

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

ZÜMRÜGIUD – DIE GLÜCKSSTADT

Wer vom Pech verfolgt ist und nicht mehr weiß, was er machen soll, der kann nach Zümrügiud ziehen. Natürlich ist das in Tarasien nicht so einfach, immerhin kann man nicht einfach seinen Wohnort verlassen und ohne Dokumente irgendwo hingehen, aber dann gibt es doch erstaunlich viele Leute, die sich unter den smaragdfarbenen Dächern der großen östlichen Heimstadt einfinden.

Die Stadt liegt im östlichen Hügelland inmitten von endlosen terrassierten Hügeln und Bergen. Ein träger Fluss arbeitet sich durch die Kanäle der Ortschaft. Zümrügiud hat nur eine sehr einfache Stadtmauer, die am ehesten dazu dient, Überschwemmungen abzuhalten und die Reisenden zur Karawanserei zu dirigieren. Die Einheimischen gehen davon aus, dass ihre Sicherheit durch eine ganz andere Sache gewährleistet ist: Zümrügiud ist die Stadt der Spieler und windigen Geschäftsleute. Wer hierher kommt, kommt nicht um zu erobern, sondern um Geld zu verdienen. Der Ostkhan, Badmasüring Begum, hat diese Stadt speziell eingerichtet, um gewaltige Steuereinnahmen zu generieren. Aus einem winzigen Dörflein wurde eine prunkvolle Stadt, die alles bietet: Spielhallen, Bordelle, Teehäuser und Tanzsäle säumen die Straßen. Sie ist laut, grell und wild.

Besonders berühmt ist Zümrügiud für seine Opernhäuser. Diese Theater bieten Gesang, Tanz, Akrobatik und Humor in prachtvollen Kostümen. Vorstellungen dauern lang, bieten epische Geschichten und benötigen Dutzende Künstler. Die besten von ihnen sind reich wie Könige.

Die Bevölkerung der Stadt teilt sich in zwei Gruppen. Die Alteingesessenen, die durch ihr ernstes Auftreten, ihre ruhige Art und ihre unauffällige Kleidung erkennbar sind, und die Neuzugänge, die laut, prassend und unanständig sind. Dass es nicht mehr Probleme gibt, ist vor allem der sehr gut ausgebildeten Miliz der obersten Richterin zu verdanken. Diese kümmert sich gemeinsam mit dem organisierten Verbrechen darum, dass die Geschäfte hier nicht durch Streitigkeiten und „unautorisierte“ Missetaten behindert werden.

Ein weiterer Grund für die Sicherheit der Stadt ist die Allgegenwart der Kampfsportler. In Zümrügiud findet jedes Jahr das größte Kampfturnier ganz Tarasiens statt. Hunderte von Kämpfern ziehen in die Stadt und bereiten sich auf die Konfrontationen vor. Es gibt reichlich Intrigen und dreckige Tricks. Wer allerdings gewinnt, kann sich über ein extrem großzügiges Preisgeld und ewigen Ruhm freuen. Selbstverständlich ist das auch eine hervorragende Werbung für die eigene Kampfschule.

Alles in Allem ist Zümrügiud eine Stadt, in der alles möglich ist, aber die meisten Hoffnungsfrohen Kopf und Kragen verlieren. Die Alteingesessenen zucken mit den Achseln und kümmern sich um ihre Felder. Wer hinter den Prunk gesehen hat, weiß, was er daran hat.

Wichtige Orte

Der Große Kampfplatz, die Smaragdstraße, die Schuldnerbörse, der Palast des Glücks, der Stein des Meister Harun

Abenteuerideen

- Ein älterer Kampfsportler verletzt sich vor dem Turnier und bittet die Charaktere, einen Ersatz zu finden.
- Die berühmte Sängerin des wichtigsten Opernhauses der Stadt wird tot aufgefunden, neben ihr liegt eine unbekannte Blume.
- Die Gruppe beobachtet, wie ein glückloser armseliger Kerl einen wahnwitzig hohen Betrag gewinnt, obwohl die Veranstalter des Glücksspiels offensichtlich betrügen.

KAMIŞ ALANI – DIE FLOSSSTADT

Im Südosten Tarasiens treffen der Bedula und der Schogam zusammen und ergießen sich gemeinsam in das östliche Meer. An dieser Stelle entstand schon vor ewigen Zeiten Kamiş Alanı, eine Stadt von der manche ausgehen, dass sie die älteste Siedlung der Welt sein soll. In den Tiefen des Morasts der Flussmündungen sollen sich Dutzende von Ruinschichten befinden. Die Kombination aus fruchtbaren Böden, reichlich Wasser und ausgezeichneten Handelsmöglichkeiten macht die Stadt zu einem wahren Schmuckstück.

Die Lage der Stadt hat allerdings eine interessante architektonische Konsequenz. Sie ist auf Stelzen und Flößen errichtet worden. Dadurch kann ein nicht unbeträchtlicher Teil der Ortschaft in wenigen Stunden umgestellt oder sogar in Sicherheit gebracht werden. Es gibt regelrechte schwimmende Gärten, auf denen die Anwohner Lebensmittel anbauen und sogar Vieh halten. Die Flösse ermöglichen es den Bewohnern, ihre Habseligkeiten einfach und schnell wegzubringen, sollten Piraten oder Barbaren anrücken. Gleichzeitig bedeutet das, dass in Kamiş Alanı eine unglaubliche Unordnung herrschen würde, gäbe es nicht spezielle Regeln für die Schifffahrt. Eigene Bezirksbeamten haben die Aufgabe, einen Überblick über die Position der Fahrzeuge zu behalten und Verlegungen zu überwachen. Leider sind diese Leute hoffnungslos korrupt und alle Versuche, hier der Misswirtschaft Einhalt zu gebieten, sind bis jetzt gescheitert.

Neben den größeren Flößen sind unzählige kleinere Fahrzeuge unterwegs, vor allem Einbäume und Boote aus Schilf. Die Bewohner der Stadt gelten als hervorragende Ruderer und werden auch gerne von Seefahrerkompanien rekrutiert, notfalls auch mit Gewalt. Dazu kommt, dass die Seeleute im Kampf auf See erfahren sind. Sie bilden einige der besten Piratenbanden Tarasiens und sind berühmt für ihre Stärke und Brutalität. Die Beute landet dann in Kamiş Alanı auf den Märkten. Es ist ein guter Ort, um Verlorenes wiederzufinden.

Das jährliche Ruderrennen um die Stadt gilt als einer der sportlichen Höhepunkte der bekannten Welt. Der Sieger wird reich beschenkt und teilweise sogar geadelt.

Neben den Flößen gibt es in Kamiş Alanı auch Pfahlbauten. Die meisten dieser Bauwerke sind einfache Konstruktionen, deren Stützen im Laufe der Jahrzehnte und Jahrhunderte vom Meer versteinert wurden. Es gibt allerdings auch große Prunkbauten, zum Beispiel die Verwaltungsgebäude der Regierung. Diese Ämter und Paläste bieten jeglichen Komfort, sind aber aufgrund des hohen Aufwands in die Mündung hineinzubauen eher kompakt. Man baut darum in die Höhe. Die Häuser haben spektakuläre Türme und Balkone, oft sind sie miteinander mit überdachten Brücken verbunden. Die restlichen Tarasier schätzen diesen Stil und übernehmen ihn mittlerweile gerne bei neuen Bauwerken, was zu einigen Streitigkeiten mit Traditionalisten führt.

Wichtige Orte

Der Große Wasserweg, der Turm des Suleyman, der Schwimmende Garten der Richterin Ateş, die Werft der Flößer, die Katzenhöfe

Abenteuerideen

- Eine Schmugglerbande hat vor, ein mystisches Artefakt in die Stadt zu bringen. Dazu verwendet sie das Fahrzeug der Charaktere.
- Eines der Gebäude, von dem man dachte, dass es auf einem Fels steht, wurde in Wirklichkeit auf einem Wandenstein errichtet. Dieser erwacht nach ewigen Zeiten wieder zum Leben.
- Eine völlig leere Dschunke wird angeschwemmt. Von der Besatzung fehlt jede Spur, die Ladung ist unberührt. Die Gruppe soll das untersuchen.