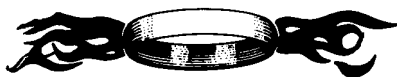


Ein dunkler Wind aus Ostsüdost



Ein Abenteuer zu M.E.R.S. und/oder Rolemaster

Ort: Irgendwo nördlich, oder nordöstlich von Mordor

Zeit: 1650 und 3000 3. Zeitalter

Vorgeschichte: Die Heldengruppe befindet sich auf dem Weg zum Meer von Rhun, welches in nördlicher Richtung liegt. Sie durchqueren eine wenig bewachsene Taiga, die genau zwischen ihrem Ziel und dem dunklen Land Mordor liegt und Heimat der Wagenfahrer ist. Von Süden her zieht ein unwirkliches, schwefelgelbes Gewitter herauf. Im Norden hängen stahlblaue Wolken träge vom Himmel herunter. Im Osten geht gerade die Sonne auf und färbt die Wolken glutrot und im Westen hängt ein grünlicher Dunst in der Luft. Es ist ein noch nie da gewesenes Farbenspiel der Natur und so ganz natürlich scheint das auch nicht zu sein. Die Gruppe befindet sich direkt in der Mitte dieser Wolkenformationen, die sich alle langsam, aber stetig aufeinander zu bewegen und sich direkt über den Köpfen der Helden entladen könnten.

Nach und nach haben die Helden das Gefühl, daß sie aus dieser Misere nicht aus eigener Kraft heraus kommen und das etwas Furchtbares bevorsteht. Egal wohin sie reiten, oder ob sie schnell reiten, die Wolken scheinen schneller zu sein und die Taiga endlos. Es ist aussichtslos und dann bricht auch schon die Hölle los.

Die Luft riecht übel und ist giftig, so das allen schwindelig und schlecht wird. Es ist schwül und niemand vermag richtig durchzuatmen wegen der extremen Luftfeuchtigkeit. Regen und Hagel peitscht dennoch über die Körper der Helden und reißt gar blutige Wunden. Blitze zucken durch die Luft und ein kraftvoller Blitz fährt zur Erde nieder, teilt sich und fährt jedem Helden einzeln und gleichzeitig, schmerzhaft in die Brust. Ein apokalyptischer Untergang für unsere Heldengruppe...

Im Lager der Wagenfahrer

Entsetzt schrecken die Charaktere hoch. Sie sind natürlich nicht an ihrem persönlichen Weltuntergang gescheitert, sondern haben lediglich extrem schlimm und real geträumt. Einige spüren jetzt noch die Muskelkrämpfe, die sie während des Schlafens wohl gehabt haben müssen. Sie befinden sich in einem Zelt, welches stark verräuchert ist und in dem es relativ unangenehm und aufdringlich nach Kräutern riecht. Jemand, der sich damit auskennt würde auf halluzinogene Drogen tippen.

Die Helden drängen wahrscheinlich an die frische Luft, die wie ein Lockstoff jedem, nahe des Ausgangs, in die Nase strömt. Die helle Sonne blendet zunächst die Charaktere und es braucht einige Zeit, bis sich jeder an das helle Licht gewöhnt hat. Dann erkennen die Helden so nach und nach, schemenhaft die Umrisse einiger Kutschen, Wagen und vieler Personen. Männer, Frauen und Kinder, die um sie rumstehen und sie regungslos anstarren. Dann ertönen Trommeln und eine Stimme sagt: „Paor yakin dikmeness aki.“ Wer die Sprache der Wagenfahrer der Logath kennt, hat soviel mitbekommen wie: „Bindet sie an die Pfähle dort.“ Die Helden, noch etwas benommen und sich jetzt darüber klar werdend, daß sie unbewaffnet sind, werden abgeführt. Sie werden rücklings an Pfähle gebunden, so das sie sich nicht mehr bewegen können. Alles geschieht schnell, präzise und weder unter Schmerzen noch in irgendeiner Weise grob.

Langsam werden die Augen klar und die Benommenheit verfliegt. Offensichtlich sind sie Gefangene der Logath, einer Wagenfahrergemeinde und nomadischen Viehhirten. Niemand der Gruppe kann sich bisher erinnern, wie das alles passieren konnte und warum sie in diesem Zelt aufgewacht sind. Die Trommeln verstummen und es erhebt ein kräftiger Mann die Stimme: „Die Götter sind uns nicht wohl gesonnen. Die Weiden verdorren und ein dunkler Wind weht stetig von Südosten her. Nun werden wir opfern unseren Göttern ein paar arme Wanderer um milde zu stimmen, weswegen sie erzürnt waren und um Gnade zu erbitten.“ Tatsächlich weht ein, relativ trockener und drückend-warmer Wind von Süden und bringt viel Staub mit sich, schwarzen Staub, so wie von Kohle.

Die Trommeln beginnen wieder zu dröhnen und ein junger Mann tritt vor. Er guckt niemanden direkt in die Augen und wirkt extrem konzentriert. Er greift sich eines, von vielen schlanken Messern, tritt vor den ersten Pfahl, holt aus und wirft. Jeder Held bekommt insgesamt vier kritische Stichtreffer der Klasse „A“. Jeweils ein Messer in den rechten Arm, den linken Arm, ins rechte Bein und abschließend ins linke Bein. Danach fliegen Steine und zwar würfelt jeder Spieler einmal 7 Mal mit einem W10, addiert die einzelnen Zahlen und das Endergebnis stellt den Trefferschaden da, der abgezogen werden muss. Danach wiederum werden über den Helden kleine Eimer mit Ameisen ausgeschüttet. Die kleinen Biester beißen viele hundert Mal in den Körper und bei jeder Bewegung entsteht ein brennender Muskelschmerz (-25 auf alle Bewegungen).

Nachdem diese Folter kein Ende zu nehmen scheint und die Helden auch schon gut und gerne mit ihrem Leben abgeschlossen haben, erscheint der Mann von vornhin mit einer reich verzierten Lanze. Den Helden werden die Blusen aufgeknöpft und die Brust frei gelegt. Der Mann will gerade schon dem Ersten, den finalen Todesstoß versetzen, als ein Raunen durch die Menge geht. Dem letzten Helden wurde gerade die Bluse geöffnet und eine hölzerne Kette kommt zum Vorschein. Alle sind sehr erstaunt und die Schamanin stürmt vor und fängt an, auf den Mann mit der Lanze einzureden.

Bandasch ist der Mann mit der Lanze und der Anführer dieses Clans. Er ist mittleren Alters und extrem kräftig gebaut. Er ist eigentlich ein herzenguter Mensch und würde keiner Fliege etwas zu leide tun, aber er bangt um seine Kinder und hat deswegen sich zu diesem Opferritual entschlossen. Er ist ein konservativer Mensch und lässt sich ungern auf Spielchen ein und kann bisweilen sogar sehr stur bleiben.

Caschalie ist die Schamanin des Clans und hat Bandasch zu diesem Ritual geraten. Sie ist noch sehr jung, eigentlich noch ein Mädchen von vielleicht 15 Jahren. Sie erkennt die Kette als ein Symbol aus den alten Riten, welches über dem Ritual steht. Caschalie hat auch die Pfeile präpariert, mit denen die Helden angegriffen wurden. Auf den Pfeilen war ein starker Schlafzauber und zudem noch Zauber, der den Helden vorübergehend die Erinnerung vernebelt und die Sinne dämpft. Das hätte den Tod erleichtert.

Der Mann scheint nicht überzeugt und will sein Werk zu Ende bringen. Dann überschlagen sich die Ereignisse. Die Schamanin schneidet den Charakter los, den sie für am wenigsten verletzt hält, gibt ihm seine Waffe und spricht in seinem Namen eine Herausforderung „im Rahmen der alten Gesetze“ an Bandasch aus. Bandasch und der entsprechende SC müssen kämpfen.

Werte von Bandasch:

Gewinnt Bandasch, wird er den Helden nicht töten können, weil sich erneut Caschalie dazwischen wirft und um Gnade fleht. Jetzt erst wird er sie auch gewähren. Gewinnt der Held wird Caschalie wiederum für Bandasch um Gnade flehen und zwar in dem Moment, wo der tödliche, oder der finale Schlag erfolgt wäre. Auch der Held wäre gut beraten, Gnade vor Recht ergehen zu lassen. Direkt nach dem Kampf werden alle Helden los geschnitten und ins Zelt zurück gebracht. Caschalie umsorgt wie eine Mutter jeden Einzelnen und erzählt nun auch von der Kette und ihrer Bedeutung.

„Der Wind muss stets die Richtung ändern und niemals lange aus einer Richtung wehen. Tut er es nicht, so hat jemand die Windgeister schlafen geschickt und lässt nur einen der Windgeister für sich arbeiten. Gefährlich ist es alle Geister zusammen zu bringen, ihr habt gesehen was geschehen kann und es wird geschehen, wenn die anderen drei Windgeister wieder aufgeweckt werden und mitbekommen, was ihr vierter Bruder getan hat. Dann streiten sie sich und Nord-, Ost, Süd- und Westwind werden dann an einer Stelle losbrechen, um das alte Gleichgewicht wieder herzustellen. Nur der, der die Kette trägt, kann einem Windgeist ohne Scheu entgegen treten und nur er kann mit ihnen reden und sie wieder erwecken. Er muss es tun, denn außer ihm, kann es niemand.“

Bereitwillig wird Caschalie alle Fragen der Helden beantworten, die sie zu beantworten im Stande ist. Der Windgeist selbst ist dort zu finden, wo der Wind entspringt. „Geht immer dem Wind entgegen und

ihr werdet in finden.“ Mehrere Gründe sprechen dafür, daß die Helden gar nicht lange überlegen werden, ob sie es tun. Es gilt Unschuldige zu retten, einen Landstrich vor der Verwüstung zu bewahren und auch das eigene Leben zu retten, denn tun die Helden nichts, wird auch sie der drückend-warme Südwind austrocknen und mit schwarzem Staub bedecken. Nun gilt es, keine Zeit mehr zu verlieren, denn der Wind bläst stetig weiter und das Land versinkt unter dem schwarzen Staub.

Gegen den Wind

Genauer gesagt kommt der Wind aus Ostsüdost und in diese Richtung geht nun auch die Reise. Hoffentlich bleiben nicht all zu viele Verletzungen ob der Folter zurück, denn für die Helden wird es sehr hart und reich an Strapazen. Der Weg führt durch eine unwirkliche Taiga mit nur wenigen, trockenen Bodendeckern, scharfkantigen Steinen, Rissen im Erdboden und jede Menge schwarzem Staub, der in alle Ritzen kriecht. Es ist drückend warm und ein freies Durchatmen ist fast unmöglich. Vier unendlich scheinende Tage geht die Reise, bis die Gruppe am Fuße des Ephel Duath, dem Schattengebirge und Mordors nördliche Grenze, ankommen und feststellen, daß vor ihnen ein extrem schwieriger und gefährlicher Aufstieg in unbekanntes Terrain liegt. Der Wind nämlich, scheint wie Fön aus dem Gebirge abzufallen.

Die ersten Meter ist der Aufstieg noch unproblematisch, doch dann werden die Felswände glatter und steiler und die Möglichkeiten sicher voran zu kommen zusehends knapper. Es bedarf für jeden ansteigenden Charakter eines Wahrnehmungswurfes um sicher zu stellen, daß er nirgendwo daneben tritt. Das erzielte Würfelergebnis wird von 131 subtrahiert und das daraus resultierende Endergebnis stellt den Malus dar, welcher auf das folgende Klettermanöver angewendet wird. Einen Bonus kann nicht erreicht werden und das Klettermanöver wird als mittelschwer eingestuft. Jemand, der sein Manöver nicht schafft, stürzt ab und erleidet einen Sturzangriff. Die Höhe des OBs richtet sich nach dem zuvor erwürfelten Malus, der jetzt als OB fungiert. Dieser Sturz verursacht je einen kritischen Hiebschaden und einen kritischen Streichschaden, gleicher Schwere.

Anmerkung: Mindestens einmal sollte diese Aktion durchgeführt werden, wobei es allerdings nicht darüber hinweg täuschen sollte, daß es nur an einer Stelle im Gebirge so gefährlich ist. Verlieren die Spieler die Konzentration, oder setzen leichtfertig die Sicherheit ihres Charakters aufs Spiel kann die oben beschriebene Aktion auch mehrmals ausgeführt werden. Die Aktion kann auch gut als Disziplinarmaßnahme eingesetzt werden.

Verschiedene Begebenheiten folgen noch während des Anstiegs. Als nächstes Hindernis entpuppt sich eine enge Felsspalte, durch die der warme Wind extrem hindurch pfeift und dabei nicht nur den schwarzen Staub mit sich trägt, sondern auch allerlei kleine Steine mit aufwirbelt und sie wie winzige Geschosse durch die Luft katapultiert. Jeder Spieler würfelt zweimal mit dem W10 und multipliziert die Ergebnisse miteinander. Das Endergebnis ist gleichzeitig auch der entstandene Trefferverlust durch winzige Steinchen, die viele kleine, schmerzhaft Wunden hinterlassen. Ob Wunden evtl. sogar Treffer pro Runde, oder Abzüge verursachen, ist die Entscheidung des Spielleiters.

Die Sonne neigt sich inzwischen schon dem Untergang entgegen und von einem einigermaßen sicheren Rastplatz kann absolut keine Rede sein. Die Helden sind inzwischen am Ende ihrer Kräfte, ob der längeren Reise, dem inzwischen eingetretenen Wassermangel, dem immer stetig wehenden Wind und natürlich der drückend warmen Temperaturen, trotz der Höhe von gut 800 Metern bisher. Umso schwieriger wird deswegen auch der Kampf mit den beiden riesenhaften Bergtrollen, beide ca. 5 Meter groß, die von den Helden beim Abendbrot, einigen Bergziegen, gestört wurden. Wegen ihrer Größe und Reichweite treffen die Trolle mit einem Angriff immer zwei Helden, was auch für bewusste, oder bereits tote Helden, die im Weg liegen gilt. Da die Helden fix und fertig sind, handeln sie mit einem allgemeinen Malus von -20 auf alle Handlungen.

Werte der Trolle:

Es steht zu vermuten, daß die Helden diesen Kampf gewinnen und das ist mehr Lohn als sie denken, denn an die recht enge Felsplattform schließt sich die Trollhöhle an. Es riecht zwar nicht besonders gut, aber es ist einigermaßen kühl und es gibt frisches Schmelzwasser. Selbst das Fleisch der Bergziegen ist einigermaßen schmackhaft. Endlich also einmal eine wirkliche Pause für die Gruppe, zumal es auf ein, zwei Tage auch wirklich nicht ankommt.

Irgendwann geht der Aufstieg weiter, allerdings ist er jetzt nicht mehr so anstrengend und man kommt auch in diesem Gelände doch recht ordentlich voran. Plötzlich wird das gesamte Gebiet flach und eine Ebene erstreckt sich vor der Heldengruppe. Der Wind bläst darüber hinweg und nach vielen Tagen können die Helden mal wieder durchatmen, zu allem Überflus sogar noch frische Gebirgsluft. Gegenüber, am anderen Ende der Ebene befindet sie eine wehrhafte Festung mit drei Wällen, die in den Stein des weiter ansteigenden Gebirgsmassivs gehauen zu sein scheint. Weder Banner noch Flaggen wehen und kein Zeichen ist erkennbar. Natürlich können die Helden direkt auf die Festung zu marschieren, das Tor sprengen und die Festung stürmen. In diesem Falle werden sie von 2 bis 3 geflügelten Unholden attackiert, die sich hinter dem ersten Wall erheben und auf die Gruppe nieder gehen. Gelingt ihnen allerdings dieser martialische Auftritt, hat das im nachhinein schon noch Vorteile.

Werte eines geflügelten Unholds:

Es sollte also den Helden gelingen die Biester nieder zu machen, das Tor, welches doch schon recht wehrhaft ist zu zerstören und in den ersten Wall einzudringen. Danach sehen sie sich Charaktere einigen Orkbogenschützen gegenüber, die vom kleineren, zweiten Wall hinab feuern. Es gilt weiterhin einen, gut 3 Meter breiten Graben zu überwinden, der nur über eine Zugbrücke normalerweise überwunden werden kann und direkt vor dem zweiten Wall liegt. Danach müssen natürlich noch die Orks selbst niedergemacht werden und erst dann kann man gefahrlos durch den zweiten Wall, zum dritten Wall, bzw. der Festung selbst gelangen.

Werte eines Orks (Anzahl der Gruppenstärke anpassen) :

Der zweite Weg scheint zunächst der Einfachere zu sein, denn wenn die Helden die Ebene am Rand entlang gehen und sich der Festung in Deckung nähern, ist linksseitig mit sogar relativ wenig Aufwand eine Geheimtür zu finden. Sie ist mittelschwer zu finden, allerdings sehr schwer (-20) zu öffnen. Sie führt direkt in den zweiten Ring hinter dem zweiten Wall. Es scheint alles ruhig, aber wenn die Helden am Hauptportal angekommen sind passiert das Furchtbare. Das Haupttor geht auf und ein größerer Wachtrupp Orks rennt auf die Helden zu und geht sofort zum Angriff über. Zusätzlich kommen noch die Bogenschützen auf dem zweiten Wall, die auch noch zu feuern beginnen. Die Helden sehen sich also einer Drei-zu-eins Übermacht gegenüber und müssen wirklich schwer kämpfen.

Anmerkung: Übrigens, lieber Spielleiter... niemand hindert sie auch noch einen, oder gar alle geflügelten Unholde einzusetzen. In diesem Abenteuer wird das Finden eines Geheimganges ausnahmsweise mal nicht belohnt, sondern es kann übel für die vorsichtig vorgehenden Charaktere enden. Verkaufen sie ihren Spielern ruhig die Möglichkeit eines direkten Angriffs und machen sie diese Variante schmackhafter, als die „Anschleicherei“.

Sollten die Helden direkt und mit Macht eingedrungen sein, haben sie schon einige Kämpfe und Hindernisse hinter sich und werden bestimmt nun auch das Tor zur Festung entsprechend wuchtig versuchen aufzubekommen. Auch das sollte, mit etwas Einfaltsreichtum, kein Problem sein und die Orks, die bei Variante 2 angreifen würden, tun das jetzt nicht, haben Panik in den Augen, werfen ihre

Waffen und Schilde weg und laufen feige und unter furchtsamen Gejohle davon. Der Weg in die Festung ist nun frei und die Helden können zunächst ungehindert hinein.

Das Erwachen der vier Winde

Von der großen, dunklen Halle führen links und rechts an der Wand zwei recht breite Steintreppen im Bogen nach unten. Acht steinerne Säulen säumen den Weg zum Kuppelsaal, in den die Halle an ihrem Ende übergeht. Der Kuppelsaal und auch die Halle davor sind absolut leer. Im hinteren Teil des Kuppelsaals liegen mehrere Türen, die in die hinteren Höhlen, direkt im Fels führen. Diese sind nicht weiter von Belang. Im Kuppelsaal ist es durch Windgeräusche extrem laut.

Anmerkung: Wiederum stellt das Abenteuer den Instinkt der Spieler auf eine Probe, denn wenn sie zunächst nach unten gehen bringt das einen eindeutigen Vorteil mit sich, denn sie erfahren den Aufenthaltsort der drei schlafenden Windgeister und müssen nachher nicht erst lange suchen und überlegen, wie diese wohl zu befreien sind.

Kurz nachdem die Helden eingetreten sind, hört der Charakter, der die Kette trägt Caschalias Stimme in seinem Kopf, die ihm sagt: „Nur wenn die Winde sich ohne Hindernis vereinen können, könnt ihr siegreich sein. Doch bedenkt die wilde Kraft und furchtbare Wut der Winde, wenn sie erfahren, was geschah. Sie werden zwischen euch und ihrem Peiniger keinen Unterschied machen und nur der, der die Kette trägt, kann ohne Furcht sein, denn ihm kann nichts geschehen.“

Unter dem Saal liegt ein Raum in dem drei grünlich-transparente Würfel, auf der Spitze stehend und sich in der Luft langsam drehend, befinden. Es handelt sich um ein magisches Kraftfeld, welches nur mit entsprechender Gegenmagie gebannt werden kann. Es handelt sich um Leitmagie und das Feld verteilt kritische, elektrische Schäden an jeden, der das Feld unsachgemäß behandelt. In diesen Würfeln befindet sich auf den ersten Blick nichts. Mit dem zweiten Blick erkennt man allerdings die Windgeister, die sich schlafend hin und her winden und jedes Mal schmerzverzerrt zusammen zucken, wenn sie gegen die Wand des Kraftfeldes stoßen.

Wenn die Helden langsam in den Kuppelsaal vordringen, löst sich aus dem Dunkel einer Ecke eine schwarze Gestalt. Es ist Rizzen, der fünfte der niederen Ringgeister und Dunkelelb.

Anmerkung: Der Charakter Rizzen entstammt meiner eigenen Rollenspielgruppe und war mal ein SC von einem meiner Spieler. Er ist der Schwächste der fünf niederen Ringgeister und seines Zeichens Assasine. Zumindest sollen die Helden das denken. Aber mal logisch nachgedacht werden sie heraus finden, daß Rizzen keinen niederen Menschenring tragen kann, da er ein Elb ist. Die Helden wollen die niederen Ringe und das macht sich Rizzen zu Nutze um sie immer aufs Neue anzulocken.

„Ist es euch also gelungen gegen den Wind anzukämpfen... glaubet mir, daß war lange noch nicht alles, denn der Südwind gehört mir und ich werde euch dorthin zurück blasen, von wo ihr gekommen seit.“

Aus den hochgereckten Händen von Rizzen strahlen zwei magische, grünliche Ketten in Richtung der Kuppel und umschlingen den dort befindlichen Windgeist, der bisher in unglaublicher Weise gen Norden geblasen hat. Nun lenkt Rizzen den Windgeist wie eine Marionette einhändig gegen die Charaktere. Diese wiederum müssen nun drei Aufgaben zur selben Zeit lösen, um erfolgreich zu sein. Der Windgeist muss bekämpft werden und durch seine nur halbmanifestierte Struktur und seine Geschwindigkeit, dürfte das ziemlich lange dauern (verliert nur Treffer). Rizzen muss so abgelenkt werden, daß er die Kontrolle über den Windgeist verliert und die drei anderen Windgeister müssen freigelassen werden, ab dem Moment, wo Rizzen nicht mehr die Kontrolle hat. Rizzen selbst kämpft natürlich auch noch, was die ganze Sache auch nicht leichter macht.

Werte eines Windgeistes:

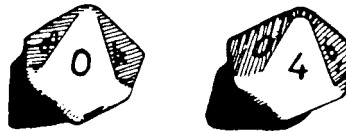
Der Windgeist verteilt Windstöße, die jemanden entweder zu Boden, oder gegen das nächste Hindernis werfen. Angriff auf ATS 1, verursacht kritische Hiebschäden (stets +10 Treffer extra) .

Das Freilassen und Erwecken der anderen drei Geister setzt voraus, daß die Helden über entsprechende Magie verfügen. Das Kraftfeld besitzt die 30. Stufe und ist nur durch entsprechende Gegenmagie (Bannung) , oder die Zerstörung eines mächtigen Artefakts (eine Art Rückkopplung) möglich. Zur Not geht auch ein machtvoller Strahlspruch. Sinkt das Kraftfeld, erwachen die Geister und sind rasend vor Zorn. Sie attackieren ihre Befreier einmal um dann sofort nach oben in den Kuppelsaal zu entschwinden, um sich mit dem letzten wieder zu vereinigen und das Gleichgewicht der Kräfte wieder herzustellen. Nun wird es gefährlich für die Helden, denn die Kräfte, die nun frei werden zerstören die Festung und sprengen sie auseinander.

Alle Helden müssen eine Wahrnehmungsprobe ablegen. Diese ist –20 modifiziert und nur wenn diese gelingt entdeckt der jeweilige SC die hölzerne Kette, die im Eifer des Gefechts auf den Boden gefallen ist und unbehelligt dort liegt. Ein kurzer Satz und man kann sie berühren. Jedem sollte klar sein, das es sich bei dieser Kette um die letzte Rettung handelt. Jeder der nicht innerhalb der nächsten Sekunden die Kette berührt um sie an sich bringen zu wollen erleidet die Auswirkungen des Schadens, welcher durch die Erweckung der Winde entsteht. Dabei handelt es sich um einen Angriff auf ATS 1, dessen OB bei 100 liegt. Es zählt kein DB und kein magischer Schutz. Der Schaden verursacht die fünffachen Trefferpunkte und den dreifachen kritischen Schaden, wobei es sich um Hieb- und Stoßschäden handelt.

Dann ist schlagartig alles vorbei und es ist fast schon still. Haben die Helden Rizen im normalen Kampf besiegt, gehört der nächste niedere Menschenring ihnen. Haben sie ihn nicht besiegt, zeugt nur noch ein bisschen schwarzer Stoff davon, daß er da gewesen ist. Dann wird er zurückkehren.

Die Winde sind also wieder im Einklang und dem Landstrich der Logath droht nun keine Gefahr mehr. Die Helden sind ein weiteres Mal (hoffentlich) siegreich gewesen und das (hoffentlich) auch ohne größere Verluste.



Ende

© by Jan Hendrik Kleffmann. Alle Rechte vorbehalten
Juni 2004