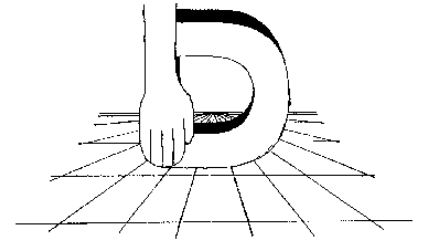


DEMIURGON

Projektbrief



1. Ausgabe

Januar 1997

Das Erste Projekttreffen

Am 17.1. fand das erste richtige Treffen des Projekt Demiurgon statt. Das Hauptziel war die Planung der nächsten Regelaufgabe und die Klärung einiger organisatorischer Angelegenheiten.

Es wurde beschlossen, in Zukunft diesen Projektbrief zu verschicken. Er soll an Demiurgon Interessierten ermöglichen, über den neuesten Stand informiert zu werden. Außerdem hoffen wir, dass er als Forum zum Austausch von Erfahrungen und zur Regeldiskussion genutzt wird.

Da das Projekt als Arbeitsgruppe im Verein 'Spielraum' firmiert (in dem Projektmitglieder nicht Mitglied sein müssen), haben wir dafür momentan die notwendige finanzielle Unterstützung.

Projektorganisation

Da das Projekt DEMIURGON nun immer mehr Gestalt annimmt, haben wir Überlegungen angestellt, wie es weiter gehen soll. Ein Ergebnis ist dieser Projektbrief, der an die Projektmitglieder und Interessenten geschickt wird. Jede und jeder, die zu Demiurgon etwas beitragen wollen, können Projektmitglied werden. Außerdem wollen wir für diejenigen, die selber keine Zeit haben mitzugestalten eine Interessiertenliste führen.

Auf dem Projekttreffen haben wir die folgenden Aufgaben verteilt:

- Vorbereitung von Testrunden und Sammlung von Regeländerungen: Stefan
- Redaktion der Fertigkeitslisten: Jörn
- Redaktion Internet: Stefan

Gesucht werden noch Leute, die an Folgendem Spaß haben:

- Redaktion des Projektbriefes
- Werbung für DEMIURGON

Die neue Auflage

Das aktuelle Regelwerk ist dringend Verbesserungswürdig. Die Regeln müssen besser formuliert werden, einige wichtige Erläuterungen fehlen und Grafiken sind dringend notwendig. Auch die Erscheinungsform ist nicht geeignet. Die neue Auflage soll ein Ringbuch sein. Wenn sich einzelne Module oder Listen ändern, wird es dann reichen, nur die entsprechenden Abschnitte aus dem Ordner zu entfernen und durch die neuen zu ersetzen. Die Neufassungen sollen über den Projektbrief verschickt werden. Außerdem bietet diese Form die Möglichkeit, die Module und Kapitel so anzuordnen, wie es gerade benötigt wird.

In die neue Auflage sollen auch alle bis dahin neu entstandenen Module aufgenommen werden. Hier ist schon einiges im Entstehen. Einige Module und Aufgaben haben wir unter den Projektmitgliedern aufgeteilt. Wenn ihr dazu Ideen habt, wendet Euch jeweils an diese Personen:

- Jörn: Wundstatus, Werdegang, Entwurf von Kampagnen, Geniestreiche, Bewusstlosigkeit.
- Torsten: Trefferzonen, Gifte und andere Gemeinheiten, Klassifizierung von Ausrüstungslisten, Weltenformular, Raumkämpfe, Völker, Marvel, latente Techniken, Geniestreiche, Bewusstlosigkeit, Konvertierung von AD&D zu DEMIURGON.
- Kerstin: Trefferzonen, Gifte und andere Gemeinheiten, Klassifizierung von Ausrüstungslisten, Rüstungen, Ausrüstungslisten.
- Eskar: Magie, Entwurf von Fertigkeitslisten, Weltenformular, Formulare verbessern, Anordnung der Fertigkeitslisten, Zauberbuch, latente Techniken, Tempo in Kämpfen.
- Stefan: Tempo in Kämpfen.
- Frank: Marvel.

Darüber hinaus gibt es noch einiges, wo wir uns über weitere Unterstützung freuen würden bzw. zu denen jeder Aufgerufen ist:

- Verbesserung der Texte, Grafiken zur Veranschaulichung von Regeln, vielleicht auch zu Beispielen, Entwurf eines verbesserten Logos
- Sammlung von Ausrüstungslisten und Monstern, Entwurf einer Systematik für Monster
- Abenteuer (insbesondere kurze zum Einstieg in DEMIURGON)
- Ideen zur Werbung
- Entwicklung einer 'Demi-Tools' für den Computer, welches Bau von Listen und Kampagnen sowie Gestaltung von Monstern, NSC und SC unterstützt
- ein Modul zum Umgang mit der 'Währungseinheit' Demi
- Konvertierungen von anderen Rollenspielsystemen

Termine

In Zukunft wollen wir in unregelmäßigen Abständen Testrunden veranstalten, in denen Kurzscenes gespielt werden bei denen es weniger auf das eigentliche Rollenspiel ankommt, sondern darauf, die Regeln auszureizen. Die erste Testrunde findet am Samstag, den 1. Februar bei Stefan statt (bitte vorher bescheid sagen). Weitere Termine könnt ihr bei Stefan erfahren.

Das nächste Projekttreffen ist am Samstag, den 15. März bei Eskar. Hier sollen insbesondere die bestehenden Regeltexte verbessert und neue Module vorgestellt werden. Die neue Auflage soll weiter geplant werden.

Am 1. April sollen die Texte für die neue Auflage in der Rohfassung stehen und an andere Projektmitglieder zum inhaltlichen Korrekturlesen gegeben werden.

Am Samstag, den 31. Mai soll dann die Vorredaktion der Auflage stattfinden.

Es ist geplant, die neue Auflage zum Oldenburger Rollenspieletag, am 14. Juni, vorzustellen.

Interessenten und Mitglieder

Jeder und jede, die zu DEMIURGON beisteuern wollen, sind herzlich im Projekt willkommen. Dies sind zur Zeit:

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

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

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

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

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

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

Außerdem gibt es eine Mailadresse für das Projekt: demurgon@spiele.seiten.de. Was an diese Adresse geht, wird an alle Projektmitglieder mit Mailanschluss weitergeleitet.

Wenn ihr noch jemanden kennt, der auch Interesse hat etwas über DEMIURGON zu erfahren, könnt ihr uns gerne dessen Adresse mitteilen. Diese wird dann in die Interessiertenliste eingetragen. Die Interessierten sind zugleich diejenigen, die den Projektbrief erhalten.

Aktuelle Regeländerungen

- Der Gruw für VITALITÄT: PSYCHISCHE RESISTENZ ist jetzt auf Grad 1 mit 5 festgesetzt worden. In höheren Graden erhöht er sich nach dem Selben Muster wie bisher.
- Bei allen Fertigungslisten für Nahkampf mit Fertigkeiten für Parade o. Ä. werden nur noch zwei Aktionen für den vollen Gruw benötigt. 'Parieren mit Nachschlag' kann dann sowohl zur sichereren Parade als auch zur Abwehr mehrerer Angriffe verwendet werden.
- Wenn bei Bewusstlosigkeit ein 1 gewürfelt wird, ist das Opfer lediglich für 6A benommen.

Wir wünschen Euch und Uns weiterhin viel Spaß mit DEMIURGON. Im Namen des Projekts, Eskar.