

# 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 Westen

Für die Finsterländer ist der Westen Tarasiens der Idealtyp des Landes. Die Gegend besteht aus endlosen Steppen, die nur gelegentlich von Hügelland durchbrochen werden. Das Land ist das gesamte Jahr über trocken und heiß, wobei es im höchsten Norden schon eher temperiert ist. Die Ansiedlungen, die sich hier halten, sind entweder auf die wenigen Flüsse oder auf unterirdische Quellen angewiesen. Das hat auch zur Errichtung unterirdischer Städte geführt, die direkt am Grundwasser gelegen sind. Diese Anlagen sind von außen kaum zu erkennen und werden als Festungen verwendet, um sich vor berittenen Angreifern zu schützen. Die Bewohner dieser wenigen Städte bleiben unter sich und trennen das Äußere, also die Märkte und Karawansereien, strikt vom Inneren. So kann es sein, dass man trotz häufigen Besuchen über Jahre hinweg nie ins Haus selbst gelassen wird, sondern immer in einer Art Anbau bewirtet wird.

Ansonsten sind die meisten Menschen Nomaden. Sie treiben ihre Viehherden über das karge Land und lassen die Tiere an allem weiden, was da wächst. Die umherziehenden Großfamilien leben in großen, schnell aufgebauten Zelten, die tatsächlich einen gewissen Komfort bieten. Nur in der schlechten Jahreszeit sammelt man sich bei den Städten, um Geschäfte zu machen und die harte Zeit durchzustehen.

Typische Tiere der westlichen Steppen sind Ziegen, Rinder und Wildpferde. Es gibt auch hier die riesenhaften, sechsbeinigen Zygen, die von den Nomaden mit großer Leidenschaft gezüchtet und gehandelt werden. Diese Tiere sind unglaublich stark und werden für das Ziehen von Wagen und das Tragen der Zelte verwendet. Ein besonders prachtvoller Bulle kann sein Gewicht in Goldstücken wert sein.

Die Steppe ist allerdings ein gefährlicher Ort. Die Raubtiere hier sind auch in der Lage, Menschen, die alleine unterwegs sind, anzugreifen und zu jagen. Es gibt Wölfe, Wildhunde und Adler, von denen einige Exemplare so groß sind, dass sie erwachsene Menschen wegtragen können. Die größten Adler können angeblich sogar als Reittiere abgerichtet werden. Allerdings ist das in den letzten Generationen niemandem mehr gelungen.

Die Steppe ist logischerweise kaum bewachsen. Die meisten Pflanzen hier sind Gräser und Büsche, die in den Trockenzeiten ausdörren und sich erst bei Regen wieder erholen. Bekannte Pflanzen ist der Walzstrauch, der vom Wind vertragen wird und sich dann erst neu Wurzeln schlägt oder der Topfbaum, der in seinem Inneren Feuchtigkeit für die Trockenzeit speichert. Außergewöhnliche Pflanzen sind der Busch des Meister Nergüi, dessen Harz sonderbare Träume verursacht, und der Echte Blutginster, dessen Saft das menschliche Blut ersetzen kann und riesige Gebiete überwuchert, bevor er austrocknet.

Im äußersten Westen Tarasiens liegen die Gebirgsketten, die es vom Finsterland abtrennen. Diese Berge sind ausgesprochen hoch und unwegsam. Es gibt nur eine Handvoll von Pässen, die eine einigermaßen sichere Überquerung ermöglichen. Lawinen sind häufig, das Wetter kann schnell umschlagen und weit oben wird die Luft so dünn, dass man halluziniert. Es gibt hier oben kaum Bewohner. Einzig isolierte, im Wesentlichen autonome Klöster bleiben hier als Symbole der Zivilisation bestehen. Nur selten nimmt einer der Orden dort oben Kontakt mit dem Rest der Welt auf. Die karge Bevölkerung in den Tälern ist zwar zugänglicher, aber auch hier macht sich die Abgeschiedenheit bemerkbar. Der Großkhan betrachtet diese Ortschaften zwar als Teil seines Herrschaftsgebietes, unternimmt aber nichts, um seine Autorität dort durchzusetzen. Stattdessen setzt die Zentralregierung auf eine Linie von Befestigungen, die die Übergänge ins Finsterland sichern.

Die Tierwelt hier oben ähnelt der in den Steppen, nur sind die Tiere hier besser an die klimatischen Bedingungen angepasst. Was hier an Säugetieren lebt, ist ausgesprochen behaart. Das bekannteste Tier der Gegend ist der Yak. Ansonsten gibt es verschiedenste Ziegen- und Schafarten, Gämsen und Steinböcke. Es gibt Erzählungen, die von der Existenz

einer Gebirgspferdeart mit einem einzelnen Horn auf der Stirn sprechen. Diesen Tieren sagt man mystische Heilkräfte nach. Speziell ihre Hörner sollen jede bekannte Krankheit heilen können.

Hoch auf den Bergen wachsen nur wenige Bäume, jenseits der Baumgrenze findet man überhaupt nur noch Flechten und Moose. Es existieren allerdings höchst zweifelhafte Berichte von Entdeckungsreisenden, die behaupten, dass es von heißen Quellen gewärmte Täler geben soll, in denen exotische Pflanzen wachsen sollen und geheime Zivilisationen sprießen. Diese Erzählungen sind wohl das Produkt einer übertriebenen Geltungssucht.

Im Norden, nahe der Küste stoßen Tarasier allerdings tatsächlich auf eine fremde Kultur. Hier haben sich einige Finsterländer Fischergemeinden niedergelassen, die Handel treiben und sich zumindest vorgeblich zum Großkhan bekennen. Die Beamten des tarasischen Staates sind sehr vorsichtig und behaltend die Vorgänge hier sehr genau im Auge. Man fürchtet die Verschmutzung der Staatsdoktrin und -tradition durch die korrupten und primitiven Einflüsse der Finsterländer. Trotzdem planen einige Beamte eine Art abgeteilten Bereich, in dem Finsterländer Unternehmen tätig werden sollen. Man möchte die dortige Technologie kennenlernen, selbst wenn die Behörden davon ausgehen, dass das alles schrecklich primitiv und sinnlos ist.

In der Küstengegend haben die Finsterländer einige Tier- und Pflanzenarten aus ihrer Heimat eingeschleppt. Besonders die Ratten und Tauben entwickelten sich zur sich schnell ausbreitenden Landplage. Die tarasische Bevölkerung wird dazu angehalten, Nester zu zerstören und die Tiere zu jagen und zu töten, bis jetzt ohne besonderen Erfolg. Langsam aber sicher scheint sich dieser Landstrich an den Finsterländer Nordosten anzugleichen. Die Beamten sind dagegen im Großen und Ganzen machtlos, während die Bevölkerung zunehmend frustriert ist. Die Spannungen in der Gegend nehmen folglich laufend zu.

Begegnungen und Ereignisse im Westen:

- Pilger auf der Reise zu einem Kloster.
- Eine Beamte und ihre Helfer jagen Steppenbanditen.
- Finsterländer Agenten infiltrieren den tarasischen Staat.
- Eine Treibjagd über die Steppe.
- Eine Karawane hat sich in der Wüste verirrt.
- Schmuggler bringen illegale Ware ins Land.
- Rivalisierende Familienclans bekämpfen einander.
- Abenteurer rekrutieren die Charaktere für eine Expedition.
- Die Gruppe findet eine verlassene unterirdische Stadt.
- Einschlag eines Meteoriten.