

# Finsterland

TARIMGRAD  
von Georg Pils

## DAS TOR

Wer nach Tarimgrad will, hat einen langen Weg vor sich. Die Stadt ist zwar per Eisenbahn, mit dem Luftschiff, mit dem Automobil und über den Fluss erreichbar, aber schon lange, bevor man sie erreicht, beginnen die Kontrollen. Die Kurfürstin achtet sehr auf ihre Sicherheit und investiert viel Geld in den Schutz ihrer Stadt. Während man also zur Stadt fährt, staunt man, wie hoch das Bauwerk eigentlich ist. Es ragt wie ein Berg hunderte Meter in die Luft. Schon lange, bevor man auch nur in seiner Nähe ist, kann man es sehen. Selbst wenn man dann heranfährt, muss man zugeben, dass man von der schieren Größe der Anlage schockiert ist. Eine gute Stunde, bevor man in die Stadt einfährt, finden die ersten Kontrollen statt. In den Zügen gehen bewaffnete Wächter Patrouillen und überprüfen die Pässe und Visa der Passagiere. Schiffe werden durchsucht und Luftschiffe und Flugzeuge von speziellen fliegenden Überwachungsautomaten geprüft. Ist man einmal in Tarimgrad selbst angekommen, kann man einmal durchatmen und die Atmosphäre genießen.

## Die Tarasische Kavalleriedivision

Das Haus Velom hat nur eine recht kleine Armee. Durch die Vielzahl an Automaten und Robotern, sowie durch seine Fliegenden Festungen, ist es in der Lage, alle Feinde abzuschrecken und dabei nur wenig eigenes Personal zu gefährden. Um allerdings die endlosen Weiten der Jondheimer Steppe zu überwachen, hat das Haus eine Vereinbarung mit einer tarasischen Familie, den Altinbaş, abgeschlossen.

Die Kavalleristen haben ihr Hauptquartier in der Basis des Turms. Hier gibt es Stallungen, Wohnungen und Trainingshallen. Die Reiter sind allerdings oft unterwegs und nur selten in ihrer Station anzutreffen.

Die Reiter des Clans haben das Recht, durch die Gebiete anderer Fürsten einzudringen und dort nach dem Rechten zu sehen. Wer sich also im Tarimgrader Umland herumtreibt, kann sehr schnell Bekanntschaft mit den flinken und gewandten Reitern der Division machen. Die Kavalleristen nehmen Eindringlinge gefangen und entscheiden schnell, wie mit ihnen umzugehen ist. Banditen und Räuber werden sofort umgebracht. Eine übliche Methode ist, die Aufgegriffenen an Seilen an die Pferde zu hängen und bis zu ihrem Tod durch die Steppe zu schleifen.

Die Tarasische Kavalleriedivision ist zu Recht für ihre Grausamkeit und Brutalität bekannt und gefürchtet. Was weniger publik gemacht wird, ist, dass sie auch aus den Fabrikhöhlen geflohene Schuldsklaven wieder einsammelt. An den Entsprungen wird dann ein Exempel statuiert.

## Das Portal

Das Stadttor von Tarimgrad bildet den Eingang des Entrees. Es ist immer offen und suggeriert mit seinen mit Gold, Messing und Jade verzierten Flügeln, dass alles möglich ist und jeder zu Reichtum und Anerkennung gelangen kann, wenn er nur bereit ist, alles zu geben. Es wurde von der in der Stadt beliebten Architektin und Gestalterin Martha Higelman entworfen. Das enorme Tor schmückt eine Vielzahl von Skulpturen. Die größte von ihnen ist eine Darstellung des Baalam, ein Sinnbild der schöpferischen Zerstörung des unruhigen menschlichen Geistes. Das Portal beinhaltet allerdings auch ein umfangreiches und diskret angebrachtes Überwachungssystem, das genau registriert, wer es durchschreitet. Die so gesammelten Informationen verschwinden in den Tiefen der Stadt und werden von riesigen Differenzmaschinen gespeichert und ausgewertet. So erstellt die Stadt nach und nach ein perfektes aus Daten bestehendes Abbild seiner Bewohner. Diese Tatsache wird allerdings nicht publik gemacht. Es gibt nur Gerüchte über mit diesen Daten gefütterte Automaten, die den Originalen wie ein Ei dem anderen ähneln sollen.

## Das Entree

Erreicht man die Stadt selbst, betritt man zunächst das Entree. Es liegt im Erdgeschoß des Bauwerks und ist eine gewaltige Halle, über der ein riesiges Pendel zu bewundern ist. Der Saal wird von enormen, aus gorgonisiertem Holz und Stahl gefertigten Säulen gehalten. In den Wänden sind riesige Fenster eingesetzt worden. In der Decke findet man Lichtschächte, die das Sonnenlicht von außen weiter hineinleiten. Von hier gehen Aufzüge und Rolltreppen in alle Teile des Gebäudekomplexes.

Die Decke selbst ist von einem gewaltigen gläsernen Mosaik geschmückt, das das Haus Velom als Allegorie zeigt. Der rote Hirsch des Wappens, geschmückt mit tarasischen Symbolen und den Insignien der Herrschaft, zeigt die angenommene Allmacht der Velom. Metaphern des Kaisertums sind hier nicht zu finden. Der Kaiser selbst hat Tarimgrad nur einmal besucht. Als er mit seiner Entourage das Entree betrat, blickte er hinauf und verabschiedete sich augenblicklich höflich aber bestimmt. Seither ist die Beziehung zwischen dem Kaiserhaus und den Velom so stark abgekühlt, dass man sie inexistent nennen könnte. Die Familie der Kurfürstin liefert keine Steuern ab, stellt keine Truppen und verzichtet auf Urteile und Rechtsprüche des Kaiserhofs. Dieses Nebeneinander wird von allen Beteiligten gewissermaßen begrüßt.

### **Das Pendel**

Im Inneren des riesigen Turmes, an dessen Spitze der Sitz der Velom liegt, befindet sich ein gewaltiges Pendel. Dieses dient dazu, die Schwankungen der Erde unter dem gigantischen Bauwerk auszugleichen. Das Gewicht des Pendels ist so groß, das eine eigene Metalllegierung erfunden werden musste, um die Trosse zu erschaffen, die es hält. Normalerweise ist das Pendel völlig regungslos. Wenn aber starke Winde über die Steppe fegen oder eines der ausgesprochen seltenen Erdbeben auftritt, beginnt es sich in unendlich trägen, langsamen Ellipsen zu bewegen. Das Schauspiel ist ein beliebtes Ereignis. Während die Spitze des Turmes unter Umständen meterweit schwankt, tariert die Masse hunderte Meter weiter unten diese Bewegungen mit Leichtigkeit aus. Zu sehen, wie sich die Kugel bewegt, ist ein sonderbares Gefühl. Die Kurfürstin schätzt es, das Pendel zu bewundern. Sie sagt, es erinnere sie an die Vergänglichkeit aller Dinge und an den Zwang, ständig Verbesserungen zu finden.

Die Kugel wurde ebenfalls von der Bildhauerin Martha Higelman gestaltet. Sie dekorierte das Pendel mit Reliefs, die die Anstrengung des Menschen, die Ketten der Sterblichkeit und Ignoranz zu sprengen, symbolisieren.

### **Das Café Claro**

Wer sich von der Größe des Entrees erholt hat, kann sich im Café Claro erholen. Es ist ein hochmoderner, aus Glas und Keramik bestehender Treffpunkt für alle, die auf Reisen sind oder den Ankömmlingen beim Staunen zusehen wollen. Das Lokal ist geräumig und auf drei Stockwerken angelegt. Balkone ragen in die Eingangshalle hinein. Die Bedienung erfolgt einerseits durch menschliches Personal, andererseits durch automatisierte Systeme. Die Geräte zur Zubereitung der Speisen und Getränke muten extrem sonderbar und übermäßig modern an. Gleichzeitig gilt der Kaffee im Claro als so unglaublich gut, dass er die Reise nach Tarimgrad rechtfertigen soll. Über Geschmack lässt sich diesbezüglich streiten. Auf jeden Fall kann man im Café auch ein von den Eigentümern entwickeltes Erfrischungsgetränk namens Alcor probieren. Es wirkt aufputschend und euphorisierend.

Das Claro stellt in seinen Räumlichkeiten bildende Kunst aus dem gesamten Finsterland aus. Allerdings sind alle Werke Fälschungen. Es handelt sich dabei nicht um schnöde Kopien. Die Fälscher haben sich die Mühe gemacht, fiktive Werke großer Künstler zu erschaffen, die gemalt hätten werden können. Die Eigentümer des Claro, Wenzel Sirro und Klaas von Eynden, sind leidenschaftliche Sammler solcher Werke und zahlen gut für interessante Stücke.

### **Die Bank des Fortschritts**

Dieses Finanzinstitut ist mit der Finanzverwaltung des Hauses Velom betraut. Es gibt die Währung des Fürstentums aus, also die Unita und ihre Untereinheit, den Millime. Im Untergrund der Bank befindet sich die Notendruckerei, die die Scheine der Währung herstellt. Münzen sind nicht vorgesehen.

Das Bankgebäude befindet sich gegenüber dem Café Claro. Seine strenge, mit Skulpturen, Mosaiken und Nieten verzierte Fassade bildet einen Kontrast zur Luftigkeit des Lokals. Obwohl die Bank über eine ausgezeichnete Kantine verfügt, findet man viele Mitarbeiter gegenüber bei Tisch. Im obersten Stock des Claro gibt es ein eigenes Separee für die Bankiers. Dort sollen sonderbare Dinge ablaufen.

Die Bank selbst ist bekannt für ihre Risikobereitschaft. Sie vergibt gerne Kredite zu günstigen Konditionen und mischt sich wenig in das Geschäft ein. Wer nach Tarimgrad kommt, um eine Idee umzusetzen, wird hier schnell eine verlässliche Partnerin finden. Die Kontrolle der Bank ist subtiler. Da sie vertraglich festlegt, dass alle Bezahlungen und Geschäfte über sie laufen müssen, hat sie einen sehr genauen Einblick in die Finanzen ihrer Kundschaft.

Die Bank des Fortschritts hat die zusätzliche Aufgabe, die anderen Tarimgrader Banken zu überwachen und gemeinsam mit der financa polico zu prüfen. Dadurch ist sie bei den anderen Financiers wenig beliebt. Sie wird als unangemessen bevorzugte Konkurrenz wahrgenommen.

### **Abenteuerideen:**

- Die Leute der Tarasischen Kavalleriedivision greifen einen Mann in einem Sperrgebiet nahe der Stadt auf. Er scheint völlig wahnsinnig zu sein, denn er behauptet, eine fliegende, goldene Stadt gesehen zu haben.
- Das Geheimrezept für Alcor wird gestohlen.
- Im Martha Higelmans Nachlass findet man eine geheimnisvolle Anweisung, wonach „Das Pendel der Schlüssel sei“.