

Die Gilde der Schiffskatzen

Seit Anbeginn der Seefahrt auf Magira gibt es Schiffskatzen. Nur wenige Kapitäne verzichten auf die tüchtigen Schädlingsbekämpfer, und in manchen Kulturen heißt es sogar, dass ein Schiff ohne Katze dem Untergang geweiht sei.

Die Katzen auf Magira sind eine große Gruppe: von den geradezu winzigen Grillen- und Mäusefängern der Wüsten in Gybal Sham über die imposanten Grákatter in Waligoi bis zu den mächtigen Tigern in den Dschungeln Ranabars. Zudem haben sich in abgelegenen Gebieten auch Mischwesen entwickelt, beispielsweise aus der Zuneigung einer Großkatze zu einem Menschen. Diese Mischwesen sind häufig aufrecht gehend („Hander“ genannt) und vereinen die körperlichen und geistigen Möglichkeiten der Eltern in sich, wobei die „katzentypischen“ Eigenschaften nur über eine Mutter mit Katzenblut vererbt werden. Manche Katzen zieht es unwiderstehlich auf See, und so schließen sie sich im nächsten Hafen der Gilde an - wenn sie von den im Hafen weilenden aktiven Schiffskatzen aufgenommen werden..

Die Ätherwelt der Schiffskatzen

Viele Katzen verehren ihre Ahnen, die sie in den Sternen erkennen. Jede Schiffskatze möchte einmal in ihrem Leben das Sternbild der großen Duma sehen und sucht sich daher ein Schiff, mit dem sie diese große Fahrt machen kann. In großer Not werden die Ahnen angerufen. Es geht die Sage, dass sich einst die Ahnenwelt an alle Katzen um Hilfe gewandt hat, als es in der Ätherwelt zu einem Krieg der „Götter“ kam. Da sich die Seelen, die damals dabei waren, in Stillschweigen hüllen, wird darüber nur in Ehrfurcht getuschelt. Wer oder was die Götter sind, ist den Katzen im Allgemeinen nicht bekannt. Und es spielt für sie auch keine Rolle...

Nach dem Tode geht die Seele in das „Milchmeer“ ein. Nach einer gewissen Zeit der Erholung möchte die Katzensseele aber wieder Abenteuer erleben und wird in einem Welpenkörper wiedergeboren. Junge Seelen inkarnieren als Kleinkatzen, erfahrene Seelen können auch in Großkatzen und Mischwesen inkarnieren. Manche alte Seele genießt es, eine Zeitlang einfacher Muiser oder Ratter zu sein und sich von Schiffsbesatzungen verwöhnen zu lassen. Auch ein Baas kann seines Amtes überdrüssig werden und im nächsten Leben als Muiser neu beginnen.

Sollte in einer Vollmondnacht der Katzensang erschallen, klingt dieser herüber von einem der Mondentreffen. Alle Katzen in einem Hafen oder auf einem Schiff begehen diese Nacht zusammen mit den Ahnen, denn in der Vollmondnacht ist das Seelentor offen. Man trifft sich und feiert das Dasein.

Kultur/Bräuche:

Katzen lebten schon immer frei und legen daher Wert auf ihre Unabhängigkeit. Sie selbst bestimmen, ob und auf welchem Schiff sie anheuern und sind keines Menschen oder Wesens Untertan. Seefahrer tun also gut daran, sich mit den Katzen gut zu stellen!

Katzen legen wenig Wert auf Materielles. Muiser und Ratter erwarten eine gute Behandlung und ab und zu ein Schälchen extra, dafür halten sie das Schiff ungeziefertfrei. Ab dem Rang des Jantjers erwarten sie zusätzlich noch eine Heuer – dafür bringen sie aber weitere Fähigkeiten mit. Der Baas hat sich genug Vermögen erarbeitet, um eine Art Landsitz an der Küste zu unterhalten. Dort kommen einmal im Jahr zum Vollmond der Sommersonnenwende die Schiffskatzen, die es ermöglichen

können, zu ihrem bijeenkomst (von den Menschen „Katzenball“ genannt) zusammen. Auch die Katzen der Umgebung sind dazu geladen. Manchmal werden dort wichtige Entscheidungen für die Gildenmitglieder getroffen, die sich von Hafen zu Hafen, von Schiff zu Schiff schnell herumsprechen.

Die in der Gilde der Schiffskatzen organisierten Katzen und Mischwesen gebrauchen die Sprache „Fela“, die auch bei vielen Katzen Magiras in Gebrauch ist. Diese Katzensprache basiert zu einem großen Teil auf Gesten und Körpersprache. Auch Geruchsstoffe übermitteln Botschaften. Lediglich im Umgang mit Menschen, im Kampf oder Liebeswerben wird auch eine Lautsprache angewandt. Fela wird nicht geschrieben, da die meisten Katzen nicht die körperlichen Fähigkeiten dazu haben. Allerdings können Kratz- und Duftmarkierungen Botschaften enthalten, die nur für Katzen verständlich sind und somit auch als Geheimsprache dienen.

Schiffskatzen leben den Tag! Was vergangen ist, ist vergangen. Und was morgen ist, weiß niemand. Soll auch der Körper sterben, so kehrt die Seele in jedem Falle wieder in das Milchmeer ein. Natürlich gibt es auch unter den Katzen verschiedene Charaktere: zurückhaltende und herausragende, in sich gekehrte und scharfzüngige, hoch intelligente und minderbemittelte, gute und böse... aber immer sind sie frohen Mutes.

Dies zeigt sich auch in Musik und Tanz: Schiffskatzen singen gern und laut! Banausen unter den Menschen bezeichnen dies oft als „Katzenjammer“.

Wissen wird vor allem von den Kätzinnen weitergegeben. Sie ziehen den Nachwuchs alleine groß. Manche Katzen gehen ein binding ein, leben also in gleich- oder verschiedengeschlechtlichen Familienverbänden oder Gruppen, aber die meisten Katzen ziehen das freie ungebundene Leben vor. Katzeigenschaften werden matrilinear vererbt. Ein Mischwesen aus Katze und Mensch wird sich daher als „Katze“ fühlen, wenn die Mutter eine Großkatze war. Ist der Vater eine Großkatze, wird das Wesen sich eher zu Menschen hingezogen fühlen. Ob es sein Äußeres als Makel oder Vorteil ansieht, wird Erziehung und Erfahrung weisen. Eine Schiffskatze wird ihren Nachwuchs sicher die Sehnsucht nach dem Meer lehren.

Schiffskatzen tragen zwei oder drei Namen: der erste und wichtigste Name wird von den Ahnen verliehen, in der ersten Vollmondnacht, nachdem das Katzenkind dem Welpenstadium entwachsen ist. Dieser Name ist geheim und wird nur unter besonders vertrauten Katzen und Wesen ausgetauscht, beispielsweise innerhalb eines bindings.

Der zweite ist der allgemeine Rufname innerhalb der Katzengesellschaft. Er wird von der Mutter gegeben oder im binding ausgewählt. Schiffskatzen, die einer weiteren magiranischen Sprache (zumindest des in der Seefahrt üblichen allgemeinen Idioms) mächtig sind, führen diesen Namen auch öffentlich. Diesem Rufnamen wird manchmal eine Art Familienname angehängt, der aus einem binding entstammt. Rufnamen spiegeln die guten Wünsche an den Nachwuchs wider, und leiten und schützen die Katze auf ihrem Lebensweg.

Der dritte Name wird häufig von den Seeleuten gegeben, auf deren Schiff die Katzen fahren. Menschen sind im Regelfalle recht einfallslos in der Namensfindung. Die Katzen werden dann häufig mit Eigenschaftswörtern belegt, erhalten Neck-Namen beispielsweise aus der Fellfärbung oder Lautäußerung. Schiffskatzen finden solche Neck-Namen entwürdigend!

Auf kleineren Schiffen arbeitet oft nur eine Schiffskatze, die ihr Revier dann auch nicht mit anderen teilen möchte. bindings bevorzugen größere Schiffe und teilen sich dann die Arbeit auf. Jungkatzen können bei einer erfahrenen Schiffskatze in die Lehre gehen und suchen sich später ein eigenes Schiff.

Obwohl so viele Katzen zur See fahren, haben sie ein gespaltenes Verhältnis zum Element Wasser. Auch wenn alle schwimmen können, so vermeiden sie es doch, wo sie können. Gerade Katzen, die nach einem Leben in den Trockengebieten der Welten doch einmal Seeluft schnuppern wollen, müssen sich zunächst regelrecht überwinden, über den Katzensteg ein Schiff aufzusuchen und anzuheuern. Unter den Großkatzen und Mischwesen gibt es jedoch auch manche, die gerne das Wasser aufsuchen und freiwillig baden.

Nicht jede Katze fährt zur See. Da gibt es zunächst diejenigen, die es gar nicht zum Meer zieht und daher nicht in die Gilde eintreten. Manche Schiffskatzen wollen eine Zeitlang ein geruhames Leben an Land genießen. Kätzinnen möchten vielleicht Nachwuchs haben und verzichten dann eine Zeitlang auf die Seefahrt, da die Welpenaufzucht auf See oft schwierig ist. Arbeit und Auskommen gibt es für Katzen auch an Land genug! Mischwesen sind jedoch vor allem von Menschen nicht gern gesehen und ziehen sich dann in einsame Gegenden zurück, wo sie hauptsächlich von der Jagd leben.

Ränge und Scharen:

Welp (Anwärter/-in)

Muiser (Gefolgsfrau /-mann))

Ratter (Knappe)

Jantjer (Lehnsfrau/-mann)

Mester (Edle/r)

Baas (Lady/Lord). Die/der Baas trägt einen selbst gewählten Beinamen, den sie/er seinem eigenen magiranischen Herkunftsgebiet entlehnt.

Welps erhalten ihre Bildung und Kenntnisse durch die Mutter oder einen älteren Verwandten. Geschickte Jäger sind Katzen von Geburt an, werden jedoch von der Mutter und im binding in den Feinheiten unterrichtet! Muiser und Ratter gehen selbständig auf Fahrt und erwerben sich alle grundlegenden Fähigkeiten einer Schiffskatze, entweder durch eigenes Tun oder durch eine erfahrenere Katze als Lehrer. Ränge sind den Katzen generell eher unwichtig. Kleinkatzen verbringen meist ihr ganzes Leben als Muiser oder Ratter und sind zufrieden damit. Sie neiden den Großkatzen und Mischwesen die größeren Fähigkeiten nicht, da diese auch mit mehr Verantwortung verbunden sind. Ab dem Rang des Jantjer können sich die Katzen auf verschiedene Berufe spezialisieren. Einen Unterschied zwischen den Geschlechtern gibt es hierbei nicht.

Schar der Heiler: Katzen wissen, wie sie mit Ungeziefer umgehen müssen! Aus dieser Passion heraus erlernen manche weitere Fähigkeiten, nämlich den Umgang mit Giften und Drogen. Diese können dann zur Heilung und zum Schaden eingesetzt werden. Manche Menschen munkeln, dass der Katzengesang sie beeinflusse, er könne stärkend, aber auch schwächend wirken. Einem Heiler sollte man Respekt zollen, denn nur er selbst wird entscheiden, wie und für wen er seine Kenntnisse einsetzt. Und vielleicht entscheidet die Heuer...

Schar der Krieger: Katzen sind gewandte Krieger. Schon Muiser und Ratter sind wehrhaft und beteiligen sich im Kampf, wenn ihr Schiff angegriffen wird. Großkatzen und Mischwesen beteiligen sich hingegen oft aktiv an Kämpfen, vielleicht sogar in führender Position, und wagemutige Schiffskatzen heuern bei Korsaren, Walis oder Piraten an!

Eine regelrechte Feindschaft besteht zwischen Katzen und den Werwesen. Katzen und deren Mischwesen finden diese Gestaltwandler abartig und widernatürlich und bekämpfen sie, soweit es ihre Möglichkeiten zulassen.

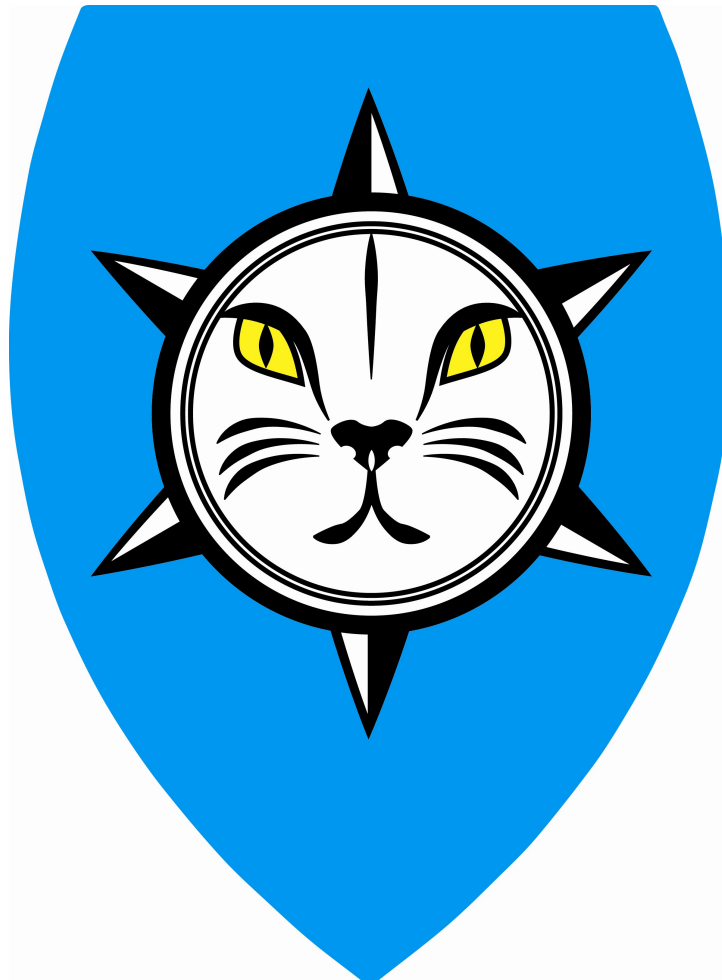
Schar der Handwerker: als Seefahrer lernt man natürlich eine Menge Fertigkeiten. Gerade Handwerker können dank ihrer Daumen Kenntnisse in verschiedenen Berufen erwerben. Immer werden diese jedoch mit der Seefahrt zu tun haben, also beispielsweise Tauwerker, Zimmerleute oder Segelmacher. Auch die Nautik und das Schreiben (also Zeichnen, die über Kratzmarkierungen hinausgehen) sind Fertigkeiten, die nur Mischwesen ausüben können.

Die/der jeweilige Baas wird von den Ahnen aus dem Kreis der Mester erwählt. Es soll jedoch schon vorgekommen sein, dass die Ahnen eine besonders begabte Katze erwählen, die nicht dem Kreis der Mester entstammte. Besonders ehrgeizige Mester mögen dies verurteilen, aber die Ahnen sind eben auch in dieser Hinsicht Freigeister – wie alle Katzen!

Mester und Baas bestimmen sich aufgrund ihrer geistigen und körperlichen Fähigkeiten aus den Handwerkern. Den hohen Rängen ist vorbehalten, in leitenden Positionen zur See zu fahren. Sie sind die erfahrensten Schiffskatzen, heuern als Navigator, Offizier oder Schiffsführer an oder befehligen sogar eigene Schiffe als Kapteine, um auf eigene oder fremde Rechnung Handel zu treiben. Schiffskatzen schätzen es, neue Länder zu erkunden und begleiten oder geleiten Forschungsreisende. Manche werden dann an fremden Gestaden sesshaft – bis das nächste Abenteuer ruft!

Wappen:

Katzengesicht in Windrose vor der blauen Farbe des Meeres



Verbindungen mit anderen Clans:

Das Hügelvolk verehrt Katzen als beinahe heilige Wesen. Es soll Schiffskatzen geben, die auf Schwebenden Schiffen im Hügelreich Dienst tun. Das „Milchmeer“ scheint eine Entsprechung in der „Nichtzeit“ des Hügelvolks zu haben, denn auch aus ihr werden Seelen wiedergeboren (mit Ebus/Arkan abgestimmt).

Sprache:

angelehnt an Niederländisch/Afrikaans und an die Lingua franca der Seefahrtsgeschichte.

EWS:

eine Teilnahme ist nicht unbedingt geplant.

Vorbehalten sei eine Teilnahme als Invasor zur Eroberung einer Küstenstadt irgendwo auf Magira, um dort den Landsitz des Baas zu errichten. In diesem Fall werden Katzen in „Guerilla-Manier“ eine Stadt übernehmen. Hander werden übers Meer kommen, sowohl mit eigenen Schiffen als auch mit Besatzungen anderer Schiffe. Die Hander tragen als Recken und Helden leichte Bewaffnung (Bogen, Schwert, Speer, Messer, Schild). Ihnen schließen sich die Katzen aus dem Umland an, meist Klein- und Großkatzen (einfache Krieger). Geplant ist keine feindliche Übernahme, sondern eine Kooperation mit der Bevölkerung. Dafür halten die Katzen die Stadt ungezieferfrei, was auch „menschliches Ungeziefer“ wie Diebe und Betrüger einschließen kann. So es zum Vorteil der Katzen ist... ☺

Der Landsitz des Baas kann daher durchaus auch ohne EWS-Teilnahme im Wege einer Enzy-Kooperation mit einem anderen Clan erworben werden. Die Katzen werden diese Stadt im Kriegsfall mit verteidigen.

Clangetränk:

„Katzenmilch“: heiße und kalte Milch- oder Sahnemischgetränke (alkoholfrei und alkoholisch)

Zugrunde liegende Quellen und Inspirationen:

Dorothea Sara: „Katerherz und Tigerseele“

Tad Williams: „Traumjäger und Goldpfote“

Erin Hunter: „Warriors“ (dt. „Warrior Cats“)

Wolfgang Schwerdt: „Die Rotbart-Saga“

DC Comics: „Catwoman“

Disney's „Der König der Löwen“

„Captain Amelia“ aus Disney's „Der Schatzplanet“

T.S. Eliot: „Old Possum's Book of Practical Cats“ (Musical „Cats“)

Andrea C. Schäfer

Nala Dao-Rahima (wobei Nala der Beiname und Dao-Rahima der Rufname ist. Nala bedeutet „Königin“ und Dao-Rahima bedeutet „auf dem kraftvollen Weg“)

August 2012/August 2013/Januar und August 2014