

B.ERPS NOIR

ADVENTURES STRICTLY BLACK AND WHITE



D A S R E G E L W E R K

B.ERPS – Regelwerk

(V 0.6 / Roggy)

Einfaches und schnelles Rollenspielsystem: komplette Charaktererschaffung in 3 Minuten, Lern-, Kampf- und Verletzungsregeln; Spielspass mit krassen Aktionen und übernatürlichen Gegnern im Gangster-Millieu der 30er und 40er Jahre. Für Rollenspiel-Einsteiger und -Umsteiger, ein unkompliziertes System für den schnellen Horror zwischendurch: Adventures strictly black and white!!!

1. EINFÜHRUNG

Präambel

B.ERPS steht für Bierdeckel-ERPS. Es versteht sich als Hommage an und vereinfachte Version des etablierten ERPS (Ernest Role Playing System) von E.-J. Preussler, die eben so reduziert/vereinfacht ist, dass sie auf den sprichwörtliche Bierdeckel passt.

B.ERPS soll ein unkompliziertes Spielsystem sein. B. auf einer Convention. Der schnelle Zugang zum spassorientierten Gruppenerlebnis wird durch die sehr zügige Charaktererschaffung unterstützt. Die Charaktere entwickeln sich spezifisch und individuell im Laufe des Spiels und ihre Erfahrung wird durch steigende Werte abgebildet. Spielleiter sollten im Zweifelsfall immer die einfachere Regelung bevorzugen bzw. möglichst alle Entscheidungen einem schnellen und lustorientiertem Spiel unterordnen.

B.ERPS versteht sich nicht als Regelsystem, dass in der Lage ist in seinen Regularien abzubilden, ob ein Gewehr mehr oder weniger Schaden als eine Pistole anrichtet. Die entscheidende Frage soll sein: schafft es der Schütze dem Gegner ein Ohrläppchen zu piercen, dem Pianisten eine Kippe aus dem Mundwinkel oder der Burlesquetänzerin den Straps vom Schenkel abzuschossen.

Für die umfassende Abbildung von komplexen Sachverhalten im Rollenspiel eignen sich die elaborierten, „erwachsenen“ ERPS-Systeme, zu finden unter: www.erps.de

„The Spielleiter is the Law“

Entscheidende Instanz bei allen Regelfragen ist immer der jeweilige Spielleiter. Seine Entscheidung bricht ggfls. die Definitionen dieses Regelwerks. Oberstes Ziel sollte dabei der Spielspass aller Beteiligten sein; ausgefallene, halsbrecherische, blutrünstige, krasse Aktionen sollten immer begünstigt werden.

Würfel

Alle Würfe werden mit zehneitigen Würfeln (W10) ausgeführt. Meist werden die Werte der eingesetzten Würfel addiert. Überwiegend werden offene Würfe verwendet, d.h. wenn ein Würfel den Wert 10 zeigt, wird er weitergewürfelt und die Werte des/der weiteren Wurfs/Würfe addiert.

Ein einzelner Würfel kann also bei einem einzigen offenen Wurf z.B. $10 + 10 + 10 + 3 = 33$ ergeben.

Seltener werden, nach Ansage des Spielleiters, geschlossene Würfe angewandt; d.h. eine 10 bleibt eine 10 und wird nicht weitergewürfelt (z.B. bei der Charaktererschaffung/Attribute).

Im folgenden wird für die Beschreibung von Würfelvorgängen folgende Schreibweise verwendet:

<i>offener Wurf mit einem zehneitigen Würfel:</i>	<i>1w</i>
<i>offener Wurf mit zwei zehneitigen Würfeln:</i>	<i>2w</i>
<i>etc.</i>	
<i>geschlossener Wurf mit einem zehneitigen Würfel:</i>	<i>[1w]</i>
<i>geschlossener Wurf mit zwei zehneitigen Würfeln:</i>	<i>[2w]</i>
<i>etc.</i>	

Setting/Spielwelt

B.ERPS NOIR wurde für Abenteuer in einer Film-Noir-Welt konzipiert; d.h. Mafiosi vs. Detektive in den USA der 30er und 40er Jahre des 20. Jahrhunderts. Geldfälscher, korrupte Bullen, durchgeknallte Gansterbosse mit ihren Gorillas, Tommyguns, hardgeboilte Privatdetektive und verruchte Barsängerinnen sollten zum Abenteuer gehören, wie der Verzicht auf moderne Technik, ausgeklügelte Magiesysteme und politische Korrektheit. Selbst „Formicula“ ist möglich, es gibt schon die Atombombe. Wegen der richtigen Stimmung regnet es nachts in der Regel und aus einer verrauchten Bar klingt meist ein melancholisches Klavier. Selbstverständlich gibt es Übernatürliches, Untote, Geister und Monster in körnigem Schwarz/Weiss. Das „Ding aus dem Sumpf“ vs. „Dick Tracy“!

2. CHARAKTERERSCHAFFUNG

Keine Berufe oder Klassen

Der Spieler sollte sich zuerst einen Charaktertyp (keine Angst vor Klischees!) ausdenken und die weitere Gestaltung diesem Typ entsprechend ausführen. Ein Privatschnüffler braucht vielleicht nicht körperlich gut zu sein, aber eine hohe Wahrnehmung ist absolut sinnvoll für ihn. Eine Gansterboss sollte hohes kriminelles Potential aufweisen, ein Voodoopriester sollte sich mit Übernatürlichem Wahnsinn auskennen, etc.

Attribute

Zuerst werden die sechs "Attribute" eines Charakters erwürfelt. Dazu würfelt ein Spieler sechsmal mit [1w], die sechs Werte kann er je nach Art/Fähigkeit des gewünschten Charakters auf die sechs Attribute verteilen. Die höchsten Werte sollten auf die, für diesen Charakter, wichtigsten Attribute gelegt werden. Liegt die Summe der sechs Würfe unter 25, kann der Spieler einen kompletten Re-Roll ausführen.

Bei schlechten Würfeln kann alternativ folgende Regel angewandt werden: bei einer Summe aller Würfe unter 25 darf der niedrigste Wert auf 10 gesetzt werden; bei einer Summe unter 20 dürfen die beiden niedrigsten Werte auf 10 gesetzt werden.

Das Attribut CRIME kann sowohl für kriminelle Energie bei Verbrechen, als auch im umgekehrten Sinne z.B. bei der Aufklärung eines Verbrechens durch einen Schnüffler eingesetzt werden.

Abgeleitete Werte

Sind die Attributswerte verteilt, werden die abgeleiteten Werte ermittelt. Dabei gilt: der Mittelwert (mathematisch gerundet) aus zwei Attributen definiert den abgeleiteten Wert nach folgender Logik:

$(KÖRPERLICH + KAMPF) / 2$	= <i>Trefferpunkte</i>
$(GEISTIG + WAHRNEHMUNG) / 2$	= <i>Initiative</i>
$(CRIME + ÜBERNATÜRLICHER WAHNSINN) / 2$	= <i>Übernatürliche Punkte</i>

Trefferpunkte

Diese Punkte beschreiben die körperliche Robustheit eines Charakters, je mehr Punkte desto besser/gesunder. Dieser Wert kann durch Verletzungen in den negativen Bereich sinken. Dadurch erhält der Charakter Auswirkungen, die unter Kampf/Schaden beschrieben sind.

Initiative

Dieser Wert beschreibt, die Reaktionsfähigkeit des Charakters. Je höher, desto besser. Die Ermittlung der individuellen Initiative wird unter Kamp/Initiative beschrieben

Übernatürliche Punkte/Gegenstände

Es gibt in B.ERPS keine gelernten Magiesprüche/-Fertigkeiten im engeren Sinne. Allerdings existiert übernatürliche Energie z.B. in Gegenständen, die exzellent hergestellt sind oder magisch aufgeladen wurden (Spielleiterentscheidung). Diese Energie kann von Charakteren eingesetzt werden, indem sie "aufgeladene" Gegenstände (häufig Waffen) verwenden und deren übernatürliche Werte zu ihrem Wurf hinzuaddieren.

*Beispiel: Ein Cop besitzt einen +3 Colt und schießt damit. Das Ergebnis wird wie folgt ermittelt: Aktion "Schiessen":
2w + GEISTIG + KAMPF + 3 (für den Colt)*

Charaktere können maximal vier übernatürliche Gegenstände mitführen, deren Gesamtstärke hängt von der Anzahl der übernatürlichen Punkte ab.

Beispiel: Ein bestechlicher Beichtvater hat die Werte CRIME 6 und ÜBERNAT. WAHNSINN 8, daraus ergibt sich der Mittelwert 7; d.h. er darf sieben Punkte auf seine Gegenstände verteilen: er wählt einen Totschläger +3, einen Revolver +2 und eine glücksbringende Bibel +2. Somit sind seine übernatürlichen Punkte vollständig verteilt. Wenn er im Laufe seiner Karriere CRIME oder ÜBERNAT. WAHNSINN steigert, steigt ggfls. auch der abgeleitete Mittelwert und er kann entweder einen weiteren Gegenstand +1 einsetzen (den er allerdings erst finden/kaufen/besorgen muss) oder einen der bestehenden Gegenstände verbessern (nur nach Absprache mit dem Spielleiter). Allerdings bleibt die Obergrenze der Gegenstände immer bei vier.

Während der Charaktererschaffung gilt eine Höchstgrenze von +4 übernatürlichen Punkten pro Gegenstand.

3. SPIELVERLAUF

Aktionen/Fertigkeiten/Proben

Es gibt in B.ERPS keinen vorgefertigten Fertigkeitenkatalog. Der Erfolg jeder Aktion wird durch einen Wurf mit 2w plus die addierten Werte (nicht Mittelwert) der beiden notwendigen Attribute ermittelt; ggfls. kann der Wert eines eingesetzten Gegenstandes hinzugerechnet werden (vgl. Übernatürliche Punkte/Gegenstände).

Welche Attribute für welche Aktion relevant sind legt der Spielleiter fest; hier ein paar Vorschläge:

<i>Schiessen mit einer Waffe</i>	= 2w + GEISTIG + KAMPF
<i>Boxen/Nahkampf</i>	= 2w + KÖRPERLICH + KAMPF
<i>Verhör führen</i>	= 2w + CRIME + GEISTIG
<i>Tresor knacken</i>	= 2w + CRIME + WAHRNEHMUNG
<i>Geist Exorzieren</i>	= 2w + ÜBERNAT. WAHNSINN + KAMPF

Erfolg/Misserfolg/Patzer

Ob eine Aktion erfolgreich ist hängt von zwei Sachverhalten ab:

- 1.) wie gut hat ein Charakter seine Probe abgelegt
- 2.) wie schwierig war die Aktion (z.b. ist ein Baum leichter zu erklettern, als ein 100m hoher Wolkenkratzer)

Im Falle einer Aktion beschreibt der Spieler was er tun möchte. Der Spielleiter definiert die beiden notwendigen Attribute und legt eine Schwierigkeit fest. Diese definiert er mit dem zu erzielenden Mindestwert (MW), dem Wert, den der Spieler erreichen muss um einen Erfolg zu erzielen. Die folgenden Werte haben sich als Richtwerte für Spielleiter bewährt:

<i>Leichte Aktion</i>	=	<i>MW 20</i>
<i>Normale Aktion</i>	=	<i>MW 25</i>
<i>Schwere Aktion</i>	=	<i>MW 30</i>
<i>Sehr schwere Aktion</i>	=	<i>MW 35</i>
<i>Absurd schwere Aktion</i>	=	<i>MW 40</i>

Unterschreitet das Ergebnis der Probe den MW ist die Aktion ein Fehlschlag, der Charakter hat Zeit und Mühe aufgewendet, aber nichts bewirkt.

Würfelt der Spieler mit beiden Würfeln eine 1 ist das Ergebnis auf jeden Fall ein Patzer, ein Misserfolg mit katastrophalem Ausgang. Der Spielleiter legt die Auswirkung fest.

Erreicht der Charakter den geforderten MW hat er die Aktion erfolgreich absolviert. Je mehr sein Wert den MW übertrifft, desto besser ist die Aktion gelungen.

Beispiel: Ein Privat-Eye möchte sich an eine Schwarzbrennerei anschleichen. Der Spielleiter definiert dafür die Attribute CRIME und WAHRNEHMUNG, die der Schnüffler jeweils auf 8 hat. Der Spielleiter weiss, dass im Camp alle betrunken sind und der Wachhabende mit dem Schlaf kämpft – er definiert die Schwierigkeit des Unterfangens als leicht und fordert den MW 20. Der Spieler würfelt mit 2w eine 5.

$$5 \text{ (Wurf)} + 8 \text{ (CRIME)} + 8 \text{ (WAHRNEHMUNG)} = 21$$

Da der geforderte MW von 20 übertroffen wurde, ist das heimliche Anschleichen ein Erfolg, niemand hat etwas davon bemerkt.
Als Belohnung darf der Privatdetektiv nun versuchen für die Zukunft etwas daraus zu lernen.

Lernpunkte

Nach jeder erfolgreichen Probe kann ein Charakter etwas lernen. Dazu muss der Spieler ein weiteres Mal gegen den vom Spielleiter geforderten Mindestwert würfeln und dabei seine Attribute und Gegenstandspunkte hinzuaddieren (genau wie bei der eigentlichen Probe). Hat der Spieler den Mindestwert genau erreicht (oder überschritten) so hat er leider nichts gelernt. Liegt das Ergebnis unter dem Mindestwert, hat der Charakter etwas gelernt und kann einen Punkt zu einem der beiden eingesetzten Attribute hinzuzählen. Da die gelernten Punkte dauerhaft die Attributswerte erhöhen wird ein Charakter mit fortlaufender Spieldauer immer besser, bevorzugt in den Attributen, die er häufiger einsetzt.

Bei einer vergleichenden Probe (z.B. im Kampf) muss der Charakter die Lernprobe gegen den Verteidigungswert des Angegriffenen ablegen.

Beispiel: Angriff 28 → Verteidigung 20 ist ein Erfolg für den Angreifer, also darf eine Lernprobe gegen 20 gemacht werden.

Spezialisierung

Um dem Spieler ein bessere Individualisierung der Charaktere zu erlauben, gibt es die Spezialisierungen. Pro Attribut kann ein Spieler eine Spezialisierung definieren. Diese sollte mit der Grundanlage des Charakters übereinstimmen und nicht zu allgemein formuliert sein, also nicht etwa nur Laufen, Reiten, etc.. Die Spieler sollten die Spezialisierung einsetzen um den Verlauf des Abenteuer zu dramatisieren und aussergewöhnliche Situationen mit Spass- und Erinnerungswert zu erzeugen. B.ERPS ist ein Fun-Spielsystem! Die Spezialisierung erhält im Spieleinsatz einige Vorteile und sollte häufig eingesetzt werden, gerne auch um krasse Aktionen und halsbrecherische Stunts zu fördern.

Die Spieler können die Spezialisierung, in Absprache mit dem Spielleiter, bereits bei der Charaktererschaffung oder erst im Laufe des Spiels festlegen; allerdings besser vor und nicht während eines Kampfes oder einer entscheidenden Situation.

Jede Spezialisierung beginnt auf Stufe 2.

Beispiel: ein Mobster hat sich diese Spezialisierungen ausgesucht

<i>KÖRPERLICH</i>	<i>= Fahrzeug aufbrechen</i>
<i>KAMPF</i>	<i>= Totschläger zum Betäuben</i>
<i>GEISTIG</i>	<i>= Polizeiverhör aushalten</i>
<i>WAHRNEHMUNG</i>	<i>= Undercover-Cops erkennen</i>
<i>CRIME</i>	<i>= Fluchtwagen fahren</i>
<i>ÜBERNAT. WAHNSINN</i>	<i>= Gestaltwandler erkennen</i>

Diese Spezialisierungen bedeuten nicht, dass der Mobster alle perfekt beherrscht. Aber er darf bei einer Probe zu den Attributswerten zusätzlich die Stufe seiner Spezialisierung hinzurechnen, wenn die Spezialisierung passt.

Beispiel: Der Mobster wird zum Nahkampf mit einem katholischen Missionar gezwungen (nicht unüblich) und setzt dabei seinen Totschläger (+3) zum Betäuben des Gegners ein. Sein Angriff errechnet sich:

$2w + KÖRPERLICH + KAMPF + 3$ (für den Totschläger) + Spez.: Totschläger zum Betäuben

Verbesserung der Spezialisierung

Wenn eine Lernprobe erfolgreich abgelegt wird, der Wert also niedriger ist als der geforderte Mindestwert der abgelegten Probe, kann der Spieler den Lernerfolg auf die Spezialisierung anrechnen: und zwar als zwei Punkte. Ein Lernerfolg auf eine Spezialisierung ist also doppelt so hoch wie auf einem Attribut (hier wird ja nur ein Punkt angerechnet). Die Spezialisierung steigt somit schneller und kann sehr mächtig werden.

Änderung der Spezialisierung

Möchte ein Spieler die Spezialisierung in einem Attribut ändern, ist das prinzipiell möglich. Er wählt einfach eine Neue, allerdings beginnt diese wieder auf Stufe 2. Eventueller Tausch von Spezialisierungen zwischen Attributen ist verlustfrei möglich, wenn beide Spezialisierungen zu beiden Attributen passen; muss aber auf jeden Fall mit dem Spielleiter abgeklärt werden.

Kampf

Die Kampffaktionen hängen, wie jede andere Fertigkeit, von zwei Attributen ab. Im Einzelfall legt der Spielleiter eine Kombination von Attributen fest.

Beispiele:

Nahkampf (Boxen, Schlagring, Flasche, etc.):

$2w + KÖRPERLICH + KAMPF$

Fernkampf (Colt, Gewehr, Tommygun, etc.):

$2w + GEISTIG + KAMPF$

Übernatürlicher Kampf (mit Bibel Zombies bannen, mit Totem Wertiere vertreiben, etc.):

$2w + ÜBERNATÜRLICHER WAHNSINN + KAMPF$

Bei allen kriminellen Aktionen, oder deren Verhinderung, kann ein Attribut gegen CRIME ausgetauscht werden.

Kampfrunden/Initiative/Abwarten

Kampfhandlungen werden in Runden gespielt. Jede Runde bildet etwa 5 Sekunden ab, innerhalb derer jeder Charakter und jeder NSC (NichtSpielerCharakter, also vom Spielleiter geführte Figur) mindestens einmal handeln kann. Die Handlungsreihenfolge richtet sich nach der individuellen Initiative. Diese wird durch den Wurf mit $1w$ plus den Initiativwert (Mittelwert aus GEISTIG und WAHRNEHMUNG) des Charakters oder NSC ermittelt. Bei sehr hohen Initiativwerten kann der Spielleiter mehrere Handlungen pro Runde zulassen.

Die Höhe der Initiativwerte legt die Reihenfolge der Aktionen fest, höhere Werte zuerst. Greift ein Charakter einen anderen an, kann der Angegriffene direkt ausweichen ohne seine geplante Aktion aufzugeben (vgl. Angriff/Verteidigung).

Manchmal ist es sinnvoll mit einer Aktion zu warten (bis z.B. das Schussfeld frei ist oder ein Gegner nah genug herangekommen ist). Deshalb kann jede geplante Handlung zurückgestellt werden, bis es passt. Dies nennt man eine Abwartehandlung.

Angriff/Verteidigung

Bei einem Konflikt zwischen Charakteren und/oder NSCs kommt es zu einer Kampfprobe, d.h. der Angreifer attackiert mit einem Wert, der Verteidiger setzt einen Wert entgegen, in der Differenz der Werte bildet sich das Ergebnis der Kampffaktion ab.

Beispiel: Zwei Tänzerinnen prügeln sich in einer Bar. Die Angreiferin würfelt mit 2w eine 11, hat die Attribute KÖRPERLICH 10 und KAMPF 6, da sie die Spezialisierung „Kampf gg. Weibliche Gegner/Catfight“ auf den Wert 4 gebracht hat, ermittelt sie den Angriffswert:

$$11 + 10 + 6 + 4 \text{ (Spezialisierung)} = 31$$

Die Angegriffene reagiert, da sie eigentlich erst später in der Runde dran ist (vgl. Initiative), mit dem Versuch auszuweichen. Sie würfelt eine 15, ihre Attribute liegen bei KÖRPERLICH Wert 8 und KAMPF Wert 6 und sie setzt ihr „übernatürliches Mieder“ ein, das ihr +3 auf Waffenlosen Kampf gibt.

$$15 + 8 + 6 + 3 \text{ (Mieder)} = 32$$

Da der Angriffswert kleiner als Verteidigungswert ist, scheitert der Angriff und erzeugt keinen Schaden, optional müssen sich beide Kontrahentinnen einen Erschöpfungspunkt notieren (und ab der nächsten Kampffaktion abziehen; vgl. Erschöpfung)

Manche Gegner sind sehr unterschiedlich bzw. deren Schadenswirkung variiert stark. Ein Eichhörnchen macht mit seinem Biss bei einem ausgewachsenen Abenteurer höchstens einen Punkt Schaden (unabhängig von der Wertedifferenz) einfach weil es sehr klein ist, wohingegen ein 10-Meter-Monster sicher mehr Schaden erzielen kann. Der Spielleiter kann Boni oder Mali auf die jeweilige Schadenswirkung definieren.

Schaden

Ein anderes Beispiel: Ein Bankräuber schießt einen Cop nieder.

$$\text{Angreifer: } 18 + 8 + 6 + 1 = 33$$

Der Cop versucht noch auszuweichen schafft es aber nicht wirklich

$$\text{Verteidiger: } 11 + 5 + 4 = 20$$

Der Gesetzeshüter wird verletzt, und zwar mit 13 Punkten. Da er aber nur 5 Trefferpunkte aufweist (Mittelwert aus KÖRPERLICH und KAMPF), zieht ihn die Verletzung in den negativen Bereich der Trefferpunkte.

$$5 \text{ Trefferpunkte} - 13 \text{ Punkte Schaden} = -8$$

Da alle grösseren Verletzungen auch langwährende, negative Auswirkungen auf den Charakter haben, muss der Bulle alle Trefferpunkte unter Null für die Dauer der Verletzung (u. Ustd. mehrere Tage) von seinen Attributen möglichst gleichmässig abziehen. Dafür gibt es das Feld „Verletzt“, in dem man am einfachsten/schnellsten mit Strichen aufnotiert. Wie er die acht Punkte auf seine sechs Attribute verteilt ist ihm überlassen; allerdings darf die Differenz zwischen höchstem und niedrigstem Wert höchstens eins betragen.

Unser Cop macht je einen Strich auf jedes der sechs Attribute und verteilt die restlichen 2

Striche auf GEISTIG und WAHRNEHMUNG. Das bedeutet: die Verwundung behindert ihn bei allen Aktionen (bis die Wunde geheilt ist) folgendermassen:

8 Schadenpunkte unter Null =

KÖRPERLICH	-1
KAMPF	-1
GEISTIG	-2
WAHRNEHMUNG	-2
CRIME	-1
ÜBERNAT. WAHNSINN	-1

Erleidet der Charakter weitere Verletzungen addieren sich die Schäden. Fällt ein Attribut auf Null ist der Charakter im Koma, fallen seine Trefferpunkte (die ja weiterhin aufnotiert werden) auf -40 ist der Charakter tot.

Bei geistigen Konflikten wie Niederstarren, Bezauberungen/geistigem Widerstand o.ä. kann der Spielleiter ähnliche Auswirkungen (ggfls. nur für bestimmte Attribute) definieren.

Heilen

Bestimmte Berufe können medizinische Versorgung leisten, auch ein einfacher Zeitungsjunge könnte sich auf erste Hilfe spezialisieren. Soll eine Wunde, Verletzung oder Krankheit behandelt werden, legt der Spielleiter den MW fest (er sollte dazu Art und Schwere der Verletzung vs. medizinische Fähigkeit des Behandelnden abwägen) und der Charakter legt seine Probe ab. Jeder Punkt über dem MW heilt einen Trefferpunkt und verbessert somit auch ein Attribut um einen Punkt. Sind alle negativen Trefferpunkte geheilt, gibt es auch keine Striche in den Verletzungsfeldern mehr; die Auswirkungen der Verwundung sind verschwunden.

ALPs und Aufstieg

Zum (erfolgreichen) Abschluss eines Abenteuers kann der Spielleiter frei einsetzbare, sog. allgemeine Lernpunkte (ALP) als Belohnung vergeben oder Gegenstände mit höheren Boni den Spielern anbieten. Stufenaufstiege ergeben sich aus den Lernerfolgen während des Spiels und müssen nicht nach dem Abenteuer ausgeführt werden, allerdings sollten die o.g. ALPs vor dem nächsten Abenteuer zum steigern von Attributswerten verwendet werden; genau wie ein Lernpunkt während des Spiels steigert jeder ALP das Attribut um eins.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Germany License. To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>

or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.