

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.

Die Freikäufer

Das Tarimgrader System sorgt dafür, dass Menschen, die einmal abrutschen, bis in die tatsächlichen Tiefen der Erde versinken. Sie werden von der Spirale ihrer Schulden regelrecht verschlungen. Die Betroffenen sind gezwungen, als de facto Sklaven zu arbeiten, um ihre Gläubiger zu befriedigen. Schlussendlich gibt es aber keinen Ausweg. Da alles in Tarimgrad Geld kostet, fallen die Verschuldeten immer tiefer, bis sie schließlich in den Kammern der Fabrikhöhlen hausen. Wer dann noch weiter fällt, der kann nur noch seine Organe an den Meistbietenden verkaufen und hoffen, seine Nachkommen nicht noch weiter zu belasten.

Die Freikäufer setzen sich als Ziel, diesen Teufelskreis zu durchbrechen. Sie sammeln Geld, um betroffene Personen zu erlösen und ihnen einen Neustart zu ermöglichen. Innerhalb der losen Gruppe gibt es verschiedene ideologische Richtungen. Die einen lehnen das gesamte Tarimgrader System ab. Sie setzen sich für eine menschenwürdige Behandlung aller ein und sehen sowohl im Feudalsystem als auch in der Geschäftemacherei große Übel. Ihr Ziel ist, die von ihren Schulden Befreiten aus der Stadt zu schaffen und ihnen ein neues Leben zu ermöglichen.

Die anderen sehen ihre Zuwendungen als zweite Chance. Sie suchen die Nutznießer ihrer Hilfe genau aus, auch mit dem Hintergedanken, durch deren Arbeit und Ideen neue Einkünfte für weitere Befreiungen zu erwirtschaften. Diese Gruppe ist die erfolgreichere und bekanntere. So sehr, dass sich mittlerweile hoffnungsvolle Unternehmer direkt an sie wenden, um ihre Projekte finanziert zu bekommen. Sie bieten an, einen Teil ihrer Einnahmen für das Freikaufen bereitzustellen.

Eine Spaltung zwischen den beiden Gruppen zeichnet sich ab.

Die Neue Maschine

Die meisten Prometheer sind auf die Verbesserung ihrer selbst fokussiert. Die Gesellschaft als Ganze interessiert sie nur zweit-rangig. Überlegungen, wie man die Lebenswelt auch derer verbessern könnte, die nicht in der Lage sind, an dieser Selbstverbesserung teilzunehmen, werden nicht angestellt.

Hier setzt die Neue Maschine an. Diese kleine Gruppe innerhalb der Prometheer betrachtet die gesamte Gesellschaft als hochkomplexen Apparat, den man mit statistischen Mitteln analysieren und mit politischen Möglichkeiten optimieren kann. In Tarimgrad bietet sich aufgrund der Offenheit und der hohen Geschwindigkeit der Entwicklung ein Umfeld, in dem man gut Experimente machen kann.

Die Neue Maschine versucht also, gerade bei denen steuernd einzugreifen, die mit der Tarimgrader Lebenswelt unzufrieden sind. Sie ordnen ihnen gezielt Mittel und Möglichkeiten zu und beobachten, wie sich die Situation ändert. Diese Experimente werden genau dokumentiert und analysiert. So hoffen die Mitglieder der Neuen Maschine, eine bessere Gesellschaft zu schaffen.

Dieser Idealismus ist allerdings mit einem bizarr anmutenden Spieltrieb verknüpft. Die Mitglieder nutzen ihre Mittel, um ihre ausgewählten Zielpersonen in teilweise befremdliche, oft auch langfristig veränderte Situationen zu bringen. Diese Tricks und Methoden sind zutiefst irritierend, vor allem, weil sie dann abrupt aufgelöst werden und die Person dann beobachten muss, wie ihr gesamtes Leben auseinanderfällt. Auch die Reaktion darauf ist aus wissenschaftlicher Sicht interessant.

Die Geritzten

Gegen Ende der Blütezeit entwickelte die Medizinerin Farida von Jondsäum eine Präventionsmöglichkeit gegen Paleothese resurgens, eine besonders scheußliche Krankheit, die die betroffenen Personen in einen sonderbaren Urzustand zurückfallen lässt. Dabei gab sie Zygen, den riesigen sechsbeinigen Horntieren der Jondheimer Steppe, Fleisch von Befallenen zu essen. Die Kreaturen entwickelten besonders ekelhafte Beulen. Sie stach diese auf und zog einen bräunlichen Eiter heraus. Daraus verfeinerte sie eine Substanz, die unter die Haut nicht betroffener Personen geritzt wurde.

Die als Geritzten bekannte Gruppierung orientiert sich an dieser Geschichte. Sie sehen die Welt als eine Art künstliche Form der Paleothese resurgens, die Menschen zu niedrigen Instinkten und gefährlichen Handlungen für sich und andere verdammt. Um sich darin zu bestärken, daran keinen Anteil zu haben, tragen sie ein Ritzzeichen am Körper. Sie wollen ihren Körper rein halten und ihn gleichzeitig verbessern.

Die Geritzten lehnen die Verlockungen Tarimgrads mit allen Freuden der Stadt ab und wollen ein einfaches, selbstbestimmtes Leben. Damit sind sie einerseits auf einer Linie mit einigen Machinatorensekten, andererseits finden sie bei denen Unterstützer, die es in der Stadt nicht schaffen, diesen Hedonismus zu leben. Geritzte gelten als hervorragende Arbeiter, anspruchslos und tüchtig. Als solche sind sie zwar bei Arbeitgebern beliebt, andererseits ist ihr Purismus und ihre Angst vor der Freude auch unheimlich. Dennoch findet man Geritzte an vielen offiziellen Stellen, so auch in der financa polico.

Die Röhrennomaden

Die Innereien Tarimgrads sind so gewaltig, dass sie vielen Menschen Platz bieten können, ohne dass es irgendjemandem auffällt. Die Konsequenz ist klar: Anstatt sich in den Fabrikhöhlen irgendeinen Winkel zu suchen, leben manche Menschen in den Rohrleitungen der Hochhäuser. Sie errichten Unterkünfte auf den Aufzugskabinen, schlafen in den Luftschächten und stehlen aus Speiseaufzügen. Die Sicherheitskräfte setzen Automaten ein, um diesem Unwesen Einhalt zu gebieten, das alles stellt sich allerdings als wenig sinnvoll heraus. In den beengten, unübersichtlichen Gangsystemen sind jene klar im Vorteil, die genau wissen, was sie tun. So müssen oft ganze Söldnertruppen ins Innere der Häuser aufbrechen, um dort für Ordnung zu sorgen.

Die Röhrennomaden stellen eine reale Bedrohung für die Sicherheit in den Gebäuden dar. Sie überlasten die Systeme, verstopfen sie und sind schwer zu bergen, sollten sie verunglücken.

Während die Personen zunächst nur aufs Überleben aus waren, haben mehrere tragische Todesfälle dazu geführt, dass sie versuchen, auf ihr Los aufmerksam zu machen. Das Ergebnis sind bizarre Filme aus den klaustrophobischen Leitungsgeflechten der Stadt. Die eigentümliche Kombination von eigenen und fremden Lebensausschnitten, sowie einer eigentümlichen, selbsterfundnen Mythologie, hat das Schicksal der Röhrennomaden bekannt gemacht. Gleichzeitig haben sie gezeigt, dass die Privatsphäre der Tarimgrader nur eine Illusion ist.

Während die Debatte an Fahrt aufnimmt, beginnen die Nomaden, ihre Behausungen im Inneren auszubauen. Mehr und mehr scheint sich eine wahrhafte Ökologie in den Wänden zu bilden.

Die Lichtsucher

Von allen Gruppen in Tarimgrad sind die Lichtsucher die befremdlichste. Das hängt nicht mit ihrer Intention zusammen, sondern mit ihrem Ursprung. In den Tiefen der Fabrikhöhlen wächst eine Generation heran, die von Anfang an chancenlos ist. Sie hat von ihrer Geburt an einen gewaltigen Rucksack an Schulden und Verpflichtungen geerbt und keine Chance, sich dieser zu entledigen. Sie haben nie die Sonne gesehen und waren nie an der Oberfläche. Das Land oben ist für sie ein unbekanntes und schreckliches Paradies, von dem nur ihre Eltern oder gar Großeltern erzählen.

Aus diesen Geschichten hat sich eine sonderbare Mythologie gebildet, die all denen das Heil verspricht, die sich ihr anschließen und bereit sind, bis ans Ende eines Weges zu gehen, der von Selbstaufopferung und Verbissenheit geprägt ist.

Die Lichtsucher sind eine Art Sekte, die an eine Erlösung aus dem absoluten Elend glauben. Sie wagen allerdings keine Ausbruchversuche, sondern errichten sich eine Art parallele Welt unter der Erde. Sie sind davon überzeugt, dass sie, wenn sie eine perfekte Welt in der Tiefe errichtet haben, in die „wirkliche“ Welt aufsteigen dürfen.

Um das zu erreichen entwenden sie Materialien und Rohstoffe und konstruieren eigene Höhlen abseits der Hauptbereiche. Dort ist es sehr unsicher, es kommt oft zu Einstürzen. Trotzdem wird emsig weitergemacht. Seit einigen Jahren hat sich eine Art Prophetin der Lichtsucher durchgesetzt. Sie nennt sich Brigit und predigt die baldige Erlösung. Die Industriellen nehmen das Phänomen noch nicht ernst.

Abenteuerideen:

- Die Gruppe gerät in eine Geiselnahme von Unterstützern der Freikäufer.
- Einer der Figuren fallen seltsame „Fehler“ in der Wirklichkeit auf.
- Als die Systeme in der Wohnung eines Charakters ausfallen, taucht ein sonderbarer Kerl aus einem der Versorgungsschächte auf und bittet um Hilfe.