

DEMIURGON

Projektbrief



10. Ausgabe

Juli 2002

Es wird Zeit für ein...

... Jubiläum: Wir schreiben das Jahr 2002, und *der zehnte Projektbrief* erscheint! Wer hätte das gedacht? Nun ich will unser Licht nicht unter den Scheffel stellen – es ist nicht nur der zehnte Projektbrief, sondern auch die Entstehung des Projekts liegt beinahe *zehn Jahre* zurück! Man kann also mit Fug und Recht sagen, dass sich DEMIURGON bewährt hat. DEMIURGON bietet offenbar genug, um immer wieder neue Mitspieler und Mitstreiter anzuziehen. Das ist kein Grund, sich auf den Lorbeeren auszuruhen. Mit dem Erscheinen des Abenteuerlichen Einstiegs in diesem Herbst wird eine neue Ära eingeleitet – erstmals bieten wir neben Regeln auch spielfertiges Kampagnen-Material. Doch damit nicht genug: die Vorbereitungen für das Sarlann-Quellenbuch haben angefangen – eine im Projekt entstandene Welt, die immer mehr Aufmerksamkeit gewinnt, wie sich auch an den neuen Spielrunden in Berlin zeigt. Darüber hinaus ist nächstes Jahr mit dem Erscheinen des „Wiener Pakets“ zu rechnen, womit das 20. Jahrhundert die verdiente Würdigung als Kampagnen-Hintergrund erfährt. Und nicht zuletzt schreitet die Verbesserung der Fertigkeitslisten unaufhaltsam voran, wovon dieser Projektbrief wieder beredtes Zeugnis ablegt.

Ich wünsche dem Projekt für die nächsten zehn Jahre viele zündende Ideen und engagierte Rollenspieler.

Für das Projekt,
Eskar

Die Jagd der Schwarzen Hobbits

Zum DEMIURCON (4.10 bis 6.10) ist es endlich soweit: Der erste Teil des „Abenteuerlichen Einstiegs“ erscheint: „Die Jagd der schwarzen Hobbits“. Auf seinen ca. 110 Seiten befindet sich ein spielfertiges Abenteuer, eine anschauliche Erklärung der Grundregeln von DEMIURGON, sowie die erste offizielle Vorstellung der Welt der Sarlann (Genre: „Punk-Fantasy“).

Inhalt

Die Jagd der Schwarzen Hobbits
DEMIURCON V
Neues vom Projekt Odyssee
Patent für DEMIURGON?

Kampagnen & Projekte

Underworld

Regelfragen

Wer sind Boni & Modi?

Module & Listen

CYBERWARE	
CHARAKTERE	
JÄGER	FEUERWAFFEN
HEILKUNST	FERNKAMPF
BOXER	RABACHAK
BEWAFFNETER	GIFTMISCHER
NAHKAMPF	

Termine

04. bis 06.10.2002	DEMIURCON 5
19. und 20.10.2002	Spielemesse in Essen
02. und 03.11.2002	Oldenburger Spiele Tage
16. und 17.11.2002	Odyssee-Con in Berlin

Der Verkaufspreis für das illustrierte Buch beträgt 10 Euro (falls man es sich schicken lässt, kommt noch ein Euro für den Versand dazu). Man kann das ganze jedoch auch zu einem **Vorzugspreis von 8 Euro** (mit Versand 9 Euro) bestellen, wenn man sich beeilt. Hierzu ist der Betrag **bis zum 15. September** auf folgendes Konto einzuzahlen:

Konto-Nr. 22 128 700

BLZ 280 690 92

RaiBa Kirchhatten-Sandkrug.

Als Verwendungszweck reicht die Adresse. Versand erfolgt bei Fertigstellung. Wer sowieso zum DEMIURCON kommen will, kann gleich im Doppelpack überweisen (zusammen 21 Euro), und sich das druckfrische Buch dort abholen.

Der „Abenteuerliche Einstieg“ liefert die idealen Voraussetzungen für den Einstieg in DEMIURGON, aber auch erprobtes Spielmaterial, das ebenso für Demi-Profis wertvoll ist. Im Regelteil werden die wichtigsten Spielmechanismen erläutert. Sie reichen aus, um eine Fantasy-Kampagne zu

spielen: Proben, Fertigungslisten, schnelle Charaktererschaffung, Action mit einer Aktion pro Runde, Reihenfolge der Handlungsabläufe (Tempo), Vitakraft, Rüstung. Außerdem enthält der „Einstieg“ eine kleine Sammlung von Fertigungs- und Ausrüstungslisten sowie vorgefertigte Charaktere.

Die Sarlann-Welt ist eine düstere Fantasy-Welt, in der es aber immer wieder aberwitzige und teilweise komische Situationen gibt (vorausgesetzt man besitzt eine gute Portion schwarzen Humors). Um die Herrschaft in den Städten ringen die unerbittlichen L'Hok-Priester und die Hobbit-Mafia, sowie die katzenähnlichen Rahjinn, die den Wüstenhandel kontrollieren. Mit zur Beschreibung dieser Welt mit ihren Völkern, ihren Machtgruppen und ihrer Geschichte gehören mehrere Landkarten.

Das Abenteuer beginnt in der kleinen Stadt Tumleh, die am Rande der Wüste liegt. Die Charaktere begleiten eine Karawane und geraten zwischen die Fronten einer Intrige der Machtgruppen. Am Ende können sie nicht unbeträchtlich Sand ins Getriebe der Großen streuen. Neben dem Abenteuertext gibt es von Zeit zu Zeit Erklärungen, wie in der vorliegenden Situation die Regeln angewendet werden können. Am Ende werden Hinweise zur Fortführung des Abenteuers gegeben.

Für eine große Zahl an Vorbestellungen wären wir sehr dankbar. Da DEMIURGON ja auf Selbstkostenbasis wirtschaftet und es folglich kaum Rücklagen gibt, benötigen wir jeden Euro zur Vorfinanzierung der Auflage.

Die Vorbestellung ist – neben der direkten Überweisung – auch auf der Homepage möglich (www.demiurgon.de), oder man schreibt an Benjamin mit dem Betreff: „Vorbestellung“ unter der Adresse: ben.rott@gmx.de. Wer sich das Buch nicht schicken lassen will, kann es bei Benjamin (in Oldenburg) oder Eskar (in Berlin) abholen.

DemiurCon V

Die DEMIURCON geht dieses Jahr schon in die fünfte Runde! Also auch ein kleines Jubiläum! Seit der Entstehung von DEMIURGON vor fast zehn Jahren ist eine Menge geschehen. Viele Demiurgen haben Oldenburg schon lange verlassen oder haben zu wenig Zeit, einander zu treffen. Die DEMIURCON ist deshalb DIE Gelegenheit, gute Freunde wieder zu treffen und in gepflegter Runde ein wenig Rollenspiel zu betreiben. Aber auch neue Mitspieler sind herzlich eingeladen, DEMIURGON und andere Autorensysteme (incl. Autoren) kennen zu lernen.

Wie in jedem Jahr gehört natürlich Vollverpflegung mit Dauer-Frühstück und kulinarischem Höhepunkt am Samstag Abend mit zum Programm.

Nicht zuletzt werden auch diesmal wieder fleißige Helfer und Spielleiter gesucht, die die Con zum Erfolg werden zu lässt (Freiwillige vor, Kontakt: ben.rott@gmx.de).

Hier auf einen Blick alle wichtigen Daten:

Wann? – 4.–6.10.2002. Anmeldeschluss ist der 22.9.2002

Wo? – Haus der Jugend, von-Finck-Straße 1 (neben der Jugendherberge), 26121 Oldenburg

Wie viel? – 13,- Euro

Kontaktadresse – Benjamin Rott; Schützenweg 42 – 3/321; 26129 Oldenburg; 0441/2331084; ben.rott@gmx.de

Anmeldung durch Überweisung an:

Benjamin Rott, Kto.-Nr. 22 128 700, BLZ 280 690 92, RaiBa Kirchhatten-Sandkrug
Verwendungszweck: DEMIURCON 5/Name des Teilnehmers

Neues vom Projekt Odyssee

Schon im letzten Projektbrief haben wir das Projekt Odyssee vorgestellt – einen Zusammenschluss von deutschen Autoren-Rollenspielen. DEMIURGON ist hier nach wie vor Mitglied, insgesamt sind bereits über 40 Systeme zusammen gekommen (www.projekt-odyssee.de). Das Zentrum liegt in Berlin, und so ergab es sich denn, dass Jörn und Eskar an der Planung des Odyssee-Cons am 16./17.11., einem Con für Exotische und Autorensysteme des Nexus e.V., beteiligt sind. Natürlich wird es dort eine Demi-Präsenz geben.

Das in diesem Jahr bislang am heißesten diskutierte Thema war die Teilnahme des Projekt Odyssee an der Spielmesse in Essen. Trotz knapper Finanzlage (jedes Rollenspiel muss hierfür beisteuern), konnte Spenden einen Stand ermöglichen. Leider sind unsere personellen (und finanziellen) Kapazitäten zu knapp, um daran teil zu nehmen. Trotzdem wird ein DEMIURGON-Ordner dort ausliegen, und wir können den Abenteuerlichen Einstieg verkaufen.

Dort wird es auch wieder die Projekt Odyssee-CD geben, die im Frühjahr in einer Gewaltaktion erstellt wurde – DEMIURGON ist dort mit einigen Kostproben neben weiteren ca. 25 Systemen vertreten. Das Ganze für den sagenhaften Preis von 5 Euro.

Wir bleiben weiter am Ball und hoffen weiterhin auf gute Zusammenarbeit.

Paten für Demiurgon?

Seit der Veröffentlichung des Regelordners im Herbst 1997 erlebt DEMIURGON einen Aufschwung: Es zieht immer mehr Spieler und freiwillige willige Mitstreiter an. Doch das Projekt muss auch finanziert werden: Werbung will bezahlt sein. Telefonate und Fotokopien werden von den Aktiven getragen. Der Druck des Abenteuerlichen Einstiegs muss vorfinanziert werden, gleiches gilt für jeden Projektbrief.

Es war immer unser Anspruch, DEMIURGON auf Selbstkostenbasis an die Leser zu vertreiben. Das soll auch so bleiben! Deswegen braucht das Projekt Finanzmittel, um all die kleinen und großen Ausgaben abzufangen, da wir durch den Vertrieb von Regelwerk und Projektbriefen keine nennenswerten Rücklagen erwirtschaften.

Wir treten an Euch mit der Bitte heran, uns bei der Verbreitung unseres erprobten Universal-Rollenspiels zu unterstützen, indem Ihr eine Patenschaft übernehmt. DEMIURGON-Paten bieten wir:

- Freien Eintritt auf dem DEMIURCON

- Den Projektbrief frei Haus
- Jeder Pate kann sich einen NSC wünschen, der in DEMIURGON-Publikationen auftauchen wird (natürlich auf Wunsch auch sich selbst)
- Einmal jährlich ein Schreiben über die Verwendung der Einnahmen und damit die Garantie, dass diese Projektgebunden verwendet werden.
- Absetzbarkeit von der Steuer (durch Deklaration als zweckgebundene Spende an den Spielraum e.V.)

Über Interessenten würden wir uns sehr freuen. In der nächsten Zeit werden an einige von Euch Briefe herausgehen, die über die Details informieren. Der jährliche Mindestbeitrag für Paten wird vermutlich ca. 30 Euro betragen; darüber hinaus ist natürlich auch jede andere Form von Spende willkommen.

Nähere Informationen hierzu bei: Klaus ‚Eskar‘ Eisenack (eisenack@pik-potsdam.de).

Kampagnen & Projekte

Underworld

Eine Welt, die ein einziger riesiger Dungeon ist. Also erwarten den Leser jetzt 200 Seiten Raumbeschreibungen - aber nein! Eine solche Welt wirft eine Reihe von Fragen auf. Mein Ziel ist es dabei, die Welt möglichst auf Basis der ‚normalen‘ Naturgesetze zu konstruieren, ohne dass es dabei fragwürdiger Hilfsannahmen wie göttliches Eingreifen oder starker Magie bedürfte. Beginnen möchte ich mit der Frage, die sich vermutlich jede Kultur stellt: Wo kommen wir her?

Mythologie

Vor langer Zeit lebten alle Völker unter einem freien Himmel in Frieden und Eintracht. Die Natur gab ihnen, was sie benötigten und sie waren mit sich und der Welt zufrieden. Erst als einige anfangen nach Metallen und Edelsteinen zu schürfen, aus denen sie Waffen schmiedeten oder mit denen sie sich gegenseitig kauften, entstanden Kriege und Missgunst, was die Welt an den Rande des Zusammenbruchs brachten. Da griffen die Götter ein und beschieden den Völkern: „Wenn Euch Gold und Edelsteine so wichtig sind, dann sollt Ihr unter der Erde Euer Dasein fristen, wo Ihr diesen am nächsten seid. Erst wenn Ihr von dem Abglanz dieser Dinge

Abstand genommen habt und das Licht des Glaubens entdeckt, sollt Ihr das Licht der Sonne wiedererblicken.“

Dieser Kern von mythologischer Erzählung ist bei allen Kulturen Underworlds gleich: Die Erdoberfläche als das verlorene Paradies, da die Völker und Wesen sich uneins waren und in ihrem Streben nach Reichtum und Macht übereinander den Zorn der Götter hervorgerufen haben. Gleichzeitig gibt es das Versprechen, durch eine asketische Lebensführung diese Welt wieder in ein Paradies auf Erden zu verwandeln. Der Schöpfungsmythos nährt also - im Unterschied zum Christentum - nicht die Hoffnung auf Erlösung im Jenseits, sondern fordert auf, das Diesseits zu verbessern. Wie sieht aber diese Welt aus, in der diese Wesen leben?

Geographie und Ökologie

Underworld gliedert sich - dies mag nicht verwundern - in unterschiedliche Erdschichten und Höhlen. Oben ist das Sandgestein, während der Stein nach unten hin immer härter wird. In diesen unteren Schichten gibt es ausgeprägte Höhlensysteme, die als Siedlungsräume dienen. In den tiefsten Schichten finden sich die ausgedehnten Erdölseen und Lavaströme. Die bewohnten

Höhlensysteme sind durch künstlich angelegte, große Schächte und Gänge und eine Vielzahl von kleinen Gängen miteinander verbunden und bilden damit ein ausgedehntes System, das die Lebensumwelt der Bewohner Underworlds ist. Je nach Lage werden unterschiedliche Materialien abgebaut: Sand zur Glaserzeugung, Metalle, Edelsteine und in den unteren Regionen Öl, um die Lampen zu betreiben. Überall in Underworld begegnet man dem „Großen Fluß“, der seinen Ursprung überirdisch hat und nach unten fließt. Da er Wasser, Nährstoffe und frischen Sauerstoff mit sich bringt, wurde er umgelenkt, so dass parallel zum Gangsystem ein umfangreiches Leitungssystem Underworld durchzieht. Gleichzeitig gilt er als heilig und untersteht den Priestern.

Wie kann ein Ökosystem dort unten bestehen, wo es kein natürliches Licht gibt? Nun, es gibt Pflanzen, das sogenannte Lichtkraut mit vielen Unterarten und Züchtungen, die Chemosynthese betreiben, ihre Energie zur Umwandlung von Nährstoffen also aus dem Boden beziehen. Im Gegenzug strahlen sie Licht ab, das von dem Rest der Fauna Underworlds, die hauptsächlich aus Pilzen und Moosen besteht, dringend benötigt wird. Den Bewohnern Underworlds gilt Lichtkraut als eine heilige Pflanze, dessen Vernichtung mit dem Tod bestraft wird. Auch die Flora der Underworld zeichnet sich eher durch Arteneinfalt denn Vielfalt aus: Schnecken, Blindfische und Echsen ernähren sich entweder von Moosen, Algen und Pilzen oder voneinander. Zwischen den Schnecken gibt es große Unterschiede: von den kleinen, die wir kennen, bis zu wahren Ungetümen von zwei Metern Länge, die von den Völkern Underworlds häufig als Nahrungsquelle benutzt werden. Besondere Beliebtheit erfreut sich dabei die Zubereitung von Riesenschnecken als Spießbraten, von dem Fleischstreifen abgeschnitten werden - dem Döner nicht unähnlich. Ebenso werden die Echsen in den Ernährungskreislauf der Völker hineingezogen, wobei diese auch als Reittiere Verwendung finden. Als einziges Hilfsmittel aus der Flora der Oberwelt haben Ponies überlebt, die als Lasttiere eingesetzt werden. Damit sind alle künstlichen Güter entweder aus Metall, Knochen oder gegerbter Haut gefertigt, da Holz als Material gänzlich wegfällt.

Die Atmosphäre besteht aus der Sauerstoff-Stickstoff-Mischung, die für die Völker zum Überleben notwendig ist. Der Fluss bringt neuen Sauerstoff. Daneben wandeln Moose den Stickstoff um, weswegen sie als heilige

Pflanzen in der Welt gelten und die meisten genutzten Höhlensysteme von ihnen bevölkert werden. Der Rauch von Verbrennungsvorgängen verschwindet durch Erdspalten in der Decke - dieser Vorgang wird von den Priestern als Beweis für die Existenz einer Oberwelt und damit der Götter ausgegeben.

Soziologie

In Underworld leben alle bekannten Völker der Fantasy-Welt: Menschen, Zwerge, Elfen, Halblinge, Orks, Goblins usw. Die Zwerge als das Volk mit den besten Eigenschaften, um unter Tage zu leben, stellt die Führungsschicht. Sieben Zwergenkönige haben die Höhlensysteme unter sich aufgeteilt und versuchen sich durch Intrigen, Scharmützel und andere Manöver ein Stück vom Kuchen abzuschneiden. Die Könige gebieten über eine Vielzahl von adeligen Familien, die zwar offiziell nur einem Lehnsherr unterstehen, aber zumeist in der gesamten Underworld Besitz haben und deswegen in ihren Loyalitäten gespalten sind bzw. eigensüchtige Hauspolitik treiben. Unterhalb der Adelschicht stehen Zwerge als Krieger und Handwerker, die sich in Clans organisieren und jeweils an einen wichtigen Adligen angeschlossen sind. Diese Adligen vertreten gegenüber dem König und anderen Adligen die Interessen ihrer Clangemeinschaft und können im Gegenzug auf finanzielle, militärische und politische Unterstützung ihrer Clanmitglieder rechnen. Die Clans ziehen die Steuern ein, von denen ein Teil an den König geht, der Rest aber benutzt wird, um die Claneinrichtungen wie Tempel, Spitäl, Versammlungshäuser usw. zu unterhalten. Die Clans üben die Gerichtsbarkeit aus; bei Streitfällen zwischen zwei Angehörigen von unterschiedlichen Clans muss ein neutraler Clan die Gerichtsentscheidung fällen, weswegen solche Prozesse meistens in Kuhhandel und Schacher ausarten. Bei Streitigkeiten zwischen Elfen, Halblingen und den anderen Unterschichten Underworlds entscheidet der Clan, der sich zuerst den Fall heranzieht. Diese insgesamt 32 Clans sind in der Vorstellung der Zwerge Abstammungsgemeinschaften und erstrecken sich auch über die gesamte Underworld. Diesem - zugegebenermaßen - komplexen Gefüge der Zwergenoberschicht steht eine große Siedlungsgruppe von Menschen gegenüber.

Die Menschen sind - neben den Elfen - das magiebegabteste Volk Underworlds und stellen faktisch alle Magier, die sich den verschiedenen Elfenkönigen, Adligen oder Clans andienen.

Am wichtigsten sind die Chemo-Magier, die methanverseuchte Höhlen reinigen, die Luft mit angenehmen Gerüchen anreichern und durch Magie nicht zuletzt dafür sorgen, dass die Erdölseen überhaupt abgebaut werden können. Andere Menschen arbeiten ebenso als „Spezialisten“: Als Alchemisten, Verwalter, Händler und für andere Tätigkeiten, die Grips, Fingerspitzengefühl, Einfühlungsvermögen benötigen, scheinen die Menschen wie geschaffen zu sein. Menschen, die lange genug in der Zwergengemeinschaft gedient haben, werden in Clans aufgenommen. Daneben stellen die Menschen häufig die Priester für die gemeinsame Religion, die von den Menschen mitgebracht und sehr schnell von den Zwergen übernommen wurde. In dieser Rolle als Priester haben die Menschen einen großen Einfluss auf Zwerge, indem sie als Ratgeber auftreten, Omen deuten, Visionen haben usw. Gerade weil die Religion auf die Verbesserung des Diesseits abzielt, fordert sie die Gläubigen nicht nur zu einer asketischen Lebensweise auf, sondern greift häufig ad hoc in politische Entscheidungen ein. Die Religion selbst ist hierarchisch organisiert, wobei es klösterliche Gemeinschaften und Einsiedler gibt, die außerhalb der Hierarchie stehen. In die Aufgabe der Priester fällt die Pflege der heiligen Pflanzen, und sie üben die Gerichtsbarkeit aus, wenn sich jemand an den Pflanzen vergreifen sollte. Neben den Menschen als Dienststand für Adelige oder Priester gibt es noch zurückgezogene Menschengemeinschaften in einzelnen Höhlen. Diese haben sich im Zuge der Einwanderung von der Oberfläche etabliert, als die Zwergenfürsten nicht das nötige Potential hatten, um ihre gesamten Gebiete zu kontrollieren. Sie pflegen wenig Kontakt mit der Außenwelt und regeln ihre Angelegenheiten selbst. Nur über den Glauben als Klammer sind sie noch an den Rest Underworlds angeschlossen.

Auf der nächsten Stufe der sozialen Leiter stehen die Halblinge, die als Köche, Gärtner, Fischer, usw. arbeiten und sich in Verhalten und Glauben an den Menschen orientieren. Ökonomisch einflussreich sind allerdings die Halblingfamilien, die Schneckendönerstände unterhalten. Parias in einer von Zwergen dominierten Gesellschaft sind natürlich die Elfen. Diese dürfen als Sklaven in den

Bergwerken, Ölseen und Lavaschmieden arbeiten und leben in den unteren, heißen Schichten von Underworld unter schlechtesten Bedingungen. Im Geheimen betreiben sie noch ihre alten Kulte und ziehen daraus die Kraft, irgendwann einmal die führende Schicht dieser Welt zu sein...

Neben den Elfen gibt es noch marginalisierte Rassen wie Orks, Goblins und Trolle, die in abseitigen Höhlensystemen ihr Dasein fristen und sich mit Angriffen auf die zivilisierten Zentren über Wasser halten. Gerüchten zufolge soll es sogar ganze Orkstädte geben. Allerdings hat noch keine Zwergenseele eine solche gesehen. Doch genug zur Gesellschaft von Underworld. Insbesondere das Götterpantheon soll sich der SL so ausbauen, wie er möchte. Zum Abschluss noch einige Abenteuervorschläge.

Abenteuervorschläge

Mit einer aus Menschen und Zwergen gemischten Gruppe empfehlen sich geradezu Abenteuer, bei denen es um Intrigen zwischen den Königen, Adligen und Clans geht. Vielleicht hat ein Clan ein Sakrileg begangen und versucht es einem anderen in die Schuhe zu schieben? Wasser und Wasserleitungen bieten wiederholt Konfliktstoff. Auch um Erzgruben, Ölseen, unterirdische Sandfelder usw. wird heftig gerungen.

Ein zweites Thema könnten Expeditionen in abgelegene Teile Underworlds sein, die von einem Zwergenadeligen finanziert werden, der sein Einflussgebiet ausdehnen möchte. Hier ist vielerlei denkbar: Verlassene Zwergensiedlungen, Auseinandersetzungen mit Monstern, abgeschnittene Menschengemeinschaften, die autark waren bis die Gruppe aufgetaucht ist. Insbesondere Chemo-Magier können hier ihre volle Macht unter Beweis stellen.

Ein drittes Thema mag ein Aufstand des Elfenproletariats sein. Die Elfen haben einen religiösen Geheimbund gegründet, der den Zwergen die politische und den Menschen die religiöse Macht streitig macht. Wahlweise können sich die SC in die Elfeneinheitsfront einreihen oder den Sklavenhaltern als dienstbares Instrument zur Hand gehen.

Jörn Brinkhus

Regelfragen: Dr. Demi

Wer sind Boni & Modi?

Immer wieder gibt es Unsicherheiten, wie Boni und Modi zu handhaben sind, deshalb hier das Wichtigste in einer kleinen Zusammenfassung. Zur Begriffsklärung: Zum einen gibt es sogenannte **Modifikationen**, oder einfach **Modi**, die je nach Situation auf Proben vergeben werden, und zum anderen den **Bonus**, eine Art ‚Fertigkeit‘, die man über eine Fertigungsliste erlernt. Bei einer solchen Fertigkeit ist statt ‚Gruw‘ eben ‚Bonus‘ angegeben. Der Grundidee nach verbessert dieser den Wert (z.B. den Gruw) einer anderen Fertigkeit. Wenn man es genauer betrachtet, muss man folgende Unterscheidung machen:

Genereller Bonus: Ein genereller Bonus wie z.B. durch SCHURKE: KLETTERN wirkt sich in jeder Situation auf die verbesserte Fertigkeit aus (hier BEWEGUNG: KLETTERN). Der Bonus sollte auf dem Charakterblatt zusätzlich auch bei dieser Fertigkeit mit notiert werden (am Besten schreibt man zuerst den normalen Gruw, dann einen „/“, und dann die Summe aus Gruw und Bonus), damit man ihn im Spiel nicht vergisst. Ein Charakter mit Bonus 5 könnte dann unter BEWEGUNG folgendes stehen haben: KLETTERN, Gruw 13/18.

Spezieller Bonus: Ein spezieller Bonus wie z.B. SCHURKE: BEOBACHTEN, gilt nicht immer, sondern nur in besonderen Situationen. Wenn der Charakter normal nach etwas sucht, bleibt der Bonus wirkungslos. Anders, wenn er wirklich ein Gebiet beobachtet. Dann wird ihm der Bonus auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN angerechnet. Der modifizierte Wert (also Gruw+Bonus) sollte also nur bei der Fertigungsliste stehen, die den Bonus gewährt, etwa so: BEOBACHTEN Bonus 5/15. Damit muss man während des Spiels die Werte nicht mehr zusammenzählen und weiß, dass man evtl. Veränderungen vornehmen muss, wenn eine andere Liste gesteigert wird.

Doppelter Bonus: Besitzt ein Charakter mehrere Boni, die sich auf ein und dieselbe Fertigkeit beziehen (z.B. einen Bonus auf KLETTERN sowohl durch SCHURKE, als auch durch AKROBATIK), so zählt nur der bessere Bonus mit seinem vollen Wert, der zweite zählt (egal wie hoch er ist), nur als Bonus 1. Auch bei Gleichstand zählt nur einer von beiden voll, der andere bewirkt einen weiteren Punkt. Ändert sich das Verhältnis der beiden Boni, wenn der Charakter eine der Listen verbessert, zählt auch dann der bessere vollständig.

Im Beispiel: Angenommen, besagter Charakter hat im KLETTERN ohne Boni einen Gruw 13, durch SCHURKE einen Bonus 5 und durch AKROBATIK einen Bonus 4 auf diese Fertigkeit. Insgesamt könnte er dann BEWEGUNG: KLETTERN Gruw 13/19 notieren.

Modi („temporärer Bonus“): In besonderen Situationen, die vom Referenzfall einer Fertigkeit abweichen, besonders aber in Kampfsituationen (vergleiche das Modul MODIFIKATOREN IM KAMPF) kann es ebenfalls zu Verbesserungen (und Verschlechterungen), den Modi, kommen. In solchen Fällen werden die Modi ganz zuletzt verrechnet, auch nach eventuellem Halbieren (wenn zu wenig Aktionen in eine Handlung gesteckt wurden).

Möchte der bereits mehrfach zitierte Charakter mit Angriffs-Gruw 13 einen benommenen Gegner angreifen (was einen Modi +2 bedeutet), so hätte er also einen verbesserten Wert von insgesamt 15. Da sich der Gegner ja nicht wehrt, probiert er zusätzlich einen Nachschlag (1 Aktion, halbiertes Gruw, aufgerundet also 7). Auch zum Nachschlag wird der volle Modi +2 hinzugezählt, er kommt damit also auf Gruw 9. Diese Regel gilt übrigens *nicht* für die generellen und speziellen Boni, die vor eventuellem Halbieren/Vierteln verrechnet werden.

Module & Listen

Neue (alte) Fertigungslisten

Im Zuge der Arbeiten am Abenteuerlichen Einstieg und bei Spielrunden sind wir auf viele Fertigungslisten gestoßen, die dringend bearbeitungsbedürftig waren. In diesem Projektbrief finden sich aktuelle (teilweise ein wenig abgeschwächte, teilweise verstärkte) Versionen von JÄGER, HEILKUNST, BEWAFFNETER NAHKAMPF, BOXER und den Fernkampflisten.

Gerade im Bereich Kampf tut sich (wie schon im letzten Projektbrief ersichtlich) eine Menge. PARADE kostet nur noch eine Aktion, AUSWEICHEN zwei Aktionen. Die Kampflisten wurden komplett überarbeitet und stellen jetzt Basis-Werte für die Kampffertigkeiten bereit, mit Boni für spezielle Waffenkategorien. Jemand, der schon den Schwertkampf beherrscht, sollte auch mit anderen Waffen besser umgehen können, als einer, der noch nie Waffen geführt hat...

Neu hinzugekommen sind die Listen RABACHAK und GIFTMISCHER, die in der Sarlann-Kampagne entstanden sind.

Demnächst wird es noch eine umfassende Änderung der Standardlisten geben (aufmerksame Leser der Newsgroup werden dies bestimmt schon mitbekommen haben). Diese Änderungen werden im Abenteuerlichen Einstieg natürlich enthalten sein, sind aber noch nicht ausgereift genug, um sie hier schon zu veröffentlichen...

Cyberware

Das Modul Cyberware ist eine sehr gute Ergänzung für alle Science Fiction und Cyberpunk-Szenarien. Dazu gehört eine Ausrüstungsliste gleichen Namens, die all die schönen Spielzeuge liefert, deren Handhabung das Modul beschreibt.

Das Modul wird in die Rubrik „Zusatzmodule“ als letztes, hinter LYKANTHROPIE, eingeordnet. Die Ausrüstungsliste kommt in den Listenanhang, „Ausrüstungslisten“, hinter die Fertigungslisten.

Charaktere

Hier wird einmal ausführlich beschrieben, was man bei der Erschaffung eines Charakters alles bedenken sollte und könnte. Dabei geht das Modul nicht auf die Regeltechnik ein, sondern auf die Gedanken, die man sich für die Persönlichkeit, Hintergründe, und Motivationen eines Charakters machen sollte.

Das neue Modul „Charaktere“ wird am Anfang der Rubrik „Charaktererschaffung“ (vor dem gleichnamigen Modul) eingeordnet.

Impressum

Herausgeber: Projekt Demiurgon

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

Abo-Konto: Kerstin Geric (s.u.)

Listenbibliothek: Jörn Brinkhus

Weitere Mitwirkende dieser Ausgabe: Erik Gaumann, Jörn Brinkhus, Carsten Kötter

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

Druck: Copyteam Oldenburg

Preis dieser Ausgabe: XXX•

Auflage: 35

Abonnement: Der Projektbrief kann nach Rücksprache mit Kerstin Geric postalisch oder per Email abonniert werden. Ersteres erfordert die Einzahlung eines Betrages von mindestens • 5,- 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 wird im pdf-Format versendet und kann von der Homepage heruntergeladen 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.