

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 druí
Ri Thuat			
<i>Ri Thuaithe</i>		Ollam (Großmeisterbarde)	<i>Druid (Oberdruiden Túath)</i>
Adelige			
<i>Tánaise rí (Thronfolger)</i>			
<i>Aire túise (Niederer Hochadel)</i>	<i>Suad saírsi (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 déssó (nied. Adel) / Aire Echna (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

Geld und Wert (Anhang)

wird der Einfachheit halber wieder entfernt

Clan McEala (Unterfamilie)

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)

Familienenech: 1278

Clanslord: Ri Thúaité Aerien anBryant mabConnor mabFergus mabCollin McEala McLeglean

Namhafte Clansangehörige: Aire Echna: 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 Thúaité 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 Thúaité ein Schwanenritter. Seit Beltaine ist er mit Druidin Welledy MacLonnert McEala McLeglean verheiratet.

Karte des Landes



McCannan: Aire Tuise: Dire mabFergus McCannan McEala McLeglean, Aire Ardd: Connor mabFergus McCannan McEala McLeglean

McDougall: Aire Tuise: Fergal McDougall McLeglean, Druidin: Etain McDougall McLeglean, Druid: Túan McDougall McLeglean

McBrian: Aire Ardd: Sloan McBrian McLeglean, Cli: Gwyn McBrian McLeglean

Clan McFitheach (Unterfamilie)

Heimat: Dorionn Eilean

Motto: Der Fels des Raben

Familienenech: 2441

Clanslord: Aire Ardd Tighearna Gleddyf, Athrawon Sidhe Aonghas mabMorlin mabGwenwhyvar, anFitheach mabBrigid nicRuairidh mabAlasdair mabManas McFitheach McEala McLeglean

Namhafte Clansangehörige: Frauen: Aire echte Fennella und Seonaid

Kinder: Bran, Branwen, Gwydion, Shayla, Ahmileena, Mairead, Fergus und noch mindestens ein weiteres Dutzend



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 McDuff McLeod (Unterfamilie)

Heimat: Die Inseln

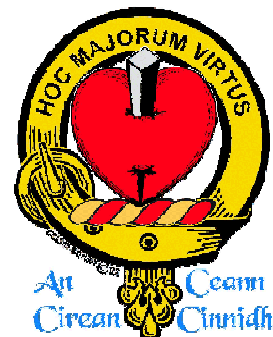
Clansitz: Acarsaid Righail

Motto: Hoc majorum virtus. / This is the valour of my ancestors.

Familienenech: 633

Clanslady: Aire Tuise Margory an gealbhonn 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. Cernunos 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.

Proklamation (politische Beziehungen)

Folgende Proklamation betrifft die Beziehung zwischen dem Orden der Archenar und dem Königreich Dalriada. Sie wird so formuliert, dass sie auch die Dümmeren 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 Achenarn sind, da sie sich abgespalten haben und in ihrem eigenen Land für vogelfrei erklärt worden sind...

Mit dem Goldland waren die Beziehungen in letzter Zeit auch 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.

Lieder (Anhang)

Die heiße Schlacht im güldenen Land

Gestöhn' und Getrampel 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
stunden 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 McCloud
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

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)

McLs – Der Song

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

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...

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

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!

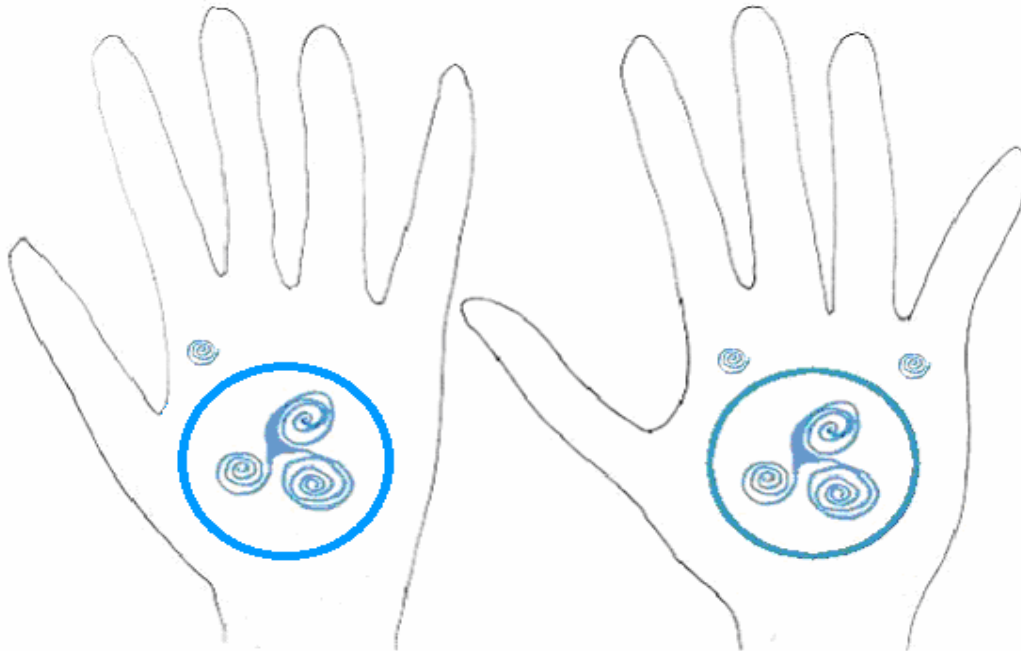
Natürlich haben die verschiedenen Ebenen auch verschiedene Hausregeln, die sich von denen in diesem Text unterscheiden mögen. Bitte einfach bei den jeweiligen HauptSLs nachfragen. Eine der offensichtlichsten Unterscheidungen ist auch das grundlegende Spielsystem: Signum mit Hausregeln für Highfantasy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

Enech:

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.



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

Familienehre und Bevölkerung

Da das immer wieder aufkommt, gibt's jetzt auch dafür konkrete Regeln:

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 Thuiathe (das macht insgesamt 49 Ri Thuiathe 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)

Druiden dürfen nicht Klienten sein, da sie außerhalb der normalen Gesellschaft stehen.

Barden dürfen Klienten sein, sie können ja auch adelig sein, wenn sie wollen.

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.

Familienenech:

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 Rig 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 Thuaitha 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

Die Jahre seit der Öffnung (cont.)

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 Schmähdied 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 Schmähdieder 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 Thuaithe 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.

Vorbedingungen für gewisse Stände:

Die Adligen 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.

Lives (cont.)

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

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 graben! – 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.

