Was für eine Stadt ist Saramee?

Saramee ist eine große Stadt, in einem Talkessel liegend, der an drei Seiten von den kaum bezwingbaren Gebirgszügen der Monsurberge und zur vierten Seite vom Meer umschlossen ist.

In der alten Sprache lautet der Name von Saramee ***S'un Ak Meeh***, was in etwa *Die Stufen zur Ewigkeit* bedeutet.

Reisewege

Es gibt drei Wege nach Saramee:

Der Seeweg, auf dem aber Piraten ihr Unwesen treiben. Zwar findet der Großteil des Handels über den Seeweg statt, aber dies ist gefährlich und es geht so manche Fracht – und auch so manches Leben – verlustig.

Der Gebirgspass, der durch das hohe, unmenschliche, schneebedeckte und stetig stürmische Gebirge führt und durch eine Bande von Wegelagerern kontrolliert wird. Handel findet über diese Route praktisch gar nicht statt. Und nur die wirklich Verzweifelten wählen diesen Weg, um nach Saramee zu gelangen oder die Stadt wieder zu verlassen.

Das Portal, das ein schnelles und bequemes Reisen von einem zum anderen Ort ermöglicht. Das Reisen durch die Portale mag zwar die einfachste und ungefährlichste Art zu sein um nach Saramee zu gelangen oder die Stadt wieder zu verlassen, doch diese Variante des Reisens ist teuer, da die Portale fest in der Hand des Kult der Turoswächter liegen und diese sich ihre Dienste teuer bezahlen lassen.

Politik

Politisch ist Saramee ein Stadtstaat, der durch ein Gildensystem regiert wird. Saramee bzw. der vorstehende Stadtrat hält sich möglichst zu allen Streitigkeiten der umliegenden Reiche neutral und bildet so eine *Friedenszone* zwischen den rivalisierenden umliegenden Reichen. Doch nicht nur ein Reich hat seine Augen Richtung Saramee geworfen und würde diese Stadt aufgrund seiner geographisch fast uneinnehmbaren Lage gerne sein Eigen nennen oder zumindest die Stadt auf seiner Seite ziehen.

Wirtschaft

Wirtschaftlich bildet Saramee eine neutrale Handelszone, wo es indirekt möglich ist Handel zwischen zwei verfeindeten Reichen zu betreiben. Dies hat in der zurückliegenden Zeit zu einer blühenden Epoche geführt.

Gesellschaft

Gesellschaftlich gesehen finden sich in Saramee die unterschiedlichsten Völker, Rassen und Religionen. Durch seine Neutralität ist Saramee ein Zufluchtsort für Verfolgte und Vertriebene geworden, und auch Anziehungspunkt für Abenteurer und Glücksritter, die auf schnelles Reichtum aus sind. Aber die politische und wirtschaftliche Neutralität der Stadt Saramee kann sowohl Reichtum wie auch Untergang eines jeden bedeuten, der es wagt in dem Spiel von Intrigen und Verwicklungen mitzumischen. Die Wenigsten überleben die Bekanntschaft mit den Freuden der Freiheit.

Es gibt jedoch auch positive Seiten im Zusammenleben der Sarameer, etwa die Brüder der Barmherzigkeit.

Einwohnerzahl

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt halten sich bis zu ca. 400.000 Wesen in Saramee auf.

- 30.000 Bürger
- 120.000 registrierte Einwohner mit eingeschränkten Bürgerrechten (durch Bürgschaft)
- 250.000 (+/- 50.000) als Zugewanderte ohne Bürgerrechte —> stark fluktuierend

Bürgerrecht

Das Bürgerrecht geht auf Magen Glinski zurück.

Jeder Bewohner von Saramee kann bei der für seinen Berufszweig zuständigen Gilde die Bürgerschaft von Saramee beantragen. Die Gilde reicht diesen Antrag mit einer Empfehlungs- oder Ablehnungsgesuch an den Gildenrat weiter, welcher über die Bürgerschaft entscheidet. Für dauerhafte Bewohner Saramees, die keiner Gilde angehören (sei es, weil für ihr Handwerk keine Gilde existiert, sie kein Handwerk ausüben oder sie aus irgendwelchen Gründen nicht aufgenommen wurden), besteht die Möglichkeit, sich einen Patron zu suchen, der ihre Interessen und Angelegenheiten offiziell vertritt und ihnen damit die Bürgerschaft garantiert. In der Regel ist der Klient beim Patron angestellt und/oder diesem in verschiedensten Angelegenheiten verpflichtet. Die Bürgerschaft und das Ansehen von Klienten steht und fällt mit der Bürgerschaft und dem Ansehen ihrer Patrone. Heirat mit oder Adaption durch einen Bürger ist ebenfalls ein Weg, das Bürgerrecht zu erlangen. Fremde, die sich in besonderer Weise um das Wohl der Stadt (oder zumindest um das Wohl einflussreicher Bürger) bemüht gemacht haben, erhalten gelegentlich die Ehrenbürgerschaft. Alle Bewohner von Saramee, welche eine Bürgerschaft erhalten haben werden in dem Stadtregister eingetragen. Mit der Bürgerschaft kann ein Bewohner Mitglied in einer Gilde von Saramee werden und hat die Rechte innerhalb seiner Gilde sich bei der Wahl des Gildenmeisters und somit Vertreters der Gilde im Gildenrat zu beteiligen. Desweiteren haben nur Händler mit einer Bürgerschaft das Anrecht ihre Waren im Zentrum von Saramee zu verkaufen. Auch wird hinter vorgehaltener Hand geäußert, dass innerhalb von Saramee mit zweierlei Gesetzesmaß gehandhabt wird. Einmal gegenüber Bewohnern mit Bürgerrecht und einmal gegen Bewohner ohne Bürgerrecht. Der Entzug des Bürgerrechts ist eine übliche Praxis, um schwerere Vergehen zu bestrafen.

Es gibt auch **Sklaven** in Saramee, allerdings ist Sklavenhaltertum verpönt und wird allgemein als

nicht zeitgemäß angesehen. In einer Stadt wie Saramee ist es für Sklaven auch recht einfach, unterzutauchen. Daher sind ein Großteil der Sklaven entweder durch Gewalt unfrei oder um in wirtschaftlich sicheren Verhältnissen zu leben.

Gesetze

Die Gesetze der Stadt richten sich in der Regel nach dem gesunden Menschenverstand und dem natürlichen Sinn für Gerechtigkeit. Wobei es hier natürlich auch Korruption, Bestechung usw. gibt, welches die Waage der Gerechtigkeit in die eine oder andere Richtung beeinflussen kann.

Anbei aber ein paar Gesetze/Richtlinien, die in Saramee zu beachten sind:

Betteln

Das Betteln ist prinzipiell verboten und die Stadtwache greift gegen Verstöße hart durch. Einzig Invaliden, die keine Familie haben, dürfen auf der Straße um Unterstützung bitten, ohne als Bettler verfolgt zu werden.

Duelle

Duelle sind nicht erlaubt, werden aber in der Bevölkerung geduldet. Sollte die Stadtwache jedoch Kenntnis von einem bevorstehenden oder erfolgten Duell erhalten, so gehen sie dem nach.

Waffenbesitz

Es ist generell erlaubt Waffen zu besitzen, aber nicht, sie überall zu tragen. Im Stadtkern und auf den Märkten müssen Waffen in das sogenannte Friedenstuch - ein weißes Stück Stoff - gewickelt werden. In Regierungsgebäuden und in den Gildenhäusern ist das Tragen von Waffen grundlegend verboten und sie müssen dort am Eingang abgegeben werden.

Strafen bei Gesetzesbrüchen

Die Gesetze von Saramee gelten sowohl für Bürger wie auch Nichtbürger in der Stadt und sind für alle egal welchen Ansehens gleich. Je nach Härte des Vergehen gibt es unterschiedliche Strafen welche sich von Stockhieben, Auspeitschen, Kastration, Pranger bis zu Verbannung (zeitlich begrenzt oder lebenslang), Verkauf in die Sklaverei oder lange Kerkerhaft mit Strafarbeit beläuft. Von Strafen minderer Vergehen kann man sich freikaufen, sofern man die von dem Richter angesetzte Summe aufbringen kann. Es gibt in Saramee keine je nach Straftat ausgelegten Pauschalstrafen, sondern jegliches Vergehen wird von den Richtern für sich bewertet und entsprechend das Strafmaß festgesetzt.

Klima

Tropischen Regenwald (Tropenklima)

Regenzeit

Während der Regenzeit von ungefähr 25 Wochen liegt schwülwarme Luft über der Stadt. Um dem Wetter zu entkommen liegen die Bewohner der Stadt wenn es geht regungslos in ihren mit Netzen verhangenen Betten und Hängematten, um den stechenden Koris zu entgehen.

Jedes Jahr verwandelt der wochenlang anhaltende Dauerregen die Straßen und Gassen von Saramee in einen breiigen Fluss voll von mit Unrat durchsetztem Matsch und nassem Lehm. Die Sarameer verlassen in diesen Wochen nur widerwillig ihre heimischen Wände.

Kleidung

Für die arbeitende Bevölkerung bietet sich ein etwa knielanger Leinenschurz an, der an den Hüften durch ein Gürteltuch gehalten wird. Den Oberkörper bedeckt ein ärmelloses - eventuell westenartiges - Hemd, wobei (zumindest nach irdischer Kleiderordnung) die Herren auch mit freiem Oberkörper herumlaufen können. Die Damen können es auch mit einem Brusttuch und eventuell mit ein paar zusätzlichen Schmucktüchern (die dann natürlicher bunter und reicher bestickt sind als das einfache Leinen der Kleidung). Ansonsten rennt man barfuss oder trägt Sandalen. Krieger tragen über dem Gürteltuch noch einen Waffengurt (üblicherweise aus Leder), an dem diverse Tötungsgerätschaften Platz finden. Eine Rüstung verbietet sich bei dem Klima, allenfalls ein einfacher Brustschutz sowie Unterarm- und Beinschienen sollten machbar sein - aber die legt man sowieso nur für den Kampf an. Söldner/Krieger im Dienst der Stadtvorderen von Saramee tragen eine rote Scherpe mit Wappen der Stadt Saramee, welche sie kennzeichnet. Wohlhabende zeigen ihren Reichtum dadurch, dass die Kleidung aus edlerem Tuch besteht, reicher bestickt und womöglich auch farbenfroher ist. Man trägt mehr Schmuck (Hals- und Armringe, Ketten, Ohrringe etc.). Die Damen besitzen eventuell auch Schmuckschleier, beide Geschlechter könnten eine Art dünn gewebtes Tuch mitführen, das zumeist über der Schulter getragen wird, aber umgelegt werden kann, wenn es doch einmal (z.B. nach einem Regenguß) etwas kühler wird. Wenn die Sonne sehr arg brennt, schützt das gleiche Tuch die Schultern vor einem Sonnenbrand und den Kopf vor einem Sonnenstich.

Interne Info:
Modifikationen -die Kleiderordnung des zuerst hellenistisch und später arabisch geprägten Nordafrikas, sind möglich.

Regierung

Die Grenzstadt Saramee wird durch ein Gildensystem, deren Vertreter sich im Stadtrat zusammensetzen, regiert.

Stadtmeister

Offizieller Vertreter der Stadt Saramee. Er ist Mitglied des Stadtrates und wird aus dem Stadtrat gewählt.

Stadtrat von Saramee

Der Stadtrat von Saramee stellt sich aus den Gildenmeistern aller in Saramee ansässigen Gilden zusammen und belted die Regierung der Stadt.

siehe Hauptartikel:Stadtrat

Harus

Titel des obersten Richter von Saramee, welcher aus dem Stadtrat durch die Stadtratsmitglieder gewählt wird. Derzeit hält Arun Beran, Gildenmeister der Gelehrtengilde diesen Titel inne.

Stadtschatz und Kämmerer

Saramee verfügt durchaus über Schätze. Seien es Geldvorräte, seltene Handelswaren oder wertvolle Relikte früherer Tage. Nicht alle Schatzkammern der Stadt sind der Öffentlichkeit bekannt. Im Allgemeinen weiß das Volk nur von den schwer bewachten vier Türmen der Stadtkämmerer, die ein Teil der Stadtbefestigung sind und jeweils über eine größere Einrichtung der Stadtwache verfügt.
Die Türme sind jeweils einer besonderen Schatzsorte gewidmet und weise eine spezifische Farbe auf; Rot, Grün, Blau und Weiß.

Entsprechend werden die zuständigen Kämmerer etwa als der Rote, Grüne, Blaue oder Weiße Kämmerer bezeichnet.
Roter Kämmer ist zur Zeit Bei Karhei.

Wappen von Saramee

Grundfarbe: Blauer Hintergrund (variiert nach Anlass)
Wappentier: Seeschlange (schwarz mit weißen Rand dargestellt)

Offizieller Gruß

Zur zeremoniellen Begrüßung von Würdenträgern legt man die rechte Hand aufs Brustbein und hebt die linke senkrecht neben dem Kopf.

Architektur

Der Kern von Saramee ist auf den alten Überbleibseln der Stadt des Alten Volkes entstanden. Deren Bauweise bestand aus einstöckigen Gebäuden gebaut aus monumentalen großen Quadern. Diese alten Gebäuden wurden von nachfolgenden Generationen des „jungen“ Saramees durch Ziegelbauten aufgestockt. Die Bauten haben ein Flachdach, können teilweise pyramidenförmig über mehrere Etagen gehen und sind mit (teilweise farbigen) Lehm verputzt. Daher ist im Kern von Saramee die untere Etage vieler Bauten sehr viel älter als die Etage(n) darüber - ganz zu schweigen von den Räumen unter Bodenniveau. So sind einige vorhandene Vorratskeller Teil eines unterirdischen Systems, welches quer durch Saramee führt.

Über den titanischen, unzerstörbaren Blöcken der unbekannten Erbauer Saramees türmten sich die Grundmauern grobschlächtiger Trockenziegelbauten der ersten menschlichen Siedler, wie man vielerorts noch gut erkennen konnte. Auf der künstlichen Unterlage vergangener Baukunst thronten die aus sorgfältig vermörtelten, gebrannten Ziegeln errichteten Häuser der jetzigen Einwohner.

Der an manchen Stellen blendend weiße, an anderen Stellen alabasterfarbene Überzug aus Muschelkalk reflektiert das Sonnenlicht darum ist Saramee von See bereits aus weiter Ferne zu erkennen.

Saramee ist von eher schlichter Schönheit, denn das abwechselnd heiße und feuchte Klima erlaubt keine detaillierte Architektur – es dauert nur kurze Zeit, bis der Sonnenbrand, der Regen und die salzige Seeluft feine Ornamente zerfressen oder ein stärker Sturm grazile Ziersäulen und Erker zerschmettern würde. So wirktn verschönernde Ansätze für die Augen der meisten Besucher immer noch robust, wenn auch keineswegs grobschlächtig.

Zudem haben sich die Bewohner Saramees auf eine Zierde verlegt, die leichter erneuerbar war: Unzählige Wände sind mit Malereien verziert, die von schlichten einfarbigen Mustern bis hin zur Darstellungen ganzer Szenen reicht. Sie stellen Alltagssituationen ebenso dar wie historische und mythologische Ereignisse. Der Stil der Malereien ist ein Spiegelbild der Lebensverhältnisse, denn er wird von menschlichen Motiven bestimmt.

Saramee ist mit teils unterirdischen, teils oberirdischen Kanälen bestehend aus Steinblöcken durchzogen, welche als Kanalisation in Saramee dienen und die in die zum Meer führenden Flussarme führen. Nicht alle Bereiche dieser alten Kanalisation sind noch aktiv, und so kommt es durchaus zu Bereichen von ausgetrockneten Kanalisationsbereichen, oder alten Brücken welche über ein ausgetrocknetes Kanalbett führen.

Wohnkultur

In Saramee hat es sich aufgrund der tropischen Klimas durchgesetzt das die Fenster mit Stoffen behangen werden um zum einen vor Sonne, Ungeziefer und Blicken zu schützen, aber dennoch ein gewisses Maß an Luft durchzulassen. Die Schlafplätze sind durchgängig Hängematten, je nach Standart einfach oder luxuriös und aus edlen Materialen gestaltet und vereinzelt macht sich die Nutzung von mit lederbezogenen und auf Beinen hochgestellten Schlafliegen (römischer Stil) bemerkbar, welcher sich aber nur schwer in Saramee durchzusetzen scheint. Kissen und Laken sind je nach Stand entweder einfach nur aus gewebten Stoff ohne Inhalt gehalten, sofern überhaupt vorhanden bzw. vereinzelt mit weichen Gras gefüllt welches regelmäßig ausgetauscht wird. Reichere

Bürger bevorzugen hier eine Füllung aus speziellen Vogeldaunen, welche luftig aber recht weich ist. In den festen steinernen Häuser sind die Böden mit Matten aus Stoff, Leder, Flechtwerk oder Schilf bedeckt welche je nach Qualität und Preis farblich bearbeitet sind um so auch ein Augenmerk zu bieten, welche auch bei hoher Kunst als Wandbedeckung dienen. Ansonsten sind die Wände eher schlichter natur, bei den ärmeren Bewohnern kahl und mit einem Lehm-/Strohgemisch verputzt und bei den reicheren Bewohnern, welche in den steinernen Häusern leben von Künstlern mit Darstellungen bemalt. Generell spielt sich das häusliche Leben bodennah ab, so wird in auf Sitz- und Liegekissen an niedrigen Tischen gesessen um der stauenden Hitze ein wenig zu entkommen. Gekocht wird in einem separaten Raum oder vor der Behausung über ein offenes Feuer. Das Hab und Gut wird in offenen Regalen und geschlossenen Truhen verstaut, die je nach Standart des Einzelnen vor der Qualität und Wert sich sehr unterscheiden können. Je nach Kultur wird der Wohnbereich auch mit Vasen, Statuen, oder einen Familienschrein usw. bereichert. Die Behausungen der reicheren Bevölkerung besteht aus festen Steinplatten und die dortigen Böden aus Marmor oder Steinmosaiken, wogegen die ärmere Bevölkerung mit entsprechenden einfachen Lehmziegelbauten und Schilfmatten vorlieb nehmen. Einige Wohlhabende gönnen sich den Luxus so genannter „Wiri-Schwämme“ eine Schwammart wonach die Fischern vor der Küste Saramees tauchen und sie verkaufen. Diese „Wiri-Schwämme“ haben die Funktion die Luftfeuchtigkeit in Räumen niedrig zu halten, da sie diese der Luft entziehen. Die Schwämme haben aber nur eine begrenzte Lebensdauer und müssen deswegen regelmäßig ausgetauscht werden um die Funktion zu gewährleisten. Die alltäglichen Gebrauchsgegenstände wie z.B. Geschirr, Besteck, Kämme, etc sind je nach Kultur und Vermögen des Einzelnen aus recht unterschiedlichen Materialien hergestellt. Von Holz, Ton, Fischbein, Knochen, Metall etc. ist alles vorhanden und es werden einzelnen Herstellungen auch besondere Wirkung nachgesagt. Einige Beispiele hierzu: Ein Kamm aus den Knochen der kleinen Seeschlange verleiht bis ins hohe Alter Schönheit und Gesundheit. Ein Löffel aus Fischbein sorgt für gute Verdauung und hohe Libido.

Post

In größeren Städten, wie es Saramee z.B. ist, wird der allgemeine Briefverkehr mithilfe von zentralen Parcela-Stationen bewältigt. Hier werden Briefe durch Parcela (ca. 30 cm große graugrüne Vögel mit schwarzen halbrunden Schnäbeln) in alle anderen größeren Städte des Kontinents, welche auch Parcela-Stationen besitzen, transportiert. Des weiteren haben „Kunden“, welche des Lesens und Schreibens nicht mächtig sind, die Möglichkeit sich durch bezahlte Schreiber ihre Briefe gegen Gebühr schreiben und vorlesen zu lassen. Briefe über einem Gewicht von 10 Gramm werden über den Seeweg transportiert, da sie zu schwer für den Transport durch die Parcela sind. Eilsendungen werden mithilfe Botendienste durch die Portale transportiert. Diese Versandart wird für vertrauliche und/oder wertvolle Post bevorzugt. Diese Sendungen werden von dem Boten persönlich abgeholt, transportiert und persönlich an dem Empfänger abgegeben. Eine sehr schnelle aber auch sehr teure Postbeförderungsmöglichkeit.

Währung

Währung und Zahlungsverkehr in Saramee

- 1 Cil = 1/4 Laib Brot
- 1 Bai = 8 Cil = 2 Laib Brot
- 1 Gran = 8 Bai = 16 Laib Brot

- 1 Lot = 8 Gran
- 1 Rhad = 56 Gran = 7 Lot

(Das Existenzminimum liegt bei 2 Cil pro Tag/Person)

Größere Geldmengen werden beim Handel per Wechsel gehandhabt. Der Käufer geht mit dem Verkäufer zu einem anerkannten Geldwechsler der den Besitz (Handelsgegenwert) des Käufers bestätigt. Der Geldwechsler setzt zwei Schriftstücke auf, die jeweils dem Verkäufer seine Ware und einem möglichen Transporteur seine Transportkosten bestätigt und garantieren. Auf diesen Schriftstücken unterschreiben der Käufer, der Verkäufer und beide Dokumente werden von dem Geldwechsler beglaubigt. Der Verkäufer (und auch der Transporteur für seinen Passus über die Transportkosten) kann bei jeder Stadtkasse diesen Wechsel gegen *harte* Währung einlösen. Eine Übertragung des Wechsels ist mit Beglaubigung eines anerkannten Geldwechslers möglich. Die Stadtkasse löst den eingelösten Wechsel direkt bei dem Schuldner (Käufer) ein.
Sollte kein Gegenwert in *harter* Währung bei dem Schuldner vorhanden sein, wird ihm im entsprechenden Gegenwert sein Hab und Gut, welches vom Geldwechsler bestätigt wurde, gepfändet. Die anerkannten Geldwechsler sind in der Gilde der Geldwechsler organisiert, und dort kann jeder Händler, etc. für sich gegen kontrollieren lassen ob der Geldwechsler wirklich anerkannt ist (Er muss Gildenmitglied sein und seine Unterschrift und sein persönlicher Stempel sind in der Gilde hinterlegt).

Geschichte

Geschichtlich ist Saramee eine Stadt, die auf den Ruinen einer fast vergessenen Stadt aufgebaut wurde. Es gibt viele Legenden über die alten Herrscher dieses Tals, Das Alte Volk, doch ihre Zeit ist schon seit Generationen vorbei und sie haben das Antlitz dieser Welt verlassen. Oder doch nicht?

Zeitrechnung und Jahreszeiten

Zeitrechnung - Tag:
Ein Tag hat 22 Stunden

- 19ste Stunde ist Mitternacht
- 1te Stunde ist Sonnenaufgang
- 15te Stunde ist Sonnenuntergang
- 9te Stunde ist höchster Sonnenstand

Zeitrechnung - Woche:
Eine Woche hat 5 Tage

Zeitrechnung - Jahr:
Ein Jahr hat 255 Tage (45 Wochen)

Jahreszeiten:

- 1-4 Woche Trockenzeit
- 5 -14 Woche extreme Trockenzeit mit großer Hitze
- 15-29 Woche Regenzeit (jeden Tag zur zwölften Stunde beginnt ein dreistündiger Regenguss)

- 30-36 Woche Regenzeit (Dauerregen)
- 37-40 Woche Regenzeit (jeden Tag zur zwölften Stunde beginnt ein dreistündiger Regenguss)
- 41-45 Woche Trockenzeit

Monde und Nachthimmel

siehe Hauptartikel: Astronomie

From:
https://fantasyguide.de/saramee/ - **Saramee**

Permanent link:
https://fantasyguide.de/saramee/doku.php?id=schaupl%C3%A4tze:stadt_saramee:hintergrund

Last update: **05.03.2016 21:14**