

Finsterland

UNTER DER SEE

von Georg Pils

An drei Seiten ist das Finsterland von Meeren umgeben. Trotzdem sind die Finsterländer keine großen Seeleute. Sie fahren zwar zum Fischen aus und folgen der Küste, um ihre Waren auszuliefern und um Passagiere zu transportieren, aber weder die Hohe See noch die Tiefen des Meeres scheinen einen besonderen Reiz für sie zu haben.

Die Ursachen dafür sind vielfältig. Erstens dürften die anderen Kontinente schwer zu erreichen sein, mit unübersichtlichen Strömungen und furchtbaren Winden, zweitens versorgt das Land seine Bewohner mit dem meisten, das sie zum Leben brauchen. Drittens ist es offenbar so, dass bis zum Großen Krieg schlicht keine Technologie vorhanden war, um die Menschen über das Meer zu tragen. Jetzt, mit der Dampfmaschine und den Feuerampfermotoren, sieht die Sache anders aus. Trotzdem bleibt noch ein viertes Problem: Die Meere sind keineswegs ungefährlich. In ihren Tiefen lauern große Gefahren, von riesigen Bestien der See, bis zu geheimen Anlagen der Eisenmeister. Und dann gibt es noch eine ganze, den Finsterländern weitestgehend unbekanntes Zivilisation, die in unter dem Meer wächst und gedeiht.

ATMER

Genau wie ihre Verwandten, die Meeressäuger, sind die Atmer dazu gezwungen, immer wieder an die Oberfläche zu steigen. Aus diesem Grund findet man in den großen Städten unter der Oberfläche Atemblasen, in denen man sich versorgen kann. Ihre Behausungen liegen entweder nahe an der Luft oder sind von Atemleitungen durchzogen, was sie für andere Wesen der Tiefsee unangenehm macht. Nur die Crustaceaer tolerieren sie vorbehaltlos.

Sie ähneln den Delphinen und Walen des Meeres von Färbung und Aussehen her. Von allen vernunftbegabten Wesen der See sind sie die stärksten und ausdauerndsten. Die anderen Bewohner begegnen ihnen mit Skepsis. Sie gelten als fremd und unberechenbar. Auch ihre Art zu leben, das Gebären von lebenden Kindern und ihre seltsamen Gesänge, all das führt dazu, dass die Atmer als Außenseiter wahrgenommen werden. Sie lassen sich von diesen Dingen nicht beirren und haben üblicherweise eine optimistische, offene Art. Wenn ihnen gar nichts anderes einfällt, sammeln sie sich an der Oberfläche und springen übermütig aus dem Wasser in einem wilden Tanz.

In der unterseeischen Gesellschaft sind die Atmer die Kämpfer und Gesetzlosen. Es ist schwierig für sie, sich von diesen Vorurteilen zu emanzipieren.

Atmer werden nach denselben Regeln wie Menschen erschaffen. Sie können unter normalen Umständen beliebig lang unter Wasser bleiben, wenn sie die Möglichkeit haben, einmal alle drei Szenen Luft zu holen. An Land können sie sich normal bewegen, müssen aber auch alle drei Szenen in Meerwasser eintauchen. Ihre Lebenspunkte berechnet man mit (Stärke + Stärke + Stärke + Geschick). An Land haben sie keine Bewegung und müssen eine Aktion oder Reaktion verwenden, um sich zu bewegen.

CRUSTACAER

Die gepanzerten Crustaceaer wirken, als seien sie mit Krabben, Krebsen und Hummern verwandt. Sie sind meistens kräftig und geschickt. Wie ihre Verwandten haben sie kein inneres Skelett, sondern einen äußeren Panzer, den sie im Laufe ihres Lebens mehrere Male abwerfen, wenn sie wachsen. Das tun sie auch ihr gesamtes Leben lang. Sie sind im Gegensatz zu den anderen Tiefseewesen de facto unsterblich, werden aber durch ihre Größe immer träger. Irgendwann verfallen sie in einen dämmernden Schlaf, aus dem sie nur noch zum Essen erwachen. Dadurch sind sie allerdings auch das lebende Gedächtnis ihrer Kultur. Neben den schriftlichen Aufzeichnungen ist die Befragung der Älteren Schalen eine wichtige Möglichkeit, um die Geheimnisse der Vergangenheit zu ergründen. Der Tod eines jeden von ihnen ist ein furchtbarer Verlust für die Welt unter Wasser.

Als junge Leute sind die Crustaceaer allerdings oft auf Abenteuer aus und bereisen die See. Viele von ihnen engagieren sich bei den Kriegergemeinschaften und führen sogar Expeditionen an Land durch. Daher kennen sie sich am besten mit dem Leben an der Oberfläche aus und organisieren auch die geheimen Kontakte mit ihren Bewohnern.

Crustaceaer unterliegen denselben Regeln wie Menschen. Sie haben allerdings vier Punkte Schutz ohne Behinderung. Dieser Schutz kombiniert sich nicht mit anderen Quellen. Sie können beliebig lang unter Wasser bleiben, aber sich auch an Land bewegen.

ICHTYER

Die Ichtyer sind die größte Gruppe der vernunftbegabten Meeresbewohner. Sie haben einen dem der Menschen ähnlichen Oberkörper und den Unterleib eines Fisches. Das macht sie zu ausgezeichneten Schwimmern, während sie trotzdem in der Lage sind, wie Menschen Werkzeuge zu verwenden. Sie haben Kiemen und einfache Lungen, mit denen sie zumindest kurzfristig an der Wasseroberfläche sein können. Die Farbe ihrer Schuppen und ihrer Haut ist sehr vielfältig und man findet auch andere Ähnlichkeiten mit den verschiedenen Fischarten. Sie sind so groß wie Menschen, wobei es einzelne größere oder kleinere Exemplare gibt.

Weil sie die Mehrheit der unterseeischen Gesellschaft stellen, sind die Ichtyer in den Armeen und der Verwaltung stark vertreten. Auch in der Landwirtschaft und dem Handwerk sind sie anzutreffen. Der Großteil der unterseeischen Zivilisation ist auf ihre Bedürfnisse angepasst. Sie stellen auch traditionell die Herrscher der Tiefen.

Ichtyer funktionieren wie Menschen, nur, dass sie beim Schwimmen zwei zusätzliche Würfel erhalten und unbegrenzt lang tauchen können. An Land können sie sich kaum bewegen. Sie sind zwar in der Lage, kurz an der Luft zu überleben, längerfristig ist das aber fatal. Sie gehorchen an Land denselben Regeln wie Landbewohner beim Tauchen.

SEPIER

Diese Lebewesen dürften mit den Kopffüßlern der Tiefsee verwandt sein. Sie haben kein Skelett, sondern stattdessen Knorpelstrukturen, die ihnen ihre Form geben. Sepier haben Arme mit Händen, wobei die Zahl der Finger von Wesen zu Wesen verschieden ist, und eine Vielzahl von Tentakeln an ihrem Unterleib. Damit bewegen sie sich fort. Ihre Körper können nahezu jede beliebige Farbe annehmen und einige von ihnen sind sogar in der Lage, die Oberfläche ihrer Haut zu verändern. Dadurch sind sie in der Lage, sich hervorragend zu tarnen. Zusätzlich können sie aus ihrem Körper eine dicke, tintige Substanz ausstoßen, um ihre Flucht zu unterstützen, wenn sie sich aus dem Staub machen müssen.

Die Sepier genießen recht hohes Ansehen in der unterseeischen Gesellschaft. Sie bekleiden oft hohe Ämter und gelten als intellektuell und gebildet. An der Spitze der Hierarchien findet man sie selten. Trotz ihrer Klugheit haben viele Leute wenig echtes Vertrauen in sie. Sie haben einfach zu viele Möglichkeiten, um zu tarnen und zu täuschen.

Sepier haben (Stärke + Geschick) Lebenspunkte. Sie erhalten zwei zusätzlich Würfel bei Versuchen, sich zu verstecken und gelten, als hätten sie vier Hände. Sie können sich als Aktion durch jede Öffnung durchquetschen, die größer als ihr Kopf ist. Sie können beliebig lange unter Wasser bleiben, dafür müssen sie an Land nach denselben Regeln vorgehen, wie Landbewohner beim Tauchen.