

Finsterland

BEKANNTE RUINEN

von Georg Pils

Die Jahrtausende alte Geschichte des Finsterlandes brachte den Aufstieg und Fall unzähliger Zivilisationen. Noch heute stößt man überall auf die überwachsenen und verfallenen Reste vergangener Größe. Manchmal werden diese Ruinen wieder besiedelt und aus der Asche der Imperien erhebt sich neue Größe. Oft werden die alten Bauwerke aber einfach als Rohstoffe für neue Bauten verwendet. So finden sich in vielen Häusern am Land uralte Ziegel und Steine, oft noch mit Gravuren und Reliefs geschmückt, aber aus ihrem Kontext gerissen und unverständlich.

Die sensibleren unter den Finsterländer Dichtern beklagen das Leben der von der Industrialisierung gebeugten und verrohten Menschen inmitten der Zeugnisse vergangener Größe, doch der kleine Mann sieht diese Spuren nicht.

Die Fürsten und Herrscherinnen des Landes ringen in diesen Jahren um Legitimität und so kommt es günstig, dass die Relikte vergangener Zeiten stumm dastehen. Gewiefte Archäologen bemühen sich, die steinernen Zeugen im Sinne ihrer Mäzene zu deuten und so deren Ruhm zu mehren.

In diesem Text werden fünf bekannte Ruinen beschrieben, die man in eigene Geschichten einbauen kann.

DIE UNTERSEERUINEN VON NIREIA

Die Überreste der Stadt Nireia sind noch heute in den Tiefen des Lago Cerulleanu zu sehen. Dieser kleine See im Osten des Gebiets der Samum ist für sein kristallklares Wasser berühmt. An guten Tagen erscheint es, als wäre der See völlig durchsichtig und man glaubt, man würde über dem Grund schweben. Dabei fällt einem bald auf, dass in den Tiefen einige ungewöhnliche Strukturen zu erkennen sind. Tatsächlich befand sich an der jetzigen Stelle des Sees einst die aufstrebende Stadt Nireia. In der Finsterländer Antike spielte sie eine wichtige Rolle im südlichen Handel. Sie war für ihre wilde Unabhängigkeit und ihren Stolz auf ihre Traditionen und Riten bekannt. Die Nireier errichteten prunkvolle Tempel und Paläste. Sie rüsteten große Streitkräfte aus und führten Krieg gegen alle und jeden. Es gelang ihnen sogar, die Eisenmeister auf dem offenen Feld zu schlagen. Die abgelegene Lage der Stadt, die nur über einen schmalen Grat erreichbar war, machte sie zur uneinnehmbaren Festung.

Nach der Begründung des Kaiserreiches behielten die Nireier ihre Unabhängigkeit bei. Sie schickten den Kaisern zwar Geschenke, verweigerten aber jeden Tribut. Mit der Invasion der Tarasier folgte ihr Niedergang. Nach einigen Konflikten über den Status der Stadt schlugen die tarasischen Kämpfer ihre Truppen vernichtend und bereiteten eine Belagerung vor. Bevor diese allerdings beginnen konnte, wurde die Stadt in nur einer Nacht völlig vernichtet. Ohne Vorankündigung war ein unterirdischer See unter einem der umliegenden Berge herausgebrochen und hatte die Stadt überschwemmt. Für die Bewohner und Bewohnerinnen gab es kein Entrinnen. Als die Tarasier am nächsten Morgen am Ufer des Sees ankamen, sahen sie die Stadt unter dem klaren Wasser stehen, doch keine Menschenseele, keine Leichen waren zu finden. Erschreckt ordnete die Kommandantin einen sofortigen Rückzug an.

Die genauen Ereignisse dieser Nacht lassen sich nicht mehr rekonstruieren. Auch deren Ursachen sind unklar. Man spricht von einem gescheiterten wassermagischen Ritual, von tarasischen Wandelsteinen oder davon, dass die Nireier von mit ihnen verbündeten Wassermännlein entführt oder gerettet wurden.

Trotz ihrer unheimlichen Geschichte sind die Überreste der Stadt ein beliebtes Ziel für Reisende und Forscher geworden. Die Einheimischen raten allerdings dringend davon ab, am Ufer des Gewässers zu übernachten.

DAS RUINENFELD VON SVETA ILSURA

Nahe der Ortschaft Sveta Ilsura im Bracher Land befindet sich ein weitläufiges Feld von Ruinen. Man kann dort Monolithen, Reste von Torbögen und steinerne Sphingen bewundern. Diese stehen unverändert seit Jahrhunderten, wenn nicht gar Jahrtausenden da. Untersuchungen von Forschern haben ergeben, dass die Steine aus einem besonders robusten Material gearbeitet sind, die wohl mit der damaligen Technologie nicht zu gestalten waren. Dieses Mysterium hat eine ganze Reihe von Okkultisten und Pseudowissenschaftler angelockt, die allerhand Ursprünge dafür zusammenfantasieren. Eine besonders beliebte Theorie ist, dass das Feld von fremden Wesen von der Athanata eingerichtet wurde. Angeblich kann man die Skulpturen zur Navigation zwischen den Gestirnen verwenden. Ernsthafte Akademiker quittieren solche Überlegungen mit einem belustigten Achselzucken.

Die Einheimischen vermeiden die Gegend. Sie weigern sich sogar seit Generationen, die an sich gut erhaltenen Steine als Rohmaterialien für ihre Häuser zu verwenden. Das ganze Gebiet gilt als Tabu. Über den Ursprung dieser Vorstellung schweigen sich die Leute aus. Versuchen Außenstehende, den Ort anzusprechen, senkt sich augenblicklich ein Vorhang des aggressiven Schweigens über den Raum.

Die einzigen, die das Gebiet freiwillig betreten, sind die Fahrenden, die jedes Jahr durch den Ort ziehen. Sie lassen ihn links liegen und lenken ihre Fuhrwerke zielstrebig auf das Ruinenfeld. Dort siedeln sie für eine Woche, erledigen ihre wie auch immer gearteten Geschäfte und ziehen bald darauf weiter. Sie treiben auch mit den Einheimischen Handel, kommen dazu allerdings auf den Hauptplatz. Im Gegensatz zur sonst im Finsterland verbreiteten Abneigung gegenüber den Reisenden sind die Bewohner und Bewohnerinnen der Ortschaft jedes Jahr glücklich, wenn sie die buntgeschmückten Wagen der Fahrenden sehen. Hinter vorgehaltener Hand erzählen die Alten von dem einen Mal, als die Nomaden nicht kamen. Meist verstummen sie, bevor sie ihre Erzählung beenden. Sie stehen dann auf und schauen nach ihren Kindern und Enkeln.

Die wenigen Touristen, die das Finsterland aus purer Freude an der Erfahrung bereisen, genießen die zunächst friedliche Atmosphäre des Ruinenfelds. Bis auf einzelne Raben scheinen hier keine Tiere zu leben. Zwischen den Steinen wachsen wilde Gräser, die sanft im Wind wiegen. Kaum jemand hält es in dieser totalen Einsamkeit lange aus. Die meisten Gäste sind glücklich, dann zu einer Tasse Kaffee in die Dorfkonditorei zu verschwinden.

DIE KAVERNENSIEDLUNG VOM JONDSAUM

Der Jondsaum ist der gängige Namen des westlichen Ufers der Truss in der südlichen Jondheimer Steppe. An dieser Stelle fließt die Truss durch ein von ihr im Laufe der Jahrtausende gegrabenes Tal, dessen Seiten fast senkrecht sind. In diese Felsen hat die Bevölkerung der Gegend vor Jahrhunderten Siedlungen hineingegraben. Fährt man mit dem Boot daran vorbei, sieht man die blockartigen, leerstehenden Gebäude mit ihren eleganten, abstrakten Verzierungen vorbeiziehen. Die genaue Natur dieser Siedlungen wurde bis jetzt noch nicht ergründet. Aus den Wandmalereien, die dort zu finden sind, lässt sich erraten, dass hier wohl mystisch-esoterische Gesellschaften ihre Verstecke hatten. Die wenigen dort entdeckten Aufzeichnungen legen nahe, dass sie in der Zeit der tarasischen Herrschaft hier lebten und eine eigenartige Vermischung beider Kulturen betrieben. Offenbar verbanden sie den Kult der Priesterkönige mit dem westtarasischen Pantheismus und schufen daraus eine zutiefst pazifistische Weltanschauung.

Gegen Ende der tarasischen Herrschaft dürfte die Siedlung verlassen worden sein. Danach diente sie Räuberbanden und Schmugglern als Versteck und verfiel immer weiter. Durch die mangelnde Pflege wurde das Areal irgendwann unzugänglich und zu einer regelrechten Todesfalle. Ab diesem Zeitpunkt verliert sich die Kavernensiedlung in den Tiefen der Geschichte. Übrig blieben nur vereinzelte Erzählungen von Händlern, die die sonderbaren, menschengemacht erscheinenden Formen in den Steilhängen sahen und sich ihre eigenen Mythen dazu ausdachten.

Einige Wissenschaftler erforschten in den letzten Jahren die äußeren Bereiche und kartographierten einige der Bauwerke. Dabei wurden die oben erwähnten Wandmalereien entdeckt und eine mumifizierte, rituell bestattete Leiche gefunden.

Die Mumie soll demnächst öffentlich ausgestellt werden. Es sind mittlerweile Gerüchte durchgesickert, wonach sie eine physiologische Besonderheit aufweisen soll, die klar macht, dass sie nicht rein menschlich ist. Genaueres ist noch nicht bekannt. Die Entdeckerin, Jeanne-Émilienne Bressant-Cartien, hält sich bedeckt. Sie hat aber auch durchklingen lassen, dass in den Tiefen der Anlage noch ganz andere, wesentlich wertvollere und spektakulärere Dinge zu finden wären. Die Zeitungen werden nicht müde, von den Abenteuern und Heldentaten der Forscherin zu berichten, die seit ihrer Rückkehr vor Jugend und Anmut strahlt. Die genauen Ursachen dieser plötzlichen Vitalität sind unbekannt und wecken das Interesse der alternden Prominenz.

PROTO-TARIMGRAD

Bevor die neue Hauptstadt der Velom errichtet wurde, machten sich die Ingenieure und Techniker daran, einen Probeentwurf zu errichten. Das Ergebnis war eine als Proto-Tarimgrad bekannte Anlage. Dabei wurde ein großes Areal zunächst mit umfangreichen Fundamenten ausgestattet und dann untertunnelt. Das Ergebnis war ein weitläufiger Komplex von unterirdischen Kammern, die im tatsächlichen Tarimgrad die Fabriken und Wohnbereiche der Arbeiter fassen sollten. Das alles wurde zwar in einem kleineren Maßstab errichtet, ist aber in seiner Größe und seinem Umfang trotzdem höchst beeindruckend.

Nachdem der „Feldtest“ erfolgreich war, wurden die Zugänge verschlossen und die eigentliche Stadt aufgebaut. Proto-Tarimgrad wurde aufgegeben und vergessen. Das schnelllebige Tarimgrad mit seinen sich ständig drehenden Rädern und seinen schlaflosen, elektrisch erleuchteten Nächten blendete seine ältere Schwester aus.

Wie so vieles im Finsterland ließ sich diese Vergangenheit nicht für immer beerdigen. Die ersten Zeichen der wieder aufsteigenden Vergangenheit waren die Flugblätter, die die Witwen der beim Bau gestorbenen Arbeiter aufhängten. Da Proto-Tarimgrad streng geheim war, wurden die Menschen, die während des Baus starben, einfach direkt beerdigt. Auch sollen mehrere Arbeiter, denen das Fürstenhaus nicht vertraute zunächst in den Tiefen des Prototyps gefangen gehalten und schließlich liquidiert worden sein.

Nach und nach häuften sich die unerklärlichen Zwischenfälle im Areal. Bauern berichteten von plötzlich auftretenden Löchern, aus Brunnen quollen plötzlich untrinkbare Flüssigkeiten und magisch sensible Personen erzählten von unterirdischen Klopfgeräuschen. Mittlerweile hat sich die Presse der Sache angenommen und es wird immer wieder darüber berichtet. Die Zensurbehörden tun ihr Möglichstes, um diese Entwicklungen einzudämmen. Das Kurfürstenhaus hat sich bis jetzt zu den Vorwürfen nicht geäußert. Das Thema wird einfach totgeschwiegen.

Gleichzeitig ist Proto-Tarimgrad für Abenteurer hochinteressant. Angeblich wurden in den versiegelten Tiefen neue Technologien erprobt und es könnte möglich sein, aus den dort zu findenden Laboratorien Informationen zu den Velom'schen Erfindungen zu sammeln. Gleichzeitig soll ein Teil der unterirdischen Kammern als Notversteck für die Kurfürstin vorgesehen sein. Man kann nur spekulieren, welche Reichtümer und Geheimnisse die Meisterin von Tarimgrad dort versteckt. Um zu verhindern, dass sich dort Neugierige herumtreiben, hat die Kurfürstin angeblich einen Teil des Détachement XIV dorthin abkommandiert, der speziell für Bewachung und Kampf unter Tage ausgebildet und modifiziert wurde.

GHISLAIN-LE-MONT

Wie der Name vermuten lässt, liegen die verlassenen Überreste des Dorfes Ghislain-le-Mont auf einem steilen unzugänglichen Berg. Die Bevölkerung der umliegenden Dörfer vermeidet es, sich dort blicken zu lassen, zumal der Aufstieg auch nicht einfach ist. Die Bewohner und Bewohnerinnen des Weilers blieben stets unter sich und mieden jeglichen Kontakt mit der Außenwelt. Dass die Ortschaft schließlich ausstarb, wurde über mehrere Jahre hinweg einfach nicht bemerkt. Als dann schließlich doch einige Leute aufbrachen, um nach dem Rechten zu sehen, fanden sie außer ein paar friedlich verstorbenen alten Leuten nur mehrere Reihen seichter Gräber. Die Besucher verließen den Ort fluchtartig.

Seither spielen sich sonderbare Dinge in Ghislain-le-Mont ab. Des Nachts sieht man mysteriöse Lichter aufflackern. Manchmal erklingen eigentümliche Gesänge und einige Bauern behaupten steif und fest, dass in diesen Nächten die Tiere nervös werden. Die wenigen Mutigen, die sich danach hinauftrauten, berichten davon, dass die Ortschaft völlig verlassen und unverändert gewesen sei. Diese Ereignisse haben eine ganze Reihe von höchst suspekten Gestalten angelockt. Neben den üblichen Geisterjägern und Dämonensammlern hat sich auch Madame Caline de l'Oùtremonde eingefunden, eine Hofdame, die sich seit geraumer Zeit mit Okkultismus beschäftigt. Damit ist klar, dass etwas an der Sache dran ist. Eine so hochgestellte Persönlichkeit würde nicht einfach zum Spaß in ein Kaff wie Ghislain-le-Mont reisen. Die Adelige zeigt sich so wenig wie möglich in der Öffentlichkeit und hält selbst dann ihr Gesicht hinter einem Schleier versteckt. Sie schickt immer wieder Diener und angeworbene Helfer auf den Berg, um dort Dinge hinzubringen oder abzuholen. Den Beobachtern und Beobachterinnen war es bis jetzt nicht möglich, die konkreten Ziele dieser Handlungen zu erraten. Die Dame hüllt sich in Schweigen.

Währenddessen hat der Priester eines der Nachbarorte einen Hinweis darauf entdeckt, dass etwas ähnliches schon einmal geschehen ist, allerdings in einer Ortschaft im Norden von Ghislain-le-Mont. Davor soll sich ein ähnlicher Fall im Norden dieses Dorfes ereignet haben. Dass sich sein Heimatort im Süden von Ghislain-le-Mont befindet, macht ihn berechtigterweise nervös. Er verständigte die Amtsmagie, doch ist diese derzeit gründlich mit Arbeit eingedeckt. Die entsprechenden Beamten haben allerdings versprochen, jemanden vorbeizuschicken, sobald dafür Zeit ist. Währenddessen erzählt der Dorftrottel, dass er winzige Menschen gesehen hat, die begonnen hätten, in der Nähe der Ortschaft Gräber auszuheben.