

Lyrnathas – Die Stadt ohne Tod

Geographie: Lyrnathas liegt geborgen in einer Schleife des Grünen Orismani. An dieser Stelle brandet der Paddir-Dschungel nicht nur gegen das Südufer des Flusses, sondern erstreckt sich in einem weiten Ausläufer bis in die nördlich des Flusses gelegene Savanne. Daher ist auch die Stadt von einem schützenden Urwaldring umgeben – schützend deshalb, weil er die Gefahren der Steppe von Lyrnathas fern hält: Räuberische Leonir durchqueren das Waldstück ebenso wenig wie die wilden Tiere der freien Savanne. Auf der anderen Seite leistet der Fluss ähnliches und hält die wilden Paddir aus dem Süden von größeren Überfällen ab, wie er auch für größere, gefährliche Urwaldtiere eine unüberwindbare Barriere darstellt.

Innerhalb dieses halbwegs gezähmten Urwaldes hat Lyrnathas sich einen Lebensraum geschaffen. In Schneisen und Lichtungen rings um die Stadt liegen das bewirtschaftete Land und die Domänen der Optimaten. Die Holzfäller und Jäger aus Lyrnathas dringen sogar noch tiefer in den Urwald ein und befrieden das Gebiet zusätzlich. In diesem Waldausläufer sind nur noch vereinzelt und isolierte Sippen der Paddir beheimatet, die tatsächlich noch eine Bedrohung für jeden Reisenden und für Waldarbeiter darstellen. Insgesamt allerdings sind sie ein Segen für die Stadt: Gerade wegen ihrer Feindseligkeit jedem Eindringling gegenüber sind diese Paddir de facto die erste Verteidigungslinie der Stadt gegen Räuber, marodierende Söldner, die Horden der Draydal und gegen andere Gefahren der Steppen. Um die Stadt selbst zu bedrohen, dazu sind sie allerdings zu schwach – zumindest, solange sie nicht auf die Idee kommen, sich den Reihen der Paddir-Verbündeten unter den Draydal anzuschließen.

Erreichbar ist Lyrnathas in erster Linie über den Fluss, aber auch das nicht sonderlich gut: Die ehemaligen Treidelpfade am Ufer sind nicht gepflegt und kaum auf ganzer Länge zu nutzen. Es empfiehlt sich die Reise mit Segel- oder Ruderbooten, was natürlich den Handel enorm beschneidet. Die alte Straße nach Neanikis auf der einen und Phormyxonos auf der anderen Seite existiert noch und wird auch begehbar gehalten. Allerdings führt die ehemalige Uferstraße inzwischen an vielen Stellen durch den dichten Dschungel und gilt nicht zuletzt durch die Übergriffe der Paddir als unsicher.

Geschichte: Vor dreihundert Jahren eroberten die untoten Armeen der Draydal ganz Viralis und die meisten der Städte. In einem langen Krieg konnten sie mit Unterstützung des Horasiats und Magierreiches von Xarxaron zurückgedrängt werden. Doch der Krieg dauert noch immer an, und in Lyrnathas zeigen sich die Folgen besonders deutlich.

Vor dem Krieg war Lyrnathas eine recht kleine, bedeutungslose Stadt, die jedoch im Großen und Ganzen wohl dem imperialen Standard entsprach. Die Kämpfe allerdings setzten Lyrnathas sehr zu, und ein großer Teil der ursprünglichen Infrastruktur wurde in Mitleidenschaft gezogen: Die alten Stadtmauern waren weitestgehend zerstört, die Zitadelle gefallen, ein großer Teil der bedeutenderen Gebäude war verwüstet. Die Draydal beherrschten für eine längere Zeit weite Teile der Stadt, doch auch nach dem Gegenschlag aus Xarxaron wurde Lyrnathas nicht befriedet: Die Stadt war dem Hin und Her der Kämpfe jahrelang schutzlos ausgeliefert, während die Reste der imperialen Streitkräfte besser befestigte Städte für ständige Garnisonen wählten.

Erst als sich in Anthalia ein gewisser Status quo ausbildete, insbesondere auch durch die Gründung der »Anthalischen Allianz«, konnte sich in der Stadt wieder eine stabile Gesellschaft etablieren und ein Wiederaufbau einsetzen. Zu diesem Zeitpunkt allerdings schlossen die wirtschaftlichen Verhältnisse den klassischen Hochbau aus. Die Architektur ist daher geprägt von niedrigen Bauten aus Lehmziegeln, und die Gesellschaft von den Erfahrungen mit den Untotenarmeen der Draydal – und von einer starken Stellung des Nerenith, das auch während der dunklen Jahre einen Rest an Ordnung aufrechterhalten konnte und die Neristu während des Wiederaufbaus an zentrale Positionen rückte.

Gesellschaft: Lyrnathas wird auch »die Stadt ohne Tod« genannt, weil der Tod in der Stadt nicht als eigenständige Realität anerkannt wird. Über die Ursprünge dieser religiösen und politischen Eigenart von Lyrnathas kann man nur spekulieren: Sei es nun eine Verzerrung des Glaubens der Neristu, sei es der Versuch, sich mit den Toten gut zu stellen und grauenvolle Erfahrungen mit Untoten in der Zukunft zu vermeiden – in jedem Fall gelten die Tote noch immer als vollwertige Bürger der Stadt, und für ihren Zustand finden sich Umschreibungen wie »der lange Schlaf«. Gewöhnlich spricht man von den Verstorbenen also von den »Schläfern«.

Eine Schlüsselrolle spielen dabei die Neristu, die sich als Wahrer der Toten etabliert haben. Sie balsamieren nicht nur die Toten ein, damit sie als Mumien auf die Stunde ihres Erwachens warten können, sie treten auch für die Rechte der Verstorbenen ein: Verwalten ihr Vermögen und sorgen dafür, dass Übergriffe gegen die »Schläfer« geahndet werden.

Eine Stadt ohne Tod hat natürlich auch Probleme mit der »Erbfolge«: Wenn ein Verstorbener nicht schon zu Lebzeiten sein Vermögen verschenkt hat oder andere Verfügungen trifft, wird seine Mumie im Allgemeinen mitsamt seinem Besitz im ehemaligen Haus eingemauert. Allerdings ist die Einbalsamierung so teuer, dass bei den weniger wohlhabenden Bürgern das gesamte Vermögen zur Deckung der Kosten an die Neristu fällt (und die Armen froh sein können, wenn sie gnädig einen Platz in »Gebeinhäusern« erlangen können).

Ferner verlangen die Neristu auch einen Anteil für ihre Tätigkeit als Rechtsbeistand und Vermögensverwalter, und in der Praxis verwalten sie das Vermögen ohnehin als ihr eigenes: So besitzen die Neristu nicht nur Land und Immobilien und Schätze, sondern sie unterhalten auch ihre eigenen Söldnertrupps, die man sowohl als »Protectoren« wie auch als »Rechtshelfer« ansehen kann. In Lyrnathas sind die Neristu mächtig, und ihrer Funktion und ihrem Ansehen nach könnte man sie nach irdischen Maßstäben wohl als »Priesterkaste« ansehen.

Die Besitztümer allerdings, die nicht vererbt werden und auch nicht von den Neristu genutzt, fehlen der Wirtschaft der Stadt. Die Möglichkeiten für die unteren Schichten, ein Vermögen zu akkumulieren, sind sehr begrenzt. Vor allem die Kosten für die Einbalsamierung und allein die Immobilienwerte, die zu Grabmälern zugemauert werden, erweisen sich als schwere Last für die Ökonomie von Lyrnathas.

Möchte man allerdings sein Familienvermögen beisammenhalten und durch Schenkungen zu Lebzeiten oder entsprechende Nachlassregelungen seine Kinder als Nutznießer einsetzen, so profitieren die Neristu auch davon: Zum einen müssen entsprechende Verfügungen von einem Amtsträger der Neristu bestätigt werden, und das geht nicht ohne Gebühr. Zum anderen aber sehen sich die Neristu immer als Sachwalter der Toten, und sie schrecken auch nicht davor zurück, im Namen des »von seinen Kindern sittenwidrig übervorteilten« Toten auf die »Rückerstattung« von Vermögenswerten zu klagen. Und nur die reichsten und angesehensten Bürger sind in der Lage, einer Klage der mächtigen Neristu zu begegnen.

Angesichts der Armut der lebenden Bewohner und der »Erbmasse«, die in den versiegelten Häusern der Toten lagert, ist die Versuchung für Diebstahl groß. Und daher kennt Lyrnathas kein schlimmeres Verbrechen als Einbruch - selbst Mord verblasst dagegen, befördert diese Tat das Opfer doch nur von einem Seinszustand in den anderen. Die Strafe für einen Einbruch ist normalerweise das »Schinden« - das Häuten bei lebendigem Leibe vor der Stadt.

Während in Lyrnathas wie in jeder anderen Stadt der einfache Freie zusehen muss, wie er notfalls zu seinem Recht kommt, sorgen die Neristu dafür, dass Vergehen gegen die Toten ebenso effizient geahndet werden wie Verbrechen, die von Staats wegen verfolgt werden. Da die Todesstrafe aus verständlichen Gründen als nicht »ausreichend« gesehen wird, ist Lyrnathas auch in anderer Hinsicht für grausame Körperstrafen bekannt. Wer also gegen die Optimaten oder die Neristu ein Verbrechen verübt, muss mit Folter oder zumindest Prügelstrafen rechnen, oder mit Hinrichtungen, die an Grausamkeit ihresgleichen suchen. Geldstrafen sind hingegen selten – wer genug Geld hat, um für so etwas in Frage zu kommen, kann sich damit in der Regel gleich einen Freispruch erkaufen; und auch der Verkauf in die Sklaverei ist kaum zu erwarten, weil die Vielzahl an armen Tagelöhnern keinen Markt für Sklaven entstehen lässt.

Die Mentalität der Bürger Lyrnathas' ist, wie zu erwarten, sehr direkt und der Gegenwart zugewandt. Lange Planungen wird man in dieser Stadt vergebens suchen, dafür aber spontane Feste und Verschwendung, wenn man etwas besitzt, und größte Armut, gepaart mit Derbheit und scheinbarer Gefühllosigkeit auf der anderen Seite.

Politik: Vor 70 Jahren starb der letzte Trodinar, ohne vorher einen Nachfolger einzusetzen. Somit ist er bis heute im Amt - sein designierter Erbe musste sich mit dem Titel eines Magnaten begnügen. Unter diesem Titel regiert seither die führende Familie, wengleich im Schatten des mächtigen Nerenith.

Selbstverständlich haben die Optimaten von Lyrnathas es leichter als das einfache Volk: Kein Neristu käme auf die Idee, sich das Vermögen eines verstorbenen »Optimaten« zur Verwaltung anzueignen. Titel und Ämter werden für gewöhnlich zu Lebzeiten übertragen – und können, mit Ausnahme des Trodinats natürlich, jederzeit von vorgesetzten Amtsträgern aberkannt und neu verliehen werden. Vermögenswerte zählen pauschal als Familienbesitz und werden vom jeweils ranghöchsten Vertreter der Familie verwaltet. Für die Optimaten sind die Neristu tatsächlich reine Dienstleister, die sich um die Einbalsamierung der Toten kümmern – aber natürlich haben die Optimaten auch keine Schwierigkeiten, die Neristu für ihre Dienste in bar zu bezahlen.

Da die Toten der Optimaten nicht in ihren Palästen eingemauert werden, und diese Paläste auch von den Lebenden genutzt werden, hat sich unter den Optimaten eine »Mumienkultur« etabliert: Die Mumien der Toten werden nicht nur offen im Haus aufbewahrt – auf ihren Lieblingssesseln aus Lebzeiten, oder ihren liebsten Liegen ... -, sondern sie sind häufig auch bei wichtigen Anlässen zugegen, nehmen an Versammlungen teil oder an Festbanketten. Oft genug organisieren die Nachkommen sogar makabre »Freundschaftsbesuche« der Toten, bei denen die Mumien dann von Sklaven in Sänften in die Häuser befreundeter Optimaten geschafft werden und sich dort mit alten, ebenfalls verstorbenen Freunden treffen¹.

Solche Rituale dienen in erster Linie der Bekräftigung von Bündnissen und Freundschaften unter den Hohen Häusern, und natürlich auch der Zurschaustellung von Reichtum wie auch von Kontinuität. Und natürlich ist die Balsamierungskunst, die bei den Optimaten angewandt wird, aufwendig genug, um Modergerüche und unappetitliches Aussehen auszuschließen – was bei den einfachen Mumien in der Stadt keineswegs gewährleistet ist!

Ansonsten ist zu vermuten, dass die politischen Kreise in Lyrnathas im stetig schwelenden Konflikt zwischen Xarxaron und Draydal eher den Draydal zugeneigt sind und Agenten der Draydal sich in der Stadt relativ frei bewegen können und ein sicheres Rückzugsgebiet finden. Da andererseits offiziell allerdings – ähnlich wie in Viralis – die Zugehörigkeit zum Imperium beschworen wird, ist die politische

Lage eher verworren. Vor allem Außenstehende, die sich einmischen wollen, können sehr leicht zwischen die Mühlsteine einer unterschwellig Draydal-Zweckfreundschaft der Optimaten und einer dem drastisch widersprechenden, gnadenlosen Rechtsprechung geraten.

Stadt: Von den Einwohnerzahlen her ist Lyrnathas nur eine Kleinstadt, überdeckt aber eine erstaunlich große Fläche und wuchert immer weiter, wie ein Geschwür, in unregelmäßigen Ausläufern und mit immer schäbigeren Stadtvierteln und fadenscheinigeren Erweiterungen der Mauer. Lyrnathas ist sichtlich eine Stadt im Niedergang, die über kurz oder lang den Gefahren von Dschungel oder Savanne zum Opfer fallen wird – und das beeinflusst auch die Stimmung in der Stadt. Zudem sind weite Teile inzwischen zu einer makabren Nekropole geworden, umgeben von den Wohnstätten der vielen Besitzlosen.

Die meisten Häuser in Lyrnathas sind niedrig und schmucklos, Würfel und Quader mit kleinen Fenstern. Nur selten ist ein zweites Geschoss aufgesetzt, und Dachterrassen sind die Regel. Das verwinkelte Nerenith mit der großen Pyramide bildet ein abgeschlossenes Viertel, in dessen inneren Bereichen Menschen überhaupt nicht geduldet sind. Auch die Optimaten haben ihre Paläste inzwischen ein Stück weit abseits der Stadt gebaut. In Lyrnathas selbst ragen nur noch vereinzelt höhere und verzweigtere Bauwerke auf.

In den engen Gassen herrscht oftmals ein stickiger, muffiger Geruch – die Ausdünstungen der Mumien, die im schwülen Klima allmählich in ihren Häusern verrotten. Je älter die Stadtviertel sind, umso weniger lebende Menschen trifft man dort – und umso unerträglicher wird die Atmosphäre und der unterschwellige Geruch nach Verwesung. Die Häuser der Toten sind anfänglich mit blauen Siegeln an den Türen und Fensterläden versehen. Wenn das Holz zu verfault ist, werden sie gänzlich zugemauert.

Trotz der strengen Gesetzgebung sind die Häuser der Toten häufig Ziel von Einbrechern, vor allem, wenn Gerüchte behaupten, dass es dort etwas zu holen gibt. Die erfahrensten Diebe versuchen mit allerlei Tricks, den Raub und ihr Eindringen geheim zu halten. Aber auch unabhängig von den Strafen ist der Einbruch in die Häuser der Toten gefährlich: Die meisten sind rasch mit Pilzen und gefährlichen Sporen angefüllt, und mitunter heißt es, dass die Ausdünstungen der Einbalsamierungsöle der Neristu in den engen, abgeschlossenen Kammern mehr als erstickend wirken.

¹ Und wer solche Rituale für allzu bizarr hält, dem sei gesagt, dass tatsächlich bei irdischen, mittelamerikanischen, präkolumbianischen Kulturen derartige Bräuche zum Ahnenkult zählten. Das war mal wieder ein Beispiel, wo die Wirklichkeit die Phantasie eingeholt hat, denn ich habe davon selbst erst nach Fertigstellung des Romans erfahren.

Szenarienvorschläge

Lyrnathas eignet sich für zahlreiche Rollenspielszenarien, vor allem der makabren Art. Und es ist gewiss kein angenehmer Aufenthaltsort für die Spieler. Die Charaktere können dort vor allem in allerlei bizarre Umtriebe verwickelt werden:

Die Entführung: Die Mumie eines Optimaten wird entführt und die Entführer fordern ein Lösegeld. Ein nahe liegendes Verbrechen, denn immerhin zählen die Mumien noch als lebende Familienmitglieder, und dabei sind es auch noch Optimaten, die sich nicht wehren können. Die Familie möchte ihren Ahnherrn natürlich wieder zurück – und hier kommen die Spieler zum Zuge. Aber vielleicht ist der Entführte gar nicht irgendeine Mumie, sondern der immer noch amtierende Trodinar der Stadt? Und was würde wohl geschehen, wenn die Künste der Draydal den Herrscher wieder zum Leben erwecken und Amt und Würden zurückfordern lassen?

Der Robin Hood der Grabräuber: Die Menschen in Lyrnathas verhungern, während hinter der nächsten Hauswand ein Toter über nutzlose Schätze wacht. Und welcher Spielercharakter würde sich nicht zutrauen, inmitten einer Totenstadt bei einem Toten einzubrechen, ohne erwischt zu werden? Isparius hat ein paar »todsichere Tipps«, wo es etwas zu holen gibt, und er braucht die Hilfe der Spieler, um seine Einbrüche durchzuziehen. Und er kennt auch eine Menge Bedürftige, die das Gold wirklich nötiger brauchen als die Toten: Waisen, Schwerkranke, verkrüppelte Bettler – Menschen ohne den Schutz eines Zirkels. Welcher Spielercharakter würde da nicht gerne bei der »Umverteilung« helfen, zumal wenn auch noch ein Anteil für die eigene Kasse herauspringen kann? Man schadet ja niemandem ... Außer vielleicht sich selbst, wie man schnell merken kann, wenn man erst einmal in den Grabkammern ist. Was finden die Spieler dort wohl? Wie lange dauert es, bis ihnen inmitten blühender Pilzkulturen und überwucherter Leichen mulmig zumute wird? Und wie überzeugen sie den selbst ernannten Robin Hood von den Gefahren seines Vorgehens?

Das Erbstück: Der Vater des Auftraggebers ist bei einer Reise nach Lyrnathas gestorben. Und der Sohn möchte natürlich gerne den magischen Ring zurück, den der Vater getragen hat. Das sehen die Neristu von Lyrnathas gar nicht gerne. Wo ist der Vater abgeblieben? Wie finden ihn die Spieler? Und wenn sie ihn dann gefunden haben – ist der Ring wirklich noch da?

Der Agent: Die Spieler verfolgen einen Agenten der Draydal bis nach Lyrnathas. Dort hat er ohne Zweifel einflussreiche Unterstützer. Das ist ein Problem. Doch wenn die Spieler ihm zu sehr zusetzen, findet er nicht nur ein paar wohlgesonnene Optimaten, sondern stellt fest, dass in den versiegelten Häusern noch ganz andere Helfer auf ihn warten. Riesenproblem für die Spieler!

Der Fluch der Schläfer: Auf dem Weg nach Lyrnathas zieht sich einer der Spieler im Urwald ein Fieber zu und kommt krank in die Stadt. Dort erwartet die Gruppe allerdings ein ungewohnt freundlicher Empfang: Ein Bürger, der auf Reisen gehen möchte, bietet der Gruppe an, solange auf sein Haus zu achten. Dort kann sich der Kranke in Ruhe erholen.

In Wahrheit ist der freundliche Bürger allerdings ein Grabräuber, dem die Neristu auf die Spur gekommen sind. Also hat er rasch ein paar Möbel in eine leer stehende Wohnung schaffen lassen, und dazu einige auffällige Gegenstände, die er aus den Gräbern gestohlen hat, mit denen man ihn in Verbindung bringt. Häufig leiden die Grabräuber nämlich an unspezifischen Krankheitssymptomen, die mit Fieber einhergehen – dem »Fluch der Schläfer« - und der Grabräuber hofft darauf, dass sich der Verdacht gegen ihn zerstreut, wenn man einen Fremden mit offensichtlichen Symptomen einer Grabräuberkrankheit und den belastenden Beutestücken zusammen in einer Wohnung findet.

Er wird also den Neristu einen Tipp geben, gleich nachdem die Spielercharaktere eingezogen sind, und diese müssen dann einen Weg finden, sich der Verfolgung zu entziehen oder ihre Unschuld zu beweisen. Und vielleicht geschieht es ja, dass der »Fluch der Schläfer« außer Kontrolle gerät, sich wie eine Seuche in der Stadt verbreitet und nur ein Kraut Heilung verspricht, das die Charaktere aus dem Dschungel der Pardir herbeischaffen müssen.

Recht und Gesetz: Viele Szenarien können sich natürlich ganz von selbst ergeben, und zwar allein dadurch, dass die Spieler ungewollt mit irgendeinem abstrusen Gesetz von Lyrnathas in Konflikt kommen – oder als »Brajanspilger« angeheuert werden und im Auftrag der Neristu einem Gesetz Geltung verschaffen sollen und zu spät die Hintergründe erfahren. Wie lange wird es dauern, bis die Spieler das Gefühl bekommen, auf der falschen Seite zu stehen?