

# DEMIURGON

## Projektbrief



**9. Ausgabe**

**Oktober 2001**

### Projektbrief?

Viele werden sich vielleicht fragen, gibt es den denn noch? Die Antwort muss lauten: „Ja!“ Nach einer 2 ½ jährigen Pause ist er wieder da. Vieles ist seit Erscheinen des letzten Projektbriefes (März 1999) geschrieben worden. Es wird Zeit, mal wieder ein wenig davon, in geordneter Form, an die Leute zu bringen.

Für das Projekt,  
Benjamin

### Hinweis

Um es gleich vorne weg zu nehmen: Das meiste von dem, was in diesem Projektbrief steht, ist auf dem Mist einiger weniger Aktiven gewachsen. Vieles ist direkt von mir verfasst/erstellt. Alle Beiträge, die nicht explizit mit einem Verfasser versehen sind, stammen aus meiner Feder. Wer sich also übergangen fühlt, der sei hiermit aufgefordert, für den nächsten Projektbrief etwas beizutragen. Bei einigen der Neuerungen steht als Autor „Projekt 2001“. Hinter diesem Begriff, den ich natürlich von „Autor: Projekt“ abgeleitet habe, verbergen sich in erster Linie Erik Gaumann, Carsten Kötter und ich. Mit Diskussionsbeiträgen in der Newsgroup und der Übernahme von Fleißarbeiten haben es sich aber auch Christian Ruge, Andreas Rott und Eskar verdient, zum „Projekt 2001“ hinzugerechnet zu werden.

### Das Einsteigerheft

Ja, auch dieses Projekt im Projekt gibt es immer noch. Und langsam (wenn auch sehr langsam) nimmt es konkrete Formen an. Die Abenteuer und Regelerklärungen der ersten beiden (von insgesamt drei) Teile gehen demnächst in die letzte Testphase, sprich in die Hände von Test -Spielern, -Lesern, -Leitern.

Eskar, Erik und ich schaffen es, seit etwa einem Jahr, uns regelmäßig zu treffen und stehen in ständigem Mailkontakt.

Ein unermesslich großer Papierstapel ergäbe sich, wenn wir alle Notizen, Zeichnungen und v.a. Ausdrucke, die wir für das Einsteigerheft erstellt haben, übereinander schichten würden. Wie viel Zeit wir drei bisher

### Inhalt

Hinweis  
Das Einsteigerheft  
DEMIURCON  
Projekt Odyssee  
Odyssee-Con  
Die Newsgroup

### Kampagnen & Projekte

Lütjeland

### Diskussion & Atelier

Das Atelier – ein Nachruf

### Regelfragen

Modifizierte Magiefertigkeiten

### Module & Listen

<u>Ausrüstungslisten:</u>	Modifikatoren
- Nahkampfwaffen	Lykanthropie
- Spezialwaffen	Charakterblatt
- Paradewaffen	Tabellenblatt 1
- Fernkampfwaffen	Tabellenblatt 2
- Rüstungen	

### Termine

05. bis 07.10.2001	<b>DEMIURCON 4</b>
03. und 04.11.2001	Oldenburger Spiele Tage

für dieses Heft aufgewendet haben, wage ich gar nicht abzuschätzen (die ersten Aufzeichnungen hierzu wurden immerhin schon vor knapp drei Jahren gemacht).

Die Leitung für dieses Unterfangen hat immer noch Erik inne, zu den fleißigen Helfern zählen zur Zeit Jörn, Sammy und Andreas Reimer (vom Projekt Odyssee, siehe weiter unten).

Seid also gespannt, wenn alles klappt, werden schon auf der DEMIURCON die ersten Leseproben verteilt.

## DEMIURCON

Ja, auch die DEMIURCON gibt es in diesem Jahr wieder. Und es ist schon die vierte. Wahrscheinlich erscheint dieser Projektbrief aber wohl nicht mehr vor der, sondern erst zur Con.

Mit einem Nachbericht zur DEMIURCON 3 kann ich an dieser Stelle leider nicht dienen, denn es hat sich keiner gefunden, einen zu schreiben. Ich selbst war im letzten Jahr nur am Freitag da, aber man konnte schon am ersten Tag unschwer erkennen, dass die Con ein voller Erfolg werden würde.

Nicht zuletzt deshalb, gibt es ja dieses Jahr wieder eine. Wir sehen uns dort!

## Projekt Odyssee

Das Projekt Odyssee ist ein Zusammenschluss von mehreren unabhängigen Rollenspielsystemen, die (fast alle) zum Selbstkostenpreis zu haben sind. Es handelt sich um eine Gemeinschaft, die von Berliner Rollenspielern gegründet wurde und der mittlerweile etwa 25 Systeme angehören. Unter anderem auch DEMIURCON!

Jörn und Eskar haben diese Leute in Berlin aufgetan und dann in Übereinstimmung mit dem Oldenburger „Kern“ das Projekt für gut befunden. Daraufhin ist DEMIURCON beigetreten.

Das Projekt Odyssee ist auf Cons präsent und wirbt für die Systeme, die sich ihm angeschlossen haben. Als Gegenleistung verlangen die Berliner Jungs nur, dass Vertreter der Systeme mithelfen. So haben z.B. Jörn und ich in diesem Jahr auf der NordCon DEMIURCON als eines von mehreren Projekt Odyssee Systemen in Hamburg vorgestellt und Runden geleitet.

Schaut euch die Internetseite [www.projekt-odyssee.de](http://www.projekt-odyssee.de) einfach selbst an und bildet euch ein eigenes Urteil über die Berliner.

P.S. Einige von ihnen werden eventuell auch zur DEMIURCON kommen.

## Odyssee-Con

Vom 29.09. bis zum 30.09. fand in „der Burg“ in Berlin die diesjährige Con des Projekts Odyssee statt. Die etwa 150 Besucher bekamen neben ein paar etablierten Systemen (wie Cthulhu oder GURPS) natürlich hauptsächlich Spielrunden von selbstgemachten Systemen angeboten.

Am Samstag und am Sonntag wurden Abenteuer in je zwei Blöcken zu fünf Stunden

angeboten. Wer wollte, hatte also die Möglichkeit viele verschiedene Systeme und Spielleiter zu testen. Zusätzlich gab es Workshops, eine Verlosung, eine Versteigerung und Nacht-Spielrunden.

Von uns Demiurgen sind Erik und ich mit dem Wochenendticket aus Oldenburg angereist und haben Jörn dann dort getroffen. Wir haben sogar eine Spielrunde angeboten und ein wenig unser System promoted. Hauptsächlich sind wir aber da gewesen, um Spaß zu haben, alte Bekannte wieder zu treffen und natürlich, um zu spielen.

Abschließend kann ich nur feststellen, dass die Veranstaltung ein voller Erfolg war und ich im nächsten Jahr wohl wieder hinfahren werde.

## Die Newsgroup

In vielen Texten habe ich immer wieder auf die Newsgroup verwiesen. Für alle, die diese Institution eventuell noch nicht kennen, möchte ich sie hier einmal kurz vorstellen:

Newsgrups sind ein Forum für Diskussionen, die per eMail geführt werden. Wenn jemand eine Mail an die Newsgroup schreibt, erhält jeder, der dieser Gruppe beigetreten ist, diese Mail zugesandt. Man schreibt also an jeden, der zu der Gruppe gehört, ohne zwangsläufig immer alle Mail-Adressen raussuchen zu müssen. Die DEMIURCON-Newsgroup basiert auf einem System von „yahoo!“ und alles, was wir für diese Institution in Kauf nehmen müssen ist ein wenig Werbung im Anhang der Mails.

Als Voraussetzung, um der Newsgroup beizutreten, braucht man also eine eMail-Adresse. Man schickt eine leere Mail an [demiurgon-subscribe@yahoogroups.com](mailto:demiurgon-subscribe@yahoogroups.com) und erhält kurz danach eine Nachricht, in der man gefragt wird, ob man der Gruppe wirklich beitreten möchte. Wenn man dies bestätigt hat, empfängt man ab dem Zeitpunkt alle Mails, die von Gruppenmitgliedern an die Newsgroup gepostet werden. Selbst kann man natürlich auch seinen Senf dazu geben, indem man seine Mails einfach an [demiurgon@yahoogroups.com](mailto:demiurgon@yahoogroups.com) schickt.

Sollte man irgendwann keine Mails mehr von der Newsgroup empfangen wollen, schickt man einfach eine (wiederum leere) Mail an [demiurgon-unsubscribe@yahoogroups.com](mailto:demiurgon-unsubscribe@yahoogroups.com) und schon ist man draußen.

Über diese Newsgroup liefen z.B. in letzter Zeit die Diskussionen über die Ausrüstungslisten, die diesem Projektbrief beiliegen und über die Vorbereitungen zur DEMIURCON. Also durchaus interessante und wichtige Sachen.

---

## ***Kampagnen & Projekte***

---

### **Lütjeland**

Das Königreich Demargo besteht aus einer einzigen Insel, die zwischen zwei einander feindlich gesonnenen Kontinenten liegt. In den paar Städten, die es auf der kleinen Stück Land gibt, hat die stark bürokratisierte Priesterschaft deutlich mehr Einfluss als der König.

Eine kleine Gruppe von Priestern, Magiern und Söldnern hatte sich in dieser Welt nun aufgemacht, zuerst das rätselhafte Untertauchen eines abtrünnigen Priesters und danach vielen weiteren übernatürlichen Phänomenen auf den Grund zu gehen.

Was als DEMIURGON-Testrunde begann, hat sich schnell zu einer eigenständigen Runde in zweiwöchentlichem Rhythmus entwickelt.

Auch nach dem Ausstieg von Erik, der den Hintergrund erschaffen hat (und der diese Welt auch schon auf der DEMIURCON I vorgestellt hatte) ging es munter weiter. Vampire wurden gejagt, finstere Priester bekämpft und Turniere wurden bestritten.

Doch jetzt, Mitte September, mussten wir leider das vorläufige Ende unserer Lütjeland-Kampagne bekannt geben. Nach Eriks Ausstieg und Björns nur kurzem Gastspiel, zieht Carsten wegen seines Studiums nach Berlin und wir (Christian Ruge, Andi und ich) sind zu wenig Spieler, um weiterzumachen.

Aber wir werden versuchen, unsere alten Recken dieser Welt ab und zu, wenn sich die Spieler wieder mal zusammen finden sollten, „spazieren zu führen“.

Benjamin

---

## ***Diskussion & Atelier***

---

Statt Karten

Nach einem erfüllten Leben,  
ist friedlich entschlafen

### **Das Atelier**

Es gab einmal eine Zeit, da begab man sich am ersten Sonntag im Monat ins Café am Damm, um ein wenig über sein Hobby, das Rollenspiel zu reden. Es wurde viel gesponnen, so manche Runde wurde spontan organisiert und vor allem saß man gemütlich beisammen und hat sich regelmäßig getroffen.

Häufig war man nur zu dritt oder zu fünf. Einige Male stand ich vor dem Café, habe gewartet, und bin nach einer halben Stunde enttäuscht wieder gegangen. Da mal keiner gekommen war. Doch in den besten Zeiten saßen nahezu zwanzig begeisterte Diskussionsteilnehmer in den eng werdenden Räumlichkeiten und philosophierten und theorierten gemeinsam.

In den letzten Monaten jedoch, fand sich keiner mehr, der die Institution des Ateliers in Anspruch nahm. Auch letzte Rettungsversuche, über die Newsgroup jemanden zu erreichen, schlugen fehl. Und nun müssen wir leider feststellen, dass das Atelier von uns gegangen ist.

In stiller Trauer,  
Benjamin

Wenn es noch Interessenten gibt, die das Atelier gerne wiederbeleben würden, so bin ich sofort und gerne dabei, die Hallen eines gemeinsamen Treffpunktes mit meiner Anwesenheit und meinen Ideen und Diskussionsbeiträgen zu füllen. Vielleicht gelingt ja eine Neuorganisation über die Newsgroup.

---

**Regelfragen: Dr. Demi**

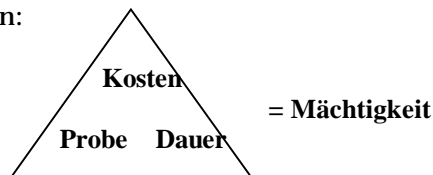

---

## Modifizierte Magiefertigkeiten

Im Magiemodul von Demiurgon gibt es den netten Bereich **MODIFIZIERTE RITUALE** (Modul **Spruchmagie**, S. 7/8). Die Möglichkeiten, die diese Option bietet, scheinen nicht jedem klar zu sein, deshalb werden sie an dieser Stelle einmal ausführlich vorgestellt.

Es sollte allgemein bekannt sein, dass jeder Spruch aus den Spruchlisten eine Mächtigkeit besitzt. Von dieser Mächtigkeit hängt im Prinzip alles ab, was für den Spruch wichtig ist. Die Mächtigkeit bestimmt sowohl die Kosten, als auch die Dauer des Spruches, sowie den Gruw für die Probe (je nach Listengrad in **SPRUCHMAGIE**).

Das ganze kann man also mit dieser Grafik darstellen:



Die im Ordner vorgestellte Option ermöglicht es nun, einen Spruch fast nach Belieben zu verändern. Man kann eine Seite dieses Dreiecks verändern, um auf eine andere Ecke des Dreiecks Einfluss zu nehmen. So kann man z.B. die Kosten des Spruches um einen Magiepunkt erhöhen und dafür die Dauer des Spruches um eine Runde senken. Andererseits könnte man diesen Effekt auch erreichen, indem man sich dafür entscheidet, bei der Probe einen schlechteren Gruw in Kauf zu nehmen.

An den Kosten zu drehen ist die einfachste Variante: Erhöht man die Kosten um einen MP, kann man entweder die Probe erleichtern (man geht dazu in der Gruwtable nach rechts), oder man verkürzt die Dauer des Spruches, als hätte der Spruch eine geringere Mächtigkeit (normalerweise reduziert dies die Dauer des Spruches um drei Aktionen, ein Spruch der nur drei Aktionen dauert wird auf zwei Aktionen verkürzt).

Verändert man seinen Gruw zu seinen Ungunsten (d.h. man geht in der Gruwtable einen Schritt nach links), kann man entweder

die Kosten des Spruches um einen Magiepunkt senken, oder man ändert die Dauer des Spruches wie oben beschrieben.

Verschlechtert man die Dauer für sich, kann man (schwer zu erraten) entweder die Kosten senken, oder die Probe erleichtern.

Die Dauer zu erhöhen, funktioniert aber nicht so, wie man sie senken kann. Den Zeitaufwand einfach um je drei Aktionen zu erhöhen, um Verbesserungen zu erzielen wäre in allen Nicht-Kampfsituationen für den Spielfluss viel zu unbalanciert. Deshalb gibt es folgende Regel: Für die erste Veränderung eines Spruches, die zu Lasten der Dauer geht, wird aus der Anzahl der Aktionen, die der Spruch normalerweise dauert, dieselbe Anzahl an Runden. Die nächste Modifikation dieser Art macht aus Runden Minuten. Aus Minuten werden Blöcke à 10 Minuten, woraus danach Stunden werden, usw. (vergleiche auch das Modul im Ordner). Als Anmerkung sei hier gesagt, dass bei allen Ritualen, die mehr als acht Stunden andauern, zwischendurch natürlich auch gegessen und geschlafen werden darf.

Als weitere Einschränkung, um Magier nicht zu mächtig im Vergleich zu anderen Charakteren werden zu lassen, wird in diesem Projektbrief folgender Vorschlag gemacht: Ein Magier kann einen Spruch höchstens sooft modifizieren, wie er Grade in **SPRUCHMAGIE** besitzt (besitzt er diese Liste öfter als einmal, zählt der Grad der höchsten Liste). Jede der oben genannten Modifikationen zählt hierzu. Ohne diese Regelung ist es auch relativ ungelerten Magiern (d.h. niedriger Grad) zu leicht möglich, Sprüche hoher Mächtigkeiten zu wirken, wenn sie nur genug MP aufwenden und sich genug Zeit nehmen.

Mit dieser Regelung liegt der höchste Spruch, den ein Magier (mit relativ guter Chance) wirken kann, eine Mächtigkeit höher, als er Grade in **SPRUCHMAGIE** besitzt. Wenn er alle Veränderungen, die er vornehmen darf, zu Gunsten des Gruws einsetzt, kann er bei einem solchen Spruch höchstens auf einen Gruw von 10 kommen.

(Klappt immer, ein Magier mit Grad 6, der alle sechs Veränderungen auf den Gruw setzt, kommt bei Sprüchen der Mächtigkeit 7 auf den Gruw 10. Genauso wie ein Magier mit Grad 3, der die drei möglichen Modifikationen auf den

Gruw setzt, einen M4 Spruch mit Gruw 10 wirken kann.)

Bei allen Veränderungen, muss ein Spruch nach jeglichen Modifikationen immer noch mindestens zwei Aktionen dauern und mindestens 1 MP kosten.

Eine weitere Regel, die allerdings auch klar sein sollte, ist, dass ein Spruch, auch wenn er misslingen sollte, immer die volle Anzahl an Magiepunkten kostet, die für ihn ausgegeben wurden.

---

## *Module & Listen*

---

### Regeländerungen

Im Kreise der Lütjeland-Testrunde hat sich so manche Änderung ergeben, die auch schon in der Sarlann-Runde teilweise übernommen wurden und demnächst ins Regelwerk aufgenommen werden sollen.

Vor allem im Kampf hat sich eine Menge getan. Die vorher unterbewertete Fertigkeit PARADE, die mit zwei Aktionen zu schwierig war und nie eingesetzt wurde (normaler Kampf: 2 Aktionen ANGRIF → voller Gruw und 1 Aktion PARADE → halber Gruw), wurde in der Zeit auf eine Aktion herabgesetzt. Ebenfalls wurde die Fertigkeit AUSWEICHEN von Zeit: 3 auf Zeit: 2 verbessert. Diese Änderung betrifft vor allem die Listen BEWEGUNG und BEWAFFNETER NAHKAMPF, aber auch alle anderen Listen, in denen Waffenfertigkeiten vermittelt werden. Eine Neuauflage der Listen kommt (hoffentlich) direkt nach dem Einsteigerheft, in dem diese Neuerungen schon enthalten sein werden.

Der Kampf wurde aber nicht nur durch die neue Parade verändert, auch der Waffenschaden und mit den Waffen die Rüstungen. Vorher haben die Waffen deutlich zu viel AU-Schaden verursacht. Ohne Rüstung gingen Charaktere selbst oft von Schwerttreffern K.O. Dies hat sich nun geändert. Der Schamult wurde reduziert und

mit ihm der AU-Schaden der Rüstungen nach unten korrigiert. Den Anstoß hierzu hat Erik gegeben, die neuen Ausrüstungslisten befinden sich in diesem Projektbrief.

Eine Überarbeitung der Schusswaffen hat Carsten in Angriff genommen, mal sehen, wann das Modul und die Ausrüstungsliste fertig sind. Eine weitere Überarbeitung im Bereich Kampf sind die veränderten Modi im Kampf. Eine kurze Abhandlung dazu steht im Projektbrief, die aktuellen Werte befinden sich auch auf dem beiliegenden Tabellenblatt.

Ebenfalls geändert wurde der Schaden von Gasen (Modul Schweinereien). Leichter und Schwerer Rauch verursachen nun weniger Schamult, d.h. man hat eine Chance, die ersten paar Sekunden im Rauch zu überstehen, ohne bewusstlos zu werden. Die neuen Werte befinden sich auf dem Tabellenblatt.

Die letzte zu verzeichnende Änderung betrifft die Sprachen. Wir haben uns überlegt, dass eine Sprachstufe 4, die insgesamt 15 SP kostet, viel zu teuer ist. Für das was sie bringt (in fast alle Kampagnen ist es ein Gimmick, um einen Gelehrten zu spielen), war das nahezu unbezahlbar. Deshalb wurden die Kosten auf insgesamt 11 SP gesenkt. Eine Steigerung von Stufe 3 auf Stufe 4 kostet demzufolge nur noch 4 SP (statt ehemals 8 SP). Diese Änderung wird auch im Einsteigerheft so auftauchen.

### Neue Ausrüstungslisten

Die Ausrüstungslisten ersetzen die älteren Ausrüstungslisten gleichen Namens: Nahkampfwaffen, Spezialwaffen, Fernkampfwaffen, Paradowaffen und Rüstungen.

Diese neuen Ausrüstungslisten basieren auf den oben beschriebenen Änderungen, was v.a. den Schamult angeht. Sie gehören

deshalb zusammen und man sollte entweder alle austauschen oder gar keine (falls jemand mit den Veränderungen nicht einverstanden sein sollte).

**Die Ausrüstungslisten kommen in den Listenanhang, „Ausrüstungslisten“, hinter die Fertigungslisten.**

## Modifikatoren im Kampf

Die Modifikatoren im Kampf wurden ein wenig überarbeitet und hier einmal beleuchtet. **Das**

**Modul kommt im Ordner am besten hinter die AKTIONSMODULE, in der Rubrik „Module und Standardlisten“.**

### Lykanthropie

In diesem Modul geht es um Werwesen wie Werwölfe und ähnliche. Wer schon immer mal eine Demi-Umsetzung dieses Fantasy-Klassikers gesucht hat, ist nun bedient. Die zugehörige Fertigungsliste sollte beim Modul bleiben, da sie nur in Verbindung mit dem Modul verwendbar ist und wohl auch nicht besonders häufig eingesetzt wird.

**Das Modul wird in die Rubrik „Zusatzmodule“ als letztes, hinter SCHWEINEREIN, eingeordnet.**

### Charakterblatt

Das Charakterblatt, das diesem Projektbrief beiliegt, ist als Alternative zum bisherigen Charakterblatt gedacht. Es besteht nur noch aus einer Seite, was das Ganze sehr übersichtlich macht. Man hat einfach alle wichtigen Daten auf einen Blick vorliegen und muss nicht immer zwischen zwei oder mehreren Blättern wechseln. Der Nachteil daran ist, dass eben nicht so viel auf das neue Charakterblatt passt, wie auf das alte. Außerdem müssen die Eintragungen teilweise in recht kleine Kästchen gezwängt werden. Im Spielbetrieb hat es sich aber bewährt.

**Es sollte als Kopiervorlage zu den anderen Charakterblättern in die Tasche vorne am Ordner geschoben werden.**

## Die Tabellenblätter

Die beiden Zusammenfassungen von Tabellen und wichtigen Daten aus dem Ordner haben sich ebenfalls mehrfach in der Spielpraxis bewährt. Das Blatt **Charaktererschaffung & Werdegang** ist, wie der Name schon andeutet, vor allem bei der Charaktererschaffung nützlich. Auf ihm sind alle wichtigen Schritte und Tabellen für eine Charaktererschaffung bei DEMIURGON zusammengestellt. Es finden sich sowohl die Talente, als auch ein paar Charakterzüge, sowie die Lernmodifikatoren der Standardlisten auf ihm wieder. Und auch für fortgeschrittene Charaktere bietet das Blatt mit den Sprachstufen etwas, das hin und wieder einen Blick wert ist.

Das zweite Tabellenblatt enthält alles, was im Spiel und insbesondere in Action-Situationen hilfreich ist. Eine Übersicht der Handlungen und ihrer Tempowerte, die Modifikatoren für den Kampf, eine große Tabelle für die Anwendung von Magie und Psi und einiges mehr.

Es hat sich im Spielfluss als sehr hilfreich erwiesen, wenn man zumindest das zweite Tabellenblatt immer griffbereit hat, da es viel Rechnerei und viel Blättern im Ordner erspart.

**Die Tabellenblätter kommen wie das Charakterblatt als Kopiervorlage in die vordere Ordner tasche.**

## Impressum

Herausgeber: Projekt Demiurgon

Redaktion: Benjamin Rott und Klaus Eisenack, ben.rott@gmx.de, eisenack@pik-potsdam.de

Abo-Konto: Kerstin Geric

Listenbibliothek: Jörn Brinkhus

Weitere Mitwirkende dieser Ausgabe: Erik Gaumann

Internet-Seite: <http://www.demiurgon.de>

Druck: Copyteam Oldenburg

Preis dieser Ausgabe: 2.60

Auflage: 40

Abonnement: Der Projektbrief kann nach Rücksprache mit Kerstin Geric postalisch oder per Email abonniert werden. Ersteres erfordert die Einzahlung eines Betrages von mindestens DM 10,- auf das Konto 116 130 07 00 von Kerstin Geric bei der Oldenburgischen Landesbank, BLZ 280 200 50, Barzahlung ist auch möglich. Vom individuellen Kontostand jedes Abonnenten werden die Selbstkosten jeder Ausgabe zuzüglich eventuell anfallender Versandkosten abgezogen. Der aktuelle Kontostand kann jederzeit erfragt werden und wird bei versendeten Projektbriefen auf dem Umschlag vermerkt.

Die Mailausgabe hat ein einfaches Layout, Listen werden als Postscript-File beigelegt.

Für die Rechte an allen im Projektbrief enthaltenen Spielregeln (insbes. Module und Listen, auch Formulare) gilt das Impressum der DEMIURGON-Ausgabe vom November 1997. Der private Gebrauch ist gestattet, bei Vervielfältigung muss der Verfasser und der Bezug zu DEMIURGON klar ersichtlich bleiben.

Bei Abenteuern und Materialien, bleiben bei denjenigen Textteilen, die keine Spielregeln enthalten, alle Rechte beim Autor. Abenteuer und Materialien werden im Projektbrief nur angekündigt, wenn sie zum Selbstkostenpreis zu beziehen sind.