



Der irre Weltraumprolet

OKTOBER 1994

Vorwort

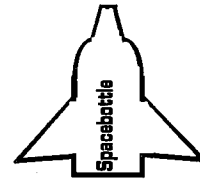
Wozu, so fragt sich der mit Recht erstaunte Leser, denn schon wieder ein Fanzine, das noch dazu so unverhohlen nach Ego-Zine riecht, daß es kaum noch auszuhalten ist.

Nein. Feuer einstellen. Es geht dem Herausgeber hier vielmehr darum, eine Sparte abzudecken, die im anspruchsvoll-arroganten Rollenspiel bisher noch kaum berücksichtigt wurde. Es besteht bei jedem Spieler unbestreitbar ein gewisses Agressionspotential. Wohin, diese Frage müßten sich einmal alle sogenannten Spiel-leiter stellen, geht eine gute Fee nach einem anstrengenden Arbeitstag, voller guter Taten, erfüllter Wünsche, die nichts als Undank, Neid und Mißgunst brachten? Was tut der Priester, wenn er nicht einmal fluchen darf? Was macht ein hochstufiger Krieger, der ein ganzes Verlies voller Rätseln durchquert hat, der aber anstelle eines packenden Endkampfes seinen Gegner, den mächtigen Magier Mabelmann, im Schachspiel besiegen mußte? Da vergeht jedem die Lust am Rollenspiel.

Deshalb haben wir beschlossen, eine Initiative gegen die bedenkliche Tendenz des gewaltfreien Rollenspiels zu begründen. Deshalb diese Zeitschrift. Sie ist in keiner Weise auf Gewinn ausgerichtet, obwohl eine kleine Spende sicher schön wäre. Unser eigentliches Ziel besteht darin, die Akzeptanz der Rollenspieler für ein gewisses Maß an Gewalt-natürlich in überschaubarem Rahmen- zu erhöhen; sie für eine direkte Form der Konfliktlö-sung zu sensibilisieren. Über Unter-stützung wären wir dankbar!

Rettung

Arrgh, ...metzel, geifer, gier. So soll sein!" Die Gruppe erstarrte. Vor ihnen, auf dem abfallenden Weg genau zu erkennen, bewegte sich eine Shrock-Bande. (*Von "Laufen" ist bei Shrocks eigentlich nicht zu reden, denn ihre viel zu langen Oberkörper hängen weit vornüber, ihre Bewegung ist eher ein humpelndes Hüpfen. Ihre allgemeine Monsterbeschreibung [AMP] besagt weiters eine lederige, schimmelige Haut und lange, lange Arme voller Klauen. Damit ergreifen sie ihre Opfer, d.h. alles, was sich in ihrem Appetitkreis [APK] bewegt, um von ihnen abzubeissen.*) Die Reisenden drängten sich näher aneinander. Jock, der Barde, machte sich Gedanken über eine Grabode auf seine bisherigen Heldentaten, allein, ihm wollten keine einfallen. Sarandra, die schöne Sundesse, verfluchte ihren Langbogen, der ob seiner geringen Durchschlagskraft den Shrocks kaum schaden konnte. Laromir, der Wichtel, bestürmte Gnaim, sich doch einen deftigen Spruch einfallen zu lassen, der die Angreifer in den Wald, aus dem sie den Höhenweg erklommen, zurückpurzeln zu lassen. Gnaim blätterte mit fahrigem Fingern durch sein abgegriffenes Brevier. Kein passendes Wort kam ihm unter. Derweil konnten sie bereits das Schnauben der gierigen Shrocks hören, sahen den Sabber aus ihren Lefzen triefen, da,....! Plötzlich tauchte hinter einer Biegung Margar, der Tollkühne, auf. Die Gefährten hatten ihn ob seiner Rauflust eigentlich in der letzten Dorferberge zurückgelassen. Ihm waren jedoch Berichte über die Shrocks im Wald zu Ohren gekommen. Sein Gewissen hatte ihn so gequält, bis er im Eilmarsch der Spur seiner Gefährten gefolgt war. Genau zum rechten Zeitpunkt, als Habe ihn Hwndh selbst geschickt, erschien er. Mit der einem Krieger angeborenen Einsicht erkannte er die Gefahr, in der seine Freunde schwebten und warf sich dem Ansturm der Shrocken entgegen. Mit seinem Zweihänder "Zahnlücke" hieb er auf die gar gräßlich Gestalten, die sich einer guten Mahlzeit bereits sicher gewesen waren, ein. Der erste war zerteilt, ehe er noch bemerkt hatte was los war. Der zweite Shrock, ein besonders widerwärtiges Exemplar mit Brille, bekam mit der Schwertspitze die Nüstern aufgeschlitzt, was ihn heulend in die Flucht trieb. Der Dritte schließlich wollte Margar packen. Der Kämpfe entzog sich diesem Versuch mit einer eleganten Drehung und hackte- eins, zwei, drei- dem verdutzten Vieh beide Klauen und den Kopf ab. Die Gefahren jubelten. Sarandra war sich, Glückstränen über die unverhoffte Rettung in den Augen, Margar an die starke Brust. Laromir hüpfte vor Vergnügen auf einem Bein. Selbst der so stille Gnaim murmelte einige Dankesworte. Gerade eben wäre ihm eingefallen, was er den Bestien gesagt hätte, um die Angelegenheit friedlich auszukutieren.....



Raumschiff Spacebottle

"Blade Gurkn!" Captain Schurl war wie immer, wenn die Destillerie auf Deck Drei aussetzte, ungehalten und mißgelaunt. Um dieser Triebe Herr zu werden, schnappte er sich den kleinkalibrigen Revolver und schickte Lehár, den Roboter, über die Brücke. Fünf Treffer auch sechs Schuß war Schurl Rekord, heute traf er nur zweimal. Das war Lehár natürlich wurscht, denn er war es gewohnt, sich im Walzertakt zu bewegen. Und im überfüllten Tanzsaal kann man schon mal einen Stoß bekommen, der auszugleichen ist. Ob der Stoß nun von einer Kugel herrührt, oder nicht, war egal. Er war ja eigentlich ein Gesellschaftsroboter, der bei einem der Schurl'schen Raubzüge erbeutet worden war. Nun tat er all die Dinge auf der Spacebottle, die sonst keiner machte: Rechnungen wegräumen, Gläser waschen, Leergut einlösen (mitunter ein einträglicher Nebenverdienst), und so weiter.

Über die Gegensprechanlage rief Schurl Drhanec, seinen Leibadjudanten und Bordtechniker I, zu sich. Sie kannten sich noch von ihrer Kadettenzeit auf Amstetten IX, lange bevor Schurl beschloß, sich mit einem Frachter selbständig zu machen. Damals hatte er Drhanec, den er liebevoll "Broada" nannte, überredet, an dem aufregenden Leben, unbehelligt von einem brüllenden Vorgesetzten, teilhaftig zu werden. Jetzt kommandierte und brüllte nur einer: Schurl.

Mit dem vorwurfsvollen Ausruf "Broada, i bin so trockn wia Kloopapia!" empfing Schurl seinen Freund. Der war voller Wagenschmiere, denn er war schon mit der Reparatur des Geschützes vollauf ausgelastet. Deswegen keppelte er auch ungehalten zurück: "Schurli, Oida, geh ma ned auf da Nudl! Schau, daßd' uns zum Sektor 87[53]#6%47/586 bringst!" [**Experten im Bottelspace wissen, daß es sich hierbei um den Heimatplaneten Faruati im System Piazza handelt, wo sich der legendäre "Schnitzelwirt", ein guter Bekannter Schurls, befindet**] "Ohne Zielwasser geht des ned!!!!" maulte Schurl zurück.

Der in der gesamten bekannten Galaxis gefürchtete "Schnitzelwirt" logierte in einem bunkerähnlichem Gebäude, das in seiner flachen, überdehnten Form an die Schnitzel erinnerte, die hier serviert wurden. Seit jahrzehnten war es Anziehungspunkt für (Neu)Gierige aus allen Welten, die dem Ruf des Wirtes folgten, sich "unsterblichen Ruhm" einzuhandeln, wenn sie eine der Protionen allein aufessen könnten. Viele Raumfahrer, die aufgrund der Erzminen des Planeten hier landeten, machten einen Abstecher, um den Reiseproviant für den nächsten Sprung einzukaufen. Von einer Portion, so ging die Sage, könne man eine fünfköpfige Mutanten-Familie eine Woche lang ernähren.

Schurls Crew erreichte in einem gemieteten Leihgleiter den schwer bewachten Zugang. Alle waren guter Dinge, denn kurz vor dem Landemanöver hatte die Destillerie wieder zu arbeiten begonnen. Auf Schurls "Oof gehts!" Antworteten mit dem bekannten "Bottlbuaaaam!!!": Drhanec, Ferri- der geschniegelte Schütze, Müsli- der Navigator und Techniker II, Joschi- Oberbranntweiner und bester Schnapsspieler der "Spacebottle". Lehár war an Bord geblieben, um abzustauben.

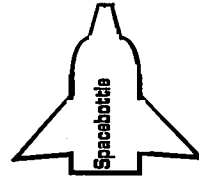
Im Inneren des "Schnitzlwirts" herrschte die übliche Hektik: in dem vollen Lokal waren Sanitäter damit beschäftigt, diejenigen, bei denen der Konsum der Schnitzel zu schweren inneren Verletzungen geführt hatte, in Sicherheit vor denjenigen zu bringen, die in ihrem Fremdsprachenführer unter "Schnitzel" eine lebende Speise verstanden. Zwischendurch bahnten sich die herkulischen Kellner-Mutanten mit ihren überdimensionalen Speisetabletts den Weg. Als Schurl und seine Kumpanen eintraten, veränderte sich daran zunächst nichts. Doch- da! Der Schnitzelwirt, Lois III. persönlich, erhob sich von seinem erhöhten Thron in der Mitte des geräumigen Saals, kam Schurl entgegen- und schüttelte ihm die massige Pranke!!!

Jeder der Stammgäste wußte, was dies bedeutete: hier handelte es sich um einen, der -und dabei machte sich andächtiges Schweigen breit- alleine (!) eine ganze (!!) Portion aufessen konnte, denn diese wenigen Leute im Universum kannte Lois III. persönlich. Mucksmäuschenstill war es im Lokal. Schurl sagte mit fester Stimme: "Zwaa Schnitzl. Ans für meine Leit- und ans füa mi!" Der tosende Jubel im Lokal war unbeschreiblich. Viele hatten Jahrzehnte darauf gewartet, einen dergleichen biblischen Eß-Kampf zu erleben. Einige

(Forts.S.3!!)



Der irre Weltraumprolet



Seite 3

Forts.v.S.2!

weinten vor Glück und Freude, andere sprangen grunzend auf die Tische, andere bissen vor Aufregung in ihre Gläser oder ins Bein des Nachbarn. Schon war die Bestellung ausgeführt, Schurl an seinem Stamplatz, und ein wohlwollendes "An Guatn!" von Seiten Lois' III. ließen den Jubel nochmals anschwellen. Wenn nämlich jemand ein ganzes Schnitzel bestellt, gibt es Freibier im Lokal. Wer sein Schnitzel dann allerdings nicht aufißt, muß mit fürchterlichen Strafen rechnen (Abwaschen und dergleichen).

Mit dem gesundem Appetit eines Raumfahrers begann Schurl in sich hineinzupampfen. Er hatte mit der Portion nicht einal psychologische Schwierigkeiten (vielen vergeht der Appetit schon beim Anblick des Fleischberges. Groß wie Klodeckel- nur ein bisschen besser).

Als er schon nach einer halben Stunde das erste Drittel verschlungen hatte, wollte ihn ein krank aussehender Raumfahrer- Navigator oder etwas ähnlich schwächliches- fotografieren. "Nu hab dich man nich soo!" meinte er, als Schurl ihm eine der zum Würzen gedachten Zitronen ans Objektiv schmetterte. Das war zuviel. Ein Würschtl von Potsdam I! Mit Bedacht langte Schurl über den Tisch, packte das Würschtl am Kragen- der riß die Fäuste zur Verteidigung hoch- doch Schurl hatte Besseres vor als zu Boxen. Er war ja kein Mörder. Mit Leichtigkeit rammte er den blonden Bursch gegen seinen großen Schädel mit der charakteristischen hohen Stirn. Rums! machte es, als das Nasenbein des Neo-Piefke sich an Schurls Kopfe mehrfach brach. Und weil Schurl gerade in Stimmung war, wiederholte er den Vorgang noch drei- viermal, um dann den Bewußtlosen lässig zu Boden zu werfen. Soviel Kraft käme vom Schnitzlessen, meinte Lois III. zufrieden.

Während das Fleisch auf Schurls Teller immer weniger wurde, scharten sich die Gäste um seinen Tisch. Atemlos beobachteten sie das Ereignis, das einer Supernova im Range gleichkam. Davon würden sie noch ihren Urururuenkeln berichten können. Als die letzten Bröseln von seiner Platte vertilgt waren, ließ Schurl einen Rülpsen vernehmen, daß der Saal bebte. Es war ein Urlaut des Triumphes, der in seiner Wucht dann im Lärm der ekstatischen Massen unterging.

In der nächsten Folge geraten Schurl und seine Crew in die Fänge des Gräßlichen Gösser Groubl. Wie winden sie sich da wieder heraus...?

zur Abwechslung ein bisschen Werbung- natürlich unbezahlt:

EMZ

Erzählungen aus mystischen Zeiten

Das offizielle Organ zum SALIGE-Rollenspiel

schöne Geschichten, anregende Gedichte, Literatur für den Rollenspielfreund, Einblick in die Machtkämpfe der Szene, breites Meinungsforum, im Vorabdruck: die Ruchlosen Reiter- ein Fantasywerk der Spitzenklasse...

...und vieles mehr!



Der Chronist

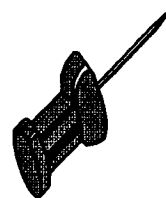
Hyronimus der Zittrige lebte Generationen vor jener Zeit, da die Kriege mit den Kleinvölkern die blühenden Stadtekulturen des Rauom-Tals zerstörten. Seine Chronik, die jedoch nur unvollständig erhalten ist, spiegelt die Lebensfreude der Epoche, aber auch die tiefen, metaphysischen Werte jener Gesellschaft wider, ihre Legenden, Mythen und Voraussagungen, von der uns nur noch Ruinen und das Gewichtesystem geblieben sind.

Hyronimus ist literarisch repräsentativ für die Erzählfreudigkeit und den Sagenschatz der Hochkultur. Die angeführten Stellen stammen aus Hyronimus' Privataufzeichnungen, die im Anhang zu den Tagesabrechnungen und Ratsbeschlüssen der Stadtchronik voll Volgar aufgeschrieben und leider nur zum Teil erhalten sind.

Wirblan, der 27.Tag, den unser Herr Llobmir werden ließ, brachte ein gar seltsames Ereignis: auf dem Markttag, welcher der Stadtkass ein gar feines Zugeld erbrachte, wie Marktmeister Havenbrädl zu berichten weiß, gerieten ein kleiner Krämer und ein Fahrender aneinander. Grund war eine höchst merkwürdige Laune des Fahrenden, der nebenbei bemerkt dem Gewerbe des Kriegers nachging. Er hatte ein Gelübde geleistet, nicht eher zu rasten und zu ruhen, bis er die dreifüßige Gans von Akantorum gefunden habe. Nun ist dies, wie jedes kleine Kind bei uns von seiner Amme hört, nur eine alte Sage aus einer vergessenen Zeit. Es geht im Norden sogar das Wort, daß nur ein Narr fragt, wo die Gänse drei Beine haben. Eben jenes Spottwort zitierte auch jener unglückselge Krämer. Darauf hin entwand der Fahrende dem Krämer einen Stock aus seinem Sortiment und ließ ihn auf dessen Rücken Polka tanzen. Fürwahr ein hochedler Mann, nicht bereit, seine Waffe an einem schmutzigen Krämerlein zu beflecken. Durch die genannte Tat wurde jedoch Agidor, der Kühne- seit seiner verwunderlichen Überquerung der Drachenhöhen mit dem Luftschiff, so sie je geschehen, geistig etwas unbesonnen-auf den Fremden aufmerksam. Die Zwei taten sich zusammen, und, wie mir das Volk auf dem Marktplatze berichtet, gingen sie doch tatsächlich in die Orakelstube auf eine Tasse Mahj! Nicht genug damit, nein! Auf ihrem Weg in die Stube stieß der Fremde mit der alten Vettel Iltrish zusammen, ihr Korb fiel um und einige ihrer gekauften Lebensmittel rollten in den Straßenkot! Welch böses Omen. Wenn sich ein Narr und ein Jähzorn vereinen, solltest Du deinen Kornspeicher auffüllen, sprechen die Bauern in den Umlanden. Mit Recht waren also viele gebildete Bürger, denen die Ereignisse des Vormittags zu Ohren kamen, beunruhigt. Denn Agidor war seit Monden nicht gesehen worden und nun ging er, ganz seiner alten Gewohnheit gemäß, mit Fremdlingen zum Bechern in die Taverne. Ich selbst nahm an diesem Tage mein Mittagmahl mit dem Priester Lingeslang ein, der mir von wunderlichen Dingen

aus seinem Bücherschatz erzählte. Obwohl mir die Küche seiner Wichteligen Grauen nicht sehr behagt, komme ich seinen Einladungen immer gerne nach. Besitzt er doch kostbare Dokumente aus der Zeit, da der vierte Stammhalter derer von Fishbeyn noch auf der Wasserburg residierte. Jene Feste, von deren einstiger Pracht und Überheblichkeit nur noch der Steile Zahn in der Mitte des Rauom zeugt. Tauchte nicht Agidor vor drei Jahren dort nach Schätzen?kehrte er nicht ganz alleine von seiner Expedition mit der Wasserglocke zurück? Und baute er nicht kurz danach mit Hilfe geheimer Künste das sogenannte Luftschiff? Wahrlich seltsame Dinge kommen in unserem Zeitalter zusammen. Berichtet nicht die Alte Chonik von Männern, die nach Fabelwesen suchten, und damit den Untergang der vergessenen Stadt Archyo verursachten, weil sie den Zorn der Dämonen weckten? Über all dies pflege ich mit Seiner Ehrwürden Lingeslang zu besprechen. Natürlich beschäftigte uns bei jenem Mal auch das Wiederauftauchen Agidors, der sich in die Berge zurückgezogen hatte. Dabei besann sich Seine Ehrwürden einer ähnlichen Begebenheit, in die sein Vorgänger, der mir nicht mehr bekannte Priester Grewang, verwickelt war. Es trug sich zu im Herbst, da ein Cousin und angeheirateterweise Schwager gewordener Großneffe des Fürsten Fishbeyn des Siebenten (der Schwächliche) per Schiffsgondel den Rauom herabkam. Es handelte sich um den durch Kristallfunde reich und mächtig gewordenen Weisowich, dessen Mutter Kichkich einst einen fürchterlichen Krieg mit dem Kleinvolk heraufbeschworen und ihn ihr und der ganzen Sippschaft zum Ruhme gewonnen hatte. Ihr Ratgeber, der bekannte Staatsphilosoph und heute noch gern gespielte Dichter Kajetan Schlange, hatte zu dieser Gelegenheit ein Hofepos geschrieben, das nun der Cousin und angeheirateterweise Schwager gewordener Großneffe des Fürsten Fishbeyn des Siebenten (der Schwächliche), genannt Weisowich, als kostbares Gastgeschenk mit sich führte.

Anm.: An dieser Stelle wird der Bericht Hyronimos' aus- und abschweifend. Er erzählt von der Güte des Epos' und den seltsamen Begebenheiten anlässlich dieses Staatsbesuchs. Als er allerdings auf den fremden Krieger zurückkommt, endet dieser Schriftfund. Es wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben.....



Ein ordentliches Kampfsystem ist nur dann etwas wert, wenn es selbst den höchsten Anforderungen genügt. In den kommenden Ausgaben stellen wir ein System vor, daß eben jenen Forderungen genüge tut. Folge Eins beschäftigt sich mit dem konkreten Ablauf, später werden wir die Werte in ihrer Gesamtheit vorstellen, dann die Würfelprozedur etc.

Die zwei Kämpfer begegneten einander mitten in dem schäbigen, ärmlichen, dreckigen Dorf. Zwar ein ungewöhnlicher, aber durchaus standesgemäßer Platz für ein Duell. Vor allem für Gemütsmenschen wie Tailer, der es liebte, bei seinen Kämpfen so viel wie möglich zu Bruch zu schlagen. Geron, der Adelige, ein Sproß aus uraltem Bergfürstengeschlecht, war es gewohnt, seine Gegner dort zu vernichten, wo er sie traf. Und da es sich um ein neutrales Dorf handelte, stand einer Auseinandersetzung absolut kein ehrernrühriger Grund entgegen.

Die beiden Streithähne zogen auf dem Dorfplatz blank. Nach der einminütigen Begrüßung sowie Gebet nebst Vorstellung umkreisten sie einander. [Nach den Regeln der Noblens-Kaste ist es unstatthaft, den ersten Schlag zu führen, wenn der Gegner darauf vorbereitet ist.]

Da flatterte von einem der niedrigen, strohgedeckten Dächer ein Huhn gackernd über den Platz. Das war die Gelegenheit. Jeder der Kämpfer hatte damit gerechnet, den anderen in diesem Moment der Ablenkung überraschen zu können- also hackte man konventionell aufeinander ein.

[Gerons Erstattackenbonus ist aufgrund seines hohen Intuitionswertes um eine Spur größer als der Tailers. Er trifft als erster. Tailer entwindet sich mit einer Buckligen-Drehung (Erschwerungszulage + potentiellen Schaden durch event.Treffer)/ geistesgesteuerte Grundwert für Oberkörper= Wurfwert, der zu unterbieten ist.)]

Tailer entkam dem ersten Ansturm. Seine Taktik war darauf bedacht, keine Ruhe eintreten zu lassen, also ließ er eine Serie von Attacken auf seinen Gegner los. Der parierte die ersten drei Schläge von halbrechts-links-rechts mit dem jeweiligen vorgeschriebenen Deckungsmanöver der Klinge und wich der zweiten Serie durch Rückzug aus.

[Die Attackenserie zielt selten darauf, das gegenüber zu

treffen. Die Geschwindigkeit ist entscheidend, sie soll den Gegner aus der Konzentration werfen. Also gilt: Handgelenksaufwand/ Armkraft - Drehmoment des Schwertes /event.Schwertbonus für besonders ausgewogene Waffen.

Gerons Ausweichen nach hinten ist lediglich ein Schritt ins Ungewisse, verlang nur nach einem Instinktwurf für Augenwinkelwahrnehmung, Abzüge für event. Beobachtungsgabeboni. Ausweichen ist jedoch nur dann ehrenhaft, wenn die Klingen der Kämpfer nicht den Kontakt verlieren, darum ist Geron verpflichtet, die Attacken in selber Geschwindigkeit anzunehmen, was seiner Ausdauer schaden könnte.]

Tailer witterte seine Chance, die Initiative übernehmen zu können, also wuchtete er seine Schläge seitlich gegen den Oberkörper gerichtet, um durch einen überraschenden Stoß gegen den Bauch einen Treffer zu landen.

[Normale Accerlerationswürfe. Armlast*Drehmoment/ Ausdauer*Gelenkswert für Schwerthand. Die Trefferabsicht muß jedoch deklariert, d.h. mit einem Zielwurf erfaßt werden. Geron beschleunigt ebenfalls, allerdings auf Beintechnik mit Ausfallschritt, walzerdrehung und Polkahupf (sog."pas de Vienne")- eine sehr schwere und nur für den Fachmann nachzuvollziehende Kombination aus Gelenktechnik Bein Rechts-Links mit Oberkörperbeherrschungstechnik und Kniearbeit. Puristen können einen Kreuzbandabnutzungswurf für extreme Ausfälle geltend machen.]

Geron wirbelte um tailers Attacke herum, den Geist darauf gewandt, Tailers Bein mit einem Hieb anzutrennen oder zumindest tailers Rücken zu gewinnen, um mit einem Wendevorteil Tailers Schädel zu spalten.

[Entgegen anderslautenden Behauptungen ist beim Duellkampf, der darauf abzielt, den Gegner zu beseitigen, die Attacke gegen alle Körperteile erlaubt. Allerdings ist es unschicklich, den Boden mit mehr als drei Gliedmaßen gleichzeitig zu berühren. Geron muß bei seinem Drehmanöver also Knietechnik, Oberkörpervorlage/Ausdauer und Aufhandbackslash erproben. Tailer hinkt dieser Bewegung mit seiner Reaktion hinternach, er kann nur reagieren. Weiterer Verlauf des Kampfes im nächsten Heft!]

Geschätze Leserschaft!

Die Meinung eines jeden Lesers zählt. Vielleicht enthält sie eine gute Idee, die sich stehlen läßt. Wir sind erst im Aufbau, daher bitten wir um Fütterzurück [=feedback, Tod dem Englisch!]. Außerdem suchen wir nach guten, trinkfesten Schreibern und Zeichnern, sowie jemandem, der sie und die Kopierkosten bezahlt.

Daher hier unsere Verbindungen:

Redaktionsadresse: F.Scidl- Rodlergasse 8/18. 1190 Wien

Spendenkonto: PSK 73.206.680

Danke im Voraus!