



Das Land Yrell



Inhaltsverzeichnis

Das Land Yrell.....	1
Inhaltsverzeichnis	1
Zeittafel	1
Die Sphärenkonjunktion	1
Die Entstehung Yrells	2
Bürgerkriege und der Pakt	4
Herrschaftssystem.....	5
Ständeordnung.....	5
Ost-Yrell und die Zauberweber	8
West-Yrell und die Hüter	9
Bewaffnete Kräfte.....	9
West-Yrell	9
Ost-Yrell	10
Recht und Gesetz	10
Abenteurer in Yrell	11
Geographie und Demographie	12
Klima	13
Fauna	13
Technologie	14
Anderlinge	14
Elfen.....	14
Halblinge	14
Zwerge.....	14
Orks.....	15
Kleines Wörterbuch	15
Landkarte	16

Zeittafel

Geschichte Yrells im Überblick	
Die Sphärenkonjunktion	vor 500 Jahren
Tod des Atarias	vor 450 Jahren
Der Große Krieg	vor 250 Jahren
Kleiner Bürgerkrieg und Geburt des Pakts	vor 55 Jahren
Großer Bürgerkrieg und Teilung Yrells	vor 50 Jahren

Die Sphärenkonjunktion



Alles begann am 96. Tag des Jahres 1050 alter Zeitrechnung. Der 96. Tag war der erste sonnige Tag nach zweiwöchigem Dauerregen. Alles Leben, egal ob Tier oder Mensch, begab sich nach draußen, um unter blauem Himmel Frühlingsluft zu schnuppern. Ein seltsames Vibrieren war am Boden spürbar, die Luft fühlte sich warm und kalt zugleich an. Binnen Stunden zog ein Sturm auf, der zunehmend das gesamte Land mit einem violetten Nebel bedeckte, in dem Myriaden rötlicher, kleiner Blitze tanzten. Angst und Faszination machte sich unter den Menschen breit. Nachdem die gesamte Welt Theria vollständig unter dieser geheimnisvollen Nebeldecke versunken war, erschallte ein ohrenbetäubender Donnerschlag. Alles Leben fiel bewusstlos zu Boden. Die Sphärenkonjunktion begann und läutete ein neues Zeitalter ein. Die Welt Theria erwachte noch am selben Tag aus der Bewusstlosigkeit. Ob im Gebirge, in den Wäldern, den Hügeln oder in der Steppe - überall begegneten die Menschen neuen Wesen. Darunter auch kulturschaffende Völker, die sich selbst als „Elfen“, „Halblinge“, „Orks“ und



„Zwerge bezeichneten. An jenem Tage wurde die Bezeichnung „Anderlinge“ geboren. Erstaunlicherweise konnten Menschen und Anderlinge miteinander kommunizieren – nur um zu erkennen, dass sie allesamt ratlos waren. Weder Menschen noch Anderlinge konnte erklären, wie es möglich war, dass sie sich nun alle gemeinsam auf Theria befanden.



Der Einbruch der Dunkelheit am 99. Tag verwandelte Ratlosigkeit in Schrecken: Grauenhafte Gestalten stiegen aus dem Boden empor und griffen die Bewohner Therias an: Dämonen. Sie zerstörten und töteten alles, was ihren Weg kreuzte. Als das Licht des neuen Tages den Boden berührte, verschwanden die Dämonen ebenso plötzlich wie sie gekommen waren.

Fortan waren alle Bewohner von Leid, Angst, Hass und Hilfslosigkeit geprägt. Wer gibt ihnen Antworten auf ihre Fragen? Wo leben die Dämonen tagsüber? Bewegen sie sich auch tagsüber fort? Seit wann befinden sie sich auf Theria? Sind sie überall? Wie kann ihnen Einhalt geboten werden? Ohne Antwort auf diese Fragen sank die Hoffnung, die Dämonen würde sie irgendwann nicht mehr heim-

suchen, von Dämmerung zu Dämmerung. Die Welt Theria würde untergehen, so dachten die meisten Bewohner.

Die Entstehung Yrells

Im Süden Therias gab es einen Visionär, den mächtigen Zauberer Atarias. Zusammen mit seinen Schülern fand er einen Weg, gegen die Dämonen vorzu-



gehen. Schweißtreibende Tage und Nächte ließen neun große Marmorblöcke entstehen, versehen mit Runen der Verbannung von bislang ungekannter Macht. Verteilt in alle vier Himmelsrichtungen formten die Runensteine einen gewaltigen Kreis, in dessen Inneren die Dämonen nicht länger aufsteigen konnten. Ataris selbst soll dieses gelobte Land Yrell getauft haben, der Name seiner von Dämonen zerfetzten Tochter.

Es sprach sich schnell herum, dass Yrell, ein Land ohne Dämonen sei. Menschen und Anderlinge von überall her flohen bei Tage in Richtung seiner Grenzen. Doch allzu viele überlebten die Nächte ihrer Reise nicht.

Da nur Atarias und seine Schüler verstanden, wie die Runensteine funktionierten, wurde der Visionär bald zum Herrscher auserkoren. Während er regierte, stellten seine Schüler, nun „Zauberweber“ genannt, die Instandhaltung der Runensteine sicher.

Die Geschichtsschreiber und Sagedichter streiten, ob Atarias schon zu Lebzeiten als Gott verehrt wurde. Einig sind sie sich aber darin, dass er nach dem Tod seiner menschlichen Hülle die alten Götter Yrells überstrahlte. Viele glaubten, er sei auf Theria hinabgestiegen, um der



Apokalypse Einhalt zu gebieten. Manche munkeln gar, er habe zu viel seiner Lebenskraft in die Runensteine gelenkt und sich damit für das Land geopfert. Die Götter, welchen die Völker Yrells zuvor anhängen, hatten sie hingegen schmachvoll im Stich gelassen. Und so wandten sich immer mehr Bewohner Yrells dem Schöpfer der Runensteine zu.

Die Zauberweber entwickelten sich so nicht nur zur wichtigsten religiösen Macht, sondern sie lösten auch den Adel als einflussreichste weltliche Macht ab. Seither ist es Tradition, dass der erste Zauberweber zugleich König und erster Beschützer des Reiches Yrell ist.

Trotz alledem gab es noch jene, die weiter ihre alten Götter anbeteten. Unter den Menschen waren sie eine kleine Minderheit, bei den Anderlingen hingegen die große Mehrheit. Auch aus diesem Grund mag Yrell sich zu einer Gesellschaft entwickelt haben, in der die Menschen die Herren und die Anderlinge ihre Sklaven waren. Frei blieben nur jene Anderlinge, die sich in der Wildnis fernab der von Menschen besiedelten Landstriche niederließen.

Der Große Krieg

Durch die Folgen der Sphärenkonjunktion waren alle Verbindungen zu anderen Teilen der Welt vollständig abgebrochen. Dies änderte sich erst nach 250 Jahren: Eine riesige Flotte tauchte bei der Kleinstadt Zafaran auf, die nahe der gleichnamigen Abtei genau dort an der Grenze Yrells liegt, wo der große Fluss die Landesgrenze überschreitet. Statt Handel oder Neuigkeiten aus anderen Teilen Therias brachte sie jedoch nur Leid über Yrell, denn auf den Schiffen befand sich eine Invasionsarmee. Von weit flussabwärts waren sie gekommen, aus einem Land namens „Neues Kaiserreich“. Ihre

Schiffe waren mit Runen versehen, die offenbar ähnlich wie jene des Atarias gegen Dämonen schützen, hatten sie die lange Reise doch scheinbar unbeschadet überstanden.

Binnen Stunden fiel Zafaran und der Feind drang von diesem Brückenkopf aus immer weiter vor. Die Invasion traf Yrell völlig unvorbereitet. Dies führte zu einer Entscheidung, die das Zusammenleben von Menschen und Anderlingen in Yrell für immer verändern sollte.

Die Schwarzen Schilde

Als im Kampf gegen die Invasoren für Yrell alles verloren schien, beschloss die Führung des Landes, die verfeindeten Anderlinge zu bewaffnen und sie an



vorderster Front gegen den Feind in die Schlacht zu werfen. So gelang es in vielen Schlachten, die später als Der „Große Krieg“ in die Geschichte eingehen sollten, schließlich das Blatt zu wenden und die Invasoren zu vernichten.

Der Blutzoll der Anderlingsregimenter war immens: Nur jeder Zehnte kehrte jemals nach Hause zurück, davon nicht wenige körperlich wie seelisch verkrüppelt.

Diese immensen Verluste hingen vor allem damit zusammen, dass die Anderlinge nur rudimentäres Training und einfachste Ausrüstung erhielten. So waren auch Rüstungen den regulären Truppen vorbehalten, weshalb sich die Anderlinge bevorzugt mit Schilden schützten. Eine abgelegene Elfengemeinde produzierte zu jener Zeit besonders dunkle, stabile Möbel für die Wohlhabenden des Landes. Nach Aufstellung der Anderlingsre-



gimenter verlegten sie sich auf die Anfertigung besonders widerstandsfähiger Schilde für ihre Brüder und Schwestern an der Front. Nicht jeder besaß einen solchen Schild, doch jene, die es taten, überlebten häufiger. So setzte sich schließlich die Bezeichnung „Schwarze Schilde“ durch. Andere führen die Herkunft des Begriffs darauf zurück, dass Dreck und Blut an vorderster Front im Schlachtgetümmel die Körper und Schilde der Anderlinge dunkel färbte.

Nahe der in Ruinen liegenden Stadt Zafaran entstand nach dem Sieg auf jeder Flusseite eine Festung. Zwischen beiden Festungen wurde eine gewaltige Kette gespannt – Yrell sollte nie wieder völlig unvorbereitet erwischt werden. Außerdem beeilte sich das reguläre Heer die Anderlingsregimenter aufzulösen – bewaffnete, militärisch organisierte Anderlinge konnten sich schließlich schnell vom Segen zum Fluch wandeln. Es wurde den Veteranen jedoch gestattet, als „Ehrenmedaille“ weiter das Abzeichen der Schwarzen Schilde zu tragen.

Außerdem wurden die schlimmsten Auswüchse der Sklaverei verboten. Durch diese raffinierten politischen Schachzüge widersetzen sich nur wenige Anderlinge aktiv der Demobilisierung. Dank ihrer langen Lebensspanne gibt es bis heute eine Handvoll Elfen-Veteranen, die mit den Nachfahren ihrer verstorbenen Gefährten ein informelles Netzwerk bilden.

Bürgerkriege und der Pakt

Auf den Großen Krieg folgten fast zwei Jahrhunderte relativer Ruhe. Diese Zeit fand im Jahr 445 nach der Sphärenkonjunktion ein jähes Ende: Die „Purpurne Hand“, ein mächtiger Geheimbund, dem auch hochrangige Zauberweber angehörten, versuchte die Macht in Yrell an sich zu reißen. Nach Jahren, wenn nicht Jahr-

zehnten, der Vorbereitung hatte die Hand einen Weg gefunden, Dämonen innerhalb der Grenzen des Landes zu beschwören und für ihre Zwecke einzusetzen.

Als der damals amtierende kränkliche König schließlich an Herzversagen starb – bis heute zweifeln einige Gelehrte an einer natürlichen Todesursache – sah der Geheimbund seine Zeit gekommen und versuchte, einen Nicht-Zauberweber als neuen König durchzusetzen. Dabei machte die Hand sich den Umstand zu Nutze, dass es im Adel seit langer Zeit eine starke Fraktion gab, die den Einfluss der Zauberweber zurückdrängen wollte.

Ihr Griff zur Macht wäre wohl geglückt, hätte nicht eine Gruppe von Anderlings-Abenteurern ein ums andere Mal die Pläne der Hand durchkreuzt. Nach dem Tod des Königs reisten sie schließlich im Auftrag der Loyalisten über die Grenzen Yrells hinaus, um das sagenumwobene Zepter des Atarias zu bergen – ein Artefakt von ebenso großer Macht wie symbolischer Bedeutung. Der Erfolg der wagemutigen Anderlinge bei dieser Mission wendete das Blatt im sogenannten „Kleinen Bürgerkrieg“ zu Gunsten der Loyalisten.

Auch dieses Ereignis sollte das Zusammenleben vom Menschen und Anderlingen verändern, denn unsere Anderlings-Abenteurer hatten vor der alles entscheidenden Mission Bedingungen ausgehandelt: 1. Die wild lebenden Anderlings-Gemeinschaften erhalten in ihrem jeweiligen Haupt-Siedlungsgebiet ein Territorium, in dem sie nahezu vollständige Souveränität innehaben. 2. Die unter Menschen lebenden Anderlinge werden selbigen zumindest rechtlich gleich gestellt. Die Loyalisten hielten Wort, ihre entsprechenden Dekrete gingen als der „Pakt“ in die Geschichte ein.



Die Freude der Anderlinge und ihrer Sympathisanten währte jedoch nur kurz, bevor das nächste Unheil seinen Lauf nahm: Wenige Wochen nach Inkrafttreten des Pakts wurde öffentlich, welche Rolle hohe Zauberweber und Dämonenbeschwörungen im Kleinen Bürgerkrieg gespielt hatten.

Darauf hatten jene Adligen, die die Macht der Zauberweber schon lange brechen wollten nur gewartet. Unterstützt von einigen mächtigen Zauberern, die keine Zauberweber waren und deren wahre Herkunft bis heute ein Geheimnis ist, begannen sie den nächsten Krieg, der als der „Große Bürgerkrieg“ in die Geschichte Yrells einging. Dieser Krieg tobte fünf blutige Jahre, zerstörte größere Teile der stark umkämpften Stadt Radday und mündete schließlich in einen Waffenstillstand, der die Teilung des Landes in ein östliches und ein westliches Gebiet zur Folge hatte.

Fünzig Jahre später, im Jahr 450 nach der Sphärenkonjunktion, ist aus dem Waffenstillstand noch immer kein offizieller Frieden geworden. Wenngleich aufgrund ihrer Isolation, knapper Ressourcen und wirtschaftlicher Vernetzung aufeinander angewiesen, so haben sich die zwei neu entstandenen Nationen binnen einer Generation kulturell bereits weit voneinander entfernt.

Herrschaftssystem

Das Kaiserreich, dem die Gebiete des heutigen Yrell einst angehörten, war eine klassische Feudalherrschaft mit dem Kaiser an der Spitze. Nachdem die Sphärenkonjunktion den Fall des Kaiserreichs und die Geburt Yrells bewirkt hatte, wurde der blaublütige Atarias zum König gekrönt. Er führte die alte Tradition der Feudalherrschaft fort.

Vor seinem Tod gab Atarias genaue Anweisungen zur Wahl seiner Nachfolger: Es wurde bestimmt, dass der König selbst von adeliger Abstammung sein musste und von 11 Wählern in einfacher Mehrheit auf Lebenszeit gewählt wird. Fünf der Wähler, die Fürsten von Skallitz, Brückstadt, Nuln, Kemperbad sowie Talmen waren adelige Herrscher. Die Hauptstadt Radday war direkt dem König unterstellt, sie wurde in der Königswahl durch den Kanzler des verstorbenen Königs vertreten. Weitere fünf Wähler, nämlich der oberste Zauberweber sowie seine vier Stellvertreter, wurden von den Zauberwebern gestellt.

Dieses Procedere sorgte bis zum Kleinen Bürgerkrieg dafür, dass stets der oberste Zauberweber zum nächsten König gekrönt wurde.

Ständeordnung

In ganz Yrell gab es vor dem Bürgerkrieg eine klassische Ständegesellschaft. Der Pakt hatte bereits bedeutsame Reformen der Ständeordnung zur Folge, ungleich tiefgreifender waren jedoch die fundamentalen Änderungen, die seit der Spaltung des Landes gelten. Seitdem existieren in Ost und West zwei verschiedene Gesellschaftsordnungen.

Ständeordnung in Ost-Yrell

Der 1. Stand

Den ersten Stand bildet der Klerus. Er umfasst den hohen, magischen Klerus sowie den niederen, nicht magischen Klerus. Der hohe Klerus besteht aus Zauberwebern, der niedrige Klerus aus den sogenannten Atarias-Priestern. Letztere sind primär für alltägliche Zeremonien und Seelsorge zuständig. Vor dem Pakt konnten nur Menschen Ataris-Priester



werden, einige wenige entsprechend begabte Anderlings-Zauberweber gab es hingegen schon immer.



Ein Adelige, der Zauberweber wird, behält alle seine standesgemäßen Rechte (insbesondere seine Erbrechte), verpflichtet sich jedoch per Eid, im Zweifel das Wohl der Zauberweber vor das Wohl seiner Herkunftsfamilie zu stellen.

Der 2. Stand

Der zweite Stand besteht aus dem Adel, der sich wiederum in Hochadel, niederen Adel und Landadel unterteilt. Der Hochadel umfasst Familien, die ihre Ahnenlinie bis in die Anfangszeiten des alten Kaiserreichs zurückverfolgen können. Er stellt die weltlichen Fürsten Yrells, denen der niedere Adel (meist Vögte, Ritter, etc.) sowie der Landadel zuarbeiten.

Während der Hochadel in den großen Städten des Landes vor allem dem Luxus frönt, herrscht der Landadelige von seiner Motte oder einem Herrenhof aus über eine Handvoll Dörfer. Seine Felder werden von Leibeigenen, Knechten und den Hörigen der Dörfer bestellt. Wenn gleich ihm das Luxusleben des Hochadels

verwehrt bleibt, ist der Landadel stolz auf seinen Stand: Er genießt die Privilegien, das Feld nicht selbst bestellen zu müssen und Recht sprechen zu dürfen. Im Kriegsfall ist jeder Landadelige verpflichtet, seinem Lehnsherren Truppen zu stellen.

Anderlinge mit Adelstitel existieren in Yrell erst seit dem Pakt.

Der 3. Stand

Die übergroße Mehrheit der Bewohner Ost-Yrells gehören dem 3. Stand an, wobei zwischen den Bewohnern der Städte und den Landbewohnern unterschieden wird.

Landbewohner

Der 3. Stand der Landbewohner umfasst freie Bauern und Unfreie. Unfreie sind entweder an ihren Herrn (Leibeigene) oder an das Land (Hörige), das sie bebauen, gebunden.

Sie können nicht einfach gehen und sich anderswo Arbeit suchen, wenn sie mit den Bedingungen unzufrieden sind. Auf der anderen Seite können sie sich „vom Acker machen“, wenn ihre Lebensbedingungen absolut unerträglich geworden sind. In der Praxis kann der Grundherr sie kaum daran hindern, sich in die Wildnis zu verdrücken. Und noch weniger will er seine kostbaren Ordnungskräfte in Gefahr bringen, indem er flüchtige Unfreie in die Wildnis verfolgen lässt - in aller Regel kommen sie ohnehin in kurzer Zeit dort um.

Da sich dieser traurigen Tatsache auch die Unfreien bewusst sind, wirkt die gefährliche Wildnis Yrells als unsichtbarer Zaun. Zudem sind ihre Bedingungen zwar hart aber meist nicht unerträglich. Es ist auch für den Grundherren von Interesse, dass seine Untertanen möglichst lange überleben und weiter die Felder



bestellen können. Unfreie sind außerdem nicht völlig rechtlos: Die zwingende Bindung gilt ebenfalls für ihren Herrn, der sie weder von ihrem Land vertreiben, noch aus seinen Diensten entlassen darf. Außerdem ist er zumindest theoretisch verpflichtet ist, sie zu schützen und zu versorgen.

Gelöst werden kann Leibeigenschaft oder Hörigkeit nur in beiderseitigem Einverständnis zwischen Herrn und Unfreiem. Ein freier Bauer kann hingegen das Dienst- oder Abhängigkeitsverhältnis zu seinem Herrn jederzeit kündigen. Dafür muss er aber Pacht zahlen und vor Gericht selbst für seine Interessen eintreten. Auf dem Land unter Menschen lebende Anderlinge waren bis vor dem Bürgerkrieg fast immer Unfreie.

Stadtbewohner

Zu den Stadtbewohnern zählen sowohl die „echten“ Bürger einer Stadt als auch die sogenannten Mitwohner. Das Bürgerrecht, das an die Nachkommen vererbt wird, kann man für eine beträchtliche „Spende“ an die Stadtkasse erwerben. Höhere – und damit lukrative – Ämter in den Zünften sowie der Verwaltung sind allein den Bürgern vorbehalten. Außerdem haben nur Bürger das Recht, in der Stadt Grundbesitz zu erwerben. Ca. 80% der Menschen einer Stadt bestehen aus Bürgern und 20% aus Mitwohnern, bei Anderlingen sind die Zahlenverhältnisse umgekehrt.

Die Mitwohner bzw. Nichtbürger sind schlicht nicht vermögend genug, um das Bürgerrecht zu erwerben. Dennoch sind sie wie Bürger steuer-, wehr- und gerichtspflichtig. Als Nichtbürger hat man es schwer, in einer Zunft Aufnahme zu finden.

Vor dem Pakt gab es für Anderlinge eine eigene Zunft (unabhängig vom eigentli-

chen Beruf), in der sie organisiert waren. Heute haben sie theoretisch Zugang zu allen Zünften. In der Praxis sind sie jedoch gleich doppelt diskriminiert: Zum einen, weil die meisten Anderlinge Mitwohner sind und zum anderen, weil sie eben Anderlinge sind.

Ständeordnung in West-Yrell

In West-Yrell gibt es nur noch zwei Stände: Den Adel (ca. 2%) und die restliche Bevölkerung. Unfreie existieren nicht mehr, den gesellschaftlichen Rang innerhalb der nicht-Adeligen Bevölkerung bestimmt allein der wirtschaftliche Erfolg. Gesetze, die den „freien Markt“ und damit die wirtschaftliche Entfaltung des Bürgers beschränken, wurden abgeschafft. Theoretisch sind zudem alle Bürger vor dem Gesetz gleich – in der Praxis sind aber sowohl Gesetzeshüter als auch Richter für Bestechung mehr als offen.

Hüter genießen vollständige Immunität vor Strafverfolgung, sie sind nur innerhalb der eigenen Hierarchie rechenschaftspflichtig. Das oberste politische Gremium West-Yrells ist die „Hohe Kammer“, sie setzt sich aus den Oberhäuptern der drei mächtigsten Fürstenfamilien und dem „Großmeister“ der Hüter zusammen. Aus ihrer Mitte wird auf fünf Jahre der „Reichsverweser“ gewählt, wobei der Großmeister selbst zwar nichtwählbar ist, dafür aber mit seiner Stimme ein Patt entscheidet.

Seit dreißig Jahren existiert zudem der Bürgerrat, ein Gremium aus 50 Bürgern, die ebenfalls auf fünf Jahre gewählt sind. Jeder Bürger, dessen versteuertes Einkommen eine bestimmte Schwelle überschreitet, darf sich in den Bürgerrat wählen lassen. Wahlberechtigt sind ebenfalls nur Bürger die entsprechende Summen versteuern (ca. 5% der Bevölkerung). Der Bürgerrat hat zwei Funktionen: Rein be-



ratende Funktion bei Gesetzen und ein beschränktes Budgetrecht. Für die Hälfte der jährlichen Steuermittel muss die Regierung, die von der Hohen Kammer ernannt ist, dem Bürgerrat Rechenschaft in Form eines Haushaltsplans ablegen, den der Bürgerrat mit Mehrheitsbeschluss ablehnen kann.

Ost-Yrell und die Zauberweber

Zu Ost-Yrell gehören die Städte Radday (Hauptstadt), Kemperbad und Talmen. In den Geschichtschroniken des Landes steht zu lesen, dass nur die Zauberweber letztlich in der Lage waren, der Purpurnen Hand Einhalt zu gebieten, die vor allem von weltlichen Fürsten getragen worden sei – die Rolle der Dämonenpaktierer unter der Zauberwebern wird hingegen bagatellisiert.

Daraus leiten die Zauberweber nun erst Recht den moralischen Anspruch ab, weiterhin den König zu stellen. Auch rein faktisch ist ihre Position massiv gestärkt, weil neben den fünf Zauberwebern nur noch drei adlige Elektoren, nämlich die Fürsten von Brückstadt (Ost), Kemperbad und Talmen, verblieben sind. Außerdem muss bei jeder Heirat des Hochadels der Segen der Zauberweber eingeholt werden.

Die Zauberweber sind ebenfalls hierarchisch organisiert, an der Spitze stehen der oberste Zauberweber und seine vier Stellvertreter. Ihr Hauptquartier befindet sich in Radday. Sowohl der oberste Zauberweber als auch seine Vertreter werden von den Hochmeistern der Zauberweber gewählt.

Um zum Hochmeister aufzusteigen, muss eine Person sich als mächtiger Zauberer bewiesen haben (wodurch sie den Rang eines Meisters erlangt) und von den anderen Hochmeistern berufen werden. Die meisten Hochmeister sind adliger

Abstammung und fungieren als Leiter der Grenz-Abteien, die noch in der Zeit des Atarias bei den Runensteinen errichtet wurden, oder als Oberhaupt der Zauberweber einer Stadt.

Ein Drittel der Zauberweber sind adelig obwohl Blaublüter weniger als 2% der Normalbevölkerung stellen. Diese Häufung von Adligen bei den Zauberwebern ist der Rekrutierungspraxis zu verdanken: Alle Kinder Yrells werden zwischen dem 6. und 10. Lebensjahr, von den Zauberwebern auf ihr Talent zur Zauberei untersucht. Bei Anderlingen oder Menschen von sozial niedrigem Stand wird vorhandenes Talent allerdings häufiger „übersehen“. Zudem werden adelige Kinder schon von klein auf unterrichtet und dieses Training des Verstands kann Talent auch wecken.

Die andere große Gruppe Zauberweber stammt von reichen Händlern oder wohlhabenden Handwerkern ab. Je weiter man jedoch die soziale Leiter hinuntersteigt, umso geringer werden die Chancen, dass vorhandenes Talent entdeckt und gefördert wird.

Insgesamt liegt die Zahl der Zauberweber heute bei rund 800. Davon sind ca. 50 Meister und 10 Hochmeister. Die Hälfte der Zauberweber lebt in Abteien oder den großen Städten. Die andere Hälfte lebt entweder in den kleinen Siedlungen oder reist durch Yrell um zu forschen, Nachwuchs ausfindig zu machen, oder die magische Sicherheit des Reiches zu wahren.

Rein rechtlich muss man sich nicht von den Zauberwebern ausbilden lassen aber in der Praxis lehnt niemand das „Angebot“ ab: Eine gute Ausbildung, die Chance zum steilen gesellschaftlichen Aufstieg, der Abschied von materiellen Sorgen und die massive soziale Ächtung die eine Ablehnung mit sich bringen würde, sind



schlagende Argumente gegen eine Ablehnung.

West-Yrell und die Hüter

In West-Yrell, das die Städte Skallitz (Hauptstadt) und Nuln umfasst, wird die Fähigkeit Zauber zu wirken als Gefahr für die Gesellschaft gesehen. Gerne wird darauf verwiesen, dass ohne Zauberei keine Dämonen existieren (wobei ebenso gerne „übersehen“ wird, dass Zauberei die Entstehung Yrells erst ermöglichte). Jegliche Zauberei ist in West-Yrell bei Todesstrafe verboten.



Um dieses Verbot durchzusetzen, wurde eigens ein Orden namens „Hüter“ geschaffen, der Jagd auf Zauberer macht und der eine zentrale Rolle im Machtgefüge West-Yrells spielt. Das Hauptquartier des Ordens befindet sich in Nuln.

Mitgliedern der Hüter dürfen bestimmte Arten der Zauberei verwenden, die zur Abwehr und zum Aufspüren von Zauberern sowie zur Wartung der Grenzsteine erforderlich sind.

Selbstverständlich wird Atarias nicht mehr verehrt, viele verehren nun wieder vermehrt die alten Götter. Daneben breitet sich, ausgehend von der gesellschaftlichen Elite West-Yrells, der „Daronismus“ immer weiter aus. Nach dieser Lehre des ersten Großmeisters der Hüter, Daron von Nuln, existiert ein Urgott, der zwar die Welt erschaffen hat, aber der nicht aktiv in das Leben niederer Wesen eingreift, weshalb seine Anbetung keinen Sinn macht. Alle anderen Götter der Geschichte seien nur gleichermaßen mäch-

tige und großenwahnsinnige Zauberer gewesen.

Der Pakt wird auch in West-Yrell weiterhin respektiert, allerdings mit einer Einschränkung: Die Reservate der Elfen und Halblinge sowie Zwerge verpflichten sich, Zauberwirker zu identifizieren und den Hütern zu überstellen. In der Praxis wird diese Vereinbarung jedoch kaum umgesetzt.

Bewaffnete Kräfte

West-Yrell

In West-Yrell wird die innere und äußere Sicherheit im Wesentlichen durch fünf Gruppen gewährleistet: Die Hüter, die Stadtwachen der großen und kleinen Städte, die Constables in den Dörfern, die Soldaten des Adels und die Milizen bzw. Landwehren.

Die Hüter verfügen über rund 2400 Mann unter Waffen, 1600 reguläre Hüter und 800 Jäger. Die Jäger sind die Elite-truppe der Hüter. Sie sind für das Aufspüren Zauberkundiger und generell die Abwehr „übernatürlicher“ Gefahren zuständig, außerdem koordinieren sie den Grenzschutz. Die Grenze wird wenn möglich auch überschritten, sofern die Jäger dies zur Erfüllung ihrer Aufgaben für notwendig halten.

Die regulären Hüter sorgen auf der Reichsstraße sowie dem großen Fluss (zusammen mit den Stadtwachen der jeweils nächsten Stadt), in den Ordenshäusern und Abteien für Sicherheit. Zudem ist in jedem der fast 1000 Dörfer West-Yrells ein Hüter stationiert, der dort zugleich Richter und Anführer der örtlichen Constables ist. Diese Hüter rotieren alle fünf Jahre, um das Entstehen einer zu engen Bindung zur Dorfgemeinschaft zu verhindern. Die Constables werden alle 15 Jahre im Rahmen von Wettkämpfen



ernannt und zwar jeweils die 2% fähigsten Männer sowie Frauen im Alter zwischen 20-25 eines Dorfes. Weil viele der bisherigen Constables dann noch leben, ist dies nur eine "Halbtags-tätigkeit", so dass der typische Constable nebenher weiterhin eine Tätigkeit ausübt, in die er nach seiner Dienstzeit zurückkehren kann.

Die Landwehr bzw. Miliz (so der Name in den Städten) umfasst alle wehrfähigen Männer und Frauen, die jeden Monat einen Tag gemeinsam üben.

Für eine Zahlung, die einem Vielfachen des durchschnittlichen Jahreseinkommens entspricht, kann jeder Bürger sich lebenslang vom Dienst in der Landwehr bzw. Miliz befreien lassen. Adlige hingegen müssen ohnehin nicht in Landwehren und Milizen dienen.

Ost-Yrell

In Ost-Yrell gibt es sechs bedeutsame bewaffnete Gruppen: Die Atarianer, die Flusspatrouille, die Stadtwachen der großen und kleinen Städte, die Bütteln in den Dörfern, die Soldaten des Adels und die Milizen bzw. Landwehren. Bei den Adelstruppen, Stadtwachen, Milizen und Landwehren gibt es kaum Unterschiede im Vergleich zu West-Yrell.

Als Büttel werden die Gesetzeshüter der Dörfer bezeichnet, sie werden vom Landadel ernannt. Die Atarianer sind die „Privatarmee“ der Zauberweber, gut ausgerüstet und bestens trainiert. Sie sind für den Schutz der Zauberweber und ihrer Einrichtungen zuständig. Eine Untergruppe der Atarianer, die „Augen“, bilden eine Art Geheimdienst, der auch in West-Yrell Ausschau nach zauberfähigen Individuen hält und versucht, diese nach Ost-Yrell zu schaffen, bevor die Hüter sie entdecken oder sie ihre Kräfte ohne „Führung“ entwickeln. Es gibt etwa 2500 Atarianer und darunter 200-300 Augen.

Die rund 400 Mann starke Flusspatrouille verantwortet die Sicherheit auf den in Ost-Yrell gelegenen Abschnitten des Großen Flusses, ihr Hauptquartier befindet sich in Burg Reichswacht.

Recht und Gesetz

Die verschiedenen Formen der Ordnungskräfte, seien es Dorfbüttel bzw. Constables, Stadtwachen, Truppen des Adels oder, bei magischen Vorgängen, Zauberweber bzw. die Hüter, haben meistens mehr als genug Arbeit in ihren Zuständigkeiten. Häufig wird ein Verdächtiger solange als schuldig angesehen, bis dieser aktiv seine Unschuld beweisen kann. Daher sind die Bewohner Yrells sehr vorsichtig, wenn es um Angelegenheiten des Rechts geht. Wer sich respektlos gegenüber Ordnungskräften verhält und über keinen hohen sozialen Stand verfügt, der kann sich sicher sein verhaftet zu werden, egal ob schuldig oder unschuldig. Wahrhaft Schuldige sollten umso mehr aufpassen.

Viele Wachen lassen bei kleineren Delikten gerne mit sich reden und den Beschuldigten laufen, wenn man auf der Stelle eine kleine „Strafe“ zahlt. Bei Widerstand gegen das Gesetz kommt es hingegen nicht selten vor, dass der Beschuldigte „aus Versehen“ tödlich verletzt und anschließend in ein unmarkiertes Grab geworfen wird.

In Theorie steht jedem Beschuldigten ein Strafverfahren zu, das bei armen Personen auch nur wenige Sekunden bis Minuten dauern kann. Adelige oder reiche Händler hingegen werden fast nie ohne Beweise angeklagt, da ihr Wort vor Gericht viel wert ist. Wenn ein Adelige beispielsweise vier einfache Bürger des Raubes oder Betruges anklagt, ist das Urteil häufig schon nach wenigen Minuten gefällt, außer die Beschuldigten haben er-



drückende Beweise für ihre Unschuld. Einfache Zeugenaussagen oder Alibis, am besten noch von Anderlingen, reichen nicht aus.

Einige Beispiele für übliche Strafen sind:

- Tod durch Erhängen/Köpfen (z.B. bei Mord, schwerem Raub, Brandstiftung, Aufruhr, Verrat), bei hohem sozialen Status ersatzweise auch Verbannung nach Ost/West
- Arbeit in Minen oder Steinbrüchen (z.B. bei Diebstahl/leichtem Raub)
- Verstümmelungen wie Hand abschlagen (bei Taschendiebstahl, oft kombiniert mit anderen Strafen)
- Ehrenstrafen wie Pranger bzw. Schandpfahl (führen zum Verlust der Zunftzugehörigkeit, häufige Strafe bei Betrug)
- Geldstrafen als Schadensersatz (häufig zusammen mit einer anderen Strafe)

Der Vollzug eines Todesurteils ist meist ein öffentliches Spektakel, bei dem der normale Bürger Yrells selbstverständlich gerne zugegen ist.

Waffengesetze

Da Yrell ein dünn besiedeltes, wildes Land ist, sind Reisende gut beraten, nicht unbewaffnet unterwegs zu sein. Sogar auf dem Königsweg und dem großen Fluss sind jenseits des Umfelds der Städte patrouillierende Gesetzeshüter selten. Aus diesem Grund ist es jedem (selbst vor der Zeit des Pakts sogar Anderlingen) gestattet, außerhalb von Siedlungen bewaffnet und gerüstet zu sein.

Innerhalb von (größeren) Siedlungen ist jedoch in der Regel eine kostenpflichtige Erlaubnis von den lokalen Autoritäten erforderlich. Die Gabe der Zauberei wird ebenfalls als Waffe betrachtet, weshalb

auch in Ost-Yrell (öffentliches) Zaubern streng verboten ist. Es existiert jedoch auch hier eine amtliche Erlaubnis, die allerdings nur von den Zauberwebern erteilt werden kann, was in der Praxis nur sehr selten geschieht.

Situation in den Reservaten

Hier gelten ähnliche Gesetze wie anderswo in Yrell. Allerdings ist die Kriminalität aufgrund geringer sozialer Ungleichheit und engerer familiärer Bande relativ niedrig und Delinquenten werden i.d.R. fair behandelt – zumindest Anderlinge der jeweils richtigen Sorte. Eine zentral organisierte, bewaffnete Truppe – die Eisenfaust – gibt es nur im Zwergen-Reservat.

Abenteurer in Yrell



Für Abenteurer jeder Couleur gibt es in beiden Teilen Yrells mehr als genug zu tun, beispielsweise:

- Im Auftrag reicher Personen oder Institutionen die gefährliche Wildnis Yrells erkunden oder kartographieren
- Für Alchemisten, Magier oder auf eigene Rechnung Fantasiewesen



jagen um Spezialzutaten zu sammeln

- Handelskarawanen oder wohlhabende Individuen vor Überfällen schützen
- Bedrohungen durch finstere Organisationen, wilde Tiere und Fantasiewesen abwehren, die die offiziellen Ordnungshüter entweder nicht genug interessieren oder schlicht überfordern
- Kopfgeldjagd auf flüchtige Kriminelle
- Im Auftrag zwielichtiger Personen oder weil der Zweck die Mittel heiligt selbst kriminelle Aktivitäten wie Einbrüche oder Mordanschläge unternehmen

Es gilt die Faustregel „Je höher die Bezahlung, desto gefährlicher die Aufgabe“. An ihre Aufträge kommen Abenteurer zumeist auf einem der folgenden Wege:

- In fast jeder Taverne gibt es ein schwarzes Brett, an dem offizielle Stellen Kopfgelder, Monsterjagden und andere Aufgaben „ausschreiben“. Auch Privatpersonen nutzen diese Bretter gerne für Ausschreibungen, wenngleich dies streng genommen verboten ist.
- Sie schließen sich einer der sechs Abenteurergilden an. In West Yrell gibt es die Stahlfaust, die Bruderschaft des Schwerts und die Rote Kompanie, in Ost-Yrell die Sturmwinde, die Gelbe Garde und die Gewappneten Gefährten. Gildemitglieder zahlen eine relativ geringe Aufnahmegebühr sowie eine Provision von 20% vom Erlös jedes vermittelten Auftrags. In Ost-Yrell ist es den Mitgliedern der dort ansässigen Gilden gestattet, in

Ausübung ihrer Arbeit Zauberei einzusetzen, ohne über eine individuelle Lizenz der Zauberweber zu verfügen.

- Der Ruhm der Charaktere oder schlicht der Umstand, dass gerade niemand besseres verfügbar ist, führt dazu, dass sie direkt von Auftraggebern kontaktiert werden.

Geographie und Demographie

Yrell liegt in einer Region, die vor 500 Jahren zu einem mächtigen Reich gehörte, das als das „Alte Kaiserreich“ bezeichnet wird - bis heute ist Alt-Kaiserlich oder einfach Kaiserlich die Sprache der Gelehrten.

Durch das ca. 250.000 km² große Yrell führt der „Kaiserweg“, eine gepflasterte Straße, die einst vom Alten Kaiserreich erbaut wurde.

Die eigentliche Lebensader Yrells ist aber der „Große Fluss“ der mit seinen Nebenflüssen weite Teile des Landes durchzieht. Seine Ufer sind fruchtbar und er verbindet als Wasserstraße alle bedeutenden Städte Yrells. Allein der an den meisten Stellen mehr als einen Kilometer breite Hauptarm des Großen Flusses erstreckt sich über hunderte Kilometer. Flussaufwärts im Westen ist er kurz hinter der Grenze aufgrund starker Stromschnellen kaum schiffbar (bis zum Angriff des Neuen Kaiserreichs wurde er sogar für völlig unschiffbar gehalten). Flussabwärts im Süden befinden sich wenige Kilometer jenseits der Grenze steile Wasserfälle.

Die größte Stadt ist mit rund 50.000 Einwohnern das im östlichen Zentrum Yrells gelegene Radday (vor den Verwüstungen des Bürgerkriegs lag die Einwohnerzahl bei nahezu 100.000). Daneben gibt es die Städte Skallitz (45.000 Einwohner, im westlichen Zentrum), Nuln



(32.000 Einwohner, im Westen), Kempferbad (27.000 Einwohner, im Nordosten) und Talmen (16.000 Einwohner, im Südosten).

Auf der südlichen Reichsstraße, dort, wo sie den deutlich weniger breiten, südlichen Nebenarm des großen Flusses kreuzt, befindet sich eine beeindruckende steinerne Brücke. Sie ist hoch genug um Schiffe passieren zu lassen und wurde seinerzeit von denselben fähigen Baumeistern errichtet wie die Reichsstraße selbst. Die Brücke bildet das Zentrum der sich auf beide Ufer erstreckenden Stadt Brückstadt (je 20.000 Einwohner pro Flussseite). Seit dem großen Bürgerkrieg ist Brückstadt eine geteilte Stadt, deren westliche Hälfte zu West-Yrell und deren östliche Hälfte zu Ost-Yrell gehört. Nirgendwo sind sich die beiden Länder so nah, weshalb Zöllner und Wachen an beiden Ende der Brücke Reisende gründlich unter die Lupe nehmen.

Daneben gibt es eine Reihe kleinerer Städte (1000-8000 Einwohner). Die große Mehrheit, nämlich mehr als drei Viertel der Bevölkerung, lebt jedoch in kleineren Siedlungen (100-500 Einwohner) und Gehöften, die allesamt am oder unweit des Großen Flusses oder des Kaiserwegs liegen. Der Rest Yrells besteht aus gefährlicher Wildnis und fernab der menschlichen Siedlungen lebenden Anderlingen. Insgesamt schätzen Gelehrte die Einwohnerzahl auf rund anderthalb Millionen.

Etwa 50 km westlich von Skallitz liegt die Festung Burg Reichswacht – und zwar genau dort, wo der Hauptstrom des Großen Flusses in seinen breitesten nördlichen Nebenarm mündet. Burg Reichswacht ist neben Skallitz der wichtigste Hafen der Flusspatrouille Yrells. Sie beherbergt außerdem eine große Fährstation, welche die nördlich und südlich des

großen Flusses gelegenen Teile der Reichsstraße verbindet.

Klima

Yrell liegt in einer gemäßigten Zone, in weiten Teilen des Landes dominiert mitteleuropäisches Wetter. Im Gebirge des Nordens herrscht hingegen skandinavisches Wetter, während die Temperaturen im Sumpfland rund um die vier großen Seen des Landes und in der Savannenlandschaft des Südostens subtropisch sind. Die Steppe im Nordosten des Landes ist hingegen trocken und unterliegt starken Temperaturschwankungen (von 20° im Sommer bis -25° im Winter).

Fauna

In Yrell findet sich nahezu die gesamte irdische Artenvielfalt wieder, inklusive prähistorischer Wesen wie Säbelzahn Tigern und Sauriern. Dazu leben in dem größtenteils ungezähmten Land noch viele weitere Fantasiewesen, die neben Anderlingen und Dämonen mit der Sphärenkonjunktion erschienen sind.

Die meisten dieser Wesen machen die ohnehin gefährliche Wildnis Yrells noch gefährlicher. Besonders böartige intelligente Humanoide wie Rattenmenschen oder Prädatoren wie Trolle oder Riesenvölfe stellen eine tödliche Gefahr dar – von intelligenten, mächtigen Jägern wie Drachen ganz zu schweigen.





Technologie

Yrell befindet sich auf dem technologischen Niveau des europäischen Mittelalters. Sämtliche im DuoDecem Regelwerk (siehe Kapitel 5) aufgeführte Ausrüstung ist grundsätzlich verfügbar.

Anderlinge

Knapp 10% der Bevölkerung Yrells bestehen aus „Anderlingen“. Anderlinge und Menschen können keine Kinder zeugen, ebenso wenig wie Anderlinge verschiedener Rassen untereinander.

Rund zwei Drittel der Anderlinge lebt in ihren eigenen Gemeinschaften, ca. ein Drittel lebt in den Siedlungen der Menschen. In den Städten wiederum wohnen fast alle Anderlinge in einem separaten, ärmlichen Viertel (so war es vor dem Pakt vorgeschrieben und so sieht die Praxis auch heute in beiden Teilen Yrells aus).

Nachdem der Pakt in Kraft gesetzt wurde, ist nach und nach ein Großteil der Gemeinschaften, die in der Wildnis außerhalb der Reservate lebten, in die Reservate umgesiedelt.

Elfen

Elfen sind besonders naturverbundene Wesen, ihr Reservat liegt in West-Yrell und umfasst fast ausschließlich Wälder. Die vielen kleinen Siedlungen der Elfen bestehen aus Baumhäusern, die mit Brücken untereinander verbunden sind.

Auch in den Städten versuchen sie, in den Anderlingsvierteln für Grün zu sorgen. Elfen erzeugen Holz- und Lederprodukte höchster Qualität.

Halblinge

Halblinge lieben das Leben und den Genuss. Sie speisen ebenso gerne wie oft und Humor jeder Art – von der Zote bis

hin zur tiefsinnigen Satire – hat in ihrer Kultur einen hohen Stellenwert. Außerdem haben Halblinge ein Händchen für den Handel, während sie Gewalt wenn möglich vermeiden. Aus letzterem Grund gibt es nur relativ wenige Halblinge, da besonders viele Angehörige dieses friedlichen Volkes während der blutigen Zeit der Sphärenkonjunktion zu Tode kamen.

Um zu überleben, haben sich die „wild“ lebenden Halblinge mit den Elfen zusammengeschlossen, mit denen sie eine starke Naturverbundenheit teilen. Unter vielen Baumdörfern der Elfen stehen daher die typischen, halb in die Erde gebauten, gemütlichen Rundhütten der Halblinge.

Von Halblingen produzierte Nahrungsmittel gelten als die besten in ganz Yrell. Unter den außerhalb des Reservats lebenden Halblingen gibt es viele Sippen, die als „Fahrendes Volk“ durch die Lande ziehen.

Zwerge

Zwerge fühlen sich unter der Erde wohl, und sind nicht zuletzt auch deswegen exzellente Bergwerker. Außerdem haben sie ein Händchen für das Schmiedehandwerk. In ihrer Kultur wird außerdem gerne und viel Alkohol getrunken, weswegen das Brauhandwerk unter Zwergen ebenfalls weit verbreitet ist.

Der Großteil der Zwerge lebt in der Stadt Trum (3.500 Einwohner) oder ihrer näheren Umgebung. Trum ist der wichtigste Umschlagplatz für Erze in Yrell, im Umkreis der Stadt befinden sich dutzende wenn nicht gar hunderte Minen. Anders als in ihrer ursprünglichen Heimat, fehlen den Zwergen Yrells bislang die Mittel, unterirdische Städte zu errichten.



Das Zwergen-Reservat ist das einzige Anderlingsgebiet, das sowohl an West- als auch an Ost-Yrell grenzt.

Orks

Die Orks sind ein nomadisch lebendes Reitervolk, in dessen Kultur die körperlichen Fähigkeiten für den gesellschaftlichen Rang maßgeblich sind. Ihr Reservat umfasst große Steppengebiete in Ost-Yrell weit abseits des großen Flusses und des Kaiserwegs. Zum Glück für die anderen humanoiden Rassen gibt es in der Wildnis Yrells mehr als genug Gefahren, an denen sich die Orks „austoben“ können. Sie handeln vor allem mit Vieh und mit Pferden.

Kleines Wörterbuch

Tahla (wörtlich: gesegnet), eine informelle Begrüßung und Verabschiedung. Ursprünglich aus dem Alt-Elfischen stammend, hat sich seine Verwendung bei allen Anderlingen durchgesetzt.

Kaldorei (wörtlich: Wald-Wohner) ist eine elfische Bezeichnung für alle Wesen, die naturverbunden oder naturnahe leben. Vor dem Großen Krieg nutzten viele jüngere Elfen die Bezeichnung abwertend für die älteren Generationen, die auf dem Land und somit in Armut blieben, weil sie sich nicht mit den Menschen zusammenschließen wollten. Nach Kriegsende stieg der Frust über die weiter anhaltende Diskriminierung der Anderlinge, woraufhin die Bedeutung des Begriffs sich ausgehend von radikalen Elementen in der Elfengesellschaft hin zu einer Formel des Stolzes auf die elfische Herkunft wandelte.

Schal'dorei (wörtlich: Ort-Wohner) ist eine elfische Bezeichnung für jene Anderlinge, die in menschlichen Siedlungen oder ihrer unmittelbaren Nähe leben.

Hyggelig (wörtlich: Glück in Gemeinschaft) ist ein Begriff aus der Halblingsprache, der sich bis in die Gemeinsprache verbreitet hat. Er bezeichnet das wohlige Gefühl, gemeinsam mit Familie und Freunden eine gute Zeit zu erleben.

Grika (wörtlich: Fohlen) ist eine orkische Beleidigung, die ausdrückt, dass jemand keine Ahnung hat und die Klappe halten soll.

D'warl (wörtlich: vom Stein kommend) ist die zwergische Selbstbezeichnung in Alt-Zwergisch, eines der wenigen zwergischen Wörter, das in die Gemeinsprache aufgenommen wurde.

Val'kur (wörtlich: flüchtiger Schatten) ist ein Schimpfwort von Anderlingen für Menschen. Ursprünglich war es eine zwergische Sagengestalt, ein Geist, der sich hinterlistig an sein Opfer anschleicht und es langsam auslaugt.

„**Etwas ist anderlich**“ ist ein bis heute unter Menschen verbreitetes Sprichwort. Es bedeutet, dass etwas suspekt bzw. verdächtig ist.

Copyright-Hinweis

Das Urheberrecht am gesamten Text und das Markenrecht an der Wort-Bildmarke „DuoDecem“ liegt bei Christian Langrock, geb. am 28.03.80 in Darmstadt.

Versionsdatum: 30.04.23.



Landkarte

