

# Finsterland

## TARIMGRAD

von Georg Pils

### ORGANISATIONEN

Wie alle Zentren der Finsterländer Zivilisation ist auch Tarimgrad Sitz vieler Organisationen. Die Stadt versammelt einige Vereinigungen, die im täglichen Leben der Bewohner des gesamten Steppenlandes eine große Rolle spielen. Sie sind die Vorboten des Fortschritts im Finsterland und tragen ihn über ihre Mitglieder in die Welt hinaus.

Wer Mitglied einer solchen Gruppe ist, ist Teil einer Elite, macht sich aber auch automatisch zum Ziel der Traditionalisten, die in den Tarimgrader Gruppen die Vorboten der Dekadenz sehen. Es ist durchaus empfehlenswert, seine Mitgliedschaft außerhalb Tarimgrads zu verheimlichen, gerade, wenn man in kleineren Ortschaften unterwegs ist. Am Land sind die Chancen gut, dass die Bewohner einfach keine Ahnung haben, während in den Großstädten keine Fragen gestellt werden. In den mittelgroßen Orten ist es allerdings anders: Es kann leicht passieren, dass man angefeindet, beschimpft und vielleicht sogar körperlich angegangen wird. Diese Bedrohung von außen hat die Tarimgrader im „Exil“ zusammengeschweißt. Wer Mitglied einer solchen Gruppe ist, kann mit der unbedingten Unterstützung der anderen rechnen.

### Das Haus des Aurioch

Der bekannteste und prestigeträchtigste Magierorden von ganz Tarimgrad nimmt ausschließlich die Besten der Besten auf. Er ist wenig überraschend auf die Verknüpfung von technischer und traditioneller Magie spezialisiert und sieht sich als Brücke zwischen Tradition und Moderne. Das Haus geht auf die Zauberkunst der Jondheimer Steppe zurück. Aurioch ist entweder ein Heiliger oder ein Dämon, der als Schutzpatron der Jondheimer Schamanen auftrat. Er wird als goldener Bulle mit Flügeln dargestellt und viele Zauberer aus Tarimgrad tragen sein Symbol als Schutzzeichen oder als Zeichen der Zugehörigkeit.

Das Haus des Aurioch befindet sich in einem permanenten Streit mit der Amtsmagie und den traditionellen Magierorden. Es geht um die Frage, ob die Zauberkunst im direkten Dienst der Menschheit stehen darf. Die ursprüngliche Position ist, dass Menschen ihre Probleme zunächst selbst lösen sollen. Nur, wenn keine andere Möglichkeit mehr besteht, sind magische Lösungen zulässig. Das Haus sieht die Sache anders. Sie begründet diese Einstellung mit dem früher vorherrschenden Mangel an Zauberkundigen und geht davon aus, dass sich das durch technische Lösungen und bessere Schulbildung beheben lassen wird.

Folgerichtig bietet das Haus Stipendien und Einsteigerkurse an Schulen an. Die Zauberer des Finsterlandes debattieren heftig, ob das eine gute Idee ist. Aus der Sicht von Melchior Tuluay, dem Ordensmeister, ist die Magie für Jedermann. Man muss sie nur einfach genug unterrichten.

### Der Baalamsorden

Aufgrund der modernen Einstellung der Tarimgrader gibt es dort naturgemäß wenige Ritterorden. Die Idee von altmodischen jungen Leuten, die den Träumereien der Vergangenheit nachweinen und ständig auf ihre Ehre bedacht sind, hat in der Stadt des Fortschritts wohl keinen Platz. Dennoch existiert eine Organisation, die sich zumindest grundsätzlich den Idealen des Rittertums verpflichtet fühlt. Der Baalamsorden versammelt Piloten von Flugzeugen und Automatischen Rüstungen, die die traditionellen Vorstellungen der Ritter modernisieren.

Sie sehen sich als ehrenwerte Leute, die ihre Kampfkünste perfektionieren wollen, galant sein wollen und bereit sind, ihr Leben für das Wohl der Allgemeinheit zu geben. Der Orden versucht seit Jahren, seine Ansichten mit denen der anderen Ritterorden zu akkordieren und so von ihnen anerkannt zu werden. Bis jetzt haben die meisten der Bünde ablehnen reagiert. Das mag auch daran liegen, dass der Baalamsorden sonderbare Vorstellungen von Satisfaktion hat. Ein Duell mag zwar verlockend klingen, wenn aber ein junger Mann aus gutem Hause statt mit dem Säbel oder der Pistole plötzlich auf zweihundert Schuss mit dem Doppeldecker gefordert wird, dann ist das inakzeptabel.

Neben diesem harten Getue hat der Baalamsorden auch eine soziale Seite. Diese zeigt sich zum Beispiel in der Verpflichtung, Erste Hilfe zu leisten und sich auch darauf gründlich vorzubereiten. Der Orden veranstaltet auch regelmäßige Benefizveranstaltungen, bei denen Kunstflüge stattfinden oder akrobatische Leistungen mit Automatischen Rüstungen vorgeführt werden.

## **Der Harem**

Von den vielen dekadenten Cliquen Tarimgrads ist der Harem wohl die extremste. Ursprünglich als Gemeinschaft zur Ergründung der menschlichen Grenzen geschaffen, entwickelte er sich schnell zur wildesten Sinnlichkeitsvereinigung der Stadt. Die früher angestellten Experimente zur Meditation und Askese, sowie zum Überleben in extremen Situationen liegen weit hinter ihm.

Innerhalb der Grenzen des freien Willens werden hier Praktiken ausprobiert, die weit jenseits dessen liegen, was anständige Bürger und Bürgerinnen des Finsterlandes zulassen würden. Die Mitglieder des Harems versuchen ständig, sich in ihren dramatischen Ideen zu übertreffen und noch abgründigere Lüste zu entdecken.

Eine solche Dekadenz hat ihren Preis und so wendet der Harem beträchtliche Summen für die Aufrechterhaltung der Gesundheit und der Lebensfähigkeit seiner Mitglieder auf. Irritierenderweise gilt er als einer der besten Gesundheitsversorger der Stadt.

Der wichtigste Treffpunkt des Harems ist der Sitz der Gemeinschaft zur Ergründung der menschlichen Grenzen, ein unscheinbares und eher spießig wirkendes Büro in einem der Wolkenkratzer. Hinter dem harmlosen Vorraum findet man einen wahren Garten der Lüste, voll von Eleganz und Verkommenheit.

Die Mitgliedschaft im Harem erfolgt nur auf Einladung. Für viele junge Leute ist das Grund genug, ihre eigenen Grenzen auszuloten und alles zu unternehmen, um die Aufmerksamkeit der Gruppe zu erlangen.

## **Die Inhumani**

Während der Harem versucht, die sinnlichen und sittlichen Grenzen auszuloten, ist diese Organisation darauf aus, die eigentlichen körperlichen und mentalen Grenzen der Menschheit zu durchbrechen. Sie sind gewissermaßen die Ultra-Position der Prometheer. Während diese davon ausgehen, dass sich der Mensch verbessern und anpassen lässt, sehen die Inhumani den Menschen als Zwischenschritt und wollen diesen so schnell wie möglich hinter sich lassen.

Selbst für die Prometheer sind die Inhumani zu extrem. Mit ihnen verbundene Kliniken für Machinae sind vorsichtig geworden und lehnen auch Leute ab, die aus ihrer Sicht zu extreme Veränderungen wollen. Das führt dazu, dass die Inhumani auf geheime und zweifelhafte Mediziner und Machina-Konstrukteure angewiesen sind. Kommt es zu Problemen, werden die Opfer unter Umständen einfach in der Öffentlichkeit liegen gelassen oder schlicht verloren.

Trotz dieser Gefahren übt die Idee, jenseits der menschlichen Grenzen zu gelangen, eine große Faszination für viele aus. Die Inhumani treten in der Öffentlichkeit nicht auf. Es gibt keinen Sprecher, keine Adresse, an die man sich wenden kann und keine offizielle Kontaktmöglichkeit. Um die gewünschten Modifikationen zu finanzieren, arbeiten viele der Mitglieder als Söldner oder Agenten. Aus diesem Grund sind ihre neuen Körper auch immer für den Kampf ausgelegt.

Diese aggressive Grundeinstellung wird in einschlägigen Kreisen kritisiert, da sie den Fortschritt nur auf den Kampf reduziert. Aus der Sicht mancher Inhumani ist das allerdings irrelevant: Ihre Opfer sind nur Menschen.

## **Die Steppenkinder**

Diese Organisation ist ein unerwartetes Phänomen. Die Steppenkinder stellen sich gegen den unbedingten Fortschrittsglauben der Tarimgrader und betonen, dass die wild gewachsene Natur auch eine Existenzberechtigung, ja sogar eine Vorbildfunktion hat. Folgerichtig stürzen sich die Steppenkinder, die fast durchgängig aus gutem Haus stammen, auf das Leben in der Wildnis. Sie lernen alte Kulturtechniken der Nomaden, beschäftigen sich mit deren Traditionen und Mythologie und versuchen, diese für die Zukunft zu bewahren.

Bei den Nomaden verursacht dieses Interesse ein gewisses Befremden. Es ist ihnen offenbar nicht klar, worauf das hinauslaufen soll. Andererseits fühlen sich die Betroffenen auch geschmeichelt und sind bereit, die Steppenkinder als Gäste zu behandeln. Tatsächlich scheinen sich allerdings einige von ihnen zu bewähren. Sie lernen die Dialekte, reiten, schießen und stellen sich dem harten Leben in der kargen Einsamkeit.

Interessant dabei ist, dass der Weg in die Steppe keine Einbahn ist. Einerseits kehren viele Steppenkinder auch wieder zurück in die Zivilisation und bringen die Erkenntnisse ihres Leben draußen in die Büros und Besprechungszimmer mit. Andererseits vereinfachen sie auch den Kontakt der Nomaden mit den Tarimgradern. So sind die Steppenkinder der Ursprung mehrerer wohltätiger Organisationen, die talentierten Nomadenkindern den Zugang zu Schulen und höherer Bildung ermöglichen. Selbstverständlich entsteht dabei eine Spannung: Man will einerseits die als urtümlich und unberührt empfundene Lebensweise bewahren, andererseits das Los der Menschen verbessern. Einwände der Schamanen und Atamane, dass man schon seit Jahrhunderten Teil der Zivilisation der Steppe sei, werden beiseite gewischt und ignoriert.

## **Die Tarasische Sozietät**

Tarimgrad liegt nahe an Tarasien, was sich ja auch im Namen der Stadt niederschlägt. Gäbe es den Giebel nicht, würde man keinen Unterschied merken. Folgerichtig gibt es in Tarimgrad eine tarasische Minderheit und einige Bewohner, die deren Lebensstil schätzen.

Die Tarasische Sozietät versammelt all diese Leute und bietet die nötige Infrastruktur, um nach tarasischen Traditionen zu leben. Dazu gehören Speisen und Getränke, aber auch die Paraphernalia, die man für die verschiedenen Riten benötigt, die Musik und das dortige Theater. Die Sozietät betreibt eine kleine, aber feine Bühne in einem der niedrigeren Wohntürme. Hier kann man in informellem Ambiente tarasische Tradition genießen.

Mit der Sozietät verbunden ist auch eine der wenigen echten Schulen für tarasische Kampfkunst. Unter der Leitung von Meisterin Shirin Bakhsh kann man auch mit sehr exotischen Waffen trainieren. Die Dame ist in der besseren Gesellschaft sehr beliebt, auch weil sie einen vortrefflichen Sinn für Kunst besitzt und geschickt in ihrer Kritik ist.

Allgemein ist die Sozietät weniger ein Treffpunkt für reiche Nichtsnutze, sondern eher ein Ort für Geschäftsleute und Reisende. Die Exotik ist nicht plakativ: Hier leben echte Menschen mit echten Problemen. Viele Besucher sind beim ersten Mal ob der Einfachheit überrascht. Im Laufe der Zeit gewöhnt man sich allerdings daran und lernt sie zu schätzen.

**Abenteuerideen:**

Ein Mitglied des Baalamsorden stiehlt einen Prototypen einer neuen Automatischen Rüstung und flieht damit in Richtung kaiserliches Gebiet.

Die Gruppe soll einen Weg finden, ein älteres, aber großzügiges Mitglied des Harems zu verblüffen.

Eines der Steppenkinder wird von einem Geist der Wildnis besessen. Zunächst geschieht nichts, doch dann gibt es eine Reihe seltsamer Ereignisse.