



DEMIURCON

einfach reizend

vom 14. bis 16. März in Oldenburg

Freitag 18:00 Eröffnung

Begrüßung – Alte & neue Bekannte treffen – Biere entkorken

Freitag 20:00 Abendessen & Spielrunden

Open end! Runden können bis tief in die Nacht gehen oder am nächsten Tag bis spätestens 16:00 Uhr beendet werden.

Weitere Runden können jederzeit gebildet werden.

Die Jagd nach dem heiligen Kuhladen

Abenteuerdaten

Spielleiter: Erik Gaumann

System: Demiurgon

Spielort: Fantasy

Spieler: 4 bis 6

Handlung

Eine Geheimgesellschaft, die heilige Kühe anbetet, trägt an die Abenteuer einen wichtigen Auftrag heran: Sie sollen den heiligen Kuhladen finden und diesen den Auftraggebern überbringen. Es beginnt eine abenteuerliche Reise mit überraschenden Vorfällen.

Eine tödliche Wette

Abenteuerdaten

Spielleiter: Thorben Kundinger

System: Private Eye

Spielzeit: Viktorianisches Zeitalter

Spieler: 3 bis 6

Handlung

Diese Wette nehme ich ohne Zögern an!

Sir Eustace Thorndike ist von der Seetüchtigkeit seines Schaufelraddampfers überzeugt und aus einer kleinen Streitigkeit mit Sir John im White's Club entstand die Wette, mit der *Indesfatigable* England in 20 Tagen zu umrunden, ohne Land anzulaufen. Mit einer Schar ausgesuchter Passagiere sticht das Schiff in See.

Challenge of Champions

Abenteuerdaten

Spielleiter: Thorsten Wesskallnies

System: D&D 3.5

Spielzeit: ca. 150 min / 10 Räume

Spieler: 4

Handlung

Once again, the Adventurers Guild has sent out the call for those who dub themselves great adventurers to compete in a contest designed to challenge low- and high-level heroes alike. Can you make it through to victory without suffering the humiliation of defeat?

Es geht hier nicht um ein Abenteuer im klassischen Sinne, sondern um einen Wettbewerb gegen die Uhr und die eigene Improvisationsgabe.

Eine Gruppe von Spielern, wobei es **genau 4 Spieler** sein müssen, da es gilt kooperative Gruppenrätsel zu lösen, müssen nacheinander 10 Räume absolvieren. Pro Raum haben Sie jeweils 15 Minuten Zeit, um ihn erfolgreich zu durchqueren, wobei jeder einzelne Raum eine "typische" Rätselsituation bietet, in die man als Abenteurer geraten könnte.

Die Charaktere, ihre Ausrüstung sowie das Magiesystem basieren auf D&D 3.5.

Sturmbringer Einsteigerabenteuer

Abenteuerdaten

Spielleiter: Patrick Drieling

System: Sturmbringer

Samstag 10:00 Dauerfrühstück

Weiterquatschen – Weiterspielen – Spontane Workshops

Neben dem Frühstück kann der Vormittag genutzt werden, Spielrunden vom letzten Abend zu beenden.

Der Pakt mit dem Drachen

Abenteuerdaten

Spielleiter: Björn „Prömpi“ Prömpeler

System: D&D Derivat

Spielzeit: ein besonderer Dungeon

Spieler: 3 bis 6

Handlung

Bitte findet die Diebe und bringt sie zur Strecke !!

Lady Arabella benötigt Hilfe bei der Ergreifung des mysteriösen Diebes, der seit einiger Zeit sein Unwesen in dem kleinen Dorf Welvin treibt. Wird es der Gruppe mutiger Abenteurer gelingen den Dungeon zu durchqueren und die Hintermänner aus ihrem Rattenloch zu ziehen?

Samstag 14:00 Demiurgon Projekttreffen

Die Zukunft des Projektes.

Samstag 18:00 Großes Curry-Essen

Nach der Ansprache der Con-Orga gibt es ein großes Curry-Essen, um sich für die kommenden Open-End Spielrunden zu stärken.

Samstag 19:00 Spielrunden

Die heilige Karawane

Abenteuerdaten

Spielleiter: Uwe Blauth

System: Demiurgon

Spielzeit: Fantasy

Spieler: 4 bis 6

Handlung

Ein Blitz zerstörte den heiligen Kreis und tötete die Priester. Aber nur sie allein hatten das Wissen, den Kreis zu erneuern, was unbedingt notwendig ist, um die heiligen Zeremonien durchführen zu können, die die Götter im kommenden Jahr gnädig stimmen. Diese Priester reisen nun zum Ort des Unglücks, um zu helfen. Die Aufgabe der Spielercharaktere ist es, die Karawane zu beschützen. Das ist dringend notwendig, denn der böse Magier *Blauthorus* will versuchen, die Wiedererrichtung zu verhindern und sich das Wissen anzueignen. Die Belohnung für die Spielercharaktere ist fürstlich: 1000 * 1000 Dukaten - für jeden!! Es gibt nur ein Problem: Das Überleben...

Auf hoher See

Abenteuerdaten

Spielleiterin: Marie-Anike Kruse

System: Cthulhu

Spielzeit: ca. 1920, Atlantik (Horror)

Spieler: 5

Handlung

Ihr befindet Euch auf dem Passagierdampfer "Charon" und fahrt von Hamburg nach New York, Ihr fahrt erster Klasse und genießen bereits seit mehreren Tagen eine ruhige und unbeschwerte Fahrt. Man schwelgt in Luxus und macht Bekanntschaften, alles ist wie immer, so wie es sein sollte, doch dann kommt es zu einem seltsamen Zwischenfall, der alles verändern sollte, was Ihr bis jetzt von der Welt wisst oder glaubt zu wissen. Flüche, seltsame Schiffe im Nebel und ein geheimnisvolles Kästchen werden Euer Leben für immer verändern.

Willkommen auf der "Charon", herzlich willkommen an Bord, genießen sie die Fahrt!

Ultimate Megastar

Abenteuerdaten

Spielleiter: Michael „Duisi“ Duismann

System: Freies Rollenspiel

Spielzeit: Erde, Deutschland, 2010

Spieler: 3 bis 5

Handlung

DIE coole neue Show im deutschen Entertainment-TV! Vier Teams von reizenden Kandidaten treten gegeneinander an, doch am Ende gewinnt nur einer den Jackpot: Eine Rolle in einem Movie in Hollywood! Crazy Action gepaart mit Comedy und etwas Romance! Das Mega-Event im deutschen TV-Spring!

Eine bitterböse Tragikomödie auf die moderne Medienlandschaft.

Die drei Leben des Bill Toge

Abenteuerdaten

Spielleiter: Ingo Kuhlemann

System: Unknown Armies

Sonntag 10:00 Dauerfrühstück

In der Nacht oder am Abend abgebrochene Abenteuer oder Workshops können fortgesetzt werden. Spontanrunden können starten.

Der Dämonenbeschwörer vom Finsterberg

Abenteuerdaten

Spielleiter: Erik Gaumann

System: Demiurgon – light:.. Kerker & Drachen

Spielgenre: Fantasy

Spieler: 3 bis 12

In der Welt "Kerker & Drachen", einer Persiflage auf das originale D&D, verkörpern die Spieler heldenhafte Helden, ritterliche Ritter, jungfräuliche Jungfrauen, ...

Handlung

In einem weit verzweigten Höhlensystem des düsteren Finsterberges, einem Ort wo Unholde, Orks, Vatermörder und andere finstere Kreaturen ihr Unwesen treiben, hat ich ein Dämonenbeschwörer niedergelassen um den mächtigen Dämonen "Argh- Ax- Rokhh-Chel" zu beschwören. Mit dessen Hilfe will er die Welt unterjochen. Die einzige Hoffnung ruht auf eine Gruppe tapferer Helden, die furchtlos die dunklen Höhlen betreten und sich dem Bösen entgegenstellen.

Sonntag 18:00 Aufräumen

Wir freuen uns über jeden Helfer. Meistens wird es nach dem Aufräumen noch mal gemütlich...

Name des Charakters	Geschlecht und Rasse	Selbstbezeichnung oder Beruf	Kampagne								
Beschreibung											
Talente		Porträt oder Wappen									
Vitakraft VK			VK-Rüstung / Wert								
Ausdauer AP			AP-Rüstung / Wert								
Magie/Psi MP			Geld								
Kampagnenspezifisch											
Ausrüstung, Waffen											
Bewegungstechniken	Anzahl:	Handwerkstechniken	Anzahl:								
Bildungstechniken	Anzahl:	Sprachen (mit Angabe der Stufe)	Sprachpunkte:								
Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert	Liste/Fertigkeit	Tempo	Zeit	Wert
BEWEGUNG Modi			Grad	SINNESSCHÄRFE Modi			Grad				Grad
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Ausweichen	14	2	Gruw	Horchten	4	*	Gruw				
Faustschlag	12	2	Gruw	Menschenkenntnis	16	30s	Gruw				
Fußtritt	10	2	Gruw	Reaktion	14	*	Gruw				
Klettern/Balancieren	6	3	Gruw	Suchen	4	*	Gruw				
Rennen	8	1	m	Zufällig Finden	18	-	Gruw				
Schleichen	2	3	Gruw								
Springen/Fallen	8	3;1	Gruw	SPRACHEN Modi			Grad				
Überraschen	-	-	Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Werfen/Fangen	12	3	Gruw	Redegewandtheit	18	*	Gruw				
				Verwandte Sprache	17	1	Gruw				
BILDUNG Modi			Grad	STÄRKE Modi			Grad				
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Allgemeinbildung	16	1;*	Gruw	Grundlast	-	-	kg				
Erinnern	16	1;*	Gruw	Kraftakt	6	3	Gruw				
Psychische Resistenz	18	-	Gruw	Kraftaktmasse	-	-	kg				
Benimm	16	1;*	Gruw	Ringen	10	3;1	Gruw				
Kultur	16	1;*	Gruw	Schadensbonus	-	-	SCH				
Naturwissenschaft	16	1;*	Gruw	Wurfmasse	-	-	kg				
HANDWERK Modi			Grad	VITALITÄT Modi			Grad				
<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw	<i>Standard-Gruw</i>			S-Gruw				
Herstellen	2	*	Gruw	Benommenheit	-	-	AP				
Manipulieren	1	*	Gruw	Bewusstlosigkeit	-	-	AP				
Reparieren	3	*	Gruw	AP-Regeneration	-	1h	AP				
Tarnen	2	3	Gruw	Laufen	8	1h	km				
Zerlegen	2	*	Gruw	Physische Resistenz	14	-	Gruw	Lerp:			

DEMIURGON präsentiert:

Das Wiener Paket

Das "Wiener Paket" ist die zweite Veröffentlichung aus der Reihe "Abenteuerlicher Einstieg", die insbesondere Demi-Neulingen das System näher bringen soll.

Das Buch ist stolze 140 Seiten stark (DinA4!).

Ausstattung

- ein farbiges Titelbild
- eine umfangreiche Beschreibung des Wiens nach dem Zweiten Weltkrieg
- einfache Erklärung der DEMIURGON-Regeln
- Alle Regeln für das Abenteuer sind enthalten
- ein gut kommentiertes Abenteuer
- einen umfangreichen Anhang mit vielen Karten und Handouts

Für 8,- Euro (Selbstkostenpreis) hier erhältlich.

