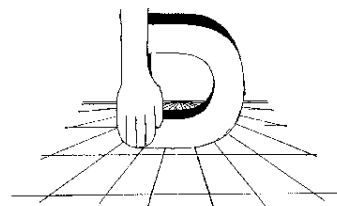


# DEMIURGON

## Projektbrief



6. Ausgabe

April 1998

### ***Nun ist es also soweit...***

... der Projektbrief erscheint zum ersten Mal seit Fertigstellung der letzten Regelaufgabe. Manche mögen einwenden, dass es vielleicht ein wenig lange gedauert hat. Abgesehen davon, dass wir nach der Fertigstellung ziemlich ausgepowert waren, ist es uns sehr wichtig, den Projektbrief nur dann erscheinen zu lassen, wenn auch wirklich neues Material, wichtige Neuigkeiten oder interessante Artikel vorliegen. Das Erscheinungstempo wird also ganz wesentlich dadurch bestimmt, wieviel Ihr zum Projekt beiträgt. Als Redakteur will ich mich vor allem darauf konzentrieren, das Material zusammenzustellen und Euch zu nützen, mir welches zukommen zu lassen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!  
Für das Projekt,  
Eskar

### **DEMIURCON**

#### ***Das Treffen für Weltenschöpfer***

Da habt Ihr's: Das nächste Projekt im Projekt. Der Vielfach geäußerte Wunsch nach einem Treffen für Demiurgen und DEMIURGON-Spieler soll nun Wirklichkeit werden.

Gedacht ist an ein Treffen mit *gemütlicher Atmosphäre* zum *Erfahrungsaustausch*, klären von Fragen und natürlich: *Zum Spielen!*

Außer *Spielrunden* soll es auch *Workshops* geben. Hierbei sind als Themen schon angedacht: Weltenbau, Atmosphäre im Rollenspiel, Listen&Modulbau, SF mit Demi, Crossover von Genres. Für Themen, Spielrunden und Workshops nehmen wir schon gerne Vorschläge entgegen, um rechtzeitig ein Programmheft erstellen zu können. Insbesondere freuen wir uns über konkrete Beteiligung.

Wir wenden uns mit dem DEMIURCON an alle, die Demi kennenlernen oder mehr darüber erfahren wollen, wie auch an jene, die schon mehr Erfahrung mit Demi haben. Auch andere Spieler mit eigenen, kreativen Rollenspiel-Ideen sind herzlich willkommen.

Stattfinden wird das Treffen **von Freitag, dem 11. September bis Sonntag, den 13.**

### ***Inhalt***

Der DEMIURCON  
Adressenlisten im Projektbrief?  
Demi-Seiten im Internet  
Projektmail  
Listendatenbanken

#### **Listen**

Messerkampf	Psychologie
Kriegsmagie	Bewegungsmagie
Feuerschule II	
Überlebensausrüstung	
Spionagegerätschaften	
Handfeuerwaffen II	

#### **Module**

Karrierelisten

#### **Regelfragen**

Unbewaffneter Nahkampf  
Hobbies  
Stärke von Gegnern

#### **Materialien**

#### **Sonstiges**

Charakterblatt für Miniurgon

### ***Termine***

- 9./10.5. Nordcon in Hamburg: Wir nehmen mit einem Stand und Spielrunden teil
- 16.5. Chaoscon in Cloppenburg. Wir nehmen mit mehreren Spielrunden teil
- evtl. 13./14.6. (oder später) ORT in Oldenburg. Wir nehmen mit einem Stand und mehreren Spielrunden teil
- 18.6. Projekttreffen zum Thema 'Quellenbücher' bei Torsten Wolter (bitte vorher Bescheid sagen)
- 15.8. Redax für Programmheft DEMIURCON
- 1.9. Anmeldeschluss für den DEMIURCON
- 4.9. Letztes Vorbereitungstreffen für den DEMIURCON
- 5./6.9. Vechcon in Vechta. Wir nehmen mit mehreren Spielrunden teil
- 11.9. bis 13.9. DEMIURCON in Oldenburg

**September in Oldenburg** im Haus der Jugend. Für Übernachtungsgelegenheiten und

Verpflegung wird gesorgt sein. Weitere Details erfährt Ihr im nächsten Projektbrief bzw. im Programmheft.

Wir bitten um eine **Anmeldung bis spätestens zum 1.9.98**, damit wir den Con besser planen können und um die Programmhefte zu verschicken. Wir würden gerne wissen, ob ihr eine Übernachtungsgelegenheit benötigt (nota bene: Am Veranstaltungsort können wir auch gut die Nacht durchspielen). Deshalb meldet Euch bitte mündlich / fernmündlich / per Postkarte bei Eskar (Adresse weiter unten) an, der auch ansonsten als Ansprechpartner zur Verfügung steht. Am besten teilt ihr bei der Anmeldung auch mit, wofür Ihr Euch interessiert und wie Ihr Euch einbringen wollt: Der Redaktionsschluss für das Programmheft ist der 15.8. Die Anmeldung ist gültig nach Überweisung des Unkostenbeitrags von DM 20,- auf das Konto von Kerstin Gersic:

Kto-Nr.: 116 130 07 00  
BLZ 280 200 50  
Oldenburgische Landesbank (OLB)

Wir sind natürlich auch offen für weitere Anregungen. Wer sich an der Gestaltung des Cons beteiligt, bekommt den halben Unkostenbeitrag zurückerstattet. **Die Anzahl der Voranmeldungen ist auf 30 begrenzt - wer zuerst kommt, malt zuerst.**

### ***Adressenlisten im Projektbrief?***

Auf dem letzten Projekttreffen wurde diskutiert, in welcher Form Personen zum Projekt gehören und Adressen veröffentlicht werden. Die Zugehörigkeit wollen wir bewusst offen gestalten. Zu „Stamm-Mitgliedern“ gehören diejenigen, die sich für längere Zeit für wichtige Aufgaben im Projekt verpflichtet haben. Diese Adressen werden in jedem Projektbrief veröffentlicht.

Darüber hinaus werden natürlich - deren Einwilligung vorausgesetzt - die Adressen von denjenigen veröffentlicht, die etwas zum Projekt beitragen. Beispielsweise, wenn Ihr ein neues Modul / ein Quellenbuch erstellt habt oder Experten auf einem interessanten Gebiet seid. Wenn Ihr ein eigenes Demi-Abenteuer für andere Spieler zur Verfügung stellen wollt, könnt Ihr eine Kurzbeschreibung in den Projektbrief setzen und Eure Kontaktadresse wird mit angegeben (siehe hierzu auch das Impressum).

Trotzdem finden wir es wichtig, gemeinsam einen Überblick zu haben, wo es DEMIURGON-Spieler und -Interessierte gibt. Deshalb soll es im Projektbrief eine Adressenliste geben. Dort

werden ab dem nächsten Projektbrief alle Projektbrief-Abonenten aufgeführt - außer Ihr teilt uns mit, dass Ihr nicht auf dieser Liste stehen wollt. Ebenso nehmen wir gerne weitere Personen auf, wenn sie uns dies mitteilen. Stichtag für Rückmeldungen ist das nächste Projekttreffen am 18.6. Bitte meldet euch bei Eskar. Wenn Ihr Euch für bestimmte Themen besonders interessiert (z. B. ein Genre), veröffentlichen wir dies gerne mit. Es würde uns auch freuen, wenn ihr mitteilt, ob ihr eher Interessent, Spieler oder Spielleiter seid. Außerdem könnt Ihr Euch in die Liste der laufenden Kampagnen eintragen. Unten stehen schonmal vorläufige Listen.

### ***Demi-Seiten im Internet***

Die Demi-Seiten im Internet (<http://spiele.seiten.de/demiurgon>) haben jetzt ein neues Outfit und einen neuen Inhalt bekommen. Von nun ab ist es möglich, Regeln, Module, Listen etc. herunterzuladen. Alles liegt entweder als Files für die geeignete Software oder im Postscript-Format vor (natürlich gepackt). Es ist auch möglich, einzelne Bestandteile zu laden. Wenn es noch Probleme oder Verbesserungsvorschläge gibt, schickt am besten eine Mail an Stefan. Leider haben wir momentan nicht immer die Zeit, alles in Topform zu halten.

Außer der „Download-Area“ enthalten die Seiten kurze Erläuterungen zu DEMIURGON und dem Projekt. Dort sind auch alle Projektbriefe hinterlegt und ihr könnt aktuelle Termine erfahren.

Es soll auch eine Mail-Adresse geben, die dem Erfahrungsaustausch dient, und eine weitere für organisatorische Angelegenheiten. Leider haben wir damit zur Zeit technische Probleme. Wir Ihr seht, steht in diesem Bereich noch einiges aus. Stefan freut sich bestimmt um Hinweise und tatkräftige Unterstützung.

### ***Projektmail***

An diejenigen, die den Projektbrief per Mail bekommen haben: Der Mail ist ein gezipptes File beigelegt, welches die neuen Materialien enthält. Module liegen als Files für Word 6.0 vor, Formulare und Listen als Postscript-Dateien. Wenn Ihr Verbesserungsvorschläge für die Handhabung habt, bitte wir um Rückmeldung.

## **Listendatenbanken**

Die Listendatenbanken (für Fertigungs-, Spruch- und Ausrüstungslisten sowie Monster) stehen selbstverständlich allen Interessierten zur Verfügung. Ihr könnt sie Euch von den Demi-Seiten ziehen oder wir lassen Euch auf Wunsch eine Diskette zukommen.

Die Datenbanken laufen alle auf der Basis von Access 2.0. Die Fertigungsdatenbank ist schon recht komfortabel anwendbar, in die anderen kann man sich aber auch einarbeiten. In den Datenbanken steht alles existierende und überarbeitete Material zu Verfügung. Außerdem ist es möglich, eigene Listen einzugeben, zu bearbeiten, oder auch bestehende Listen zu verändern.

Wir sind bemüht, die Datenbanken ständig weiterzuentwickeln und neue Listen aufzunehmen. Hierbei rechnen wir auf Eure Mithilfe! Wenn Ihr sie nutzen wollt, ist es also auch ratsam, sie von Zeit zu Zeit zu aktualisieren. Hierzu ist es leider noch notwendig, die Datenbank als ganzes jeweils neu zu kopieren - die Entwicklung einer praktischeren Möglichkeit zum Abgleich verschiedener Versionen steht leider noch aus. Das bedeutet auch, dass Ihr uns neue Listen nicht in computerisierter Form zusenden braucht. Da unser 'Listenbibliothekar' Jörn neue Listen evtl. auch noch in Details an andere Listen und Konventionen anpassen wird, ist er sowieso gezwungen, selbige einzugeben.

## **Regelfragen**

An dieser Stelle sollen in Zukunft Regelfragen, die in irgendwelchen Spielrunden aufgetaucht sind, erläutert werden. Die Redaktion ist dankbar um jede Frage und Antwort.

Wie wird mit Demi ein waffenloser Nahkampf durchgeführt?

Hier ist zu unterscheiden zwischen dem, was durch die Standardlisten abgedeckt ist, und was ist. Mit den Standardlisten gibt es nur rudimentäre Möglichkeiten hierzu (schließlich ist nicht jeder Profi auf dem Gebiet). Wirklich effizienter waffenloser Kampf ist nur mit speziell erlernten Fertigungslisten möglich. Dies wird dann durch deren Regeln abgedeckt. Derartige Listen sind zur Zeit: BOXER, MEUCHLER, RINGER und KICK-BOXER. Listen für weitere Kampfsportarten oder z. B. orientalische Kampfkunst stehen noch aus. Im Folgenden wird noch speziell ausgeführt, was schon mit der Standardliste BEWEGUNG möglich ist (Referenz: 6 STANDARDLISTEN S. 4 und 2).

**FAUSTSCHLAG:** Dies ist ein einfache Faustschlag im Box-Stil. Er hat einen S-Gruw, Tempo 12 (also relativ schnell für einen Nahkampfangriff) und benötigt 2 Aktionen für den vollen Gruw (die dritte kann z. B. für AUSWEICHEN verwendet werden). Wenn der Faustschlag trifft (d. h. die Probe gelingt und eine evtl. erforderliche Probe des Opfers auf AUSWEICHEN oder eine spezielle Verteidigungsfertigkeit), fügt er eine Schaden von 1W2 zu. Hat der Charakter einen hohen Grad in der Standardliste STÄRKE, kommt möglicherweise noch der Schadensbonus hinzu. Beim Schadensbonus gibt es zwei in der Liste angegebene Regelvarianten, die sich ab Grad 5 unterscheiden. Hier muss die Spielleiterin eine Entscheidung für ihre Kampagne fällen.

Andere Angriffsarten mit den „natürlichen Waffen“ des Menschen können ebenfalls durch eine Probe auf FAUSTSCHLAG ausgeführt werden (z. B. Stoß mit dem Ellenbogen). Die Spielleiterin sollte in solchen Fällen evtl. den Gruw, das Tempo und/oder den Schaden modifizieren. Hervorzuheben ist insbesondere der

**Fußtritt:** Hier gilt auf den Gruw ein Modi -2 und der Schaden wird mit 1W3 (zuzüglich Schadensbonus) ermittelt. Das Tempo ist auf 10 gesenkt.

Der Schaden kann zusätzlich modifiziert werden, wenn einfache Gegenstände ins Spiel kommen - z. B. ein in der Hand gehaltener Stein.

**AUSWEICHEN:** Mit dieser Fertigkeit (Tempo 14, Zeit 3, S-Gruw) kann man allen möglichen sich überraschend bewegenden Gegenständen entkommen (vorausgesetzt, sie haben kein höheres Tempo). Dies gilt also auch für Fäuste und Füße (und natürlich auch für Waffen). Die Probe ist dann konkurrierend zur Summe des Angriffs, will heißen: Man muss selber die Summe des Gegners übertreffen, um dem Angriff zu entgehen.

**RINGEN:** Sowohl zu einem ordentlichen Ringkampf kann diese Fertigkeit genutzt werden, als auch dazu, jemanden festzuhalten, der dies nicht will. Das ganze vollzieht sich mit Tempo 10 und S-Gruw. Wieviele Aktionen benötigt man? Eigentlich 3, doch hat man erstmal einen Gegner in der Mangel, so reicht 1 Aktion, solange er es nicht schafft sich zu befreien.

RINGEN ist konkurrierend zu RINGEN. Das bedeutet, dass man sich nur dann aktiv gegen das festgehalten-werden wehren kann, wenn man selbst diese Fertigkeit einsetzt. Versucht derjenige, der festgehalten werden soll, zu entfleuchen, ohne Aktionen in RINGEN zu stecken, genügt also eine normale erfolgreiche Probe (Zielzahl 20), und er ist festgehalten. Wehrt er sich dagegen, indem er die selbe Fertigkeit verwendet, werden die Summen der beiden Proben verglichen: Der mit dem höheren Wert hält den anderen fest. Wenn die Werte gleich sind, gelingt es keinem, den anderen festzuhalten. Ebenso, wenn beide unter der Zielzahl 20 bleiben.

Was passiert, wenn man festgehalten ist? Auf alle Fertigkeiten, die mit Bewegung zu tun haben, erhält man einen Modi -2. Um sich zu befreien, muss man erfolgreich RINGEN. Hierzu ist eine ganz gewöhnlich Probe erforderlich. Wenn der Gegner ebenfalls weiterhin Aktionen in RINGEN steckt, muss dabei seine Summe übertroffen werden! Auch ansonsten ist die obligatorische Zielzahl 20 gültig.

Wie sieht es für denjenigen aus, der den Anderen in der Mangel hat? Natürlich will man verhindern, dass sich das Opfer befreit. Hierzu ist eine weitere Probe auf RINGEN notwendig, jetzt reicht aber 1 Aktion für den vollen Gruw aus. Was tun, mit den übrigen beiden? Zum Beispiel dem armen Schwein die Fresse polieren! Wenn man in dieser Situation eine Probe auf FAUSTSCHLAG macht erhält man nämlich zusätzlich einen Modi +5.

#### Wie wirken sich Hobbies aus?

Hobbies werden in DEMIURGON durch Bildungs- und Bewegungstechniken abgedeckt (Referenz: 4 TECHNIKEN). Wenn ein Charakter also ein Hobby hat, welches ihm besondere Fähigkeiten oder Kenntnisse ermöglicht, so muss er diesen Hobby als Technik über die Standardliste BEWEGUNG oder BILDUNG erlernen.

Wichtig ist hierbei, dass es sich bei Techniken immer nur um oberflächliche Fertigkeiten handelt. Es soll sich dabei um Fertigkeiten handeln, auf die man nur in Ausnahmefällen eine Probe machen muss - in diesem Fall gilt ein S-Gruw. Will man die Sache richtig gut beherrschen (zumindest Semi-Professionell), dann sollte man sich eine geeignete Fertigungsliste suchen und erlernen.

Weitere Möglichkeiten bieten aber noch die Optionalen Module SCHWIERIGE TECHNIKEN, und SPEZIALISIERTE TECHNIKEN. Ersteres sind Techniken, auf die man doch oft Proben machen muss oder die sehr wirkungsvoll sind. In diesem Fall muss für die Anwendung ein halbiertes S-Gruw gemacht werden. Das zweite Modul lässt zweierlei zu: Techniken können einen Modi +1 auf eine richtige Fertigkeit gewähren. Oder man benutzt einen zweiten Slot für die Technik (verzichtet also auf eine andere) und bekommt dann für Proben auf diese Technik einen Modi +2.

Hat ein Charakter beispielsweise Judo als Bewegungstechnik gewählt bieten sich zwei Möglichkeiten an: Entweder er kann mit halbiertem S-Gruw einfache Würfe versuchen oder er erhält dadurch einen Modi +1 auf AUSWEICHEN oder RINGEN (SL-Entscheidung).

#### Wie kann der Spielleiter die Stärke von Kampfgegnern einschätzen?

Hier ist natürlich das letzte Wort noch nicht gesprochen. Mit Demi laufen viele handgreifliche Auseinandersetzungen recht schnell darauf hinaus, dass eine Seite flieht oder sich ergibt - und das ist der Dramaturgie meistens nur zuträglich. Manchmal soll es aber doch bis zum bitteren Ende gehen. Einige Erfahrungen hierzu:

Als Referenz-Gegner kann man vielleicht jemanden mit VK 10 nehmen, der eine Nahkampfwaffe mit Gruw 10 und SCH 1W8 \*5 führt, mit der er sowohl Angreifen, als auch Parieren kann (z. B. über die Liste BEWAFFNETER NAHKAMPF). Er hat einen Rüstschutz von ca. 2/15. Hat ein Charakter keine Waffe oder keine derartigen Fähigkeiten, hat er mit einem offenen Kampf praktisch keine Chance.

Anders liegt der Fall natürlich, wenn er ähnliche Fertigkeiten und Ausstattung hat. Hierzu kann man zählen: VK-Werte von 10 bis 12 (bzw. AP 70 bis 90), Gruws für Angriff und Parade zwischen 8 und 14, ein Waffenschaden von 1W6 \*3 bis 1W10 \*6 und ein Rüstschutz im Bereich von 1/15 bis 3/20. Evtl. auch noch ein kleiner Schadensbonus (STÄRKE Grad 4 oder weniger).

In diesem Fall gilt das Prinzip der größeren Zahl: Kämpft man 1 gegen 1, so hat der bessere leicht höhere Chance, doch auch der schlechtere ist nicht ohne Hoffnung. Gegen eine Übermacht von zwei Gegnern hat man in dieser Situation schon verloren. Ist man schon oberhalb des oben skizzierten Bereiches oder in mehreren Punkten an der Obergrenze, kann man es schon mal mit zwei Gegnern aufnehmen, bei dreien muss man aber gewaltiges Glück haben. Hierzu sind schon Charakteren mit bombastischen Werten notwendig: Entweder sie haben entsprechenden Boni, wenn man eine „epische“ Kampagne spielen will, oder sie sind extrem erfahren. Wenn man als Spielleiterin Monster entwirft, hat man hierbei natürlich mehr Freiheiten. Doch immer kann die Übermacht einiges umwerfen.

Hier noch einige Hinweise auf besonders kritische Werte. Viele Kämpfe werden dadurch entschieden, dass ein Gegner benommen oder bewußtlos wird. Hat er also sehr guten Rüstschutz (zieht 30 und mehr AP ab), eine sehr hohe Vitakraft oder kann er aus anderen Gründen nicht benommen werden, wird er wesentlich gefährlicher. Solche Effekte können jedoch durch hohe Schaden(-sboni) wieder ausgeglichen werden. Hohe Gruws machen wahrscheinlich erst bei Werten ab 20 gegen mehrere Gegner unbesiegbar (wird bei BEWAFFNETER NAHKAMPF erst mit zweistelligen Graden möglich). Besonderer Wert ist auf das Tempo zu legen. Ein Gegner, der immer später angreift hat insbesondere den Nachteil, benommen zu werden, ohne seinen Angreifer auch benommen zu schlagen. Noch wichtiger ist aber die Relation zum Tempo für Ausweichen oder Parade: Angriffe, deren Tempo über 14 liegt, sind im Normalfall nicht mehr aufzuhalten! (Dies sollte im Übrigen bei der Gestaltung von Zaubersprüchen zur „Beschleunigung“ von Charakteren bewusst sein).

## ***Module und Listen***

### **Anregungen und Diskussion**

Zur Zeit suchen wir kreative Ideen für:

- Detailreicher waffenloser Nahkampf ('martial arts')
- Hacking an Computern
- Kampf mit Raumschiffen

Hier liegen zum Teil schon Überlegungen und Erfahrungen vor, es gibt aber noch niemanden, der sie sammelt und zusammenfasst.

### **Neues**

#### **PSYCHOLOGIE**

Eine neue wissenschaftliche Fertigungsliste (hinter Theologie einheften), für Charaktere die sowohl theoretische Psychologie-Kenntnisse haben als auch praktisch diagnostizieren und therapieren können (z. B. für Psychoanalytiker in Cthulhu-Kampagnen).

#### **MESSERKAMPF**

Mit dieser Fertigungsliste erlernt man alles, was man zu einem richtigen Messerkampf benötigt. Also alles über Angriff und Parade bis hin zu Wurfattacken.

#### **KRIEGS- und BEWEGUNGSMAGIE, FEUERSCHULE II**

Drei neue Spruchlisten, die Feuerschule II hinter der alten Feuerschule, die andere am Ende der Spruchlisten einheften. Kriegsmagie richtet sich weniger an Magier, die selber kämpfen, sondern solche, die kämpfenden Gruppen angehören.

Bewegungsmagie erlaubt Charakteren einige Verbesserungen bzw. zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten.

Die Feuerschule II enthält einige Kampfsprüche, die auf der zerstörenden Kraft des Feuers basieren.

Die Einführung neuer Sprüche in laufende Kampagnen bereitet natürlich keine Schwierigkeiten: Ab jetzt sind sie erlernbar, wenn es die Spielleiterin gestattet.

#### **HANDFEUERWAFFEN II**

Eine Ausrüstungsliste mit Vielfältigsten modernen Schusswaffen - ein Kompendium für „Liebhaber“. Die gefährlichkeit der Waffen ist mit denen der Listen HANDFEUERWAFFEN von Torsten vergleichbar. Die neue Liste am besten hinter dieser einordnen.

#### **ÜBERLEBENS- und SPIONAGEGERÄTSCHAFTEN**

Am besten hinter den bestehenden Ausrüstungslisten einordnen. Die erste erlaubt die Ausstattung moderner Expeditionen, die letztere ist ein Fundus für James-Bond-Fans.

#### **Charakterblatt für Miniurgon**

Hierbei handelt es sich um ein Formular, welches verwendet werden kann für Miniurgon-Charaktere. Die Kopiervorlage sollte zu den Kopiervorlagen für die übrigen Formularen gesteckt werden.

#### **KARRIERELISTEN**

Die in diesem Modul beschriebenen Karrierelisten geben die Aufstiegsmöglichkeiten eines Charakters innerhalb einer großen Organisation (Bürokratie, Armee u. ä.) wieder. Im Laufe der Zeit steigen die Charaktere auf der Karriereleiter Stufe um Stufe auf. Deswegen eignen sich Karrierelisten besonders, um die „Mitgliedschaft“ (im weitesten Sinne) in hierarchisch gegliederten Organisationen in Regeln umzusetzen.

Das Modul kann ohne Probleme in schon laufende Kampagnen eingeführt werden. Verwendet man es als Möglichkeit für Spielercharaktere, so ist ein Ausstieg, wenn man das Modul schon verwendet jedoch problematischer.

Im Demi-Ordner sollte es in der Rubrik „Zusatzmodule“ hinter CHARAKTERHINTERGRÜNDE einsortiert werden.

### Errata

Verbesserungen von Listen werden irgendwann in größerem Umfang angegeben. Bis sich das lohnt, wollen wir vor allem die Konsistenz der Listen bei verschiedenen Spielern beibehalten. Wo Verständnisprobleme vorliegen, helfen wir aber gerne weiter.

WUNDSTATUS, S. 1/3, Schadenstabelle für Wunden: In der letzten Zeile (12+) ist der Eintrag '1+1' wie die Fortsetzungsregel eine Fertigkeit in hohen Graden zu lesen: Jedesmal, wenn sich das Ergebnis um 1 erhöht, erhöht sich die Zahl der Wunden um 1.

WUNDSTATUS, S. 2/3: Im Beispiel oben links muss es anstelle von „Pro Runde verliert er zwei Wunden, ...“ heißen: „Pro Runde erhält er zwei weitere Wunden, ...“

### ***Zur Zeit laufende Kampagnen***

<b>Kampagne</b>	<b>Kontaktperson</b>
Vampiurgon	Stefan Ehrlich
Bad Muskau	Eskar
The Syndicate	Carsten Niehaus

### ***Adressen***

Für das Projektbrief-Abo: Kerstin

Redaktion Projektbrief und neue Module: Eskar

Redaktion der Listenbibliothek: Jörn

Demi-Seite: <http://spiele.seiten.de/demiurgon>

Zur Zeit nicht funktionsfähig:

Erfahrungsaustausch: [demiurgon@spiele.seiten.de](mailto:demiurgon@spiele.seiten.de)

Organisation: [intern.demiurgon@spiele.seiten.de](mailto:intern.demiurgon@spiele.seiten.de)

### ***Impressum***

Herausgeber: Projekt Demiurgon

Redaktion: Klaus Eisenack

Druck: Copyteam Oldenburg

Preis dieser Ausgabe: DM 1,70

Auflage: 30

Abonnement: Der Projektbrief kann nach Rücksprache mit Stefan Ehrlich 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 Gersic 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. Die Projektbriefe können auch auf der Demi-Seite eingesehen werden.

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.