

Finsterland

TARASISCHE ORGANISATIONEN

von Georg Pils

Beim Spiel in Tarasien verwendet man in erster Linie die Organisationen aus dem Grundbuch, sowie einige zusätzliche, die im folgenden Abschnitt vorgestellt werden.

Die Organisationen aus dem Grundbuch können mit unveränderten Regeln verwendet werden. Sie erhalten hier aber neue Einleitungstexte und Beispiele. Die Detektei und die Ingenieursgilde entfallen und werden durch die ähnliche und angepasste Richtervereinigung, sowie die Steinbildnerversammlung ersetzt.

DERWISCHORDEN – MACHINATORENSEKTE

Die Derwische des Finsterlandes sind heilige Männer und Frauen, die sich der Verehrung verschiedener Götter und Prinzipien verschrieben haben. Sie meditieren und sie trainieren ihren Geist und Körper. Viele von ihnen leben in Klöstern, aber manche der Orden erwarten von ihren Mitgliedern auch, dass sie von Ort zu Ort wandern. Sie sollen unterwegs nach den Regeln ihrer Sekte leben und so auch Symbole ihrer Ideale sein.

Derwische sind üblicherweise arm. Sie verzichten auf materiellen Reichtum und bevorzugen es, um ihren Lebensunterhalt zu betteln. Was ihnen an Geld zufällt, wird gespendet. Dabei ist es verpönt, selbst zu arbeiten. Man darf natürlich mithelfen, wenn etwas zu tun ist, aber man darf kein Geld dafür annehmen.

Nicht jeder Mensch ist für immer Derwisch. Einige Mitglieder verlassen den Orden wieder oder bleiben Laienmitglieder mit einem einfachen Leben abseits der Mystik.

Beispiele:

- Die Armen Wanderer der Steppe
- Die Bettlervereinigung
- Die Grünen Tücher
- Die Löwenfreunde
- Die Wirbeltänzer
- Jene, die den Himmelsgott preisen

DIEBESGILDE

Die tarasische Justiz geht drastisch mit Verbrechen um. Die Brutalität der Strafen schreckt zwar kaum ab, aber dennoch haben sich Organisationen zur gegenseitigen Unterstützung gebildet. Die Diebesgilden sind seit Jahrhunderten damit beschäftigt, ihre Mitglieder zu unterstützen. Sie sammeln von den aktiven Verbrechen Geld ein und verteilen es an die Älteren. Sie finden auch Mittel für die Angehörigen von Hingerichteten und Verstümmelten.

Eigentümlicherweise sind die Gilden so im Laufe der Zeit zu richtigen Machtfaktoren aufgestiegen. In Gegenden, in denen die Zentralverwaltung schwach oder abwesend ist, stellen die Diebesgilden eine Art Paralleljustiz und Vertretung der armen Leute dar. Sie greifen ein, wenn die Adligen und die Beamten über die Stränge schlagen.

Gleichzeitig handelt es sich bei diesen Gruppen doch um Verbrecherbanden. Sie nehmen Tote und Verletzte in Kauf, um ihre Interessen durchzusetzen. Dennoch ist die Mitgliedschaft für Berufsverbrecher unverzichtbar.

Beispiele:

- Das Handelshaus zum Horizont
- Die Armen Kinder der Witwe
- Die Herzensfreunde
- Die Katzenpfoten
- Die Sieben Könige
- Die Viergeteilten

HÖFLINGSCLIQUE – DILETTANTENCLIQUE

Der tarasische Hof des Großkhans ist eine hochgefährliche Umgebung. Etikettefehler werden grausam bestraft und wer sich in diesem System blamiert, kann seinen Namen für immer ruinieren. Aus diesem Grund bilden sich dort reichlich Cliques, die Gleichgesinnte unterstützen und dafür sorgen, dass man sich durch sein Netzwerk nach oben zieht.

Auch wenn man keinen Platz bei Hof hat, erstrecken sich diese Verbindungen über das ganze Land. Sie spielen auf allen Ebenen der Gesellschaft eine Rolle. Selbst in den entlegensten Winkeln findet sich die Zeit, einen Tee in Ruhe zu trinken und über die Ereignisse bei Hof zu plauschen. Man mag zwar nicht mehr auf dem letzten Stand sein, aber wichtig ist ja wohl, dass man die Erwartungen weiterhin erfüllt.

Ob man nun übrigens tatsächlich eine Rolle bei Hof hat, oder sie nur sehr erfolgreich vorspielt, ist irrelevant. Entscheidend ist die Haltung.

Beispiele:

- Der Poesiecercle
- Der Ruheraum der Jungen Braut
- Die Freundschaftsgesellschaft vom Spiegelsee
- Die Fröhlichen Dichter
- Die Galanten Tänzerinnen
- Die Historienfreunde

MAGISCHER ZIRKEL

Tarasische Zauberei ist eine ärmliche Angelegenheit. Es gibt kaum echte Akademien, die Magier sind meistens obdachlose Wandergesellen oder verschrobene Eremiten und die Regierung schätzt die Zauberkunst überhaupt nicht. Dadurch sind die magischen Zirkel des Landes eher verschwiegene Einrichtungen, denen es vor allem wichtig ist, dass man so wenig wie möglich über sie weiß. Oft tarnen sie sich als Handelsgesellschaften oder als Bruderschaften von Wandermönchen.

Für neue Magier ist es durchaus schwierig, Zugang zu diesen Organisationen zu erhalten. Die Alteingesessenen sind logischerweise vorsichtig und verlangen einiges an Beweisen und Initiationsriten, bevor sie Fremde in ihre Geheimnisse einweihen. Ist man allerdings einmal drin, kann man auf die Unterstützung der Zauberer in ganz Tarasien bauen. Wie groß diese Hilfe allerdings ausfällt, hängt sehr vom Status der anderen Magier in der Gegend ab. Oft bedeutet es schlicht, dass man vor den Bütteln des lokalen Richters gewarnt wird.

Beispiele:

- Die Blitzbruderschaft
- Die Diener des Idris
- Die Eselssöhne
- Die Kinder des Krugs
- Die Leute aus Beg
- Die Wandernden Liebhaber

RÄUBERBANDE

Obwohl der Großkhan und seine Verwaltung endlos wiederholen, dass die Welt genau in der Form sein sollte, in der sie ist und das glorreiche tarasische Weltreich der Idealzustand des menschlichen Lebens darstellt, gibt es Unzufriedene. Die Banden von Gesetzlosen, die die Welt unsicher machen, sammeln sich aus vielen Ursprüngen: Da gibt es entehrte Offiziere, entsprungene Sklaven, Rebellen, frustrierte Intellektuelle, Schauspieler und verrückte Gewalttäter. Eine Bande bietet all diesen Gestalten einen Unterschlupf. Oft schließen sich mehrere Gruppen unter einem gemeinsamen Dach zusammen und sie können so sogar für die Bezirksverwaltung gefährlich werden. In der tarasischen Volkserzählung gibt es Episoden, die in der offiziellen Geschichte nicht vorkommen, wonach heldenhafte Räuber verbrecherische Beamte vertrieben hätten und die himmlische Ordnung wiederhergestellt hätten. Ob das wirklich stimmt, sei dahingestellt.

Beispiele:

- Die Freischärler vom Grauen Sumpf
- Die Freundliche Belegschaft des Wirtshauses zum Eber
- Die Reiterhorde des Kazal Shah
- Die Sieben Brüder
- Die Sonnenjäger
- Die Wolfsmutter und ihre Welpen

RITTERORDEN

Im Gegensatz zum Finsterland gab es in Tarasien nie eine Mythologie des fahrenden Rittertums. Berittene militärische Verbände sind im Westen des Landes seit ewigen Zeiten bekannt und stellen keine typische Elite dar. Eine schwer gepanzerte Kavallerie ist eher selten und wird nur von den wenigsten Adelshäusern unterstützt. Es gibt allerdings Reiterbruderschaften, die als Krieger und Boten im ganzen Land unterwegs sind, um unter großer Gefahr und immensem Druck die Botschaften und Befehle des Großkhans zuzustellen. In unsicheren Zeiten müssen sie flink und geschickt sein, gleichzeitig in der Lage sein, wie die Teufel zu kämpfen und durchzubrechen.

Aus diesen Truppen haben sich Kurierdienste entwickelt, die wie Söldner angeheuert werden können, wenn es ein unlösbares Problem gibt. Sie verlangen von ihren Mitgliedern ehrenhaftes Verhalten zu jeder Zeit und höchsten Mut bei der Erfüllung ihrer Mission.

Beispiele:

- Der Kurierdienst des Großkhans
- Die Gefährten des Horns
- Die Kavalkade der Fürstin
- Die Reiter im Zeichen des Elif
- Die Sturmbruderschaft
- Die vier Kinder des Windes

VETERANENGRUPPE

Selbst wenn Tarasien üblicherweise keine großen Kriege mit seinen Nachbarn vom Zaun bricht, ist das Land keineswegs friedlich. Der Großkhan und seine Beamten sind oft mit Aufständen konfrontiert. Piraten verwüsten die Küsten und sonderbare Kreaturen überfallen Reisende. Ganze Ortschaften werden von Aufständischen zerstört oder von lokalen Kriegsherren unterworfen. Somit gibt es immer Aufgaben für die verschiedenen tarasischen Heere.

Die Veteranen dieser Kämpfe kehren üblicherweise nach ihrem Einsatz ins Zivilleben zurück. Es gibt nur wenige Berufssoldaten. Da somit viele Leute militärische Erfahrungen haben, entstanden die Veteranengruppen, um sich gegenseitig zu unterstützen und um die Erinnerung an die gemeinsamen Erlebnisse hochzuhalten.

Viele der Veteranengruppen dienen auch dazu, Söldnertruppen zu versorgen und ihnen neue Rekruten zuzuführen. Die zentralen Behörden schätzen das nicht, greifen aber selbst unter Umständen auf sie zurück, besonders, wenn Angelegenheiten diskret erledigt werden müssen.

Beispiele:

- Das Blau-Blaue Banner
- Die Archivisten des Windtals
- Die Eskitscharen
- Die Freigelassenen
- Die Trommler von den Tausend Säulen
- Die Wohltätigen