

### ***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:

### ***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 1!*** 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!***

Genauerer 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 (Kurzeritual, 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 (Kurzeritual, 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 (Kurzeritual, 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 (Kurzeritual, 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 (Kurzeritual, 2MP)*

Der Druide 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.

*Strukturerkenntnis (Kurzeritual, 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 (Kurzeritual, 3MP)*

Der Druide 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 Gessa 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 Druiden 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 (Kurzzritual, 3MP)*

Dauer: 1 Stunde, der Druide 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 (Kurzzritual, 4MP)*

Der Druide 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 (Kurzzritual, 4MP)*

Der Druide 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 (Kurzzritual, 1MP)*

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

*Riastharte 1 (Kurzzritual, 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 (Kurzzritual, 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 (Kurzzritual, 2MP)*

Dauer : eine Periode ; der Druide 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 Druiden 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 Druiden 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 Druide zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die es sofort auf 0 Lebenspunkte bringt.

**Andersweltwandeln für Magier**

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 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 irgendetwem anderen erlernt werden!

*Grad (3): Andersweltwandern*

Ähnlich wie „Astralwandeln“ unter „Sonstiges“: Kurzzritual, 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, Kurzzritual, 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 (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 („Booooooogenschützen...“, „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 tuise +3LT*

*Hintergrund : Tanaise rig +4LT*

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

*Hintergrund : Ri thuiathe +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 Nachteils „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 deDannaan 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.