubers ist auch auf den Wirkungsbereich eingeschränkt, d.h. außerhalb der Hörreichweite hört auch die Wirkung des Zaubers auf.

Allerdings können auf diese Art und Weise nur unterstützende Zauber gewirkt werden, wie z.B. Heilung oder Magische Rüstung, aber auf keinen Fall Schadens- oder Behinderungszauber! Auch Kurzrituale können auf diese Art nicht modifiziert werden!

Folgende Bardengesänge können nur von Barden mit dem obigen Vorteil erlernt werden:



Faszinationsgesang

Kosten/MP: 4

Wirkt nur außerhalb bereits begonnener Kämpfe. Alle die diesen Gesang hören, wollen der Bardin nichts Böses mehr, solange diese singt. Während dieser Zeit wollen sie nichts anderes, als der Bardin zuhören. Hört diese auf, zu singen, erlischt auch sofort dieser Effekt, und mögliche Aggressionen der Bardin gegenüber treten wieder auf. ☺ Dieser Effekt wird auch gebrochen, wenn der Zuhörer Schaden nimmt. Aggressionen anderen gegenüber werden nicht unbedingt unterdrückt, sie treten nur in den Hintergrund, weil man der Bardin zuhören möchte. Die Bardin kann sich während dieses Liedes langsam bewegen. Eine Version dieses Gesanges wirkt auch auf Tiere, wie in Hammeln erfolgreich bewiesen wurde, muss aber extra erlernt werden.

Motivationsgesang

Kosten/MP: 4

Wirkt nicht auf Kampfhandlungen. Die Bardin motiviert alle ihre Zuhörer zu größeren Leistungen. Während sie singt, können alle Arbeiten doppelt so schnell durchgeführt werden. (z.B. Reparaturen an einem Schiff im Orkan, um vielleicht doch noch rechtzeitig das Leck zu stopfen, Fertigstellung von Heiltränken oder Antitoden, um vielleicht doch noch rechtzeitig das Leben der Freunde zu retten, etc.) Dieser Gesang gibt nicht das Wissen um diese Arbeiten, aber es verkürzt die Dauer, um sicher rechtzeitig fertig zu werden.

Gegenzaubergesang

Kosten/MP: 5(+)

Wie „Magie brechen“, nur mit dem Wirkungsbereich des Vorteils „Bardengesänge“ (bereits in die Kosten eingerechnet). Der Barde kann sich aussuchen, welche Zauber, die auf ihn oder seine Verbündeten gewirkt werden, er aufheben möchte (mit je einem MP pro Grad).

Kontragesang

Kosten/MP: 4

Wirkt nur gegen „Geräuschattacken“. Die Bardin kann ihre Gefährten während sie singt vor Attacken durch Schall schützen, wie z.B. dem Gesang einer Banshee.

Berserkergesang

Kosten/MP: 6

Wirkt nur im Kampf. Während die Bardin singt, werden ihre Verbündeten von der Rastharte erfüllt, dem legendären Kampfesrausch. Sie erhalten für diese Zeit alle Effekte des Nachteiles „Berserkerwut“, sind damit zwar rücksichtslos, aber auch immun gegen Furcht und Schmerz, etc.. Sie greifen aber eben auch in ihrer Wut alles an, was noch steht, allerdings zuerst die Gegner. (Ausspielen!) Außerdem machen alle ihre Angriffe um 1 Punkt mehr Schaden, d.h. eine Einhandaxt macht dann 2 Schadenspunkte. Vorsicht, bei diesem Gesang muss die Bardin mit vorgehen, da die Berserker ihn sonst in ihrer Wut nicht mehr wahrnehmen können, außerdem werden ihre Leute sie hier nicht mehr konkret beschützen können. Dieser Gesang gilt auf alle Verbündeten! Hört der Gesang auf, endet auch die Kampfeswut, d.h. die Bardin sollte immer aufpassen, wie lange sie singt, bevor sich ihre eigenen Leute gegenseitig zerfleischen. ☺

Beruhigungsgesang

Kosten/MP: 4

Dieser Gesang kann, solange er erklingt mentale Nachteile aufheben. So könnte die Bardin z.B. einen Berserker beruhigen und aus seiner Wut herausholen, ohne ihn physisch bändigen zu müssen oder eine schwere Spinnenphobie für die Dauer des Gesanges aufheben. Sie könnte allerdings damit nicht Einäugigkeit zeitweise beenden. ☺



Bardenspecial

Folgendes gilt **NUR** auf Dalriada: Wer mindestens 15LT in solche Gesänge gesteckt hat, bekommt eine spezielle Fähigkeit: Barden, die in einer Schlacht oder vor einem größeren Auditorium (mind. 7 Leute) längere Zeit gesungen haben, entwickeln nach SL-Vorgabe spontane Zauber, d.h. man hat schon gehört, daß eine Störung eines Bardenfestivals durch ein spontanes Blitzgewitter beendet wurde, obwohl keiner der Barden den Zauber Blitz beherrschte!

Feenwesen und Halbblüter als Spielercharaktere

Auch wenn Andersweltblut in Dalriada relativ häufig zu finden ist, so ist dies in etwa so, als wenn Hans Müller aus Wien sagen würde, er trüge das Blut Adams, des ersten Menschen in sich. Stimmt zwar, ist aber lange her. Etwa genauso lange ist es her, dass Dalriader im Allgemeinen von den Thuata deDannan abstammen. Andersweltwesen sind etwas Besonderes, etwas Mystisches, und das sollen sie auch bleiben. Meistens sind sie auch wesentlich mächtiger als Sterbliche.

Als solche sind reinblütige Feenwesen NICHT als Spielercharaktere geeignet!

Hin und wieder passiert es, dass ein Andersweltwesen (oft in Verkleidung) mit einem Dalriader in Kontakt tritt, und in sehr seltenen Fällen kommt es dann zu näheren Verbindungen und vielleicht sogar zu einem Kind der beiden. Dieses Kind trägt nun nicht nur Menschenblut, sondern auch das Blut der Feen in sich, er wird zu etwas Besonderem.

Es ist zwar sehr selten, dass so ein Kind geboren wird, aber andererseits sind die SCs ja auch etwas Besonderes, dementsprechend ist es möglich, so ein Halbblut zu spielen!

Man sollte allerdings auch bedenken, dass so ein Halbblut gewisse Vorteile hat, wie z.B. ein höheres Enech, und damit auch höheres Ansehen. Es ist auch sehr gut möglich, damit intuitive Magie zu erklären (z.B. Chaosmagie).

Regeltechnisch heißt das, dass man sich als solch ein SC den Vorteil: „Besonderer Hintergrund“ kaufen muß, und auch hier einige Vor- und Nachteile einbauen kann, wie z.B. die Fähigkeit, Magie zu wirken oder auch, dass klerikale Wunder vom Festland Schmerzen bereiten, oder dass man an das Wasser eines bestimmten Flusses gebunden ist („Sucht“).

Außerdem kann die SL jederzeit, egal ob man nun diese Nachteile hat, oder nicht, bestimmen, dass z.B. der Sturmgott (der ja Feenwesen gegenüber feindlich gesinnt ist) durch seine Wunder und Segnungen, selbst wenn es sich um eine Heilung handelt, solchen Halbblütern Schmerzen bereitet.