

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

TAŞTANDEV – DIE WANDELNDE STADT

Kaum ein Meisterwerk der tarasischen Baukunst ist so beeindruckend wie Taşandev. Diese Festungsstadt ist ein einziger gewaltiger Wandelstein. Sie bewegt sich selten und langsam, aber wenn, dann unaufhaltsam. Die Stadt ist auf sechs großen, säulenartigen Beinen errichtet und zieht mit schweren Schritten durch die Landschaft. Sie beherbergt eine ganze, wenn auch kleine Ortschaft, mit Straßen, Geschäften und den legendären Hänge- und Dachgärten.

Wird die Stadt verlegt, werden die entsprechenden Wege nach komplizierten Plänen freigeräumt. Das ist nicht etwas, das man nebenher erledigt. Taşandev ist allerdings auch eine machtvolle Waffe, die es wert ist, eingesetzt zu werden. Sie verfügt über Dutzende schwere Geschütze, bewaffnete Soldaten, Wassertanks und Vorratskammern. Aufgrund ihrer Konstruktion kann sie Belagerungen problemlos standhalten und selbst Angriffe durchführen.

Die Wandelnde Stadt wird für drei Aufgaben eingesetzt: Erstens patrouilliert sie die Grenze zum Norden und Westen des Herzens Tarasiens. Sie ist dann selten unterwegs und ruht oft für mehrere Wochen oder Monate. Zweitens wird sie zur Bekämpfung von Aufständen eingesetzt. Dabei ist sie ein gewaltiges logistisches Zentrum, das Waffen und Munition bereitstellt, Lebensmittel verteilt und die Einsätze der Truppen koordiniert. Drittens ist Taşandev ein Handelsknoten, der strategisch platziert werden kann, um Gegenden ökonomisch zu stärken, wenn es Schwierigkeiten gibt.

Die Bevölkerung der Stadt ist die häufigen Ortswechsel gewohnt. Die Menschen sprechen eine Vielzahl von Sprachen und Dialekten und leben eine durchmischte Kultur, die überall dazu passt. Die relativ geringe Menge an Bewohnern führt auch dazu, dass diese eine eingeschworene Gemeinschaft bilden und sich selbst als die „wahren Tarasier“ sehen, nicht zuletzt, weil sie weite Teile des Landes kennen. Das schlägt sich auch in der Lebensweise nieder. Die Bewohner der Stadt tendieren dazu, Beziehungen mit den neuen Nachbarn anzufangen, was zu einer gewissen Durchmischung führt, in Kleidung, Küche und Kunst. Die Stadt ist auch ziemlich reich, weil sie sowohl von der Handelssituation als auch vom großen Wissen profitiert. Trotzdem sind die Bewohner bereit, jederzeit und mit großer Verbissenheit zu kämpfen.

Taşandev ist dem Großkhan gegenüber absolut loyal, sieht sich aber über den Niederungen des lokalen Hickhacks. Diese Abgehobenheit wird von den verschiedenen Fürsten, Richtern und Offizieren auch kritisiert. Es gibt Gerüchte, dass es schon mehrere Male beinahe zum Putsch der Bevölkerung gegen die lokalen Herrscher gekommen wäre. Nur das Eingreifen der Behörden des Großkhans konnte das offenbar verhindern. Interessanterweise verbieten uralte Gesetze der Stadt das Betreten des Zentrums Tarasiens. Die Hauptstadt und ihr Umfeld sind tabu.

Wichtige Orte

Der Tempel des Großkhans, die Artillerieterrassen, die Hochgärten, das Löwentor, der Turm des Ausgucks

Abenteuerideen

- Die Stadt wird entführt.
- Im Herzen von Taşandev befindet sich ein Labyrinth aus Gängen und Kammern. Sein Zweck ist unbekannt, die Leute meiden es. Eines Tages verschwindet ein kleines Kind dort.
- Die Stadt wird losgeschickt, um eine Rebellion niederzumachen. Unterwegs gibt es Zweifel an der Richtigkeit des Einsatzes.

AL-HEYKAL-U EKIŞEHİR – DIE ALTE TEMPELSTADT

Fern im Osten Tarasiens liegt eine riesige, verlassene Tempelanlage, möglicherweise geschaffen für Wesen, die viel größer als normale Menschen waren. Man weiß kaum etwas über sie. Es wurden keine Überreste in jenen Kammern gefunden, die man für Gräber hält, auch Werkzeuge und Waffen waren kaum zu entdecken. Inmitten der Wälder der Küste findet man dieses große Areal, gänzlich ohne wilde Vegetation. Hier wachsen nur seltsame, im Rest des Landes nicht vorkommende Pflanzen. Auch die Tiere hier scheinen irgendwie eigentümlich zu sein, als wären sie subtil falsch. Die wenigen Leute, die schon seit mehreren Generationen hier wohnen dürften, wirken auch irgendwie sonderbar. Es ist, als ob irgendetwas mit ihrem Gesicht nicht in Ordnung sei. Es fällt Fremden schwer, das Problem genau zu benennen, aber auch ihre Rituale sind fremd. Sie wirken wie aus der Zeit gefallen.

Die Anlage wird von gewaltigen Prunkstraßen durchzogen, monumentale Brücken verbinden die verschiedenen Teile. Türme und Kuppeln mit sonderbaren, organisch wirkenden Motiven erheben sich gegen den Himmel. Al-Heykal-u Ekişehir muss in ihrer Glanzzeit ein unglaublicher Anblick gewesen sein. Auch heute spürt man noch einen Rest dieser Pracht. Allerdings wird die Stadt heute anders genutzt. Die Bewohner der umliegenden Wälder und Dörfer haben im Schatten der Ruinen eigene Wohnbereiche eingerichtet. Die Stadt existiert nunmehr als Rahmen für eine neue Kultur. Die Tarasier leben inmitten der Ruinen, aber es ist ihnen nach wie vor klar, dass diese Welt nicht die ihre ist. Dementsprechend werden die Ruinen auch nicht abgebaut und als Baumaterial verwendet. Stattdessen werden unter einigem Aufwand Rohstoffe von weither geholt.

Die Geheimnisse der Stadt ziehen ständig Abenteurer und Glücksritter an. Sie durchsuchen die abgelegeneren Teile der Anlage und versuchen Schätze und Geheimnisse zu entdecken. Es gibt reichlich Gerüchte über versteckte Artefakte und sogar mystische Portale in andere Welten. Aus dieser Situation hat sich ein einträgliches Geschäft für die Bewohner entwickelt. Junge Leute arbeiten als Führer und Ortskundige, wobei es hier auch schwarze Schafe geben soll, die ihre Kunden ausnehmen oder ihnen noch Schlimmeres antun.

Abseits dieser eher zweifelhaften Geschäfte ist Al-Heykal-u Ekişehir am Wachsen. Gerade für entsprungene Sklaven oder verarmte Bauern gibt es hier Platz genug für ein neues Leben. Dadurch ist die Bevölkerung sehr jung und geschäftstüchtig. Wer also ein neues Leben anfangen möchte, ist hier gut aufgehoben.

Wichtige Orte

Der Torbogen des Giganten, die Halde der Fresken, der Markt der Legenden, die leuchtende Stele, die Grüne Brücke

Abenteuerideen

- In einem Archiv der Hauptstadt wird eine Karte der Stadt gefunden, die sich durch subtile Änderungen unterscheidet.
- Die Charaktere suchen einen Mörder, der sich in den Ruinen versteckt.
- Ein Gelehrter kommt auf den Gedanken, dass die ursprünglichen Bewohner der Stadt möglicherweise keine Skelette hatten und gänzlich anders als Menschen waren.