

Finsterland

TARIMGRAD

von Georg Pils

DIE WOHNTÜRME

Über dem Eingangsbereich der Stadt erheben sich die gewaltigen Wohntürme. Sie sind Dutzende Stockwerke hoch und bieten Tausenden von Menschen Platz. Die Wohnungen sind klein, eng aber meistens angenehm hell. Fast jede von ihnen hat einen Balkon oder einen Zugang zu einer gemeinsamen Terrasse. Sie haben Toiletten, Bäder und Küchen und bieten einen Komfort, der im restlichen Finsterland nur der absoluten Oberschicht vorbehalten ist. Auch elektrischer Strom ist selbstverständlich. Die meisten Wohntürme haben auch noch Gasanschlüsse, wodurch man bequem und unproblematisch heizen kann. Wer es geschafft hat, eine dieser Unterkünfte zu ergattern, ist auf dem Weg nach oben.

Dabei gibt es auch hier wieder Unterschiede. Ganz allgemein gilt: Je weiter oben, desto nobler und je weiter außen, desto besser. Aufgrund der Konstruktion der Stadt gibt es natürlich auch Wohnungen, die als Ausblick nur den benachbarten Turm bieten. Sie gelten als weniger schick als die, die die Sicht auf das weite, sonnendurchflutete Land freigeben.

Es sind allerdings auch einige Schwächen zu bemängeln: Die Versorgung mit Lebensmitteln und Dingen des täglichen Gebrauchs findet fast ausschließlich über telephonische Bestellung statt. Die Waren werden dann via Speiseaufzug geliefert. Will man selbst einkaufen, muss man lange Wege auf sich nehmen, wenn nicht gerade eine Einkaufsgelegenheit in einem Außenaufzug vorbeizieht. Des Weiteren ist das gesamte Konstrukt darauf ausgelegt, immer verlässlich zu funktionieren. Fällt die Klimaanlage aus, wird es schnell ungemütlich. Dasselbe geschieht auch, wenn die Stromversorgung zusammenbrechen sollte und man all die Treppen hinuntermarschieren muss. Schließlich gibt es auch sehr alte Wohntürme, die noch nicht wieder abgerissen wurden und weder bequem, noch sicher sind. Sie sind klein und gefährlich, aber oft der letzte Halt, bevor man in die Tiefen muss.

Die Bürohallen

Die Geschäfte der Tarimgrader Unternehmen müssen verwaltet werden. Während die großen und erfolgreichen Konzerne ihre Geschäfte in eigenen Türmen erledigen, müssen die kleineren mit den Bürohallen vorlieb nehmen. Sie sind große und weitläufige Räume, die in einzelne Bereiche unterteilt sind. Hier kann man sich für wenig Geld einmieten und an seinem eigenen Schreibtisch loslegen. Die charakteristischen Lampen mit meerblauen Schirmen leuchten dann wie Sterne auf, wenn die Händler ihre Geschäfte erledigen.

Ein Platz in den Bürohallen bietet jeglichen Komfort: Man hat einen Sitzplatz, ein Telephon, einen gemeinsamen Fernschreiber und einen Anschluss an die Differenzmaschinen. Dazu kommt ein Zugang an die Rohrpost und jemand, der immer wieder mit einem Wägelchen vorbeifährt und Kaffee und Imbisse anbietet.

Zu den Bürohallen gehört auch die Tarimgrader Börse die „Borso de Varoj kaj Mono“, ein rund um die Uhr in mehreren Schichten laufende Handelsplatz. Im Gegensatz zu anderen Börsen, die nur tagsüber laufen, gibt es hier nie ein Ende. Die Händler müssen selbst für sich festlegen, wann es genug ist. Die Konsequenz ist logisch: Immer wieder werden Angestellte weggetragen, nachdem sie sich völlig ausgelaugt haben.

Der Tempel des Fortschritts

Die Tarimgrader haben eigentlich nur wenig Zeit für Religion. Es gibt zwar die kleinen Schreine und Kapellen, die im Finsterland üblich sind, aber sie sind längst nicht so häufig besucht. Die Kirche hat schlussendlich reagiert und in Abstimmung mit der Kurfürstin den Tempel des Fortschritts, gewidmet Baalam Tar, errichtet. Die Anlage liegt im hinteren Bereich der Stadt und bietet über ein gewaltiges Panoramafenster einen atemberaubenden Ausblick auf die Steppe. An den Tempel angeschlossen ist ein ebenfalls dem Stadtpatron geweihtes Kloster, dessen Orden die Aufgabe hat, die aktuellen technischen Entwicklungen zu beobachten und auf ihre Kompatibilität mit den Glaubensgrundsätzen zu prüfen. In der Praxis bedeutet das, dass die Ordensbrüder versuchen, Begründungen für die Zulässigkeit der neuen Technologien zu finden.

Die ständige Auseinandersetzung mit neuen Entdeckungen und Erfindungen hat dazu geführt, dass der Orden ungeahnte Kompetenzen entwickelt hat. Mittlerweile bietet er Eicharbeiten, Prüfungen und die Verwaltung von Projekten an.

Der Tempel ist recht gut besucht, ist allerdings bei Neuankömmlingen und Touristen beliebter als bei den Einheimischen, die alle viel zu gestresst sind, um sich die Zeit für Religion zu nehmen.

Das Haus der Harmonien

Zwischen den riesigen Wohntürmen und Wolkenkratzern findet man einen erstaunlich hellen und freundlichen Park. Er befindet sich an der Stelle, an der das Haus Velom den Kräutergarten seines Stammsitzes betrieb. Heute ist von diesem Garten kaum mehr etwas über, aber an seine Stelle ist eine der wenigen Grünflächen der Stadt getreten. Sie bildet einen abgeschiedenen und ruhigen Teil inmitten des Tobens. Hier kann man sich zurückziehen und entspannen.

Nahe dem Park wurde eine kühn geschwungene Konzerthalle errichtet. Das Haus der Harmonien zeichnet sich dadurch aus, dass es zwar moderne Musik spielt, dabei allerdings weniger den Fokus auf Konfrontation legt. Vielmehr werden zurückgenommene, ruhige Werke gespielt. Die Kritiker schimpfen zwar darüber und nennen das Konzept „Lizenz zur Hintergrundmusik“, aber dennoch ist es sehr beliebt.

Viele Bewohner der Stadt kommen nach langen und erschöpfenden Arbeitstagen hierher, um einfach auszuspannen und herunterzukommen. Eine wichtige Regel im Haus der Harmonien und im Park ist, dass man prinzipiell niemanden ansprechen darf. Handzeichen werden gerade noch geduldet, aber mehr führt zur diskreten, aber gründlichen Aufforderung, zu gehen.

Die Rotwang-Universität für Ingenieurskunst

Sie ist die große technologische Hochschule Tarimgrads. Dort werden all die Wunderwerke entwickelt und gebaut, die das Haus Velom groß gemacht haben. Unter der Leitung von Fredersen und Hel Rotwang werden Talente gesucht und gefördert, um neue Entdeckungen zu machen. Die Universität residiert in einem der Haupttürme der Stadt inmitten der Wohntürme und ist für ihre markante, sechseckige Silhouette bekannt. Zu ihr gehören mehrere Wohnräume für die Forscher und Ingenieure, die dort arbeiten. Es ist kaum nötig, das Areal zu verlassen, da alle täglichen Besorgungen dort erledigt werden können. Die Beschäftigten der Universität scheinen sowieso rund um die Uhr zu arbeiten und immer wach zu sein.

Das Gebäude der Universität wird von der Garde der Kurfürstin bewacht und in vielen Bereichen herrscht absolute Geheimhaltung. Die Versuche der anderen Fraktionen, das Gebiet auszuspionieren, scheitern bis jetzt an der hervorragenden Arbeit der Sicherheitsdienste.

Die Rotwang-Universität beschäftigt sich mit den Bereichen Machinae und Automaten, Robotik und Differenzmaschinen und Telegraphie. Daneben gibt es einen kleinen, aber feinen Chemie-Bereich und sogar eine Abteilung für Kunst.

Das Universelle Theater

Das Universelle Theater in Tarimgrad ist eine Einrichtung, die der Unterhaltung und der Erbauung dient. Mit einer Vielzahl von Marionetten wird die Welt des Finsterlandes, seine Geschichte und seine Wissenschaft präsentiert. Die Apparate werden von Puppenspielern und Differenzmaschinen gesteuert. Jedes Programm wird im Wochenrhythmus wiederholt, wodurch man dazu angehalten ist, an jedem Wochentag einmal vorbeizuschauen. Da bei den Vorführungen der Humor nicht zu kurz kommt, sind sie fast immer ausverkauft. Das Programm wechselt monatlich. Das Universelle Theater arbeitet mit führenden wissenschaftlichen Institutionen zusammen und steht unter dem Ehrenschutz der Kurfürstin. Aufgrund der präsentierten Inhalte richtet sich das Theater vor allem an Erwachsene, es gibt aber einmal im Monat eine spezielle Vorführung für Kinder. Bei dieser ist meistens die Kurfürstin höchstpersönlich anwesend. Da es in Tarimgrad kaum Kinder im öffentlichen Leben gibt, ist das ihre Gelegenheit, mit ihren neuen Untertanen Kontakte zu knüpfen. Die Leiterin des Theaters, Aurore-Maxime de Leparielo, würde gerne auch außerhalb von Tarimgrad ähnliche Einrichtungen schaffen, doch die Kurfürstin ist strikt dagegen.

Die Mauern der Erinnerung

Tarimgrad bietet nicht genug Platz für Friedhöfe. Versuche mit stehender Bestattung wurden bald aus technischen und Platzgründen wieder aufgegeben. Die meisten Leute, die in der Stadt sterben, lassen ihre Überreste in ihre ursprüngliche Heimat zurückführen, aber seit einiger Zeit wird es beliebter, in Tarimgrad zu bleiben. Das Problem ist noch gut lösbar, da die Stadt noch jung ist, aber es wäre nicht Tarimgrad, wenn man nicht vorsorgen würde.

Nach reiflichen Überlegungen wurde eine Lösung gefunden. Die Toten werden heute verbrannt, die Asche wird komprimiert und dieser Rest dann in einer Art kleinen Schublade abgelegt. Die eigentliche Erinnerungsmöglichkeit ist die Außenseite der Schublade. Im ersten Untergeschoß vieler Wohntürme gibt es Mauern, die speziell mit diesen Schubladen ausgestattet sind. Man kann zur entsprechenden Stelle gehen und dort ein kleines Andenken hinterlassen. Es gibt auch einige äußerlich angebrachte Mauern, zum Beispiel für Menschen, die im Dienst an der Gemeinschaft gestorben sind oder für gefallene Soldaten.

Auch im Tod zeigt sich die soziale Ungleichheit der Stadt: Wer viel Geld hat, kann natürlich auch ein majestätisches Mausoleum haben. Diese Bauwerke sind allerdings dermaßen kostspielig, dass sie kaum verbreitet sind. Dennoch findet man auf manchen Hochhäusern recht prunkvolle zusätzliche Bauwerke, in denen die Begründer dieser Häuser bestattet sind.

Abenteuerideen:

- Eine Bewohnerin der Türme wendet sich an die Gruppe: Irgendetwas Sonderbares geschieht in ihrer Wohnung. Obwohl diese winzig ist, dürfte sich eine zweite Person in ihr aufhalten. Trotzdem ist niemand da.
- Die Charaktere werden engagiert, um die Vorgaben für ein spezielles Stück im Universellen Theater einzuspeisen, ohne dass jemand es bemerkt. Kurz darauf tauchen in ihrer Nähe seltsame Automaten auf.
- Gibt es ein Muster, nachdem die Schubladen in den Mauern vergeben werden? Entsteht dabei ein Muster?