

Finsterland

TARIMGRAD
von Georg Pils

DIE FABRIKHÖHLEN

Während das Tarimgrad oberhalb der Oberfläche pracht- und prunkvoll ist, erstrecken sich unterhalb riesige, unheimliche Höhlenanlagen. Die von außen sichtbaren Gebäude beherbergen die Verwaltung, die wissenschaftlichen Forschungseinrichtungen und die Repräsentation. Die tatsächliche Arbeit wird im Untergrund erledigt. In riesigen, von Clarsinium-Scheinwerfern beleuchteten Hallen findet man gewaltige Maschinen, die all jene Wunderdinge fertigen, für die Tarimgrad berühmt ist. Diese Apparate werden von gewaltigen Heerscharen von Arbeitern bedient, die in den Kavernen hausen. Die Lebensbedingungen hier unten sind schrecklich. Es ist heiß, stickig und eng. Das Essen ist zwar nahrhaft, aber geschmacklos, das Leben ist teuer und man stürzt immer tiefer in Schulden. Wer einmal dazu gezwungen ist, hier unten zu arbeiten, wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht mehr an die Oberfläche zurückkehren. Die Toten werden kurzerhand eingesammelt und verbrannt, die zusammengepresste Asche wird den Angehörigen mit einer Rechnung für die „Verarbeitung“ übergeben. Verbrechen gibt es hier unten einfach deswegen nicht, weil es kein Gesetz gibt. Stattdessen herrscht eine sonderbare Form von Knechtschaft. Die Unternehmer der Oberfläche lassen ihre Schuldner arbeiten, um deren Schuld zu tilgen. Wer gegen die Regeln der Gläubiger verstößt, dessen Schulden steigen. Irgendwann bleibt einem nur noch, seinen Körper, seinen Geist und schließlich seine ganze Person zu verkaufen. Aus diesem Grund kann man in Tarimgrad vollständige Identitäten erwerben, komplett mit Vergangenheit, Namen und Ideen. Es gibt Gerüchte, wonach das nicht nur eine Metapher für die Persönlichkeitsrechte ist, sondern dass man diese Eigenschaften auch tatsächlich übertragen kann.

Die Arena

Der genaue Ursprung dieser Anlage lässt sich heute nicht mehr rekonstruieren. Inmitten der Fabrikhöhlen befindet sich ein großes Areal, das aus einem zentralen Kampfplatz und mehreren Zuschauerrängen besteht. Diese Arena ist der Austragungsort einer Vielzahl von Wettbewerben. Fast alle sind Kämpfe, selten gibt es auch Wettrennen oder Sportveranstaltungen. Die Kämpfe finden zwischen Schuldklaven statt, es gibt auch echte Freiwillige, meistens reiche Adelige oder Geschäftsleute, die ein bisschen Spannung für ihr Leben brauchen. Dazu kommen auch noch Machinatoren, die ihre neuen Körper ausprobieren wollen.

Die Arena begann ursprünglich als Hinterhof einer unterirdischen Taverne, die die Bauarbeiter bei der Errichtung der Höhlen versorgte. Im Laufe der Zeit wuchs sie und wurde größer und vielfältiger. Heute ist sie der einzige, aber wichtige Grund, die Fabrikhöhlen zu besuchen. Wer Kampfsport mag, wird hier auf seine Kosten kommen.

Die Preisgelder der Kämpfe sind ausgesprochen hoch. Somit ist die Arena eine gute Möglichkeit, seine Schulden abzustottern. Sie ist auch eine gute Möglichkeit, endgültig zu scheitern. Dafür sorgt auch ein höchst effizientes Kartell von Agenten und Veranstaltern, die die Kämpfe planen und wahrscheinlich auch beeinflussen. Es ist zu bezweifeln, dass es dort unten immer mit rechten Dingen zugeht.

Die Eisernen Krieger

Wenn man sich die Situation in den Fabrikhöhlen vergegenwärtigt, stellt sich natürlich die Frage, warum die Bewohner dieser Hölle keinen Aufstand proben. Der Grund dafür ist ebenso einfach wie trivial: Einerseits gibt es das Zuckerbrot des immer noch möglichen sozialen Aufstiegs. Ob durch harte Arbeit, Glück oder Opferbereitschaft, man hat die Möglichkeit, dem Dreck zu entsteigen und wieder ein Mensch zu werden.

Andererseits gibt es auch eine Peitsche. Obwohl die Höhlen unübersichtlich sind, sind sie dennoch gut bewacht. Die Eisernen Krieger sind eine Söldnerorganisation, die den Auftrag hat, Flüchtlinge abzufangen, entsprungene oder renitente Schuldner zur Raison zu bringen oder Aufstände im Ansatz zu ersticken. Dabei ist dieser Truppe jedes Mittel recht. Die unauffälligen Agenten verwenden Automaten zur Überwachung der Bevölkerung, mischen sich unter sie und greifen mit hochentwickelten Machinatoren direkt und brutal ein.

Es dringt sehr wenig über diese Organisation nach außen. Man munkelt, dass ihr Hauptquartier ständig in Bewegung ist und dass sich die Söldner untereinander nicht wirklich kennen. Es soll Mitglieder geben, die ein völlig normales Leben als Arbeiter führen und die plötzlich aktiviert werden und dann im Dienste der Kurfürstin morden, bevor sie wieder in einen komischen Wachschlaf fallen. Die Eisernen Krieger unternehmen alles, um ihre Natur zu verbergen und neue Gerüchte zu streuen.

Die Geburtenkammern

Die meisten Menschen, die in Tarimgrad leben, sind nicht dort geboren. Es ist auch nicht nötig, hier Kinder auf die Welt zu bringen, da die Stadt ohnehin permanent Menschen aus allen Himmelsrichtungen anzieht. Im Übrigen hat auch niemand in Tarimgrad Zeit dafür, Kinder zu gebären oder sie großzuziehen. Dennoch gab es einen von der Rotwang-Universität für Ingenieurskunst entwickelten Versuch, die Geburt für Frauen angenehmer zu machen und so die Geburtenrate in der Stadt anzuheben. Das Ergebnis vieler höchst fragwürdiger Experimente waren die Geburtenkammern. Hier werden Menschen in speziellen Maschinen „zubereitet“. Durch eine Reihe von revolutionären und ehrlich gesagt wahnwitzigen Methoden ist es möglich, ein Kind in ungefähr der Hälfte der eigentlich notwendigen Zeit auf die Welt zu bringen.

Der Prozess wurde schließlich aufgegeben, schlicht weil die Kosten zu hoch waren. Die Anlagen blieben allerdings bestehen. Sie wurden in weiterer Folge vom organisierten Verbrechen der Stadt übernommen. Die Banditen experimentierten ebenfalls mit den Apparaturen und übergaben sie schließlich an ein Differenzmaschinensystem, das die Forscher dort gelassen haben. Dieser Apparat steuert jetzt die Geburtenkammern im Dienste der Verbrecher. So kommt es, dass viele der Mitglieder der Banden sehr ähnlich wirken und auch fast vorhersehbar handeln.

Das Automatenheim

In Tarimgrad spielen Automaten eine wichtige Rolle. Sie übernehmen oberhalb der Erde viele, fast alle Aufgaben der täglichen Lebensführung. Sie putzen, kochen, bügeln, lenken, unterhalten und informieren. Der Dauerbetrieb belastet die doch oft sehr filigranen Geräte. Um sie instand zu halten, wurde das Automatenheim geschaffen. Hierhin ziehen sich die Maschinen zurück, um repariert und modernisiert zu werden. Sie erhalten neue Gehäuse, die der aktuellen Mode entsprechen, bekommen neue Steuereinrichtungen oder ganz neue Funktionen zugewiesen.

Das Automatenheim ist von überall in der Stadt durch ein umfangreiches System von Rohrleitungen in den Wänden und Säulen der Stadt erreichbar. Aus diesem Grund findet man eigentlich in jedem Gang und Raum der Stadt vergitterte Zugänge, durch die die Maschinen reisen können.

Es ist verboten, Automaten permanent in der Stadt zu betreiben, ohne sie beim Automatenheim anzumelden. Gäste und Touristen dürfen ihre Geräte für rund eine Woche betreiben. Dann müssen die Maschinen mindestens einmal pro Woche im Heim vorbeischauchen. Bei dieser Gelegenheit werden die Apparate auch gleich überprüft und auf eventuelle Geheimnisse kontrolliert. Das hat schon zu einigen Spannungen mit den Behörden geführt.

Die Kasernen der Détachements

Die Armee des Kurfürstentums besteht aus drei Teilen. Zunächst gibt es die bereits beschriebene Tarasische Kavalleriedivision. Die Sicherheit der Kurfürstin selbst liegt in den Händen der Kurfürstlichen Garde, die auch die Hirschengarde genannt wird. Der Name ergibt sich aus dem Wappen des Hauses Velom. Diese Truppe ist eher zeremonieller Natur, obwohl sie auch sehr wirksam in ihrer Arbeit ist.

Der dritte und letzte Teil der Velom'schen Armee sind die Détachements. Offiziell gibt es zwölf von ihnen, wobei jedes von ihnen auf einen Bereich der Kriegsführung spezialisiert ist. Die Herkunft der Einheiten ist schnell erklärt. Jedes Mal, wenn sich die militärischen Notwendigkeiten änderten, wurde eine neue Truppe ausgehoben. Diese Einheiten sind an die Garde angebunden und werden von ihr gewissermaßen eingerahmt. Bei Einsätzen werden die Détachements unter der Leitung der Garde zu individuellen Kampfgruppen zusammengesetzt.

Die Détachements trainieren in einer Vielzahl von Szenarien, sie gehören zu den am besten ausgebildeten Einheiten des Landes. Ihre Stärke ist ihre Flexibilität. Um optimal vorbereitet zu sein, wurde im Untergrund der Stadt ein umfangreiches System von Simulatoren und Modellbedingungen gestaltet. So können sie sich auf nahezu jede Situation vorbereiten.

Die Handwerksmeisterei

Viele der Tarimgrader Unternehmen betreiben ihre Produktionsstätten in den Tiefen der Stadt. Sie greifen dabei zwar auf eine meistens sehr motivierte und gut ausgebildete Arbeiterschaft zurück, trotzdem gibt es immer wieder Schwierigkeiten, die entsprechend vorbereiteten Leute zu finden. Hier greift die Handwerksmeisterei ein. Diese Organisation betreibt ein Schnellausbildungssystem in den Fabrikhöhlen. Für einen recht großen Betrag kann man dort so gut wie jede Qualifikation binnen kürzester Zeit erwerben. Dabei werden modernste Unterrichtstechniken verwendet, unter Umständen auch Machinae und spezielle Einbauten ins Gehirn. Wer das Geld hat, kann sich hier schnell seinen Traum vom spannenden und faszinierenden Beruf erfüllen. Wer das Geld nicht hat, findet vielleicht einen Sponsor. Unternehmen investieren unter Umständen lieber in ein Training bei der Handwerksmeisterei als in die mühselige Rekrutierung geeigneter Kandidaten.

Die Handwerksmeisterei wird von einer Gruppe überzeugter Prometheer unter der Leitung von der Volkmar Sevrianow geleitet. Sein erklärtes Ziel ist, durch Wahrnehmungsveränderung eine glücklichere und erfolgreichere Menschheit zu schaffen. Die Handwerksmeisterei ist für ihn nur der erste Schritt. Verschwörungstheoretiker sagen ihm eine Nähe zu den legendenumwobenen Aethir nach.

Abenteuerideen:

- Die Charaktere erwachen plötzlich wie aus dem Sekundenschlaf. Sie sind verwirrt. Rund um sie herum hat sich alles geändert. Es ist, als würde ihnen ein Tag fehlen. Was ist geschehen?
- Eine Freundin der Gruppe ist eine recht erfolgreiche und beliebte Arenakämpferin. Jetzt steht ihr größter Kampf bevor und sie muss sich gut vorbereiten. Ihre Freunde sollen sie vor Sabotage beschützen.
- Ein Kind verschwindet, als es nach den Automaten schauen will. Die Gruppe untersucht das Wartungsnetz. Da taucht das Kind sonderbar verändert wieder auf.