

# Finsterland

TARIMGRAD  
von Georg Pils

## DIE INNEREIEN

Tarimgrad ist eine gewaltige Maschine, die durch ein hochkomplexes System an Leitungen, Rohren und Kabeln versorgt wird. Die Menschen, die sich in ihr tummeln, sind wie die Zellen eines enormen, künstlichen Körpers. Das gesamte Konstrukt baut auf die ständige Verbesserung seiner Elemente, sowohl auf baulicher, als auch auf technischer Seite auf. Sogar die Menschen, die in der Stadt leben, verbessern sich selbst ständig und werden stetig optimiert.

Dass all dies perfekt zusammenspielt, erklärt sich auch daraus, dass die Stadt von innen nach außen konstruiert wurde. Zuerst wurde gewissermaßen das „Skelett“ errichtet, dann wurden die Leitungen und Systeme hochgezogen. Selbstverständlich wurde sie nicht gleich in ihrer ganzen Pracht konstruiert, aber es ist doch beeindruckend, mit welchem Weitblick gearbeitet wurde.

Die Innereien des Turms bergen einige Geheimnisse. Die Zugänge sind üblicherweise fest verschlossen, nur autorisierte Personen erhalten Schlüssel und Erklärungen, wo sich die Zugänge überhaupt befinden. Der bontenado servo, die Reparaturabteilung der Kurfürstin, bildet gewissermaßen das Immunsystem des Turms und ist ständig damit beschäftigt, Fehler zu beheben und Elemente auszutauschen. Dabei werden sie tatkräftig von einer Vielzahl von Automaten unterstützt. Man muss allerdings dazusagen, dass die Mitarbeiter selbst immer mehr zu Maschinen zu werden scheinen.

## Das Herz des Turms

Über die Existenz dieses Ortes gibt es nur Gerüchte. Angeblich befindet sich im Inneren des Hauptturmes eine winzige Kammer, in der ein kleiner Sarkophag liegt. Laut Erzählungen, die nur hinter vorgehaltener Hand weitergegeben werden, liegt darin die Kurfürstin Velom begraben. Die Person, die in der Öffentlichkeit auftritt, ist ein Automat, der nur diese Rolle spielt. In Wirklichkeit wäre die gesamte Stadt nur eine riesige Differenzmaschine, die sowohl mechanische, als auch biologische Komponenten hat und die dazu dient, die Gedankenwelt und die Persönlichkeit der als Kind verstorbenen Kurfürstin zu simulieren. Das enorme Konstrukt wäre somit einerseits ein Grabmal, andererseits eine Reinkarnation. Für die Eltern der Kurfürstin wäre es eine Möglichkeit, den Verlust ihres Kindes zu verkraften und abzuwenden. Dafür wäre ihnen jedes Opfer Recht gewesen.

Ob diese Geschichte stimmt, ist selbstverständlich nicht so leicht zu klären. Der Hauptturm ist sehr groß und weitläufig und viele Teile des Bauwerks sind nicht öffentlich zugänglich. Selbstverständlich gibt es von Seiten der Kurfürstin nicht einmal ein Dementi. Die Idee ist einfach zu absurd.

## Das Siegelhaus der Göttlichen Maschine

Der bereits erwähnte bontenado servo sieht sich als quasireligiöse Gemeinschaft, die die Aufgabe hat, die heilige Aufgabe der Entwicklung und Errettung der Welt voranzutreiben. Sie sehen das Universum als hochkomplexe Apparatur, die perfekt laufen würde, wenn man nur genug Arbeit in ihre Pflege investieren würde. Der einzelne Prozess mag zwar unvorhersehbar sein, aber im Großen sieht man die Entwicklungslinien dann doch. Folgerichtig versucht die Organisation, durch unzählige kleine Schritte Verbesserungen herbeizuführen, nicht nur in Tarimgrad, sondern überall auf der Welt. Sie unterstützt Gleichgesinnte im gesamten Finsterland und möglicherweise auch in anderen Ländern.

Das Zentrum dieser Organisation ist das Siegelhaus der Göttlichen Maschine, eine verwinkelte Ansammlung von Gängen und winzigen Räumen, die sich durch das gesamte innere Gerüst Tarimgrads zieht. Es verfügt über ein komplexes System von Überwachungs- und Analyseanlagen und ermöglicht es, in alle Angelegenheiten der Stadt einzugreifen. Die schlussendliche Autorität über dieses geheime System dürfte die Kurfürstin haben.

Die Existenz des Siegelhauses wird ebenfalls in Zweifel gezogen. Es gibt diese Zwischenräume zwar, aber sie sind wirklich sehr eng und soweit man das beurteilen kann, auch verlassen. Ob all das stimmen kann, muss jeder für sich entscheiden.

## **Das Hypnotorium**

Die Tarimgrader schlafen nicht. Das mag eine Übertreibung sein, aber im Gegensatz zum Rest der Bevölkerung des Finsterlandes verbringen sie tatsächlich einen sehr viel größeren Teil ihres Lebens im Wachzustand. Aufgrund dieser Erkenntnis kam bald die Frage auf, wie das möglich sei. Einwände, wie den massiven Konsum von Kaffee und anderen Muntermachern, wurden abgeschmettert. Die „logische“ Begründung, die sich wagemutige Verschwörungstheoretiker einfallen ließen, ist, dass die Stadt den Menschen ihre Träume absaugt und sie daher nicht schlafen müssten. Laut ihnen gibt es im Inneren der Türme, die die Stadt bilden, eigene Maschinen, die die Träume aufnehmen und verarbeiten. Was genau daraus hergestellt wird, ist unklar, aber die Personen, die daran glauben behaupten, dass ihnen wichtige Gedanken entnommen wurden. Stattdessen erhielten sie minderwertige Ideen oder gar Störungen in der Wahrnehmung.

Daraus ergibt sich der zweite Teil der Hypnotorium-Theorie: Angeblich ist die Stadt eine Art parasitäre Schwarmintelligenz, die sich immer weiter ausbreitet. Sie verwandelt die Menschen in Drohnen, die aber aufgrund der Manipulation nicht in der Lage sind, die Veränderung zu akzeptieren.

Die Legende des Hypnotatoriums wurde von Arjen Lijnhoek entwickelt, einem ehemaligen Differenzmaschineningenieur, der in der Stadt arbeitete. Lijnhoek begann, die geheimen Sperrbereiche der Stadt zu erkunden und lebt seither mit seinen Anhängern mehr oder weniger unbemerkt in den Innereien der Stadt, wo er sich Kämpfe mit dem bontenado servo liefert.

## **Der Alte Palast**

Das ursprüngliche Anwesen der Velom existiert immer noch in der neuen, modernen Stadt. Es wurde zwar demontiert, aber Teile davon wurden an passenden Stellen des Hauptturms angebracht. Das reicht den Freunden absonderlicher Verschwörungen nicht: Einer Legende zufolge gibt es einen nicht angeschriebenen Halbstock, der nur über ein spezielles Sicherheits- und Aufzugssystem erreicht werden kann. In diesem Stock befindet sich der vollständige Palast. Alle sonst verteilten Fragmente sind Kopien und Fälschungen.

An diesem Hof residiert die kurfürstliche Familie als wäre nichts gewesen. Die ganze Geschichte ist eine komplexe Lüge, die von der Beamtenschaft der Velom konstruiert wurde. Die eigentlichen Herrscher leben in einer Blase, während die Verwaltung eine Kurfürstinnenmarionette betreibt.

Einwände, wonach es einfacher wäre, unter diesen Bedingungen die Velom verschwinden zu lassen, werden mit typischen Verschwörungsargumenten über die eigene Beeinflussbarkeit abgeschmettert. Diese Theorie ist übrigens bei den Traditionalisten aus dem Umland durchaus beliebt. Sie lehnen den radikalen Fortschritt und die Bauwut der letzten Jahrzehnte ab und würden sich stattdessen eine Rückkehr zu den kriegerischen und nomadischen Wurzeln des Kurfürstentums wünschen.

## **Die Hitzeschächte**

Tarimgrad produziert eine unglaubliche Hitze. Die Glasfassaden und die Unmöglichkeit, sicher durchzulüften, machen den Betrieb einer umfassenden Klimatisierung notwendig. Diese Technologie ist noch nicht völlig ausgereift und muss ständig angepasst werden. Es gibt immer wieder Ausfälle, bei denen ganze Stockwerke plötzlich nicht mehr gelüftet und gekühlt werden. Die Stadtverwaltung versucht das zu verhindern, aber manchmal kommt es einfach zur Verkettung von Unfällen und unerwarteten Störungen.

Auf jeden Fall verfügt die Stadt über ein komplexes System an Lüftungs- und Hitzeschächten. Es ist darüber möglich, unbemerkt an jeden Ort der Stadt zu gelangen. Die große Hitze darin macht solche Reisen zwar ausgesprochen anstrengend und gefährlich, aber wenn der Lohn stimmt, kann das durchaus in Betracht gezogen werden.

Die Schächte sind nicht nur aufgrund der Temperaturen und der Luftströmungen gefährlich. Die Hitze ist für einige Lebewesen günstig, die normalerweise nicht gedeihen könnten. Vor allem Tatzelwürmer und Lucophagen sind ein Problem. Dazu kommt noch eine Vielzahl von Algen und Pilzen, die für Eindringlinge ebenfalls tödlich werden können.

## **Die Hauptküche**

Kaum jemand in Tarimgrad hat Zeit, zu kochen. Die meisten besseren Wohnungen haben zwar eine einfache Nische, um Speisen zu bereiten, aber der Großteil der Leute geht entweder ins Restaurant oder nutzt die Speiseaufzüge. Diese werden von mehreren Großküchen in der Stadt versorgt. Für den Hauptturm ist klarerweise die Hauptküche zuständig. Diese Anlage ist gewaltig. Sie ist sehr diskret untergebracht, um nicht zu stören und die Illusion der perfekt automatischen Welt aufrechtzuerhalten.

Zwar kommen in der Hauptküche Maschinen und Automaten zum Einsatz, aber die Zusammenstellung der Speisen erfolgt von Hand. Der Grund dafür ist in der Tradition zu sehen. Als die Stadt errichtet wurde, verlangte Jocaste Bersal, die Köchin des Hauses Velom, dass ihre Position erhalten bleibt. Es gelang ihr, die Ansprüche durchzusetzen und sie wurde zur obersten Köchin der Stadt ernannt. Frau Bersal trägt eine dramatische Uniform und beherrscht ihre Domäne mit lauter und bestimmender Autorität. Sie gehört zu den nächsten Vertrauten der Kurfürstin und gilt, vielleicht aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters, als die maßgebende Stimme in der kurfürstlichen Entourage. Gemeinhin gilt eine Stelle in der Hauptküche als wichtiger Karriereschritt auf dem Weg nach oben in der Verwaltung.

## **Abenteuerideen:**

- Die Gruppe wird engagiert, um einen Saboteur und Verräter innerhalb des bontenado servo ausfindig zu machen. Dazu müssen sie unbemerkt im System arbeiten.
- Mehrere Leute in der Stadt klagen, dass sie plötzlich einfach so eingeschlafen sind. Als sie aus ihrem Sekundenschlaf erwachten, waren sie an einem völlig anderen Ort in einer unerwarteten Situation.
- Abenteuerlustige Jugendliche treiben sich in den Hitzeschächten herum. Dort machen sie eine unerwartete und grausige Entdeckung.