

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

YENİŞEHİR – DIE RUINEN EINER NEUEN HAUPTSTADT

Wenn man von der Hauptstadt nach Westen reist, stößt man nach ein paar Tagen auf ein weitläufiges Ruinenfeld. In der Gegend leben einige Bauern, die auf dem kargen Boden ihr Leben fristen. Das ganze Areal strahlt eine staubige Trostlosigkeit aus. Das Betreten der verfallenen Häuser, Mauern und Türme ist strikt verboten, allerdings sind die dazu abgestellten Wachen wenig motiviert. Es ist daher recht leicht möglich, dort einzudringen und sich unbemerkt niederzulassen.

Die verfallenen Bauwerke sind der Rest eines Versuches, eine neue Hauptstadt für Tarasien zu errichten. Der Name des dafür verantwortlichen Großkhans wurde aus ungeklärten Gründen aus den Unterlagen und Archiven getilgt. Um das so entstandene Loch in der Zeitleiste zu füllen, wurde die Regentschaft der Erhabenen Witwe eingefügt. Ob diese halbmytische Person wirklich existiert hat, ist bis heute ungeklärt.

Wem es gelingt, nach Yenişehir vorzudringen, der findet dort Lagerplätze von Nomaden, die bei ihren Reisen recht gerne hier halt machen. In den Ruinen ist man vom Wind geschützt und man wird von den Soldaten und Straßengewächtern nicht belästigt. Allerdings sind die Wanderer strikt darauf bedacht, nur kurz hier zu wohnen. Obwohl es nur Gerüchte gibt, wird davon ausgegangen, dass hier zu lange zu bleiben furchtbare Konsequenzen hat.

Über die genauen Gefahren in der Ruinenstadt wird recht viel spekuliert. Das geht von speziell angefertigten Wandelsteinen, die hier außer Kontrolle gerieten, bis zum Werk eines Dämonenbeschwörers und Magiers, der die Gegend verflucht haben soll. Wie dem auch sei, Menschen verschwinden, wenn sie hier länger bleiben. Nur selten tauchen die betroffenen Personen wieder auf, üblicherweise an weit entfernten Orten und ohne Erinnerung, was vorgefallen sein könnte. Die Behörden mischen sich in die Angelegenheit nicht ein. Das Verbot ist aus ihrer Sicht ausreichend. Wer sich darüber hinwegsetzt, hat ohnehin nichts anderes verdient.

Eigenartigerweise berichten manche Leute, die sich trotz des Verbots nach Yenişehir gewagt haben davon, eine wunderschöne, luftige Stadt vorgefunden zu haben, voll von freundlichen, interessanten Leuten, die gut aufgelegt und offensichtlich glücklich waren. In einigen wenigen Fällen brachten die Besucher auch ausgesprochen schön gefertigte und geradezu zukunftsweisende kleinere Gegenstände mit. Wie dieses Phänomen zustande kommt, ist bis jetzt ungeklärt.

Wichtige Orte

Das Erhaltene Tor, der Gasthof zum Sandsturm, das Prospektorenhaus, das Grab der Steinernen Krieger, der Eiserne Acker

Abenteuerideen

- Ein Gelehrter rüstet eine Expedition nach Yenişehir aus, um dort nach den Ursachen der Phänomene zu suchen. Die Charaktere schließen sich an, werden aber bald mit Sabotage und Anschlägen verschiedener Gegner konfrontiert.
- In einer Stadt taucht auf einem belebten Platz plötzlich eine junge Frau in altertümlicher Kleidung auf. Sie behauptet, eine Prinzessin aus Yenişehir zu sein.
- Eine Sekte aus der Hauptstadt beschließt, nach Yenişehir zu ziehen, um dort auf die Ankunft ihres Erlösers zu warten.

ALTINPARILTI – DAS SUMPFIGE JUWEL TARASIENS

An der Mündung des Dallarırmak, des größten und verzweigtesten Flusses Tarasiens liegt die Metropole Altınparılı. Diese Stadt ist der größte Handelshafen des gesamten Landes. Sie verbindet Tarasien mit dem Rest der Welt und ist ein wichtiger Quell des Reichtums. Von hier aus ist es recht einfach, Waren in den Westen des Landes zu bringen, man kann auch flussaufwärts reisen und so schließlich das Finsterland erreichen. Bis jetzt ist diese Handelsroute noch ein wenig vernachlässigt, aber langsam nehmen die Geschäfte mit dem westlichen Nachbarn Fahrt auf.

Im Gegensatz zum weiter östlich gelegenen Boğazkale ist Altınparılı eine offene, lebenslustige Stadt, voll von lauten und ein wenig anstrengenden Menschen, die permanent versuchen, ihre Lebenssituation zu verbessern. Dazu gehören auch die unzähligen Barken, Flöße und Hausboote, die vor der Stadt unterwegs sind und jeweils ihre eigene kleine Welt darstellen. Der Großkhan Amr Kadr Ibn Asch-Schafqi gewährte den Händlergilden der Stadt weitestgehende Unabhängigkeit, nachdem diese seine Truppen korrumpiert und mit Söldnern überrumpelt hatten.

Seither nehmen sich die Menschen in der Stadt immer mehr Freiheiten heraus. Aus der Sicht von Besuchern ist Altınparılı sicher die untarasische Stadt. Die Beamten sind wenige und in vielen Fällen unzuständig und korrupt, viele Dinge werden „einfach so“ geregelt. Es herrscht eine gewisse Lockerheit und jeder, der es in die Stadt geschafft hat, ist sein eigener Herr. Somit sind die unzähligen kleinen Geschäfte die Verkörperung der Träume der Neuankömmlinge. Auch Wandelsteine trifft man hier wenig an. Die Konstruktion der Stadt lässt ihren Einsatz eigentlich nicht zu, weshalb man lieber auf sie verzichtet.

Die eigentliche Macht in Altınparılı liegt bei den Handelshäusern, die die Stadt in wechselnder Besetzung seit Jahrhunderten beherrschen. Ihre politische Macht beruht auf ihren Handelsflotten und den unzähligen Karawansereien, die im Inneren des Landes die Versorgung mit Exotischem gewährleisten. Als Zeichen ihrer Macht errichten die Geschäftsleute zunehmend größere und prunkvollere Paläste, die mittlerweile schon jenen des Großkhans herausfordern, und das, obwohl sie auf Schiffen errichtet werden. Folglich steigen auch die Spannungen: Wenn Altınparılı so gut funktioniert, warum sollten nicht alle Städte des Landes so geführt werden? Warum noch den Beamten Gehör schenken?

Bei dieser Debatte wird die tatsächliche Situation in der Stadt ausgeblendet. Da sie im Wesentlichen im Sumpf errichtet wurde, sind gerade ihre ärmeren Viertel schockierend elend. Hier leben Menschen in primitivsten Hütten oder überhaupt im Abfall der Handelshäuser. Diese wachsende Gruppe Ausgestoßener hat keine politische Stimme und auch keine Chance, ihrer katastrophalen Armut zu entkommen.

In den schwimmenden Palästen der Handelsbarone ist das irrelevant.

Neben dem dröhnenden Trubel der Großstadt gibt es in Altınparılı auch ruhige Ecken, die durchaus einen Besuch wert sind. Abseits des Gepränges der Geschäftsleute haben sich in den Nebenarmen des Flusses einige alteingesessene Gemeinschaften gehalten, die hier immer noch so gut es geht vom Fischfang und der Algenernte leben. Leider belastet das Wachstum der Bevölkerung hier die Ressourcen. Die Neulinge schütteln den Kopf, wenn diese Alteingesessenen gemächlich mit ihren jahrhundertealten, fein geschnitzten und geschmückten Booten vorbeiziehen. Nur einmal im Jahr, zur Sommersonnenwende, werden sie wirklich geschätzt, denn an diesem Abend bilden sie eine elegante Prozession, die durch die Kanäle der Stadt zieht. Das Ereignis hat etwas geradezu Mystisches.

Wichtige Orte

Der Wassertempel, der Große Kanal, der Trommelturm der Schiffergemeinschaft, das Becken der Wandelsteine, die Zisternenbauten

Abenteuerideen

- Bei der jährlichen Bootsprozession tauchen plötzlich bewaffnete Schläger auf, die versuchen, die Fahrzeuge zu kapern und zu versenken.
- In den Zisternen, die die Stadt mit Trinkwasser versorgen, soll es spuken. Auf jeden Fall soll die Gruppe helfen, die eigenartigen Geräusche aus der Tiefe zu erkunden.
- Die Charaktere werden vom Geheimdienst angeheuert, um den ersten Besuch des Großkhans in der Stadt seit Generationen vorzubereiten.