

Drachenland- Verlag

Gesamtkatalog 2005/2006

**Drachenland-Verlag
Amselweg 12, 51503 Rösrath
Telefon & Fax: 02205/91 46 67**

**www.drachenland-verlag.de
email: drachenland-verlag@gmx.de**

**Vertrieb in Deutschland auch über:
Pegasus-Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg**

**Vertrieb in Österreich über:
Spielerei, Mariahilfer Straße 88a, 1070 Wien**



Drachenland 1:

'Der schlafende Drache von Ilihad'

ausverkauft!

Vermögen es die Abenteurer, den Ausbruch des größten schwarzen Drachen aus dem ihn bannenden Altar zu verhindern?

Inhalt: 60 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 7,50 €

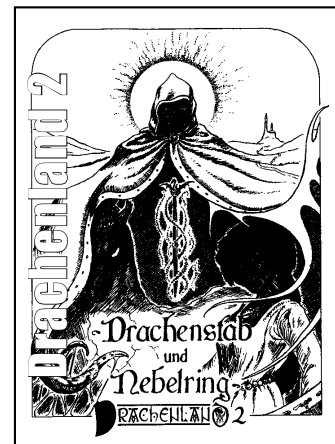
ausverkauft!

Drachenland 2:

'Drachenstab und Nebelring'

Ein unscheinbarer Auftrag, der die Heldengruppe ins unsichere Grenzland Hazzard'ran führt, wandelt sich rasch zu einer hintergrundreichen Suche nach Verschollenen.

Inhalt: 68 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 7,50 €



Drachenland 3:

'Der goldene Wald'

demnächst nicht mehr im Programm!

Etwas unbekannt Böses breitet sich im Cal'Ishidor aus. Der Elfenwald stellt sich gegen seine Bewohner, die sich hilfesuchend an die Gefährten wenden.

Inhalt: 72 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 7,50 €



Drachenland 4:

'Heiliges Marindacheel'

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Auf der heiligen Insel wurde ein Mensch zum Halbgott erhoben, und Marin, der göttliche Bewahrer, kündigt von seiner Ankunft auf Morh-Khaddur. In der allgemeinen Euphorie steht einsam der Zweifler Anas-hya-Mencur - und die Spieler...

Inhalt: 80 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 7,50 €





Drachenland 5: *'Die Krähenburg'*

Wieder gelangen die Gefährten ins Grenzland und zur Feste Cen'Catur, die sich ihnen im Verlauf des Abenteuers als ein Hort der Intrigen und Verwicklungen vorstellt. Doch Jola Yvada weiß, daß alles noch schlimmer kommen wird, und nur Erfahrung und Feingefühl weiterhelfen können.

Inhalt: 112 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 10,00 €

Drachenland 6: *'Die Erdenfeuer von Geredhar'*

Die Schwesterschaft des Obsidianauges hat reges Interesse an den sagenumwobenen Drachenkristallen. In ihrem Auftrag reist die Heldengruppe auf die entlegene Insel Geredhar, um dort nach der Zwergenmine Dhercanuberwahn, dem einzig bekannten Fundort der kostbaren Steine, zu forschen.

Inhalt: 108 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 10,00 €



Drachenland 7: *'Stein der Anklage'*

Die im dunklen Zeitalter verschwundenen Schätze der legendären 'Schwarzen Gilde' zu finden, ist die Aufgabe, die den Abenteuern obliegt. Den Versen der Orakelsänger folgend verschlägt es sie auf eine lange Reise, während sich hinter ihrem Rücken das Netz der Intrigen mehr und mehr zusammenzieht.

1. Band der 'Sieben-Sonnen-Kampagne'

Inhalt: 160 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 12,50 €

Drachenland 8: *'Sieben Sonnen'*

In Ashur-Bascaar, der Stadt der bizarren Asaari, soll der Schlüssel zu den verschollenen Schätzen der Schwarzen Gilde liegen. Schier aussichtslos scheint die Suche angesichts der Umstände, doch allmählich fügen sich Hinweise mit Gesehenem zusammen und lassen Schlüsse zu, die die Abenteurer in immer größere Gefahr bringen. Und schließlich, den Schlüssel beinahe in den Händen, kommt doch alles anders als erwartet.

2. und abschließender Band der 'Sieben-Sonnen-Kampagne'

Inhalt: 272 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 17,50 €





Drachenland 9: *'Tänzer im Sturm'*

Ein magisches Stadtabenteuer voller beklemmender Spannung im winterlichen Khazzar. Der rätselhafte Tod schreitet scheinbar wahllos durch die ausgestorbenen Gassen, und je näher ihm die Abenteurer kommen, desto mehr verschwimmen Gut und Böse.

Inhalt: 128 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 12,50 €

Drachenland 10: *'Krähe und Kröte'*

Als Begleiter zweier Beauftragter des Das'dar'ran-Ordens durchreisen die Helden das unsichere Grenzland Hazzard'ran und begeben sich zu einer alten, verfallenen Festung in einem weitläufigen Waldgebiet, in dem die Krähen schärfere Blicke zu werfen vermögen als andernorts. Als gewahrt wird, daß die Vögel auch des nachts unheilvolle Pläne verfolgen, ziehen dunkle Wolken auf ...

Inhalt: 144 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 12,50 €



Drachenland 11: *'Neruch'dhar'*

Der erste Drachenland-Kulturband stellt das Fürstentum Neruch'dhar im Reich Jombuth vor und vermittelt tiefe Einblicke in dessen gleichermaßen faszinierende wie abschreckende Gesellschaft. Neben umfassenden Beschreibungen der Geschichte, Kultur und der geheimnisvollen Landstriche werden dem Leser drei ausführliche Abenteuer geboten.

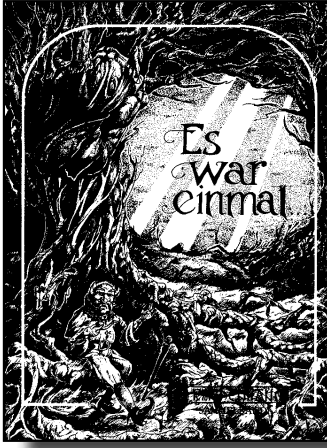
Inhalt: 184 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, Hartcover, mit A3-Farbkarte
VK: 23,00 €

Drachenland 12: *'Lherata und der Dornenkönig'*

Alles beginnt mit einer geheimnisvollen Kugel aus grünem Glas, die die Helden schon bald veranlasst, sich mit einem ruhelosen Geist auseinanderzusetzen, der sie zur Suche nach einem seit Jahrhunderten verschollenen Dolch treibt – einer Suche, die sie durch die verwinkelten Gassen der Metropole Irma'Or, in den verwunschenen Wald Erkwaash und schließlich tief in das Land der Dunklen Feen – die Magischen Königreiche – führt.

Inhalt: 156 Seiten, Umschlag: gebunden
VK: 20,00 €





Drachenland Sammelband:

'Es war einmal...'

Drachenland 1 bis 3 - 'Der schlafende Drache von Iliahad', 'Drachenstab und Nebelring' und 'Im goldenen Wald' - liegen in diesem Band gemeinsam vor. Die erfolgreichen Abenteuer der Drachenland-Reihe zu einem noch günstigeren Preis!

Inhalt: 192 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 17,50 €

Drachenland 13: *'Der vergessene Krieg'*

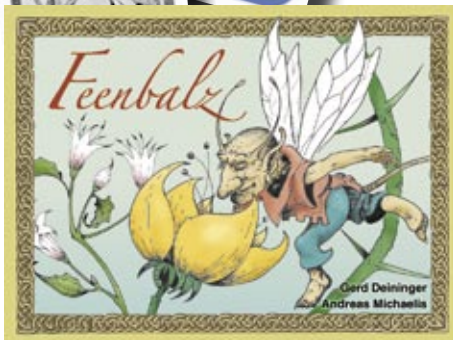
Das dreizehnte Abenteuer in der Drachenland-Reihe spielt in den Schwarzen Mooren Anbarias, die mehr in sich verbergen, als selbst die Einheimischen erwarten. Unheil droht jedoch vor allem, weil sich die Moore ohne ersichtlichen Grund in immer wieder einsetzenden Schüben vergrößern und sich den Siedlungen der Anreiner bedenklich nähern.

Der Autor des Bandes – Oliver Schrüfer – ist durch sein Debut-Abenteuer „Der Golddrausch“ (Traumreisen 3) bekannt geworden und hat inzwischen vielfältiges Material, vor allem für Midgard herausgegeben.

Inhalt: 208 Seiten, Umschlag: gebunden, lackiert
VK: 20,00 €



Feenbalz



Drachenland-Kartenspiel: *'Feenbalz'*

Die kleinen Feen aus dem Volk der Fehjenjhara leben fernab der Welt der Menschen in den ausgedehnten Wäldern, in die sich der Zauber vergangener Tage zurückgezogen hat. Hier, wo sich im Morgentau noch die Spuren der Nachtmären vergangener Traumstunden finden, leben die Fehjenjhara zu Hunderten in ausgehöhlten Bäumen, erzählen Geschichten oder versuchen mit kleinen Geschenken, die Dame ihres Herzens zu gewinnen.

Ein stimmungsvolles Sammel- und Auslegespiel mit taktischen Elementen und interaktiven Optionen über die aus den Abenteuern bekannten Feenwesen für 3 bis 6 Spieler

110 Karten; VK: 8,50 €



Traumreisen 1: 'Bogeds Vermächtnis'

**nur noch wenige
Exemplare!**

Aus einem von der Umwelt abgeschnittenen Tal erreicht die Helden der Ruf nach Hilfe und Vergeltung für die in einer ausweglosen Lage verfangenen Halblinge. Nur wenig Zeit bleibt, bis der Schutz vor der drohenden Gefahr zusammenbricht und das Unheil weitere Kreise ziehen kann.

Inhalt: 84 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 10,00 €

Traumreisen 2: 'Träume von Macht'

Seit Urgedenken...

ausverkauft!

Inhalt: 88 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 7,50 €

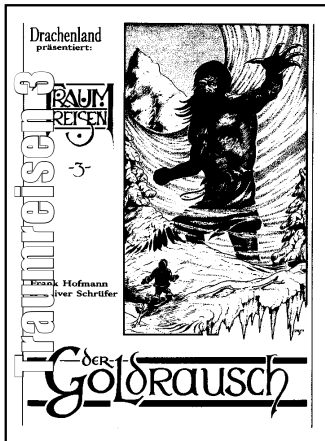


Traumreisen 3: 'Der Goldrausch'

'Gold!' hallte es durch die eisigen Valcain-Höhen, und in Windeseile folgten Tausende dem lockenden Ruf auf der Jagd nach Reichtum. Doch alle Gier hat einmal ein Ende:

ausverkauft!

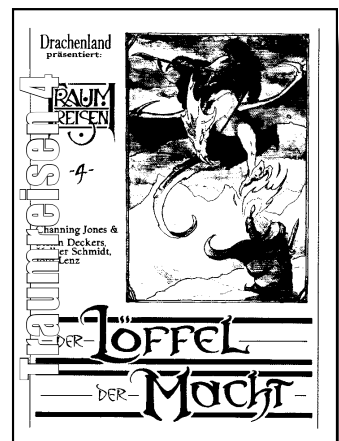
Inhalt: 92 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 7,50 €



Traumreisen 4: 'Der Löffel der Macht'

Zwei Abenteuer geballter Lachkraft und deftigen Ulks: Anschnallen und im freien Fall auf die Suche nach dem 'Löffel der Macht' oder großes Staunen über das handfeste 'Chaos in Dadapur'. – Kultstatus...

Inhalt: 80 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 10,00 €

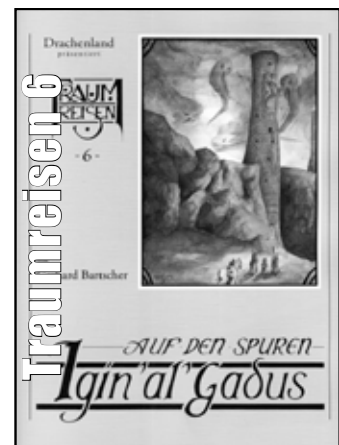




Traumreisen 5: *'Das Buch der Rache'*

Angesiedelt in einer pseudorömischen Kultur entfaltet sich ein Abenteuer um ein magisches Buch, das unter der Einwirkung hoher Zauber ein Eigenleben entwickelt und seine Geschichten zu verändern beginnt.

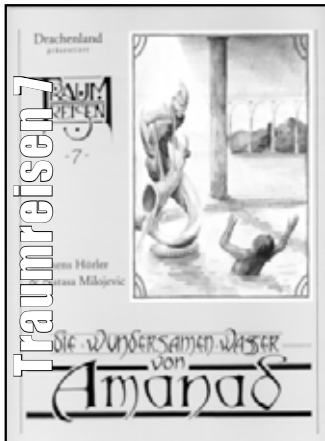
Inhalt: 96 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 10,00 €



Traumreisen 6: *'Auf den Spuren Igin'al'Gadus'*

Ein magischer Schatz lockt die Helden in eine entlegene Gegend. Informationen sind hier schwer zu finden, und die Leute, die sie hüten, ahnen, daß ihr Wissen einen hohen Wert besitzt. Intrigen werden gesponnen, und die Helden sind kurzerhand von Verrätern und Attentätern umgeben.

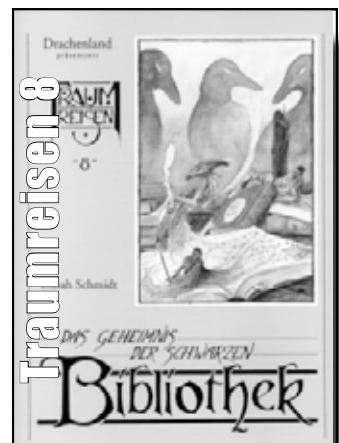
Inhalt: 80 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 10,00 €



Traumreisen 7: *'Die wundersamen Wasser von Amanad'*

Seit Generationen steht die Wirkung des Bades in den Wassern der Schäferquelle ihrem Ruf um keinen Deut nach. Doch in jüngster Zeit klagen die Gäste immer häufiger über Hautkrankheiten und Unwohlsein nach dem Bad in den heiligen Wassern. Alle Versuche der Geheimhaltung weiterer Rätsel können schließlich nicht mehr verbergen, daß die Quelle mehr und mehr unheilige Zwecke erfüllt.

Inhalt: 88 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 10,00 €



Traumreisen 8: *'Das Geheimnis der schwarzen Bibliothek'*

Dieser Band enthält ein Abenteuer, das so angelegt ist, daß es *auch* ohne System gespielt werden kann, und somit für alle Nicht-Rollenspieler die ideale Einstiegsmöglichkeit bietet.

Die schwarze Bibliothek beinhaltet eine Vielzahl überraschender Bücher, deren Geschichten die Charaktere so sehr in ihren Bann schlägt, daß sie an den beschriebenen Abenteuern direkt teilhaben. Aus den Büchern wieder herauszugelangen und die Schlüssel zum Geheimnis der Bibliothek zu sammeln, ist das Ziel der Handlung.

Inhalt: 64 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 7,50 €



Traumreisen 9:

'Nur dunkle Schwingen über dem Berg'

In einem abgelegenen Bergdorf leben die Bürger voller Friedfertigkeit und Gottesachtung miteinander und heißen Fremde gern unter sich willkommen. Kaum einer käme auf den Gedanken, daß dieser Schein trügt, doch wer sich aufmerksam gibt und hinter die Fassaden schaut, bemerkt die Doppelmoral und hört die feinen Untertöne in jeder Bemerkung, als schleiche sich des Teufels Zunge ungesehen in die Mäuler der Gläubigen. Der Tod geht um in Fändels und legt so manche Nerven blank...

Inhalt: 88 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 10,00 €

Traumreisen 10:

'Das Böse selbst'

Clantron, die vor kurzem noch belagerte Fürstenstadt, birgt ein altes Geheimnis, dessen Existenz sich nur wenige gewahr sind und dessen Natur niemand kennt. In der Verwirrung der unkontrollierbaren Ereignisse nach dem letzten Angriff der Orkscharen tritt das lang verborgene ungesehen wieder ans Licht und treibt sein Unheil fernab jeden Verdachts. Der Strudel der scheinbar zufälligen Geschehnisse wird allmählich zum Sog, der immer mehr mit sich in den Abgrund zu reißen droht.

Inhalt: 100 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 12,50 €



Traumreisen 11:

'Der Weltentraum'

Die Muart-Priester träumen ihren Weltentraum fernab der Öffentlichkeit und lassen niemanden an ihm teilhaben. Doch es naht das Ritual der Verschmelzung, und so lassen sich die Glaubensbrüder einen Plan einfallen, mit dem sie sich der Freundschaft Fremder versichern, um diese allmählich der Wirklichkeit zu entreißen und sie sich in ihrem Traum verfangen lassen.

Inhalt: 80 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 12,50 €

Traumreisen 12:

'Die Kutsche'

Jens Rasmus und Johann Knigge haben mit ihrem Magazin „Der Grüne Gnom“ Rollenspiel-Geschichte geschrieben. Der skurrile Humor gepaart mit dem durchgeknallten Zeichenstil des Illustrators reißen jeden Leser in ihren charmanten Bann. Zusammen mit dem Abenteuer „Die Insel des ewigen Sturms“ bietet der zwölfte Band der Traumreisen-Reihe ein echtes Highlight.

Inhalt: 72 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 12,50 €





Schelmin '93: *'Die Prinzenmacher'*

In der 'Schelmin' werden alljährlich die Siegerabenteuer des vom Jugendamt Braunschweig und dem Drachenland-Verlag durchgeführten Rollenspiel-Autorenwettbewerbs veröffentlicht. Unter dem Motto 'Fantasy gegen Gewalt' werden Abenteuer prämiert und präsentiert, die Gewalt umgehen und trotzdem viel Spannung bieten. Mit „Die Prinzenmacher“ liegt das Siegerabenteuer des ersten Jahres vor. Die zweit- und drittplatzierten Abenteuer des Braunschweiger Fantasy-Awards wurden aufgrund des Umfangs

in einem zweiten Band mit dem Titel „Schatten über Bärenfels“ herausgegeben.

Inhalt: 100 / 90 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 8,50 € / 10,00 €



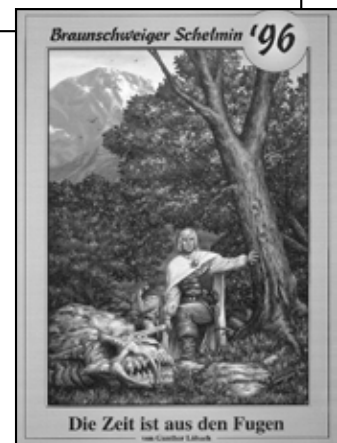
Schelmin '93/2: *'Schatten über Bärenfels'*



Schelmin '94: *'Lorang'*

„Lorang“, „Das magische Erbe“ und „Der Stein der Dunkelheit“ heißen die Siegerabenteuer des Braunschweiger-Fantasy-Awards 1994. Das erste Abenteuer ist recht umfassend und handelt von einem humanoiden Rattenvolk, das Schwierigkeiten mit einem magischen Buch der Menschen bekommt.

Inhalt: 104 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: 10,00 €



Schelmin '96: *'Die Zeit ist aus den Fugen'*

In der dritten Runde des nunmehr zweijährlich ausgetragenen Wettbewerbs wurden die Abenteuer 'Die Zeit ist aus den Fugen', 'Kauschkonias Rache' sowie 'Die Legende von TarÄkel' ausgezeichnet. Insbesondere das erstplatzierte Abenteuer ist sehr umfangreich und stellt erhöhte Ansprüche an die Spieler. Weitere Abenteuer des Autors sind in der Traumreisen-Reihe in der Bearbeitung.

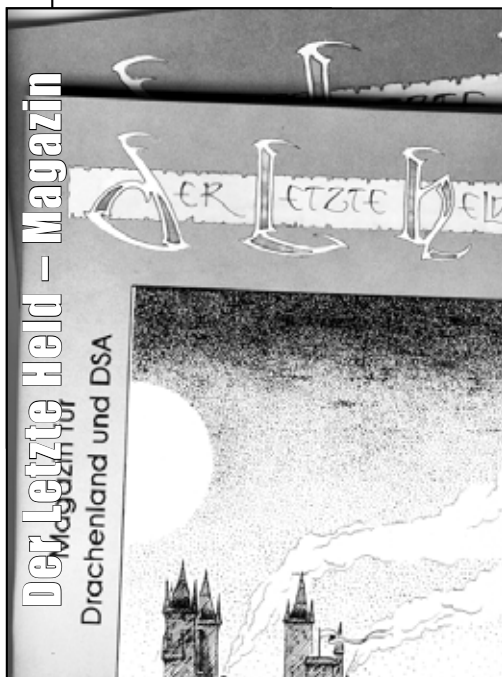
Inhalt: 136 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 15,00 €



Schelmin '98: *'Velarvils Fluch'*

Eine tödliche Seuche steht ihm Mittelpunkt von Andreas Mettes Abenteuer „Velarvils Fluch“. Die Opfer der Krankheit erwartet ein schlimmeres Schicksal als der Tod. Das zweitplatzierte Abenteuer „Unter dem Banner des roten Wolfs“ entstammt der Feder von Claudia Wamers, Platz drei belegte „Der verschollene Bruder“ von Holger Bertram

Inhalt: 136 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 15,00 €



Der Letzte Held

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Seit bald zwanzig Jahren begleitet das Magazin 'Der Letzte Held' vor allem DSA-Spieler und liefert ihnen kulturelle Ausarbeitungen, Orts- und Charakterbeschreibungen, Abenteuer und natürlich Besprechungen von Neuerscheinungen. Besonderes Augenmerk widmet das Magazin, das 1990 als erstes mit dem DASA-Preis ausgezeichnet wurde, seit jeher der DSA-Stadt Havena, an der die Redakteure des Magazins mitgearbeitet haben und die Weiterentwicklung im Letzten Helden vorantreiben. Die traditionell gute Zusammenarbeit zwischen Schmidt-Spiele und dem Magazin ermöglicht darüberhinaus weitere Publikationen, die die offiziellen DSA-Produkte direkt unterstützen.

Seit geraumer Zeit hat sich Der Letzte Held geöffnet und liefert seither auch für Midgard und die Drachenland-Welt Morh-Khaddur, die offiziell die zweite Hälfte der Nordhalbkugel Midgards darstellt, Kulturbeschreibungen und Informationen.

Alle DLH-Ergänzungsmaterialien sind daher auch auf diese Welten zugeschnitten.

Heftpreis: 3,50 €

Achtung: Magazin erscheint derzeit nicht mehr! Sonderverkauf siehe Homepage!



DLH-Karte 1:

'Havena - Heute &

lizenziert für:



Gestern'

Auf diesem Plan befindet sich sowohl offizielle Havena-Karte als auch die der vom Letzten Helden entworfenen und unterstützten versunkenen Unterstadt. Auf der Rückseite der Karte sind einige Ausführungen zur Karte wiedergegeben. Ein Beiheft von 20 Seiten Umfang liefert zudem einige Anregungen zum Spiel in der Stadt Havena sowie eine Abenteuer, mit dem die Spieler einige erste Stationen der Stadt kennenlernen.

Vierfarbkarte 100 cm x 35 cm; VK: 8,50 €

DLH-Karte 2:

'Dról'

Der vom Letzten Helden erstellte Dról-Plan ist von Schmidt-Spiele und Fantasy-Productions für alle eigenen Veröffentlichungen übernommen worden. Die vierfarbige Karte in voller Größe und mit den umliegenden Dörfern gibt es jedoch nur im Drachenland-Verlag.

Vierfarbkarte DinA3; VK: 3,50 €





Havena-Ergänzung 1:

'Hehre Häuser'

**zur Zeit
ausverkauft!**

Die Gottesverehrung in Havena ist zentrales Thema im ersten Havena-Ergänzungsband. Außer Tempeln werden viele Personen sowie einige Örtlichkeiten, die mit den Glaubenshäusern in Verbindung stehen, beschrieben. Der Band wird mit einem Abenteuer und einem Glossar aller bislang im Letzten Helden und den Ergänzungsbänden genannten Personen mitsamt Leseverweisen abgeschlossen.

Inhalt: 84 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 10,00 €

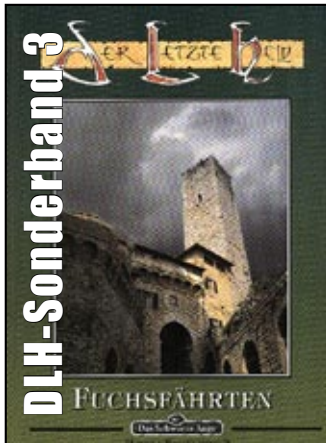
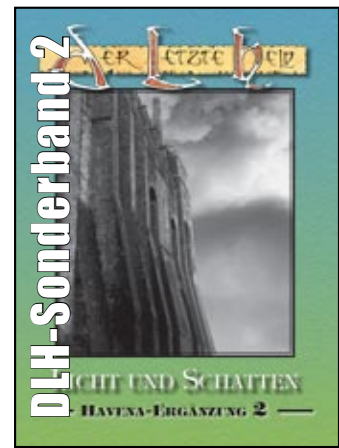
**NEU bearbeitet
und erheblich erweitert!**

Havena-Ergänzung 2:

'Licht und Schatten'

Natürlich zieht eine Stadt wie Havena mehr lichtscheues Gesindel an, als es dem gesetzestreuen Bürger lieb sein kann. 'Licht und Schatten' stellt diese Seite der Hauptstadt vor, zeigt ihre Verbindungen auf und nennt die Missetäter beim Namen. Die Hüter des Gesetzes kommen dabei natürlich nicht zu kurz. Viele Abenteuer-Vorschläge und ein Kurz-Abenteuer bringen die Kontrahenten ins Spiel.

Inhalt: 124 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 17,50 €



Havena-Ergänzung 3:

'Fuchsfährten'

**nur noch
Restexemplare!**

Im dritten Havena-Ergänzungsband dreht sich alles um den Handel in der Hafenstadt. Kaufleute, das Münzwesen, Geldverleiher und Schmuggler füllen den Raum der Seiten und liefern viele Anreize zum Entwickeln neuer Abenteuerideen.

lizenziert für: 

Inhalt: 120 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 14,00 €

Havena-Abenteuer 1:

'Der Dunkle Tod'

Das erste in sich abgeschlossene Abenteuer des Letzten Helden in der Stadt Havena. Das Abenteuer besteht ausschließlich aus neuen Texten und spielt zum Teil in der Unterstadt von Havena. Die DLH-Karte 1 ist aber nicht unbedingt notwendig für das Abenteuer, da alle notwendigen Ausschnitte im Heft abgedruckt wurden.

Inhalt: 84 Seiten, Umschlag: Vierfarbcover, kaschiert
VK: 12,50 €

lizenziert für: 



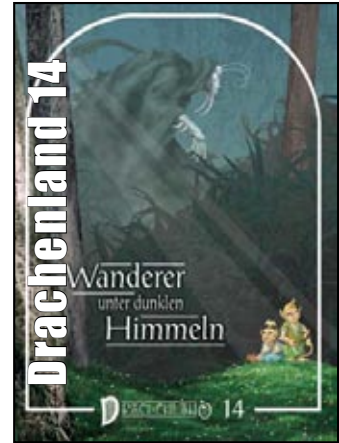
Neuheiten

Drachenland 14:

Wanderer unter dunklen Himmeln

Das Abenteuer beginnt sehr unscheinbar mit dem Erscheinen zweier Koboldkinder, die zunächst den Eindruck erwecken, sie könnten niemandem etwas zu Leide tun. Doch weit gefehlt, was sie in Gang setzen, bringt die Stadt Irma'Or an den Rand des Untergangs, denn wie der Atem der Hölle streicht ein unheiliger Wind durch die Gassen und die umliegenden Felder und Wälder.

Drachenland 14 kann als Fortsetzung von „Lherata und der Dornenkönig“ (Drachenland 12) gespielt werden und wird - so ist es derzeit geplant - zu dem von vielen bereits lang ersehnten Narrenschiff überleiten.



Achtung Subskriptionspreis:

bei Vorbestellung erfolgt Gutschrift von 2,50 €
bei Vorkasse Preisgarantie von 17,50 €

NEU
im Oktober 2006

Inhalt: ca. 200 Seiten, Umschlag: gebunden, kaschiert
VK: ca. 20,00 €

Lieferbedingungen

Einzelkunden:

Bestellungen können telefonisch, per Fax, per email oder per Brief aufgegeben werden.

Die Versendung der Hefte erfolgt durch die Bundespost oder die Hermes Logistik Gruppe je nach Gewicht als Paket, Päckchen oder Büchersendung. Per Nachnahme wird nur auf ausdrücklichen Wunsch geliefert.

Pro Lieferung stellen wir für Porto und Verpackung eine Pauschale von 0,50 € in Rechnung.

Die Ware kann bezahlt werden, indem der Wert der Bestellung (möglichst viele Scheine, wenige Briefmarken) beigelegt wird. Ansonsten kann die Rechnung abgewartet werden. Beträge dann bitte auf das Konto 1854 11-307 beim Postgiroamt Hannover (BLZ 250 100 30) überweisen.

Händler:

bitte setzen Sie sich mit uns oder unserem zuständigen Vertriebspartner in Verbindung. Wir senden Ihnen umgehend unsere Preislisten mit gesonderten Informationen für Sie.