

# DEMIURGON

## Projektbrief



**11. Ausgabe**

**April 2003**

Sehr regellastig...

... wird's in diesem Projektbrief. So sind doch endlich die Standardlisten in überarbeiteter Form dabei. Im Zuge dieser Überarbeitung hat sich eine Menge getan, mehr dazu weiter unten.

Aber auch aus den Kampagnen gibt es Einiges zu berichten, sowohl in Berlin, als auch in Oldenburg erfreut sich DEMIURGON weiterhin großer Beliebtheit. – Was machen eigentlich die Spieler aus anderen Orten? Meldet euch, damit wir an dieser Stelle mal darüber berichten können.

Ansonsten gibt es einen Rückblick zur DEMIURCON V und eine Vorschau auf die DEMIURCON VI, die in diesem Jahr erstmals im April stattfindet, aber lest doch selbst...

Für das Projekt,  
Benjamin

### DEMIURCON 5 - Nachlese

Auch im letzten Jahr fand wieder eine DEMIURCON statt (04.-06.10.2002), es war die Nummer 5 - ein kleines Jubiläum! Mittlerweile hat sich die DEMIURCON also zur festen Instanz entwickelt und dient den Oldenburgern und weiter gereisten als Con, um selbstentwickelte Rollenspiel-Systeme zu spielen.

An dieser Stelle sollen jetzt nur ein paar Impressionen wiedergegeben werden, damit alle, die nicht da waren, einen kleinen Eindruck bekommen und alle, die die DEMIURCON 5 miterlebt haben, sich daran erinnern (und wohl auch ein wenig schmunzeln) können.

Auf sehr großen Anklang stieß (wie jedes Jahr) natürlich das Essen. Das Dauerfrühstück am Samstag und am Sonntag wurde wieder sehr gut angenommen (stolze Leistung, Jungs! Letztes Jahr gingen die 100 Brötchen am Samstag nicht so schnell weg). Das Reis-Chili-Essen am Samstag Abend war natürlich auch in diesem Jahr wieder der heimliche Höhepunkt der Con (ein Hoch auf Kerstins Kochkünste) und als Neuerung hatten wir in diesem Jahr auch am Freitag Abend ein warmes Essen (Danke, Jan-Martin).

Der wirkliche Höhepunkt der DEMIURCON war in diesem Jahr zweifelsohne

### **Inhalt**

DEMIURCON 5 - Nachlese  
Buchmesse Leipzig  
DEMIURGON-Paten  
Sarlann-Quellenbuch – Aufruf!!!

### **Kampagnen & Projekte**

Warhammer 40k  
The Matrix Replayed

### **Diskussion & Atelier**

Verspielungen – Sind schlechte Romane gute Rollenspielabenteuer?

### **Regelfragen**

,Tempo \*'

### **Module & Listen**

Regeländerungen	DEMIURGON-
Standardlisten	Miniurgon-
ÜBERLEBEN	Charakterblatt

### **Termine**

04.-06.April.2003	<b>DEMIURCON VI</b>
26./27. April 2003	<b>Hannover Spielt 10</b>
14./15. Juni 2003	<b>NordCon</b>
18./19. Oktober 2003	<b>Oldenburger Spiele Tage</b>

die Präsentation des Abenteuerlichen Einstiegs! Zum ersten Mal wurde hier "Die Jagd der Schwarzen Tibbohs" gezeigt (nicht mal alle Autoren hatten es vorher zu Gesicht bekommen, da es gerade noch rechtzeitig fertig geworden war...).

Zur Feier des Tages gab es einen Sektempfang mit Rede (von Jörn) und dann die feierliche Übergabe der ersten Exemplare an die Layouterin, die Zeichnerin und dann an die Vorbesteller.

Mit nur 20 zahlenden Gästen (und etwa 30 verschiedenen Besuchern insgesamt) fiel die Con in diesem Jahr etwas kleiner aus, als in den letzten Jahren. Das soll sich aber wieder

ändern, zu unseren Plänen für das nächste Jahr findet ihr ganz unten noch ein wenig. Nicht zu vergessen ein kurzer Überblick über die Runden, die gelaufen sind:

- "Der Stab des Asklepiion" (Benny, ab Freitag Abend) - Diese Runde war äußerst witzig. Alle Beteiligten hatten in der Nacht Kopf- und Bauchschmerzen vor Lachen. Die Konstellation der Leute und das Setting (Studenten in der heutigen Zeit) passten einfach perfekt.
- "Denn wir sind Orken" (Kerstin, Samstag Nachmittag) - Kerstins Abenteuer fand sehr großen Anklang, konnten die Spieler doch einmal in die ungewohnte Rolle der etwas grobschlächtigen Orks schlüpfen und sich nach Lust und Laune daneben benehmen.
- "Die Blauen & die Grauen - Teil 1: "Bull Run" (ab Torsten, Samstag Abend) - Diese Runde, die schon vor über fünf Jahren angekündigt worden war, fand endlich statt!!! Sie hat allen Beteiligten (und dem Spielleiter) so gut gefallen, dass die Fortsetzung der insgesamt auf fünf Teile konzipierten Kampagne - "Teil 2: Shilo Ranch" bereits für die nächste DEMIURCON angekündigt wurde.
- "Angriff auf Delta-7" (Carsten, Samstag Abend) - Nur die Harten kommen in den Garten! Die Söldner, die sich auf dieses Science Fiction-Abenteuer eingelassen hatten waren die wirklich harten Rollenspieler: Sie spielten die komplette Nacht durch und bereiteten am nächsten Morgen das Frühstück, weiter so! Unvergessen auch das Tafelbild, das zur Planung für den Sturm auf Delta-7 angefertigt wurde (siehe Fotos)!
- "Von der Wiege bis zur Bahre" (Jörn, ab Samstag Abend) - Dieser DEMIURCON-Klassiker (der schon auf einigen Cons erfolgreich lief) wurde wieder einmal von Jörn angeboten. Die Zylinderwelt fasziniert eben immer wieder.
- "Das Jesus-Video" (Eskar, ab Samstag Abend) - Diese Verspielung des gleichnamigen Romans war so umfangreich, dass die Runde noch bis Sonntag Abend beschäftigt war...
- "Kerker & Drachen" (Erik, Sonntag Morgen) - Eriks Parodie auf das originale Dungeons & Dragons gehört auch zu den Klassikern der DEMIURCON und durfte natürlich nicht fehlen.

- „Das Götterspiel“ (Spontan-Workshop, den ganzen Samstag) – Auch wenn es in diesem Jahr kein „richtiger“ Workshop stattgefunden hat, so gab es seit dem Frühstück am Samstag doch ein beherrschendes Gesprächsthema: Das Spielen von gottähnlichen Wesen und die Auswirkungen auf die so entstehende Welt (in der später mit „normalen“ Charakteren gespielt werden könnte). Dabei kamen bizarre Gottheiten heraus wie „Der Gott der Hilfe, der seine Dienste zufällig immer dann anbietet, wenn die Aufgaben erledigt sind“ oder „Der Gott der Krokodile (der natürlich keine Handtaschen mag)“...

Zum Abschluss möchte ich noch einmal den fleißigen Helfern danken, insbesondere Thorben, Jan-Martin und Sammy für die (teilweise spontanen) Einkäufe.

Als abschließende Worte kündige ich hiermit noch an, dass die DEMIURCON (aus verschiedenen Gründen) verlegt werden soll. Ende September/Anfang Oktober hat sich mittlerweile als ungünstiger Termin herausgestellt und als neuer Zeitraum wird Mitte/Ende März angepeilt. Das heißt, dass es die nächste DEMIURCON schon in einem halben Jahr geben wird (wenn es genug Helfer gibt...)! Freuen wir uns darauf und bis dann,

Benny

P.S.: Auf der Webpage ([www.demiurgon.de](http://www.demiurgon.de)) ist der Bericht seit Ende letzten Jahres (mit einigen Fotos!) ebenfalls zu finden.

## Buchmesse Leipzig

Vom 20.03 bis zum 23.03.2003 fand in diesem Jahr wieder die Leipziger Buchmesse statt. Die Messe hatte in diesem Jahr zum ersten Mal Rollenspiel im Programm und aus diesem Anlass nicht nur professionelle Rollenspiel-Stände (FanPro, Feder & Schwert) vor Ort, sondern auch das Projekt Odyssee eingeladen, sich und v.a. Rollenspiele zu präsentieren.

Neben vielen anderen Systemen (u.a. Duisi, Degeneration, Sturm, BdL, Operation: Max) war natürlich auch DEMIURCON mit von der Partie! Aus Berlin kam Jörn mit den Pro-Leuten mit, half beim Auf- und Abbau und war die ganze Zeit vor Ort. Aus Oldenburg sind Stefan E., Kerstin, Sammy und meine Wenigkeit angereist, um uns die Buchmesse anzuschauen und um für Demi zu werben. Besonderer Dank geht an dieser Stelle noch mal an Lars Hitzing von Sturm, der uns einen

Schlafplatz bei seinen Verwandten in Leipzig organisiert hat (vielen Dank, Franzi, dafür, dass du diese Horde Rollenspieler in deinem Wohnzimmer hast kampfieren lassen!).

Auf der Messe haben wir dann weniger unser System vorgestellt, als Pionierarbeit für das Rollenspiel an sich zu leisten: Das PrO hat die ganze Zeit über Rollenspiel-Kurzrunden (1-2 Stunden) stattfinden lassen, um den Leuten zu zeigen, was unser aller Hobby eigentlich sei. Wir haben natürlich auch alle Runden geleitet und dazu noch Standdienst abgeleistet.

Verkauft haben wir in Leipzig weder Ordner, noch „Tibbohs“, aber Spaß hat es uns allen (mehr oder weniger) gemacht, Runden zu leiten, die Messe anzuschauen und mit anderen Rollenspielautoren ins Gespräch zu kommen. Und im nächsten Jahr werden wir, wenn das PrO wieder hinfährt, wohl auch noch mal ein paar Aktive entsenden, um unsere Fahne hochzuhalten.

Weitere Berichte finden sich auf der PrO-Homepage ([www.projekt-odyssee.de](http://www.projekt-odyssee.de)) und im PrO-Forum ([www.projekt-odyssee.de/forum.html](http://www.projekt-odyssee.de/forum.html)). Bilder, die Stefan geschossen hat, gibt es hier: [http://www.demiurgon.de/messe\\_leipzig/bilder.html?0+bilder\\_klein](http://www.demiurgon.de/messe_leipzig/bilder.html?0+bilder_klein) (den Link hat Stefan verbrochen ;)).

Benny

### Erste DEMIURGON-Paten

Sehr gefreut hat uns, dass die Patenaktion bereits erfolgreich angelaufen ist. Bislang haben wir drei Gönner, weitere zwei Personen haben ihren Willen bekundet, lediglich das Geld ist (bis zum Redax) nicht eingetroffen. Das ist ein positiver Rücklauf von über 80%.

Als erste Paten begrüßen wir

Uwe Blauth  
Thorben Kundinger  
Stefan Ehrlich

Diese Personen leisten mit ihrer finanziellen Unterstützung enorme Hilfe für das Fortkommen des Projektes - das monetäre Risiko schrumpft, die nächste Veröffentlichung rückt dadurch in größere Nähe, und gleichzeitig bleibt Demi ein Fanprojekt. Vielen Dank an Euch!

Mitte des Jahres wird daher die "Aktion Wunschcharakter" anlaufen, in der die Paten sich jeweils einen (N)SC für die nächste

Publikation, höchstwahrscheinlich also das Wiener Paket, wünschen können.

Wie ihr unschwer erkennen könnt, resultiert die hohe Rücklaufquote auch daraus, dass wir bislang noch nicht allzu viele Demiurgen und Sympathisanten angesprochen haben. Manche, die vielleicht mehr aufs Geld achten müssen, wollten wir nicht bedrängen. Aber natürlich hätten wir mehr Paten, die jährlich mindestens 25 Euro spenden. Daher:

Freiwillige vor! Und wenn Ihr jemanden kennt, den Ihr überreden könnt zu spenden - um so besser. Auf Wunsch schicken wir Euch bzw. den Kandidaten gerne ein Einladungsschreiben zu.

Außer der Teilnahme an der "Aktion Wunschcharakter" erhalten Paten freien Eintritt auf dem DEMIURCON, den Projektbrief druckfrisch ins Haus, einen Jahresbericht und auf Wunsch eine Spendenquittung. Falls es Rückfragen gibt, bitte an [eskar@demiurgon.de](mailto:eskar@demiurgon.de).

Eskar

### Das Vermächtnis der Sarlann

#### – Aufruf!!!

Ja, der vermessene Gedanke an ein **Sarlann-Quellenbuch** tobt noch immer durch mein überlastetes Hirn, aber alleine schaffen wir (Benny, Eskar, Kerstin), das wohl nicht. Dieser Aufruf richtet sich an alle, die schon mal Sarlann gespielt oder etwas für diese Welt erfunden haben. Liefert mir nicht einfach nur Ideen oder Notizen, sondern ein kleines Fetzen Text – egal zu welchem Thema – das ich dann einfach nur noch einbauen muss. Ihr kennt eure Ideen schließlich am Besten! Außerdem ist ein bisschen ändern und anpassen für mich leichter, als etwas selbst zu schreiben, vor allem über Themen, die sich selbst nicht so kenne. Alle Texte sind willkommen: Regeln, Fertigungslisten, NSC, Städtebeschreibungen, Abenteuer, Hintergrundinfos, Sagen, Legenden, auch Bilder und Zeichnungen, und natürlich Artikel aus der berühmten „Encyclopedia Sarlannica“. Also: **Tut was für die beliebteste Demi-Welt des Multiversums!**

(und schickt Eure Texte an mich ([kerstin@vampire.de](mailto:kerstin@vampire.de)))

Kerstin

---

## *Kampagnen & Projekte*

---

### Warhammer 40K

Die ferne Zukunft sieht düster aus. Die Menschheit hat sich über den Großteil der Galaxis verbreitet, bis die Ätherstürme jegliche Überlichtreise durch den Äther unmöglich machten. Dies spaltete das vormalige Riesenreich auf, da einzig das Reisen durch den Äther es ermöglicht hatte, einen solchen Herrschaftsbereich zu erschließen. Als sich nach Jahrhunderten die Stürme legten, war auf vielen Planeten von der einst blühenden Zivilisation kaum mehr etwas übriggeblieben während andere dem Dunkel anheim fielen.

Die Menschheit blieb jedoch nicht von weiteren Katastrophen verschont und so ging es stetig bergab, bis wie aus dem Nichts eine Lichtgestalt erschien. Mit eiserner Faust und übermächtigem Geist führte der nur noch als 'Kaiser' bekannte Übermensch seine Jünger auf einen Kreuzzug, von dem so gut wie kein Ort der Galaxis verschont blieb. Was auch immer im Weg stand - es wurde hinweggefegt. Auf eben diesem Kreuzzug fand der 'Kaiser' andere, die sich mit Ihm messen konnten. Diese 'Anderen' sind als 'Erste' in die Legenden eingegangen und später selbst wie Götter verehrt worden.

Die Fremdassen, denen die tobende Horde, zu der die Menschheit geworden war, begegnete, wurden entweder verklavt oder ausgelöscht. Folgende Rassen blieben davon verschont: Die Toten(sie waren ja schon tot), die wilden Pilzlinge, die feinsinnigen Vorsintflutlichen, die hochtechnologischen Sigmas (sie waren der Menschheit lange unbekannt), und Der Schwarm(sie kamen aus einer anderen Galaxis, als der Erste Kreuzzug lange geendet hatte).

Dann jedoch zerriss Verrat die Reihen der Menschen. Ausgelöst durch die Stürme und das anhaltende Vorstoßen der Menschheit in den Äther, regten sich dort die 'Großen Vier', welche die Personifikation von Krieg, Wahnsinn, Perversion und Krankheit darstellen. Diese abartigen, seltsamen Wesen, flüsterten den Menschen Wünsche ein, die natürlich nur die 'Großen Vier' erfüllen konnten. Schließlich erreichte dieser Lockruf der Korruption auch die 'Ersten' und damit auch Ihren Anführer, der als 'Herr der Sonne' in die Geschichte einging. Es gab nur den 'Kaiser', der noch über ihm stand. Und von wilden, unaussprechlichen Gelüsten

angetrieben, machte der 'Herr der Sonne' sich auf, die Vorherrschaft über die Menschheit und damit über das Universum an sich zu reißen.

Es kam zum unausweichlichen Duell zwischen 'Kaiser' und 'Herr der Sonne'. Nachdem ihr tagelanges Duell ausgefochten war, war der 'Kaiser' dem Tode nahe und schwerst verkrüppelt. Sein Gegner jedoch wurde erschlagen. 'Untergang', der oberste Diener von 'Herr der Sonne', verschwand mit dem Leichnam seines Herren und nahm die verbliebenen Verräter mit sich.

Der 'Kaiser' ließ sich an ein Lebenserhaltungssystem anschließen, auf dass sein überlegener Geist die Menschheit schützen konnte. Nach dem andauernden Krieg setzte eine kurze Periode des Friedens ein, die es zuließ, die Menschheit wieder erstarren lassen. Weil der 'Kaiser' nun in seinem Sarg gefangen war, schuf er Orden, die Ihn vertreten sollten, wo er seinen Fuß nicht mehr hinsetzen konnte. Diese fanatischen Gruppen wurden aus den unterschiedlichsten Teilen der Bevölkerung rekrutiert und dienten einzig Seinem Willen. Es folgten unablässig Kriege mit den unterschiedlichsten Fraktionen und untereinander, gegen die Wesen, die als Diener der 'Großen Vier' aus dem Äther gesandt wurden, der Menschheit zu schaden und gegen die diversen anderen Völker, sie sich außerdem in der Galaxis tummelten.

...Hört sich bekannt an? Eine bekannte britische Spielefirma hat mit dieser düsteren Zukunftsversion Millionen an Fans und kleinen Jungs verdient. Es ist jedoch mehr, als nur Figuren auf einem selbst gebastelten Spielbrett zu bewegen. Diese bekannte Spielefirma hat auch - im Laufe von zwei Jahrzehnten- eine atmosphärisch äußerst dichte Spielwelt erschaffen, die einer *Verspielung* mehr als würdig ist. Dutzende Romane, Hunderte von Comics und Tausende Magazine fesseln Millionen von Menschen weltweit, und das zu recht!

Tilman Schulz

## The Matrix replayed

Die Intension der Runde war einfach mit den neuen Initiativeregeln endlich Matrix zu verspielen. Ohne war es, wie man sich vorstellen kann so gut wie unmöglich, aber nun kann Neo endlich ausweichen, während der Agent schießt.

### Die Regeln:

Um dieses zu ermöglichen habe ich die Bullet-Time-Points eingeführt. Diese funktionieren genau wie bei dem Computerspiel Max Payne. Man kann vor der Runde ansagen, dass man Bullet-Time einsetzt, um so automatisch als erster dran zu sein, oder man nutzt sie als 'Reflex-Aktion', um sozusagen das Tempo zu erhöhen. Mehrere Points gleichzeitig einsetzen darf natürlich nur Neo, ansonsten gilt, dass Bullet-Time-Points sich gegenseitig aufheben. (Nur für die, die es einsetzen, versteht sich). Normalsterbliche haben keine Bullet-Time-Points. Ein BTP 'hält' eine Runde. Eigentlich hat man in dieser Runde auch 6 Aktionen, aber dies haben wir vernachlässigt. BTP haben wir mit 6+1w6 angesetzt, sie regenerieren sich automatisch beim Verlassen der Matrix.

Eine weitere eingesetzte Regel ist, dass man sofort und ohne Lerp eine neue Liste lernen kann, wenn man die Probe auf psychische Resistenz NICHT(!) schafft. Dieses kann man, wenn man Zeit hat beliebig oft wiederholen und so den Grad steigern, bis man das erste Mal die Resistenz schafft. Dann ist Schluss. Für immer. StaLis können so NICHT gesteigert werden. Dauer: 1 Runde.

Unmögliche, der Physik entgegenwirkende Dinge kann man mit einer Probe auf psychische Resistenz versuchen, die Zielzahl (je kleiner, desto schwerer) wird vom SL festgelegt. Schafft man die Probe NICHT(!), so kann man das Kunststückchen von nun an immer. Schafft man die Probe, so kann man es beim nächsten Eintritt in die Matrix erneut versuchen.

Mit diesen drei Regeln + der Initiative war es uns möglich Matrix zu verspielen, wobei eine Nutzung von BTP immer das Tempo 15 hatte.

Gespielt wurde die Testrunde mit einem erweiterten Miniurgon, um uns vollkommen auf die neuen Regeln zu konzentrieren... ;)

### Zur Runde:

Drei normalsterbliche Charaktere wurden angeworben und aus der Matrix geholt. Sie sollen nun als Gruppe einige Aufgaben erfüllen, um die Matrix im Gleichgewicht zu halten und die 'Befreiung der Menschheit' vorzubereiten. Die Runde spielte nach dem Film Matrix (1) und einige der bekannten Charaktere sind aufgetreten.

### Zum Spiel:

Die neuen Regeln für die Initiative zeigte schon am Anfang, als die noch 'normalen' Charaktere vor den Agenten flüchteten, Früchte. So zum Beispiel war es nun möglich sich zu verstecken, bevor der Agent sich entschließt zu schießen, oder die Tür eines Autos zu schließen, bevor die Kugeln eintreffen, was die Action erheblich interessanter machte. Nachdem unsere Freunde nun wissentlich in der Matrix waren und BTPs nutzen konnten, war es für sie möglich, trotz einer wesentlich schlechteren Ausgangssituation, vier mit Schnellfeuerwaffen bewaffneten Profikillern zu entkommen. Ohne Ini und BTPs wäre dieser Kampf in einer Runde beendet gewesen mit dem Erfolg, dass sowohl SC, wie auch NSC nicht mehr existiert hätten.

### Kurzes Zitat zur Veranschaulichung:

#### 1. Runde (Auszug)

Profikiller 1 (Bewaffnung: 1 Uzi) hat höchste Ini, schießt auf ‚Spieler 1‘, der setzt Bullet-Time ein, um 1. auszuweichen und dann zurückzuschießen. ‚Spieler 2‘ schießt auf ‚Profikiller 2‘, trifft nicht und setzt BT ein, um dem nachfolgenden Schuss auszuweichen. ‚Spieler 1‘ schießt auf ‚Profikiller 1‘, trifft nicht. ‚Profikiller 2‘ schießt nun auf ‚Spieler 2‘ und trifft.

#### 2. Runde (Auszug)

‚Spieler 1‘ setzt BT ein, um ‚Spieler 2‘ aus dem Schussfeld zu bringen und ‚Profikiller 1‘ auszuweichen...

TBC (nein, kein Husten... :) )

Stefan

---

## *Diskussion & Atelier*

---

### Sind schlechte Romane gute Rollenspielabenteuer?

#### *Grenzen und Möglichkeiten von Verspielungen - Teil 1*

Zweifellos ist die Möglichkeit, eine Handlung in ein Abenteuer umzusetzen, eine der reizvollsten Möglichkeiten, welche Rollenspiel bietet. Gerade die häufig verschmähte englische und amerikanische Unterhaltungsliteratur bietet in Hülle und Fülle Stoff, um Rollenspielwelten zu beleben. Dem interessierten Spielleiter stellen sich hierbei zwei Probleme: A) Welchen Stoff kann ich wie adaptieren? B) Welche Regeln passen dazu? Auf die zweite Frage versucht DEMIURGON als modulares Universalsystem eine Antwort zu sein. Es ist nicht leicht, auf die erste Frage eine Antwort zu finden. Dieser Essay versucht es.

*Verspielung des Stoffes heißt, ihn in eine neue Form zu gießen, so dass ein spielbares Abenteuer entsteht, an dem Spielleiter wie Spieler ihren Spaß haben.* Damit ist eine Verspielung immer auf einen bestimmten Interessentenkreis zugeschnitten. Eine *Verspielung* unterscheidet sich von einer *Anleihe*. Bei dieser werden lediglich bestimmte Elemente aus Literatur, Comics oder Filmen übernommen, um das schon bestehende Abenteuer aufzupeppen. Dagegen ist auch nichts zu sagen, nur sind Verspielungen mehr und zielen auf eine Übertragung des Stoffs auf ein Rollenspielabenteuer.

Doch welche Stoffe eignen sich zur Übertragung? Intuitiv würde man vermuten, dass gute Stoffe gute Rollenspielabenteuer abgeben und schlechte Stoffe schlechte Abenteuer. Dass es genau anders herum ist, soll dieser Essay zeigen. Eine genaue Definition zu geben, was einen schlechten Stoffe auszeichnet, wird sich wohl weder gebildeter Literaturwissenschaftler noch ein fleißiger Leser zutrauen. Gerade der Wert von Unterhaltungskultur richtet sich nach ihrem Lesegenuss, und dieser ist nun einmal sehr schwer ermittelbar.

Trotzdem wird niemand gerne klischeebeladene Geschichten lesen. Denn ein Klischee lässt sich nach einem gängigen Literaturlexikon wie folgt definieren: „vorgeprägte Wendungen, abgegriffene, durch

allzu häufigen Gebrauch verschlissene Bilder, Ausdrucksweisen, Rede- und Denkschemata, die ohne individuelle Überzeugung einfach unbedacht übernommen werden.“ Der Gegenbegriff hierzu ist die Originalität, also die erstmalige Verwendung eines bestimmten Aspekts in einem Stoff. Das Klischee erhält also durchweg schlechte Schulnoten. Unser Alltag zeigt uns warum: Gerade die allsonntäglichen „Tatorte“ strotzen nur so vor vorhersehbaren Plots. Das *whodunnit* ist alles andere als ein nervenaufreibendes Ratespiel, sondern vielmehr ein sorgsam eingehegtes Territorium von Handlungssträngen mit hohem Wiedererkennungswert, an Kreativität ungefähr der Pflege in einer Kleingartenkolonie vergleichbar.

Trotzdem bauen gerade Abenteuer in hohem Maße auf Klischees auf, ja Klischees erfüllen im Rollenspiel einen wichtigen Zweck. Die Spieler werden im Rollenspiel mit einer fremdartigen Welt konfrontiert, in die sie sich hineinfinden müssen. So wie in unserer Gesellschaft Rollen unser Gegenüber berechenbarer machen, machen Klischees eine Rollenspielwelt für die Spieler kalkulierbarer. Diese Kalkulierbarkeit ist ein Garant dafür, dass die Gruppe sich überhaupt für Handlungen entscheiden kann. Zudem wäre der Spielleiter damit überfordert, jedem Nebenprotagonisten Individualität zu verleihen. Wie für NSC gilt dies auch für SC. Gerade das Ausspielen von Klischees kann ungeheuren Spaß machen und hat für den Spielleiter einen Vorteil: Die SC (und vielleicht auch die Spieler) werden für ihn kalkulierbarer, Motivationen planbarer und Erfolgserlebnisse für beide Seiten wahrscheinlicher.

Doch nicht nur Protagonisten können Klischees entsprechen, auch Handlungen scheinen sich manchmal wie in einer unendlichen Schleife zu wiederholen. Gerade weil der Spieler im Rollenspiel so viele Aktionsmöglichkeiten hat wie in keinem anderen Spiel, werden SC agieren, wie ihre „Herren“ es aus Film, Funk und Fernsehen kennen, nämlich überwiegend klischeehaft. Dabei erwarten sie, dass dies Verhalten zum Erfolg führt. Als Konsequenz lässt sich folgendes aus: *Die Verwendung von bekannten Klischees im Rollenspiel führt zu Abenteuern, die für Spieler und Spielleiterinnen gut und einfach spielbar sind und schnell zur Abenteuerlösung führen.* Klischees erleichtern damit auch dem Spielleiter sein Handwerk, da

sie bestimmte Abenteuerläufe wahrscheinlicher machen als andere. Klischees eignen sich also um Spieler zu steuern, wenn sie unreflektiert im Klischee gefangen sind.

Wie sieht es mit dem Gegenteil aus, mit Romanen und Filmen, die sich durch vielschichtige Protagonisten, eine komplexe Handlung, einen originellen Hintergrund auszeichnen. Dies sind alles Vorzüge, weil sie - im Unterschied zu den Klischees - den Lesegenuss ansprechen. Doch gerade die Originalität kann im Abenteuer zu einer unüberwindbaren Klippe für die SC werden, kann dafür sorgen, dass es schlicht unspielbar wird. Wenn Arthur C. Doyle tagelang über einer Kurzgeschichte brüten konnte, so stellt sich die Umsetzung eines Sherlock Holmes-Falls als Detektivabenteuer ganz anders dar. Die Spieler haben eventuell nur einen Abend, um über die Lösung des Mordes nachzudenken. Ähnlich verhält es sich mit den Protagonisten, egal ob NSC oder SC. Je origineller und vielschichtiger sie sind, desto schwieriger sind sie für Spielleiter und Spieler einzuschätzen. Aus diesen Überlegungen lässt sich folgern: *Je origineller ein Stoff ist, desto schwieriger ist er zu adaptieren. Viele Klischees in einem Stoff erleichtern die Adaption.*

Nun ist freilich der Rückschluss falsch, dass Klischees der eigentliche Inhalt des Rollenspiels seien. Die Lösung eines Abenteuers ist vielleicht das Motiv eines Charakters, aber nicht zwangsläufig identisch mit der des Spielers. Wenn dem so wäre, dann würde sich in der Welt der Rollenspieler heutzutage noch alles um die D&D-Abenteuer der frühen 80er Jahre drehen, die diesen Ansprüchen schon gerecht wurden. Das Rollenspiel hat sich weiterentwickelt, was mit den Ansprüchen von Spielleitern wie Spielern zusammenhängt. Gerade das Neue eines Abenteuers macht den eigentlichen Reiz im Rollenspiel aus und sorgt dafür, dass andere Hintergründe und Abenteuerarten erschlossen werden. Als viertes sei festgehalten: *Spieler schätzen originelle Abenteuer.* Also wird man nicht auf originelle Abenteuer verzichten können noch wollen.

Auf einen anderen Punkt ist hinzuweisen: Spielleiter werden für ihre Spieler kalkulierbar, wenn sich (eventuell unbewusst) an Klischees orientieren. Rollenspielabenteuer verlieren dadurch den Reiz des Unbestimmten. Der Spielleiter wird zu einer kalkulierbaren Maschine, bei der ein bestimmter *input* einen bestimmten *output* liefert, das Abenteuer damit zu einem abarbeitbaren Programm. Spannung kann nur erzeugt werden, indem die Unsicherheit des Ausgangs der Handlung durch Kämpfe und Würfelproben wieder

hergestellt wird. Ein kümmerlicher Tick, der schon in den 80er Jahren nur müdes Gähnen hervorgerufen hat. Auf die Wirkung des Klischees zu vertrauen, bedeutet also eine Spielrunde a *longue tot* zu reiten.

Damit gilt nicht der Umkehrschluss der Eingangsthese. Stattdessen ist folgendes zu formulieren: *Es gibt originelle Romane, oder allgemeiner formuliert: Stoffe, die zu guten Rollenspielabenteuern verspielt werden können.* Auch die Eingangsthese ist zu modifizieren. Schlechte Stoffe bieten nicht Gewähr für ein gutes Rollenspielabenteuer, sie bieten höchstens Gewähr für ein spielbares Abenteuer. Klischees ermöglichen es dem Spielleiter sich auf die Spieler einzustellen und umgekehrt, so dass die Handlung vorangetrieben werden kann und auf einen Abschluss, z.B. einen Showdown, zuläuft. Dies garantiert nur die Abgeschlossenheit des Abenteuers, ein Ende also, das auf einen Anfang verweist. Über die Qualität ist damit nichts ausgesagt.

Damit steht der Spielleiter allerdings vor einem Dilemma: Das, was die Spieler möchten, ist schwer zu übertragen und bietet keine Gewähr für ein spielbares Abenteuer. Den Stoff mit der höchsten Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Ausgangs schätzen die Spieler nicht, und er langweilt den Spielleiter vermutlich selbst. Die Kunst besteht darin, bei der Übertragung eines Stoffs sowohl die Originalität als auch die Klischees erstens zu erkennen und zweitens einer bestimmten Behandlung auszusetzen. Nur so kann die Quadratur des Kreises bewerkstelligt werden, sowohl aus guten wie auch aus schlechten Stoffen gute Rollenspielabenteuer zu kreieren. Um dieser Diskrepanz abzuweichen, wird demnächst der zweite Teil dieses Essays mit praktischen Hinweisen veröffentlicht werden. Diese erheben weder Anspruch auf Vollständigkeit noch auf Originalität, wohl aber darauf, ein Grundgerüst zu bieten.

## Teil 2:

Bevor die eigentlichen Hinweise zur Adaption kommen, möchte ich postulieren, dass sich ein Roman in drei Ebenen spalten lässt: Handlung, Hintergrund und Protagonisten. Es ist sicherlich richtig, dass diese drei Ebenen eng miteinander verzahnt sind. Trotzdem lohnt es sich, für Adaptionzwecke diese zu trennen und sich über jede Ebene einzeln Gedanken zu machen. Am einfachsten zu adaptieren ist vermutlich der Hintergrund eines Romans, da es hier nur um eine mehr oder weniger gut ausgefeilte Welt geht, nicht jedoch um eine komplexe Handlung oder Protagonisten.

Trotzdem bringt hat die Adaption von Hintergrundwelten ihr Haken und Ösen. In den seltensten Fällen wird die Welt umfangreich im Roman erklärt, sondern es fließen an vielen Textstellen Bemerkungen ein. Die Demiurgin muss sich also all diese Stellen zusammensuchen. Als zweiter Schritt muss sie diese zusammengesetzte Welt auf innere Stimmigkeit prüfen. Passt alles zusammen? Was muss ich noch ergänzen, was kann ich wegstreichen? Denn häufig stellt sich das Problem, dass der Autor mit gutem Recht en Detail der Spielwelt umfangreich ausgeführt hat, das allerdings für ein Rollenspiel-Abenteuer herzlich uninteressant wäre. Und auch einer weiteren irrigen Idee sollte der Demiurg nicht aufsitzen. Auch wenn er die Hintergrundwelt noch so gut adaptiert, heißt das noch lange nicht, dass in seinen Runden an die Stimmung und Atmosphäre angeknüpft werden muss. Da Rollenspiel-Abenteuer zumeist Geschichten sind, in denen Handlung dominiert, dies aber nicht in gleicher Weise für Unterhaltungsliteratur gelten muss, hängt es

im wesentlichen von der Adaption der Handlung eines Stoffes ab, ob und wie nah das Rollenspiel-Abenteuer am Stoff ist.

#### *Probleme:*

- Linearisierung des Plots und anschließende Erhöhung der Kontingenz
- Damit: Kommentare, Exkurse usw. werden ausgelöscht; Nebenhandlungen als solche erkannt
- Erzählperspektiven müssen umgeschrieben werden
- Transformation der Protagonisten-Antagonisten-Struktur
- Zusammenhang des Raums

Jörn

### ***Regelfragen: Dr. Demi***

#### Was bedeutet ‚Tempo \*‘?

– im Allgemeinen und bei BEWAFFNETER NAHKAMPF im Speziellen?

‚Tempo \*‘ bei einer Fertigkeit bedeutet, dass das Tempo, bzw. die Dauer der Handlung dem SL überlassen ist. Meist handelt es sich bei solchen Fertigkeiten um Handlungen, die nicht in Runden abgehandelt werden, sondern bei denen es eher um Minuten (bzw. Stunden?) geht.

Bei BEWAFFNETER NAHKAMPF soll mit dem ‚\*‘ ausgedrückt werden, dass das Tempo von der verwendeten Waffe abhängt (siehe Ausrüstungsliste ‚Nahkampfwaffe‘ – z.B. Stichwaffen besitzen Tempo 13, Hieb Waffen 12, usw.).

### ***Module & Listen***

#### Regeländerung – Talente

Die Erfahrung im langjährigen Spiel hat gezeigt, dass es bei den Talenten (siehe auch im Regelordner bei den Spielmechanismen, S. 2) leichte Unstimmigkeiten gibt:

Die beiden Talente *Ausdauer (Ausd)* und *Konstitution (Kons)* sind sich doch arg ähnlich. So ähnlich, dass sie von den meisten Demiurgen nicht auseinander gehalten werden können, was sich darin äußert, dass kaum ein Spieler beide Talente wählt (weder positiv, noch negativ, geschweige denn in einer Kombination aus beidem) und v.a. dass es so gut wie keine Listen gibt, in denen beide Talente auftauchen

(außer bei den Standardlisten (im Weiteren nur noch „Stalis“)).

Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, die beiden Talente zusammen zu legen. Das heißt, dass es ab sofort nur noch das Talent *Konstitution* gibt, nicht aber mehr *Ausdauer*. Bei den neuen Stalis ist diese Änderung schon eingearbeitet. Bei allen alten Listen, in denen entweder *Ausdauer* oder *Konstitution* auftaucht, ist ab sofort jedes Mal *Konstitution* gemeint. Bei den drei Listen, in denen beide Talente vorkommen (ARMEE (MANN SCHAFT); ARMEE (PIONIER); MARINE-INFANTERIST II) zählt, bis zur Überarbeitung der Listen, nur der Wert für *Konstitution*, *Ausdauer* wird dort vorerst ersatzlos gestrichen.

Neue Definition für das Talent:

**Konstitution (Kons):**

Widerstandsfähigkeit gegen physische Schäden und Regenerationsfähigkeit derselben, sowie die Veranlagung, körperliche Erschöpfungszustände zu verzögern bzw. abzuschwächen.

*Es gibt demnach folgende zehn Talente:*

Ausdauer (Ausd)

[zusammengelegt mit Konstitution]

Charisma (Char)

Fingerfertigkeit (Fing)

Geschicklichkeit (Gesh)

Intuition (Intu)

Konstitution (Kons)

Kraft (Kraf)

Sprachliche Intelligenz (Sint)

Wahrnehmung (Wahr)

Wille (Will)

Wissenschaftliche Intelligenz (Wint)

*und zusätzlich:*

Allgemeines Magietalent (Amag)

Psionik (Psio)

### Weitere Regeländerungen

Die SP-Kosten für Sprachen wurden „revolutioniert“, auf das es nicht wieder Charaktere gebe, die einzelne Sprachpunkte übrig haben und dann sinnfrei noch zusätzliche Sprachen anlernen... (bitte bei Listen wie ARCHÄOLOGE und PRIESTER, die SP vergeben, anpassen).

Bildung: Geisteswissenschaft heißt jetzt BILDUNG: KULTUR. Dieser Begriff trifft das, was die Fertigkeit umfasst, einfach wesentlich besser und ist auch spieltechnisch leichter zu handhaben.

**Die neuen Standardlisten ersetzen die veralteten und kommen natürlich in die Listenbibliothek ganz nach vorne.**

### ÜBERLEBEN

Die neue ÜBERLEBEN-Liste eignet sich als universelle Reise-Liste.

**Die Liste ersetzt die bisherigen ÜBERLEBEN-Listen (Wald & Wiese, Gebirge, Wüste) im Bereich „Reise“ bei den Fertigungslisten.**

### DEMIURGON-Charakterblatt

Das Charakterblatt, das diesem Projektbrief beiliegt, ist auf die neuen StaLis angepasst.

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

### Miniurgon-Charakterblatt

Im Zuge der neuen StaLis und insbesondere wegen der Buchmesse Leipzig wurde auch Miniurgon noch einmal angeschaut.

Das Ergebnis liegt diesem Projektbrief bei.

**Es kommt, wie das DEMIURGON-Charakterblatt, als Kopiervorlage in die vordere Ordnertasche.**

# DEMIURCON

*... die sechs Convention*

Vom 4. bis 6. April  
2003

–Kleiner Auszug aus dem Programm–

Gäste in diesem Jahr:

Lannassir  
Chiadamooyr  
Duisi

Einige Highlights:

Freitag Abend:

**Torsten Wolter: Die Blauen und die  
Grauen - Teil II**

– die Fortsetzung von der letzten DEMIURCON

Samstag Abend:

**Uwe Blauth: Der Schwur des Abtes  
Michael ‚Duisi‘ Duismann:  
Wolfsgeheul**

**Pia Hufschlag: Gedankenlosigkeit  
Tilman Schulz: Überfall!**  
– diese und weitere Abenteuer im  
Hauptprogramm

Sonntag:

**Erik Gaumann: Kerker und Drachen**  
– der Klassiker

Dazu natürlich das schon legendäre Curry-  
Essen am Samstag, sowie Dauerfrühstück  
Samstag und Sonntag. Ab sofort auch am  
Freitag Abend warmes Essen und natürlich  
Runden und Workshops die ganze Zeit über.

\*Rollenspiel von Freitag 18:00 Uhr bis  
Sonntag 18:00 Uhr\*

## **Impressum**

Herausgeber: Projekt Demiurgon  
Redaktion: Benjamin Rott und Klaus Eisenack, ben.rott@gmx.de,  
eisenack@pik-potsdam.de  
Abo-Konto: Kerstin Gersic  
Listenbibliothek: Jörn Brinkhus  
Weitere Mitwirkende dieser Ausgabe: Stefan Ehrlich, Jörn Brinkhus,  
Kerstin Gersic, Tillman Schulz  
Internet-Seite: <http://www.demiurgon.de>  
Druck: Copyteam Oldenburg  
Preis dieser Ausgabe: 1,10 €  
Auflage: 35

Abonnement: Der Projektbrief kann nach Rücksprache mit Kerstin  
Gersic postalisch oder per Email abonniert werden. Ersteres erfordert  
die Einzahlung eines Betrages von mindestens € 5,- 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 beigefügt.

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.