

EIN RIESEN PROBLEM

EIN ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 5. BIS 8. STUFE
VON KELLY "DEXTOLEN" DAVIS



DUNGEONSLAYERS
FANWERK

EIN RIESEN PROBLEM

EIN ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 5. BIS 8. STUFE VON KELLY „DEXTOLEN“ DAVIS

HINTERGRUND

Der Frühling ist noch nicht wieder in den Ländern des Nordens eingekehrt. Stattdessen wehen noch immer eisige Winde über das Land. Der Schnee sollte dem Frühling allmählich weichen, doch irgendetwas stimmt nicht. Zu allem Überfluss hat auch noch ein Clan Schneeriesen unter der Führung ihres Jarls Fritjoff die nahe gelegenen menschlichen Siedlungen auf der Suche nach Vieh und Gold überfallen. Sie stießen auf wenig Widerstand, machten mit den Verteidigern kurzen Prozess und stahlen alles Vieh, Getreide, Bier und Schätze, die sie tragen konnten. Die Riesen entführten sogar ein paar Jungfern (Riesen lieben kleine Frauen und halten sie wie geschundene Haustiere). Ihre Angriffe werden von Eiswölfen und ein paar Sklaven (Eiszwerge), die als Kundschafter arbeiten, unterstützt. Als ein aus Vestrach entsandter Trupp Krieger von den Riesen dezimiert wurde, setzten die Stadtväter eine Belohnung auf den Kopf des Jarls aus. Die Oberhäupter von Vestrach bieten demjenigen 2.000 GM und eine kleine Burg, der den Überfällen der Riesen ein Ende bereitet. (Die Burg ist leicht baufällig und liegt in einem gefährlichen Landstrich, in dem es möglicherweise neue Abenteuer zu bestehen gibt.)

EINSTIEG INS ABENTEUER

Die Charaktere haben von der Belohnung gehört und untersuchen den letzten Überfallort, das kleine Dorf Hirvikylä (östlich von Vestrach, nördlich von Sundbalen).

UNTERSUCHUNG DES ÜBERFALLORTS

Die Palisaden liegen in Schutt und Asche und das Hauptgebäude, ein Langhaus, wurde zerstört. Die umliegenden Wohnhäuser sind nur noch rauchende Trümmer. Die überlebenden Einwohner sind alle auf den Beinen. Einige sind mit Reparaturen beschäftigt, doch die meisten beladen Körbe und Karren – es scheint als wollten sie die Siedlung für immer verlassen. Wenn die Helden die Einwohner befragen (besonders, wenn sie Hilfe oder Nahrung anbieten), berichten diese über Einzelheiten des Überfalls.

DER ANGRIFF

Als Erstes fielen die Wölfe über die Stadt her, sie übersprangen die Palisaden und griffen die wenigen Wachen an. Bald darauf folgten die Riesen, zerstörten die Häuser und stopften das Vieh in ihre Säcke. Die Männer konnten nicht viel gegen die Angreifer ausrichten. Dem Dorfschamanen Stig gelang es, mit seinen Feuerzaubern, sein eigenes Heim zu verteidigen – Die Schneeriesen schienen Angst davor zu haben, suchten rasch das Weite und zogen sich ostwärts in die Berge zurück.

Wenn die Charaktere Stig aufsuchen, finden sie ihn in seiner armseligen Hüt-

te, während er Tränke braut. Er ist skeptisch gegenüber Abenteurern und glaubt, dass die Charaktere nicht stark genug sind, um die Riesen aufzuhalten. Stig betont, dass einer der Riesen ein blau leuchtendes Medaillon bei sich trägt. Seiner Meinung nach ist das Medaillon für das kalte Wetter verantwortlich, welches das Land in eisigem Griff hält. Sind die Charaktere nett zu Stig und wollen dem Dorf aufrichtig helfen, gibt er jedem SC einen großen Heiltrank. Diesen hat er mit Wodka gemixt, damit er nicht gefriert. Hat die Gruppe keinen Heiler dabei, könnte Stig sich vielleicht entscheiden, mit auf die Riesenjagd zu gehen.

 STIG - MENSCHENHEILER STUFE 5		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 4
HÄ 4	GE: 0	AU: 6
 20	 12	 6
 4	 7	 7
Bewaffnung		Panzerung
Speer +1		Rüstung, Arm- und Beinschienen aus Leder
 12	Zauber: Heilende Hand, Heilbeeren, Heilende Aura, Lichtpfeil, Giftbann, Federgleich, Schutzschild, Magische Waffe, Giftbann	
 6		
Talente: Ausweichen I, Rüstzauberer I, Zaubermacht I, Alchemie I, Fürsorger II		
Ausrüstung: Rucksack, Schlafsack, Winterbekleidung, Seil, Wasserschlauch, Wodkaflasche		

VERFOLGUNG DER RIESEN

Die Gruppe kann Felle, Kletterausrüstung und Winterbekleidung im Dorf bekommen und ist schon bald aufbruchbereit. Die Charaktere werden vermutlich die Spur der Riesen aufnehmen wollen. Obwohl ständig Schnee fällt, sind die Spuren der Riesen leicht zu finden (Spurenlesen +8).

DIE PATROUILLE

Die Charaktere folgen der Spur bis hoch in die Berge, wo sie auf eine dreiköpfige Riesenpatrouille treffen. Drei Riesen rasten hier und haben ihre Ausrüstung niedergelegt, um einen Moment auszuruhen. Einer macht ein Nickerchen, einer isst (eine Kuh) und der dritte pinkelt. Das bietet einige Möglichkeiten. Die Helden könnten angreifen, sich einfach verstecken oder versuchen, sich in den großen Säcken der Schneeriesen zu verstecken, um auf diese Weise in ihr Versteck zu gelangen. Ein Angriff könnte sich als äußerst gefährlich erweisen. Während ein Riese noch schläft, wären die Anderen so überrascht, dass sie erst nach einer Runde zum Kampf bereit sind. Der entstehende Kampflärm würde den schlafenden Riesen ebenfalls bald wecken (GEI+VE).

 SCHNEERIESE		
KÖR: 20	AGI: 6	GEI: 2
ST: 6	BE: 3	VE: 1
HÄ 6	GE: 0	AU: 0
 180	 27	 6
 8	 29	 10
Bewaffnung		Panzerung
Steinaxt o. Felsen werfen (WB+3 GA-2)		dicke Fellkleidung PA+1
	Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.	
	Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.	
GH: 27	GK: ri	EP: 273

Wenn die Helden zu den Säcken der Riesen schleichen wollen, um sich darin zu verstecken, ist eine Probe auf Heimlichkeit+4 erforderlich (die Riesen sind nicht sehr aufmerksam).

Wenn die Charaktere auf diesem Weg in das Versteck der Schneeriesen kommen sollen, kann man hinterm Spielerschirm würfeln und sagen, dass es alle geschafft haben.

(Anm. d. Übers.: Von dieser Möglichkeit sollte man vor dem Hintergrund eines ergebnisoffenen Spiels Abstand nehmen)

Wenn die Spieler den Riesen folgen wollen, ist eine Probe auf Heimlichkeit oder Spurenlesen erforderlich, je nachdem, wie dicht sie den Riesen auf den Fersen bleiben.

DIE HÖHLE DER SCHNEERIESEN

Wenn nichts dazwischen kommt, zieht die Patrouille weiter hinauf in die Berge. Der Weg führt zu einem großen Höhleneingang, der von einem mächtigen Felsen blockiert wird. Dieser Steinbrocken ist schwer zu bewegen (KÖR+ST-8). Die Schneeriesen blasen ein kurzes Signal auf einem Horn, und der Stein wird zur Seite bewegt. Zwei Riesen im inneren begrüßen die Patrouille, die daraufhin in der Höhle verschwindet. Sollten sich die Charaktere in den Säcken befinden, werden sie in Raum 2 gebracht und dort auf den Boden geworfen, während die Riesen im nachfolgenden Gang verschwinden.

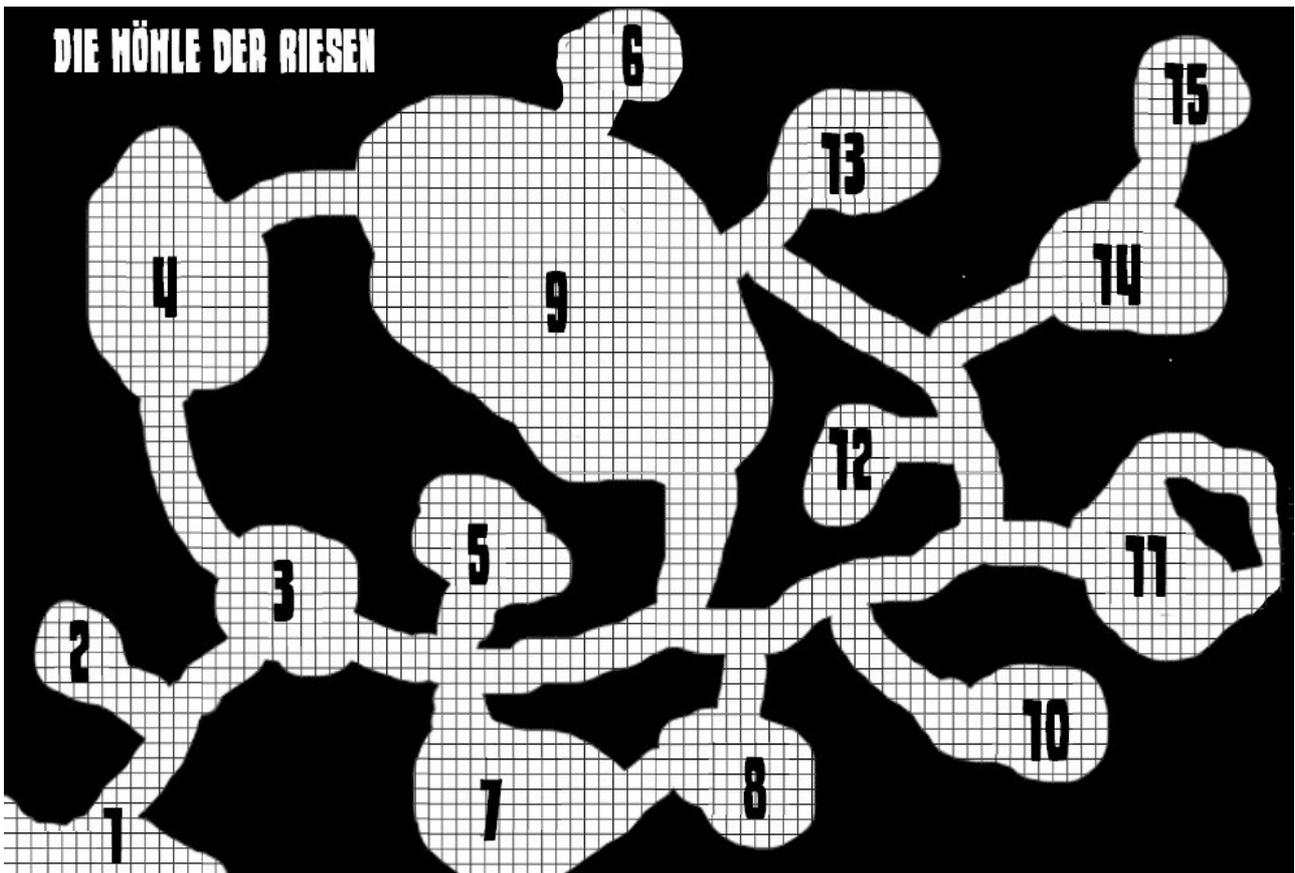
Wenn die Charaktere versuchen den Eingang zu passieren, bevor der Stein wieder vor die Öffnung gerollt ist, ist eine Probe auf Heimlichkeit erforderlich. Das könnte tödlich enden, weil sie sich dann gleich vier Schneeriesen gegenüber sehen.

Es gibt noch zwei andere Eingänge in den Unterschlupf der Schneeriesen: Ein mannsgroßes Kaminloch, das in die großen Hallen- und Küchenkamine führt und sich weiter oben am Berg befindet (GEI+VE-4), sowie ein geheimer Fluchttunnel aus den Räumen des Jarls

(Raum 14) (erfordert Spurenlesen -4 weiter oben am Berg).



Der Felsblock am Haupteingang wird ungefähr alle zwei Stunden geöffnet, wenn jemand zum Unterschlupf kommt oder ihn verlässt. Bei Einbruch der Dunkelheit bleibt er die ganze Nacht geschlossen. Ein Riese bleibt normalerweise als Wache auf der entgegengesetzten Seite des Felsblocks. Die Chancen stehen nicht schlecht, dass er schläft, während die Charaktere versuchen den Felsblock aus eigener Kraft zu bewegen.



01 Höhleneingang: Normalerweise bewacht hier ein Schneeriese den Höhleneingang und ist auch für das Bewegen des Felsbrockens zuständig. Er hat ein Horn, mit dem er seine Artgenossen alarmiert, sobald er im Kampf die Hälfte seiner Lebenskraft verloren hat oder Angreifer in die Höhle eindringen.

02 Kleiderkammer: In dieser kleinen Höhle befinden sich Bänke und an den Wänden sind Haken (alles in Riesengröße). Überall auf dem Boden liegen Felle, Säcke und Ledermäntel verstreut. Einiges hängt auch ordentlich an den Haken an der Wand. Sollten die Charaktere in den Säcken in die Höhle eingedrungen sein, befinden sie sich in diesem Raum. Hier haben die Riesen die Säcke mit denen die Charaktere hineingekommen sind abgeworfen. In einem Sack befindet sich ein Schreckensdachs, der sofort angreift, wenn der Sack geöffnet wird.

03 Wachhöhle: Diese Höhle hat drei Stühle und einen Tisch, auf dem ein Krug Met steht. Wurde der Alarm ausgelöst, dann sind hier zwei Schneeriesen als Wachen postiert.

SCHRECKENSDACHS					
KÖR:	14	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ	3	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Pranke (WB+2; GA-2)			Fell (PA+1)		
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
GH:	9	GK:	no	EP:	86

04 Unterkünfte: Eine von mehreren übel riechenden Schlafkammern. Nachts schlafen hier 1W20/5 Riesen. Wenn die Charaktere sich die Zeit nehmen, die Sachen der Riesen zu durchwühlen, finden sie (4xBT:C) Gegenstände (1-10 auf W20 riesig) und (2xBT:M) Wertgegenstände.

05 Wolfsgehege: Die Riesen halten sich hier 2/SC Eiswölfe. Bei einer erfolgreichen Bemerken-Probe werden die Charaktere von den Wölfen entdeckt und fangen an, sie anzuknurren und anzujaulen. Das ruft den Wärter nach 1W20/2 Runden auf den Plan. Die Wölfe greifen jeden Nicht-Riesen an, mit dem sie in Kontakt kommen.

 EISWOLF		
KÖR: 11	AGI: 8	GEI: 1
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0
		
Bewaffnung		Panzerung
Biss (WB+1) oder Eisodem (WB+2)		Frostfell (PA+1)
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.	
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
	Odem, Eis- : Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5mlanger Kegel (amEnde GE x 3mbreit).	
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.	
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
GH: 7	GK: kl	EP: 115

06 Waffenkammer: Hier befindet sich ein großer Waffenständer mit Helmen und Schilden. Das Meiste ist zu groß, um von den Charakteren verwendet zu werden. Es gibt einen magischen Rie-

sen Dolch (Zauber: Flammenklinge), der als ein Langschwert+1 benutzt werden kann.

07 Küche: Hier werden Eintöpfe gekocht und Brot gebacken. Eine der gefangen genommenen Frauen namens Olga wird hier als Sklavin gehalten und dazu gezwungen, zwei Riesinen beim Kochen zu helfen. Sie kennt sich ein bisschen im Höhlensystem aus, fürchtet sich aber, in andere Räume als die Küche, den Lagerraum (Raum 8) oder die große Halle (Raum 9) zu gehen.

08 Lagerraum: Eine große, kühle Höhle, wo Nahrungsmittel, Bierfässer und Met gelagert werden.

09 Große Halle: Diese große Höhle wird bei Gemeinschaftsmahlzeiten, Feiern und auch als Gerichtssaal des Jarls genutzt. Ist der Alarm nicht ausgelöst, halten sich die meisten Riesen hier auf - einschließlich des Jarls. Dies könnte eine tödliche Begegnung sein, wenn die Helden einfach hineinrennen und angreifen. Siehe **"Umgang mit den Riesen"** zwecks weiterer Informationen. In einem Käfig in der Nähe des Throns sind 1/SC Jungfern eingesperrt. Bei Feiern servieren die Jungfern ganze Bierfässer, tanzen oder unterhalten Riesen auf sonstige Weise. Sie bitten die Charaktere flehentlich, sie freizulassen und von ihnen nach Hause gebracht zu werden.

10 Der Leutnantsraum: Dies sind die privaten Räume des zweiten Befehlshabers namens Ragnar. Er ist nur nachts hier anzutreffen. Wenn die Helden die Kammer durchsuchen, entdecken sie (BT:2xM) Schätze (Menschengröße), die er gesammelt hat.

11 Raum der Ehefrau: Hier wohnt Alruna, die Frau des Jarls. Wenn der Alarm nicht ausgelöst wurde, redet sie

hier traurig mit sich selbst in ihrem Handspiegel, und klagt, warum der Jarl solch ein schrecklicher Ehemann ist. Wenn ihr ein männlicher SC freundlich begegnet, wird sie ihn nicht zerquetschen, sondern ihm ihr Herz ausschütten. Wenn er sie dann auch noch tröstet, wird sie den kleinen Mann in ihr Herz schließen und das Bedürfnis verspüren, ihn zu behalten. Sie hat einen Schmuckkasten (tatsächlich einen Sarg) voll mit 1.000 GM und (2xBT:M) Schätze (Menschengröße).

12 Pferch der Eiszwerge: 2/SC Hier wohnen Eiszwerge. Sie haben nie etwas anderes als die Befehle der Schneeriesen kennen gelernt. Wenn man sie überzeugt (3 gelungene GEI+AU Proben vor 3 Misserfolgen), sind die Zwerge bereit den Helden zu helfen, sonst greifen sie an.

EISZWERG		
KÖR: 10	AGI: 6	GEI: 2
ST: 2	BE: 0	VE: 1
HÄ 3	GE: 3	AU: 0
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Kurzschwert (WB+1) Kurbogen (WB+1)		Lederpanzer (PA+1)
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
GH: 2	GK: no	EP: 63

13 Kriegeraum: Der Jarl und sein Hauptmann treffen sich hier, um geheime Pläne zu erörtern. Dieses Zimmer ist leer, es sei denn, der Alarm wurde ausgelöst. In diesem Fall wird der Leutnant mit höchster Wahrscheinlichkeit hier anzutreffen sein. Auf dem Boden befindet sich eine große Karte von der Umgebung mit hölzernen Miniaturen, die menschliche Siedlungen darstellen.

Wenn die Helden auf der Landkarte stehen und sich nicht bewegen, könnten sie mit Markern verwechselt werden. An der Wand liegen Teile der geplünderten Kriegsbeute (3xBT: W mit E und 3xBT:R mit E)

14 Quartier des Jarl: In dieser großen, verschwenderisch mit Fellen ausgelegten Höhle steht ein großes Bett und ein dick gepolsterter riesiger Stuhl. Der Jarl zieht sich hier nachts zurück und hat im Alarmfall immer eine Wache an der Tür postiert. Von hier führt eine geheime Tür zu einem Fluchtweg in die Berge. Auf einem Nachtschrank gibt es neben dem Bett eine Botschaft vom Häuptling der Flammenriesen, die einen Plan für ein Bündnis von Riesen ausführlich darstellt und in der er um die Unterstützung des Jarls bittet.

Schatzkammer: Die Riesen haben viele Städte überfallen und haben 4.300 GM, 3.000 SM und 10.000 KM, Schriftrollen (6xBT:Z), Tränke (4xBT:T) und 2 Wertgegenstände (2xBT:X) hier deponiert.

UMGANG MIT DEN RIESEN

Einschließlich der Patrouille leben insgesamt 12 Riesen in dem Höhlenkomplex (3 auf Patrouille, 3 Wachen, 1 Wolfswärter, 2 Köchinnen, der Leutnant, die Frau des Jarls und der Jarl selbst). Wenn die Spieler klug sind oder sich sehr leise verhalten, werden sie auch in Unterzahl in der Lage sein, gegen die Riesen zu bestehen. Wenn sie den Höhleneingang einfach angreifen, wird Alarm geschlagen und sie werden wahrscheinlich merken, dass sie sich etwas zu viel zugemutet haben. Man sollte hier die Möglichkeit in Betracht ziehen, sie entkommen zu lassen, und ihnen Gelegenheit geben, ihre Taten zu überdenken. Die meisten Riesen be-

trachten eine so geringe Anzahl von kleinen Feinden als unbedrohlich und kämpfen, bevor sie Hilfe anfordern. Wenn ein Riese aber zu unterliegen droht, sucht er die Verstärkung seiner Artgenossen und zieht sich in die Große Halle (Raum 09) zurück, weil sich dort weitere Riesen aufhalten. Es kann sein, dass dies immer noch nicht bewirkt, dass Alarm geschlagen wird, weil die Riesen die Menschen mehr als Plage, denn als eine wirkliche Gefahr betrachten. Wenn dies zweimal geschieht, wird der volle Alarm ausgelöst.

ALARM

Wenn Riesen zweimal im Kampf zurückgedrängt werden oder die Helden die Frau des Jarls ärgern, wird der Alarm ausgelöst. Dann werden Rufe laut, dass Eindringlinge in der Höhle sind. Alle schlafenden Riesen werden sofort wach und verteilen sich, um in den verschiedenen Räumen Posten zu beziehen. Wenn die ursprüngliche Anzahl der Riesen sich halbiert hat, ziehen sie sich in die große Halle zurück und verteidigen sich von dort aus. Sollten die Wölfe immer noch lebendig sind, gibt der Wärter sie in 2er oder 3er Gruppen frei und sie patrouillieren in den Gängen. Die Wölfe nutzen Rudeltaktiken (Angriff von vorne und von hinten, Konzentration auf nur einen Gegner usw.).

KAPITULATION ODER GEFANGENNAHME

Wenn die Lebenskraft eines Charakters unter 1 sinkt, er aber noch lebendig ist, bringen die Riesen den/die gefallenen Helden zu ihrem Jarl (oder demjenigen, der jetzt der Anführer ist). Der Jarl ist kein ungehobelter Klotz. Er ge-

stattet gefangenen oder sich ergebenden Helden zu ihm zu sprechen, und verhandelt möglicherweise sogar über das Leben der Jungfern. Er ist hochmütig und schätzt es, wenn ihm die Achtung zuteil wird, die ihm seiner Meinung nach gebührt. Drohungen kommen nicht gut an und können dazu führen, dass die Helden in Käfige geworfen werden oder noch Schlimmeres passiert. Selbst wenn der Tod der Helden beschlossen zu sein scheint, sollte man ihnen reichhaltig Gelegenheit geben zu entkommen. Vielleicht durch die Ehefrau des Jarls? Ein Sklavenmädchen könnte sie befreien oder ihnen Heilkräuter in ihre Mahlzeiten mischen

UNTERSTÜTZUNG

Es kann unerwartete Hilfe innerhalb der Höhle geben. Leutnant Ragnar hat eine Abneigung gegen den Jarl und könnte davon überzeugt werden, ihn zu Fall zu bringen. Alruna, die Frau des Jarls kann in einen der Helden verliebt sein (Raum 11), oder die Eiszwergeklaven (Raum 12) könnten davon überzeugt werden, sich den Helden anzuschließen. Die Jungfern kämpfen nicht, könnten aber dazu gebracht werden, das Essen der Riesen zu vergiften, oder etwas anderes in der Art. Kreativität und gutes Charakterspiel sollten hier belohnt werden.

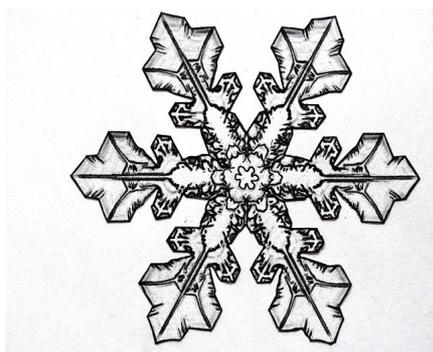
DAS WETTER

Der Jarl trägt einen magischen Anhänger um seinen Hals, der einmal im Besitz eines mächtigen Druiden war. Für den Druiden war dies ursprünglich ein Altar, aber der Riese hat sich daraus einen Anhänger gemacht. Dieser bewirkt, dass der Winter länger dauert, als er eigentlich sein sollte. Wenn der An-

hänger zertrümmert wird (LK: 20, Abwehr: 25), beginnt das Wetter wieder warm zu werden. Jedes Mal, wenn der Anhänger im Kampf getroffen wird, versprüht er eine magische Eis-Explosion (Schaden 18, ignoriert Metallrüstung). Sobald man ihn zerstört, wird ein Eiselementar freigesetzt, das jeden um sich herum angreift, auch die Riesen.

 EISELEMENTAR III			
KÖR:	15	AGI:	9
ST:	5	BE:	0
HÄ	6	GE:	4
GEI:	1	VE:	0
AU:	0		
     			
Bewaffnung		Panzerung	
Eisstrahl (WB+4)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
		Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.	
GH:	16	GK:	gr
EP:	133		

Wird der Anhänger nicht zerstört, bleibt das Wetter in einem Radius von 40 Km winterlich. Einmal pro Tag kann man mit Hilfe des Anhängers auch einen furchtbaren Schneesturm herbeirufen, der die Sicht auf ein Minimum reduziert, (-4 auf alle Proben die mit Sehen zu tun haben). Die Riesen verwenden diesen Effekt für ihre Überfälle auf die Siedlungen.



AUTOR

Kelly „Dextolen“ Davis

ÜBERSETZUNG & LAYOUT

Siegfried „sico72“ Cordes

LEKTORAT

Christina von Weyhe

BILDER & LIZENZEN

Cover

<http://laclillac.deviantart.com/art/Frost-Giant-183057075>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 License.

Bild 2

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/I_am_the_giant_Skrymir_by_Elmer_Boyd_Smith.jpg

Bild 3

<http://pixabay.com/de/bleistiftzeichnung-schneeflocke-450634/> CC0 Public Domain

DS LIZENZ

Dungeonslayers ist eine Marke von © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.