

Finsterland

LANDWIRTSCHAFT IM FINSTERLAND

von Georg Pils

Die Landwirtschaft ist nach wie vor der wichtigste Wirtschaftszweig des Finsterlandes. Der Großteil der Bevölkerung lebt nach wie vor von der Tierzucht und vom Ackerbau. Die Industrialisierung verdeckte die unglaublichen Veränderungen, die sich in der Landwirtschaft des Landes in den letzten hundert Jahren abspielten. Dabei kam es in dieser Zeit zu unglaublichen Verbesserungen. Trotzdem leben viele Menschen immer noch nach den uralten Traditionen. Für sie ist es unvorstellbar, die neuen Technologien in ihre Bräuche einzubeziehen und sie reagieren verwirrt und befremdet auf alle Neuerungen. Nirgendwo sonst sieht man den Kontrast zwischen Vergangenheit und Zukunft so stark wie dort.

SUBSISTENZWIRTSCHAFT

Die meisten Finsterländer Bauern sind gerade in der Lage, durch ihre Arbeit zu überleben. Sie bauen Lebensmittel an, die sie auch selbst verbrauchen. Ihre Überschüsse werden ihnen normalerweise von ihren Lehnsherren oder ihren Verpächtern abgezogen. Aus diesem Grund versuchen die meisten von ihnen, ihre Erträge zu verstecken. Das wiederum führt zu drakonischen Maßnahmen seitens der Grundherren. Das ständige Elend am Land wird in vielen Theaterstücken und Romanen thematisiert und gehört zu den großen Übeln des Landes.

Es gibt viele verschiedene Arten von Subsistenzwirtschaft: Viehzucht, Ackerbau, Fischerei und Jagd. Die Bauernfamilien beschäftigen jeden Menschen, dessen sie habhaft werden können, um zu überleben. Aus diesem Grund sind diese Großfamilien recht komplex. An der Spitze steht die ursprüngliche Familie, die erbberechtigt ist. Sie beschäftigt die verschiedenen Nebenlinien, sowie allfällige uneheliche Kinder, die als Knechte und Mägde arbeiten. Alles in allem kann so eine Gruppe zwölf Dutzend Menschen umfassen, die alle gemeinsam am Überleben arbeiten.

REGIONALE UNTERSCHIEDE

In der Jondheimer Steppe ist es üblich, von der Viehzucht zu leben. Die Nomaden treiben ihre Herden von Wasserstelle zu Wasserstelle, lassen das Vieh grasen und verkaufen die Tiere in den wenigen Städten, die es dort gibt.

Im Süden und Westen des Landes ist der Ackerbau wichtiger. Die Bauern pflanzen Getreide, Früchte und Gemüse an und züchten Tiere zur Nahrung. Hier gibt es vor allem Pächter, da die Kurfürsten Lahan und Thome in ihren Gebieten die Leibeigenschaft abschafften. Das Haus Samum ging sogar so weit, den Bauern ihre Grundstücke zu schenken, was wohl auch damit zu tun hatte, dass es durch die wachsende Dominanz der Stadtstädte ohnehin kaum mehr Einfluss hatte. Aus diesem Grund sind die südlichen Bauern überzeugte Anhänger des Kurfürstenhauses.

Im Norden, im Eisenfeld und im Bracher Land gibt es zwar auch Ackerbau, aber die Flächen sind durch ungünstiges Erbrecht und Leibeigenschaft wesentlich kleiner. Viele der Leibeigenen fliehen von dort in die großen Städte, um Unterdrückung und Elend zu entkommen. Wo es geht, bessern die Bauern ihre Einkünfte mit Fischerei auf.

Das Haus Leonid übertrug die Lehensrechte an die Kurfürstliche Treuhandgesellschaft, die wiederum für die Verpachtung der Grundstücke zuständig ist. Diese Einrichtung steht in der Kritik, weil sie teilweise horrenden Pachtzinse einhebt oder Verträge einseitig und spontan auflöst, wenn andere landwirtschaftliche Produkte gewünscht werden.

HUNGER

Trotz der Verbesserungen der Ingenieurwissenschaften und der chemischen Forschung kommt es immer noch zu Missernten. Durch die üblichen politischen Schwierigkeiten kann es dann umständlich werden, Lebensmittel aus anderen Teilen des Landes herbeizuschaffen. Zusätzlich verwenden verfeindete Fürstentümer auch Blockaden, um Rivalen auszuhungern und die Bevölkerung unter Druck zu setzen. Schließlich gibt es auch Gegenden, die schlicht und ergreifend zu weit weg von allem sind, um verlässlich versorgt zu werden. Gerade im Hochgebirge, wo der Schnee oft Monate lang liegen bleibt, gibt es oft keine andere Möglichkeit, als den Gürtel enger zu schnallen und zu hoffen, dass der Winter schnell vorüber geht. So gut wie jeder erwachsene Finsterländer hat einmal in seinem Leben Hunger erlebt. Vor allem während und nach dem Großen Krieg war die Versorgungslage sehr schlecht. Aus diesem Grund findet man in vielen Haushalten noch Notkochbücher, in denen erklärt wird, wie man aus Insekten, Ratten und sonstigem Ungeziefer Gerichte zubereiten kann. Man behält solche Dinge als reine Vorsichtsmaßnahme.

VIEHZUCHT

Die Finsterländer Bauern züchten uns bekannte Tiere wie Kühe, Schweine, Ziegen, Hühner und sogar Truthähne. Daneben gibt es allerdings auch sonderbare Kreaturen, die von den Finsterländern mit ebenso großem Enthusiasmus gehalten werden. Die drei wichtigsten Arten sind die Grauechsen, die Sullhörner und die Zygen.

Grauechsen erinnern trotz ihres Namens eher an Vögel. Sie sind flugunfähig, können aber auf ihren langen Hinterbeinen ausgesprochen schnell laufen. Sie werden als Last- und Reittiere genutzt. Ihre kurzen grauen Federn werden für Polster und als Futter für Kleidung genutzt. Die Grauechsenzucht ist ausgesprochen gefährlich, da diese langhalsigen Kreaturen blitzschnell zubeißen können und mit ihren kleinen, scharfen Zähnen schwere Verletzungen zufügen können. Dennoch ist sie in der Jondheimer Steppe ein wichtiger Wirtschaftszweig.

Sullhörner sind rundliche Rüsseltiere mit langen, geschwungenen Hörnern, die in den Ebenen des Finsterlandes hausen. Sie sind freundlich und gesellig gegenüber Menschen und extrem aggressiv gegenüber anderen vierbeinigen Tieren. Zornige Sullhörner sind bekannt dafür, durch die Rillen und Löcher in ihren Hörnern ohrenbetäubende Pfiffe von sich zu geben. Sie verwenden diese auch, um Weibchen anzulocken, wobei sie da lange und schalmeienhafte Melodien vor sich her pfeifen.

Die Sullhornzucht hat im Finsterland Tradition, da sie so gut wie jedes menschliche Bedürfnis erfüllen: Sie legen Eier, haben eine dicke Lederhaut, tragen einen Pelz und haben ein schmackhaftes Fleisch. Dazu sind sie auch noch treu und ergeben und aus ihren Hörnern kann man Musikinstrumente machen. Dennoch ist die Sullhornzucht in den letzten Jahrzehnten zurückgegangen, da die Tiere offenbar Feuerampfer oder seine Ausdünstungen nicht vertragen. Die Industrialisierung scheint dieser einzigartigen Tierart den Garaus zu machen.

Zygen sind Kreaturen der Jondheimer Steppe. Sie ähneln riesigen Schafen oder Ziegen, haben aber sechs Beine und sind sehr stark. Sie werden domestiziert und für Tragearbeiten, zur Milchproduktion und zur Wollschur genutzt. Zygenwolle ist besonders für Wintermäntel und -decken beliebt und ein Kleidungsstück daraus kann bei guter Pflege generationenlang halten.

Die große Kraft der Zygen macht sie zu hervorragenden Zugtieren und so ist es auch nicht verwunderlich, dass bei Volksfesten und Feiern in der Steppe Zugrennen abgehalten werden. Besonders beeindruckende Zygen werden für unglaubliche Beträge gehandelt. Der Zygenhandel verbindet die Steppenbewohner mit den westlichen Tarasiern, die diese Veranstaltungen leidenschaftlich verfolgen und eigene Züchtungen zu den Wettbewerben mitbringen.

TRADITIONEN

Das Leben am Land ist vom Kreislauf der Jahreszeiten geprägt. Der Zyklus von Aussaat, Pflege, Ernte und Lagerung ist der Rhythmus des Lebens. Kaum ein Bauerndorf besitzt eine Uhr, es sei denn, es ist aus irgendeinem Grund an die Eisenbahn angeschlossen. Wichtige Punkte im Laufe des Jahres werden mit Festen und Umzügen begangen. Jede Ortschaft hat ihre eigenen Traditionen, Riten und Bräuche. Meistens sind diese Veranstaltungen mit der Geschichte des Ortes verbunden. Die Leute ziehen ihre Tracht an, schmücken Häuser und Vieh und führen die lokalen Heiligenstatuen aus. Diese Ereignisse sind für die Besucher und Besucherinnen aus anderen Gegenden oft sehr interessant, aber unverständlich. Beispiele für solche Traditionen sind Almagtritte, Sonnwendfeiern, Perchtenläufe, Opferriten und Mysterienspiele.

LEIBEIGENSCHAFT

Obwohl sie in vielen Teilen des Landes bereits abgeschafft wurde, gibt es die Leibeigenschaft vor allem im Bracher Land in den kleinen Fürstentümern immer noch. Die Bauern dort verpflichten sich über Generationen, ihrem Grundherren zu dienen und ihm einen Teil ihrer Ernte zu überlassen. Im Ausgleich dafür werden sie vor Banditen und Invasoren geschützt und können sich an die Gerichtsbarkeit des Fürsten wenden. Eine einmal eingegangene Leibeigenschaft kann nicht mehr rückgängig gemacht werden, es sei denn, beide Seiten stimmen zu. Tragischerweise bedeutet die Leibeigenschaft für die Bauern eine angeborene Unfreiheit, der sie nur durch Flucht entkommen können. Nur wem es gelingt, dem Fürsten und seinen Häschern ein Jahr und ein Tag lang zu entkommen, ist frei. Auf unerlaubtes Verlassen des Grundstückes steht allerdings die Todesstrafe. Trotz dieser furchtbaren Drohung lockt die Freiheit der großen Städte Jahr für Jahr hunderte und aberhunderte junge Bauern, die einfach nur ihr eigenes Leben leben wollen.

VERLEGER

Da die Mehrheit der Bauern einen beträchtlichen Teil ihrer Ernte entweder an ihren Lehensherren oder an ihren Verpächter abliefern muss, sind sie auf Nebeneinkünfte angewiesen. Hier kommen die Verleger ins Spiel. Sie liefern den Bauernfamilien Rohstoffe für Handarbeiten, lassen diese fertige Produkte herstellen und sammeln sie ein, um sie in den Städten zu verkaufen. Die Verleger verdienen an diesem System sehr gut und auch für die Bauern ist es oft die einzige Möglichkeit, über die Runden zu kommen. Das System wird allerdings durch die fortschreitende Industrialisierung in Frage gestellt, die die Produktionskosten solcher Erzeugnisse ständig drückt.

MODERNE PRODUKTION

Die Industrialisierung macht auch vor der Landwirtschaft nicht halt. Seit einigen Jahren findet man bei den größeren Betrieben dampf- oder feuerampferbetriebene Traktoren, die verlässlich die Arbeit von Tier und Mensch übernehmen. Dazu kommen Geräte, mit denen man säen und ernten kann. Besonders moderne Geräte können sogar von Differenzmaschinen gesteuert werden und sind in der Lage, eigenständig Entscheidungen zu treffen. Es gibt auch einige hochspezialisierte Automaten, die zur Ungezieferbekämpfung und zur Pflanzenzucht eingesetzt werden.

Daneben gibt es auch neue Entwicklungen in der Chemie. Neben Kunstdünger und Insektenvertilgungsmitteln gibt es auch exotischere Technologien, wie die Bestrahlung mit Calysten, von der man sich Riesenwuchs von Pflanzen und Tieren erwartet. Die Gmeiner-Strahlung soll die Produktionsmengen der Landwirtschaft vervielfachen.

In Tarimgrad entstehen derzeit senkrechte Farmen, mit denen man die geringe Grundfläche der Stadt kompensieren will. Die hängenden Gärten der Milena Velom sollen die Stadt mit Lebensmitteln versorgen und ein wenig Natur in den lichtdurchfluteten Glaspalast bringen. In der Stadt des Fortschritts arbeiten Wissenschaftler auch an der Entwicklung von Nährlösungen und neuartigen Pflanzenzüchtungen, die Landwirtschaft unter schwierigsten Bedingungen ermöglichen sollen.

Für junge und tatkräftige Piloten ist die Arbeit als Ungeziefervertilger oft die erste ernstzunehmende Anstellung. Oft muss man dabei ein klappriges Flugzeug übernehmen und es auf eigene Faust reparieren und modernisieren.

KOMMUNEN UND KOLONIEN

Neben dem Elend der traditionellen Landwirtschaft und den Absonderlichkeiten der Moderne hat sich ein dritter Weg entwickelt. Einige Sonderlinge und Enthusiasten begründen eigenständige Siedlungen, die sich selbst regieren und versorgen. Diese Kommunen sind oft religiös inspiriert. Viele von ihnen werden nach strikt pazifistischen Vorstellungen geführt und stellen die herkömmlichen Geschlechterrollen und Vorstellungen von Anstand und Sitte in Frage. Aus diesem Grund unternehmen die Sicherheitsdienste alles, um Einblick in diese Einrichtungen zu bekommen. Dabei werden Agenten eingeschleust, Spionageautomaten genutzt oder schlicht Vorwände erfunden, um dort Durchsuchungen durchzuführen. Aus der Sicht der Regierungen sind solche Kolonien Brutstätten des politischen Aufstandes.

ABENTEUERIDEEN

- Wenn der Regen in Doucerive ausbleibt, ist es Tradition, der Heiligen Irsibe ein Opfer zu bringen. Noch nie hielt die Dürre so lange an. Nun ist ein großes Opfer gefragt. Die Charaktere können zwar die Ermordung des jungen Mannes, der ausgesucht wurde verhindern, aber nun ist die Bevölkerung hinter ihnen her. Wem können sie trauen?
- Ein paar gelangweilte Senner basteln sich an den langen Abenden auf der Alm ein künstliches Weib, mit dem sie ihren Spaß haben. Einige Zeit später verbreiten sich Gerüchte über lebendig gewordene Vogelscheuchen in der Gegend. Ein Senn nach dem anderen fällt mysteriösen Angriffen zum Opfer.
- Eine Malerin besucht ein entlegenes Bergdorf. Bald darauf sterben die Söhne des mächtigsten Bauern im Dorf an Unfällen. Könnte sie die Tochter des ersten Mannes der Bäuerin sein, der unter ungeklärten Umständen verschwand?
- Eine Verlegergemeinschaft engagiert eine Söldnertruppe, um die Nahrungsmittellager der Bauern in der Gegend zu zerstören, um die Preise in die Höhe zu treiben. Sie wollen auch eine Hungersnot auslösen, um die anderen Bauern abhängig von ihnen zu machen. Die Gruppe kann gerade noch eingreifen, als die Kämpfer ein Dorf niederbrennen.
- Eine Tarimgrader Forschungsgruppe setzt eine neuartige Pflanze aus, die ein besonders effizienter Ersatz für Feuerampfer sein soll. Einige Wochen später klagen die Leute aus der Gegend über sonderbare Träume.
- Die Bauern im Fürstentum Nargan ertragen die Leibeigenschaft nicht mehr. Sie rotten sich zusammen und greifen den Herrschaftssitz an. Die Gruppe ist in der Gegend, um eine dort ansässige Zauberin zu treffen. Sie werden von beiden Seiten gebeten, ihre Sache zu unterstützen und müssen eventuell als Schlichter handeln.
- Das Große Zygenrennen von Kornerona ist ein wichtiges soziales Ereignis in der Jondheimer Steppe. Eine hoffnungsvolle Freundin der Charaktere möchte mit ihrer Zyge gewinnen. Dabei wird sie mit den schändlichen Methoden der Konkurrenz konfrontiert.
- Ein rätselhafter Stein geht im Feuertal nieder. Bald darauf wachsen die dortigen Pflanzen unglaublich in die Höhe. Zuerst freuen sich die Einheimischen, doch dann tauchen eigenartige Gestalten in plumpen Verkleidungen auf. Schnell verbreitet sich der Glaube, dass sie von den in den Himmel gewachsenen Pflanzen herunterstiegen.
- Die Charaktere werden von einer Häschertruppe, die entflozene Leibeigene einfangen soll, verwechselt und verschleppt. Sie müssen einen Ausbruch planen oder eine andere Möglichkeit finden, ihre Freiheit wiederzuerlangen.
- Eine der Figuren erbt ein abgelegenes Grundstück. Bald darauf tauchen erstaunlich viele Leute auf, die es auch mit großzügigen Summen kaufen wollen. Bei näherer Untersuchung erweist es sich als kaum brauchbares Ackerland. Der Erblasser erwähnt jedoch, dass man es gründlich umgraben soll.