

# 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.

## STÄDTE

Tarasische Städte sind nahezu ausnahmslos nach einem recht eingängigen Modell aufgebaut. Dieses wurde zu Anfang der Zeiten von einem der großen Beamten des ersten Großkhans festgelegt. Der als „Demütiger Schreiber“ bekannte Philosoph plante die Ortschaften so, dass sie leicht administriert werden konnten. Das Verfahren wurde bei nahezu allen seit Beginn der Zeit errichteten Städten angewandt. Wenn überhaupt wurde es an die lokalen Gegebenheiten angepasst, auch wenn das bedeutete, die Landschaft gründlich umzugestalten. Das führt dazu, dass man sich in tarasischen Städten schnell zurechtfindet. Für die Bürokraten und Richter ist das günstig.

Die berechnete Frage, wie es dann möglich ist, dass es ältere Städte gibt, die überhaupt nicht diesem Konzept entsprechen, ist klarerweise nicht beantwortbar. Wer hier zu lange nachfragt, findet sich möglicherweise bald an einem völlig anderen, unangenehmeren Ort wieder.

Zum Aufbau: Das Herzstück der Stadt ist immer der Gerichtshof. Es handelt sich dabei immer um ein robustes Gebäude, das Witterung und Angriffen gut widerstehen kann. Es werden zwar lokale Materialien verwendet, aber auch hier gibt es Standards. Es gibt einen großen Verhandlungssaal, Privatgemächer des Richters und seiner Familie, eine Garnison an Wachen und ein Archiv. Normalerweise wird das Gebäude entweder auf einem Hügel errichtet oder mit Stelzen oder einem Steinsockel angehoben. Man muss immer hinaufsteigen. Gesetze und Verlautbarungen werden draußen angeschlagen. Über dem Tor des Gerichts befindet sich ein Sinnspruch, der vom Großkhan für den Ort ausgewählt wurde.

Typische Beispiele sind:

„Gerechtigkeit geht vor Menschenleben.“

„Jeder Mensch hat seinen Platz.“

„Treue gebührt dem Großkhan, Achtung gebührt dem Bauersmann.“

Um den Gerichtshof findet man die vier edlen Quartiere der Stadt: Das Gelehrtenviertel, das Beamtenviertel, das Adelsviertel und das Soldatenviertel. Je näher man am Gericht wohnt, desto höher ist der eigene Status. Hinter jedem dieser Viertel ist ein Platz vorgesehen. Hinter dem Soldatenviertel liegt der Glockenturm. Er dient dazu, Gefahren zu melden. Hinter dem Soldatenviertel ist der Bezirk der Händler, Armen und Kriminellen untergebracht.

Das Adelsviertel wird von einem Platz mit dem Trommelturm abgeschlossen. Hier wird die Zeit angegeben. Zu jeder Doppelstunde wird die Trommel geschlagen. Das Adelsviertel liegt an der Spitze des Bürgerviertels. Ein geschickter Richter wird immer darauf achten, dass eine gewisse Spannung zwischen Adel und Bürgertum aufrecht bleibt. Beim Beamtenviertel liegt der Haupttempel. Das Beamtenviertel erstreckt sich darüber hinaus und bietet auch den kleinen Beamten und deren Angehörigen eine Unterkunft.

Das Gelehrtenviertel wird vom Haus der Steine abgeschlossen. Dahinter liegen traditionsgemäß die Werkstätten und Manufakturen der Stadt.

Jedes dieser äußeren Viertel wird von einer befestigten Wachstation geschützt. Rund um die Stadt wird nach Möglichkeit eine Mauer, zumindest eine Palisade aufgestellt. Wenn es möglich ist, wird auch ein Graben angelegt. Die Wachen und Beamten haben die Aufgabe, regelmäßig den Wildwuchs der Bauten in den ärmeren Vierteln einzudämmen. Dabei brechen immer wieder Brände aus. Aus diesem Grund wird darauf geachtet, eine vernünftige Bewässerung zu garantieren und sicherzustellen, dass es in jedem Viertel eine freiwillige Feuerwehr, möglicherweise sogar mit Wandensteinen gibt.

Viele Städte liegen an künstlich angelegten Kanälen, die die Wasserversorgung ermöglichen und die Transporte vereinfachen. Besonders ambitionierte Richter lassen auch Gärten anlegen, die der Allgemeinheit offenstehen.

Dieses Muster kann mehrere Male verschachtelt werden, wobei immer an einem Winkel des jeweiligen Viertels mit einem Außenposten des Gerichts weitergemacht wird.

