

Dalriada

Einleitung:

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 17 Jahren gab es so gut wie keinen Kontakt zum Rest von Ariochoia. 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 von Ariochoia 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...

Spezien:

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.

Kontaktdaten und detailliertere Infos:

Es gibt 2 Parallelwelten-Dalriadas: die „McL-Globule“ und die „McDubh-Globule“. Verantwortliche für die „McDubh-Globule“ ist Caroline Geher (caroline.geher@gmail.com). Bitte wendet euch unbedingt an sie, wenn ihr einen Charakter von dort spielen wollt, denn diese Globule ist in sich abgeschlossen, es gibt zwar eine Verbindung zum Festland von Ariochia, aber die Charaktere sind normalerweise nur auf Dalriada beschränkt. Für die „McL-Globule“ ist Peter Ekker-Jungbauer (peter.jungbauer@chello.at) zuständig. Diese ist offener, die Charaktere hier reisen gerne und oft in andere Länder und Welten. Bitte wendet euch für weitere Informationen an uns, denn es gibt einen etwa 300-seitigen Hintergrund zu Dalriada, der beim Besten Willen nicht hier reinpasst. Es gibt auch eine HP, die ihr euch ansehen könnt: <http://dalriada.larp.at> und eine fb-Seite: Dalriada-Larp

DALRIADA

