

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.

Leben im Süden

Die Südseite des tarasischen Reichs ist durch die Adlerbucht gekennzeichnet. Sie bildet das Tor zum Herz des Landes und ist somit Schild und Handelszentrum. Entlang der Bucht ziehen sich Strände und steinige Steppen, die von hohen Bergen vom Rest des Landes abgegrenzt werden. Die Menschen, die hier leben, sind vorwiegend Fischer. Es gibt auch Ackerbau, aber die Böden sind nicht sehr fruchtbar. Harte Arbeit liefert wenig Erträge. Das Meer hingegen ist großzügig. Besonders der Osten der Bucht bringt die besten und wagemutigsten Seeleute Tarasiens hervor. Gerade die jüngeren Kinder, die keine Chance auf ein Grundstück oder ein eigenes Fischerboot haben, engagieren sich in der Flotte. Einige von ihnen werden auch Piraten, die in den zerklüfteten, von Grotten und Höhlen durchzogenen Küste ihre Verstecke einrichten.

Die Fauna und Flora der Gegend ist karg. Auf den Berghängen wachsen krumme Bäume und Sträucher, die Oliven oder Nüsse tragen. Die Schafe und Ziegen der Gegend werden gemolken und geschoren. Die Speisepläne der Menschen hier umfassen vor allem Fisch und Hirse, ergänzt um Gemüse aus den kleinen abgeschiedenen Gärten der Dörfer. Größere Ortschaften der Gegend müssen durch Importe aus dem Zentrum versorgt werden.

Die dünne Besiedelung ermöglicht vielen Raubtieren das Überleben, die ansonsten schon lange ausgerottet worden wären. Berühmt sind der Seeadler, die hochgiftige Grauschlange und die Aashunde, faulig wirkende borstige Wildhunde, die vor allem Kadaver essen. Sie führen dazu, dass die Bestattung im Süden recht schnell geht und die Toten in steinernen Kästen beerdigt werden.

Östlich der Adlerbucht wird die Luft feuchter und die Niederschläge sind häufiger. Hier lebt es sich leichter. Die Bauern leben wie im Osten auf Terrassen, gerade landeinwärts gibt es dichte Wälder. Dieser Teil Tarasiens ist abgeschieden und die Hügellandschaft ist unwegsam. In den kleineren Buchten hier halten sich seit Dutzenden Generationen autonome Gemeinschaften, die zwar nominell dem Großkhan unterstehen, aber nicht von der Zentralregierung administriert werden. Die Wege dort hinunter sind zu lang und zu gefährlich. Es ist zum Beispiel nicht möglich, dort verlässlich Wandelsteine hinzuschicken. Versuche, Straßen dorthin zu errichten, wurden von Banditen immer wieder verhindert. Dazu kommen noch verschiedene Arten von riesigen Raubtieren, allen voran der Knochenwolf, die im Rudel ganze Konvois überfallen. Auch über das Meer ist die Anfahrt schwierig. Die Strömungen hier sind trügerisch, es gibt viele Sandbanken und Riffe.

Die Bewohner der Gegend haben einen geradezu mythologischen Zugang zur tarasischen Krone. Da sie kaum etwas zu bieten haben, ist diese Situation für den Hof des Großkhans akzeptabel. Dennoch schicken die Gemeinschaften einmal alle hundert Jahre ihren Tribut in die Hauptstadt. Die Armseligkeit der Geschenke führt dort immer noch zu Verblüffung.

Wenn man den Westen der Bucht betrachtet, bietet sich ein völlig anderes Bild. Hier ist alles feucht und sumpfig. Die Flüsse aus den Gebirgen an der Grenze zu den westlichen Steppen schaffen riesige Mengen an Wasser und mitgespültem Schlick heran. Die Gegend ist heiß und es gibt nur wenig Wind. Hier steht die Luft. Es gibt reichlich Insekten und allerhand Ungeziefer, das in den seichten Wasserbecken und entlang der Flüsse haust. Seuchen sind hier häufig, nicht zuletzt, weil die Gegend dicht besiedelt ist. Die Wärme und die Feuchtigkeit ermöglichen allerdings intensive Landwirtschaft. Die Fruchtbarkeit der Böden tut das Übrige, um große Erträge zu liefern. In den Sümpfen wird auch Torf gestochen und Pech gewonnen.

Die Tierwelt der Sümpfe ist sehr vielfältig, mit unzähligen Insektenarten, Fischen, Eidechsen und Amphibien. Eines der sonderbarsten Lebewesen hier ist die Tragekröte, ein ungefähr brustgroßes Tier, dessen ohrenbetäubendes Quaken

über Meilen zu hören ist. Sie zieht in Falten auf ihrem Rücken eine Vielzahl anderer Lebewesen heran, die ihr dann zuarbeiten. Es ist nicht klar, warum diese Symbiose funktioniert. Man vermutet, dass die Kröte ihre „Bewohner“ in irgendeiner Form manipuliert, möglicherweise durch Zauberkunst. Ein anderes Beispiel für die Fauna der Sümpfe ist der Feuertapir, ein stämmiges Tier, das in der Lage ist, Feuer aus seinen Nüstern und anderen Körperöffnungen zu speien. Ist es zornig, und das ist es eigentlich immer, ist es ausgesprochen gefährlich.

Auch bei den Pflanzen sind verschiedenste Arten zu beobachten. Ständig scheinen neue, prachtvolle Blumen aufzugehen und faszinierende Gewächse aus dem weichen Boden hervorzuschießen. Die wohl bekannteste Pflanze ist die eigentümliche Tauschale. Diese fleischfressende Pflanze lässt sich knapp unter der Wasseroberfläche treiben und zieht sich zusammen, wenn ein Beutetier in sie hineinsteigt. Ein System aus Trichtern, Ventilen und Fangarmen, kombiniert mit einem gleichgültigmachenden Gift führt dazu, dass ihr auch große Tiere zum Opfer fallen.

Nicht nur aus diesem Grund ist es sinnvoll, nur mit Führern in den wilderen Teil des Sumpfes zu gehen.

Der wohl wichtigste und bekannteste Teil des Südens ist die Meerenge, die zur Inneren See führt. Die enge Wasserstraße ist für ihre trügerische Strömung berüchtigt. Die von den tarasischen Machthabern errichteten Befestigungen machen einen Angriff auf das Kernland von der See aus nahezu unmöglich. In den zerklüfteten Felsen entlang des Durchgangs nisten verschiedenste Vogelarten, unter Wasser findet man außergewöhnliche Muscheln und eigentümliche Kopffüßler. Das bekannteste Tier ist die riesige Lockmuschel, die im Wasser golden schimmert. Sie hat schon Hunderte von gierigen Schatzsuchern dazu gebracht, hinunterzutauchen und dort jämmerlich verschlungen zu werden.

Begegnungen und Ereignisse im Süden:

- Plünderer durchsuchen ein Wrack.
- Eine religiöse Prozession bringt ein Opfer in den Sumpf.
- Arbeiter finden einen versunkenen Wandelstein.
- Wagemutige Jugendliche springen von den Klippen.
- Angler bringen ihren Fang nach Hause.
- Dorfbewohner suchen ein verschwundenes Gemeindemitglied.
- Händler geraten in Streit.
- Ein Erdbeben gibt eine Grotte an der Küste frei.
- Ein Betrunkener erzählt von einer verschollenen Stadt im Sumpf, die er versehentlich entdeckt hat.
- Ein Beamter, der in die östlichen Hügel geschickt wurde, taucht sehr ramponiert wieder auf.