

Finsterland

TARIMGRAD
von Georg Pils

DAS UMLAND

Tarimgrad steht zwar alleine in der Steppe, aber ganz so einsam ist es dort eigentlich nicht. Es gibt eine Vielzahl von kleineren Dörfern und Ansiedlungen in der Nähe, die allerdings nicht das ganze Jahr über bewohnt sind. Die Menschen, die dort leben, sind Nomaden, die ihr Vieh über die Steppe treiben und sich im Schatten der Türme treffen, um zu handeln und Familienangelegenheiten zu regeln. Die Tarimgrader sehen dieses Treiben als folkloristische Putzigkeit. Für die Steppenbewohner wiederum ist die Stadt ein riesiges, beunruhigendes Mysterium. Es ist so eine Art verständnisloses Nebeneinander entstanden.

Dennoch gibt es Kontakte. Die Städter machen des Öfteren Ausflüge zu den Nomaden und belustigen sich an den traditionellen Festen oder kaufen dort manche Naturerzeugnisse als besondere Überraschungen für ihre Freunde. Andersherum sind die Nomaden an vielen der technischen Neuerungen interessiert, zumindest wenn diese leicht zu handhaben und für ihre Lebenswelt geeignet sind. Insgesamt funktioniert diese sonderbare Symbiose recht gut, selbst wenn immer mehr Kinder von Nomaden in die Stadt ziehen, um dort ihr Glück zu versuchen. Die traditionelle Gesellschaft verkraftet diesen Verlust des Nachwuchses noch ganz gut, es besteht allerdings die Gefahr, dass sie früher oder später kippt.

Das Steinfeld

In der Nähe der Stadt liegt ein weites Tal, in dem eine längst untergegangene Zivilisation Reihen von Monolithen aufgestellt hat. Die Wissenschaft geht davon aus, dass es sich um einen sakralen Ort gehandelt haben dürfte, möglicherweise ein Kalender oder Orakel. Die Steine interessieren allerdings keinen der ansässigen Nomadenstämme. Sie meiden das Tal, können aber nicht begründen, warum. Für die Tarimgrader Streitkräfte ist das ideal. Sie verwenden das Steinfeld als Ort für ihre Übungen. Als Konsequenz sind die meisten Steine mittlerweile beschädigt und es liegt allherum Schrott und Müll herum. Das Gebiet ist für die Öffentlichkeit gesperrt, zumal dort auch einige Hangars für automatische Rüstungen, Kampfäufer und Roboter stehen.

Seit einiger Zeit erzählen die Piloten davon, dass die Steine ihre Position ändern würden. Das kann aber auch am manchmal im Tal aufsteigenden Nebel liegen. Laut offiziellen Aufzeichnungen scheint alles beim Alten zu sein. Das einzige Ungewöhnliche sind tarasische Gravuren, die man auf den Unterseiten mancher umgestürzter Steine fand. Es ist bisher nicht gelungen, die Zeichen zu entschlüsseln.

Das Windfeld

Im Osten Tarimgrads befindet sich ein ganzes Geflecht aus Schluchten und Höhlen, durch das der Wind der Steppe durchheult. Hier haben Ingenieure unter der Leitung der Erfinderin Antigone Deimermann sonderbare Türme mit Drahtgeflechten errichtet. Diese sollen der Erzeugung von Elektrizität dienen. Damit soll Tarimgrad zusätzlich mit Energie versorgt werden. Bis jetzt wird die Stadt in erster Linie von Kohlekraftwerken versorgt. Diese Anlagen verursachen unglaublichen Dreck und verteilen Asche in der Umgebung, was auf den gläsernen Türmen der Stadt hässlich aussieht und die Qualität der Luft senkt. In den Fabrikhöhlen gibt es zusätzlich Wasserkraftwerke, aber diese liefern nur wenig Ertrag. Die Deimermann'schen Türme hätten diese Probleme lösen sollen und eine saubere und verlässliche Form der Energieerzeugung ermöglichen sollen.

Das Projekt schritt gut voran bis die Ingenieurin plötzlich spurlos verschwand und das verbliebene Budget ebenfalls weg war. Die noch nicht funktionsfähige Anlage konnte nicht fertiggestellt werden. Seither verfallen die Türme vor sich hin. Die von Deimermann zurückgelassenen Unterlagen erlauben es nicht, die Funktionsweise zu verstehen und so können die Arbeiten auch nicht abgeschlossen werden.

Mittlerweile herrscht die Gewissheit, dass das alles ohnehin nur ein Trick war, um der Kurfürstin das Geld aus der Tasche zu ziehen. Die Einheimischen vermuten, dass sich in den Ruinen Trolle eingenistet haben und meiden die Gegend. Nach der Ingenieurin wird nicht mehr gesucht.

Der Bernsteinwall

Die Reiterstämme der Steppe sind für Tarimgrad heute kaum mehr eine Gefahr. Das Militär der Stadt ist problemlos in der Lage, Überfälle zu vereiteln. Der langsam wachsende Wohlstand der Nomaden führt auch dazu, dass es kaum mehr Probleme gibt. In der Frühphase der Errichtung der Stadt war das nicht so. Aus diesem Grund wurde der Bernsteinwall errichtet. Dieses System aus elektrisch geladenen Zäunen und Wachtürmen verhinderte ein Eindringen der Reiter. Auch in der Spätphase des Großen Krieges war die Anlage praktisch. Sie machte einen Angriff der kaiserlichen Truppen so aufwendig, dass diese schließlich davon absahen.

Heute wird der Bernsteinwall weiter erhalten. Er ist zwar abgeschaltet und weite Teile wurden im Boden versenkt, aber er kann binnen Stunden wieder bereitgemacht werden. Die Festungsanlage ist auch interessant, weil sie auch gegen den Einsatz von Magie schützen soll. Da die Ingenieure nicht wussten, ob die Schamanen der Nomadenstämme in der Lage sein würden, offensive Zauber einzusetzen, wurde der Wall so gebaut, dass er eine Art Magie abwehrendes Feld produziert. Die genaue Funktionsweise ist streng geheim, aber tatsächlich ist Tarimgrad so zumindest grundsätzlich gegen magische Rituale geschützt.

Der Elve-Hafen

Tarimgrad wird vor allem über die Eisenbahn versorgt. Es gibt allerdings auch die Elve, einen recht seichten, aber sehr langen Fluss, der dem Giebel entspringt, durch die Jondheimer Steppe fließt und in die Thürmer See mündet. Leider führt dieses Gewässer nicht immer genug Wasser, um auch schiffbar zu sein. Dazu kommt noch, dass es im Winter oft zufriert. Im Frühjahr und Herbst kann der Fluss allerdings für Transporte verwendet werden. Die Flussschiffer bringen so Waren an die Küste und holen Erze aus den Bergwerken am Giebel.

Der Hafen der Stadt liegt ein wenig abseits. Aufgrund der Konstruktion Tarimgrads war man darauf bedacht, Wassereinträge in das Fundament der Stadt zu verhindern. Es ist also ein kleiner Weg dorthin.

Die Hafenanlage ist ebenso modern wie der Rest der Stadt. Der Großteil der Arbeit wird von Maschinen erledigt, nur die Aufsichts- und Prüftätigkeiten werden von Menschen gemacht. Für fremde Seeleute und Schiffer ist das eher beunruhigend. Abseits des Hafens gibt es ein Wohnviertel für die Arbeiter und die Gäste. Dieses steht, so munkelt man, unter der Kontrolle von tarasischen Banden, die ihren Schmutz über diesen doch sehr diskreten Hafen erledigen.

Der Fluss Achtys

Der Achtys ist ein unterirdischer Fluss unter der Jondheimer Steppe. Er fließt durch Tarimgrad und treibt dort die Turbinen der Wasserkraftwerke in den Fabrik-Höhlen an. Der Fluss wird teilweise von der Elve gespeist, ergießt sich aber auch in darunterliegenden Höhlen, von denen gemunkelt wird, dass sie von den Eisenmeistern besiedelt waren. Bis jetzt ist es den städtischen Geographen noch nicht gelungen, den Lauf des Gewässers vollständig zu erforschen. Interessanterweise wurden einige Forscher, die sich der Untersuchung des Flusses widmeten, ohne ihr Gedächtnis aufgefunden. Mittlerweile geht man davon aus, dass das Wasser einen Effekt auf das Erinnerungsvermögen haben könnte. Dadurch wird dessen Erforschung noch interessanter.

Die Höhlen des Achtys sind auch interessant, weil hier unten unzählige, bis dahin kaum dokumentierte Pilzsorten wachsen. Diese dürften eine Vielzahl von interessanten Eigenschaften haben, die sich die Wissenschaft zunutze machen will. Folgerichtig brechen immer wieder Expeditionen dort hinunter auf, um neue Pflanzen zu finden und an die Oberfläche zu befördern. Die Teilnehmer solcher Reisen munkeln, dass es dort unten auch intelligentes Leben geben könnte, möglicherweise auf der Basis von Pilzen.

Die Karawanserei

Die Nomaden des Umlands vermeiden es, in Tarimgrad selbst abzusteigen. Einerseits schätzt sie die Stadtverwaltung nicht besonders, andererseits sind sie selbst von der Stadt so eingeschüchtert, dass sie lieber außerhalb bleiben.

Zu diesem Zweck wurde die Karawanserei eingerichtet. Es handelt sich um einen traditionell gebauten Komplex aus einer Vielzahl von Innenhöfen, Häusern und Türmen, der aus Holz und Lehm errichtet wurde. Neben der riesigen Stadt aus Stahl und Glas wirkt er noch archaischer.

Die Karawanserei beinhaltet einen Markt, unzählige Schlafstellen und Werkstätte und einen großen Tempel, der von den Nomaden für ihren traditionellen Glauben verwendet wird. Die Anlage wird von den Nomadensippen gemeinsam betrieben und verwaltet, allerdings hat die financa polico ein Mitspracherecht. Es herrscht somit ein gespanntes Gleichgewicht zwischen traditioneller Ordnung und modernem Rechtsverständnis.

In der Karawanserei trifft man die wildesten Gestalten der gesamten Steppe. Sucht man furcht- und skrupellose Abenteurer, wird man sie dort leicht finden. Klarerweise ist die Kriminalität dort ein riesiges Problem. Unerfahrene Personen sollten nur mit Leibwächter in die Karawanserei gehen.

Abenteuerideen:

- Ein tarasischer Mönch kommt in die Stadt und predigt, dass die Tarimgrader die Felsen im Steinfeld wieder richtigstellen sollen. Dann verschwindet er. An seinem Wohnort findet man Blut- und Kampfspuren.
- Aus der Luft betrachtet, bilden der Bernsteinwall und die Deimermann'sche Anlage ein Muster.
- Nach einer Expedition in die Tiefen setzt sich ein hartnäckiger Pilz im Inneren der Stadt fest.