

Neanikis – Die Stadt der Türme

Geographie: Auf halbem Wege zwischen Viralis und Xarxaron beschreibt der Grüne Orismani eine weite Schleife nach Süden. Dieser lange Umweg auf morastigem, unstemem Wasser und in gefährlicher Nähe zum Urwald der Paddir wird im Norden durch einen Kanal abgekürzt, und an diesem Kanal liegt die Stadt Neanikis.

Der größte Teil der Stadt befindet sich nördlich des Kanals, zur offenen Savanne hin, allerdings geschützt hinter massiven Mauerringen. Südlich des Kanals liegt das Hafenviertel, das über eine Hochstraße direkt mit der Zitadelle verbunden ist – der Oberstadt, dem Sitz der Optimaten und Würdenträger der Stadt.

Auf dem geschützten Land zwischen dem Fluss und dem Kanal findet man die meisten Domänen der Adligen, schon deshalb ist die Hochstraße, die auch den Kanal überspannt, über den Handel im Hafen hinaus eine wichtige Route. Zum Fluss hin wird das Land jenseits des Kanals immer unwirtlicher: Der Grüne Orismani neigt auf diesem Stück zu einem wechselnden Verlauf, zu toten Nebenläufen und gelegentlichen Überschwemmungen. Entlang des Flussufers ziehen sich so ausgedehnte Sümpfe und Mangrovendickichte bis weit zwischen die bewirtschafteten Flächen. Das hat den Vorteil, das vom Süden her kaum größere Angriffe zu erwarten sind – vor allem nicht von Armeen oder schwerem Gerät. Es bedeutet aber auch, das sich immer wieder vereinzelte wilde Paddir oder andere Geschöpfe des Dschungels ungesehen zu den Landgütern schleichen können und dort für gefährliche Begegnungen sorgen.

Auch nördlich des Kanals findet sich noch so manche Domäne, dort allerdings ist das Land weit weniger fruchtbar, und aus der Savanne ist immer wieder mit den Angriffen räuberischer Leonir zu rechnen oder sogar mit Vorstößen der Draydal. Die Nutzung dieser Flächen um die Stadt beschränkt sich daher zunehmend auf die Viehzucht mit beweglichen Herden. Hier erstrecken sich von den Optimaten beanspruchte Ländereien oft über eine weite Fläche, die von der wilden Savanne allerdings kaum zu unterscheiden ist.

Über den Kanal und den Fluss ist Neanikis hervorragend zu erreichen. Da die Wege weiter in den Westen, nach Lyrnathas hin, allerdings zunehmend schlechter werden, macht der Austausch mit dem östlich gelegenen Xarxaron einen Löwenanteil des Handels aus.

Geschichte: Wie bei allen Städten Anthalias ist auch die Geschichte Neanikis' vom Krieg gegen die Draydal bestimmt. Im Verlauf der letzten 300 Jahre wurde Neanikis mehrfach von den Draydal angegriffen, und zweimal wurde sogar der äußere Mauerring eingenommen und die Unterstadt erobert. Die stark befestigte Zitadelle der Optimaten hielt allerdings stets stand, und mit der Unterstützung des nahe gelegenen Xarxaron konnten die Horden der Draydal immer wieder zurückgeworfen werden. Es ist erst 60 Jahre her, dass die Draydal zuletzt die Unterstadt brandschatzten und ein Massaker anrichteten, dem die meisten einfachen Bewohner der Stadt zum Opfer fielen.

Gesellschaft: Diese Geschichte hatte natürlich Folgen – für das Stadtbild wie auch für die Gesellschaft von Neanikis. Zunächst einmal fällt auf, wie stark die Optimaten und die einfachen Bewohner der Stadt voneinander getrennt sind. Die Optimaten hinter ihrem zweiten und niemals erstürmten Mauerring haben eine gewisse Inselmentalität entwickelt. Sie kümmern sich noch weniger als anderswo um die Unterstadt, solange die Steuern und Abgaben bezahlt werden; und normalerweise geben sie sich damit zufrieden, dass sie mit ihrer Zauberkraft, ihren Truppen und den Verbündeten aus Xarxaron jederzeit ihrem Willen unter dem einfachen Volk Geltung verschaffen können.

Für die gewöhnlichen Sterblichen in der Unterstadt ist die »Zitadelle« ein verbotener Bereich. Hier leben nur die Optimaten mit ihren Sklaven und ihren Soldaten, und die Oberstadt ist eigentlich eine eigenständige Ansiedlung. Dank der Hochstraße über den Kanal und zum Hafen müssen die Optimaten nicht einmal dann durch die Unterstadt reisen, wenn sie zu ihren Domänen wollen.

Tatsächlich könnte man in Neanikis von zwei Städten sprechen: Viele Adlige betrachten die Unterstadt nicht mal mehr als Bestandteil ihrer eigenen Welt, sondern neigen dazu, sie als eigene, wenn auch tributpflichtige Ansiedlung anzusehen. Aus Sicht der Optimaten haben die vergangenen Jahrhunderte gezeigt, dass die Unterstadt und ihre Bewohner entbehrlich sind. Dank seiner günstigen Lage und seiner Nähe zu Xarxaron ist Neanikis ein Kristallisationspunkt am Grünen Orismani, der immer wieder neue Siedler anzieht. Für viele Adlige ist also die Lehre aus der Geschichte: Wenn die Freien und die Bewohner der Unterstadt zu Grunde gehen – was soll's? Warten wir zehn Jahre, dann siedeln sich schon wieder neue Handwerker und Händler dort an. Die allgemein unsichere Lage im ehemaligen Horasiat Anthalia trägt dazu bei, dass diese Rechnung bisher

aufgeht – wie lange es allerdings dauert, bis sich die Grenzen dieser Politik zeigen, das wird erst die Zukunft zeigen.

Nach dem Massaker vor 60 Jahren siedelten sich tatsächlich viele Neubürger an, die sich hinter den bescheidenen, aber doch lückenlosen Mauern der Unterstadt immer noch sicherer fühlen als in den meisten Orten im Umland. Auch für Freie aus Xarxaron ist Neanikis wegen der größeren Freiheiten und der Möglichkeiten, zu Wohlstand zu kommen, ein beliebter Ort zum Auswandern. Daher zeigt die Unterstadt eine sehr heterogene Bevölkerung, die sich zwar vielfach nach Stadtvierteln zusammengeschlossen und organisiert hat, deren Strukturen sich aber nie wirklich festigen konnten. Ober- und Unterstadt gemeinsam sind allerdings die engen Bindungen an Xarxaron: Wenn die Draydal hier einen Fuß in die Tür bekommen wollen, dann nur mit Gewalt.

Das Leben in Neanikis wird vom Handel bestimmt. Hier werden Güter für den Handel von Xarxaron mit ganz Anthalia umgeschlagen, und auch die auf zwielfichtigem Weg erworbenen Handelswaren aus dem reichen Viralis werden hier gerne »weiß gewaschen«, ehe sie ihren Weg nach Xarxaron und weiter ins Imperium finden. In Friedenszeiten kann also auch die Unterschicht in Neanikis recht gut leben, und so vermischt sich eine Aufbruchsstimmung mit einer gewissen »religiösen« Sehnsucht: Viele Bürger träumen unbewusst von einer »gerechten Ordnung«, die den Frieden in der Stadt sichern und aus dem Provisorium am Rand des Abgrunds etwas Dauerhaftes machen kann. Doch in dieser Sehnsucht nach dem »rechtmäßigen Trodinar«, der »neuen Ordnung« und wie auch immer sie sich sonst manifestieren mag, steckt nichts als die Sehnsucht nach dem »alten Imperium« - dass es in Anthalia wieder Fuß fassen mag und die unzureichend geschützte Unterstadt nicht mehr auf bessere Mauern und gute Bewachung angewiesen ist. Denn letztendlich ahnt jeder Bürger, dass er diesen Schutz von den herrschenden Optimaten nicht bekommen wird, und dass nur das Schicksal darüber entscheidet, wann die Draydal das nächste Mal vor der Türschwelle stehen.

Politik: Die Trodinarin Belizane trat ihre Herrschaft an, nachdem die Stadt sich nach dem Überfall der Draydal erholt hatte: Die augenfälligen Schäden waren beseitigt, die Unterstadt war neu bevölkert und gerade hatte sich dort eine gewisse Ordnung etablieren können, und der äußere Mauerring war wieder hergestellt. Nach einer Zeit des Schreckens und einer Zeit des Wiederaufbaus läutete Belizanes Herrschaft also eine Zeit ständiger Verbesserung und steigenden Wohlstandes ein. Belizane genoss beim Volk daher einen guten Ruf, und auch wenn Kritiker

sagen, dass sie selbst kaum etwas dazu beigetragen hatte, sollte sich nach ihrem Tod zeigen, dass sie tatsächlich vieles hätte falsch machen können.

Das tat nämlich ihr Sohn und Nachfolger, der Trodinar Astalbetes – oder vielmehr dessen jüngerer Bruder, der Magnat Beldormenes, und sein General Brazanias. Unmittelbar nach seiner Inthronisierung verschwand Astalbetes gänzlich von der Bildfläche, und bald ging das Gerücht, Beldormenes und Brazanias hätten den rechtmäßigen Herrscher einkerkern lassen, um selbst ungestört ihre Macht ausüben zu können. Neben dem Palast entstand ein wuchtiger, düsterer Turm aus Nachtgranit, fast fensterlos und nur über eine Brücke vom Thronsaal aus zu erreichen. Dieser Turm galt schon bald als von Dämonen bevölkert, und für das Volk ist klar, dass in diesem Kerker der rechtmäßige Herrscher durch eine Intrige des Magnaten mit General Brazanias gefangen gehalten wird.

In den nunmehr acht Jahren seiner Herrschaft erwies sich Beldormenes zunehmend als Tyrann. Schon der Bau des Turmes hatte ein Vermögen verschlungen, und der Magnat rafft mit immer neuen Steuern Schätze zusammen und führt ein dekadentes Lotterleben. Wer die Steuern nicht aufbringen kann, wird in die Sklaverei verkauft – oder wandert zusammen mit erlesenen Kostbarkeiten als Opfer für die Dämonen in den Turm, wie sich bald in Gerüchten herumsprach. Die Abgaben überfordern die Wirtschaft von Neanikis, und so geht es mit der Stadt bergab. Unruhen breiten sich in der Unterstadt aus, und der Magnat ließ jüngst sogar die bisher geduldeten Collegien zerschlagen. General Brazanias hält allein mit militärischer Gewalt das Volk unter Kontrolle, und weite Bereiche der Stadt sind inzwischen menschenleer.

Am auffälligsten ist die »Kopfsteuer«: Die Erde, auf der man geht, die Luft, die man atmet, und das Wasser, das man trinkt – all das zählt als Eigentum des Trodinars, für das jeder Einwohner von Neanikis eine feste Abgabe zu zahlen hat. Diese Steuer wird normalerweise am Wohnort eingetrieben. Aber Besucher der Stadt, die keinen festen Wohnsitz haben, müssen am Tor einen Zoll bezahlen, der leicht als Wegelagererei verstanden werden kann. Aber auch für die Bewohner der Stadt ist mit dem Besuch der Steuereintreiber nicht alles ausgestanden: Die Söldner am Tor und auf den Hauptstraßen greifen alle Personen auf, die fremd aussehen oder so arm, dass sie sich möglicherweise der Steuer entzogen haben. Und wer nicht bezahlen kann, wird gleich in die Sklaverei verkauft. Dabei wird nicht immer sorgfältig geprüft, ob die Steuer nicht vielleicht doch bereits entrichtet wurde – und oft wird den Söldnern vorgeworfen, dass sie mit dem Eintreiben dieser Abgabe tatsächlich nur ihre eigene Form des Straßenraubes rechtfertigen.

Stadt: Durch die Verwüstungen der Draydal sind beinahe alle Gebäude der alten imperialen Epoche in der Unterstadt vernichtet worden. Instandgehalten wird allein die Hochstraße, und mitunter ragen noch Reste, Rohbauten und einzelne Mauern von Arenen, Mietskasernen und alten Tempeln über die kleineren Neubauten auf, allerdings zweckentfremdet als »Stützen« für die luftigen Bauten von Shingwa und Amaunir. Im Gegensatz zu Lyrnathas allerdings ist Neanikis nicht durchgehend »flach gebaut«: Es gibt immer noch vereinzelte Gebäude von mittlerer Höhe, in denen Manufakturen oder Lager untergebracht sind, oder die »Magazine«, in denen die von den Landgütern der Optimaten herangeschafften Grundnahrungsmittel verkauft werden.

Alles in allem ist die städtische Architektur von Neanikis jedoch so degeneriert, dass die Bauwerke in der Oberstadt umso mehr auffallen: Hinter den niemals eingenommenen Wällen der Zitadelle erhebt sich nämlich ein Wald von teilweise bizarr geformten und hoch aufragenden Türmen, der das ganze Stadtbild beherrscht. Nicht besonders hoch, aber durch seinen Durchmesser umso wuchtiger wirkt der Dämonenturm in dem der Trodinar Astalbates verschwunden ist. Dämonen und Geister sollen darin umgehen, unglaublich bedrohliche magische Geheimnisse hinter seinen Mauern lauern. So gilt der Anblick des Turmes von der Unterstadt aus als Symbol für die gegenwärtige bedrückende Lage in Neanikis.

Szenarienvorschläge:

Intrigen: Neanikis eignet sich natürlich hervorragend für sämtliche Abenteuer, in denen die Spieler in Intrigen zwischen den Optimaten hineingezogen werden. Auch unter den Bewohnern der Zitadelle herrscht Angst vor den Mächten des Dämonenturms und vor dem Regiment in der Stadt. Der Magnat fordert auch von den eingeschüchterten Optimaten Abgaben, als »Ehrengeschenke« getarnt, die tatsächlich erdrückende Steuern sind. Aber umso mehr versuchen die Würdenträger von Neanikis, sich in eine bessere Position zu bringen und auf Kosten der Untertanen wie auch ihrer Konkurrenten zu bereichern. Da werden schon mal waghalsige Überfälle auf der Hochstraße gegen Warenlieferungen von Konkurrenten geplant, oder es werden wagemutige Gesellen gesucht, die natürlich unter den besten Vorwänden in den Palast eines Optimaten eindringen sollen – nur damit sie dann verraten werden und schließlich feststellen können, dass ihr Auftraggeber einen falschen Namen verwendet hat, um einen Rivalen in Bedrängnis zu bringen. Und natürlich werden auch Intrigen gegen den Magnaten und den Trodinar gesponnen – am ehesten, indem man arglose Spielercharaktere über Mittelsmänner in waghalsige Aktionen verwickelt, die zu den wahren Auftraggebern nicht mehr zurückverfolgt werden können.

Am Rand der Zivilisation: Die Garde des Trodinats bewacht die Mauern der Oberstadt, und auch an den Mauern der Unterstadt und im Hafenviertel finden sich mitunter Wachen. Aber für die Verteidigung ihrer Landgüter sind die Optimaten in erster Linie selbst verantwortlich – die sprichwörtliche »Kavallerie« ist viel zu klein für die große Fläche und zeigt sich selten, wenn sie gebraucht wird. Die Optimaten suchen daher stets robuste Abenteuerer, die ihnen bei der Sicherung ihres Besitzes helfen. Diese Ausgangslage eignet sich hervorragend für Abenteuer, die kurz in den Dschungel oder die Steppe führen sollen, ohne dass sich die Gruppe gleich in monatelangen Reisen verliert.

Im Bereich der Flussschleife finden sich viele kleine Urwaldstreifen und morastige Dickichte, aus denen immer mal wieder Pardir und Ungeheuer hervorbrechen und die Landgüter bedrohen oder Menschen verschleppen. Hier sind Fährtsucher gefragt

für Jagd- oder Rettungsaktionen. Und auf der Steppe gilt es, große Höfe gegen kleine Horden der Draydal zu verteidigen; Herden von Blutbüffeln zur Stadt oder nach Xarxaron zu treiben und dabei vor den räuberischen Leonir zu verteidigen; oder einfach auszukundschaften, aus welcher Richtung die nächste Gefahr kommt.

Rebellen: Natürlich kann auch das Szenario in »Thronräuber« als Grundlage für ein Abenteuer erhalten: Die Spieler leiden nach ihrer Ankunft in Neanikis unter den Steuereintreibern und der Willkür der Söldner, und die Hilfsersuchen der Rebellen stoßen gewiss nicht auf taube Ohren. Vielleicht können die Rebellen die Charaktere sogar überreden, ihnen bei der Befreiung des rechtmäßigen Trodinars aus dem Turm behilflich zu sein? Aber Vorsicht: Was sie dort vorfinden, könnte gutgläubige Spieler schon ein wenig gegen den Meister aufbringen.

In der Zukunft: Vielleicht lässt der Spielleiter seine Gruppe Neanikis erst erreichen, wenn die im »Thronräuber« geschilderten Ereignisse schon Vergangenheit sind. Beldormenes und Astalbetes herrschen nicht mehr über die Stadt, aber der Dämonenturm steht immer noch – versiegelt und voller Dämonen, so heißt es, aber auch voller Schätze, die damals dort hineingeschafft wurden und immer noch auf den Abenteuerer warten, der mutig genug ist, sie zu holen. Vielleicht hat Palibatka, den man im »Thronräuber« kennen lernen konnte, noch immer Interesse daran, diese Schätze zu holen. Was also läge näher, als ein paar ahnungslose Gesellen anzuwerben, die Gefahren herunterzuspielen und ein paar unauffällige Hilfen zu leisten, damit sie den Turm überhaupt erreichen können? Die Spieler müssten dann vorbei an den Palastwachen in den versiegelten Turm gelangen und sich mit den al traumhaften Überbleibseln dämonischer Magie auseinandersetzen, die sie darin erwarten. Vielleicht finden sie dort noch das Gold und die Edelsteine – doch vielleicht ist dieser Schatz auch verflucht? Sollten sie es jedenfalls schaffen, etwas aus dem Turm herauszubringen, wird der geheimnisvolle Auftraggeber wieder zur Stelle sein und seinen Anteil fordern. Wenn die Spieler ihm dann nicht viel lieber etwas ganz anderes geben würden ...