



*fáilte chun na*  
**Dalríada**



**willkommen in Dalríada**

*Mag. Peter Ekker-Jungbauer u.A.*





## **was ist neu?**

„Dalriada 2025“ soll ein Update darstellen, was so passiert ist, bzw. was sich auch regeltechnisch geändert hat. Zugleich soll es aber auch eine „Kurzfassung“ der früheren Bücher sein, um neuen (und alten) Dalriada-Spielern einen angenehmeren Einstieg zu ermöglichen, oder auch einen etwas gestreamlinerten und aktualisierten Hintergrund, um manches nachzulesen.

## **Impressum**

*Dalriada Homepage*

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

### **Kontakt und Verantwortlicher für den Inhalt**

Magister Peter Ekker-Jungbauer

Apollogasse 14/17

1070 Wien

[peter.jungbauer@chello.at](mailto:peter.jungbauer@chello.at)

Silvia Ekker-Jungbauer (HP)

[silvia.ekker@gmail.com](mailto:silvia.ekker@gmail.com)

## **Disclaimer und organisatorisches**

- 1) Wenn ich hier kein Gendering betreibe, dann liegt das nicht an mangelnder Wertschätzung des weiblichen Geschlechts, sondern an der Lesbarkeit.
- 2) Alles hier Geschriebene ist Fiktion. Sollte irgendjemand durch den Inhalt dieses Buches beleidigt werden, liegt das nicht in meiner Absicht. Noch einmal: es ist nur ein Spiel!
- 3) Die hier verwendeten Bilder habe ich entweder dem Internet entnommen, oder selbst fotografiert. Sollte jemand eine Copyright-Verletzung sehen, oder aus einem anderen Grund Anstoß an einem der Bilder nehmen (z.B. weil er darauf abgebildet ist), werde ich selbstverständlich das Bild entfernen und ersetzen.
- 4) Dieses Buch ist nicht für Verkauf, Vertrieb oder andere gewerbliche Zwecke gedacht. Sowohl die pdf – Version, als auch die Druckversion ist lediglich zum privaten Gebrauch für unser Hobby. Ich habe nicht vor, irgendetwas hier zu verlegen oder zu veröffentlichen.
- 5) Dalriada soll frei bespielbar 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. Krieg). Dies kann natürlich auch das Spielleiten eines Lives betreffen. Wendet euch an uns, wenn es zu größeren Veränderungen kommen könnte, akzeptiert aber auch, dass die endgültige Entscheidungsgewalt alleine bei uns liegt!

## **Danksagung**

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. Natürlich möchte ich mich auch bei Silvia Ekker-Jungbauer bedanken, die mir eine wundervolle Stütze und Inspiration ist. Und letztendlich möchte ich mich bei all den Spielern von Dalriada bedanken, die das Land erst lebendig gemacht haben und machen.



## **inhaltsverzeichnis**

<i>Was ist neu?</i> .....	3
<i>Impressum</i> .....	3
<i>Disclaimer und Organisatorisches</i> .....	3
<i>Danksagung</i> .....	3
<i>Inhaltsverzeichnis</i> .....	4

## **Dalriada 2025.....6**

<i>Dalriada – Was ist das?</i> .....	7
<i>Dalriada Kurzfassung</i> .....	8

## **Land und Leute.....10**

<i>Grundlegende Einstellungen</i> .....	10
<i>Geographische Lage und Bevölkerung</i> .....	12
<i>Karte</i> .....	13
<i>Creag Eilean - die Steininsel</i> .....	14
<i>Galldach - die Tieflande</i> .....	14
<i>Doirionn Eilean – die Insel der Stürme</i> .....	15
<i>Die kleineren Inseln</i> .....	15
<i>Währung</i> .....	16
<i>Seanfhocail (Sprichwörter auf gaelisch)</i> .....	16
<i>Namen</i> .....	17

## **Geschichte.....18**

<i>Historie</i> .....	18
<i>Zeittafel</i> .....	20
<i>Die Jahre seit der Öffnung</i> .....	21
<i>Dalriadische Lives</i> .....	34

## **Religion.....36**

<i>Religiöse Funktionen</i> .....	36
<i>Die Anderswelt</i> .....	37
<i>Die Götter</i> .....	38
<i>Feiertage und Riten</i> .....	42
<i>Schrift und Ogham</i> .....	45
<i>Andersweltwandeln</i> .....	47
<i>Feenwesen und Halbblüter als Spielercharaktere</i> .....	47
<i>Druiden als SC</i> .....	48
<i>Priester als Druiden</i> .....	48
<i>Priesterzauber für Druiden (Signum)</i> .....	49
<i>Magier als Druiden</i> .....	52
<i>Alchemisten als Druiden</i> .....	53

## **Sozialsystem und Status.....54**

<i>Dalriadische Sozialübersicht</i> .....	54
<i>Unfreie</i> .....	55
<i>Freie</i> .....	55
<i>Adelige</i> .....	57
<i>Könige</i> .....	58
<i>Klerus (eclais)</i> .....	59
<i>Filid</i> .....	60



<i>Óes dána (Handwerker)</i> .....	63
<i>Sonderformen</i> .....	64
<i>Wichtiges für Spieler</i> .....	65
<i>Barden als SC</i> .....	66
Ehre.....	68
<i>Enech - Persönliche Ehre</i> .....	68
<i>Enechgewinne und -verluste</i> .....	73
<i>Bardische Lob- und Schmählieder</i> .....	73
<i>Preislieder und Satiren</i> .....	75
<i>Duelle</i> .....	76
<i>Schwur</i> .....	77
<i>Gessa</i> .....	78
<i>Familienehre und Bevölkerung</i> .....	80
Das Rechtssystem.....	82
<i>Ehrenpreis (eneclann)</i> .....	82
<i>Das Rechtssystem im Allgemeinen</i> .....	83
<i>Schwurgericht</i> .....	83
<i>Verbrechen und Strafe</i> .....	84
<i>Heirat</i> .....	85
Politik.....	90
<i>Politische Beziehungen zum Festland</i> .....	91
<i>Einbürgerungen</i> .....	92
<i>Gastfreundschaft und Schutz für Fremdländer</i> .....	92
<i>Könige – Unversehrtheit und Gerechtigkeit</i> .....	93
Die Clans.....	94
<i>Die Inseln</i> .....	94
<i>Flaggen, Fahnen und Farben der Clans (und Dalriadas)</i> .....	96
<i>Clan McLeglean</i> .....	98
<i>Clan McLeod</i> .....	100
<i>Clan McDonald</i> .....	102
<i>Clan McConnor</i> .....	104
<i>Clan DeBruce</i> .....	106
<i>Clan McDubh</i> .....	108
<i>Clan Fraser</i> .....	110
<i>Clan McFiddich</i> .....	112
<i>Bekannte Persönlichkeiten und UnterClans der McLegleans</i> .....	114
Sonstiges.....	116
<i>Lughnabash</i> .....	116
<i>Fiddchell</i> .....	116



# Dalríada 2025



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!

*Is maith an scealai an aimsir. (Die Zeit ist ein guter Erzähler.)*

By the way: Diese komisch wirkenden Sätze: das ist gaelisch.



## **Dalriada – was ist das?**

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 handelt es sich hier um Fantasy – wir haben 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.)

Es handelt sich hier um ein Werk der Fiktion, nicht ein wissenschaftlich-historisches Werk.

Das vorliegende Buch ist als Hintergrundmaterial und Regelwerk (Signum) für das aktiv bespielte LARP-Setting „Dalriada“ gedacht, um Charakteren und Welt möglichst viel Tiefgang zu ermöglichen. Dalriada ist ein ständig sich weiterentwickelndes Setting, weswegen es sich hier auch um ein Update (2025) handelt.

Es gibt (gab immer) mehrere Paralleluniversen, „Globulen“, in denen Dalriada existiert. Diese sind meist 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 anderen Ortes 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. Die momentan bekanntesten sind die McL-Globule (Signum) und die McDubh-Globule (Codex).





## **Dalriada Kurzfassung**

Willkommen in einem legendären Land keltischer Kultur! Dalriada ist ein Fantasy-Land mit starken historischen Wurzeln (insbesondere seitens der Inselkelten). Irische und walisische Mythen nehmen hier Gestalt an, von den Thuata deDanaan, Fomoraigh über die Anderswelt bis zu den Druiden, Barden und gewaltigen Kämpfern. Trinkt einen Schluck, und lauscht den Gesängen! Kommt mit auf eine Reise voll epischer Geschichten!

### **Politik / Wirtschaft:**

Dalriada hat einen Hochkönig mit einem feudalen Lehensystem, der 8 Könige und deren Großclans unter sich vereint. Er sorgt für Frieden, denn er ist mit der Erdmutter vermählt. Die 8 Clans leisten jeweils einen besonderen Beitrag zur Wirtschaft des Landes, so sind z.B. die Fraser die besten Schmiede und Handwerker. Bis vor etwa 20 Jahren gab es so gut wie keinen Kontakt zum Rest der Welt. Die Öffnung zum Festland führt momentan zu Spannungen, da Clan deBruce diese komplett ablehnt, wohingegen Clan McLeglean die diplomatischen und Handels-Beziehungen zu anderen Ländern immer weiter ausbaut. Ein interessanter Aspekt ist die fehlende Geldwirtschaft, man tauscht z.B. mit Schmuck.

### **Geografie:**

Dalriada ist eine Inselgruppe, die etwa 600 Meilen (960km) westlich des Festlandes liegt. Die gesamte Landmasse umfaßt etwa eine halbe Million Quadratmeilen, wobei es viele kleine und 3 Hauptinseln gibt: Creag Eilean, Galldach und Doireonn Eilean. Die Hauptinseln sind etwa 300 Meilen breit und 700 Meilen lang. Die Inseln sind eher gebirgig und das Klima ist sehr „britisch“. Die Hauptstadt heißt Dunadd und liegt auf Doireonn Eilean.

### **Gesellschaft / Kultur:**

Kennt ihr die Iren? Kelten haben sicher nie unter Minderwertigkeitskomplexen gelitten! Ein wenig großspurig, mutig und stolz lieben sie ihr Land. Meistens freundlich, gibt es für Beleidigungen schnell Prügel, doch danach trinkt man gemeinsam etwas Wasser des Lebens (Whisky). Gastfreundschaft ist ein heiliges Recht, Gastwirte würden niemals Geld verlangen, es ist ihnen eine Ehre, fürstlich zu bewirten (aber Gastgeschenke sind OK). „Enech“, die Ehre, kommt an erster Stelle und stellt auch eine Verbindung zum Land selbst dar. Die Einwohner von Dalriada können sie an anderen spüren, und so kommt Schwüren eine besondere Bedeutung zu. Das Recht basiert auf einem Schwurgerichtssystem, und so verwundert es nicht, daß Fremdländer (die ja keine sichtbare Ehre besitzen) nicht als Rechtspersonen gelten. Bei Strafen geht es primär um Wiedergutmachung, deshalb kann es durchaus auch passieren, daß man zu Gunsten des Opfers versklavt wird. Über den Sklaven stehen die Freien, die „nemed“ (Adeligen) und darüber die Könige. Barden und Druiden haben Gelehrten- und Beraterfunktion und stehen „neben“ der Hierarchie.

### **Religion:**

Die Anderswelt ist hier zentral. Sie ist gleichzeitig eine Art Feen/Geisterwelt, die die unsere überlagert (und in der verschiedenste Naturgeister leben), als auch Heimat der Götter und Jenseits. Das Enech bestimmt, wo und als was man nach seinem Tod wiedergeboren wird (im Sommertal wäre bevorzugt). Jeder in Dalriada stammt von den Thuata deDanaan ab, den Göttern der Erdmutter Danu, die gleichzeitig 3 Frauen ist: Macha, Maeve und Morrigan, die Schlachtenkrähe. Der zweitwichtigste Gott nach Danu ist Lugh, der Heldengott, der Alleskönner. Tausende Götter bevölkern dieses Pantheon, auch wenn manche davon nur für einen kleinen Fluss zuständig sind.





Dies führt zu einer gehörigen Portion Aberglaube, kann man doch nicht wissen, wer gerade in dem Baum steckt, den man fällen möchte. Die verbannten bösen Götter werden Fomor und Firbolg genannt.

**Magie:**

Magie ist allgegenwärtig, aber nur für die wenigsten zugänglich. Jede Form von Magie stammt aus der Anderswelt (es gibt keine Unterscheidung zur Astralebene). Druiden haben Bündnisse mit einzelnen Göttern, oder brauen Tränke in Kesseln. Barden ziehen ihre Kraft aus den Geschichten, die sie weben. Und dann gibt es da noch den einen oder anderen, dessen Blut reiner und näher an den Thuata ist...

**Spezies:**

Ausschließlich Menschen, auch wenn manchmal etwas stärkeres Andersweltblut existiert.

**Mode / Äußeres Erscheinungsbild:**

Es wird Plaid (Karostoff) getragen, der je nach Clan und Unterfamilie variiert. Die Frauen tragen Kleider, die Herren Kilt oder auch etwas traditioneller Hosen aus Plaidstoff. Besonders Adelige tragen gerne Schmuck und Torques, um ihren Stand zu zeigen.

**Mythen und Geschichten:**

Es existiert nur eine orale Tradition, da Geschriebenes als tot gilt. Dementsprechend gibt es eine Unzahl an Mythen und Legenden und die Grenze zur Historie ist sehr fließend. Am Bekanntesten dürfte hier die Geschichte von Cuchullain sein, der alleine eine Furt gegen eine Armee hielt. Tragische Schlachtenepen sind sehr beliebt.





# Land und Leute

## grundlegende einstellungen

Ganz zu Anfang vielleicht einige grundlegende Dinge: Kelten / Dalriader 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 suizidgefährdet blind in jeden Kampf liefen, aber es spiegelte sich doch in ihrer Lebensart wieder.

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 man natürlich auf diverses keltisches Hintergrundmaterial zurückgreifen, ich muss allerdings davor warnen, daß nicht alles dalriadischer Kanon ist. Es gibt einfach zu viel Verschiedenes. Auf Grund des „celtic revival“ der letzten Jahrzehnte sollte es allerdings nicht schwierig sein, etwas zu finden, höchstens zu viel.

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. Dank des mystisch relevanten Amtes des Hochkönigs sind Kriege zwischen den Großclans seit Jahrhunderten nicht mehr vorgekommen. 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 besiegtter 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 Provinzking 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.

Ehre ist das Wichtigste, und sie hat sehr konkrete Auswirkungen auf Stand und Recht. Das Rechtssystem ist sehr fortgeschritten, es gibt sogar die Scheidung und es wird wesentlich mehr Wert auf Wiedergutmachung, als auf Strafe gelegt. Allerdings kann das auch zur Versklavung einer Person führen. Ach ja, und wer kein Dalriader ist, hat eigentlich auch keine Rechte – wer aber unter Gastrecht gestellt wird, steht unter dem heiligsten Schutz!

Stand und Ehre sind wesentlich wichtiger als Geschlecht, was (beinahe) zu Gleichberechtigung führt und so sieht man auch immer wieder Herrscherinnen, Kriegerinnen und Druidinnen!



Von Dunadd aus herrscht ein Hochkönig, der ARD RI, der von den Königen, bzw. der Erdmutter Danu erwählt wird. Dieser König der Könige ist in keiner Weise erblich bestimmt, doch bindet er sich mystisch mit Dalriada. Er herrscht jeweils als Gemahl der Erdmutter für 7 Jahre, wonach er rituell getötet wird und sein Blut den neuen Hochkönig bestimmt. 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. Diese Bindung gilt auch für alle anderen Könige (und Adeligen). Die anderen Könige werden durch Erbfolge bestimmt. (siehe "Sozialstatus")

Wie man sehr leicht erkennen kann, wird sich ein schlechter König nicht sehr lange halten.

So wie die Könige die weltlichen Führer darstellen, so bieten die Druiden geistige Führung. (siehe "Religion") Kein König würde ohne ihren Ratschlag Entscheidungen treffen. Für jeden Clan wird ein Ard Drui, ein Hochdruide gewählt. Er ist die geistige Stimme, der oberste Ratgeber der Könige. 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. Es 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. 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.



## **geographische Lage und Bevölkerung**

Dalriada befindet sich hinter den Nebeln (d.h. etwas versetzt von der jeweiligen Ebene), kann aber über Schiffsrouten erreicht werden, meist befindet sich Dalriada etwa 600 Meilen westlich von Whenua oder Ariochia. (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 Galldach 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.



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

Etwa 500 000 davon können zur Schicht der nemed gezählt werden (Adel, etc.). Es existiert ein stehendes Heer aus Clanskriegern, Rittern und Soldaten von etwa 100 000 Mann, notfalls können noch etwa 1 200 000 Bauern (und Adelige) mobilisiert werden.

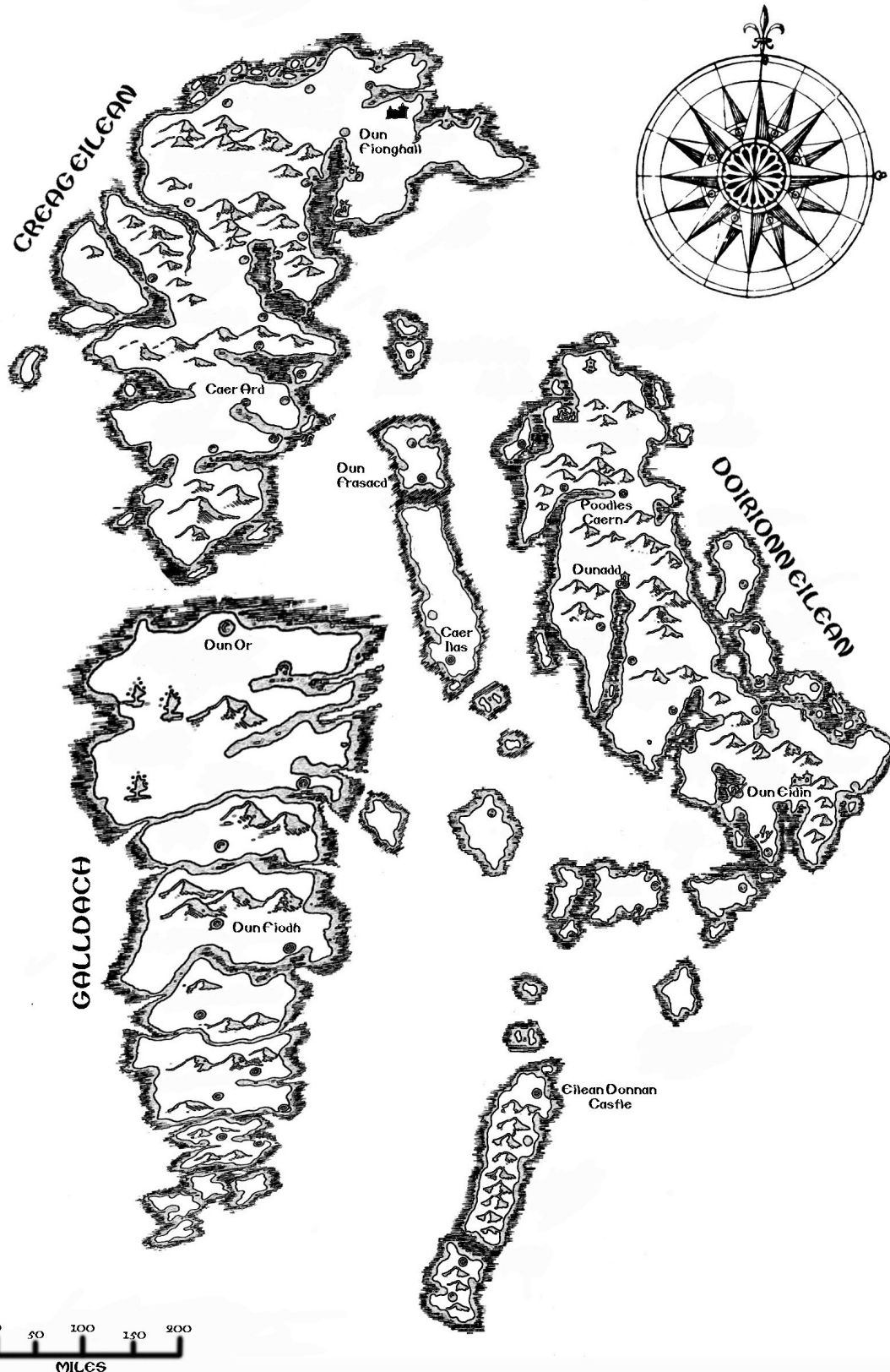
Wie später unter "Sozialstatus" noch genauer beschrieben, ist Dalriada in einem Clansystem strukturiert. Der Großteil der Bevölkerung lebt von Landwirtschaft (Ackerbau und Viehzucht). Schaf – und Rinderzucht ist weit verbreitet. Weit ab an zweiter Stelle folgen Whiskeybrennerei, Handel und Jagd. Bekannt 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.



karte

# DALRIADA





## **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

In diesem Zusammenhang sollte unbedingt erwähnt werden, daß sich in Dalriada das Geldsystem nicht so wirklich durchgesetzt hat. Besitz ist unglaublich wichtig, da er den sozialen Stand mitbestimmt. Aber da Großzügigkeit und Gastfreundschaft 2 der höchsten Tugenden sind, geht es sehr oft mehr um Geschenke und Verpflichtungen, als um den schnöden Mammon. Insofern gibt es hier auch eher ein Tauschsystem und so etwas wie Banken sind unbekannt. Oft sieht man eher einen Adligen ein Schmuckstück hergeben, als daß er zu einer Münze greift. Und manchmal wird einfach von einem Armreif ein Stück Gold abgeschnitten, um zu bezahlen.



## seanfhocail (sprichwörter auf gaelisch)

Dalriada forever! Dalriada go brach!

Wine divulges truth. Scilidh fion firinne.

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

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

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

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

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

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

Love, Loyalty, Friendship: Gra Dilseacht Cairdeas

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

Prost! Slainte bha

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

An informal gathering with music, dancing etc.: Ceilidh





## ***namen***

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 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

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.

<b><i>Male</i></b>	<b><i>Female</i></b>
Alasdair - (ALL-us-tir) "defender of mankind."	Beathag - (BEH-hack) "servant of God." Becky.
Aonghas - (EUN-eu-uss) "unique choice." Angus.	Cairistiona - (KAR-ish-tchee-unna) "Christian." Christine.
Beagan - "little one."	Catriona - (KAT-ree-unna) "pure." Catherine.
Bram - "raven."	Colleen - "girl."
Bryant - "strong."	Deirdre - (JEE-ur-druh) herione; "young girl."
Coinneach - (KON-yokh) "handsome." Kenneth.	Diorbhail - (JIR-vil) "gift of God." Dorothy.
Calhoun - "warrior."	Enid - "quiet woman."
Conlan - "hero."	Eve - "life."
Craig - "from near the crag."	Fennella - "white shoulder."
Daibhidh - (DA-ee-vee) "beloved." David.	Flòraidh - (FLAW-ree) "flower." Flora
Dòmhnal - (DAW-ull) "dark, or brown."	Gwenwyhwar - "fair one." Guinevere
Dùghall - (DOO-ull) "dark stranger."	Gwyn - form of Gwyneth; "fortunate, blessed."
Eòghann - (YOE-wun) "youth." Ewan.	Gwyneth - "fortunate, blessed."
Fergal - "man of strength."	Iseabail - (EE-sha-bal) "consecrated to God." Isobel.
Fergus - "of manly strength."	Kerry - form of Carol; "manly."
Iain - (EE-an) (H) "God's gracious gift." Ian.	Kyleigh - "handsome, near the chapel."
Keelan - "little and slender."	Lesley - "small meadow."
Kendrick - "son of Henry."	Lynette - form of Linda; "pretty, graceful." Linette.
Kyle - "handsome, near the chapel."	Mavis - "the thrush."
Llewellyn - "like a lion."	Morgance - "sea-dweller."
Logan - "from the little hollow."	Mairead - (MA-ee-rat) "a pearl." Margaret.
Morgan - "from the sea."	Mòrag - (MAW-rack) "bitter." Marion, Sarah "princess."
Niall - (NYEE-all) "champion."	Neala - "having chieftains."
Pàdraig - (PAH-dreck) (L) "noble"	Orla - "golden woman."
Quinn - "wise."	Peigi - "a pearl." Peggy.
Ruairidh - (RO-urree) "famous ruler." Roderick.	Rhona - "rough island." Rhonda - "grand."
Ryan - "little ruler."	Seònaid - (SHAW-natch) "God's gracious gift." Janet.
Seumas - (SHAE-muss) (H) "the supplanter."	Sileas - (SHEE-luss) "youth." Julia, Celia "blind."
Sloane - form of Slone; "warrior."	Treva - "prudent."
Uilleam - (OOL-yam) "resolute soldier."	Una - (OO-na) "white wave." Winnifred.



# geschichte

## historie

Vor Äonen war das Gebiet, das heute Dalriada ist, ein großer Kontinent. Es ist nicht überliefert, wer vor den Firbolg hier lebte, aber dieses Geschlecht mächtiger Wesenheiten ist das erste, von dem wir wissen. Die Firbolg waren ein urtümliches und fremdes Volk, mächtig und unsterblich, sagt man, viel größer und stärker als Menschen und von fremdartiger Gestalt. Große Helden mögen einem begegnet sein, ja, vielleicht sogar siegreich, doch für den Normalsterblichen müssen sie wie Götter gewirkt haben. Doch sie sind vergessen und schlafend hinter den Nebeln der Zeit, denn sie wurden besiegt und verbannt von denen, die nach ihnen kamen.

Die Fomoraigh fielen in das Land ein, ein Geschlecht von finsternen und monströsen Göttern, die aus dem Meer kamen. Sie brachten Tod und Verderben und ihre Körper waren missgestaltet, manche hatten nur einen Arm und ein Bein und andere dafür hunderte. Sie herrschten Jahrtausende über den Kontinent und ihr mächtigster König war Balor mit dem bösen Auge. Man erzählt, daß sein Augenlied so schwer war, daß hundert Krieger es heben mußten, und auch wenn er nur ein Auge hatte, so war sein Blick doch so tödlich, daß jeder starb, den er ansah, ob Gott oder Mensch.

Eines Tages begann ein anderes Göttergeschlecht das Land zu besiedeln und sie waren wunderschön und furchtbar, licht und dunkel, voll Heilkraft und Kunst und doch war ein jeder ein Krieger, schrecklich in seinem Zorn. Sie waren die Stämme der Erdmutter Danu, die Thuata de Danaan, die Götter und Vorväter der Dalriader.

Und es dauerte nicht lange, bis es zum Krieg kam zwischen den Fomoraigh und den Thuata de Danaan. Die dalriadischen Götter waren siegreich, doch der Preis war hoch. Nuadu, der König der Thuata verlor seine Hand, und auch wenn er eine silberne Hand als Ersatz bekam, so mußte er doch die Königswürde abtreten an Lugh, den Alleskönner. Lugh erschlug König Balor und Tausende starben auf beiden Seiten. Doch die meisten der dunklen Götter wurden nur verbannt und warten nun auf ihre Rückkehr. Das Land selbst zerbarst in der zweiten Schlacht der Ebene der Türme, denn so gewaltig waren die Kräfte, die hier aufeinander prallten und statt einem Kontinent waren es nur mehr Inseln und es bekam nun die Form, die Dalriada heute hat. Die Thuata zogen sich in die Anderswelt zurück und überließen das Land den Menschen, auch wenn sie immer wieder Einfluss nehmen und viele von ihnen Dalriada beobachten.

Die Menschen, die auf Dalriada leben sind nun aber die Nachfahren ihrer Götter und sie hassen die Fomoraigh und sehen sie als ihre Feinde, auch wenn seither tausende von Jahren vergangen sind.

Es gibt einige Anhaltspunkte, daß, da das Land nun zerbrochen war, einige Stämme nun heimatlos waren und sie deshalb auszogen, neue Länder zu finden und zu besiedeln. Dabei verschlug es sie unter Anderem auf das ariochische Festland, wo sie sich niederließen. Es ist wahrscheinlich, daß es tatsächliche verwandschaftliche Beziehungen nach Hottland, Scotia, Whiskey-Valley und Kymbrien gibt, also zu den anderen keltischen Ländern Ariochias. Etwas seltsamer, dafür aber fast sicher belegt ist eine Besiedlung und Verbindung in die Wüstengebiete des Goldlandes.

Nach diesem Zeitalter der Götter und der Mythen folgte das Zeitalter der Helden:

Die Großclans wurden gegründet, Uisge bhea (Whisky) erfunden und viele der legendären Geschichten (wie z.B. die vom großen Rinderraub und CuChullain) fanden zu dieser Zeit statt. Die Zeiten waren magischer und brutaler, aber die Grundzüge der dalriadischen Kultur begannen sich zu entwickeln. Die großen Schätze waren in den Händen von Königen und Helden, der Stein von Tara, der den König ausrief, wenn dieser darauf stieg, der flammende Speer von Lugh und der immervolle Kessel des Dagda, der alle satt machte und tote Krieger zurück in die Schlacht schickte.



Ihre Lebensweise erscheint uns heute einerseits durchdrungener von Magie zu sein und andererseits noch kriegerischer und brutaler. Ihre Behausungen sind noch stärker der Natur angepasst, sie siedelten noch an Orten, wo man das heute nicht mehr tut. Sehr gebildete Menschen (Druiden, Filid) denken, dass sie wohl in mancher Hinsicht noch Wissen besessen haben müssen, das uns heute fehlt. Allerdings besaßen sie noch nicht das Wissen um Stahl, sie benutzten Bronze.

Die jüngere Geschichte der letzten tausend Jahre wird oft das Zeitalter des Stahls genannt. Moderne Waffen und Techniken wurden mit der Entdeckung des Stahls möglich.

Clanskriege und uralte Feindschaften haben hier ihren Ursprung, aber auch die modernen Gesetze und Familiengeschichten. Alle Gesetze und Traditionen sind in dieser Zeit festgelegt worden.

Auch die Tradition des Hochkönigs kam hier zur Blüte – erst dadurch konnten Clanskriege zwischen den 8 Großclans endgültig beendet werden. Da der Ard Ri mit der Erdmutter verheiratet ist, hat er große Macht und die (theoretisch) uneingeschränkte Unterstützung aller Clans, da er aber immer nur 7 Jahre herrscht, ist diese Macht niemals zu lange in einer Hand.

Das Blut des alten Ard Ri bestimmt den Neuen, aber seltsamerweise kam es in 1000 Jahren nur dreimal zu Hochkönigen aus dem Clan McLeglean (als dieser politisch noch recht unbedeutend war) und einmal aus dem Clan deBruce (der politisch schon immer sehr mächtig war).

Sonst waren es immer Könige aus den (politisch) kleineren Clans.

Etwa vor 700 Jahren wurde von 7 mal 7 Jahren Krieg zwischen so ziemlich allen Großclans berichtet. Um diesen zu beenden (bevor das ganze Land zu Grunde ging), erschien Danu und befahl, eine zentrale Macht zu schaffen, den Hochkönig, dem alle untertan sein sollten und der damit alle Streitigkeiten als finale Instanz schlichten konnte.

Der erste so erwählte war Cymrich Hughes McConnor, von dem man auch sagt, daß er in seiner Zeit das Rechtssystem revolutionierte.

Das Schwurgerichtssystem ist auch der Grund, warum man Festländer mied: Dalriader erkennen an anderen auf Grund ihres Enechs, ob ein Schwur oder Vertrag ernst gemeint ist. Das ist natürlich bei Festländern nicht möglich, deshalb erließ etwa 100 Jahre später Ard Ri Beagan deBruce (ja, der einzige dieses Clans) einen Erlass, der Verbindungen zum Festland nur mit spezieller Erlaubnis des Hochkönigs zuließ. Diese Erlaubnis bekam daraufhin nur Clan McDonald (und das nur selten).

Die Nebel und die Entfernung taten ihr Übriges, und so war Dalriada dem Festland bis vor wenigen Jahren defacto unbekannt. Dies könnte auch ein Grund sein, warum die deBruce so vehemente Gegner der Öffnung sind.

Noch einmal etwa 200 Jahre später (d.h. umgelegt auf reale Zeitrechnung etwa 1600 AD) war zum letzten Mal ein McLeglean Hochkönig: Ard Ri Llewellyn McLeglean, den man auch den Löwen nannte. Er erlebte auch in seiner Hochkönigszeit diverse Heldentaten, obwohl seine Berater vermutlich darüber verzweifelt waren: er kam dreimal aus der Anderswelt zurück, man sagt, er holte seine Frau sogar aus dem Wintertal zurück, wo sie von einigen Redcaps entführt worden war. Er soll alleine eine Seeschlange erschlagen haben und in den Bergen des nördlichsten Doirean Eilean einen Drachen gejagt haben. Er ass aus dem Kessel des Dagda und soll alleine 27 Kinder gezeugt haben (allerdings mit verschiedenen Frauen und vor seiner Zeit als Ard Ri).

Bei den letzten 7 Hochkönigen vor der Öffnung begann sich langsam eine Änderung in der Fremdländerpolitik abzuzeichnen (und die Spannungen zwischen deBruce und McLeglean nahmen zu): Ard Ri Connor McConnor revolutionierte den Ackerbau (man sagt, auf Galldach waren 3 Ernten pro Jahr normal), direkt auf ihn folgte Ard Ri Duncan McDubh, der alleine zwischen 2 Armeen trat und einen Clanskrieg verhinderte. Danach kamen Ard Ri Fingal Fraser, Ard Ri Fergal Mc Fiddich, Ard Ri Dermont McDonald und Ard Ri Llew McLeod. Unter der Herrschaft von Ard Ri Logan McLeod schließlich wurde endgültig alles für die Öffnung vorbereitet. Zusätzlich sorgte er allerdings dafür, daß die Kampfkraft der Armeen aller Clans verbessert wurde, ebenso wie die Flotte.



## zeittafel

Auch wenn wir in Dalriada eine mündlich überlieferte Zeitrechnung haben, und es mit genauen Daten deshalb nicht so genau nehmen, so wollen wir doch eine kleine Umrechnung zur Zeit in der Realwelt angeben:

<i>Zeitalter</i>	<i>Ereignisse</i>	<i>Dalriadische Zeit</i>	<i>Realzeit</i>
Age of the Gods	Firbolg bewohnten das Land Fomori kamen und besiegten die Firbolg <b><i>Beltaine eines unbekannten Jahres:</i></b> Tuatha de Danaan kamen auf Schiffen und verbrannten diese. Ein Kampf entbrannte zwischen Tuatha und Fomori, Thuata siegten, verbannten die Fomori. <b><i>Der Kontinent zerbricht in seine heutige Inselform.</i></b>	ewig lange her	un- bekannt
Age of Myths	Thuata zeugten Nachkommen (z.B. Midir) und beschlossen Dalriada mit Menschen zu bevölkern. Die alten Thuata zogen sich in die Anderswelt zurück. Zu etwa dieser Zeit kam es auch möglicherweise zu Auswanderungen, da weniger Land zur Verfügung stand, was wiederum einige Verbindungen zum Festland erklären würde.	ewig lange her	un- bekannt
Age of Heroes	Die ersten Menschen bevölkerten die Inseln, gründeten 8 Großclans, entwickelten Kultur und Whisky. Ihre Lebensweise war magischer, kriegerischer und brutaler als heute, aber auch noch naturverbundener. Zeit der Bardenklassiker (Cuchullain, Tain, etc.). Zeit der großen magischen Artefakte.	vor etwa 3000 Jahren	etwa 1000 BC
Age of Steel	Stahl wurde erfunden. Clanskriege und Fehden führten dazu, daß sich das Amt des Hochkönigs durchsetzte. Kultur im heutigen Sinn formte sich.	vor etwa 1000 Jahren	etwa 1000 AD
Jetztzeit (gehört eigentlich auch noch zum Age of Steel)	<b><i>Öffnung</i></b> Hier fanden all jene denkwürdigen Ereignisse statt, die wir mit „Live“ (OT) bezeichnen würden. Alle Ereignisse, wie sie im nächsten Absatz geschildert werden, fanden hier statt.  <b><i>Multiverselle Spaltung</i></b> 2014 AD ist das Jahr der multiversellen Spaltung, das bedeutet, daß ab diesem Jahr in den versch. Globulen auch verschiedene Hochkönige herrschen.	1.Jahr Hochk. Brian McConnor 7.Jahr Hochk. Brian McConnor 1.Jahr Hochk. Rodri McFiddich 7.Jahr Hochk. Rodri McFiddich	1998 AD 2005 AD 2006 AD 2013 AD 2014 AD



## Die Jahre seit der Öffnung

Dalriada ist 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 relativ Kurzem ist das Land dem Rest Ariochias, Whenuas, etc. 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 ausgesandt, um Ariochia zu zeigen, daß Dalriada bereit wäre, mit ihnen in Kontakt zu treten. Dieses Ereignis mögen wir als „**Die Öffnung**“ bezeichnen.

Hochkönigswahl ist immer zu Lughnasad, dann Clansversammlung bis Samhain (Neujahr).

*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*

*2019 bis 2024 AD gibt es Zeitverzerrungen, es vergeht nur 1 Jahr,*

*dies entspricht dem letzten Jahr des Hochkönigs Dafydd McDubh*

*2025 AD entspricht dem 1. Jahr des Hochkönigs Atticus McLeglean*

*2032 AD entspricht dem 7. Jahr des Hochkönigs Atticus McLeglean*





### ***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 konnte. Im dritten Jahr des Hochkönigs Brian McConnor haben die McDonalds nun diese Insel an die McTuggers verkauft, welche ebenfalls ein Händlerclan sind und kurzfristig als so etwas wie der 9. Clan angesehen wurden. Über die genauen Beweggründe ist nichts bekannt, man weiß lediglich das dieses Projekt durch den Clan McLeglean unterstützt wurde. Nach langer Wanderung hatte 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, und angeblich soll die Insel nun vollkommen ohne ein Zeichen von Bevölkerung wieder aufgetaucht sein.

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 Hottland und die entsprechenden Verträge existieren bereits, eine an das andere Ende Ariochias, 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 Ariochia, 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 Pdraig 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 Hottland, Dalriada und Scotia die gleichen Wurzeln haben könnten, oder zumindest die Clans McDubh, McStout und Campbell miteinander verwandt seien. Auf der Insel des Todes wurden weitere Anhaltspunkte hierfür gefunden.



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

Im 6. Jahr Brian McConnors beenden Helden eine seit 150 Jahren andauernde Blutfreundschaft 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 kehrten die Toten mit Hilfe goldländischer Magier zurück, wurden aber wieder geschlagen. Der goldländische Imperator distanzierte 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 Thuaithe 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 Kriegerern 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 nach 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 Reagan 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 RiThuaihe gekrönt. 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.

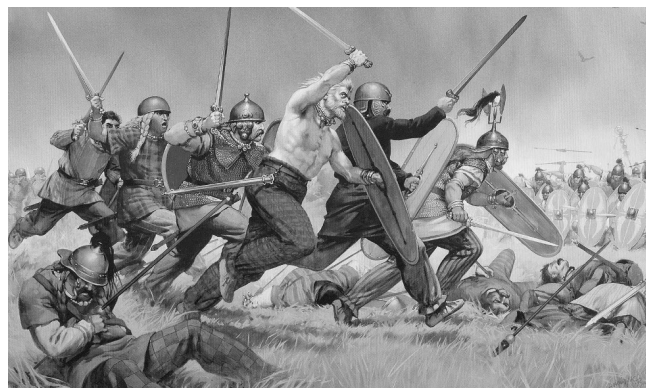
Die Königin der McRhona stirbt durch einen tragischen Sturz von einer Klippe. Es kommt im Sommer zu einer Zusammenkunft weiser Häupter, um weitere Probleme zwischen McDubh und McLeglean zu vermeiden, die dadurch entstehen könnten. Dabei kommt es zu einem schicksalsträchtigen Ereignis...

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.

2014 AD ist das Jahr der multiversellen Spaltung – das bedeutet, daß ab diesem Jahr in den (beiden) verschiedenen Globulen sich auch die Geschichte unterschiedlich entwickelt.

Die McEala unter Ri Thuiathe 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.

Ri Thuiathe Aerien wird als Sohn der Clansgöttin Gwenwyvar anerkannt.

Auch im nächsten Jahr richtet er wieder Highlandgames aus, wobei sich besonders Clan McDuff und die Lindsar-Garde hervortun.

Zu Samhain dieses Jahres kommt es zu einer Dreifachhochzeit: Anruth Branwen McFitheach heiratet Aire Tuise Alistair McCaulin, Druid Talamh heiratet seine Schülerin und der große Held Fitheach (Vater der ersten Braut) entschließt sich kurzfristig, seine dritte Frau zu ehelichen.

Leider gibt es eine sehr negative Entwicklung, da nämlich Aire Ardd Argyle deBruce einen Vertrag mit den Wraith schließt und diese damit zu Rechtspersonen macht. Dieser deBruce ist der natürliche Feind der Campels, die zu diesem Fest geladen hatten und sie hatten gegenseitig Geiseln ausgetauscht. Fitheach schwängert und heiratet die Campell-Tochter, um sie vor den deBruce zu retten. Argyle erzwingt schließlich die Herausgabe seiner Tochter, und da er ein Duell verweigert, wird schließlich einem Krieg zwischen den beiden Familien zugestimmt.

Dieser dient hauptsächlich dazu, die Wraith auszulöschen, die sich bei dem deBruce eingenistet haben. Fitheach erhält die Erlaubnis, jeden Tag zu seiner Frau zu kommen.

Der Krieg entbrennt und dauert über ein Jahr, aber die Wraith werden vernichtet und der deBruce angeklagt und verurteilt.

Der Krieg gegen die Wraith beschäftigt die Helden bis ins 2.Jahr von Hochkönig Dafydd McDubh.



Mit vielen neuen Welten und Ländern werden diplomatische Beziehungen aufgenommen und Freundschaften geschlossen: Vhel Daras, das Wegetal, Petrovia, das Imperium und Tralea. Letzterem schickt Dalriada sogar militärische Unterstützung, als der Untergang droht und bekommt dafür einen Teil der neuen Stadt Norega, der Dun Anda genannt wird.

*Aus Dalriada kommen 3x7 Schiffe mit blutroten Segeln durch die Nebel. Mannanan McLlyr, der Meeresgott meinte es offensichtlich gut mit ihnen. An Bord befinden sich jeweils 7x7 Männer und Frauen – angespornt durch die Erzählungen der Anruth Branwen McFitheach wollten es sich auch im Lande der Helden viele nicht nehmen lassen, Ancora zu helfen, von dem sie so viel Gutes gehört hatten. Von diesen 1029 kampferprobten Mannen sind 7x7 Schlachtenbarden – wie das Gebrüll eines Meeresungeheuers erklingen ihre Dudelsäcke über das Meer, sie werden durch ihre Schlachtgesänge die Krieger mit Stärke erfüllen, sie schützen und sie heilen. 7x7 sind Druiden verschiedenster Art, ihre Magie und die Tränke in ihren Kesseln werden das Heer unterstützen, und ihr Ratschlag wird den Segen der Götter beinhalten. 7x7 sind Handwerker von Clan Fraser, ihre Kunst wird die Schwerter scharf und die Rüstungen sicher halten. 3x7x7 sind Schlachtenwüter; sie laufen nackt in die Schlacht und in ihrer Rhiastarte sagt man, entflammt ihr Haar und sie haben die Kraft von 100 Männern. Clan McLeglean entsendet 3x7x7 Langbogenschützen, mit genug Pfeilen, um den Himmel schwarz zu färben und 3x7x7 kettengerüstete Schwertkämpfer mit Schilden. Clan McDubh, bekannt für seine kampferprobten Söldner, hart wie das Land, auf dem sie leben, zieht mit blauer Farbe in die Schlacht – 3x7x7 Speerkämpfer mit Schild und 3x7x7 Zweihandkämpfer, die jede Schildreihe durchbrechen. Und Clan McLeod, listige Seeleute, verbleiben nicht auf ihren Schiffen, sondern ziehen mit 3x7x7 Axtkämpfern mit Schilden mit! Morrigan, die Schlachtenkrähe sei mit uns allen!*

Besonders eine Delegation von 3 Leuten stechen hier hervor: Anruth Branwen, Tochter des Fitheach, ihr Bruder Owen und ein eingewanderter Castillianer, Don Esteban, der sich mit seiner Frau Laetitia in Dalriada ansiedelt und eingebürgert und geadelt wird.

Im 3.Jahr des Hochkönigs Dafydd McDubh wird bei einem Fest von Aire Tuise Allistair McCaulin dieser von „Schatten“ aus Vanaar aus seiner Vergangenheit besessen, die das ganze Land befallen und hunderten das Leben kosten. Letztlich kann diese Gefahr aber gebannt werden.

Zum Jahrestag dieses Ereignisses treffen einander etliche dalriadische Helden und auch Freunde aus verschiedenen Welten. Eine neue Gefahr zeigt sich, vielleicht die größte Prüfung, der Dalriada sich je stellen muss. Der Ard Druid Morlin, Bruder des Ri Ruirech McLeglean hat im Geheimen drei Söhne, Drillinge, die die Essenz des Lugh in all seiner Glorie und Dunkelheit in sich tragen: Iolair, der König, Fitheach, der Held, und Mordru, der Dunkle, der Verbannte, der Herrscher der Fomor.





Ein alter Steinkreis erscheint, der das große Geheimnis des Lugh enthüllt, daß dieser der Enkel des Balor ist, und daß es unendliche Versionen von Dalriada gibt. Ein dunkles Lied, *Der Wanderer*, macht die Runde, und Modru, der niemals Dalriada betreten sollte, beginnt, die Seelensplitter, die Bruchstücke des Siegels, das ihn fernhält, einzusammeln. Er schickt 3 Baloredds, Schwanengeister und entführt den Sohn von Branwen und Allistair. Die Helden trotzen allen Gefahren und befreien den Jungen, aber für den Erzdruiden Morlin ist die Zeit gekommen, und er wird ermordet. Ein Jahr vergeht, in dem das Bündnis zwischen McDubh und McLeglean gestärkt wird. Der Tanaise Ri Iolair McLeglean kündigt seine Hochzeit mit einer McDubh-Prinzessin für Lughnasad im 4. Jahr des Hochkönigs Dafydd McDubh an. Zum Fest schickt Mordru 3 weiße Bardinnen und ihre vereisten Krieger, um die Königsfamilie zu ermorden. Dies kann im letzten Moment verhindert werden und die Helden enthüllen den Plan Mordrus, nach seiner Rückkehr mit Hilfe von sieben Artefakten der gottgleiche Herrscher aller Fomor zu werden. 7 andere Artefakte können ihn aufhalten, doch dafür müssen die Helden mit mächtigen Andersweltwesen verhandeln. Die Hochzeit selbst endet fast in einem Eklat, da Iolair eine Tochter der Morrigan heiratet, und die McDubh-Prinzessin seinen jüngeren Bruder. Ri Ruirech Myrddin McLeglean dankt ab und ernennt zu jedermans Überraschung nicht seinen Sohn, sondern König Aerien zu seinem Nachfolger. Das nachfolgende Chaos versucht ein Heer aus 30000 McYallach auszunutzen und Dun Eidin einzunehmen, gemeinsam mit riesigen Fomorbestien des Crom Cruach. In der Schlacht fällt die alte Königin der McLeglean und die Geisterarmee der McRoth tritt zum letzten Gefecht an. Tausende sterben, aber die Armee der McYallach wird vernichtet. Sie hatten alle 8 Großclans seit Jahrhunderten unterwandert und sich nun gezeigt. Nach der Schlacht offenbart Aerien, daß es sein Plan war, Feinde hervor zu locken und übergibt das Amt des Großkönigs an den rechtmäßigen Herrscher, Ri Ruirech Iolair McLeglean, wie es vorherbestimmt war.

*Lughnasad mit den Hochzeiten der beiden Königspaare ist vorüber. Lendabair und Dougal haben geheiratet, Iolair und Coleen haben geheiratet. Es mag sich nicht um die ursprünglich gedachte Vertragsehe handeln, doch die Liebe hat gesiegt und das Land wird durch eine Verbindung zwischen Lugh und Morrigan gestärkt hervorgehen.*

*Myrddins Abdankung und Aeriens Krönung zum Ri Ruirech McLeglean hat alle sehr überrascht, doch in den nachfolgenden Tagen kann der Adler den Zorn von Königin Scathach wegen der Kränkung dämpfen. Rein rechtlich kann gegen die Verträge nichts getan werden, aber natürlich gibt es starke Verstimmungen in der Verbindung zwischen den beiden Clans. Viele Gespräche werden geführt, Geschenke ausgetauscht, aber ein wenig Mißtrauen bleibt bestehen, Einige Tage später reisen die McDubh wieder auf ihre Insel.*

*Aerien (und Myrddin) hatten bei dieser Aktion einen Plan: sie wollen die Feinde an die Öffentlichkeit locken, indem sie internes Chaos in Clan McLeglean vorgaukeln und Aerien den etwas überforderten RiRuirech gibt, um ein lohnendes Ziel zu bieten. Und Aerien leistete vorher einen Schwur: „Ich, Aerien..., schwöre, dass ich niemals gegen Land und Clan McLegelean sowie die Interessen von Myrddin McLegleans Familie vorgehen werden und schwöre weiters, dass ich mit Ablauf von  $3 \times 3 \times 3 + 1$  Tag die Würde des RiRuirech an Iolar mabMyrddin McLegelean abgeben werde. Das schwöre ich bei all meiner Ehre.“ So soll die Prophezeiung des Adlers erfüllt werden. Der neue Ri Ruirech Aerien ruft zu einer Heerschau auf. Ein Großteil der festländischen Freunde bleibt noch auf den Inseln. Innerhalb der nächsten Woche sind etwa 10 000 McLeglean Krieger vor Dun Eidin angetreten. Die restlichen Krieger und Bauern bleiben zum Schutz des Landes und zum Ernten an ihren Höfen. Es ist der größte militärische Aufmarsch seit Hunderten von Jahren. Das Spektakel ist gigantisch, aber es werden auch Stimmen laut, die befürchten, daß dies die Vorbereitungen zu einem größeren Krieg sind. Wollen die McLeglean einen Erstschatz gegen ihre Feinde (wie die deBruce) führen? Oder waren die Spannungen mit den McDubh zu groß? Einige sagen, der neue König würde Stärke demonstrieren, andere wieder, daß es sich hier nur um ein viel zu kostspieliges und gefährliches Säbelrasseln handle, das einen internen Konflikt verbergen soll.*



Wieder andere sprechen von Angst vor einem drohenden Bürgerkrieg, da die wenigsten verstehen würden, warum der alte König so entschieden hat.

Clan McFitheach verspätet sich, da weder der Clanslord, noch seine Tochter Branwen irgendwo zu finden sind. Später wird geklärt, daß Fitheach und seine Tochter Schulden in der Anderswelt wegen der „Liste“ abzuarbeiten hatten, wofür sich Lughnasad wunderbar geeignet hat. Und man weiß ja, wie das mit der Zeit drüben ist. Aire echta Fennella kommt schließlich mit Kriegern des Clans McFitheach.

Eine ziemlich unbedeutende und unbekannte Unterfamilie meldet sich zu Wort. Sie stellen zwar einen Ri Thuaithé, aber das Clansgebiet hat eher die passende Größe für einen Aire tuise. Clan McYallach McLeglean schickt eine Abordnung Anfang der zweiten Woche nach Lughnasad, die Ri Ruirech Aerien klar erklärt, daß sie seinen Anspruch nicht anerkennen, da die Ansprüche der Kinder des Myrddin wesentlich stärker seien. Iolair ist überrascht und distanziert sich klar von ihnen und es kommt zum Streit, nach dem die Abordnung wutentbrannt abzieht.

Eine Woche später marschiert ein Heer von etwa 30 000 Kriegern unter dem Banner der McYallach McLeglean gegen Dun Eidin. Woher diese gigantische Menge an Kämpfern kommt, ist völlig unklar, da dieser Unterclan nicht einmal annähernd die Mannstärke dafür hat. Die Männer sind gut gerüstet und ein sehr aufmerksamer Beobachter sieht vielleicht irgendwo das Wappen einer geflügelten schwarzen Schlange.

Die Heere stellen sich zur Feldschlacht auf, und auch wenn die Übermacht erdrückend ist, so sind die Reihen der Königstreuen doch wild entschlossen. Der alte König Myrddin und die Königskinder finden sich am Feldherrenhügel ein. Die Augen von Myrddin sind rot gerändert, ebenso die der Kinder.

An die rechte Flanke tritt Arawn, und aus einem Nebel heraus rennen 500 geisterhafte Schlachtenwüter brennend und brüllend mit der alten Königin Anwen an der Spitze in die Reihen der McYallach. Die Barden werden später den verlorenen Clan der alten Königin, McRoth, besingen und wie sie die alte Rigana Ruirech zum Preise ihres eigenen Lebens noch einmal aus der Unterwelt geholt hat. Doch selbst diese Unterstützung scheint nicht ausreichend, auf der Seite der McYallach erscheinen riesige Würmer, jeder so groß wie ein Turm, mit Mäulern wie aus einem Albtraum. Es stinkt nach Verwesung.

An die linke Flanke treten die festländischen Verbündeten und Freunde. Lianus hat aus Noregar 60 Soldaten und 20 Kanonen gebracht, und als deren Donner erschallt, ist es, als ob Taranis selbst sprechen würde, und jede Salve fällt hundert Gegner. Doch selbst diese Unterstützung scheint nicht genug, denn eine gräuliche dunkle Energie breitet sich bei den McYallach aus, und die Toten erheben sich. Es stinkt nach altem Seetang. Da hat Hator sein Ritual vollendet: er hat 7 Kampfmagier um sich geschart, geschützt von 16 Wachen, und viele alte McLeglean bieten ihr Blut, um seine Magie zu stärken. Blitzkaskaden brechen aus dem Himmel und vernichten gegnerische Krieger und Untote. Taranis Blutgericht holt Hunderte.

Als die Heere der Königstreuen beginnen, in die Schlacht zu laufen, tauchen in ihren Reihen Anderswelttore auf, und 13 Kinder Fitheachs und er selbst tauchen auf, schwarze Schwingen zieren ihre Rücken. Alle beginnen laut mit einer Stimme zu singen, und im Laufen verwandeln sich hunderte Krieger um sie herum in Werraben der Morrigan. Die Wächter des Landes spüren, daß hier mehr am Werke ist, als es den Anschein hat, wie ein erstes Kräfteressen zweier Urkräfte. Das Land gibt ihnen voller Zorn Energie, und sie leiten diese Kraft direkt in ihre Zauber, scheinbar ohne Erschöpfung zu verspüren. Hunderte fallen durch sie, auch wenn sie die nächsten Wochen vor Erschöpfung durchschlafen werden. Der nun folgende Kampf wird ein gigantisches Gemetzel, mit 3000 Toten auf der Seite des Ri Ruirech, aber einer vollständigen Auslöschung des Heeres der McYallach, bei dem kein einziger überlebt.

Wie sich danach herausstellt, haben alle 8 Großclans einen Unterclan McYallach. Und alle diese haben zu dem Heer beigetragen, was zu einem riesigen Aufschrei führt. Viele dieser Krieger tragen irgendwo das Symbol der schwarzen gefiederten Schlange und die meisten haben Fomorblut in



*sich. Einige waren Zauberer, die sich ganz auf ihr dunkles Blut eingelassen hatten. Und die Würmer dienten Crom Cruach, dem Herren der Verwesung. Als dies bekannt wird, leiten alle 8 Großclans „Säuberungen“ dieses Unterclans ein. Der Großteil von Clan McYallach ist vernichtet, doch wer weiß, wer sich noch in Sicherheit bringen konnte? Und ein gewisses Gefühl der Paranoia kommt in vielen Herzen auf, denn wer weiß schon, wo der große Dunkle noch Verbündete hat? Und bei wem hinterläßt es nicht ein böses Gefühl, wenn er gegen seine Nachbarn vorgehen muß? Doch vielleicht hat Mordru hier seinen ersten Fehler begangen, denn nun weiß jeder von ihm, und er hat einen großen Aktivposten verloren.*

*28 Tage nach Lughnasad tritt Aerien als Ri Ruirech McLeglean zurück, und der Adler tritt sein Erbe an. Bei der Antrittsrede bedankt sich Iolair bei Aerien und bestätigt dessen neuen alten Titel als Ri Thuaithe McEala. Er weist öffentlich auf die Gefahr hin, die durch Mordru besteht, und daß die Wächter des Landes seine volle Unterstützung bekommen, was dieses Problem betrifft. Sein Ard drui Gwydion erklärt ihnen noch, daß er sich bemühen werde, andere etwas mundanere Probleme von ihnen abzuhalten. Um das Land von Aire tuise Allister wieder etwas zu bevölkern, setzt er großzügige Belohnungen aus, die viele 3.Geborene aus anderen Gebieten herbeilockt, die die ausgedünnte Bevölkerung wieder auffüllen.*

*Wie es weitergeht, wird die Zeit zeigen...*

Ein neuer Handelspartner aus der Astralwelt, Ostabona, hat sich etabliert.

Im 5.Jahr des Hochkönigs Dafydd McDubh treffen die Helden einander wieder zu Lughnasad, der Steinkreis hat sich zum „Dreimäderlhaus“ auf McFitheach-Gebiet bewegt. Hier finden die Helden Unterstützung in den Damen des Hauses, von denen 2 andersweltlich begabt sind und auch von 2 Helden zur Druidenausbildung angenommen werden. Orla schützt das Haus vor jeder Gewalt und Eve kann mit Schlangen reden.

Mordru schickt 3 Versionen von Anubis-Jah und seinen Mumien, um weiter Seelensplitter zu sammeln (bei den Helden, als auch abseits), und den Fortschritt der Helden zu behindern. Diese sprechen mit den restlichen Andersweltinformanten und haben am Ende den Aufenthaltsort von 13 Artefakten – Brennos haben sie so verärgert, daß sie die Information über ein böses Artefakt, den Drachenumhang nicht bekommen. Genau so wichtig: sie erbauen eine Transportkonsole, die im Zusammenhang mit ihrem Wissen und dem Steinkreis sie in die Nähe der Gegenstände bringen kann. Am Ende warnen die Schlangen vor der Ankunft des Großen Dunklen, Modru hat seine Seele und kehrt zurück nach Dalriada.

2019 bis 2024 kommt es zu Zeitverzerrungen, teilweise fehlen ganze Wochen in den Leben der Dalriader, es scheint fast so, als würde die Zeit selbst sich gegen etwas oder jemanden wehren, der in diese Welt eingebrochen ist. Zeitgleich verschwindet Dalriada wieder hinter den Nebeln, als eine Art automatischer Selbstverteidigung. Hat dies die Zeitverzerrung ausgelöst?

In jedem Fall sind diese Jahre eher chaotisch, und auch die hohen Feiertage bleiben davon nicht verschont, niemand kann sicher sein, ob 1, 2 oder 5 Jahre vergehen.

Ard Ri Dafydd McDubh spürt seine Lebenskraft schwinden, und so beschließen der Druidenrat und er, die Hochkönigswahl zum nächsten Lughnasad durchzuführen, obwohl sie zeitlich alle sehr verwirrt sind.

Es wird gemunkelt, daß wohl nun ein König der McDonald oder der Fraser an der Reihe wäre.

*Und so geschieht es, daß zu Lughnasad nach nur 5 Jahren Dafydd geopfert wird und sein Blut gegen jede Erwartung an allen Königen vorbei zu einem in der Politik völlig unbekannten Krieger der McLeglean fließt, der nicht einmal adelig und eigentlich nur zufällig in Dunadd anwesend ist!*



*Den ganzen Tag hatten die Himmel geweint, doch jetzt brechen plötzlich die Wolken auf, und Belenos scheint hell auf den großen Ritualhügel von Dunadd.  
Ein Aufschrei geht durch die Menge, aber das Land hat eindeutig gewählt.*



*Die deBruce wittern einen handfesten Skandal, während Fraser und McDonald etwas eingeklinkt reagieren, der Rest der Clans geht in Schockstarre.  
Schließlich tritt RiRuirech Iolair McLeglean hervor, um gemeinsam mit dem Ard Drui Gwydion den jungen Mann empor zu führen und ihn vor aller Ohren nach seinem Namen und seiner Herkunft zu fragen, um ihn krönen zu können.  
Der Krieger hat feuerrotes, gewelltes Haar und einen kurz geschnittenen Bart, und er hat grüne Augen. Sein Gewand ist einfach, aber er hat sehr viele und schöne Tätowierungen, wie man an seinen muskulösen Armen sehen kann. Er trägt eine Kette aus Metallplättchen um den Hals und ein kurzes, gut gemachtes Schwert.  
Er antwortet: „Mein Name ist Atticus McLeglean, aus der Familie der McSullivan, aber die Linie meiner Mutter stammt aus allen Clans Dalriadas, und meinen Vater habe ich nie kennen gelernt. Ich fühle mich hoch geehrt, aber hier muss eine Verwechslung stattfinden. Ich bin nicht adeligen Blutes, geschweige denn aus einer Königslinie.“  
Daraufhin erklärt Lord Iolair mit tragender Stimme, die jeden in ganz Dunadd erreicht, während er von innen heraus zu leuchten scheint, daß es wohl ein klares Zeichen der Götter sei, wenn sie jemanden erwählen, der das Blut aller Clans vereint.  
Und so geschieht es, daß Atticus McLeglean zum neuen Hochkönig von Dalriada gekrönt wird!*

Zu genau diesem Lughnasad wollen die Helden, nun wesentlich mehr durch festländische Freunde unterstützt, die bösen Artefakte vor Mordrus Schergen bergen. Ihnen begegnen die Werwölfe des Gaius Lupus in verschiedenen Versionen.

Um die dunklen Artefakte zu bekommen, müssen die Helden in 6 verschiedene Welten reisen, wo ihnen allerlei märchenhafte Wesen und Aufgaben begegnen. Sie schaffen es, den Weltenring „Modrwybydoedd“ aus der Traumebene zu holen, die Herrschaftskrone „Crunsrian“ von den Gottwölfen aus Dracoran zu bekommen. „Bronslaighre“, die seelenverschlingende Trauerklinge aus dem Land des letzten Einhorns und die Rüstung, „Armachddub“, „Dunkler Schutz“ aus dem Schattental holen sie ebenso, wie das Horn des Neubeginns, „Adharcdolamach“ aus dem Grab des CuChulhain. Mordru bleiben damit nur „Suilbalar“, das Auge Balors in seinem Herrschaftsszepter und „Draigdewiniaeth“, „Drachenmagie“, ein Umhang, der sämtliche Magie in sich aufsaugt. Um so wichtiger ist es für Mordru, die ihm fehlenden zu bekommen.





Zu Lughnasad des ersten Jahres des Hochkönigs Atticus McLeglean soll dem Treiben von Mordru nun endgültig ein Ende gesetzt werden. Die dunklen Artefakte waren über das Jahr an sicheren Orten versteckt gewesen, doch nun sollten sie alle zum „Dreimäderlhaus“ gebracht werden, um den großen Dunklen hervor zu locken. Die Wächterin des Landes Welledy bekommt von vielen ausländischen Freunden Unterstützung, von Aeval vom Schwarzen Kreis bis zum Bär der Horde Hondraks. Und zusätzlich sind nun auch die McDubh unter Königin Scathach wieder an ihrer Seite. Ihnen entgegen schickt Mordru die Kinder des Crom Cruach, faulige Riesenwürmer. Die Helden brauchen 7 helle Artefakte, wobei eines der Schlachtenkrähengesang ist, da sie nur damit sicherstellen können, dass der schwarze Wanderer auch tot bleibt, wenn er getötet wird. Die Äpfel der ewigen Jugend bringt ihnen ein Satyr mit, die Drachenköpfe bringen die McDubh und Branwen das benötigte Rezept. Die fehlenden Artefakte finden/fertigen sie jenseits des Portals. Leider stellen sich die McDubh als Anhänger Mordrus heraus, die auch die schwarze Rüstung für Mordru stehlen, und mittels eines Blutrituals Clan McLeglean ausrotten wollen. Königin Scathach stellt sich gegen das Ritual und sterbend rettet sie Kinder und McLeglean und stellt sich so als wahre Königin heraus, die trotz ihres Fomorblutes von Fitheach ins Sommertal geleitet wird. Mordru stellt sich zur finalen Schlacht, um seine dunklen Herrschaftsartefakte zu bekommen und wird mitsamt seiner Verbündeten McDubh vernichtet. Endlich ist diese dunkle Krise Dalriadas beendet.



Wenig später wird Clan McFitheach in den Königsrang erhoben, was Fitheach nicht erfreut, da er jetzt noch viel mehr Verantwortung hat und jetzt endgültig nicht mehr auf Abenteuer ziehen kann. Der Druid Ian wird nun auch von den Barden zur Verantwortung für seine Taten gezogen, da er nach Beendigung der Krise nicht mehr als Wächter des Landes relevant ist. Die Schmählieder beziehen sich auf Gefährdung des Landes durch Beleidigung eines Sidhekönigs, Heimtücke, Beihilfe zum heimtückischem Mord unter Gastrecht, versuchtes Auslösen eines Clanskrieges, etc.. Die Anruth Branwen McFitheach ist weiterhin als Gesandte von Ri Ruirech Iolair McLeglean in Whenua unterwegs, und hilft den Festländern zum Ruhm Dalriadas.





## **Dalriadische Lives**

Sternenspiegel (Margot Tischler, Dan Geberovich) 26.-28.7.2002  
Dalriadakeiler 10.6.2003  
Sonnenrad (Margot Tischler, Dan Geberovich) 20.-22.6.2003  
Schwanengesang (Caroline Geher, Markus Breier, Peter Jungbauer) 25.-27.7.2003  
Schwanengschnatter (Caroline Geher, Markus Breier, Peter Jungbauer) 14.10.2003  
The Fall of the Old Man (Skerolf Dickinger, Bernd Haberzettl) 23.-25.7.2004  
Dalriadakeiler 10.8.2004  
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 Haberzettl, Monika Haberzettl, Dominik Matscheko, A.Haas) 4.-6.8.2006  
Drei Mörder und ein Brainball (Silvia Ekker, Peter Jungbauer) 8.8.2006  
Dalriadakeiler 11.3.2007  
Innis Erin I – Zu Ehren der Göttin (Rene Dungal, Conny Novotny) 30.3.-1.4.2007  
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  
Innis Erin II – Steine, die die Welt bedeuten (Rene Dungal, Conny Novotny) 9.-11.11.2007  
Sliochd (Dominik Matscheko, Bernd Haberzettl) 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  
Innis Erin III – Der Tag des Diebes (Rene Dungal, Traute + Aelfric Mayer) 27.-29.3.2009  
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  
Inis Erin IV Taverne (Rene Dungal) 27.11.2010  
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  
Hochzeit zu Mittwinter (Margot Tischler, Arno Fikar) 17.12.2011  
Imbolg 2012 – bei Isabell (Moni Matscheko, Lena Steinmetz) 27.1.-29.1.2012



Imbolg bei den McEilidh 17.2.-19.2.2012  
Beltane an Gleann uisge-soilleir (Margot Tischler, Arno Fikar) 27.-29.4.2012  
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  
Schlafende Hunde (Ratmar Reisenberger, B+M Häusler) 25.-27.1.2013  
Nach Beltane (Jörg Lindmaier) 3.-5.5.2013  
Highlandgames 2013 (Moni+Dominik Matscheko, Lena Grafeneder) 9.5.-12.5.2013  
Verkehrte Welten (Boscho) 23.-25.8.2013  
Samhain – Branwens Hochzeit (D+M Matscheko) 18.-20.10.2013  
Bei den McCassedys (H.Schopfhauser, B.Häusler) 30.11.-1.12.2013  
On a dark winter's night (Caroline Geher, B+E Kersten) 27.-29.12.2013  
Barden an der Küste (Rene Dungal) 18.1.2014  
Kamin der Königin (Caroline Geher) 22.3.2014  
Der Blick zurück (Rene Dungal) 11.-13.4.2014  
Come by the hills (Christina Waldschütz) 12.-14.9.2014  
Anfang und Ende Imbolg (Hanni Schopfhauser, Jörg Lindmayer) 20.-22.2.2015  
Wenn das die anderen wüßten... Beltaine (Elisabeth, Markus) 1.-3.5.2015  
Comrghag am Handelskontor (Willy Schichta) 3.-5.7.2015  
Taverne (Agnes Perco) 23.8.2015  
Taverne (Jörg Lindmayer) 31.10.2015  
Tod eines Königs (Agnes Perco) 4.-6.12.2015  
Zwei Hochzeiten in zwei Jahreszeiten (Jörg Lindmayer, Ratmar reisenberger) 13.-16.5.2016  
Taverne (Jörg Lindmayer) 1.7.2016  
Alte Freunde, alte Feinde (Michi Brader, Marion Schatzl) 21.-23.10.2016  
Samhain (Hanni Schopfhauser, Jörg Lindmayer, Hoschi) 21.-23.10.2016  
Begräbnis 10.12.2016  
Comrghag 2 (Willy) 12.-14.5.2017  
Im Zeichen des Schwans (Silvia, Peter, Michi) 28.-30.7.2017  
Ein Tag in Caerddraig 4.2.2018  
Im Zeichen des Adlers (Silvia, Peter) 24.-26.8.2018  
Voices from the deep (Caro, Markus) 25.-28.10.2018  
Seitenwechsel (Hanni, Jogi) 3.-5.5.2019  
Im Zeichen der Schlange (Silvia, Peter) 30.8.-1.9.2019  
Toiseach na criche (Moni, Dominik) 31.10.-3.11.2019  
Im Zeichen des Wolfs (Silvia, Peter) 11.10.-13.10.2024  
Im Zeichen des Raben (Silvia, Peter) 29.8.-31.8.2025





# religion

Dalriader stammen im Weitesten von den *Thuata deDannan* ab. 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.



## religiöse funktionen

Hier wollen wir auf die Funktionen des Klerus, oder besser gesagt der Druiden etwas genauer eingehen. „Druid“ 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 Druide 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 später (siehe „Sozialsystem“) näher eingegangen wird: Druide, Druid und Ard Drui. Jeder Spieler fängt per default als Druide an, es sei denn er zahlt dafür, einen höheren Rank zu haben. Acolythen, Diener und Priester können sowohl Druide oder Druid sein, Hohepriester werden entweder Druid oder gar Ard Drui (steigen automatisch einen Rang).

Faith (auch 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 Filid, die Barden und Rechtsgelehrten gehörten im Weitesten 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 Götter. Dennoch gibt es nur einige wirklich Wichtige, die ich 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 MAEVE (oder MAB) ist.

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.

MACHA, MORRIGAN und MAEVE (MAB) sind Schwestern und doch eins, und sind die keltische Muttergöttin. Sie wird auch oft DANU genannt und ist die dalriadische Hauptgöttin. Ja, das Konzept der Dreifaltigkeit ist lange vor dem Christentum verwendet worden. Es gibt Tausende von Göttern, doch diese ist die Wichtigste.





**Danu – die Göttin als Gesamtheit** – Die **Erdmutter** ist das Land selbst. Sie geht eine symbolische Heirat mit dem Hochkönig ein, die diese Verbundenheit darstellt. Sie ist der Ausgleich, das Erkennen der Unwichtigkeit und doch zugleich unendlichen Wichtigkeit von Grenzen, die Gesamtheit der Natur und der Anderswelt. Sie ist Dalriada und jeder Einwohner ist mit ihr verbunden. Sie ist Macha, Maeve und Morrigan in einer Dreifaltigkeit.

**Macha** - Die Göttin der lichten Anderswelt, die Luft, die Sonne, das Leben, die helleren Aspekte vereinigt Macha in sich. Sie wird auch öfter als junge Frau dargestellt. Sie ist mit Bel verheiratet und herrscht über das **Sommertal**.

**Maeve (auch Mebd oder Mab)** - Die Göttin der düsteren Anderswelt, des Wassers und des Todes, all das ist Maeve. Sie wird auch oft als alte Frau dargestellt. Sie ist mit Cernunnos verheiratet und ist die Herrscherin des **Wintertals**.

**Morrigan** – Gestaltwandelnde **Kriegsgöttin**, Göttin der Lust, der Magie, der Prophetie, der Rache und des Krieges. Sie ist mit der Erde verbunden, dem Diesseitigen, ihre Symbole sind das Blut und ihre Raben. Sie ist die Erwählerin der Gefallenen, ohne sie kann ein Kampf nicht gewonnen werden. Sie ist aber auch die Mutter, die Göttin der Fruchtbarkeit, die das diesseitige erst ermöglicht. Sie ist bekannt als die große Königin, die oberste Kriegsgöttin, Königin der Geister und Gespensterkönigin. Auch Morrigu, Morrighan, Morgan.

**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.

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

**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

**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.

**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 Ehrenvollen Gott. Seine heiligen Tiere sind der Bulle, der Hirsch und die gehörnte Schlange. Auch Cerowain, Cernenus, Herne der Jäger



**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 Tuatha 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 Nahrungsmittel 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.

**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.

**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.





**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

**Math Mathonwy** – Gott der Zauberei und Magie

**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, Grianainech (Sonnengesicht), Cermait (Honigmund).

**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.





## 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.

*Die Riten, die hier vollzogen werden, variieren zum Teil von Tal zu Tal, von Clan zu Clan und von Familie zu Familie.*

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). Ein weiterer Ursprung der Feuer kommt daher, daß die Thuata bei ihrer Ankunft ihre Schiffe verbrannten (und so jeden Rückzug unmöglich machten).

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 gefuttert!

Ganz wie heute ist Maibaum oder eine gewählte Maikönigin ok - naja, woher kommen denn unsere Volksfestln? ;- ) 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 hab 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 gesamt 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 er 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 diskutieren, sich über jemand anderen beschweren, etc.





## **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 achten 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.)

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



## **andersweltwandeln**

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 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 halblüter 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“).*



## **Druiden als sc**

Im Groben darf sich jeder, der zaubern kann und eine dementsprechende Ausbildung besitzt Druiden nennen, d.h. sei er jetzt als Magier oder Priester gebaut.

Auch Alchemisten, reine Ritualisten oder einfach nur Gelehrte (ohne Magie in irgendeiner Form) können Druiden sein. Außerdem gibt es keinerlei Einschränkungen, Waffen oder Rüstungen betreffend für Druiden.

Um Brithem zu sein, braucht man Recht.

Um Druiden zu sein, braucht man Religion und Ogham.

Um Druiden zu sein, braucht man Religion, Ogham und 2 aus: Kultur, Recht, Geschichte, Anderswelt oder Legenden. (siehe auch weiter unten)

## **Heilige Symbole**

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



## **priester als Druiden**

In Dalriada werden nur Druiden der Muttergöttin (als wichtigste verehrte Göttin) als Priester gebaut, und zwar fest nach den folgenden Regeln. Dies hat den Grund, dass die meistverehrte Göttin fixe Vorgaben haben soll, wohingegen man bei den tausenden anderen Göttern sehr viel hineininterpretieren kann. 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 (d.h. er kann sich ohne Vorgaben seine Zauberei aussuchen.)

## **Die Muttergöttin**

LUFT : Macha, ERDE : Morrigan, WASSER : Maeve

MACHA, MORRIGAN und MAEVE sind Schwestern und doch eins, sie sind die keltische Muttergöttin, oder einfach DIE GÖTTIN (DANU). Ja, das Konzept der Dreifaltigkeit ist lange vor dem Christentum verwendet worden. Es gibt Tausende von Göttern, doch diese ist die Wichtigste.





## 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 lichte Anderswelt, die Luft, die Sonne, das Leben, die helleren Aspekte vereinigt Macha in sich. Sie wird auch öfter als junge Frau dargestellt.

### 3) Mab (auch Mebd oder Maeve)

Die düsteren Seiten, das Wasser und den Tod, all das verwaltet Mab. Sie wird auch oft als alte Frau dargestellt.

### 4) Morrigan

Die Kriegsgöttin wird mit der Erde verbunden, dem Diesseitigen, ihre Symbole sind das Blut und ihre Raben. Sie ist die Erwählerin der Gefallenen, ohne sie kann ein Kampf nicht gewonnen werden. Sie ist aber auch die Mutter, die das diesseitige erst ermöglicht.

## priesterzauber für druiden (signum)

Druiden der Muttergöttin (Priester) haben Spezialregeln. Sie brauchen „Seele 1“ und „Heilige Weihe“. **Sie sind die einzigen, die die nachfolgenden Zauber lernen können.** (Bitte einzeln unter „Besonderer Hintergrund“ eintragen.) Bevor der Druide andere (normale) Signum-Zauber lernen kann, muss er allerdings zuerst 7 der Zauber unten erlernt haben.

### Göttin als Gesamtheit (Hellsicht, Erkenntnis, Metamagie, etc.)

#### Blick über die Grenzen (16 Silben, 2MP) Kosten: 2LT

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.

#### Tore (Kurzritual, 1MP) Kosten: 1LT

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.

#### Strukturkenntnis (Kurzritual, 4MP) Kosten: 4LT

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.

#### Geas (72 Silben incl. des Tabus selbst, 9 MP) Kosten: 9LT

Dies ist höchste Macht der Druiden: Der Druide kann jemandem permanent ein Tabu auferlegen, muss aber in dessen Nähe sein. 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. inkludieren, oder auch etwas Konkreteres, „Schlage nie ein Kind“). Verstößt die Person gegen dieses Tabu, so wird ihr Schreckliches widerfahren, was bis zum Tod führen kann. (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 sehr schwer ohne dies sterben. Regeltechnisch bedeutet das, daß z.B. rote Erde in Schweinform bei „auf 0 fallen“ einen automatischen Todesstoß darstellt, umgekehrt aber ohne dieses einmal pro Live automatisch stabilisiert.

Kennt also jemand den Geas einer Person, hat er Macht über diese. Da Gessa normalerweise nur wichtigen Personen auferlegt werden, bringt dies allerdings einen Ehrge Gewinn für den Betroffenen mit sich (+100 Enech, siehe aber auch „Gessa“ weiter unten).

Es muss eine „Escapeklausel“ eingefügt werden, d.h. z.B. „außer Du trägst gelbe Kleidung“, mit der man das Tabu umgehen kann.

Die Auswirkungen müssen nicht tödlich, sondern können auch ein Nachteil sein (maximal 5 LT), z.B. „dann kannst Du nur mehr hinken“, aber natürlich wird dann auch nicht automatisch stabilisiert.



### ***Macha (Heilung, Licht, Anderswelt, etc.)***

*Andersweltwesen rufen (Kurzzritual, 2+MP)      Kosten: 2LT*

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. Eines der höheren Wesen kann nicht her gezwungen werden, aber der Druiden kann zusätzliche MP investieren, um sie anzulocken. Manche Wesen sind nur mit ihrem Namen zu rufen. Je nach dem gewünschten Dienst muss nun verhandelt werden, wobei auch hier zusätzliche MP als Bezahlung möglich sind.

*Vollkommene Reinigung (72 Silben, 9 MP)      Kosten: 9LT*

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.

*Andersweltwandeln (Kurzzritual, 5MP)      Kosten: 5LT*

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). Zurück zaubert man nochmal.

### ***Morrigan (Kampf, Blut, Schutz im Kampf, etc.)***



*Nicht heute (8 Silben, 1MP)*

*Kosten: 1LT*

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!

*Kampfesmut (Kurztitual, 6MP)*

*Kosten: 6LT*

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 zwei zusätzliche temporäre Lebenspunkte.

*Riastharte (72 Silben, 9MP)*

*Kosten: 9LT*

Das berührte Wesen wird (Dauer : eine Kampf) von Kampfesmut erfaßt und verspürt keine Angst und keinen Schmerz mehr (immun gegen Furcht und Schmerz) und erhält drei zusätzliche temporäre Lebenspunkte. 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** (Dunkelheit, Tod, Vergessen, etc.)

*Zone der Dunkelheit (24 Silben, 3MP)*

*Kosten: 3LT*

Erschafft eine Zone absoluter Dunkelheit (3m Radius um den Druiden, 1 Minute), nur der Druiden kann etwas sehen, Lichtzauber heben diese Dunkelheit aber auf. Die Fähigkeit „Blind kämpfen“ hilft auch. Die Finsternis ist das Revier von Mab!

*Seelenkälte (1 Wort, 3MP)*

*Kosten: 3LT*

Der Druiden zeigt auf das Opfer, spricht „Seelenkälte“ und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein und in die Seele, die einen Trefferpunkte Direkt-Schaden verursacht. Der Vorteil dieses Zaubers ist seine unglaubliche Geschwindigkeit.

*Kälte der Toten (80 Silben, 10MP)*

*Kosten: 10LT*

Der Druiden zeigt auf das Opfer und fürchterliche Kälte fährt diesem ins Gebein, die es sofort auf 0 Lebenspunkte bringt.



## **magier als druiden**

Magierdruiden funktionieren normal wie im Signum, sie rufen ihren Gott an, weil in Dalriada kein Unterschied in der Magie existiert.

### *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 irgendjemandem anderen erlernt werden!

### *Grad (5): 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 (6): Anderswelttor*

Analog zum Druiden(priester)zauber des 5. 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 (1 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.





## alchemisten 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 (3 LT)*

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 (d.h. mindestens für ein halbes Dutzend Personen)!*

*Mit diesem Vorteil kann ein Druide/Alchemist nun seine ihm bekannten Tränke im großen Rahmen brauen: Es kostet ihn nur **die Hälfte** der üblichen (Grad) **Alchemiepunkte** pro Portion, wenn er in seinem Kessel kocht, und er braucht 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).*





# sozialsystem und status

## galrisische sozialübersicht

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.

*Kursiv* kostet/bringt Punkte, **Fett** ist nicht für SCs!

Könige	Handwerker	Filid	Klerus	Andere
<b>Ard Ri</b> (Hochkönig)				
<b>Ri Ruirech</b> (Großclan)			<b>Ard Drui</b>	
<b>Ri Thuat</b>				
<b>Ri Thuaithé</b>		<b>Ollam</b> (Großmeister)	<i>Druid</i> (Oberdruide)	
<b>Adelige</b>				
<i>Tanaisé Rígh</i> (Thronfolger)				
<i>Aire Tuise</i> (Hochadel)	<i>Suad Sairsi</i> (Baum.)	<i>Anruth</i> (Meisterbard)	Druide	
<i>Aire Ardd</i>		<i>Brithem</i> (Richter)		
<i>Aire Desso</i> (Niederadel)	<i>Midach</i> (Arzt)	<i>Cli</i> (erf. Barde)	Faith (Seher)	<i>Aire Echta</i> (Sheriff)
<b>Freie</b>				
Fer Fothlai (Großbauer)	Gobae (Schmied)	Cano		
Mruigfer (reich)		Brithem (Anwalt)		
Boaire		Doss (Jungbarde)		
Aithech		Cruit (Musiker)		
Ocaire (Kleinbauer)	Saer (Tischler)	MacFurmid (Geselle)		
				<b>Unfreie (Besitzer?)</b>
				<i>Mug / Cumal</i>
				<i>Senchleithe</i>
				<i>Bothach</i>
				<i>Fuidir</i>

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.

Zu jedem Stand sind folgende Dinge angegeben:

ENECH, d.h. das Enech, mit dem der Charakter beginnt. Das ist gleichzeitig die Menge an Enech, die dieser Stand wert ist, bzw. die Menge an Enech, die die Person mindestens haben muss, um diesen Stand innehaben zu können.

Ehrenpreis (siehe Rechtssystem)

BESITZ, d.h. der Mindestbesitz, um diesen Stand halten zu können

KLIENTEN, d.h. wie viele Klienten man haben darf, dies hat Einfluss auf die Familienehre

SCHUTZ, d.h. wie vielen Personen man permanent Schutz (Gastrecht) geben kann.

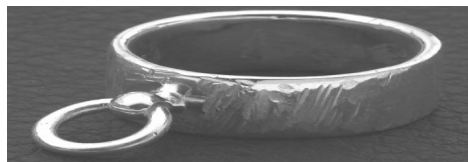
Zur Erinnerung: ohne Schutz (Gastrecht) ist ein Fremder vogelfrei.

Kurzfristig (d.h. etwa 3 Tage) kann man allerdings beliebig vielen Personen Gastrecht verleihen, das ist besonders an den Festtagen wichtig.

## **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 Adelligen 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 Adelliger 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 Adelligen, 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 Adelliger 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 déso

Dies ist der niedrigste Adelsrang, und besteht sozusagen aus dem 'kleinen Landadel' und stellt sozusagen die 'Masse' der Adelschicht 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 déso 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 déso befinden. Sein 'Herrschaftsbereich' erstreckt sich dadurch vermutlich über einige Dörfer, eventuell sogar über ein ganzes kleineres Tal (indirekt über seine Aire déso-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 ríg

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 ríg 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 Adelige 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. Ihn 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 Adeligen 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.*

### Sonderstatus: Ard Righ

Der Hochkönig (oder Ard Rí) steht dermaßen über allen anderen Königen, daß es sinnbefreit ist, ihm so etwas wie Besitz und Klienten zuzuordnen. Er ist der alle 7 Jahre erwählte Gemahl der Erdmutter und die höchste Gerichtsbarkeit des Landes. Alle anderen Könige sind ihm untertan. Seine Ehre ist unantastbar (außer man will sich mit den Göttern selbst anlegen). Sein Wort ist die Wahrheit und das Gesetz. Wenn er sagt, jemand ist tot, dann ist diese Person nicht mehr existent. Der kleine Nachteil dieses Ranges ist, daß er alle 7 Jahre neu bestimmt wird, weil der alte Hochkönig rituell der Erde zurück gegeben wird – er wird blutig geopfert und sein Blut bestimmt den nächsten, den neuen Hochkönig.



### **klerus (eclairs)**

Druiden stehen außerhalb des normalen Sozialsystems. Sie dürfen keinen festen Besitz haben, da sie niemandem außer der Druidenschaft verpflichtet sein dürfen. Andererseits sind sie aber je nach Rang weltlichen Rängen gleichgestellt. (Die McDubh-Globule hat mehr Unterteilungen.)

Ihre Macht haben sie als Berater der Könige und Verbindung zu den Göttern und zur Anderswelt.

Allerdings wäre es natürlich blauäugig, zu glauben, daß Druiden nicht ihren Clans zugetan sind.

Auch ist es ihnen nicht verboten, in Kriegszeiten an der Seite ihrer Familie zu stehen.

Es ist nur zu beachten, daß ihre höchste Loyalität dem Land selbst gehört, nicht ihrem Clan.

### 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 Druide 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. Filid müssen keinen Besitz haben, um ihren Stand zu halten, aber sie dürfen.

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“.

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 Snger, Harfen-, Flotenspieler 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 mglich war, Preislieder zu singen/dichten – und damit das Prestige einer Person zu erhhen, oder Satiren zu dichten – und damit das Ansehen einer Person zu schmlern. Natrlich 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 schmlern oder vergrern konnten – der Respekt und die Furcht vor Filid, die einem in den literarischen Texten hufig begegnet, wird hierdurch deutlich besser verstndlich.

Natrlich befassen sich die Rechtstexte auch mit dem Missbrauch dieser quasi-mystischen Fhigkeiten. 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 fr unrechtmige Satire – der Poet muss in solchen Fllen den Ehrenpreis der geschdigten Person zahlen. Noch fter aber verliert der Fili durch solche kriminellen Satiren seinen Status und somit seine rechtlichen Ansprche (zum Beispiel auf die Eskorte, die ihm zusteht oder die Krankenbehandlung, die seiner Position eigentlich entsprche).

Fr Dalriada gilt: Der Poet muss den Ehrenpreis der geschdigten 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 Verfgung hat, wenn der Ehrverlust stark genug ist.

Eine der wichtigsten Rnge der Gelehrten ist die der Brithem – professionelle Rechtsgelehrte! Zwar wird auch von Druiden und Knigen erwartet, da sie Recht sprechen knnen, da aber jeder Dalriader einen Rechtsbeistand (Anwalt) haben darf, ist dieser Stand natrlich sehr gefragt.

### Brithem

Diese Schicht ist die der professionellen Rechtsvertreter, sozusagen die Rechtsanwälte der Kelten. Ein Mann, der vor Gericht mu, 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 untersttzen kann. Der Rechtsanwalt wird gleichgesetzt mit der Schicht der Mruigfer. Im Gegensatz zu diesen ist fr einen Brithem jedoch weder Land- noch Viehbesitz notwendig, sondern er mu, neben dem fr diesen sozialen Stand notwendigen Enech ber die entsprechenden Kenntnisse in weltlichem und geistlichem Recht verfgen, um einen Fall korrekt dem Gericht prsentieren zu knnen.

*Der Ehrenpreis eines Brithem betrgt 6 St. 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 fr einen Brithem jedoch weder Land- noch Viehbesitz notwendig, sondern er mu, neben dem fr diesen sozialen Stand notwendigen Enech ber die entsprechenden Kenntnisse in weltlichem und geistlichem Recht verfgen, um in jedem Fall korrekt Recht sprechen zu knnen.

*Der Ehrenpreis eines Brithem betrgt 15 St.*

*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 dáma '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 Handwerkern 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 sairsi

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 sairsi beträgt 20 Sét. ENECH: 255 SCHUTZ: 8*



## **sonderformen**

### 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 Adelligen 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)Adelligen. 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 déso. Tatsächlich gelten für einen Aire échta all jene Bedingungen, die auch für einen Aire déso 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.





## **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 Könige! Es kann sich notfalls jemand den Rang eines Tanaise Ri (Thronprinz) nehmen, doch sollte aus irgendeinem Grund sein Vater sterben, so wird dieser Charakter dann zum NSC.

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

***Könige können keine SCs sein!***

### ***Folgende Stände sind mit Kosten bei der Charaktererschaffung verbunden***

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!

Die Adeligen und Könige haben ihren jeweiligen Ehrenpreis bei jeder Veranstaltung neu zur Verfügung (aufheben kann man das allerdings nicht), für etwaige Geschenke, Beleidigungen, etc.. Barden und Druiden haben das nicht, da sie anderweitig verpflichtet sind (deshalb sind sie billiger). Allerdings dürfen Barden Besitz haben (und können sich auch z.B. als Hofbarde verpflichten), können also im Gegensatz zu Druiden auch Reichtum anhäufen.

Ist man ein Unfreier (Sklave), so ist dies ein Nachteil : *Hintergrund : Sklave –2LT*

### ***Für Adelige, Könige und bestimmte Barden und Druiden gilt:***

*Hintergrund : Aire desso +1LT*

*Hintergrund : Aire ard +2LT*

*Hintergrund : Aire tuise +3LT*

*Hintergrund : Tanaise rig +4LT*

*Hintergrund : Druid +3LT*

*Hintergrund : Anruth +3LT*

### ***Vorbedingungen***

Es gibt 7 dalriadarelevante Wissensskills:

- Kultur
- Recht
- Geschichte
- Religion
- Anderswelt
- Legenden
- Lesen/Schreiben: Ogham (nur für Druiden und Barden)

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.



## BARDEN als SC

Barden (bzw. Filid) sind inherent mit dem Sozialsystem Dalriadas verbunden, und im Gegensatz zu Druiden dürfen sie auch weltlichen festen Besitz ihr Eigen nennen.

Ähnlich wie Druiden sind sie primär für den Erhalt und die Weitergabe von Wissen zuständig.

Ich möchte an dieser Stelle auf ein paar Besonderheiten der Barden Dalriadas hinweisen.



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).

Es gibt eine „*Besondere Eigenschaft: Besonderer Hintergrund*“ für Barden, die dies wollen:

**Bardengesänge** → Kosten: 3 LT

Auf Dalriada unterscheiden sich Barden auch in der Art, wie sie Zauber(gesänge) wirken von anderen Zauberwirkern, wie den Druiden und Andersweltwesen.

*Barden mit diesem Vorteil können die unten angeführten speziellen Gesänge erlernen. Der Zaubereffekt wirkt 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! Die Wirkung des Zaubers ist auch auf den Wirkungsbereich eingeschränkt, d.h. außerhalb der Hörreichweite hört auch die Wirkung des Zaubers auf.*

**Folgende Bardengesänge können nur von Barden mit dem obigen Vorteil erlernt werden:**

*Berserkergesang*

Kosten/MP: 6

Wirkt nur im Kampf. Während die Bardin singt, werden ihre Verbündeten von der Riastharte 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.

### *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.

### *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.

### *Murder of Crows*

Kosten / MP: 6

Der Barde muss bereits in einer Werrabengestalt sein, und verzaubert durch seinen Gesang alle Freunde in Raben Morrigans. Masken mitnehmen! Dies gibt ihnen „Große Wergestalt“ mit magischen Klauen, +2 TP und Regeneration 1/h.



### *Sonnengesang*

Kosten / MP: 4

Solange der Barde singt, erstrahlt er in einem hellen Licht (Lampe verwenden), das auf alle lichtempfindlichen Wesen genau wie Sonnenlicht wirkt. Das bedeutet, daß z.B. Vampire verbrennen, auch wenn sie nächtens unter der Erde sind, oder Trolle versteinern.

### *Zeitgesang*

Kosten / MP: 6

Solange der Barde singt, bewegen sich ALLE (Freunde und Feinde, außer dem Gesang des Barden) in Slow Motion (Verlangsamung).



# ehre

## **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 günstiger kaufen kann. 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.

Leute, die ehrenhaft sind, haben eher Glück, Leute, die Enech verlieren sicher Pech! Es soll schon vorgekommen sein, daß diejenigen, die (aus welchen Gründen auch immer) gerade viel Ehre verloren haben, die Treppe hinunter in ihren eigenen Dolch gestürzt sind. Dalriader, die (vielleicht sogar mehrfach) bei all ihrer Ehre schwören, sollten sich auf ein baldiges Ende einstellen, besonders wenn dieser Schwur nicht komplett unter der Kontrolle dieser Person steht. Ich möchte hier aber nicht konkrete Regelauswirkungen auf die Gesundheit einer Person angeben, das Enechsystem ist als Spielimpuls gedacht. Soziale Auswirkungen hingegen gibt es sehr wohl: so verliert z.B. eine Person, die unter das Mindestenech ihres Standes fällt, sofort Rang und Lehen.

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, d.h. auch: Unwissenheit schützt vor Enechverlust nicht). Es bedeutet aber dennoch weiterhin, dass kaum jemand absichtlich unehrenhaft handeln wird, denn sonst wird er über kurz oder lang Verdammnis ernten.

Dalriader erkennen an der Menge des Enechs, das an einen Schwur gebunden wird die Ernsthaftigkeit des Schwörenden. Einem Schwur oder Vertrag, der bei einer großen Menge Ehre geleistet wird ist eher zu vertrauen. Wenn jemand bei nur 1 Punkt Enech schwört, daß er kein Mörder ist, wird wohl Blut an den Händen haben...

In Realität war Ehre natürlich weder spürbar, noch messbar, aber Dalriada ist ein Fantasyland!

Enech wird von Dalriadern „gefühlt“, 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).

Da auch jeder Vertragsabschluss und jedes Gerichtsverfahren beschworen wird, zeigt das auch die inherenten Probleme Dalriadas mit Festländern: wie soll man jemandem trauen, bei dem man nicht spüren kann, wie ernst es ihm mit einem Vertrag ist? Wie soll jemand eine Rechtsperson sein, wenn er vor Gericht nicht sinnvoll schwören kann?

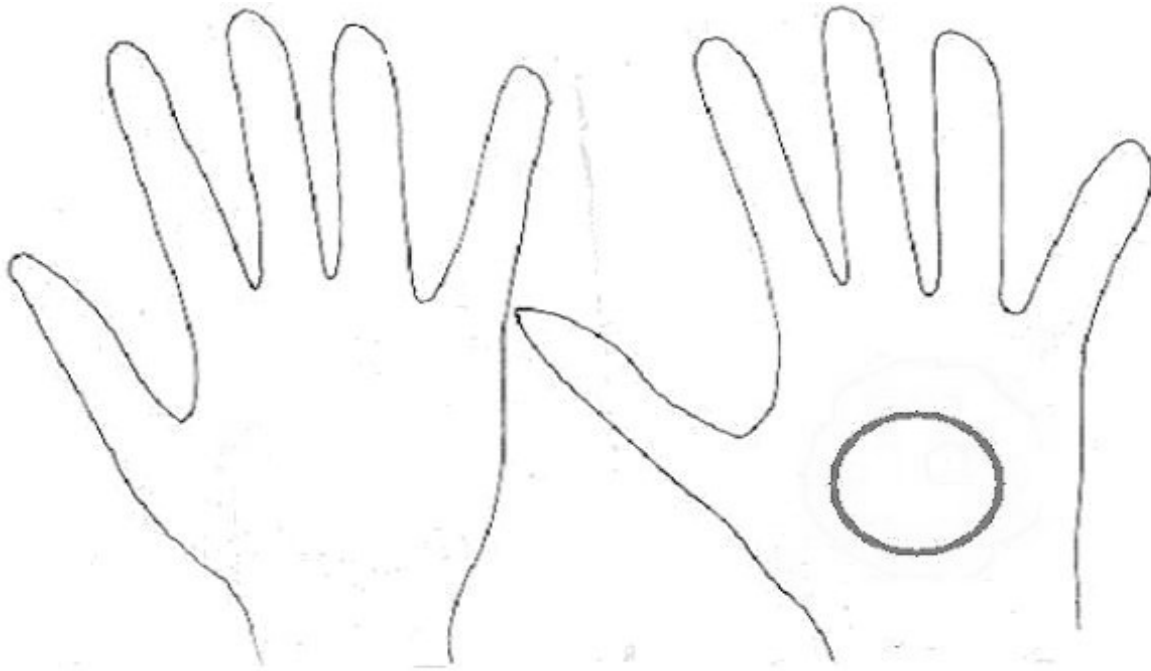
Um dieses Erkennen deutlich zu machen, tragen dalriadische Spieler eine Zeichnung auf der Hand, die die ungefähre Enechkategorie angeben soll, die für andere Dalriader spürbar ist. Diese Zeichnung ist per default nicht IT da, sie stellt die Aura dar und soll auch tatsächliche Veränderungen im Enech einer Person für andere Spieler erkennbar machen. Enech wird üblicherweise blau aufgemalt.



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 die SL oder 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!

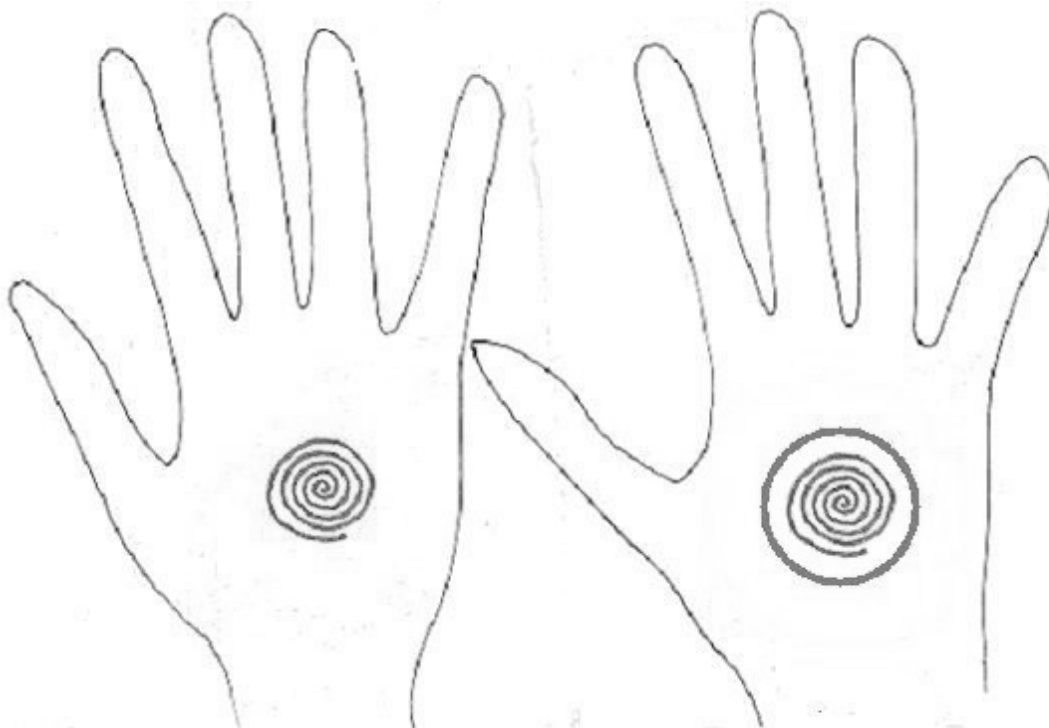


Es gibt 10 Möglichkeiten (plus natürlich das völlige Fehlen von Ehre):



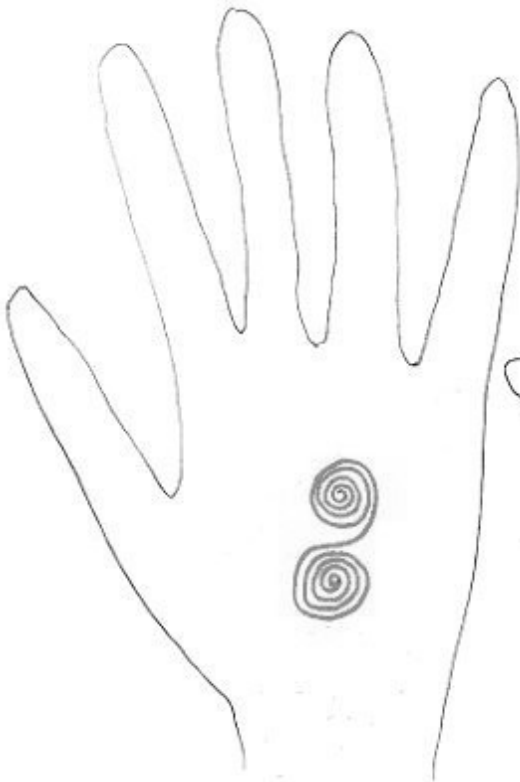
Kategorie 0: kein Enech,  
z.B. Ausländer oder Vogelfreie

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

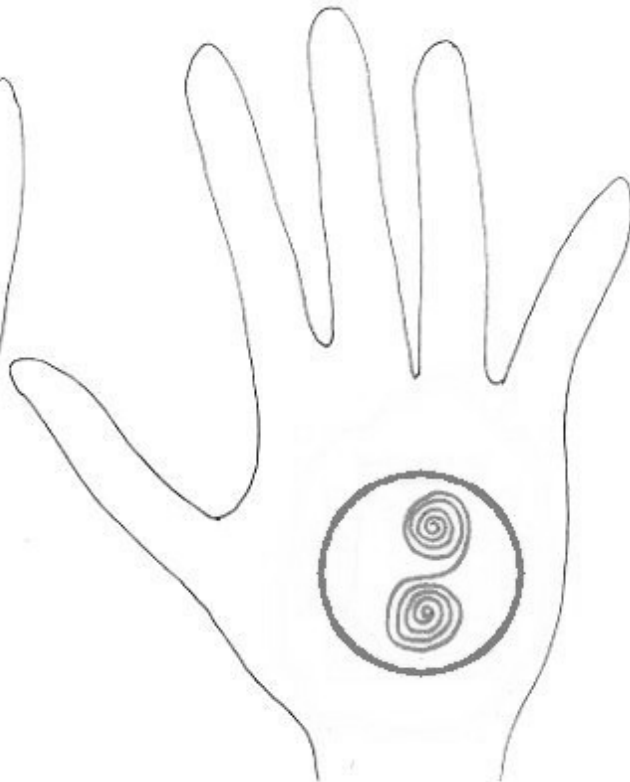


Kategorie 2: 21 (3x7) – 69 Enech  
z.B. Bauern

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



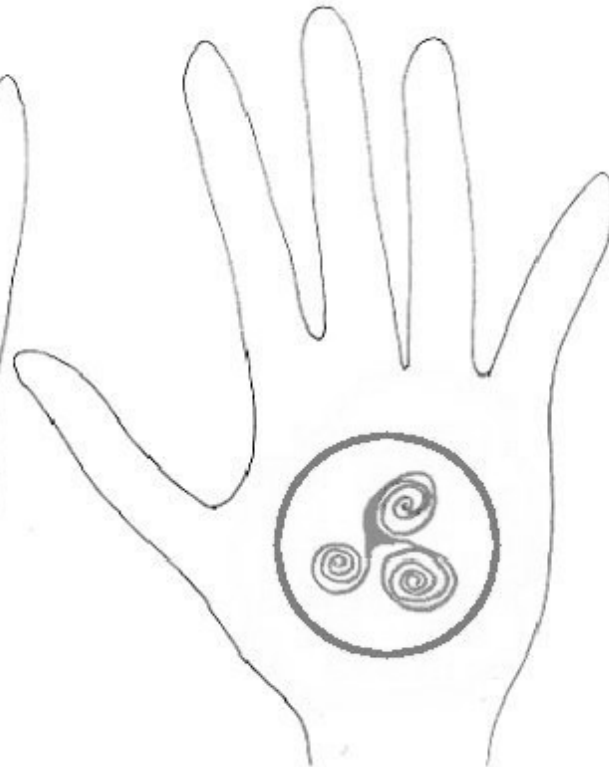
Kategorie 4: 700(7x100)– 2099 En.  
z.B. hoher Adel, Könige, Helden



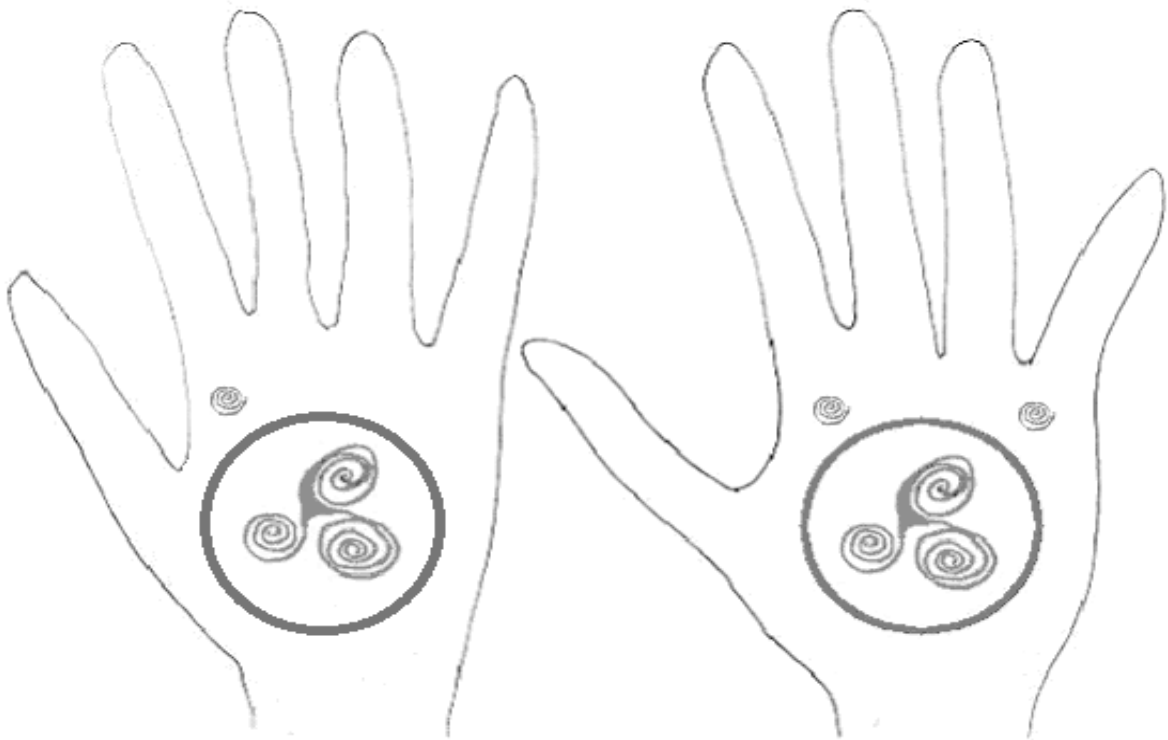
Kategorie 5: 2100 (3x7x100)– 4899 En.  
z.B. große Könige, Helden



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





## **enechgewinne und -verluste**

Da eine zentrale Verwaltung des Enechs aller Charaktere nicht so gut funktioniert, ist jeder selbst für sein Enech verantwortlich (analog zu seinen XP). Um das zu erleichtern, habe ich jetzt in einer Tabelle alles Notwendige zusammengefasst. *(siehe nächste Seite)*

Wegen seiner sozialen Relevanz gibt es auch Vorteile und Nachteile:

*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.*

### *Enech für Andersweltwesen*

Wesen aus der Anderswelt sind per Definition wandelndes Enech, d.h. einfach urtoll! *Aber auch für sie gibt es nur die oben gezeigten 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) Vor seiner Einbürgerung begangenen Heldentaten geben 1/3 (ein Drittel) des normalen Enechs.

2) Für alles in den ersten 7 Jahren (Spieljahren!!!) als Dalriader erhält er 2/3 des normalen Enechs.

3) Ab dem 7. Jahr gilt er als vollständiger Dalriader, alles Enech wird ihm voll angerechnet!

### *Bardische Lob- und Schmählieder*

Das Enech von bardischen Liedern wird (genau wie bei Familienenech) gezehntelt (durch 10)

gerechnet, wenn es auf eine ganze Familie oder Clan gesungen wird. Bardische Kraft muss sich

hier verteilen und ist damit nicht so stark, wie wenn eine Person oder kleine Gruppe besungen wird.

(D.h. im konkreten Fall, daß in Clan McLeglean *nicht* jeder Bauer durch Branwens Loblieder 1000

Enech bekommen hat, sondern *nur* 100.) Natürlich ist damit auch eine Satire auf einen ganzen Clan

nicht ganz so schlimm. Für erwähnte Personen gilt natürlich die normale Enech-Berechnung.

### *Ein paar Bemerkungen:*

Befohlener taktischer Rückzug gilt nicht als fliehen - Tapferkeit ist nicht gleich Blödsinn

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

Enech ist eine persönliche Sache, deshalb gilt auch alles gegen Ehrlose (Fremde) Begangene.

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

man nicht mehr sein Lehrling ist, d.h. 1/50 des Enechs des Lehrmeisters (= 1/5 des

„Vertragsenech“) bleibt auch nach Beendigung des Vertrages erhalten.



	<b>Enech</b>
Sozialstatus	siehe Sozialstände
Landbesitz: pro 7 cumal über dem Sozialstand	+5
Verträge (Klienten, Hochzeiten, Lehrverträge, etc.)	+1/10 des Anderen (max. 500)
Erste Andersweltreise	+100 (einmalig)
<i>Verunstaltung</i>	-50
<i>Heimlichkeit, auch gegen Ehrlose</i>	-30
<i>Gift (heimlich incl.), auch gegen Ehrlose</i>	-50
<i>Feigheit (nicht selbstmörderische Dummheit)</i>	-5 bis -100
Tolle Taten (nach SL)	+5 bis +100
Andersweltblut	+100 bis +1000
Volles Andersweltwesen sein (nicht für SC)	+1000 plus
Heirat o.Ä. mit Andersweltwesen	+100 bis +500
Gessa	+5 bis +50
<i>Bruch eines Geas (Voll / Auswirkung / Tod)</i>	-10x / -5x / -0 des Geas
Preislied eines Barden (siehe Barden)	+5 bis +50 (mal Metrum)
<i>Schmählged eines Barden (siehe Barden)</i>	-10 bis -50 (mal Metrum)
Bardenlieder auf größere Gruppen (Familien)	1/10 des Gewinns / Verlustes
Freigiebigkeit: pro Goldmünze	+1 (max. 100/y)
<i>Geiz, Gier: pro Silbermünze Ersparnis</i>	-1
Zweikampf: Sieg	+1/10 des Gegners
<i>Zweikampf: Niederlage</i>	- 1/10 eigenes
<i>Verbrechen (nach SL, die Tat an sich)</i>	-5 bis -100
Gericht: Sieg (Kläger)	+1/10 eigene Sozialstufe
<i>Gericht: Niederlage (Beklagter)</i>	- 1/10 Sozialstufe Sieger
<i>Zulassen der Beleidigung der Familienehre</i>	-1/10 eigenes
<i>Sinken der Familienehre pro Punkt</i>	-1
Eingewanderte: Vor Einbürgerung / 7 Spieljahre / Danach	1/3 des Enechs / 2/3 / Voll
Auslandsabenteuer(nicht in Dalriada)	Gelten voll
Götterbegegnung (direkt)	+50 bis +150
Drachen oder <u>echte</u> Firbolg, Fomor besiegen	+150
Meisterprüfung	+150
Ehrentitel, Meisterschwert, etc.	+100
Gesamtsieg bei einem großen Wettbewerb	+50
<b>Heldentat (pro Live, pauschal)</b>	<b>+5 bis +100</b>
z.B. „Im Zeichen des...“ Kampagne je +100, Jahresfest Schw.Kreis +50, Highlandgames +30	



## 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. Es wird erzählt, daß Barden damit bereits Könige gestürzt haben.

Allerdings wird auch erzählt, daß – ob berechtigt oder nicht – solcherart Geschädigte am Barden dafür Blutrache verübten.

Diese Macht ist der Hauptgrund dafür, warum Barden überall geachtet und manchmal auch gefürchtet werden. Die Gesellschaft und die Gemeinschaft der Barden selbst achtet üblicherweise darauf, daß Barden diese Macht nicht (zu sehr) mißbrauchen.

Dies soll hier 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. 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.
- 2) Passend zu einer Tat kann ein Barde auch immer nur ein Loblied/Satire singen. Mehrere Barden dürfen natürlich eine Tat auch mehrfach besingen.
- 3) 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. Erstes (niedrigstes) Metrum gilt für alle Barden im Rang Fochloch bis Cli (d.h. die „normalen“ (SC)Barden), zweites Metrum ist für den Bardenrang Anruth und Ollam zugänglich (also für SCs mit dem Rangvorteil).
- 4) 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.
- 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 Schmählied.
- 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.
- 8) 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.



## Duelle

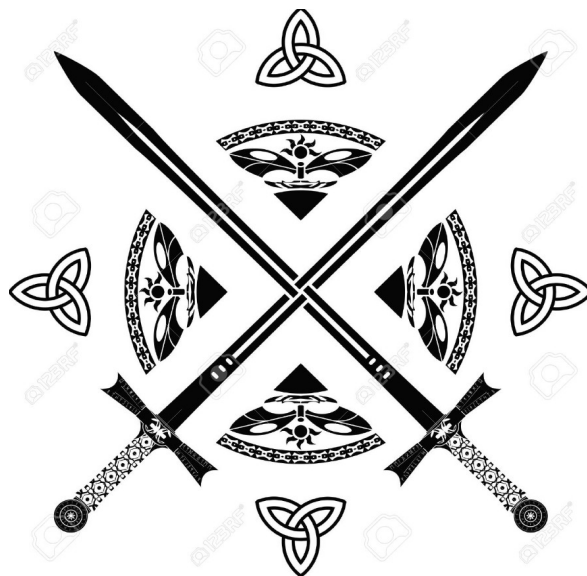
Duelle sind eine formelle Alternative zum Gerichtssystem, aber auch vor Allem eine Alternative zu völlig willkürlichem Töten und Blutvergießen.

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.

Dies bietet natürlich auch eine Möglichkeit, wie man sich in Dalriada einen „Assassinen“ vorstellen kann: es ist eine Person, die mit möglichst seltenen Waffen umgehen kann, und dann ihre „Zielperson“ dazu bringt (im Zorn) eine Duellforderung auszusprechen. Der Killer wählt dann natürlich eine Waffe, die der andere nicht beherrscht und als Duellart bis zum Tod. Sollte letzteres nicht möglich sein, so kann dann ja immer noch ein „Unfall“ passieren... Wer weiß schon, wie stark sein letzter Schlag ist?

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.



## gessa

Ebenfalls vom Enech abhängig sind spezielle Tabus, genannt 'Gessa'. Bei einem Geis (Einzahl von Gessa) handelt es sich um eine Verhaltensvorschrift, die einer Person auferlegt wird und deren Bruch zu Ehrverlust und in Folge oft zur Ausstoßung aus der Gesellschaft oder sogar zum Tod 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. Allerdings ist dies in der Praxis nicht immer so einfach, da nur die höchsten Druiden der Muttergöttin (regeltechnisch) zum Zauber „Geas“ Zugriff haben. Alle anderen werden wohl diesbezüglich auf das Wohlwollen der Götter angewiesen sein.



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.

*Gessa bringen prinzipiell Enech, wenn sie geweissagt werden (wenn man sie bekommt), denn schließlich muss man eine wichtige Person oder Held sein, um so einen Geas überhaupt zu verdienen.*

*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!

*Besondere Eigenschaft: Besonderer Hintergrund*

*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...)

### ***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*

„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*



## **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.

Dies variiert allerdings ein wenig je nach Clan, da z.B. Clan Fraser sehr viel mehr Handwerker hat, als jeder andere Clan. Es handelt sich also um idealisierte Zahlen.



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 hauptsächlich 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.

### **Was sind Klienten?**

Klienten sind spezielle Lehensmänner, 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. McFitheach) 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 auch aus seiner Familie aussuchen, muss aber die 7 direkt unter ihm Stehenden (z.B. ein Aire tuise seine 7 Aire ardd) nehmen.





### **Familienehre**

Da die Familie in der keltischen Welt der Teil der Gesellschaft ist, der die Existenz des Charakters sichert und ihm einen Rechtsstatus verschafft, gibt es natürlich auch die Familienehre. Diese ist für jeden Dalriader somit von ungeheurer Bedeutung! Im Prinzip funktioniert die Familienehre ähnlich wie die persönliche Ehre: sie hängt vom Stand der Familie und von den Taten und der Bedeutung der einzelnen Familienmitglieder ab.

Steigt die Familienehre, so gewinnt die Familie an Einfluss und Bedeutung, ähnlich wie die Auswirkungen bei der persönlichen Ehre, nur weiter gestreut und noch subtiler.

Die Beleidigung der Familienehre ist 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.

*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.*

### **System**

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.

NSCs werden mit ihrem Standesenech berechnet, SCs dürfen durch das eigene 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.

### **Beispiele**

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

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



Aber: *Familienenech McFitheach:*

Fitheach ist Ri Thuaithe der McFitheach. (114 Klienten) Seine 1561 sind besser als 91 und ersetzen sie. Besondere Familienmitglieder/Klienten sind: Fenella (Silvia, 434), Branwen (Silvia, 978), Don Esteban (Peter, 379). Loblieder auf die Familie: 160. Andere: 3098.

Das ergibt: Familienenech McFitheach = 6610



## 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. Festländer ohne spezielle Verträge sind keine Rechtspersonen und damit defacto vogelfrei. In der Praxis wird allerdings meistens nicht so heiß gegessen, wie gekocht. Clans wie die McLeod können damit aber legale Piraterie gegenüber Festländern betreiben.

### 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 Adligen 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 Adligen 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. Trunkenheit gilt nicht als Milderungsgrund, Wahnsinn oder Unwissenheit schon.

Hinterhältiges Handeln wird immer schwerer bestraft, als 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 (½-3/2 Gold)
Bruch der Gastfreundschaft	x 3
Körpervverletzung (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 + ¼ Ehrenpreis des Besitzers
Beleidigung	Nur der Ehrenpreis
Nicht Gewähren von Gastfreundschaft ohne Grund	1 set (½ Gold)
Grenzverletzung („Hausfriedensbruch“)	1 Gold
Vertragsbruch (je nach Wert des Vertrages)	1 set – 9 cumal (½-27 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:  $(8 \text{ cumal Ehrenpreis Finn}) \times \frac{1}{4} + (6 \text{ cumal für die Sklaventötung}) - (6 \text{ set} = 1 \text{ cumal Ehrenpreis Angus für die Beleidigung}) = 7 \text{ cumal (21 Gold)}$ , die Angus an Finn zu zahlen hat, sonst wird Angus versklavt

z.B.: Tanaise Rigana Seonaid vergiftet den reisenden Druiden Culwch, woraufhin dieser erblindet:  $[(20 \text{ set} = 10 \text{ Gold Ehrenpreis Culhwuch}) + (7 \text{ cumal} = 21 \text{ Gold Verstümmelung})] \times 5 \text{ (Gift)} = 155 \text{ Gold (= 51 Cumal, 4 set)}$ , 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:  $(10 \text{ set} = 5 \text{ Gold Ehrenpreis}) + (1 \text{ cumal} = 3 \text{ Gold Raub}) + (1 \text{ Gold Wert Kuh}) = 9 \text{ Gold} = 3 \text{ cumal}$



### ***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.

#### *Formen der Ehe: 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 Banchomarbae, 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.

### ***Homosexualität***

Homosexualität wird eigentlich nicht sanktioniert. Kann nur für die Frau ein Grund für Scheidung sein! (siehe oben!) Wenn man den Bußbüchern Glauben schenkt, kanns nicht so selten vorgekommen sein...(Da bekommt man ja den Eindruck, alle Iren seien schwul gewesen!)



# politik

Wenig überraschend gibt es auch in Dalriada politische Zwistigkeiten. Die 8 Großclans werden von starken Persönlichkeiten regiert, und diese verfolgen natürlich auch eigene Ziele. Die größte Rivalität besteht in den letzten beiden Jahrhunderten zwischen Clan McLeglean und Clan deBruce – haben doch in den Jahrhunderten davor die deBruce das politische Geschehen dominiert, doch sind sie für Viele zu konservativ. Nun stellen die McLeglean, anpassungsfähig und voller Energie die stärkste politische Macht dar, ja, sogar die einzige Errungenschaft eines deBruce – Hochkönigs wurde durch die Öffnung zu nichte gemacht, die ja einen Erfolg der McLegleans darstellt. Doch gibt und gab es natürlich auch immer wieder Streitigkeiten zwischen anderen Großclans. Um großflächige Bürgerkriege zu vermeiden, setzte die Erdmutter das Amt des Hochkönigs ein.

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. Sein Blut fließt zum neuen Hochkönig, der damit dieses Amt für die nächsten 7 Jahre einnimmt. Er ist die höchste Gerichtsbarkeit des Landes, der auch über Großkönige urteilen kann.

Der Hochkönig der Öffnung war BRIAN Mac CONNOR, ein ehrenwerter Mann und weiser Herrscher.

Der aktuelle Hochkönig ist Atticus McLeglean, ein Zeichen der Einigkeit aller Clans.

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 50 Unterkönige.

Es kann natürlich immer wieder zu kleineren Blutfehden kommen, doch wenn diese zu sehr eskalieren, muss sich der jeweilige Lehensherr dessen annehmen, bevor es bis vor den Hochkönig kommt. Fehden müssen natürlich nicht immer kriegerischer Natur sein, die wesentlich brutaleren finden vor Gericht, über Barden und an den Höfen statt.





## **politische Beziehungen zum festland**

Diese wurden mit Whiskey Valley durch Aire Ehta Reagar Mac Lonnert und dem Tanaise 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 Handelsbeziehungen über die McDonalds, damit kam es automatisch zu einem 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 Whenua im Allgemeinen sind die Beziehungen sehr gut, wobei Dank Anruth Branwen McFitheach besonders mit dem Schwarzen Kreis und den Bluteichen fast schon etwas wie eine Freundschaft besteht. In Ancora gibt es sogar eine Stadt der vielen Kulturen mit einem dalriadischen Stadtteil, der Dun Anda genannt wird. Mit Ostabona gibt es hervorragende Handelsbeziehungen, und einen regen kulturellen Austausch, so ist z.B. seit kurzer Zeit Lughnabash der angesagteste Sport in Ostabona.

*Auch wenn Dalriada sehr gut alleine funktioniert, so sind doch alle Clans aufgerufen, für gute Beziehungen mit dem Rest der Welt zu sorgen, um den anderen Völkern ein Vorbild zu sein.*

Die Begeisterung bezüglich der Öffnung variiert sehr stark bei den einzelnen Clans. Sie hat ihre Vorteile und Nachteile, die je nach Clan überwiegen. Die deBruce waren schon immer Gegner derselben und man wird selten ein fremdenfreundliches Wort hören. Clan McLeglean ist ein Befürworter, hat er die Öffnung doch initiiert – u.A. sind hier auch die meisten Einbürgerungen zu verzeichnen. Fraser, McDonald und McFiddich treiben Handel, McDubh sind ohnehin eher zurückgezogen, McConnor ist gastfreundlich, und McLeod freut sich über vermehrte legale Piraterieoptionen.





## **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

Personen und Clansoberhäupter sind zu Zeiten des Hochkönigs Brian McConnor bzw. Rodri McFiddich angegeben, d.h. zwischen Öffnung und multiverseller Spaltung. Persönlichkeiten (oder deren Gesundheitszustand) können damit je nach Globule variieren, das Selbe gilt auch für diverse Unterclans.

### Die Inseln

#### *Creag Eilean (Steininsel)*

Diese Insel läßt sich am Besten mit den schottischen Highlands vergleichen. Die Vegetation ist spärlich und karg, das Klima rauh, 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 Herrscher Dalriadas, und die stärkste Verbindung zum Festland. Braucht man eine Schiffspassage oder irgendwelche 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.

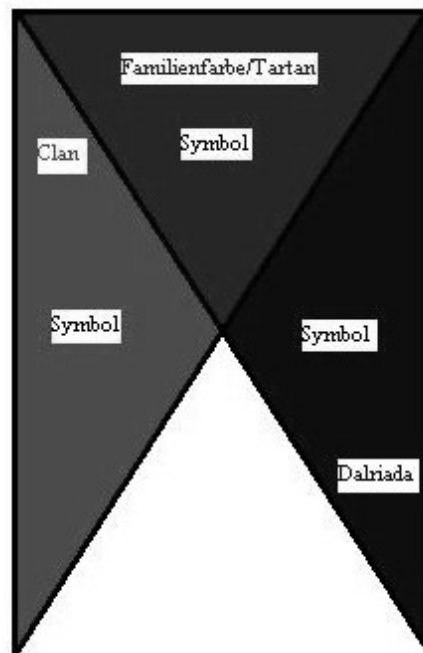
Auch wenn die Tartanfarben von Unterfamilie zu Unterfamilie im selben Clan verschieden sind, dafür aber manchmal bei Unterfamilien fremder Clans ähnlich aussehen, so sind doch die Fahnen klar und deutlich besonders durch ihre Farben heraldisch zu erkennen.

*(OT: es funktioniert sonst im Speziellen für SLs nur sehr schwer, genügend Plaidstoff aufzutreiben, um z.B. 30 Mann Burgbesatzung gleich einzukleiden. Auch für SCs dürfte es nicht immer leicht sein, genau den selben Plaidstoff wie die Clanskollegen aufzutreiben, 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.)*

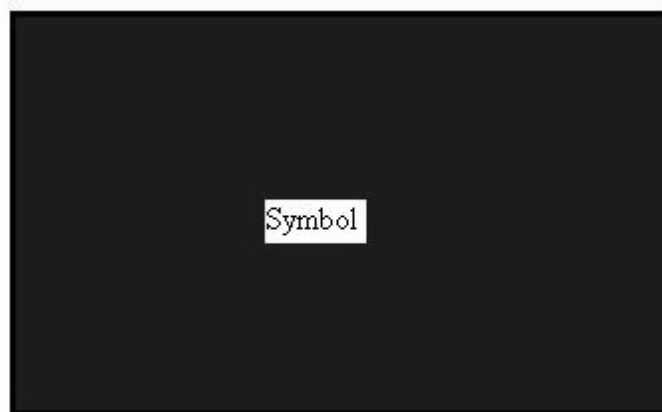
Jeder Großclan (und Dalriada als Land) hat seine eigene Farbe, die im Folgenden aufgeführt werden soll. Die Unterfamilien benutzen normalerweise das Muster und die Farben ihres Plaidstoffs für die Heraldik.

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 + 200 000 Bauern

Motto: Fortis et fidus (Stark und treu)  
oder Garg'n uiar dhuish gear (Fierce when roused)

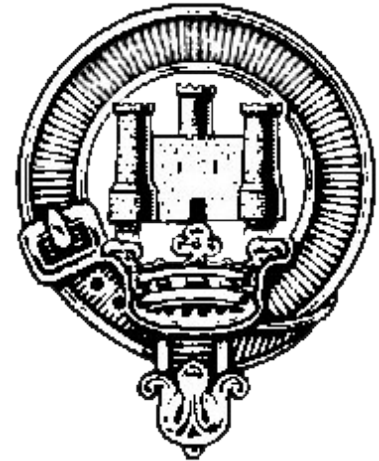
Clanchef: Iolar mabMyrddin mabCulhwch

Besondere Personen:

Die Herrscherin des Clans und Frau von Iolair, Colleen nicMorrigan

Der Vater des Königs, Myrddin McLeglean

Die Brüder und Schwestern 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 trotzen. 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 Adelige.

Bemerkungen: Der Tanaise Ri Iolair ist sehr um gute Beziehungen zum Festland bemüht und ein großer Befürworter der Öffnung. 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 etwa 60)

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 Dairionn 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 Druide 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 + 100 000 Fischer

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

Clanchef: Creag MacLeod

Tanais Ri (Thronfolger): Damhan mabCreag MacLeod

Besondere Personen:

Druid Moira McLeod, eine sehr hochgestellte Druidin

Ard Druid Neala nicBranwen McLeod, die ins Meer ging.



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 überbevölkert.... 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 Schiffsfahrt 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 Ilas

Bevölkerung: 500 000

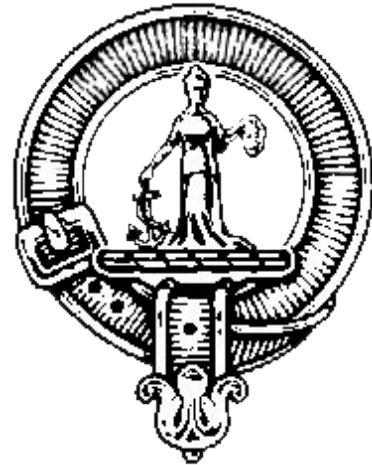
Heer: 10 000 Mann + 100 000 Bauern

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

Clanchef: Edgar MacDonald

Tanais 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 McDonalds 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: 900 000

Heer: 10 000 Mann + 200 000 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 MacConnor 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 Adelige, 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 + 150 000 Bauern

Motto: Fuimus (Wir waren hier)

Clanchef: Margaret DeBruce (banchomarbae)

Tanais 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, gemüthlicher 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 größeren 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: 600 000

Heer: 20 000 Mann + 250 000 Bauern

Motto: Buaidh no bas (To conquer or die)

Clanchef: Kenneth MacDubh

Tanais Ri (Thronfolger): Fuar mabKenneth MacDubh

Besondere Personen:

Rigana Scathach McKennith McDubh, die als wahre Königin ihr Leben gab, um Dalriada zu retten.



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 Tälern 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 Zwielflicht. 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 dünkler 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: 500 000

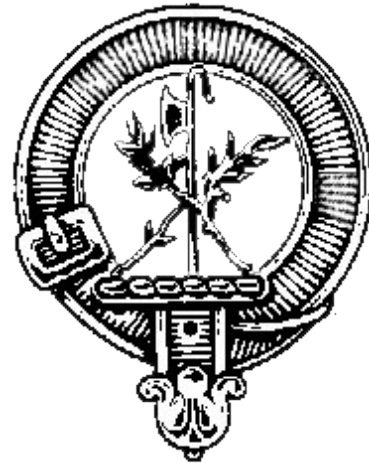
Heer: 5 000 Mann + 100 000 Bauern

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 Adeligen (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 Prestige Gründen 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

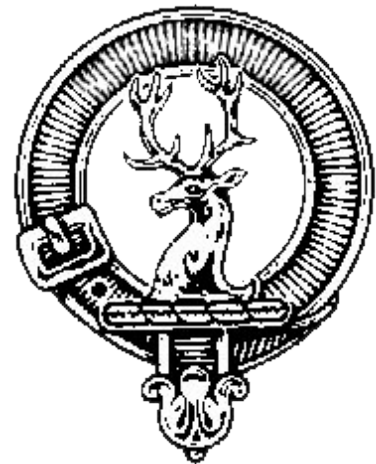
Heer: 10 000 Mann + 100 000 Bauern

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 gemütliche 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 WkiskeyValley (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 Persönlichkeiten und Unterclans der McLegleans**

### ***Ri Ruirech Iolair mabMyrddin McLeglean***

Der Adler ist sowohl Großkönig der McLegleans, als auch Auserwählter Lughs mit königlichen Teil seiner Macht. Er ist mit einer Tochter Morrighans „Silberdolch“ verheiratet. Er kümmert sich um die diplomatischen Beziehungen sowohl im eigenen Clan, zu anderen Clans, als auch zum Festland. Er ist recht umgänglich und Neuerungen aufgeschlossen, und wird gerne mit „Lord“ angesprochen. Er ist der größte Verfechter der Öffnung und der Beziehungen zu anderen Ländern.



### ***Ri Thuiathe Tighearna Gleddyf, Athrawon Sidhe Aonghas mabMorlin mabGwenwhyvar, anFitheach mabBrigid nicRuairidh mabAlasdair mabManas McFitheach McLeglean***

aus der Königsfamilie McLeglean, sein Vater war Ard Druid Morlin, er ist der Bruder des Ri Ruirech Iolair McLeglean, er ist mit 3 Frauen (Seonaid, Aire echta Fenella und die Tochter von Aire ardd Seamus Campel. Clanslady ist Fenella (die höchste Form der Ehe)) verheiratet, Vater unzähliger Kinder, Clanschef und Gründer des Clans McFitheach. Er ist Schwertmeister, Lehrmeister der Anderswelt und Halbsidhe. Er trägt die Heldenessenz von Lugh in sich. Kurz: er ist der größte Held Dalriadas.

### ***Anruth Branwen nicAngus anFitheach mabMorlin mabGwenshyver McFitheach McLeglean***

Sie ist die Tochter Fitheachs, selbst eine Meisterbardin, die in der Anderswelt ausgebildet wurde. Sie ist eine große Gelehrte und dem Wintertal verbunden. Sie ist als Diplomatin und direkte Gesandte von Lord Iolair unterwegs und die aktivste Heldin Dalriadas, die auch am Festland große Taten vollführt und viele Verbindungen geknüpft hat.





## *Clan McFitheach*

*Heimat:* Dorionn Eilean

*Motto:* Creagan an Fitheach (Der Fels des Raben)

*Clanslord:* Ri Thuaithe Tighearna Gleddyf, Athrawon Sidhe Aonghas mabMorlin  
mabGwenwhyvar, anFitheach mabBrigid nicRuairidh mabAlasdair mabManas McFitheach  
McLeglean

*Namhafte Clansangehörige:* Frauen: Aire echte Fennella und Seonaid

Kinder: Bran, Branwen, Gwydion, Shayla, Ahmileena, Maired, 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! Schließlich wurde noch bekannt, dass er einen Teil Lughs in sich trug und der Bruder des Großkönigs McLeglean war. In neuester Entwicklung wurde der Clan in den Königsrang erhoben.





## sonstiges

### 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.

