

# 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

### TARAÇAKENTI – DIE HAUPTSTADT

Der Nabel der Welt, das Herz des Reichs, die Stadt an sich. Die Tarasier verehren ihre Hauptstadt. Sie ist die Quelle der gesamten Kultur. Von hier aus dringt die tarasische Gedankenwelt in jeden noch so kleinen Winkel der Welt, von hier gehen Erleuchtung, Vernunft und Ordnung aus. Sie ist wie ein Leuchtturm in finsterster Nacht.

Wenn man tatsächlich in der Hauptstadt ist, hat man eine andere Wahrnehmung. Taraçakenti ist riesig, unübersichtlich und wuchernd. Ständig werden neue Stadtteile angelegt, Häuserblocks nach oben gezogen und vorhandene Gebäude aufgestockt. Trotz ernstgemeinter Versuche der Stadtverwaltung, den Wildwuchs einzudämmen, ist es nahezu unmöglich, die Bevölkerung am Bauen zu hindern. Obwohl die Behörden in ganz Tarasien die Reisemöglichkeiten durch ein komplexes und effizientes System an Pässen und Zollgrenzen einzuschränken, tauchen jeden Tag ein paar Dutzend entsprungene Sklaven, geflüchtete Bauern und armselige Handwerker auf, die sich prompt an die Arbeit machen, um ihr Glück zu bauen.

Sieht man von der chaotischen Gesamtsituation ab, bietet Taraçakenti allerdings ausgesprochen beeindruckende Anblicke. Das Zentrum der Stadt wird von der Verbotenen Stadt dominiert. Dieses weitläufige, mit Gärten, Höfen und Befestigungsanlagen ausgestattete Areal dient ausschließlich der Unterkunft des Großkhans und seiner Familie, sowie der Regierung und den obersten Richtern. Die Bauwerke sind allesamt aus blaugliasierten Ziegeln gefertigt, was die Verbindung zum Himmelsgott und seinen Herrschaftsanspruch betonen soll.

Um die Verbotene Stadt herum sind die Ämter und Akademien der Verwaltung untergebracht. Hier machen die Kandidaten für das Richteramt ihre Prüfungen, hier werden die Wandelsteine wieder angeglichen, hier werden die Gesetze und Regeln für das gesamte Land formuliert. Die Straßen hier sind offen und geordnet, man trifft fast nur Beamte. Personen in leitender Funktion werden in Sänften vorbeigetragen, während Schreiber und Amtsdienere in durchgelatschten Sandalen herumlaufen.

Dann folgt ein gewaltiger Gürtel aus Häusern, der gelegentlich von Parks, Gärten und sogar Feldern durchbrochen wird. Hier wohnt der Großteil der Bevölkerung der Stadt, und auch hier gibt es bessere und schlechtere Gegenden. Allgemein gilt, je näher zum Meer, desto übler beleumundet. Wer in den Hügeln des Umlands wohnt, hat eine wunderbar frische Luft und einen herrlichen Ausblick. Wer nahe dem Hafen wohnt, muss mit allem Gestank dieser Welt zurechtkommen.

In diesem Areal findet man trotz aller Unordnung die traditionelle Stadtstruktur Tarasiens wieder. Da das Hauptstadgericht sich für unzuständig erklärt hat, wurden hier einzelne Bezirksgerichte eingerichtet, die die Verwaltung näher an die Untertanen bringen sollen. Aufgrund der sich ständig wandelnden Struktur der Stadt gibt es oft Kompetenzstreitigkeiten.

Entlang der Flüsse wird Taraçakenti von den Häusern der Handelskompanien beherrscht. Jede von ihnen versucht seit Generationen, ihre Dominanz und Wichtigkeit durch Türme und Befestigungsanlagen zu unterstreichen. Die Einheimischen nennen die Gegend die „Wiese“, weil die Türme wie Grashalme emporstehen. In diesem Teil der Stadt gibt es ausgesprochen viele Tempel, da die Händler oft ihre ursprünglichen Götter in die Hauptstadt mitbringen. Schließlich kann man auf diesem gefährlichen Pflaster jede Hilfe brauchen.

Der Hafen und der daran angeschlossene Große Bazar sind der geheime Höhepunkt der Stadt. Das ist tatsächlich ein Ort, an dem alles zu kaufen ist, wenn auch zu oft gesalzenen Preisen. Was existiert, kann beschafft werden, was nicht

existiert, kann gemacht werden. Tag und Nacht kommen hier Schiffe an. Um das nächtliche Anlegen zu ermöglichen, erstrahlt die Hafenstraße in der Dunkelheit in hellem Licht. Es werden hunderte Lampions entzündet, die das Gelände in ein sonderbares, rotes Licht tauchen. Selbstverständlich spielen Schmuggel und organisierte Kriminalität in dieser Gegend eine große Rolle.

Wenn man einen der beiden Flüsse hinter sich lässt, gelangt man in eine elegante Uferlandschaft, die von üppiger Vegetation beherrscht wird. Dazwischen findet man immer wieder hölzerne Villen, meistens weiß oder blau gestrichen, die von den Adligen und Geschäftsleuten Taraçakentis benutzt werden, um dem Tohuwabohu der Stadt zu entkommen. Hier ist es traumhaft ruhig und man ist ganz unter sich. So kann man den Lärm und Gestank vergessen.

Seit dem Beginn der Reformarbeiten wird auch ein Umbau der Hauptstadt geplant. Es gibt bereits einzelne Baustellen, bei denen tiefe Einschnitte in die Stadt angelegt wurden. Allerdings brechen die Arbeiten immer wieder zusammen und die Kerben wachsen wieder zu. Es wird darüber diskutiert, eine von Wandelsteinen betriebene selbstfahrende Bahn zu errichten. Bis jetzt ist das Projekt im Planungsstatus.

### **Wichtige Orte**

Das Blaue Café, die Finsterländer Botschaft, das Museum der Geschichte und Wahrheit, das Zeitamt, das Zentralarchiv

### **Abenteuerideen**

- Bei Abrissarbeiten entdecken Bauarbeiter eine mysteriöse Statue. Am nächsten Morgen sind sie allesamt verschwunden.
- Die Gruppe wird von einem Richter beauftragt, geheime Dokumente aufzutreiben, um eine Verschwörung aufzudecken. Es stellt sich heraus, dass nicht jede Person in dieser Angelegenheit ist, wer sie vorgibt zu sein.
- Eine Sekte von Meuchelmördern zielt auf hohe Beamte des Reiches ab. Die Charaktere sollen die Hintergründe aufklären und Anschläge verhindern.

### **BOĞAZKALE**

Die Festungsstadt an der Meerenge zwischen dem Grauen Meer im Süden und der Erhabenen See verteidigt das Herz Tarasiens. Durch den engen, geschwungenen Kanal ziehen täglich unzählige Schiffe, argwöhnisch von den Türmen und Mauern entlang der Wasserstraße beobachtet. Obwohl schon Piraten, Rebellen und Fremde versucht haben, Tarasien auf diesem Weg zu erobern, ist das noch nie gelungen. Von Seeketten bis zu Minen und unterseeischen Wandelsteinen geht das Arsenal der Verteidiger. In den Tiefen des Wassers ruhen immer noch die ungeborgenen Wracks besiegter Flotten.

All diese Bemühungen werden von Boğazkale aus koordiniert. Die Stadt liegt auf der Landspitze inmitten des Kanals und ist ein hochkomplexes Geflecht aus Mauern und Geschützen. Die Bevölkerung der Stadt ist dazu verpflichtet, an der Verteidigung mitzuwirken, egal ob Männer, Frauen oder Kinder. Ab dem frühesten Alter werden von den jeweiligen Quartiermeistern und Bezirksrichtern Übungen angeordnet. Dafür sind die Lebensbedingungen in der Stadt verhältnismäßig gut: Der Großkhan zahlt seinen Wächtern eine nach sozialem Rang abgestufte Rente und die Bewohner haben das Recht auf eine Reihe von Vergünstigungen, zum Beispiel Wohnungen auf Kosten der Zentralregierung. Glücklicherweise kommen Angriffe nur ausgesprochen selten vor. Die letzte Attacke ist beinahe hundert Jahre her. Trotzdem betont die Bevölkerung ihre ständige Wachsamkeit.

Eine Eigenheit der Stadt, die sich aus ihrer Funktion ergibt, ist ihre Enge. Die Straßen sind schmal und Wege sind ausgesprochen lang. Oft muss man mühselig um einen endlosen Häuserblock herumarschieren, um auf eine an sich minimale Distanz zurückzulegen. Aus diesem Gedanken haben sich eine Reihe von Schleichwegen ergeben. Durch kleine, unauffällige Türen gelangt man in diskrete Innenhöfe oder überdachte Brücken, die einen an einem anderen Teil der Stadt wieder auslassen. All das ist gepflegt und oft mit Blumen oder eleganten Schnitzereien geschmückt. Der Hintergedanke, dass sich Invasoren im Labyrinth der Gassen verlieren sollen, während die Verteidiger aus unerwarteten Ecken angreifen können, durchzieht die gesamte Stadt.

Für Reisende ist Boğazkale recht interessant: Um die Steuern zum Befahren der Erhabenen See zu umgehen, verkaufen viele Händler ihre Ladung schon hier. Das führt dazu, dass der Markt der Stadt immer gut gefüllt ist und man alles Mögliche bekommt, auch sehr exotische Dinge. Eine interessante Sehenswürdigkeit ist der Wall der Triumphe, eine der ältesten Festungsmauern der Stadt, an der die Gallionsfiguren zerstörter Schiffe montiert sind. Die Bewohner der Stadt werden nicht müde, von ihren zahllosen Siegen zu berichten.

### **Wichtige Orte**

Das Arsenal, das Händlerviertel mit seinen verschlungenen Gässchen und seinen Dachgeschäften, der Große Kanonenturm, die Truppschule, die Lehrhalle der Meisterin Aktaş

### **Abenteuerideen**

- Eine mysteriöse Flotte nähert sich der Stadt. Plötzlich sind alle Waffen nutzlos. Bevor die Truppe die Befestigung durchfährt, löst sie sich in Nebel auf.
- Bei einem Aufstieg mit einem Heißluftballon bemerken die Charaktere ein sonderbares Muster, das sich durch die Stadt zieht.
- Ein Quartiermeister bildet die ihm unterstellten Leute zu Kämpfern gegen den Staat aus.