



Die rechte und praktische Regierung in Tir Na Lui Greine

Nunmehr in der Dritten Ausfertigung

Erster Titel: Von den Sippen, Personen und Ständen

Es ist stets recht und notwendig, dass ein jeder seinen Platz kennt, wie er den Elementen und Göttern gefällt, zu deren Ehre diese Ordnung gereichen soll. Denn es kann kein Land je gedeihen, in dem keine Pflicht, kein Recht der Frau oder des Mannes besteht; Recht und Pflicht aber müssen der Sippe zustehen, die über Frau und Mann nach ihrem jeweiligen Stande verfügt.

§ 1 - Die Sippe

Item Eins: Die Sippe

Die Sippe besteht aus Frauen, Männern und Kindern, die, frei ihres Willens, sich der Nyame als solche vorstellen und ankündigen, Land in Tir Na Lui Greine bewirtschaften zu können und zu wollen. Jede Sippe soll eine Sippenkönigin oder einen Sippenkönig (Rí Tuairche) haben und aus wenigstens drei Personen bestehen. Das Land der Sippe (fintiu) wird nur von der Sippe besessen und verwaltet, die Sippe schuldet nur der Nyame, dem Archonten oder deren Beauftragten Gastfreundschaft und nur der Nyame Abgaben. Die Sippe soll die Elemente ehren und die Götter, die ihr beistehen. Die Sippe soll die Straßen auf ihrem Land pflegen. Ansonsten gibt die Sippe sich die Gesetze, die sie für wohlfeil befindet, sofern und solange diese nicht im Widerspruch zu den Gesetzen Tir Na Lui Greines stehen.

Item Zwei: Die Zunft

Der Sippe steht eine Zunft gleich, die aus denen besteht, die sich zum Zwecke der Ausübung eines den Elementen und Göttern gefälligen Handwerks zusammengeschlossen haben. Die Zunft soll einen Zunftmeister haben, der dem Rí Tuairche gleichsteht.

§ 2 - Die Personen

Die Frau und der Mann, die einer Sippe zugehörig sind (aurrad), haben das Recht, von der Nyame und von den Richtern gehört zu werden. Sie haben gegenüber ihrer Sippe und der Nyame Anspruch auf Schutz vor Übel, sie schulden ihrer Sippe und der Nyame Gefolgschaft.





§ 3 - Die Stände

Jeder aurrad gehört einem Stande an. Der Stand bestimmt sich nach seiner Ehre. Die Sippe kann entscheiden, welche Berufe und Taten besondere Ehre rechtfertigen. Ohne eine solche Entscheidung soll der Ehrpreis (tog n-enech) maßgeblich sein. Entscheidet die Sippe über besonders ehrvolle Taten oder Berufe, soll in dieser Entscheidung nennen, welcher Ehrpreis verliehen wird. Dieser darf 7 cumal nicht übersteigen.

Item Eins: Der Sippenkönig (Ri Tuaithe)

Der Sippenkönig besitzt einen Ehrpreis von 7 cumal, das sind 49 sét oder 24 und eine halbe Unze Silber. Er schuldet der Nyame Gefolgschaft und Gastfreundschaft und hat Anrecht auf Gastfreundschaft bei jedem aurrad seiner Sippe. Der Sippenkönig soll die Sicherheit der Straßen zu seinem Anliegen machen.

Item Zwei: Des Königs Rechte Hand (Fennid)

Der Sippenkönig kann sich, so ihm das beliebt, aus seiner Sippe eine Rechte Hand erwählen. Die Rechte Hand schuldet dem König gehorsam. Spricht sie im Namen des Königs, spricht sie mit seinem Ehrpreis.

Item Drei: Die Edlen (Nemed)

Die Sippe kann sich Edle wählen. Die Edlen sind zum Kriegsdienst berufen. Ihr Ehrpreis beträgt mindestens 10 sét, das sind 5 Unzen Silber. Sie schulden dem König Gehorsam.

Item Vier: Die Freien (Óóer)

Die Freien der Sippe schulden den Edlen und dem König Gefolgschaft und Gastfreundschaft. Die Sippe kann ihnen Land überlassen. Sie kann bestimmen, dass die Freien der Sippe Abgaben zu leisten haben. Die Freien haben gegenüber den Edlen und dem König Anspruch auf Schutz.

Item Fünf: Die Unfreien (Sóer)

Die Unfreien sind ihrer Herrin oder ihrem Herrn gehorsam schuldig. Sie sollen nur in Begleitung das Land der Sippe ihrer Herrin oder ihres Herrn verlassen.





Zweiter Titel: Die Nyame

§ 4 - Das Verhältnis der Nyame zu den Sippen

Die Nyame ist das Oberhaupt des Landes, von den Elementen gewählt. Daher ist jede Sippe ihr Abgaben schuldig, wie sie zur Erfüllung der Aufgaben der Nyame notwendig sind. Diese Abgaben können in Truppen, Rohstoffen oder Silber geleistet werden. Jede Sippe hat der Nyame bei der Erfüllung ihrer Aufgaben zu dienen und schuldet ihr Gastfreundschaft.

§ 5 - Die Aufgaben der Nyame

Als von den Elementen eingesetzte geistige Herrscherin des Landes hat die Nyame die Ehrung der Elemente zu besorgen. Sie ist die Wächterin des Siegels und als solche für die Beziehungen zu den anderen Wächterinnen zuständig. Dabei beachtet sie die Ratschläge, die ihr die Sippenkönige geben. Auch die Rechtsprechung obliegt der Nyame, sofern Zwistigkeiten zwischen den Sippen anhängig sind. Dazu kann sie Richter ernennen, die keine Sippenkönige sein dürfen. Zur Verwaltung der Rechtsprechung und ihrer Vereinheitlichung in ganz Tir Na Lui Greine kann sie einen Gerichtsherrn einsetzen, der die Entscheidungen für die Nyame vorbereitet und ihr für jede Entscheidung eine Empfehlung vorträgt.





Dritter Titel: Archon und Rat

§ 6 - Archon

Der Archon ist der weltliche Herr Tir Na Lúí Greines. Als solches leitet er die Versammlungen des Rates, führt das Heer und erhält von der Nyame die Abgaben, die diese zur Erfüllung seiner Aufgaben für angemessen hält. Er hat das Recht, bei jeder Sippe Gastfreundschaft zu verlangen. Die Sippen schulden ihm Gehorsam. Der Archon ist frei von jeder Gerichtsbarkeit und kann nur nach den althergebrachten Weisen der Elemente seiner Würden enthoben werden. Ihm obliegt es, die Lande vor den Verfeindeten zu beschützen und darauf hinzuwirken, dass die Sippenlande durch Straßen verbunden sind.

§ 7 - Tag der Höchsten

Der Tag der Höchsten besteht aus dem Archonten, der Nyame und dem Rí Tuaithe einer jeden Sippe. In ihm haben auch der Gerichtsherr, der Schatzkanzler, der Zollmeister, der Bewahrer des Prägstocks, der Oberste Prospektor, der Jagdmeister und der Branntschatzer das Recht der Rede. Die Priesterinnen und Druiden Tir Na Lúí Greines sollen auch gehört werden.

Item Eins: Angelegenheiten des Tags

Der Tag der Höchsten berät und beschließt die Gesetze Tir Na Lúí Greines, die für alle Sippen bindend sein sollen. Er beauftragt den Archon mit der Durchsetzung der notwendigen und angemessenen Maßnahmen gegen andere Siegel oder landlose Gruppen, wenn diese nicht mehr mit der gebotenen Ehrfurcht vor den Elementen handeln.

Item Zwei: Verfahren des Tags

Der Tag fasst seine Beschlüsse mit der Mehrheit aller möglichen Stimmen. Der Archon leitet die Beratungen und Abstimmungen. Der Nyame steht das erste Wort bei einem Tag der Höchsten zu. Beratungen, die am Ende eines Tags der Höchsten nicht einer Abstimmung zugeführt wurden, gelten als erledigt.

Item Drei: Stimmen im Tag

Die Anzahl der möglichen Stimmen im Rat der Höchsten ergibt sich aus der dreifachen Zahl der Sippen in Tir Na Lúí Greine. Der Nyame steht ein Drittel dieser Stimmen zu. Dem Archonten steht ein weiteres Drittel dieser Stimmen zu. Jeder Rí Tuaithe hat eine Stimme.

§ 8 - Kriegsrat

Dem Archonten steht ein Kriegsrat zur Seite.





Item Eins: Aufgaben und Zusammensetzung

Der Kriegsrat wird vom Archonten aus den Helden und Edlen Tir Na Lui Greines gebildet. Er soll aus wenigstens drei, höchstens neun Kriegskonsuln bestehen, die unterschiedlichen Sippen angehören. Er befasst sich mit der Führung der Feldzüge gegen die Verfeindeten und sonstige Feinde Tir Na Lui Greines. Ihm obliegt auch die Sorge für die Sicherheit der Grenzlande (Marken). Zu diesen Zwecken gelten alle Befehle, die von drei Konsuln gegeben werden, als Befehle des Archonten, soweit und solange dieser sie nicht widerruft.

Item Zwei: Kriegskonsuln

Der Kriegskonsul wird vom Archonten ernannt. Der Archon kann ihn jederzeit seines Amtes entheben. Er wird aller Verpflichtungen gegenüber seiner Sippe enthoben und spricht in Angelegenheiten des Kriegsrats mit dem Ehrpreis des Archonten. Zum Kriegskonsul soll nur ernannt werden, wer Heldenmut, Umsicht und Ehre besitzt.

Vierter Titel: Abgaben

§ 9 - Steuern, Zölle

Item Eins: Steuern

Die Nyame kann von den Sippen Steuern erheben. Diese dürfen nicht mehr als ein Viertel der Summe betragen, die sich aus den gesamten Ehrpreisen der Sippenmitglieder ergibt. Die Steuern müssen zur Erfüllung der Ausgaben der Nyame verwendet werden. Zur Erhebung der Steuern kann die Nyame einen Schatzkanzler ernennen.

Item Zwei: Zölle

Für die Benutzung der Straßen, die die Lande der Sippen verbinden, kann die Nyame Zölle erheben. Diese dürfen nicht mehr als 1 sét pro Tier oder Mensch betragen. Die Nyame kann für diejenigen Benutzer der Straßen, die nicht Mitglied einer Sippe sind, höhere Zölle erheben. Zur Erhebung der Zölle kann die Nyame einen Zollmeister ernennen.

§ 10 - Heerðann

Der Archon, oder an seiner statt die Nyame können den Heerðann aðrufen, um Nachteile vom westlichen Siegel aðzuwenden oder Tir Na Lui Greine zu verteidigen.. Rufen sie den Heerðann að, hat jede Sippe mindestens die Hälfte ihrer Waffenfähigen zum im aðruf bezeichneten Ort zu entsenden. Anstelle des Archonten oder der Nyame können auch alle Sippenkönige einstimmig den Heerðann aðrufen.





§ 11 - stehendes Heer

Der Archon, oder an seiner Stelle die Nyame errichten ein stehendes Heer aus Sippenmitgliedern oder gedungenen Söldnern. Zur Errichtung des Heeres können Edle in Befehlspositionen eingesetzt werden. Das stehende Heer dient der Beförderung der Elemente. Herr des stehenden Heeres ist der Archon, an seiner Stelle die Nyame, an ihrer Stelle der Kriegsrat. Archon oder an seiner Stelle Nyame können einen Kriegskonsul mit der Herrschaft betrauen (Marschall).

§ 12 - Regalien

Der Nyame steht es zu, die Regalien zu verleihen. Mit Regalien kann eine Sippe beleihen werden, die sich nicht in Acht befindet und sich um Tir Na Lui Greine verdient gemacht hat. Der Ri Tuariche ist der Nyame für die Regalien verantwortlich. Die Beleihung erlischt, wenn die Sippe in Acht gerät oder den der Nyame zustehenden Zehnten nicht zahlt.

Item Eins: Münzregal

Münzen, die als Zahlungsmittel in Mythodea dem Schutze der Gesetze unterstehen, werden von der Nyame geprägt. Sie sind nach ihrem Werte unterschiedlich zu gestalten und enthalten keine Schriftzeichen, die Namen darstellen. Der Wert der Münzen ist ein Teil oder ein Vielfaches eines sét. Die Nyame kann eine Sippe mit dem Recht der Münzprägung gegen einen Zehnten beleihen. Dieser Zehnt wird von der Sippe mit der Nyame ausgehandelt. Zur Verwaltung der Beleihungen kann die Nyame einen Bewahrer des Prägestocks einsetzen, der für sie in dieser Angelegenheit spricht.

Item Zwei: Bergregal

Alle Schätze, die in sich im Leibe der ERDE befinden, sind Gaben der gepriesenen Elemente und stehen als solche der Nyame zu. Die Nyame kann eine Sippe mit dem Abbau dieser Schätze auf ihrem Lande gegen einen Zehnten beleihen (Bergregal). Dieser Zehnt wird von der Sippe mit der Nyame ausgehandelt. Zur Verwaltung der Beleihungen kann die Nyame einen Obersten Prospektor einsetzen, der für sie in dieser Angelegenheit spricht.

Item Drei: Jagdregal

Die Tiere, die in Tir Na Lui Greine leben, sind Geschöpfe der Elemente und stehen als solche unter dem Schutz der Nyame. Die Nyame kann die Sippen mit der Erlaubnis zur Jagd auf einige oder alle Tiere im Lande der Sippe gegen einen Zehnten beleihen (Jagdregal). Dieser Zehnt wird von der Sippe mit der Nyame ausgehandelt. Nicht dem Jagdregal unterliegen jedoch die Druiden des Cernunnos. Zur Verwaltung der Beleihungen kann die Nyame einen Jagdmeister einsetzen, der für sie in dieser Angelegenheit spricht.

Item Vier: Branntregal

Das gebrannte Wasser des Lebens und andere Schnäpse sind hohe Geschenke des FEUERS und des WASSERS an die Bewohner Tir Na Lui Greines. Daher stehen sie der Nyame zu. Die Nyame kann Sippen gegen einen Zehnten mit der Erlaubnis, Brände herzustellen beleihen (Branntregal).





Dieser Zehnt wird von der Sippe mit der Nyame ausgehandelt. Zur Verwaltung der Belehungen kann die Nyame einen Branntschatzer einsetzen, der für sie in dieser Angelegenheit spricht.

Fünfter Teil: Schlussbestimmungen

§ 13- Acht und Bann

Ist eine Sippe hartnäckig und auf längere Zeit pflichtvergessen, kann die Nyame sie zur Erfüllung ihrer Pflichten anhalten. Dazu kündigt sie ihnen die Acht an. Kommt die Sippe noch immer ihren Erfüllungen nicht nach, ruft der Archon den Heerdmann ab, um die Erfüllung der Pflicht der Sippe notfalls mit Gewalt zu sichern. Die Nyame kann den Sippenkönig durch ein Mitglied einer anderen Sippe oder einen Kriegskonsul ersetzen und das Land der Sippe an andere Sippen verteilen.

§ 14 - Abwesenheit von Nyame oder Archon

Sind Archon oder Nyame verschollen oder gefällt es den Elementen, sie zu sich zu holen, sind die Elemente unverzüglich nach einem Nachfolger zu befragen. Dies gilt im Falle der Verschollenheit erst, wenn Archon oder Nyame drei Jahre lang nicht im Tag der Höchsten gesprochen haben. Die Elemente sind auch von jedem nach althergebrachter Tradition zu befragen, der an deren Fähigkeit zur Bekleidung dieses Amtes zweifelt. Wer dazu nicht bereit ist, erweise Archon und Nyame Respekt.

§ 15 - Treuepflicht

Nyame, Archon und Sippen sind einander und zuvörderst den Elementen und Göttern Treue schuldig. Sie haben ihre Geschäfte so einzurichten, dass den Elementen gedient und dem Lande geholfen wird.

