

# Die Nekropole von Pan-Oremh

Aus den Aufzeichnungen von Lhajad Meral Tabhiri

15. Itaná 3424 n. Dh.

Ich denke, es wird an der Zeit, dass ich einmal all das, was es hier in der Kolonie für die Bewahrung von Kultur und Machtgrundlage unseres Volkes zu wissen gibt, zusammentrage, um es für die Nachwelt festzuhalten. Ich bin zwar jetzt nicht uralt, aber wer weiß, in diesen Ruinen kann ein falscher Schritt der letzte sein und nicht nur einer, der einem die Hüfte kaputtmacht, wie mir vor 20 Jahren.

Vielleicht ist das auch eine äußerst dumme Idee, denn wo nur bewahre ich ein solches Dokument auf, sodass es die Nayodi nicht finden, die anderen hier in der Kolonie aber schon? Womöglich entscheide ich mich morgen bereits um und verbrenne das hier, um doch lieber alle Informationen jemandem mündlich einzuschärfen. Etwa Rhii, sie wird von uns allen hier wohl noch am längsten leben. Oder Leju, er hat mit Abstand die beste Auffassungsgabe. Aber alles einmal festzuhalten, wird mir helfen, meine Gedanken zu ordnen und Wichtiges von Unwichtigem zu trennen.

[... Es folgen einige Seiten Text über das ehemalige Badehaus, das heute das Zentrum der Kolonie bildet, und die dort und an anderen Orten in der Kolonie versteckten genealogischen Dokumente, die Lhajad aus dem Stadtarchiv retten konnte, samt mehrfacher Kopien. Dann wechselt das Thema zu den Bauten in der Stadt, von denen noch nennenswerte Reste übrig sind und die von hohem Wert sind, allen voran den Ahnengrüften, die sich im Norden der Ruinenfelder tief in die Erde hineingraben und die Zerstörung der Stadt weitgehend unbeschadet überstanden haben.]

## Der Verfasser

Velhjad Meral Tabhiri – er ließ sich Zeit seines Lebens nur Lhajad nennen, weil er seinen dreisilbigen Namen, noch dazu mit einem Hauchlaut, altmodisch fand – kam 3360 n. Dh. in Pan-Oremh als erster Sohn einer seit Stadtgründung dort ansässigen Adelsfamilie zur Welt. Entsprechend war gut die erste Hälfte seines Lebens weitgehend vorhersehbar: Er genoss eine erstklassige Ausbildung in der Hauptstadt, wurde mit Eintritt der Pubertät unter *tavadha*<sup>1</sup> gestellt, heiratete, wie in einer Kindheit vertraglich vereinbart, eine Ai Dhamerin ebenso hoher Herkunft und hatte mit ihr vier Kinder. Dieses bequeme Leben änderte sich Ende der 3390er Jahre drastisch mit dem Ausbruch der Oremh-Kriege und der Belagerung der Stadt.

Lhajad und seine Familie konnten, wie viele andere Adelsfamilien, nach Ai Dham fliehen, und das unbeschadet. Nach ein paar Jahren fühlte er sich dort jedoch zunehmend eingengt – und das nicht nur wegen der nayodischen Besatzer, die die nunmehr größte Stadt des Landes unter Fremdverwaltung gestellt hatten. Alles in ihm drängte danach, zu wissen, wie es in der Hauptstadt aussah, die ja angeblich in Schutt und Asche gelegt worden sei. Drei Jahre nach der Eroberung des Oremh-Reichs reiste er, ohne jemandem Bescheid zu sagen – seine Frau war aus Angst um seine Sicherheit dagegen gewesen – nach Pan-Oremh, um sich von der Situation vor Ort zu überzeugen. Er fand eine größtenteils zerstörte Stadt vor, ein paar Wackere, die sich weigerten, ihre Heimat zu verlassen oder in den Ruinen nach Glück suchten – und keine Nayodi. Er schwor sich, sein restliches Leben dafür einzusetzen, die Oremh zu befreien und den Fall der Stadt zu rächen.

Als seine Frau von seinem Vorhaben erfuhr und dass er in Pan-Oremh bleiben wolle, da dort keine Nayodi seien und er ungestört planen könne, erklärte sie ihn für verrückt und dass sie und ihre Kinder Ai Dham auf keinen Fall verlassen würden. Die beiden blieben nach wie vor verheiratet, und Lhajad versuchte mit Briefen und Besuchen regelmäßigen Kontakt zu halten, aber eine gewisse Entfremdung konnte das natürlich nicht verhindern. Es tat ihm sehr leid, er sah sein Leben aber fortan in den Dienst einer höheren Sache gestellt.

---

<sup>1</sup> wörtlich „die Beschränkung“; Beaufsichtigungs- und verhaltensregeln zur Fortpflanzungskontrolle bei Adeligen jeglichen Geschlechts, die sich legitime Nachkommen wünschen; der Zweck dabei ist, die Nachverfolgbarkeit von Stammlinien zu gewährleisten.

Nun zu den Ahnengrüften. Ich wünschte, sie lägen nicht im Norden der Stadt in Sichtweite der Kolonie Dhundai und des nayodischen Hauptlagers – diese Bastarde wussten genau, wo sie sich niederlassen mussten –, aber was will ich machen. Ihr müsst höchste Vorsicht walten lassen, wenn ihr dorthin geht. Zum einen wegen der Nayodi. Aber zum anderen wegen der neuen Führung bei den Dhundai. Die Leute dort sind über die Jahre immer kritischer geworden, ob wir noch an der Überlieferung festhalten sollen, dass nur über die Oremh herrschen darf, wer von allen Lebenden am meisten von dem *shemá* unseres Stammvaters in sich trägt. Als ob, verzeiht mir, Nicht-Nachfahren Dhims das zu entscheiden hätten. Ich glaube, sie stellen sich für das ganze Land, sollten wir die Nayodi jemals vertreiben, ein gewähltes Führungsgremium, so wie die Okroer. Wer will es ihnen verdenken, in Aï Dham gibt es ja ähnliche Strömungen.

Ihr dürftet inzwischen ja alle einmal dort gewesen sein. Aber zur Sicherheit: Die Ahnengräfte liegen etwa hundert Schritt nordöstlich des Nayodi-Zentrallagers und zweihundert westlich der Säule am Westrand des Dhundai-Gebiets. Zur Not schaut auf die Karte im Baderaum. Zwischen dieser illustren Nachbarschaft und den Zugangskuppeln ist kaum etwas, das die Sicht blockiert. Einst war da ein wunderschöner Park mit Bäumen aus allen Ecken der Welt, und jetzt muss man froh sein, wenn dort etwa von der Höhe eines Busches wächst. Aber die interessanten Gräfte sind ohnehin etwa weiter in der Mitte der Anlage gelegen.

Die Eingänge zu den Grüften sind unmissverständlich, kuppelförmige Bauten, etwa vier bis fünf Schritt im Durchmesser, fensterlos bis auf jeweils eine bis zwei handtellergroße Öffnungen (man will schließlich nicht, dass die *shemás* der Ahnen entweichen) und so hoch, dass man gerade so aufrecht drin stehen kann. Mal eher rund wie eine Halbkugel, mal eher organisch aus unregelmäßig geformten Steinen geschichtet, denn die Dhenari-Dynastie hat nicht nur markante Stadtmauern hervorgebracht. Die Eingänge der meisten davon sind entweder abgesperrt, vernagelt oder geplündert. Einst prangten hier ornamentale Tore mit den jeweiligen Familienzeichen, aber die haben wir großteils entfernt oder übenagelt, schließlich wollen wir die Nayodi nicht auf Ideen bringen.

#### **Vom *shemá* und dem Ahnenkult der Oremh**

Nach dem Weltbild der Oremh bestehen Menschen und andere kulturschaffende Wesen aus ihrem Körper und einem immateriellen Bestandteil, dem *shemá*, das Persönlichkeit, Erinnerungen und Gefühle, aber auch Talent umfasst. Bei der Geburt eines Kindes erhält dieses sein *shemá*, das sich aus denen beider Elternteile schöpft. Diese „abgeschöpften“ Eigenschaften sind nach Vorstellung der Oremh zwar weiterhin in den Eltern vorhanden, können aber nicht nochmals auf weitere Kinder übertragen werden. Daher stehen die Oremh einer hohen Kinderzahl eher kritisch gegenüber, da sie glauben, dass irgendwann nicht mehr genügend erwünschte Eigenschaften in den Eltern-*shemás* zur Weitergabe verfügbar sind. Im Gegensatz zu den Weltbildern von Okroern oder Siú, wo der nichtkörperliche Teil eines Menschen nach dessen Tod zurück in eine höhere spirituelle Dimension eingeht, glauben die Oremh, dass die Anteile ihres *shemá*, das Verstorbene nicht an ihre Kinder weitergegeben haben, zumindest zu einem gewissen Teil in ihren Körpern verbleiben. Daher verbrennen sie anders als ihre Nachbarvölker die Körper Verstorbener nicht, sondern legen sie in Felshöhlen, Grabkammern oder Gräfte. Die dort zur Ruhe gekommenen *shemás* ihrer Vorfahren dienen den Oremh als wichtige Quelle spirituellen Rats – gerade auch die derjenigen Familienmitglieder, die keine Kinder hatten und so mit ihrem vollständigen *shemá* bestattet wurden. Entsprechend tabuisiert ist es, ohne Erlaubnis die Ahnengräfte fremder Familien zu betreten.

Was die Schlüssel angeht: Im Regal direkt zur rechten Hand meines Schreibtischs findet ihr eine mit rostigen Beschlägen verzierte dunkelbraune Holzkiste, etwa eine Unterarmlänge lang. Vorsicht, schwer! Darin sind sicher an die 500 Schlüssel. Von den allermeisten weiß ich nicht mehr, wofür sie sind, geschweige denn ob das zugehörige Schloss noch existiert. Ihr sucht nach welchen, deren Griffe ornamental geformt sind und das jeweilige Familienzeichen beinhalten. Wenn ihr die nicht kennt – in dem Regal unter dem Fenster ist ein Buch, das sie alle erklärt, es steht zwischen den Warenumschlags-Protokollen vom Südkontor und diesem Schundwerk *Ich liebte die Stimme*, das ich in seiner Ungeheuerlichkeit einfach nicht entsorgen kann. Manche der Schlüssel haben kein Zeichen im Griff, weil sie irgendwann nachgemacht wurden, also auch die Kärtchen auf Familienzeichen kontrollieren. Es sind aber auch Schlüssel drin mit Kärtchen, auf denen grober Unfug steht.

Kommt bloß nicht auf die Idee, die Kiste mitzunehmen, die Schlüssel auszusortieren oder gar mein Schreibzimmer aufzuräumen. Das ist alles Teil meiner Strategie. Sollten einmal wieder Nayodi bei uns auftauchen und meinen, das Haus auf aufrührerische Aktivität untersuchen zu müssen, finden sie nur die über Jahrzehnte aus den Ruinen zusammengesammelten Memorabilien eines alten Spinners, der wehmütig der Zeit vor den Kriegen nachtrauert.

#### **Entstehung und Fall einer Hauptstadt**

Pan-Oremh, „inmitten der Oremh“, die Hauptstadt ihrer Hochkultur und einst größte Stadt der bekannten Welt, wurde unter der Zweiten Dynastie (Nevelh, 687 – 836 n. Dh.) im Jahr 701 n. Dh. gegründet. Die Oremh und ihre Vorfahren, die verschiedenen Stämme der Nham-Ebene, die ihr Stammvater Lerathar Dhim der Legende nach im Auftrag der drei Götter zum Volk der Oremh geeint hatte, lebten seit jeher hauptsächlich entlang des Nordufers des fruchtbaren Nham. Nachdem es all die Jahre seit Reichsgründung so etwas wie eine Hauptstadt nicht gegeben hatte, sondern die bisherigen *Stimmen Dhims* in ihrer jeweiligen Heimat Hof gehalten hatten, regte sich zunehmend der Wunsch nach Stabilität, auch beeinflusst von Entwicklungen auf der anderen Seite des Flusses, in Okro, wo es seit jeher einen Hang dazu gab, politische Macht durch große Prachtbauten zu verdeutlichen. In einigen größeren Oremh-Städten wie Ai Dham gab es zwar bereits repräsentative Bauten, aber einfach zu wenig Platz.

So entstand der Plan, eine neue Hauptstadt zu errichten, und zwar dort, wo es reichlich Platz gab – in der weiten Ebene etwas nördlich von der Landesmitte nördlich des wichtigsten Nham-Zuflusses. Bislang fanden sich hier einige kleinere Ortschaften, die in die künftige Hauptstadt integriert werden sollten und so bereits für eine Grund-Infrastruktur sorgten. Zudem befand sich dieser Ort ziemlich genau auf halber Entfernung zwischen der Ebene der Stämme und dem am Nham gelegenen Treppenturm von Lharet, den beiden symbolkräftigsten Orten für die Oremh.

Davon ausgehend, dass Pan-Oremh einmal lange Dynastien von Oremh-Herrschern und Adelfamilien im Leben wie im Tod unterbringen werden müsste, wurde vorausschauend geplant. Für die diesseitige Welt großzügige Regierungs- und Wohnviertel, für die diesseitige eine weitläufige Parkanlage, unterhalb derer sich die Ahnengrüfte der Adelfamilien im Untergrund erstrecken sollten – geradezu eine zweite Stadt unter der ersten, eine Stadt der Toten.

So kam es, und die neu gegründete Hauptstadt wuchs schnell, wurde gar zur größten Stadt der bekannten Welt mit über hunderttausend Einwohnern, ein Zentrum von Politik, Handel, Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur, wie sie der ältesten Hochkultur des Kontinents würdig war. Das sollte sich 3397 n. Dh. drastisch ändern, als eine anfangs wirtschaftliche Auseinandersetzung zwischen Oremh und Nayodi sich durch wechselseitige Provokation schließlich zu den Oremh-Kriegen eskalierte, in denen die Nayodi die Hauptstadt Pan-Oremh weitgehend zerstörten und den Oremh-Herrscher, die Stimme Dhims, samt der näheren Familie umbrachten, wohl wissend, dass die Oremh so ihr Reich nicht ohne Weiteres wieder errichten können würden. An Stelle der einst blühenden Metropole finden sich heute nur noch weitläufige Ruinenfelder, die schnell von der Natur zurückerobert wurden.

Aber im Lauf der Zeit siedelten sich hier in den wenigen von der Zerstörung weitgehend verschont gebliebenen Flecken auch wieder Unerschrockene an, aus den verschiedensten Gründen: Gruppen unerschrockener Überlebender, die ihre Heimat auch in Zerstörung nicht verlassen wollten. Glücksritter aus allen Ecken der Welt, die hier noch unentdeckte Schätze zu finden hoffen. Politische Splittergruppen, die alle ganz unterschiedliche Pläne für die Zukunft der Oremh haben. Und nicht zuletzt befindet sich hier seit etwa 3410 n. Dh. auch ein kleiner nayodischer Stützpunkt im Nordwesten der Stadt, um die neuen Siedlungsaktivitäten unter Beobachtung zu halten.

Eine der größten Kolonien befindet sich im Südosten der Stadt, entstanden um ein ehemaliges Badehaus und die es umgebenden einfachen Wohnhäuser. Sie will sich selbst keinen Namen geben, um eine Bezugnahme auf sie zu erschweren, denn sie besteht größtenteils aus stimmentreuen Oremh um Lhajad Meral Tabhiri, der zu den ersten dauerhaften Bewohnern dieser Kolonie gehörte und dem schnell der faktische Posten eines „Kolonievorstehers“ zuerkannt wurde – nicht unbedingt nur wegen seiner adeligen Herkunft, sondern wegen seiner unerschütterlichen Zuversicht und Opferbereitschaft. Heute leben etwa dreißig Personen fest in der Kolonie und ein weiteres Dutzend zeitweise, meist im Sommer.

Innen sind die Grüfte alle ähnlich aufgebaut. Das musste im Vorfeld genau geplant werden, damit man sich beim Erweitern der Anlagen nicht versehentlich angräbt – aber da Pan-Oremh ja in weiten Teilen eine Planstadt ist, gab es von Anfang an ein Stadtplanungsbüro, das sich auch hierum gekümmert hat. Etwas Vergleichbares hat es zuvor sonst nirgends gegeben – anderswo, in organisch gewachsenen Siedlungen, wurdene

Ahnengräfte einfach dort angelegt, wo Platz war, von den Kellern des eigenen Anwesens bis zu natürlichen Höhlen weit vor den Toren der Stadt.

Von diesen Eingangsgebäuden geht es erst mehr oder weniger lange einen Gang entlang, bis dieser die Stelle erreicht, die für die Zentraltreppe der Anlage vorgesehen ist. Der Gang dient der flexibleren Positionierung der Eingangsgebäude, von denen manche im Lauf der Jahre versetzt wurden. An dessen Ende befindet sich ein quadratischer Schacht, etwa zwei Schritt breit, entlang dessen Wänden sich Treppenstufen nach unten schrauben. Die meisten haben Geländer, aber es gibt auch welche ohne. Etwa alle vier bis fünf Schritt gehen von da Gänge ab, von denen wiederum die eigentlichen Grabkammern abgehen. Drei pro Ebene, so wie es drei Götter gibt, und jede neue Ausbaustufe weiter in die Tiefe muss ebenfalls drei, sechs oder gar neun Gänge hinzufügen, damit die Balance gewahrt bleibt. Die Grabkammern selbst sind sehr unterschiedlich in Größe und Aussehen, je nach Geschichte und Vorlieben der Familie oder der Individuen. Und nach dem Untergang der Stadt wurden teilweise ganze Adelsfamilien in allen verfügbaren Winkeln ihrer jeweiligen Gruft verteilt, weil kein Platz für so viele Tote eingerechnet war und an einen Ausbau nicht zu denken war. Normalerweise werden alle der Natur der Sache gemäß schön zeitlich geordnet in den Grabkammern beigesetzt und an den Gängen, die vom Zentralschacht abgehen, die Zeiträume auf Tafeln eingraviert.

Oben im Zentralschacht führen unzählige schmale Röhren bis an die Oberfläche, um für Belüftung zu sorgen. Die sind aber auch nur so breit wie die Fenster in den Eingangsgebäuden, schließlich sollen die *shemás* der Ahnen ungestört sein. Das Ganze ist eine unglaublich stickige Angelegenheit, und so geht man da nur hinein, wenn es unbedingt sein muss.

Jetzt zu den einzelnen Gräften, über die es besondere Dinge zu wissen gibt.

- **Lahar:** Mit Abstand die wichtigste der Gräfte ist die der letzten Dynastie von *Stimmen Dhims*. Ich bin nach wie vor der felsenfesten Überzeugung, dass es irgendwo noch einen Erben geben muss, denn die Öffentlichkeit in Pan-Oremh hat nie erfahren, was aus der letzten Schwangerschaft von *Kelush-nherai* wurde, im Gegensatz zu den vielen mehr oder weniger erfolgreichen davor. Ich schätze, die Geburt muss stattgefunden haben, kurz bevor die Nayodi mit der Belagerung von Pan-Oremh begannen. Nun, auf jeden Fall müsst ihr damit rechnen, dass sich allerlei Gruppierungen für diese Gruft interessieren. Entsprechend wurde nach dem Rückzug der Nayodi auch sofort alles entfernt, was von außen auf die Wichtigkeit dieser Gruft schließen lassen könnte. Man erkennt sie nur mehr daran, dass sie ziemlich im Zentrum der Anlage steht und rundherum den größten Abstand zu den anderen Eingangsgebäuden hat, weil sie wirklich enorm groß ist. Die Familie lebte bereits vor Gründung der Hauptstadt in der Gegend, hat sich schnell einen zentralen Platz hier in der Anlage gesichert und sogar ihre anderswo bestatteten Vorfahren hierhin umbetten lassen. Das Eingangsgebäude befand sich früher weiter westlich, an einer weniger prominenten Stelle, und wurde nach dem Aussterben der vorigen Dynastie verlegt, um die zentrale Stellung der Familie hervorzuheben, passenderweise liegt die Gruft nämlich direkt neben der der vorigen Stimmen-Dynastie, den Dhenari. Ich weiß nicht, wie viele Etagen diese Gruft tief ist, aber wie bei anderen so alten Gräften gibt es mehrere Ausbaustufen, die man gut anhand der Verwendung von für die jeweilige Zeit typischen Baustilen und Materialien sowie einfach vom generellen Zustand unterscheiden kann. Diese Gruft wird mit Abstand das meiste Interesse von allen möglichen Gruppierungen auf sich ziehen, daher solltet ihr sie gut im Auge behalten. Aber nicht so häufig oder auffällig kontrollieren, dass das den Nayodi oder den Dhundai auffällt! Beiden würde ich zutrauen, Schindluder mit der Gruft zu treiben.
- **Gräfte früherer Dynastien** (Nevelh, Imeru, Dhial, Nheran, Ganelh, Dhenari – was zähle ich die überhaupt auf, wenn ihr die nicht im Schlaf aufsagen könnt, dann solltet ihr euch was schämen!): Diese sind allesamt lange vor den Oremh-Kriegen versiegelt worden. Denn wenn eine Dynastie wechselt, ist logischerweise der letzte direkte männliche Nachfahre dieser Linie ohne einen Erben gestorben. Zwar gab es meist noch weitere Nachfahren, doch die wurden dann eher anderswo in einer neuen

Gruft bestattet, zu sehr drückte die Schmach auf der Familie, dass es zum Aussterben der direkten Linie gekommen war.

- **Grüfte diverser Adelsfamilien:** Das ist natürlich die große Mehrheit. Insgesamt dürften es etwa an die achtzig Gruftanlagen sein. Natürlich lebten mehr Adelsfamilien in Pan-Oremh, aber selbst bei der großzügigen Planung war auf dem Feld hier irgendwann einfach kein Platz mehr, und so mussten später hinzugezogene Familien dann doch am Stadtrand fündig werden. Der derzeitige Status dürfte sehr unterschiedlich sein. Eine, ich habe den Namen vergessen, liegt nahe des Ostrand der Ghiltri-Kolonie, südöstlich von den Dhundai. Von ihnen weiß ich, dass die Gruft bereits vor Jahrhunderten aufgegeben wurde. Sie haben sich daher irgendwann vorsichtig, unter vorheriger Konsultation ihres Adhevan-Geweihten, in den Eingangsraum gewagt. Anscheinend sind die Ahnen der Familie damit einverstanden, dass der Raum zum Lagern von Nahrung verwendet werden darf, denn die kuppelförmige Decke und die Lage im Schatten eines gewaltigen Baums, der die Belagerung irgendwie überlebt hat, sorgen dort für ein ganz besonderes Raumklima. Aber versucht nicht, es ihnen einfach ohne Erlaubnis von Göttern oder Ahnen gleichzutun!
- **Meral:** Und ja, natürlich gibt es hier auch die Ahnengruft meiner Familie, die seit Gründung der Hauptstadt hier gelebt hat, entsprechend handelt es sich um eine der größeren Anlagen. Als ich zuletzt dort war, hatte doch wirklich jemand angefangen, an den Fensteröffnungen des Zugangsbauwerks herumzuhacken, um sie zu vergrößern. Ob das jetzt die Nayodi oder die Dhundai waren – das ist volle Absicht, um mich zu ärgern, den noch letzten hier lebenden Adeligen loszuwerden. Aber wer auch immer das war, ich lasse mich nicht provozieren, in diesen Ruinen sind wirklich schon genügend Menschen zu Tode gekommen. Wenn es mit mir einmal zu Ende geht, dann tut mir einen Gefallen und legt mich schnell hier in die Meral-Gruft, bevor meine Frau oder Sohn auf die Idee kommen, mich in einer neuen Familiengruft in Ai Dham bestatten zu wollen.

Ach ja, und sorgt dafür, dass ihr einmal im Jahr in der Kanalisation nach dem Rechten seht. Wir hatten da einmal ein zu lange unentdecktes Nest von Rohrkriechern und das stank bis in den Baderaum hoch.