

# Finsterland

TARASIEN  
von Georg Pils

In dieser Artikelserie geht es um das geheimnisvolle Land Tarasien, das im Nordosten des Finsterlandes liegt. Es werden die wichtigsten Informationen über dieses gewaltige Herrschaftsgebiet präsentiert und nach und nach thematisch beschrieben.

## WICHTIGE STÄDTE

### BINDEMIR – DIE STADT DER SÄULEN

Am Fuß des Kartal Dağ liegt ein weites Feld, das von unzähligen eisernen Säulen durchzogen ist. Der Ursprung dieser Säulen ist unbekannt, sie scheinen auch nicht zu rosten und dürften schon seit Jahrhunderten, wenn nicht Jahrtausenden da stehen. Es wird erzählt, dass sie die Splitter des Speers des Himmelsgottes sind, allerdings sind sie wohl dafür zu einförmig. Jede einzelne Säule ist absolut identisch. Sie sind mit vielschichtigen Mustern verziert und teilweise höchst filigran. Lange Zeit wurde die Gegend von Menschen gemieden und als heiliger Ort gesehen, aber vor ungefähr fünfzig Jahren beschlossen Siedler aus dem Süden, hier eine Stadt zu errichten. Trotz anfänglicher Widerstände der Nomaden baute man moderne und robuste Häuser auf und zog eine Mauer zur Befestigung hoch.

Bald zog Bindemir viele Menschen aus der Umgebung an, die die Möglichkeiten und die relative Freiheit der Stadt schätzten. Im Gegensatz zu den sehr stark von Stammestraditionen beherrschten Gesellschaften der Nomaden bot Bindemir die Gelegenheit zur freien Entfaltung. (Selbstverständlich auch das nur innerhalb des recht engen Korsetts der tarasischen Wertvorstellungen.)

Heute ist Bindemir ein regionales Zentrum und ein wichtiger Warenumserschlagplatz. Die Stadt wird neben den offiziellen Beamten auch von einem freiwilligen Zusammenschluss der Handelshäuser regiert. Interessanterweise spielt die Verwaltung hier aber eine geringere Rolle als in anderen Teilen des Landes. Die Bewohner fühlen sich nur begrenzt an die Stadt gebunden. Wenn es einem zuviel wird, kann man sein Pferd satteln und wieder zurück zum Nomadentum finden. Die ältere Generation beklagt zwar, dass es mit jedem Mal schwerer wird, aber der Glaube bleibt bestehen. Wenn man durch Bindemir schlendert, stellt man fest, dass die Stadt noch sehr neu ist. Viele Gebäude wirken noch frisch und ein wenig unbewohnt und über der ganzen Stadt liegt noch eine Art Zeitlosigkeit. Die immer wieder zwischen den Häusern auftauchenden Säulen tun ihr Übriges, um der Ortschaft eine unwirkliche Stimmung zu verleihen. Besonders eigentümlich ist es, wenn der Wind aus einer gewissen Richtung aus der Steppe hereinbläst. Dann erscheint es, als würden die Säulen singen. Sie produzieren einen tiefen, harmonischen Klang, der beruhigend wirkt. An diesen Nächten haben Menschen befremdliche Träume, Schlafwandler verlassen ihre Betten und eigentümliche Prozessionen finden statt. Am nächsten Tag kann sich niemand daran erinnern.

## Wichtige Orte

Das Parlament der Händler, die Höhle der Klänge, der Schrein der Schwerter, das Haus der Träumer, die Zerborstene Säule

## Abenteuerideen

- Eines Nachts hört ein Charakter im Halbschlaf eine sonderbare Musik. Er weiß nicht, wo sie herkommt, sie ist auch gleich darauf verschwunden, aber er bekommt sie nicht mehr aus seinem Kopf. Als er sie vor sich hin summt, sagt ihm jemand, dass das die Musik der Säulen ist.
- Die Chefin eines der Handelshäuser möchte eine der Säulen abtragen lassen, um dort ein neues Lagerhaus hinzubauen. Nach ersten gescheiterten Versuchen wird die Gruppe engagiert, um den Ursprung und die Natur der Säulen zu ergründen.

- Eines Abends kommt eine ver mum mte Gestalt aus der Steppe. Sie ist in Begleitung einer Gruppe von anderen Maskierten. Sie verkündet auf den Marktplätzen, dass die Stadt dem Untergang geweiht ist. Dann verschwindet sie spurlos.

#### KOCATEPE – DIE STADT AM HEILIGEN BERG

Der Tengri Dağ ist der heilige Berg des Himmelsgottes. Er ist hoch und zerklüftet. Seine Spitze verschwindet in den Wolken und es gilt als unmöglich, ihn zu besteigen. Die Legende besagt, dass es nur die Heldin Giral jemals bis zur Spitze vordrang und dort Tengri persönlich erblickte. Ihr weiteres Schicksal ist unbekannt, aber man geht davon aus, dass sie von ihm in den Götterstand erhoben wurde.

Auf dem Berg entstanden einige Klöster, die von Mönchen und Nonnen bewohnt werden, die dort in Meditation und Ruhe leben. Die Klöster sind eigenständige Einrichtungen, die sich größtenteils selbst versorgen und unabhängig vom Großkhan ihren Angelegenheiten nachgehen. Wie viele Klöster dort oben tatsächlich existieren, ist unbekannt. Man erzählt sich von geheimen, verschwundenen Tälern, in denen ganze verborgene Städte, beherrscht von jahrhundertealten Geheimorden, versteckt sind.

Ob diese Legenden einen wahren Kern haben, lässt sich kaum mit Sicherheit sagen. Um seinen Anspruch auf das Gebiet dennoch zu bekräftigen, ließ ein längst vergangener Großkhan am Fuße des heiligen Berges eine Festungsstadt errichten. Diese hätte Teil eines umfangreichen Systems an Befestigungen gegen Angreifer aus dem Norden und Westen sein sollen. Das Projekt wurde schlussendlich abgebrochen, aber Kocatepe wurde trotzdem gebaut.

Die Stadt wurde wie die Kloster fast vollständig in den Felshang gegraben. Sie zieht sich hinauf bis zum Gipfel. Sie ist im wesentlichen senkrecht angeordnet und besteht aus mit Leitern, Rampen und Treppen verbundenen Plattformen.

Dieser Aufbau macht die Stadt uneinnehmbar, da ein Aufstieg unter Feuer unter diesen Bedingungen schlicht Selbstmord wäre. Die Versorgung der Stadt findet durch ein komplexes System von unterirdischen Gängen und Aufzügen statt. Brunnen und Zisternen garantieren, dass man auch einer langen Belagerung standhalten kann.

Kocatepe ist kein angenehmer Ort, um dort zu leben. Es ist umständlich, seine täglichen Angelegenheiten zu erledigen und die ständige Präsenz der Soldaten des Großkhans bedeutet, dass es dort laut und derb zugeht. Man kann sich allerdings sicher sein, dass einem nichts passieren wird, sollte Tarasien von außen attackiert werden.

Das macht die Ortschaft für Händler und Bankleute interessant. Sie können hier ihre Reichtümer aufbewahren und so sichergehen, dass sie auf jeden Fall bewahrt werden. In die unerbittlichen Felsen wurden Dutzende Schatzkammern gegraben, die von den Wachen der Handelsgesellschaften geschützt werden. Klarerweise lockt dieser Reichtum einige Glücksritter an.

#### Wichtige Orte

Der hängende Markt, die verlorene Schatzkammer der Giral Bergstürmerin, die Ruinen des Ersten Klosters, die Gilde der Wächter und Schlosser, die Festung des Wachtmeisters des Westens

#### Abenteuerideen

- Die Gruppe wird von einer verzweifelten Mutter gebeten, ihr Kind aus einer der Schatzkammern zu befreien.
- Ein erfrorener Novize wird bei einem der Wege hinauf zu den Klöstern gefunden. Er hat eine Warnung bei sich. Etwas scheint sich oben auf den Bergen abzuspielen.
- Eine Gruppe von Wächtern entdeckt eine lange verschollene Schatzkammer, deren Eigentümer schon vor Generationen verstorben ist. Der Wachtmeister beschließt, den Inhalt der Kammer ungeöffnet zu versteigern.

#### BOZKUYU – DIE FINSTERLÄNDER ENKLAVE

Die Beamten Tarasiens betrachten das Finsterland als eine irrelevante und winzige Provinz am westlichen Rand der Welt. Manche traditionell gesinnere Bürokraten gehen so weit, das Gebiet als abtrünnig zu sehen und es zu beanspruchen. Eines Tages, wenn nichts Wichtiges ansteht, könnte man das Areal wieder zurückerobern. Die Finsterländer Kultur wird bestenfalls belächelt. Dennoch sind die Finsterländer gute Kunden und kaufen allerhand Waren, zum Beispiel Feinkost und Gewürze, aber auch Kunstgegenstände und mit Kahesterextrakt imprägnierte Steine. Die wirklich wichtigen und nützlichen Dinge stehen den Finsterländern nicht offen: Wandelsteine können sich selbst nicht mehr angleichen, wenn sie über dem Giebel sind, da der Rückweg nach Tarasien zu lange dauern würde. Militärische Technologien werden prinzipiell nicht weitergegeben.

Um zu verhindern, dass die Finsterländer im gesamten Land herumtorkeln und die althergebrachte Ordnung stören, entschied Großkhanbikeh Amra Enkhtuya Al-Hadida, deren Aktivitäten auf einige Inseln im Nordwesten zu beschränken. Wer abseits dieses Gebietes aufgegriffen wird, wird bestenfalls ausgewiesen, schlimmstenfalls hingerichtet. Die Ortschaft Bozkuyu ist eine Art Hauptstadt dieser Enklave. Sie wird von einem Finsterländer Botschafter gemeinsam mit einem tarasischen Richter verwaltet. Im Zweifelsfalle entscheidet zwar der tarasische Vertreter, aber man versucht, die Angelegenheiten freundschaftlich zu erledigen.

Bozkuyu war ursprünglich ein ärmliches Fischerdorf. Mittlerweile besteht die Siedlung aus einem für tarasische Vorstellungen unerträglich unordentlichen Geflecht aus Gässchen und irgendwie errichteten Gebäuden. Menschen dort tragen fremde Kleidung und massakrieren die Sprache des Khanats aufs grausamste. Trotz Versuchen des Richters, die Bewohner zu zivilisieren, scheinen sie völlig unfähig zu sein, auch nur die Grundprinzipien einer korrekten Staatsführung zu akzeptieren. Dieser Effekt erklärt sich wohl auch daraus, dass die Finsterländer Händler, die die Ortschaft errichtet haben, doch eher Glücksritter und Abenteurer sind. Durch ihre Geschäftigkeit blühen Schmuggel und Korruption. Trotz der Verbote gelangen zunehmend Finsterländer Waren ans Festland. Die Produkte sind zwar schlecht gemacht, aber so günstig, dass man die vergleichsweise schwache Qualität verzeihen mag.

Ein lang anhaltender Streit dreht sich darum, ob die Finsterländer Fabriken auf den Inseln errichten dürfen. Der Großkhan hat diesen Wunsch bis jetzt abgelehnt, allerdings scheint auch das den Fremden egal zu sein. Man munkelt über geheime Fabriken in Hinterhöfen und Kellern. Die Beamten versuchen, diesem Unwesen Herr zu werden.

Für Besucher vom Festland ist Bozkuyu trotz aller Unordnung ein interessantes Reiseziel. Man kann hier ungeahnte Wunder erleben und die Geheimnisse des Westens erfahren. Sollte einem das weniger liegen, kann man sich über deren Rückständigkeit und Geruch belustigen.

### **Wichtige Orte**

Das Museum der Finsterländer Kultur und Technologie, der Großtempel, der Gerichtshof, das Wrack der Intrépide, die Statue der Malin Aggisdottir

### **Abenteuerideen**

- Eine junge Finsterländerin bittet die Gruppe, sie zum tarasischen Festland zu schmuggeln und dort zu begleiten. Sie hat dort etwas Wichtiges vor.
- Die Charaktere sollen einem wandernden Scharlatan und Wunderheiler helfen, einen ehemaligen Schüler zu finden, der jetzt mit den Finsterländern zu tun hat. Aus gutem Grund misstraut er den Behörden.
- Die Figuren erfahren von einer geheimen Fabrik, die Waffen für Aufständische herstellen soll.