

Die Orkhöhle

Eine Zauberprüfung

von
Joc

Vorwort

Die Orkhöhle – Eine Zauberprüfung ist entstanden um dem Thaumaturgen unserer Gruppe die Möglichkeit zu geben dem Konvent, der lidralsichen Magierakademie, im Range eines Adepten beizutreten.

Sie ist ein unspektakuläres Rätsel, das mit dem Einsatz von etwas Magie gelöst werden kann. Insgesamt ist es darauf ausgelegt auch nach vielen Fehlern noch bestanden werden zu können. Ein wenig erfahrener Spieler kann so das Anwenden von Magie kennenlernen. Z.B. den Aufbau und das Analysieren von Thaumagrammen, den Konflikt zwischen Unsichtbarkeit und erneutem Zaubern, oder die Anwendung von Zaubersalzen.

Man beachte zudem, dass das eigentliche Verfahren des Konvents ein Jahr Lehrzeit bei einem Magier und das Erlernen eines Zaubers wäre, der zur Abschlussprüfung einmal erfolgreich gewirkt werden müsste. Wenig fordernd für einen Grad 3 Charakter, und begrenzt spannend, daher eine spielbare Lösung, die den Thaumaturgen vor ein paar Probleme stellt.

Manche Elemente, wie z.B. der Zündmechanismus des Thaumagramms, oder die Variante von Versetzen der Thaumagrammsiegel, gehen über die im Arkanum beschriebenen Beispiele hinaus. Die gestellten Aufgaben sollen schließlich nicht durch reines Arkanum-Wissen gelöst werden, und dürfen durchaus veblüffen. Die Möglichkeiten des Konvents übersteigen eben diejenigen, die Spielfiguren offen stehen.

Zum Zweiten ist das Szenario auf die Fähigkeiten von Drogosch zugeschnitten.

Beides mag für die eigene Spielweise, oder Spielgruppe, unpassend erscheinen, kann vielleicht aber dennoch als Anregung zur eigenen, besseren Zauberprüfung, oder einem Rätsel dienen.

Wer Kritik üben, oder Ideen einbringen möchte, kann dies gerne per PN an mich im Midgard-Forum tun.

Viel Spaß beim Nachspielen, oder selbst Schreiben,

Joc

Die Orkhöhle

Der Hintergrund

Dogrosch Silberzunge streicht sich nervös durch seinen Zwergenbart.

Schon seit geraumer Zeit war es sein Wunsch dem „Covendo Mageo de Cevereges Lidrales“ beizutreten, und in den Genuss des grandiosen Labors und der beeindruckenden Bibliothek zu kommen. Doch waren seine schriftlichen Anträge stets unter Vorwänden abgewiesen worden.

Nun hatte es sich ergeben, dass ihm ein einflussreicher Kaufmann in Tura einen dicken gefallen schuldig war, und ihm somit als Fürsprecher und Leumundszeuge Zugang zum elitären Kreis der Magiergilde verschaffen konnte.

Doch verlangte das bürokratische Reglement der Gilde, dass er ein Jahr lang als Lehrling bei einem angesehenen Meister der Gilde zu dienen, und eine lächerlich simple Prüfung zu bestehen hätte, bevor er als Adept und tatsächliches Mitglied anerkannt wäre.

Er Dogrosch ein Lehrling? Eine Frechheit! Schließlich hatte er bereits üble Halsabschneider und finstere Kreaturen mit seiner Magie bezwungen. Außerdem müsste er ein ganzes Jahr auf spannende Expeditionen verzichten - wie soll sein Hort so jemals wachsen?

Durch das Einwirken seines Gönners, und ein paar Geschenken an einzelne Gildenmitglieder, konnte er den Rat dazu bewegen eine besondere Prüfung anzusetzen.

Würde er diese bestehen, wäre er umgehend als Adept angenommen. Andernfalls könnte er sich frühestens nach Ablauf eines Jahres erneut einem ähnlichen Examen unterziehen.

Die Prüfung

Zunächst wurde Dogrosch streng kontrolliert, denn zur Prüfung durfte er nur seinen Dolch, sowie für jeden seiner Zauber drei Anwendungen, beziehungsweise vorbereitete Runenstäbe, mitführen.

Und jetzt ist es soweit. Das dreiköpfige Gremium steht vor ihm. Prüfungsleiter Magus Luzius ergreift das Wort: „Dogrosch Silberzunge, um 12 Uhr Mitternacht beginnt ihr Examina a Adeptum Extraordinaris. Geprüft werden Befähigung zum Wirken von thaumaturgischer Zauberei, sowie Beobachtungsgabe, Kombinationsgabe und allgemeines Denkvermögen.

Sie werden einen Raum betreten, und Ihre Aufgabe besteht darin, diesen Raum innerhalb von vier Stunden lebend, und durch einen anderen Zugang zu verlassen, als denjenigen, durch den sie ihn betreten haben.

Beachten Sie, dass der Konvent über außerordentliche magische Möglichkeiten verfügt, und denken Sie zuerst und zaubern erst dann. Ihre Prüfung ist: DIE ORKHÖHLE!“

Luzius übergibt dem Zwerg das Dokument mit den Prüfungsaufgaben.

Zwei Lehrlinge heben eine runde Steinplatte mit einem Meter Durchmesser aus dem Boden, und lassen eine Leiter hinab. Rotes Licht scheint durch die Öffnung.

Dogrosch klettert hinunter, und steht genau in der Mitte eines achteckigen Raumes.

Rasch wird die Leiter nach oben gezogen, und die Öffnung wieder verschlossen,.

Von den vier breiten Steinwänden starren ihn riesige Orkfratzen an.

„Was nun?“, murmelt Dogrosch in seinen Bart.

Dogrosch Silberzunge

Zwergentaumaturg

LP17 AP18 Gr3
Gw 12 St 92 In 94 B20 OR
Abwehr+10 Resistenz+18/18/13

Angriff: Dolch+6(1W6+1), Raufen+6 (1W6-2)

Besonderheiten: Robustheit+9, Nachtsicht+8

Fertigkeiten: Dvarska+19/13, Neuvalinga+14/12, Zauberkunde+9, Thaumagraphie+7, Lesen von Zauberschrift+6, Meditieren+6, Beredsamkeit+8, Schätzen+4, Baukunde+9

Zaubern+15:

Siegel: Macht über das Selbst, Handauflegen, Stärke, Unsichtbarkeit

Runenstäbe: Bannen von Dunkelheit, Windstoß, Frostball

Salze: Funkensalz, Blicksalz, Niessalz

Das Spiel beginnt

Dogrosch steht nun im Mittelpunkt des achteckigen Raumes. Dieser ist 3m hoch, und der Abstand zwischen zwei breiten Wänden beträgt 7m. D.h. Der Zwerg ist 3m von jeder Wand mit Orkfratze entfernt. Exakt im Mittelpunkt befindet sich auch das Thaumagramm, auf dem der Prüfling somit steht.

Der SL sollte hier die aufgeklappte Raumübersicht aushändigen, oder, wer möchte, die Wandpläne für ein 1“ Raster auf Karton aufkleben und damit den Raum darstellen. Dann aber unbedingt das Thaumagramm sichtbar auf dem Bodenplan einzeichnen. Bei der Gestaltung besser auf Sterne und Sonnen verzichten, um den Spieler nicht unangemessen in die Irre zu führen. Details sind nicht notwendig, der Spieler sollte aber in der Lage sein zu erkennen, dass es sich um ein Thaumagramm handelt.

Zusätzlich erhält der Spieler das Handout „Prüfungsaufgaben“, und schon kann es losgehen.

Betrachtet Dogrosch die steinernen Orkfratzen, so erkennt er, dass sich in ihrer Stirn eine Aushöhlung befindet, in der jeweils eine Kerze mit roter Flamme steht. Die Aushöhlung selbst ist ein Spiegel, der das Licht der Kerze im gesamten Raum verteilt.

Eine genauere Untersuchung ist jedoch nicht möglich, denn sobald der Zauberer das Thaumagramm verlässt, wird er von magischer Hand wieder zur Mitte des Raumes

zurückgezogen, und landet unsanft auf seinem Hinterteil, wodurch er einen AP verliert (siehe S.5 Das Thaumagramm).

Die Lösung

So einfach die Lösung erscheinen mag, so schwer ist es doch den Einstieg zu finden.

Der Spieler sollte genügend Zeit zum nachdenken bekommen. An das 4 Stunden Limit werden ausschließlich Handlungen der Spielfigur, also Zeit für das Anfertigen von Zaubersiegeln, Untersuchen des Thaumagramms, usw. angerechnet. Nur wenn der Spieler außergewöhnlich passiv bleibt, kann ihn der SL mit ein paar verstrichenen Minuten zum Handeln anspornen.

Das Gedicht

Eigentlich steht alles in den Prüfungsaufgaben. Hier ist irgendwo ein Wächter, versteckt hinter vier falschen Sonnen, der Tag und Nacht wacht (also auch in Dunkelheit). Sein Schlund soll der richtige Mund sein, und den Schlüssel zur Pforte geben Worte preis, die der Himmel kennt.

Doch welchem Problem soll man sich zuerst annehmen? Darüber gibt der Refrain der Prüfungsaufgaben aufschluss. Dieser kann sich nur auf die Strophen beziehen, da die Reime nur bis drei zählen, und im Raum alles mindestens viermal vorkommt. Zudem gibt es auch nirgendwo Anhaltspunkte im Raum, die irgendeine Zählweise zuließen.

ZWEI IST EINS UND DREI IST ZWEI – also Strophe

zwei als erstes und die dritte Strophe als zweites angehen.

EINS IST EINS FÄFIRLEFIX,
DIESE LOGIK FÜHRT ZU NIX – also nicht gleich mit der ersten „Aufgabe“ beginnen.

EINS IST DREI UND DREI IST ZWEI – Die erste Strophe als drittes, und die dritte Strophe als zweites. Das deckt sich wunderbar mit den ersten beiden Varianten des Refrains.

Aufgabe 1

VERSTECKT SICH VOLL WONNEN
HINTER VIER FALSCHEN SONNEN.
DOCH NUR SEIN MUND .
IST DER RICHTIGE SCHLUND.
WAS KANN MAN DA NUR MACHEN?

Dass es sich bei den vier falschen Sonnen um die Kerzen handelt, wird der Spieler rasch bemerken. Dahinter befinden sich schlicht Spiegel, und eine nähere Untersuchung ist nicht möglich, da das Thaumagramm ein längeres Verlassen unmöglich macht. Bleibt eigentlich nur die Option die vier „falschen Sonnen“ auszupusten. Dies ist mit Windstoß leicht möglich, allerdings ist dieser Zauber nur dreimal vorhanden. Der Spieler muss also noch eine andere Lösung finden, z.B. die letzte Kerze mit einem Frostball ausschießen.

Einen kleinen Haken hat die Sache dennoch. Anschließend ist es dunkel. Sollte der Spieler dann das Thaumagramm näher untersuchen wollen, benötigt er dafür selbstverständlich Licht (mind. 30 Minuten), was ihm einiges an unnötigen Zaubern und AP kosten würde.

Davon abgesehen, ist hiermit die erste Aufgabe brilliant gelöst. Zur Belohnung erkennt der Zwerg in der Dunkelheit, dass ihn der Orkschädel in Wand E mit nervösen, rot leuchtenden Pupillen (bislang durch das rote Licht der Kerzen verdeckt) anstarrt, und jede seiner Bewegungen zu verfolgen scheint. Der Wächter ist entlarvt!

Aufgabe 2

DER SCHLÜSSEL ZUR PFORTE
IST KEIN GEDICHT.
DOCH DER HIMMEL KENNT WORTE,
IM RICHTIGEN LICHT.
DOCH WO NUR?

Mit „Himmel“ ist die Decke des Raumes gemeint. Um genau zu sein die Fläche, die mit dem „Kanaldeckel“ abgedeckt wurde. Das richtige Licht ist magisch erzeugtes Licht. Es spielt dabei keine Rolle ob es über Bannen von Dunkelheit oder Funkensalz erzeugt wird. Sollte der Spieler nicht sofort auf die Stelle über seinem Haupt achten, kann er auch eine Wand für 5 Minuten, oder die gesamte Decke/den Fußboden für 10 Minuten Zeitaufwand im Licht absuchen.

Gegebenenfalls muss er dann mehrfach Bannen von Dunkelheit oder Funkensalz zaubern. Hat er die Stelle gefunden, und wird diese durch magisch erzeugtes Licht erhellt, erscheint dort, ebenfalls in rötlich leuchtenden Lettern, das Wort „Hatschi“ (wie die Pupillen des Wächters ist dies erst möglich nachdem die Kerzen ausgeblasen wurden. Vorher überdeckt das rote Licht die leuchtenden Buchstaben). Der Schlüssel zu Pforte ist gefunden!

Dieser Hinweis kann sich nur auf die Anwendung von Niessalz beziehen. Also dem Wächter eine Portion in die Nase verpassen. Das kann geschehen, indem Drogosch mit einem EW:Werfen+8 ein Säckchen Niessalz auf die Nase des Wächters schleudert und aktiviert. Verfehlt der Thaumaturg sein Ziel, zerplatzen die Säckchen nicht, sondern rutschen die Wand entlang zu Boden – außerhalb der Reichweite des Zauberers solange das Thaumagramm wirkt.

Sollte Drogosch alle Würfe verfehlen, oder ist der Spieler besonders clever, kann er natürlich auch erst Aufgabe 3 Lösen, bequem verfehlt Zaubersalz-Säckchen vom Boden aufheben, und direkt in die Nase reiben.

Ist dies geschehen, und das Salz aktiviert (die Orknase hat keine Resistenz), versinkt die Steinplatte des Maules im Boden, und gibt den Ausgang, der nur noch von einem dunklen Vorhang verdeckt wird, frei.
Die Pforte steht offen!

Aufgabe 3

EIN WÄCHTER WACHT,
OB TAG OB NACHT,
ÜBER SEINEN FREUNDESKREIS.
WIE BRINGT MAN SICH AUS SEINEM SINN?

Ein Wächter mit Augen lässt dich nicht aus dem Freundeskreis (Thaumagramm), und du musst dich aus seinem Sinn bringen. Hier liegt „aus den Augen aus dem Sinn“ nahe.

Dies kann beispielsweise durch Blicksalz erfolgen. Schon kann der Zwerg das

Thaumagramm für 10 Sekunden verlassen ohne zurückgeschleudert werden. Genug Zeit um durch die offene Pforte zu treten.

Alternativ, allerdings für erheblich mehr AP, funktioniert auch das Siegel Unsichtbarkeit. Doch vorsicht! Der Wächter wacht „Tag und Nacht“, und die Aufgabe heißt „die Orkhöhle“, was bedeutet, die Orkaugen sehen im Infrarotbereich. Der Spieler muss beachten, die richtige Anzahl AP für die geeignete Form von Unsichtbarkeit aufzubringen. Ist die Pforte noch nicht geöffnet (siehe Aufgabe 2), ergibt sich ein weiteres Problem. Unsichtbarkeit erfordert stetige Konzentration, und spätestens wenn der Zauberer das Niessalz aktiviert, wird er sichtbar, landet wieder im Thaumagramm, und verliert einen AP. Wegen diesem Effekt ist diese Aufgabe als Letzte angedacht.

Tritt Drogosch durch den dunklen Vorhang, ist die Prüfung bestanden. Die Adepten der Gilde empfangen ihn applaudierend und gratulierend.

Sieg

Magus Luzius, der den Vorgang mit einem Dschinnie-Artefakt aufmerksam verfolgte, nutzt die Gelegenheit für eine Rede zum Thema „Verlangen und Unterstützen“, die Blaugraue Kutte wird überreicht, und ein Schriftstück, das Auskunft über den neuen Status des Zauberers gibt, ausgehändigt.

Die Folgen

Magus Luzius steht zu seinen Worten, und Prüflinge, die besonders erfolgreich abschneiden, erwartet besondere Förderung.

In diesem Szenario werden keine AEP, ZEP oder PP für angewendete Zauber und Fertigkeiten vergeben, da einfache Wege besonders belohnt werden sollen. Stattdessen erhält der Prüfling die Chance direkt einen neuen Zauber, ohne EP-Aufwand oder Goldkosten zu erlernen.

Je weniger AP der Zauberer aufgewendet hat um die Prüfung zu bestehen (einschließlich velorene AP durch das Thaumagramm), desto üppiger kommt ihm die Gilde entgegen.

8AP verbraucht **Hokuspokus eximium**

Der Zauberer zeigte ganz außergewöhnliches Potential, und darf in einem Intensivkurs umgehend ein großes Siegel seiner Wahl erlernen. Dies ist unter Magus Luzius bislang noch keinem Lehrling gelungen.

9-12AP verbraucht **Hokuspokus valde Laudabile**

Hervorragende Leistung, für die der Püfling ein Siegel seiner Wahl der Stufe 2 erlernen darf

13-16AP verbraucht **Hokuspokus Laudabile**

Gelungene Anwendung von Magie, die durch das Lernen eines Siegels der Stufe 1 nach Wahl belohnt wird.

17+ AP verbraucht **Hokuspokus indoneum**

Bestanden. Der Prüfling darf an dem dreitägigen Seminar "Thaumagramme im Wandel der Zeit" teilnehmen, in dem er sich 25 ZEP aneignet.

Insuffizienter

Nicht bestanden. Der Prüfling konnte die Aufgaben nicht innerhalb von 4 Stunden lösen und befand sich nach Ablauf immer noch in der Orkhöhle, oder er brachte sich durch seine Zauberei, oder einen kritischen Patzer, in große Gefahr, und musste über die Öffnung in der Decke gerettet werden. Magus Luzius weist darauf hin, dass der Bewerber in einem Jahr nochmals zu einer ähnlichen Prüfung antreten dürfe. Er ermahnt den Thaumaturgen dazu diese Zeit für intensive Studien zu nutzen.

Das Thaumagramm

Eine wichtige Rolle in der Prüfung spielt das Thaumagramm am Boden in der Mitte des Raumes. Es ist mit einem Meter Durchmesser größer als gewöhnlich.

Es handelt sich um ein Mehrfachthaumagramm mit Zünder, Auslöser, 11-mal einer Variante von Versetzen, und zuletzt 3-mal Schlaf, dass mit Zauben+25 wirkt.

Der Zünder ist an drei Bedingungen geknüpft:

1. Person befindet sich im oktogonalen Raum.
2. Zugleich nicht im Thaumagramm
3. Zugleich in Sicht der Orkaugen.

Sind alle drei Bedingungen erfüllt, werden zunächst die veränderten Versetzen-Zauber

Aktiviert. Diese versetzen die betroffene Person umgehend zurück in den Kreis des Thaumagramms, und zwar derart ruckartig, dass dieser auf dem Hintern landet und einen AP verliert. Dem Verzauberten selbst kommt es vor, als würde er von unsichtbarer Hand zurückgeschleudert. Die 1-Sekunden-Zauber werden umgehend nacheinander ausgelöst, so dass selbst bei einmalig gelungener Resistenz kaum Zeit für bedachte Handlungen verbleibt.

Wurden alle 11 Versetzen ausgelöst, zündet das Thaumagramm nacheinander seine drei Schlafzauber, und nur enormes Würfelglück beim Resistenzwurf kann noch verhindern, dass der Prüfling den Rest seiner Prüfzeit schlummernd verbringt, und nicht besteht.

Dass es sich um ein Mehrfachthaumagramm mit 16-Strahligem Polygramm handelt, erkennt Drogosch sofort bei Betrachtung, falls dies dem Spieler nicht selbst bereits aufgefallen ist.

Der Zwerg kann darüber hinaus versuchen es mit einem EW:Lesen von Zauberschrift zu analysieren. Er muss zunächst festlegen ob er den Zünder, oder die Siegel untersuchen möchte. Hierfür benötigt er jeweils 30 Minuten, und ausreichend Licht. Anschließend wird offen der EW gewürfelt. Der Thaumaturg darf misslungene Untersuchungen so oft wiederholen wie er möchte, doch jede erfordert erneut 30 Minuten. Fällt ein kritischer Misserfolg muss er die Analyse des betroffenen Parts ergebnislos abbrechen. Die Zeichen übersteigern seine Kenntnisse.

Ein gelungener EW:Zauberschrift beim Zünder verrät Bedingung 1 und 2, und lässt erkennen dass es eine dritte „zugleich“ Bedingung gibt, die erfüllt sein muss, und deren Ursprung außerhalb des Thaumagrammes liegt.

Die vollständige dritte Bedingung kann nur durch einen kritischen Erfolg durchschaut werden.

Durch einen gelungenen Erfolgswurf auf die Siegel des Thaumagramms erfährt der Zauberer, dass es sich 11-mal um eine bizarr veränderte Variante von Versetzen handelt, und danach 3-mal Schlaf ausgelöst wird.

Nur bei einem kritisch gelungenen Wurf durchschaut der Zwerg zusätzlich, dass dieses Versetzen auch außerhalb des Thaumagrammes wirken kann, und ihn stets in den Kreis zurückbefördern wird.

Abschließendes

Wer sich sehr daran stört, dass der Versetzensauber frei im Raum funktioniert, kann den Boden mit 50cm*50cm Fliesen mit magischer Symbolik ausschmücken. Dann wird Bedingung 1 durch "Person berührt mindestens eine Fliese" ersetzt. Mir hat diese Lösung nicht gefallen, weil der Spieler dadurch verführt wird sich lange mit diesen Symbolen zu befassen, oder er versucht irgendeinen besonderen Weg über den Boden auszuknobeln.

Daneben kann sich der SL überlegen, ob er für die Thaumagrammzauber überhaupt Erfolgswürfe und Resistenzwürfe durchführen

möchte. Im Grunde ist es wenig ergiebiges herumgewürfle, dass den Spieler womöglich unnötig irreführt, und dem Konvent wäre es durchaus zuzutrauen die Zauber zielsicher auf ihr Opfer abzustimmen. Das ist Geschmacksache.

Eine weitere Alternative wäre, dass der Prüfungsausschuss dem Anwärter auferlegt während des Examens ein Amulett zu tragen das die Resistenzen für Umgebungsmagie und Körpermagie reduziert, oder ausschaltet. Wer mächtigere Zauberer in ein solches Szenario verwickeln möchte, wird auf ähnliches zurückgreifen müssen.

Erwähnenswert ist noch die Anzahl der AP. Dogrosch darf selbstverständlich Handauflegen anwenden, oder auch, wenn genug Zeit verbleibt, eine Meditation der Entspannung versuchen. Luzius wertet dies nicht negativ, sondern als Anwendung aller verfügbaren Techniken. Es ist eben nur eine Adeptenprüfung. Er will schlicht ein wenig gewirkte Zauberei sehen, idealerweise effektiv eingesetzt. Wer in solche AP Nöte gerät hat jedoch kaum Chancen auf eine gute Bewertung.

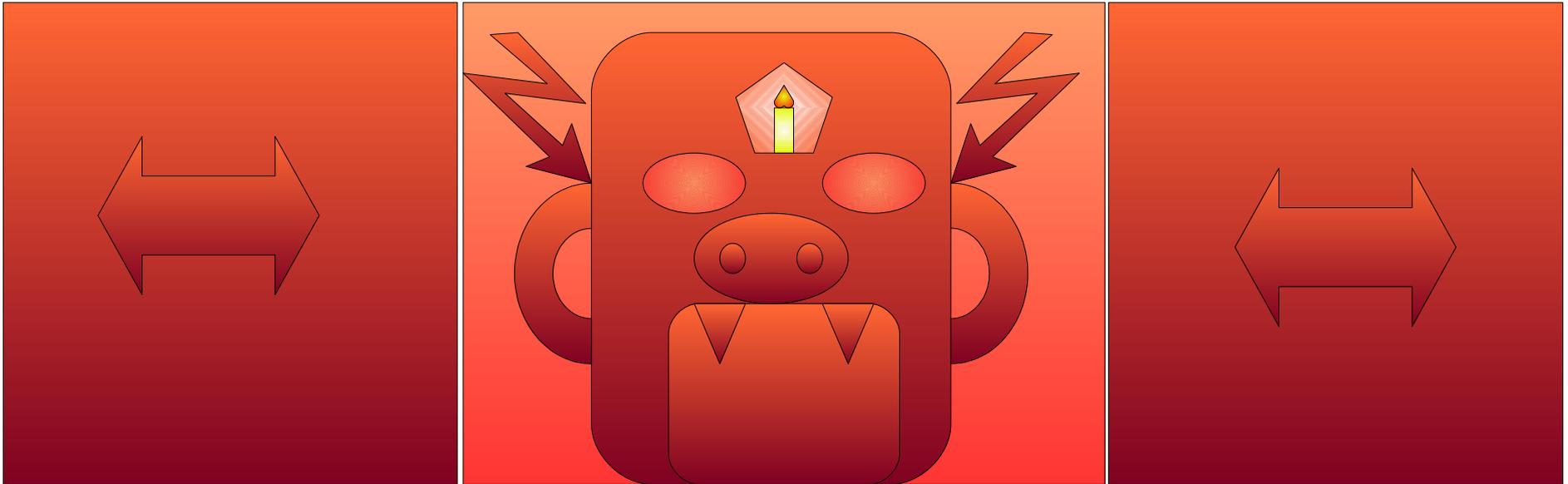
Wer ein ähnliches Szenario verschärfen will, kann diese Option natürlich verhindern, oder gleich eine Prüfungszeit wählen, die eine solche Meditation unmöglich macht.

Bei Magiern mit höherem Erfolgswert für Zaubern wäre es angemessen, die AP-Staffelung für die Bewertung enger zu fassen, oder den Zaubern eine Resistenz entgegen zu stellen. Wer die Prüfung erheblich erleichtern

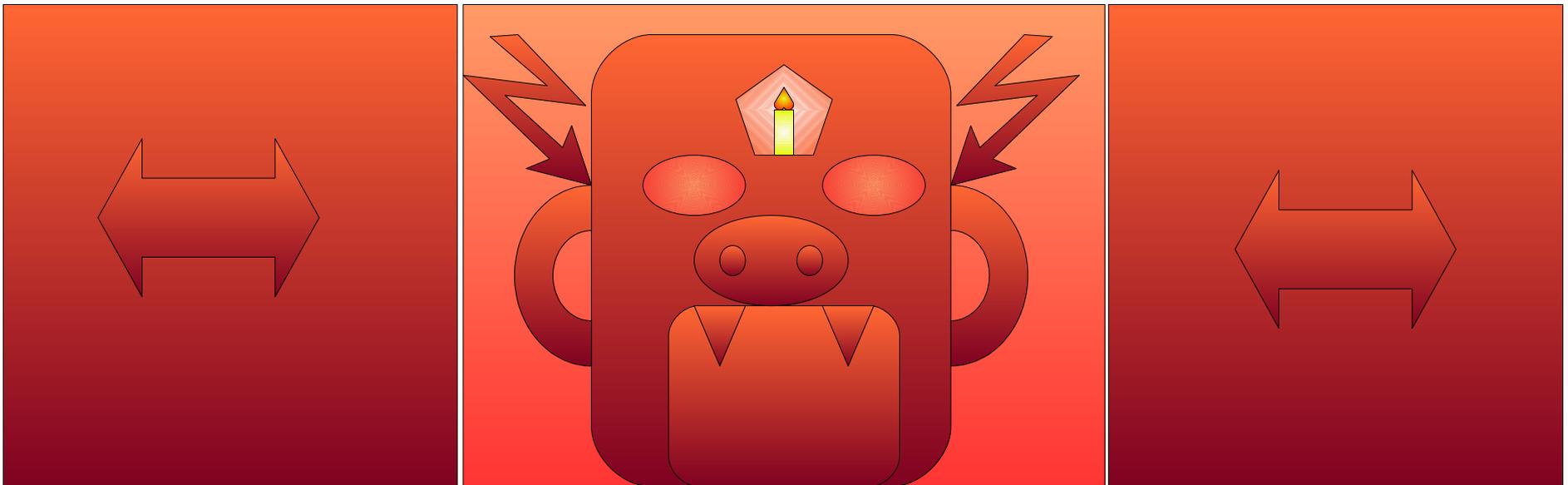
möchte, kann für die EW:Lesen von Zauberschrift des Thaumagrammes auch nur 20 oder gar 10 Minuten Zeitaufwand ansetzen.

Bei anderen Thaumaturgen ist vorher noch zu Überdenken, ob sie wegen der Begrenzung der maximal mitführbaren Runenstäbe auch in der Lage sind alle Zauber 3-mal dabei zu haben. .

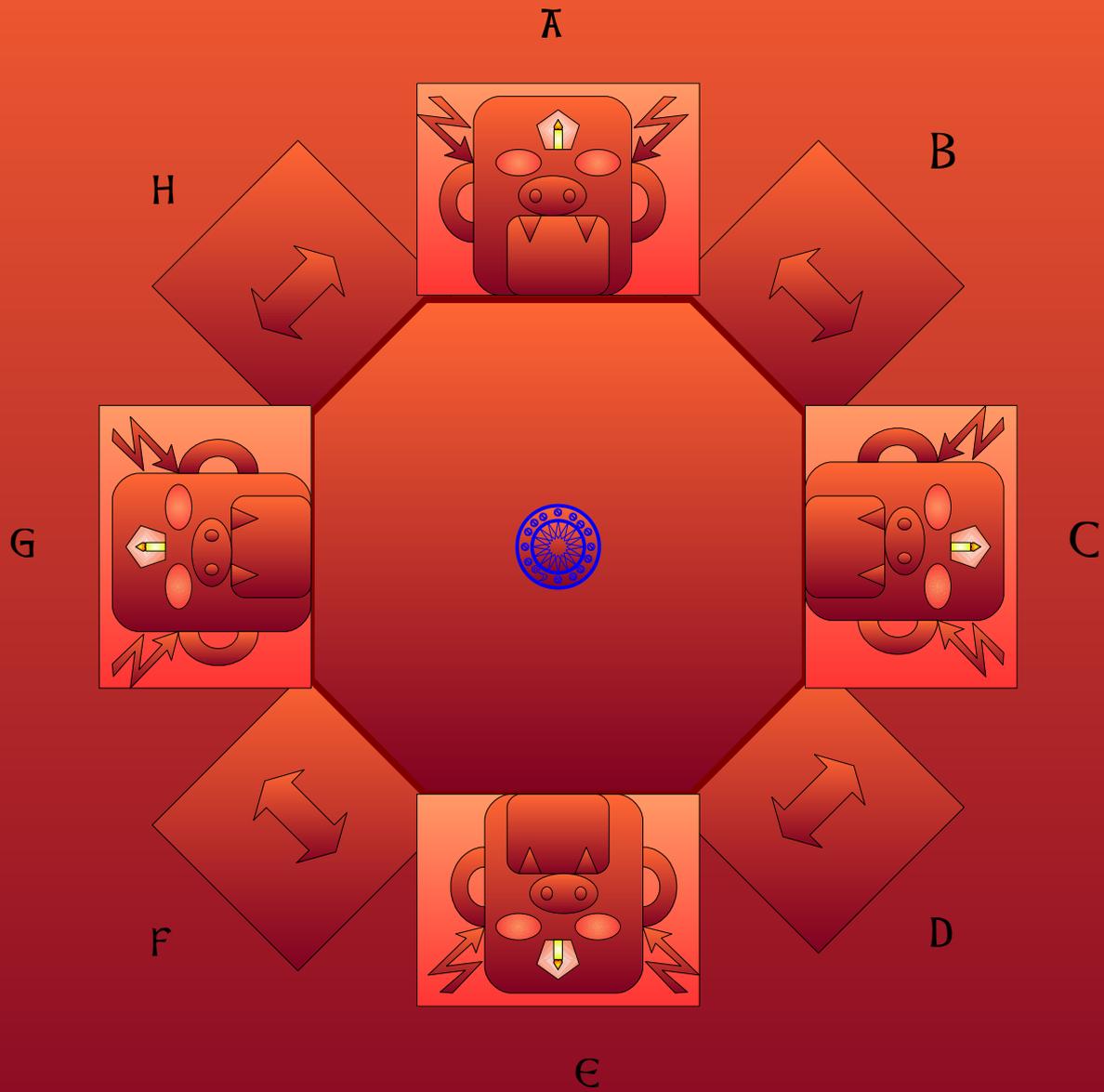
Unser Dogrosch Silberzunge hat übrigens mit Hokuspokus Laudabile bestanden.



WANDPLAENE für 1 " BODENPLAN



RAUMUEBERSICHT AUFGEKLAPPT





Handout magische Lettern

PRÜFUNGSAUFGABEN

Zwei ist eins und Drei ist zwei
IN DER ZAUBERMEISTEREI

EIN WÄCHTER WÄCHT,
OB TAG OB NACHT,
ÜBER SEINEN FREUNDESKREIS.
WIE BRINGT MAN SICH AUS SEINEM SINN?

EINS IST EINS FAFIRLEFIX
DIESE LOGIK FÜHRT ZU NIX

VERSTECKT SICH VOLL WONNEN
HINTER VIER FÄLSCHEN SONNEN.
DOCH NUR SEIN MUND .
IST DER RICHTIGE SCHLUND.
WAS KANN MAN DA NUR MÄCHEN?

EINS IST DREI UND DREI IST ZWEI
IN DER ZAUBERBACKEREI

DER SCHLÜSSEL ZUR PFORTE
IST KEIN GEDICHT.
DOCH DER HIMMEL KENNT WORTE,
IM RICHTIGEN LICHT.
DOCH WO NUR?

*Viel Erfolg
Magus Luzius*

Handout Prüfungsaufgaben