ARCADIA UND DAS MEERVOLK

Inhalt

Aufbau und Geschichte Arcadias

Fürstentümer

- die Mäandern
- Pristis
- Sepia
- Squamanta
- Testudo
- Crustacea
- Mammalia

Allgemeines

Aufbau und Geschichte Arcadias:

Wie alt Arcadia genau ist kann nur schwer bestimmt werden. Die Meeresstadt liegt seit Jahrhunderten gebaut auf dem Rücken einer gigantisch großen Schildkröte. Zwar verfügt die Schildkröte über eigene Intelligenz, doch ob sie nicht reden kann oder will ist ungewiss. Sie gleitet stumm, alt und mit Seetang bewachsen durch den Ozean. Der Standpunkt der Stadt ändert sich täglich auf einer festen Route, rund um Balora und Ilé-Ilé herum.

Dadurch wurde die Erste Zeitrechnung im Meeresvolk erschaffen. Wobei eine Zeitrechnung für das Meeresvolk keine besondere Bedeutung hat. Im Meer bleibt vieles Jahrhundertelang immer gleich, wächst sehr langsam, entwickelt sich über viele Jahre zur Reife. Arcadia taucht sogar manchmal für einige Tage auf, eine Zeit, die das Meeresvolk oft mit großer Sorge erfüllt, da es sie in gewisser Weise angreifbar macht. Doch ist in all den Jahren niemanden eine weitere mit Seetang umwucherte Insel in den nebelumwobenen Gebieten der Mäandern aufgefallen. Wenn es doch jemandem auffiel konnte es schon mal geschehen, dass dieser jemand, wenn er denn feindselige Absichten zeigte, für immer im Schlund des Meeres verschwand. Jemand der freundlich war, wurde gehen gelassen, die anderen, denen er es erzählen würde, würden es nicht glauben, denn die Insel wäre dann schon wieder verschwunden. Es wäre nur eine Geschichte von einem Nachtwandelndem oder Betrunkenem.

Im Panzer der Schildkröte befindet sich ein ganzes Tunnel- und Höhlensystem, welches durchaus zu Reisen, Lagerung und Wohnung genutzt wird. Alte Malereien zeugen von der alten Geschichte dieser Stadt und immer wieder finden sich neue verborgene Gänge. Die Stadt selbst steht in mehreren Schichten auf dem Panzer des Tieres.

Den ersten Gebäuden und Aufzeichnungen zu folge, ist die Schildkröte mindestens 5000 Jahre alt, und das schließt nur die Zeit mit ein, nachdem sie angeblich von dem göttlichen Wesen Yasashiku nach Balora gebracht wurde.

Die Meermenschen erbauten in den Tausenden von Jahren immer mehr Ebenen auf dem Panzer der Schildkröte übereinander. Die Bevölkerungszahlen schossen in die Höhe und nachdem nach etwa 2000 Jahren Teile der Stadt einstürzten, da die darunter liegenden Ebenen unter dem Gewicht zusammengebrochen waren, wurde ein Bau-Stopp verhängt. Seit dieser Zeit beschränkt sich die Stadt auf 5 Ebenen, die zurzeit beinahe 1600 Einwohner beherbergen. (Die dunklen Gesellen der Tunnelsysteme nicht mitgezählt). Die Ebenen sollte man sich allerdings keineswegs als durchgehend bebaut vorstellen, denn so würden die meisten Bewohner in Dunkelheit leben müssen. Auf der obersten Ebene befindet sich ein Palast aus purem, schimmerndem Perlmutt. Er erhebt sich in einer Kuppelform und ist von Seetang umgeben, der sich auf ihn niedersenkt, sobald er die Wasseroberfläche durchbricht. Von dort herrscht der König Taron über Arcadia. Seine Aufgabe liegt

außerdem in der Diplomatie mit all den Fürstentümern, um das Meeresvolk vereint zu halten. Er entstammt dem Volke der Fischartigen und hat mit seiner Frau Malina drei Nachkommen.

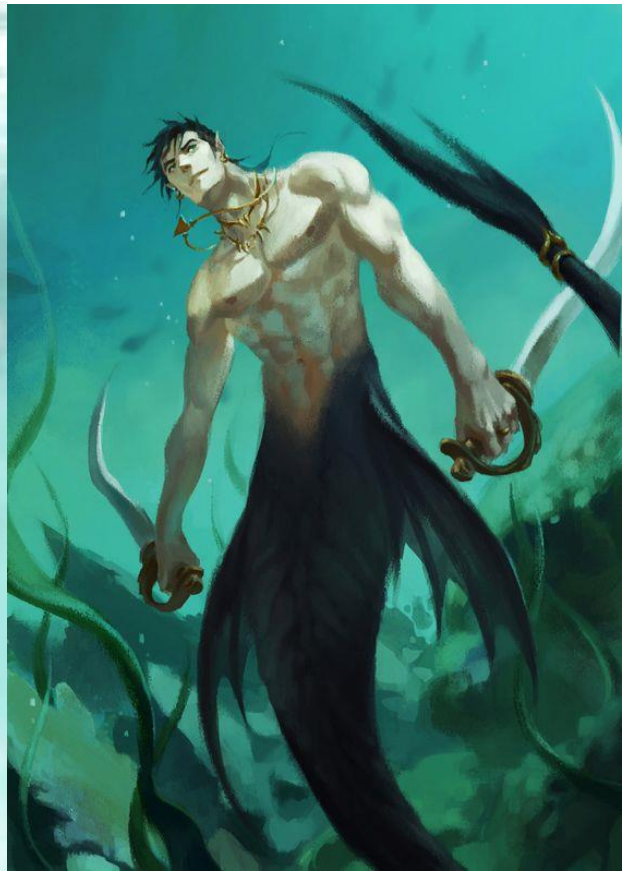
Die Stadt ist durch die Maserung des Panzers in verschiedene Bereiche aufgeteilt. Vom Händler und Marktviertel über das Wohnviertel bis hin zum Palastviertel ist alles klar voneinander getrennt. Zahlreiche Brücken überwinden die Maserungsgräben und zwischen den Häusern auf kleinen Hängen wachsen wundervoll blühende Korallen in allen Farben. Kleine Fische und Meereswesen umschwirren die Schildkröte. Goldene Musterungen zieren die meisten Häuser. Kinder spielen in den Wasserstraßen und es wimmelt nur so von Leben. Es herrscht an und für sich keine Stände-Gesellschaft in Arcadia. So wohnen in Arcadia einfache Arbeiter Tür an Tür mit reichen Händlern oder den Stellvertretern eines Fürsten. Das ist unter anderem der Wohnungsknappheit in Arcadia zu verdanken, allerdings gibt es eigentlich keinerlei Probleme mit den verschiedenen Rängen. Die meisten Meermenschen dort sind sehr gastfreundlich. Ihre Kinder spielen zusammen und jeder gibt etwas ab, wenn er zu viel hat.

Natürlich gibt es auch hier, so wie überall gemeine, unfreundliche, böse Personen.

Für den Schutz und die guten Jagdgründe, die dieses Tier in den Mäandern gefunden hatte, ließ es zu, dass die Meermenschen sich auf ihr niederließen. Damit war die erste, größere Stadt des Meervolkes gegründet worden. Warum und weshalb ein solch großes Tier Schutz benötigen sollte lässt nur erahnen, was sich noch alles in den grausamen Tiefen des Ozeans befindet.

Es gibt eine Gruppe Meermenschen, welche dem beinahe erblindeten Tier Nahrung bringen und sich stets um eventuelle gesundheitliche Probleme kümmern. Ebenso eine, welche die Stadt und die Trägerin dieser beschützt. Die Schützer und Heiler sind vom König selbst auserwählt worden. Sie sind hochangesehen und auf keinen Fall zu unterschätzen. Diese Krieger und Heiler sind nicht nur in Arcadia zu finden, sondern in jeder Größeren Ansammlung von Meeresmenschen.

Die königliche Garde hingegen besteht aus verschiedenen Spezialabteilungen und erhält die beste Ausbildung. Angenommen wird, wer sich als würdig erweist, egal aus welchen Verhältnissen er oder sie stammt. Mit ihnen will man es sich wahrlich nicht verscherzen. Sie genießen einen etwas gemischten Ruf, denn unbedingt sanft kann man sie nun wirklich nicht nennen. Sie sind äußerst gehorsam gegenüber ihrem Auftraggeber und selten bestechlich, was letztendlich nur zeigt, dass ihre Arbeitsbedingungen ihnen zum Guten gereichen und sie vielleicht hart, aber stets fair behandelt werden.



Arcadia ist für viele Meeresbewohner der Tiefsee oft der erste Kontakt mit einer größeren, strukturierten Meervolkansammlung, da sie die einzige Meeresstadt außerhalb Baloras Küsten ist. Durch den Platzmangel auf Arcadia, werden diese Neuankömmlinge oft ihrer Rasse oder Lebensbedingungen in die anderen Fürstentümer gebracht. Es sei denn sie siedeln sich selbst im erwünschten Lebensraum an denn das Meer ist nun wahrlich groß genug. So gibt es natürlich auch unbekannte kleinere Reiche oder Städte.

So groß der Ozean auch sein mag, eine Sache fällt immer wieder auf: Aus dem Meeresvolk verschwinden immer wieder auf mysteriöse Art und Weise verschiedene Bewohner. Man verdächtigt einige Fischerdörfer, dass sie zum Teil gezielt Jagd auf die Meeresmenschen machen und einige versterben erschöpft oder verletzt in aufgespannten Netzen.

Es gehen auch Gerüchte um, dass einige Adlige den Geschmack der Meeresbewohner schätzen und sie auf riesigen Festmählern servieren lassen.

Fürstentümer:

Es gibt 7 Fürstentümer, die da wären:

Die Mäandern [Mischvolk]

Die Pristis [Haie]

Die Sepia [Tintenfische]

Die Squamanta [Seeschlangen]

Die Testudo [Schildkröten]

Die Crustacea [Krebstiere]

Die Mammalia [Meeressäuger]

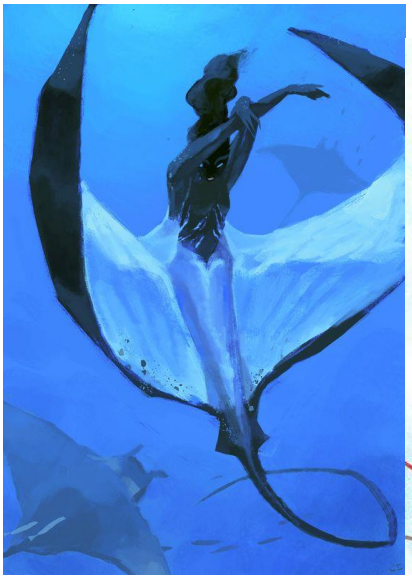
Mit Ausnahme der Mäandern, existierten die restlichen 6 Fürstentümer wohl schon vor der Gründung Arcadias. Diese Fürstentümer bildeten sich vermutlich, als wilde Meeresstämme zu verschiedenen Zeiten auf die Küsten Baloras trafen und sich in dessen nährstoffreichen Gebieten ansiedelten (Häufig zwischen Inseln und an Flussmündungen, wo verschiedene Strömungen aufeinandertreffen). Die Fürstentümer wussten zum Teil nichts voneinander und wenn doch standen sie sich eher reserviert gegenüber. Dies änderte sich erst mit der Gründung Arcadias und dem ersten Zusammentreffen aller Fürstentümer unter der Führung der Göttin Yasashiku.

Die Führung eines jeden Fürstentums hat der entsprechende Meerfürst inne, dessen Herrschaftsanspruch in der Familie vererbt wird. Wie die ersten Fürsten des jeweiligen Stammes bestimmt wurden ist unklar, doch vermutlich war es eine demokratische Abstimmung für den beliebtesten, erfolgreichsten oder eben geeignetsten Meeresmenschen / Kriegers. Der Fürst kann jederzeit zu einem Duell herausgefordert werden. Diese sind nicht nur körperlicher Natur, sondern können ebenso in geistigen Sinnen ausgetragen werden. Wenn der Fürst besiegt ist erlischt sein Herrschaftsanspruch und der neue Fürst und dessen Blutlinie erhalten den Anspruch auf das Reich. Diese Wechsel geschehen nur selten, sind wenn dann aber eine Art Großereignis.

Die Mäandern

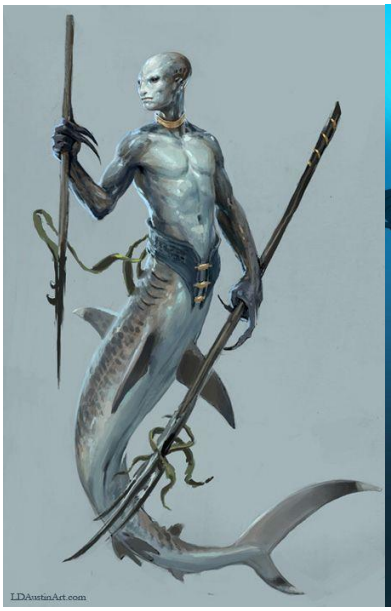
In den Mäandern leben allerlei Mischformen der Meeresmenschen. Mischwesen aus Seepferdchen umschwirren die Riffe, Feuerfische strahlen in tödlichen Farben. Quallen tanzen vollendet elegant durch die Strömungen. Rochen gleiten majestätisch dahin, und allerlei sonstige Mischformen schwirren flirrend herum. Die Mäandern sind recht fortschrittlich und ein Schmelztiegel der verschiedenen Arten. Viel Wissen,

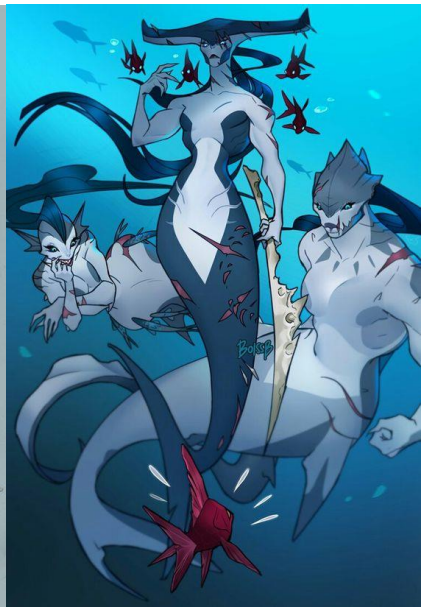
Kulturen und Sprachen (Die allgemeine Sprache ist Baloranisch, doch je nach dem, aus welchem Gebiet die Mischwesen entstammen, können sie auch dessen Sprache oder haben eine ganz und gar andere Sprache entwickelt, welche zu viele an Dialekten sind um sie zu nennen) kommen zusammen und so entstehen auch stetig neue Erfindungen, die Gesellschaft wandelt sich beständig, der Fortschritt wird hier geformt. Die Mäandern sind im Norden der Insel Balora zu finden und bestehen unter Wasser aus einer Vielzahl von steinernen Riffen in welche Behausungen gegraben, geschlagen oder geklebt wurden. Es herrschen mitunter schwere Strömungen die vom Meeresvolk als Transportwege genutzt werden, Menschen aber in den Tod reißen, wenn sie hineingeraten, oder auch kleinere Schiffe versenken. Eine der besten Schulen für allerlei Art von Meereswesen befindet sich dort versteckt im Seetang, verborgen vor menschlichen Augen. Der Fürst Abischay – ehemaliger Fürst der Mammalia und Vater von Nahla- führt sein Reich mit gerechter Hand unter der die Mäandern mit etwa 2100 Bewohnern aufblühen wie nie zuvor. Die Mäandern sind eine Mischung aller Rassen, darum können sich keine einheitlichen Merkmale zur Beschreibung des Reiches der Mäandern finden lassen. In den Mäandern herrscht der Fortschritt, technisch wie kulturell sind die wandernden Inseln das fortschrittlichste Fürstentum. Sie haben eine hochtechnisierte Waffenentwicklung, welche sie gerne in den unberührten Weiten des Meeres testen, doch sie sind sehr genau damit, wer eine ihrer Waffen führen darf. Die verschiedensten Gruppierungen der Meereswesen leben ihre Kultur frei aus, so erblühen die Städte in vielfältigen, individuellen Farben, wo die meisten sich gegenseitig akzeptieren. Geschützt wird das Fürstentum von Schwadronen der Armee. Es sind zumeist haifischartige Pisces, aber auch andere kriegerisch veranlagte Rassen. Die Krankenhäuser werden meist von den Mammalia betrieben. Magisches von den Sepia und flirrenden Mischwesen erschaffen (so zum Beispiel das jährliche Feuerwerk zum Fest der Yasashiku-ein unglaubliches Schauspiel dem menschlichen Auge bisher nicht zugänglich).



Die Pristis:

Die Pristis sind die Meeresbewohner um das Ilé-Ilé herum, allerdings besonders im Westen, und überhaupt nicht mehr im Süden der Inseln und stammen von den Haien (Kleinere Arten(NICHT weiße Haie)) ab. Sie sind nach den Mäandern das größte Fürstentum unter den 7. Das liegt vor allem daran das sie eine der ersten Anlaufstellen für wilde Meermenschen aus den Weiten des Meeres sind. Die Pristis zählen zur heutigen Zeit 300 Meermenschen und werden von der Schönen Fürstin Yara geleitet. Sie ist eine kühle Persönlichkeit und herrscht mit starker Hand. Ihre Tochter Kalypso ist ihr einziges Kind und wird Ihr auf den Thron folgen. Die Pristis sind ein Fürstentum was sich nur beschränkt gut mit den Landbewohnern versteht, denn allein ihr Aussehen ist für die meisten furchteinflößend. Die Pristis sind dennoch der Meinung, dass es nur zu einer Lösung bei der Frage der Entführungen kommt, wenn mit den Landbewohnern zusammengearbeitet wird. Die Pristis sind eine Berechnende Rasse, kalt zu außenstehenden und durchaus eher auf sich selbst bedacht. Sie sind normalerweise nicht bösartig (Ausnahmen bestätigen die Regel) und extrem gute Jäger. Ihre Sinne sind sehr scharf und sie sind starke Revierverteidiger. Viele ihrer Rasse sind Wächter der Schildkröte und sind gut vertreten in der königlichen Garde. Ihr Lebensraum sind von den kleineren Inseln Ilé-Ilé‘s umsäumt, sie pendeln sozusagen herum auf der Nahrungssuche, der Boden ist sonst eher sandig in ihrem Lebensraum. Ihre Gewässer sind kühl, außer an ihrem Arbeitsort. Sie sind aufgrund ihrer Stärke besonders geeignet für körperliche Arbeiten, wie zum Beispiel das Schmieden. Zudem zeigt sich ein Talent für die Gesteinsmagie. Sie erstellen hervorragende Arbeiten von Waffen, Messern etc. Dies wird an Unterwasservulkanen um Koju herum vollbracht. Die haben sich dort Schmieden erbaut und formen durch Gesteinsmagie ihre Werke, welche dann nachbearbeitet werden. Ihre Erzugnisse sind durchweg schwarz und zumeist poliert. Sie sind so scharf wie ihre eigenen Zähne und sie erproben sich stets mit ihren Werken um sie zu perfektionieren. Die Pristis können natürlich auch andere Berufe ergreifen, das steht ihnen stets frei.



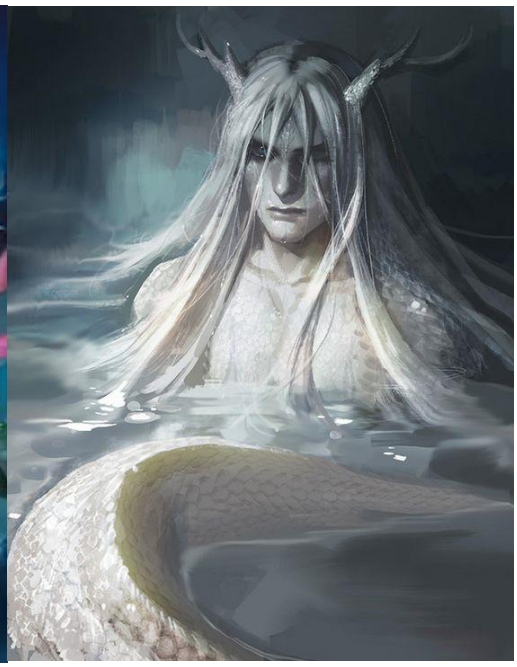


Die Sepia:

Die Sepia sind die Rasse der Tintenfische. Diese Mischrasse ist spielerisch, neckisch, neugierig. Das macht ihre Scheuheit wieder wett, denn die Neugierde nimmt zumeist Überhand, sei es eine Tugend oder Bürde. Sie haben wie Tintenfische 3 Herzen. Zwei versorgen die Tentakel und sind kleiner, eines ist größer und versorgt den Rest des Körpers. Auch haben sie Tintenbeutel dessen Tinte sie bei Angriff oder auch Flucht versprühen können. Wenn ihnen mal ein Tentakel abgetrennt wird dann wird dieser nach einer Weile nachwachsen. Es sei denn es ist knapp vor dem Körperstamm. Aufgrund ihrer Natur hegen sie ein angeborenes Talent zur Veränderungs- und Illusionsmagie, so können sie sich überaus gut tarnen und anpassen. Allerdings sind sie sich zu gemütlich, um Ihre Magie zu höheren Zielen zu nutzen, jedenfalls meistens. Dies ist auch die einzige Erklärung warum die Menschen sie so gut wie nie zu Gesicht bekommen. Wenn es zu Kontakt kommt ist dieser meist kurz und friedlich. Die Sepia sind sehr gefräßige Jäger, die einen hohen Energieverbrauch haben. Sie mögen lauwarme Wasser, passen sich recht problemfrei aber auch an andere Temperaturen an. Sie leben in den seichteren Küstengewässern von Sah, bis hinab nach Weißhafen, dort dünnt sich ihre Besiedelung aus. Gerne jagen sie in den felsigen Gebieten, in denen sich große Krabben verstecken (sie stehen auf Krabben). Es kommt durch die Nähe des Pristis-Revieres auch immer wieder zu Konflikten mit den Pristis. Es ist ein uralter Kleinkrieg der Rassen, der ohne Waffen ausgetragen wird .... fressen oder gefressen werden ist hier die Regel. Oft sind sie Erfinder und Erbauer von Behausungen, was sich aus ihrer Neugierde und der Anzahl der Tentakel ergibt. Außerdem kommt nahezu niemand ungesehen in ihre Stadt oder an ihnen vorbei, ob der Fremde sie nun sieht oder nicht. So kommt es auch, dass einige von ihnen in den Reichen, allen voran Arcadia als Spione oder unsichtbare Wächter dienen. Ihre Tentakel sind übrigens überaus stark. Geführt werden sie von dem schon alten Fürsten Jorah. Er hat 2 Söhne und eine Tochter als Nachkommen, welche dem Alter nach die Thronfolge erhalten werden. Jorah ist zwar diplomatisch begabt, hegt weniger Interesse daran mit den Menschen zusammenzuarbeiten, was sich mit seiner Tochter als nächste Nachfolgerin ändern könnte. Das Reich von Jorah zählt aktuell etwa 230 Einwohner.

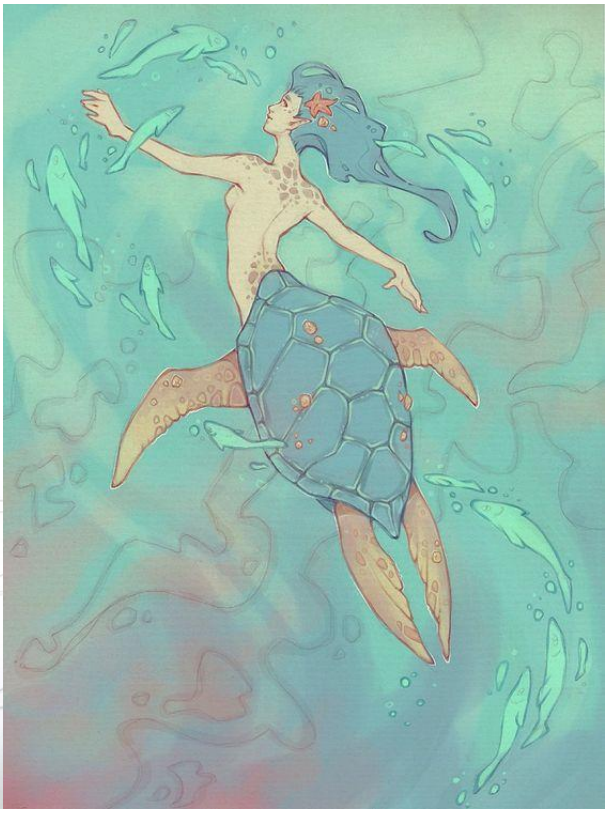
Die Squamata:

Die Squamata sind die Einwohner des kleinsten Fürstentums des Meervolks. Nur knappe 130 Meermenschen kann die Fürstin Namera noch zu ihren Gefolgsleuten zählen (sie waren einmal deutlich mehr). Doch nach viel mehr Mitgliedern verlangt es der Fürstin nicht. Ihr Wohnraum ist das Gebiet der Gorgo-Sümpfe, welches wärmere Gewässer bietet, die Küste hinab bis zum Fluss, der Urda umfließt. Die Squamanta stammen von den Seeschlangen ab und benötigen so auch immer wieder Sonnenbäder da ihre Körper sonst im kühlen Wasser versagen würden. Sie haben nichts übrig für Magie genauso wenig wie für Landbewohner. Sie sind das Fürstentum, das die meisten Vermisstenfälle hat. Sie hassen die Menschen zumeist und es ist auch so, dass sie dafür verantwortlich sind, dass mehr als nur eine Person spurlos in diesen Sümpfen verschwunden ist. Dies liegt allerdings mitunter daran, dass sie eine, von den Menschen aktiv bejagte Rasse sind. In Embaro ist ihr Leben nichts wert. Ihre Schuppen werden zu Schmuck gemacht, ihre Knochen zu Pulver gemahlen und als Heilzutat verkauft. Ihr Fleisch wird als Delikatesse verkauft, ihre Gifte werden samt Drüsen extrahiert und an die Alchemisten verkauft. Und das, obwohl es ein immenses Aufgebot von Jägern dafür braucht. Die Squamanta sind Jäger und darin sind sie gut. Doch ebenso, wie Schlangen brauchen sie nicht oft zu jagen um ausreichend Energie zur Verfügung zu haben. Sie bevorzugen lauwarme Strömungen, sodass ihr Körper möglichst wenig Energie verschwenden muss. Mit den anderen Fürstentümern haben sie so gut wie keinen Kontakt. Ausnahme sind die Mäandern. Sie sind emotional sehr kalt, neigen durchaus zu einer bösartigeren Gesinnung und sind gefährliche Krieger. Die Squamanta sind giftig und haben einen Hang zur Alchemie. Ihre Tränke mischen sie gerne mit ihren Giften und bringen sehr erfinderisch den Tod in ihren Fläschchen mit sich. Wenn man auf, in, oder am Meer also jemanden tot sehen möchte so sollte man sich die Dienste eines dieser Wesen erkaufen und dann schnell genug weglaufen.



Die Testudo:

Manche würden sagen, dass eine Schildkröte mehr Leid als andere Rassen ertragen kann, doch was dieses Fürstentum in den letzten Jahrhunderten ertragen musste war mehr als was auf einen Schildkrötenpanzer passt. Das Fürstentum der Testudo leidet seit Jahrzehnten verstärkt unter den Vermisstenfällen. Aus diesem Grund ist die Zahl der Gefolgsleute von Fürstin Chie Nenrei von ehemaligen 220 auf 170 geschrumpft. Dadurch das die Meermenschen der Schildkrötenrasse sehr alt werden können Pflanzen sie sich erst sehr spät und in weniger großen Mengen fort. Dieser Umstand, der dass sie kein bisschen kriegerisch veranlagt sind und dass sie für die Landbewohner die wohlschmeckendste Meervolkrasse sind, lässt sie langsam aber sicher aussterben. Der Umstand, dass sie bejagt werden ließ sie von ihrem ursprünglichem Lebensraum- dem Küstenabschnitt von Kanaha bis Abudal- in die sandigen, gefährlichen Küstenstreifen der Morganaödnis ausweichen. Meermenschen der Schildkröten verabscheuen die Landbewohner über alles, doch sind sie keine Kriegerrasse, sie sind große Philosophen, Künstler und verstehen sich besser als jedes andere Meeresvolk in ihrer eigenen Körperkunde was sie zu herausragenden Heilern macht. Dabei verlassen sie sich sowohl auf die Magie als auch auf ihr umfangreiches Wissen der Flora und Fauna und wie man diese für sich nutzen kann. Sie hegen wohlüberlegte Kontakte zu den anderen Fürstentümern und arbeiten an einem Abkommen, das ihnen Schutz bieten wird, damit die Fälle sich nicht mehren. Die sehr alte, überaus kluge und weise Fürstin Chie Nenrei regiert mit Sanftmut gegenüber ihrem Volk und mit Härte gegenüber dem Land. Sie wird trotz ihres hohen Altes oft um Rat gebeten, auch von den anderen Meeresvölkern.



Die Krustacea:

Hart, unnachgiebig, zielstrebig und bis in den Tod loyal zu ihrem Volk und Fürsten. Das sind die Krustacea. Ein jeder Krustacea wird in den tiefen, pechschwarzen Meeresspalten vor Mineria geboren und geformt, man nennt diese, in der Tiefe eisigen Spalten die Glutlauftiefen. Wo die Berge von Arsanz auf das Meer treffen, da setzt sich das Naturschauspiel unter Wasser fort. Es ist ein unerbittlicher Lebensraum, doch diese Wesen sind wie dafür geschaffen. Seit Anbeginn war es keiner anderen Rasse des Meeresvolkes möglich in diesen Gewässern erfolgreich zu siedeln oder über eine längere Zeit dort zu verweilen. Diese Wesen sind unbarmherzige Kämpfer mit einer angeborenen Neigung zur Schattenmagie. Ihre Schale ist ihre Rüstung, sie haben sowohl Hände, als auch kraftvolle Scheren und ihre Panzer werfen sie mindestens dreimal während ihres Wachstums ab. Ihre Treue und Freundschaft muss man sich hart verdienen und es heißt, dass selbst die Meeresgöttin den Fürsten der Krustacea im Kampf besiegen musste, um sich seine Gefolgschaft zu sichern. Man sagt, dass sich durch diesen Kampf die Glutlauf-Untiefe erst gebildet hat. Die 66 Krieger des Fürsten Soray sind die besten des gesamten Meervolkes und sie könnten es selbst auf Land mit dem dreifachen an Gegnern aufnehmen. Ihre Treue ist unangefochten und sie würden ihren Fürsten selbst in die unbekannten weiten des Meeres folgen, wenn er es befehlen würde. Landbewohnern stehen sie eher neutral gegenüber. Sie vertreten die Meinung, dass ein Meeresbewohner im Wasser in jeder Weise den Landbewohnern erhaben ist. Sollte sich einer der ihren von Landbewohnern im Wasser überwältigen lassen, ungeachtet ihrer Zahl, so war er es nicht wert einer von ihnen zu sein. Sollte man sie antreffen und sich friedlich verhalten, so werden die Krustecea den Landbewohner beäugen und dann einfach ignorieren. Sollte man sie jedoch angreifen, darf man keine Gnade erwarten. Es gibt Berichte über Sichtungen dieser Wesen zwischen den felsigen Klippen, jedoch lassen sie sich überaus selten dazu herab sich an Land zu bewegen. Insgesamt umfasst das Volk von Soray knapp 190 Meeresmenschen und man hält es bisher nicht für notwendig irgendeine Art von Allianz mit den Landbewohnern einzugehen. Diese Rasse hat ein großes Talent andere einzuschüchtern und sind brutale Kämpfer.

Die Mammalia:

Die Mammalia sind robbenähnliche Meereswesen. Sie sind sehr verspielt, neckisch und haben manch einem Seefahrer - mit ihrem Talent zu betören - den müden Kopf verdreht. Sie sind mit 300 Einwohnern sehr zahlreich. Für die Mammalia geht nichts über die eigene Familie. Sie leben mit ihrem Nachwuchs doppelt so lange zusammen wie die anderen Rassen. Durch ihre natürliche Geschwindigkeit und Ausdauer sowie ihrer recht hohen sozialem Verständnis sind sie extrem vielseitig und ihre Rasse füllt fast alle Berufe in der herkömmlichen Wirtschaft (Friseure, Gärtner, Köche…). Ihre Fürstin Nahla soll eine der liebenswürdigsten Personen im Meervolk sein und jedes ihrer Bankette ist mit Freude und Zufriedenheit durchdrungen. Doch man sollte nicht denken, dass man mit ihr ein leichtes Spiel hätte. Als herauskam, dass eine ihrer Art an Land verschleppt wurde stand sie kurz davor mit ihrem gesamten Gefolge in besagtes Fischerdorf einzumarschieren. Wenn man sie nicht reizt, dann hat man es hier mit sanften, gutmütigen Wesen von zu tun, doch bei drohender Gefahr haben sie keine Scheu ihre Masse und Kraft gegen den Feind zu richten. Diese Rasse besitzt kaum Waffen, hegt auch kein Interesse daran. Vielmehr scheinen sie Gefahren spielerisch zu begegnen und lösen die Probleme so auf ihre Art. Sie ernähren sich von Fisch, dem Seetang und ab und an von Früchten, welche ins Wasser fallen. Sie baden unglaublich gerne in der Sonne und schlafen äußerst ausgiebig. Die Mammalia sind wohnhaft rund um die Insel Eda und die angrenzende Küste - etwa ab Tjioka Ile, bis hin zu Nagata Ile. Sobald Landbewohner sich nähern verschwinden sie mit einem bellenden Warnruf ins Wasser. Sie sind die Rasse, die am häufigsten an Land zu beobachten ist und dennoch gibt es hier kaum Vermisstenfälle, vielleicht weil die Einwohner von Ilé-Ilé sich an die Jahrhunderte alte Lebensgemeinschaft schon lange gewöhnt haben und im allgemeinen recht wenig Vorurteile gegenüber dem Meeresvolk zu haben scheinen. So ist es nicht verwunderlich, dass sie gute Kontakte im Handel und Friedensabkommen mit den Landbewohnern haben.

Allgemeines:

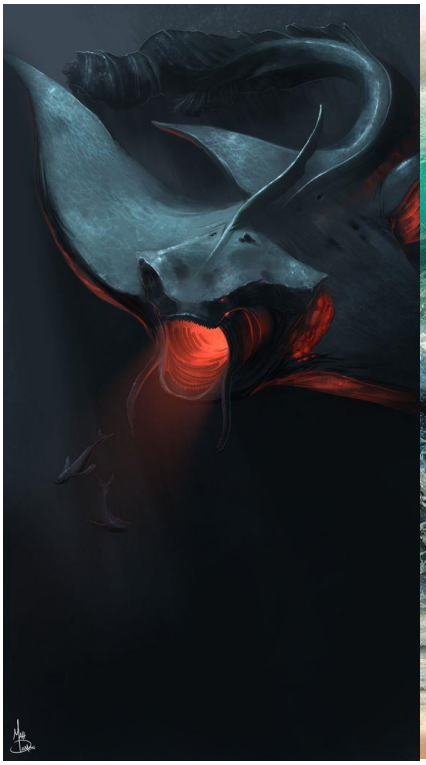
Die Meeresmenschen haben einige nennenswerte Dinge gemeinsam, so verschieden sie auch sonst sein mögen. Sie teilen ALLE dieselbe Religion. Der Glaube an den Herrscher der Weltmeere, die Göttin der See: Yasashiku. Sie ist eine Gottheit halb Orca, halbwegs menschlich. Sie ist gigantisch groß und dennoch unglaublich sanftmütig. Man weiß aber wohl auch sehr wohl dass man einen Orca nicht reizen sollte sonst wird es ein überaus böses Ende nehmen. Yasashiku wurde seit hunderten Jahren nicht mehr gesehen so heißt es, nur manchmal glaubt eine einsame Seele sie in den silbernen Mondstraßen des Meeres gesehen zu haben. Es heißt sie bewache die See, spreche mit den Fischen und geleite die Seelen der Verstorbenen auf den goldenen Wellen der aufgehenden Sonne hinüber ins Jenseits. Man erzählt sich sie würde die Worte des Wassers verstehen und könne es dazu bringen zu tun, was sie wolle. Immer wieder sieht man gepflegte Statuen an, dem Meeresvolk, wichtigen Orten stehen und immer in der Nacht der Korallenblüte (1x pro Menschenjahr) wird ihr zu Ehren ein gigantisches Fest in den Mäandern ausgerichtet. Hunderte Meeresbewohner strömen dann zu den Mäandern und berauschen sich an dem Fest, das mehrere Tage dauert. (bitte den Taucher wegdenken)

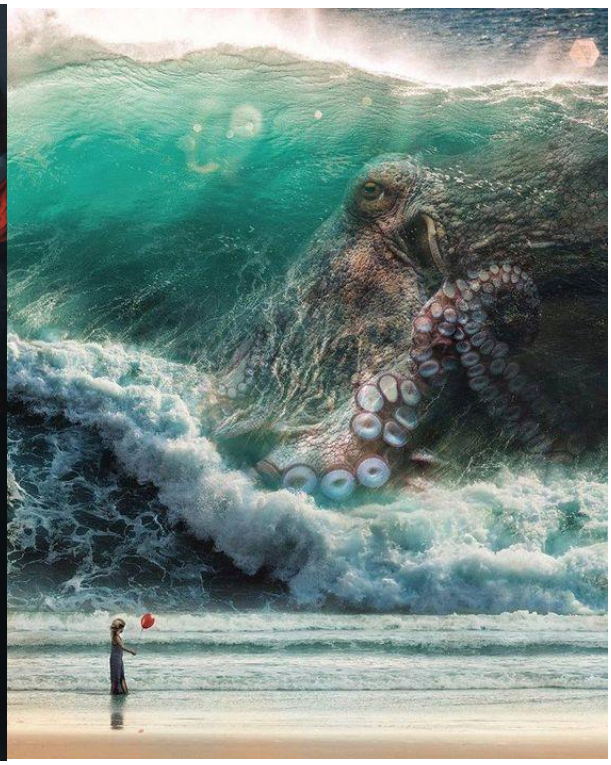
Weiterhin gibt es zwe wahrlich heiligee Tierarten. Die Schildkröten und die Wale. Jede Schildkröte, jeder Wal im Ozean gilt dem Meeresvolk als heilig. Für sie sind es Tiere, die einen besonderen Stand verdienen, da sie unglaubliche Reisen hinter sich bringen, Jahrzehnte benötigen, um sich Fortzupflanzen und unermüdlich in ihrem Leben sind. Es ist durchaus schon geschehen, dass der ein oder andere Meeresmensch einen Fischer in den Tod riss, welcher Schildkröten fing oder deren Gelege plünderte. Ebenso gibt es Berichte über verschollene, in den Tod gerissene Walfangtrupps. Ansonsten wird jedes weitere Tier des Meeres, das über eine höhere Intelligenz als ein Fisch, Krebs u. ä. besitzt, geschützt. Das Meeresvolk würde es sich niemals anmaßen einen Mantarochen, Walfisch, Delfin oder gar großen Hai zu attackieren oder zu verspeisen. Die kleineren Ausführungen der nicht mit Bewusstsein begabten Tiere stehen allerdings auf dem Speiseplan (kleine Haie etc.)

Es ist beim Volk des Meeres vielmehr so, dass sie sich mit den bewusstseinsbegabten Meeresbewohnern zu verstehen scheinen. Dies ist vor allen Dingen bei den Wal- und Delfinarten der Fall. Die Pristis scheinen außerdem ihre großen Haiverwandten zu verstehen und so hat jede Rasse ihre eigene Ausprägung dieser Begabung. Es findet jedoch nicht direkt Sprache statt, sondern vielmehr ist es so, wie wenn ein Mensch einen Hund oder eine Katz versteht, weil er ihr Art zu deuten weiß. Es soll schon vorgekommen sein, dass dieses Wissen bei internen Kriegen eingesetzt wurde, oder aber auch zum Schutze von Schiffbrüchigen, wenn sie nicht sogar selbst von einem der Wesen bis an Land geschleppt wurden. So kommt es auch, dass die Menschen dem Meeresvolk wohl etwas gemischt gegenüberstehen. Sie wissen sie nicht einzuschätzen und kennen nur einige Legenden guter oder schlechter Art.

Eine dieser Legenden besagt zudem, dass das Meeresvolk Wächter hat. Gigantische, sagenumwobene Wesen. Es heißt eines wäre die Schildkröte, welche Arcadia trägt. Eines ein Krake, doppelt so groß wie ein Riesenkalmar (→ ca. 30 m

Länge) und eines ein gigantischer Rochen (14 m Spannweite). Diese Wesen schützen das Meer und alles, was darin ist.

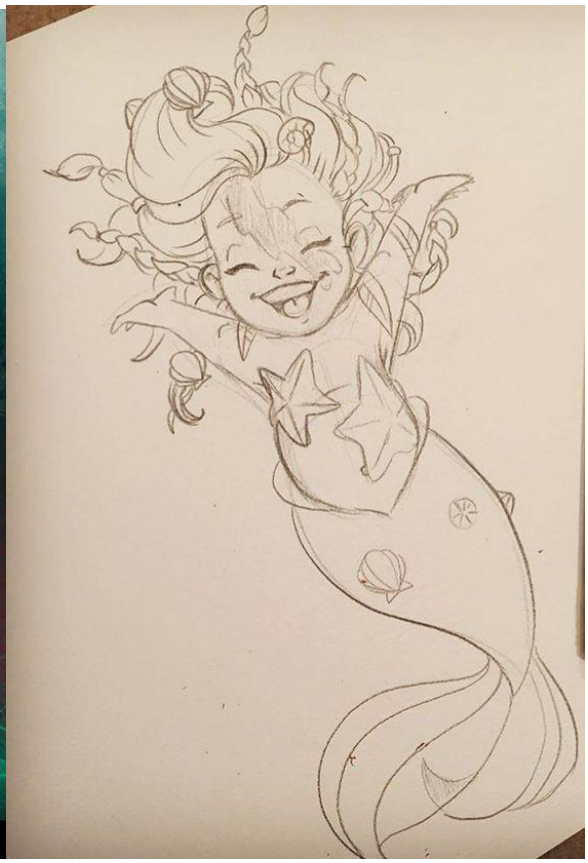




Wovon jedoch noch jeder Schiffsreisender schwärmte war, wenn es ihm vergönnt war eines dieser Mischwesen zu sehen, wie sie neckisch in den Bugwellen der Schiffe herum flitzen oder mit den Walen aus der Oberfläche brachen. Auch dies ist ein sehr selten zu beobachtendes Schauspiel.

Das Meeresvolk bringt seine Kinder Ebenso wie die Menschen zur Welt, da sie bis zu der entsprechenden Region durchweg menschlich sind. Erst ab den Hüftgelenken

beginnen die Veränderungen. Allerdings dauert die Schwangerschaft bei diesem Volk beinahe doppelt so lange, nämlich 17 Monate, was mit der anderen Körperstruktur und den Druckverhältnissen zusammenzuhängen scheint. Die Neugeborenen können sofort sowohl unter, als auch über Wasser atmen. Man darf sich diese nasse Kinderstube keineswegs als dunkel und kalt vorstellen. Der Ozean leuchtet nachts und hält genug Wunder bereit, um ein Leben damit zu verbringen, sie zu entdecken, ebenso aber auch ausreichend Gefahren.



Es gibt auch einige physikalische Hindernisse bezüglich der Nahrungszubereitung und -aufnahme. Während aufgrund der Anatomie die Haare-sofern vorhanden- und die Meeresmenschen selbst nicht ziellos im Wasser herumwabern sieht es mit ihrer Nahrung da schon anders aus. Gekocht wird auf heißen Steinen oder Wasserdampf, der aus der Meerestiefe dringt. Die Nahrung selbst kann allerdings nur mittels Magie auf ihrem Platz gehalten werden. Es gibt Töpfe, Teller, Tassen, Strohhalme überzogen von Luftmagie. Sie sind gefüllt mit einer Luftblase und so bleibt alles da, wo es hingehört. Die Nahrungsaufnahme erfolgt entweder durch entsprechende Halme, oder direkt mit dem Mund, was Besteck für dieses Volk völlig unnütz macht, so funktioniert jeder Herd und jede Taverne im Meer. In der Hinsicht der Nahrungsaufnahme unterscheidet sich der König Arcadias keineswegs von einem Kellner. Hier ist allerdings eine Ausnahme anzumerken. Es gibt Gerüchte, dass die Küche der Meeresmenschen durchaus vielfältig ist und dass die besten Küchen nicht unter Wasser liegen, sondern in Luft gefüllten Höhlen oder versteckten Nischen in kleinen sandigen Buchten. Es soll ein paar überaus wenige, mit der Feuermagie

begabte Meeresmenschen geben, die eigentlich allesamt Köche sind. Diese Küchen zu finden ist allerdings selbst für einen durchschnittlichen Meeresmenschen schwierig und so eher den oberen Schichten zugänglich.

Bedeckt sind die Mischwesen entweder von Kleidung aus Pflanzenfasern, Kleidung gefischt aus gesunkenen Truhen, Schuppen, oder einer Art Hautüberlappungen, welche sich bewusst bewegen lassen für die weniger jugendfreien Sachen eben. Jedes Mischwesen dieser Rasse besitzt Kiemen, Schwimmhäute, ein zweites Paar durchsichtige Augenlider und eine Tendenz zu spitzen Zähnen. Man darf niemals vergessen, dass diese Wesen nun eben auch zur Hälfte animalisch geprägt sind, was durchaus hin und wieder in ihren Augen zu sehen ist.

Ein letztes ist dem Volk gemein. Sie scheuen das offene Feuer und die direkte Glut. Hitze bekommt ihnen nämlich nur in gewissen Maßen.

Ein Wichtiger Punkt hier wäre dann noch die Währung oder das Bezahlsystem in diesem Volk. Nahrungsmittelknappheit spielt hier kaum eine Rolle. Der Fisch wird von jeder Familie meist selbst gefangen, selteneres wird eingekauft. Wenn man bestimmte Meerespflanzen oder Früchte will muss man sie sich meist auch kaufen auf den Märkten. Das Währungssystem besteht hier aus Muschelgeld. Es sind Plättchen aus reinem Perlmutt. Die Größe macht den Wert und sie wurden alle mit einer Art magischem, königlichem Zeichen geprägt. Dieses Zeichen wird sichtbar, wenn sie warm werden, alle anderen sind gefälscht. Doch nicht immer wird mit Geld gehandelt. Vieles läuft mittels eines Tausches ab. Gold Silber und Perlen haben so gut wie keinen Wert für dieses Volk. Perlen und Gesunkene Schätze gibt es zuhauf im Meer und ihre Kinder spielen damit.

Nun wollen wir zum letzen wichtigen Punkt über das Meeresvolk kommen. Die Politik extern und intern. Es gibt einige natürliche Verfeindungen zwischen den Gruppen des Meeresvolkes. So werden ein Pristis und ein Sepia so gut wie immer gegeneinander kämpfen, sollten sie unvermeidbar aufeinandertreffen. Die Mammalia werden immer alarmiert sein, wenn sie einen Pristis sehen. Die Angehörigen aus dem Volke der Quallen werden stets den Testudo ausweichen. Kriege gab es in den letzten Jahrhunderten aufgrund der erfolgreichen fürstlichen Politik nicht mehr und man ist auch bemüht eine Art Botschaft im seichten Gewässer vor den Küsten Sahs zu errichten, um mit den Menschen zu kommunizieren.

Es lässt sich also sagen, dass das Meeresvolk noch viele Rätsel bietet und ein großer Spielraum offen ist, wie sich das Verhältnis zwischen Meeresvolk und Landbewohner entwickeln wird.

HINWEIS: Die Meermschen können unter gewissen Umständen Beine und z.b. Tentakel haben. Die jkönnen auhc nur beine oder nur flossen/o.ä, haben. Bei Fragen dazu bitte an die Admins wenden.