

### **Projekttreffen am 1. Mai**

Das Schwerpunktthema dieses Projekttreffens war die weitere Planung der neuen Auflage, die jetzt pünktlich zum Oldenburger Spiele Tag erscheinen soll und dort offiziell vorgestellt wird. (Falls nicht noch etwas dazwischen kommt...) Hierbei ging es in erster Linie um die Verteilung der noch zu erfüllenden Aufgaben; diese sind:

- Erstellung eines überarbeiteten Kampagnenbaummoduls, welches auch die physikalischen Aspekte der zu erschaffenden Welt berücksichtigt, sowie die Erstellung eines Weltenformulars (Torsten)
- Erstellung weiterer Ausrüstungslisten, speziell für alle Arten von Rüstungen (Kerstin, Torsten)
- Neue Monster (hierzu sind alle aufgerufen, die verschiedenen Kreationen sammelt Torsten)
- Verbesserung der Charaktererschaffung (Kerstin)
- Verbesserung der Standardlisten, Lernmodi, Vitalitätsmodul (Jörn)
- Gifte und andere Schweinereien (Kerstin, Torsten)
- latente Techniken u. angeborene Fertigkeiten, Verbesserung der Spielmechanismen (Eskar)
- Liste mit typischen Geniestreichen erstellen (Frank)

Weiter wurde mit Christian Suhr ein Illustrator gefunden, der das neue Cover, sowie die Illustration von Beispielen übernimmt. Hier auch eine Aufforderung an alle „Monsterschaffer“ und solche, die einen derartigen Charakter besitzen: Schickt Christian einfache Skizzen eurer Kreationen, da er immer noch auf der Suche nach passenden Vorlagen ist und ein evtl. erscheinendes Monsterkompendium ohne Illus einfach schlecht ist.

Das nächste Projekttreffen wird am Freitag, den 6. Juni um 18.00h bei Eskar stattfinden. Das Hauptthema wird die Vorbereitung vom Demi-Beitrag zu ORT sein. (Dort wird der „PP-Print“ der neuen Auflage vorgestellt.) Wie immer gilt: **Wer Verbesserungsvorschläge, speziell zu den oben angesprochenen Themen und der Gliederung der Kapitel im Regelbuch hat, wendet sich bitte an eines der Projektmitglieder!!!**

### **Werbung**

Zu den beiden erschienenen Werbebroschüren sollte das Feedback bitte möglichst noch vor Pfingsten bei Eskar eingetroffen sein. (Ich weiß, dieser Projektbrief hat etwas Verspätung und deshalb wirkt „bitte noch vor Pfingsten“ etwas illusorisch.) Insgesamt gab es aber bisher, besonders auf den Falzetteln, eine recht positive Resonanz.

Weiter sollte sich jeder aufgerufen fühlen, möglichst viele **Interessenten für die neue Auflage zu gewinnen** und diese auch auf die Möglichkeit einer Vorbestellung hinweisen, da wir dann die Größe der neuen Auflage besser planen können. (Bestellformular liegt bei) Außerdem sollten die beiden Werbebroschüren viel in entsprechenden Läden ausgelegt werden; wer hier eine Möglichkeit sieht, sollte sich um Kopien zu erhalten an Eskar wenden.

Auch wird es bald einen Blindtest mit dem Preprint der neuen Auflage geben, um die Verständlichkeit für „Neulinge“ zu testen. Wer hier geeignete Kandidaten kennt, wendet sich bitte an Frank.

Wir sind ebenfalls beim „Nordcon“ in Hamburg an beiden Tagen stark vertreten und bekommen evtl. sogar einen eigenen kleinen Trakt. Besonders dabei ist, dass am Sonntag erstmals sogenannte „absolute Improvisationsrunden“ stattfinden werden, bei denen sich die Spieler erst eine Welt zusammenbasteln und dann das ungefähre Ziel der Kurzkampagne festlegen.

### **Aktuelle Regeländerungen**

**MAXIMAL GRAD-REGEL:** Diese Regelung [  $(a+b):2 + 4$ , abgerundet ] entfällt ab sofort.

*Dies ist natürlich nicht bindend und daher empfehlen wir sie in derzeit laufenden weiter zu benutzen, da es sonst einen Bruch darstellen würde. Bei neu gestarteten kann so allerdings, falls gewollt, gleich zu Beginn eine relative Spezialisierung auftreten.*

**GRUW-ABSCHWÄCHUNG:** Für den Wegfall der Maximal Grad-Regel findet eine Gruw-Abschwächung ab Gruw 15 statt: Eine Steigerung findet dann nur noch höchstens jeden zweiten Grad statt (will heißen: Aus „1 + 1“ wird in Zukunft „2 + 1“, wenn der Wert 15 erreicht ist), aber auch die Ferpkosten werden verdoppelt. Die Skala für den Standard-Gruw ist dann also (beginnend mit Grad 1): 10 / 11 / 12 / 13 / 14 / 15 / 15 / 16 / 16 usw.

**DOPPELTE ABSCHWÄCHUNG:** Als optionale Regel wird eine zusätzliche Abschwächung zur Verhinderung von Super-Charakteren: zusätzlich zur Gruw-Abschwächung wird das Erreichen von höheren Graden noch durch zusätzliche und sich steigernde Lerpkosten erschwert. Eine genauere Ausarbeitung dieser Regelung fehlt noch und kann von jeder Gruppe einzeln vorgenommen werden.

REFERENZMASSE: Die Referenzmasse für STÄRKE: WERFEN wird durch GRUNDLAST ersetzt. Dieser Wert ist ein S-Gruw in kg und wird für Belastungsmodule verwendet. Die Referenzmasse für WERFEN ist 1/10 davon.

AKTIONSTRIPPEL: Bei Einsatz von weniger als 3 Aktionen, will heißen bei halbiertem oder gevierteltem Gruw, wird jetzt auf- statt abgerundet.

NEGATIVE GRUWS: Bei negativen Gruws, speziell beim Magiemodul, bieten sich folgende neue Alternativen an:

- Erfolge sind mit einem negativen Gruw unmöglich
- Der Einsatz von weniger Aktionen ist bei einem negativen Gruw generell verboten

### ***Termine***

23.5: Nordcon in Hamburg

6.6, 18.00h: Projekttreffen bei Eskar

14.6.: Oldenburger Rollenspiele Tag

20.7: Rundlese des Prepints

8./9.11: Oldenburger Spiele Tag (=Vorstellung der neuen Auflage)

### ***Adressen***

Projektmitglieder:

Eskar Eisenack: Stedinger Str. 47, 26135 OL, Tel.: 0441/248695

Frank Voigt: Hartenkamp 11, 26127 OL, Tel.: 0441/302748

Jörn Brinkhus: Gartenstr. 27, 37073 GÖ, Tel.: 0551/56795

Kerstin Gersic: Munnichstr. 85, 26133 OL, Tel.: 0441/4853646

Philipp Barth: Hunoldstr. 75D, 26203 OL, Tel.: 0441/502976

Stefan Ehrlich: Rigaer Weg 38, 26125 OL, Tel.: 0441/3800101

Torsten Wolter: Kückersweg 41, 26129 OL, Tel.: 0441/7775212

Zeichner: Christian Suhr: Auf der Nordheide 25, 27798 Hude 1, Tel.: 04408/2885

Weiter gibt es eine Mailadresse (demiur-gon@spiele.post.de), sowie eine homepage (<http://spiele.seiten.de>). So, das wär`s auch schon für diesen Projektbrief.

### ***Nur noch zwei Hinweise:***

1. Füllt bitte den (hoffentlich) beiliegenden Fragebogen und

2. Bald wird es eine Art Leserforum geben, an dem sich jeder in Form von Leserbriefen beteiligen kann. Thema wird z.B. der Austausch von Charakteren sein, damit diese in anderen Runden als NSCs oder ähnliches auftauchen können.

Im Namen des Projekts, Philipp