

ALLGEMEINE INFORMATIONEN FÜR NSCS RATHAD NA GEARR 2

Grundsätzlich bieten wir zwei Arten von NSC-Rollen an: GSC (Gesetzte Spieler-Charaktere) und normale NSC-Rollen. Als Gesetzter Spieler-Charakter bekommst Du eine Rolle, die wir auch gerne zusammen ausarbeiten können, und spielst den Charakter relativ frei auf der Con. Du bekommst einige Plotinfos und solltest entsprechend Deiner Rolle den Plot auch vorantreiben. GSC sind praktisch genauso intime wie die SC-Charaktere, sie sollen sich allerdings ab und an mit der SL austauschen.

Klassische NSC-Rollen sind bei uns nicht die ganze Zeit IT. Die Rolle ist stärker vordefiniert und wird häufig bei Bedarf eingesetzt, wenn sie gebraucht wird.

Wir bieten Dir Vollverpflegung mit allem drum und dran: Morgens gibt es ein gemeinsames Frühstück mit Briefing. Den Tag über gibt es Kleinigkeiten wie belegte Brote und viel Schokolade. Abends gibt es ein warmes Essen, Samstagabend ein größeres Essen mit mehreren Gängen. Dazu gibt es Wasser, Saft, Tee und Kaffee.

Wir haben einen eigenen NSC-Bereich, in dem Du Dich ausruhen und essen kannst. Dort kannst Du auch jederzeit in ein Plotbuch gucken, um Dich über den Plot und den Stand der Handlung zu informieren. Als NSC wirst Du immer wissen, warum Du gerade tust, was Du tust.

Alle Rollen haben eine eigene Motivation, d.h. Du handelst aus einem Grund, der dem Charakter auch einleuchtet (und nicht, weil die SL das sagt). Unser Ziel ist es, dass die SCs möglichst den Unterschied zwischen anderen SCs und den NSCs gar nicht bemerken. Wenn Du im Vorfeld Ideen zu einer Rolle hast, dann lass uns das wissen, wir bauen gerne ein, was möglich ist.

ROLLENBESCHREIBUNGEN

Die Rollen sind sehr vielfältig und lassen sich grob in drei Gruppen einteilen:

1. Die Kinder der Häsin – Clann Ghearr [sprich: Klann Jarr]

Die Kinder der Häsin bestehen seit der letzten Con aus zwei Gruppen: Einerseits der Töchter der Häsin, die sich als die ideellen Nachfolgerinnen von Edana MacCardhù, der letzten Häsin, formiert haben. Die Häsin war Teil einer Gruppe von sechs Getreuen, die dem König als Begleiter dienten und nach seinem Tod sein Erbe versteckten. Die Häsin hat als Versteck das Gleann nan Luibhean [Glänn nann Lüiwann], das Tal der Kräuter im Gebiet der MacOguillebhuide gewählt. Um ihr Erbe zu schützen, versammelte sie Vertraute um sich, die ihr Erbe nach ihrem Tod weiter bewahren sollten. Aus diesen formte in den letzten 50 Jahren eine Art Orden, der sich selbst „Töchter der Häsin“ nennt. Da die Häsin eine Heilerin der Comann nan Slànaighearan war [sprich: Komaun nan SLAHni-eran], haben sich die Töchter der Gewaltlosigkeit verschrieben. Andererseits aus den ehemaligen „Kindern des Waldes“, die aus den ausgesetzten männlichen Kindern der Häsin bestehen. Sie wurden von den Sidhe (Feen) aufgezogen und hatten die Häsin auf der letzten Con bekämpft. Nachdem die verräterische Oberhäsin gestürzt werden konnte, haben sie sich den Töchtern der Häsin angeschlossen, um das Erbe Edanas zu bewahren.

Auftreten: Die Kinder der Häsin haben im Tal das Sagen und treten als Berater auf, die allerdings sehr deutlich sagen, wenn ihnen etwas nicht passt. Sie sehen sich immer noch als Mitglied der Comann, auch wenn sie längst unabhängig von deren Befehlshierarchie der Gilde leben. Die dunkelrote Farbe der typischen Heilertracht haben sie aber beibehalten, ergänzt um ein Symbol der Häsin. Sie sehen sich als ehrliche Verwalter des Erbes ihrer Gründerin.

Vorgeschichte: Nachdem es sich vor etwa 50 Jahren abzeichnete, dass sich kein Nachfolger für den letzten König Duncan finden lässt, mussten die Getreuen einen Weg finden, auch nach ihrem Tod einen möglichen Nachfolger zu prüfen. Dazu legten sie jeweils einen Rätselpfad an, an dessen Ende eines der sieben Kronenstücke des letzten Königs versteckt lag. Die Träger dieser Kronenstücke werden den nächsten König bestimmen können. Die Häsin wählte ein Tal, das aufgrund seiner reichen Kräutervorkommen der Göttin Briadghe [Briid] heilig ist. Nach ihrem Tod wurde die Häsin in einem Grab beigesetzt, ihre Helferinnen setzten ihre Wache als Töchter der Häsin fort, einer Vereinigung, die noch von der Häsin selbst begründet wurde. Bislang blieben sowohl Tal als auch die Töchter unbehelligt von den Gefahren, die das Land der MacDaragh heimsuchen sollten. Bislang haben auch noch nicht

viele MacDaragh versucht, den Weg der Häsin zu beschreiten – die Töchter der Häsin blicken demnach mit einer gewissen Vorfreude auf die Ankunft der Gäste.

Funktion der Rolle: Die Kinder der Häsin werden die Aufgaben stellen, die die Kelten bestehen müssen und diese gegebenenfalls moderieren, falls dies nötig sein sollte. Sie sind dabei zur Neutralität verpflichtet, das heißt sie müssen jeden, der eine Aufgabe versucht zu lösen, gleich behandeln.

Zitate: „Der Wille der Häsin ist auch unser Wille.“ „Nur wer vor den Augen der Göttin besteht, verdient es auch, den Weg der Häsin bis zum Ende zu beschreiten“. „Der Segen der Brìdghè sei mit euch!“

2. Kelten aus dem Clan MacOguillebhuide [spricht: MäkOgilwie]

Die MacOgylvie [Mäk Ogilwie] sind einer der sechs Unterclans des Stammes der MacDaragh. Der Laird des Clans, Moncroibhe MacOgylvie [MONkriv] ist als Anführer seines Clans immer gleichzeitig auch der Rianadair des Königs, ein Amt, das in etwa dem eines Truchsesses gleichkommt. Daher verlangte der Clan, ihren Laird als Nachfolger des letzten Königs Duncan bestimmen zu können – was die anderen Clans allerdings ablehnten.

Dem Clan MacOgylvie geht es vergleichsweise gut, er ist bislang in kaum eine Auseinandersetzung verwickelt, was ihm viele Kämpfer und Ressourcen verschafft. Moncroibhe versucht im Gegenzug für Truppen und Ressourcen die Stimmen der anderen Clans für ihn als König zu gewinnen, bislang allerdings noch ohne Erfolg.

Vorgeschichte: Der Clan teilt sich in zwei Sippen auf: Die Sippe der Suilsearbhan [SUHL SCHÄ-re-ven, „scharfes Auge“] stellt traditionell den Laird und siedelt an den Hängen der Grampians. Silber und Halbedelsteine machen sie reich, ihr Sippentier ist der Steinbock. Zwischen Meer und Bergen lebt die Sippe der Coimheadair [KAW-ve-där, „Wächter“], sie bewachen die Burg Dùn Fothair, wo einst die Insignie des Königs verwahrt wurden. Ihr Zeichen ist der Hummer. Der aktuelle Laird Moncroibhe ist mit Muireall Coimheadair MacOguillebhuide verheiratet – traditionell wird die Hummersippe durch Heirat an die Lairdssippe gebunden. Beide sind bereits alt, die Übergabe an die Nachfolgende Generation steht bevor. Vor allem zwei Kandidaten haben sich in Stellung gebracht:

Morbheinn Suilsearbhan MacOguillebhuide

Der älteste Sohn Morbheinn steht für einen strengen Kurs gegen die restlichen Clans. Die MacOguillebhuide stellen den Rianadair, der König ist fort, also stellt der Clan nun den König. Morbheinn hat unter den Suilsearbhan viele Anhänger. Besonders der erste Krieger des Clans Gallchobhar steht ihm zur Seite. Morbheinn hat bereits mehrere Versuche unternommen, bei den restlichen Clans für seinen Anspruch (respektive noch den seines Vaters) auf die Königskrone zu werden, dabei aber nicht gerade viel Erfolg gehabt.

Morbheinn hat vor drei Jahren – ob im Zorn oder absichtlich – das Gastrecht gebrochen, indem er die Gäste seiner Schwester angriff. Er wurde in der Folge in Abwesenheit vom Kriegerrat der MacDaragh seines Standes verwiesen. Ein Urteil, welches Morbheinn aber nicht anerkennt.

Mordag Coimheadair MacOguillebhuide

Die zweitgeborene Tochter des Lairds wurde mit Odhran vermählt, dem Sohn des Ceannfinns der Coimheadair Oighrig. Sie steht mehr für den Ausgleich und konnte sich in letzter Zeit bei ihrem Vater durchsetzen. Dieser lies daraufhin den Anspruch auf den Königstitel fallen und setzt seither auf eine Verhandlungslösung. Dieser Umschwung ist bei vielen der Suilsearbhan sehr umstritten. Mordags Position ist somit bei ihrer angeheirateten Sippe stärker als bei ihrer Vatersippe. Sie hat die Spieler in das Tal eingeladen, um sie einzubinden und so Kontrolle über die Suche nach dem Kronenstück ausüben zu können.

Funktion der Rolle: MacOguillebhuide erfüllen zwei Funktionen: Mordag und ihr Gefolge von Coimheadair treten als Gastgeber auf. Sie wollen den Rätselpfad gemeinsam mit den Gästen beschreiten und sich dabei gegenseitig unterstützen. Morbheinn und sein Gefolge von Suilsearbhan sollen die Gegner für die Spieler sein, bei denen man allerdings die Gesetze von Gastrecht und Ehre beachten muss. Sie sollen als Konkurrenten bei der Suche nach dem Kronenstück auftreten und den Spielern so die Erfüllung der Aufgaben erschweren. Wenn die Spieler hierbei die Regeln des keltischen Gastrechts missachten, dann kann es auch zu Auseinandersetzungen kommen – was allerdings schwere

Konsequenzen für den Spielhintergrund haben wird. Das Tal liegt im Sippenland der Suilsearbhan und damit ist Mordags Recht hierher Gäste aus anderen Clans einzuladen zumindest umstritten.

Zitate der Suilsearbhan: „In diesen finsternen Zeiten ist es wichtig, nach vorne zu blicken. Mit einem neuen König aus dem Haus Ogylvie werden wir die Clans einen, die Besatzer vertreiben und dem Land den Frieden bringen. (leiser) Natürlich nur so lange, bis ein würdiger Nachfolger aus dem Haus MacLeomhann gefunden ist.“ – „Wie schon in der Urkunde von Dùn Fothair aus dem Jahre 278 bestätigt wurde, ist es unser alleiniges Anrecht, dieses Land zu verwalten.“ – „Wir haben alles genau hier festgeschrieben, Ihr müsst diesen Vertrag nur noch besiegeln. Nein, es macht nichts, dass Ihr nicht lesen könnt, vertraut uns einfach! Nur noch hier unten Euer Siegel aufdrücken...“

Zitate der Coimheadair: „Willkommen im Tal der Brìdghè – wir freuen uns, euch als Gäste begrüßen zu dürfen!“ – „Die alten Wege haben nicht ans Ziel geführt – es ist an der Zeit, neue Wege zu beschreiten.“

3. Sidhe (Feenwesen) [spricht: Schi]

Das Gleann nan Luibhean ist auch Heimat vieler Sidhe, die hier leben. Strenggenommen dienen sie nicht der Göttin Brìdghè, sie sind ihrer Sache aber so zugeneigt, dass sie in ihrem Sinne handeln. Brìdghè ist als Göttin der Kräuter und des Herdfeuers eine lichte Göttin und demnach sind es lichte Sidhe, die ihr folgen. Diese Sidhe können im Lauf der verschiedenen Aufgaben auftreten. Sie stellen Rätsel, geben Hinweise oder sind auch mal Gegner der Spieler.

Wo Licht ist, da ist aber auch Schatten. Die dunklen Feenhöfe sind stets darauf aus, ihre Macht auf Kosten ihrer lichten Brüder und Schwestern zu vergrößern. Demnach können auch immer wieder dunkle Sidhe auftreten, die den Spielern das Leben zur Hölle machen können.

Der Rote Feenhof

Im Nordwesten liegt der Coille ruadh, der Rote Wald. Er ist teilweise undurchdringlich und wird vom Hügel der Elster, Sliabh a'phioghaid [Sliev a'fiadsch] gekrönt. Der Wald wird von den Sidhe beansprucht und gehört den Feen des Roten Hofes, der dem Feuer verbunden ist. Sie folgen oft der Göttin Badb.

Die Bantrach Ruadh, die Rote Witwe [Bauntrach Ruah]

Die Rote Witwe ist stets in rot gekleidet. Sie ist stolz und sieht sich als geborene Herrscherin – und so tritt sie auch auf.

Vorgeschichte: Die Rote Witwe ist ein uraltes Wesen, das schon seit unendlich langer Zeit in dem lebt, was später Daracha werden sollte. Sie hat bereits mit den Elben gekämpft und verloren. Jetzt sind die Menschen dran... Lange war sie im See von Tochail Iarann eingesperrt, doch vor zehn Jahre wurde sie bei der Eroberung der Mine durch die Kelten befreit. Im Folgejahr konnte sie in die Anderswelt verbannt werden. Jetzt taucht sie als Herrin des Roten Waldes auf. Sie dient der Bodh nicht direkt, gefällt sich aber in ihrer Rolle als Agentin der Göttin der Zwietracht. Für sie als Sidhe sind die Ereignisse von Tochail Iarann wie als ob sie gestern geschehen sind – und sie erinnert sich noch sehr genau an diejenigen, die damals an ihrer Verbannung mitgewirkt haben.

Charakter: Die Rote Witwe ist das personifizierte Machtstreben. Gefühle wie Schuld oder Mitleid sind ihr völlig fremd. Sie strebt einzig und allein danach, sich alles untertan zu machen, egal zu welchem Preis. Dabei hat sie mit der Zeit doch gelernt, dass es besser sein kann, seine wahren Absichten zu verbergen. So ist sie auch noch von großer Durchtriebenheit und bereit, ihre Opfer zu täuschen, wo sie nur kann. Die Rote Witwe sollte so fremdartig wie möglich auftreten. Sie ist nicht von dieser Welt und das soll man auch bemerken.

Funktion der Rolle: Die Rote Witwe will mehrere Ziele erreichen. Erstens will sie den Einfluss der Bodh auf die Getreuen vergrößern. Zweitens will sie Rache für ihre Verbannung nehmen – aber nur, wenn sie das erste Ziel erreicht hat. Und schließlich will sie drittens den Einfluss des Blauen Hofes beschneiden um so letztendlich den Blauen Wald zu übernehmen.

Das Horn Adharc Órail

Das goldene Horn ist ein sehr mächtiges Artefakt. Es ist ein Teil des Hörnerpaares des letzten König der Sidhe. Nach seinem Sturz wurden die Hörner an zwei für die Sidhe unzugänglichen Orten versteckt, damit sich der alte König nicht von Neuem erheben kann. Eines dieser Hörner ist in den Besitz der Bantrach Ruadh gelangt und liegt gut am Felsen der Elster versteckt.

Die Roten Sidhe der Bantrach Ruadh sind kämpferisch und werden die Kampf-NSCs stellen. Sie werden den Spielern immer wieder auflauern und ihnen das Leben schwer machen.

Der Grüne Feenhof

Das Gebiet des Grünen Feenhofes liegt streng getrennt durch die Große Lichtung, Cluan mhor [Kluan wor] genannt, im Südwesten. Der Wald wird Coille glas, der Grüne Wald genannt. Hier stehen hohe Bäume, die immer wieder von kleinen Lichtungen unterbrochen sind. Dieser Wald wird vom Grünen Hof der Sidhe beherrscht, die aktuell den Feenkönig Flath-sìbhreach stellen und die sowohl dem Cernunnos als auch der Großen Mutter folgen.

Die Feen des Grünen Hofes werden den Spielern Aufgaben stellen. Mit dem Feenkönig können die Spieler gegebenenfalls verhandeln – denn er will das Goldene Horn unbedingt zurückbekommen.

Der Blaue Hof

Schließlich liegt ganz im Süden an den Ufern des Waldbaches der Blaue Wald, Coille liath. Hier herrscht der Blaue Hof, der dem Manannan MacLir zugetan ist. Der Blaue Wald birgt ein besonderes Artefakt, den Wasserstein Folachdain [Fo-LACH-dän]. Der Stein ist so groß wie ein Menschenkopf und von versteinerten Muscheln besetzt. Die Sidhe Uislinn beschützt ihn. Wer den Stein in seinem Besitz hat, der kann alles Wasser im Tal von Luibheann kontrollieren. Die Rote Witwe will den Stein in ihren Besitz bringen.

Auch die Feen des Blauen Hofes werden den Spielern Aufgaben stellen. Mit ihnen können die Spieler ebenfalls verhandeln – sie wollen Schutz vor der Roten Witwe.

Vallendar, ein Sidhe und alter Bekannter

Vallendar ist ein Sidhe, der sich in die Schülerin des letzten Bären, Glenna verliebt hat und diese schließlich zu seiner Frau machen konnte. In Tochail Iarann half er den Kelten gegen die Rote Witwe und bekam im Gegenzug eine Nacht mit Lara MacNeachdain und den darin gezeugten Sohn als Gegengabe.

Gut und Böse sind ihm einerlei, er rechnet eher in Kategorien wie nützlich und unangenehm. Vallendar sollte möglichst fremdartig sein und die SCs immer wieder überraschen können. Mal als freundlich, dann wieder als scheinbar völlig grundloser Weise grausam.

Das erneute Erscheinen der Roten Witwe bringt auch ihn auf den Plan. Er sieht eine Möglichkeit seine Macht auszuweiten – und wer weiß, vielleicht kann er sogar den jetzigen König der Sidhe beerben. Er hat großes Interesse am Horn Adharc Òrail und wird versuchen es in seinen Besitz zu bringen, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Vallendar gehört keinem der drei Feenhöfe an, sondern dem Hof des Lichts.

Die gesamten Informationen sind vorläufig, dass heißt sie werden sich je nach Plot gegebenenfalls noch mal ändern. Alle NSCs bekommen vor der Con die finalen Informationen mit den entsprechenden Details zu Plot und Rollenaufteilung.