

# Nexus Infoblatt April 2003

Nexus e.V. - Postfach 411122 - 12121 Berlin

<Vorname> <Name>  
<Adresse>  
<PLZ> <Ort>

## Nexus e.V.

Postfach 411122, 12121 Berlin  
Berliner Bank, BLZ: 10020000, Kontonr.: 4521197300

1. Vorsitzender: Nimer Yusef  
e-Mail: 1.vorsitzender@nexus-berlin.de  
Telefon: 030/785 68 04

Berlin, den 1. April 2003

## Das Vorwort

Nun das Infoblatt nach dem BurgCon und wie üblich ein kleiner Nachbericht dazu.

Desweiteren solltet ihr euch, wie immer, den Vorstandsbericht durchlesen, wenn ihr noch Sachen im Archiv habt. Artikel zu den Starts von „Andere Welten“ und der „Nexus' unendlichen Geschichte“ findet ihr ebenfalls. Mit FUZION hat auch wieder eine Rollenspielkurzbeschreibung ins Infoblatt gefunden. Was mir daran nicht recht ist: es war schon wieder Hans, der sich die Mühe gemacht hat und nicht jemand aus der großen schweigenden Mehrheit. Was glaubt ihr, was ihr mir für eine Freude machen könntet, wenn sich wenigstens einer dazu herablassen könnte, einen winzigen Text zu einem ihm doch so ans Herz gewachsenen Rollenspiels zu schreiben und mir zu schicken? Ich würde die ganze nächste Woche Freudentänze aufführen.

Und durch den Motivationsschub würde das Infoblatt bestimmt auch mal *vorm* Monatsanfang kommen. Na? Motiviert euch das?

flying\_eagle@mastas.de

Malte Dik

## Neues vom Vorstand

### Nexus-Frühstück/Brettspieltag

Am 13. April ist es wieder so weit. Wir wollen uns mit euch zum gemeinsamen Frühstück und Plausch treffen. Ab 12 Uhr treffen wir uns in der Burg, allerdings ist diesen Monat der Modus ein etwas anderer.

Für alle, die dem Vorstand bis dahin eine Mail mit Anmeldung zukommen lassen, organisieren wir Brötchen, Tee und Butter, den Rest müssen wir und ihr selbst mitbringen. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, außer Belägen, Kuchen werden interessante Leckereien auch gerne gesehen.

Dann ab 13 Uhr oder wann immer Lust und Laune ist, das Frühstück erst einmal zu verlassen gehts weiter mit dem Brettspielnachmittag, was aber nicht heißt, dass wir schon alles abräumen müssen. Wie immer gilt auch hier die Regel: Je mehr Leute interessante Spiele mitbringen, desto abwechslungsreicher wird der Nachmittag! (Trotz allem... Raoul, wehe du lässt dein Risiko zu Hause)

### Neues aus dem Archiv

Nach dem Hinweis im vergangenen Infoblatt nun hier das Ultimatum: Alle privaten Dinge, die nicht bis spätestens 27. April ausgelagert wurden, werden von uns entfernt.

Wenn ihr vorher absolut keine Zeit habt, bitte schreibt eine Mail an Eva (eva.krapf@nexus-berlin.de), die wird eine Möglichkeit finden, dass das Zeug nicht verschütt' geht. Im Anschluss an das MT werden wir dann das Archiv aufräumen, sortieren, was wir haben, den Ausleihmodus

festlegen und dafür sorgen, dass ihr davon auch etwas habt. Dies vermag jedoch eventuell danach auch noch etwas Zeit dauern.

Dinge, die wir nicht einfach wegschmeißen können oder wollen werden noch eine Weile eingelagert, nur können wir keine Garantie geben, dass sie dann jederzeit zugänglich sind, wahrscheinlicher ist, dass sie in der hinteren Ecke von Timos Keller enden, zugestellt mit allen möglichen anderen Kartons.

*Der Vorstand*

---

## ***Andere Welten – die Filme***

Noch einmal möchte ich an den 13. April erinnern. Ab 16 Uhr wird im Rahmen des Nexus-Frühstücks und Brettspieltags mindestens ein Film über die Leinwand flimmern, je nach Wetter, Lust und Laune halte ich noch einen zweiten Film parat.

Auf jeden Fall möchte ich den Film „Tron“ zeigen. In dem Disney-Film von Steven Lisberger aus dem Jahr 1982 wird ein Spieleentwickler in einen Computer gesaugt, tritt gegen das gemeine Masterprogramm an und muss dort die von zum Teil ihm designten Spiele meistern. Bisschen Liebesgeschichte ist auch dabei. Nett die figürliche Darstellung von Programmen, Bits und überhaupt dem Computerinneren, berühmt die Animationen, ihrer Zeit weit voraus, auch wenn die Special Effekte teilweise noch analog gedreht wurden.

Darsteller: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes, Dan Shor.

Der zweite Film ist ein wenig älter, und die Menschen dringen noch nicht in die Welt der Computer vor, dafür aber die Computer in die Welt der Menschen. Der Computer Alpha 60, von einem alten Professor entworfen, soll selbst Gedanken und Gefühle der Menschen lenken und sie so zu Robotern machen. Auch hier fehlt natürlich nicht die Liebesgeschichte, in die der tapfere Held und Widerstandskämpfer hineingerät.

Der Film von Godard stammt aus dem Jahr 1965 und ist auf der Berlinale mit dem goldenen Bär ausgezeichnet worden.

Darsteller: Eddie Constantine, Anna Karina, Akim Tamiroff, Howard Vernon.

*Letzter Hinweis:* Diese Veranstaltung ist nur für Nexus-Mitglieder, bitte keine Freunde einladen. Dafür ist sie dann natürlich kostenfrei.

*Eva Krapf*

---

## ***NuG – der Anfang***

Folgender Text ist der Anfang der Geschichte, die zusammen in der Projektgruppe ‚Nexus‘ unendliche Geschichte“ geschrieben werden soll. Er ist sehr neutral gehalten, sodass die Fortführung nahezu beliebig ist.

Wer mitschreiben möchte: Eine Mail an **nug-subscribe@domeus.de** genügt und ihr könnt euch mit euren Beiträgen zur Geschichte beteiligen. Momentan wir dabei noch über das genaue Szenario beraten, dass irgendwo in der Zukunft(nah oder fern) Angesiedlet sein soll.

„Eingebettet in warme Dunkelheit, schon seit Ewigkeiten existent, seit Anbeginn der Zeit an diesem Ort. Erinnerungen an Äonen der Dunkelheit und wohliger Einsamkeit. Doch jetzt erregt etwas seine Aufmerksamkeit. Zuerst war es es nur der Verdacht einer Andeutung eines Geräusches, doch es wurde eindringlicher und klarer.

Mittlerweile ist es zu einem Ton geworden, ja eine komplexe Tonfolge sogar. An diesem Ort, an dem noch nie etwas geklungen hatte, hallen die Töne nahezu ewig nach, und scheinen von der allgegenwärtigen Schwärze reflektiert und verstärkt zu werden. Bald schon klingt es so laut dass es kaum mehr zu ertragen ist. Der Klang würde ihn vernichten, wenn er sich weiter entwickeln würde.

Grade als dieser Gedanke entsteht, sieht er etwas neues, etwas das nicht in die Gleichmäßigkeit seines Universums passt. Ein winziger heller Punkt, der sich in der unendlichen Schwärze rasend schnell auszubreiten scheint. Schon ist der Punkt einen Gedanken groß und wächst noch weiter. Und noch ehe er sich versieht, ist die Dunkelheit gewichen und blendende Helle umgibt ihn. Doch der Klang ist nicht verschwunden und Erinnerungen beginnen seinen Geist zu füllen. Erinnerungen an Klänge, Geräusche, Worte.

In der unendlichen Helligkeit bilden sich schemenhafte Bilder; komplexe Figuren, bizarr und furchteinflößend. Die Erinnerungen, die sein Geist aufsaugt wie ein Schwamm das Wasser verändern seine Wahrnehmung, doch noch kann er nicht sagen auf welche Weise. Nur ein wenig mehr, ein kleines Stück und die Erkenntnis wird kommen.

Figuren, Worte, Empfindungen - diese Konzepte sind völlig neu für ihn. Aber sie sind faszinierend; schon wieder bahnt sich eine Empfindung den Weg in sein Bewusstsein.

Gespannt stürzt er sich auf sie, um sie in vollen Zügen zu erfahren - und zerbricht fast an ihrer Intensität. Schmerz, so stark dass er schreien möchte, doch er weiss nicht wie. Er erinnert sich an Schreie, viele davon, doch wie sollte er selber schreien. Verzweifelt versucht er den Schmerz zu ergründen, und stößt auf seiner Suche an seine eigene Hülle. Während er die Konturen seiner Oberfläche erforscht, dringen Worte in sein Bewusstsein - formen Bilder, die den Schmerz bekämpfen.

Eine Stimme ruft nach ihm, bittet ihn zurück zu kommen, zieht ihn aber gleichzeitig immer weiter in die Helligkeit, und in die ihm unbekannt Hülle hinein.

"Öffne die Augen!", und er tat es. Farben, Bilder, Gestalten, und wieder Schmerzen. "Ich glaube er schafft es", was sollte er schaffen, wer sollte es schaffen? Warum wurde er hierher verschleppt, aus seiner vertrauten Umgebung gerissen, um an diesem Ort zu weilen?

Er konnte nicht widerstehen, er musste wissen was dieser Ort war. Er öffnete die Augen erneut, und mit der Wucht eines Kriegshammers traf ihn die Erkenntnis: Dies hier war seine vertraute Umgebung.

Er lag auf einem Bett, um ihn herum standen drei Personen, zwei von ihnen hatten dreckverschmierte Kleidung und Gesichter. Müdigkeit stand in ihren Augen, Angst und Trauer ebenfalls. Die dritte Person drehte ihm den Rücken zu, doch ihre Kleidung unterschied sich von der der anderen.

Erschöpft schloss er die Augen, die vielen Bilder hatten ihn Kraft gekostet. Wieder sprachen die Stimmen, und er versuchte sie den Gesichtern zu zuordnen. Sie sagten Worte die er kannte, doch ihre Bedeutung nicht mehr wusste. Nur langsam entsann er sich, was geschehen war. Er wurde verletzt - im Kampf.

Es herrscht Krieg, zumindest erinnerte er sich daran, und er hatte gekämpft.

Gekämpft und getötet, das war es wofür er in diesen Krieg geschickt wurde, um zu kämpfen und zu töten.

Zu kämpfen und zu töten, für die gerechte Sache. Welche war das noch gleich? Kämpfte er für die Guten? War wirklich Krieg? Oder kämpfte er nur, weil er sonst nichts anderes konnte?

Zweifel kamen in ihm auf, Zweifel an der Person, die *er* war - der Person, die noch vor kurzem körperlos in der Unendlichkeit schwebte, der Person, die verletzt auf einem Bett lag.“

*Keks*

---

## ***BurgCon XII***

Anscheinend verhält es sich mit einem BurgCon wie mit einem Buch. Es fängt harmlos an, hat zum Ende hin einen dramatischen Höhepunkt und endet meistens gut.

Gott-sei-dank fing der eigentliche Con am Ende dieses Buches an und der gemeine Con besuchende Rollenspieler konnte ihn in vollen Zügen genießen – nicht zuletzt wegen der hervorragenden Orga-Arbeit, die Timo und Raoul geleitet haben. Es gab reichlich Runden(z.T waren es sogar zu viele) und es kamen auch nicht zu knapp Besucher, obwohl es mir im Gegensatz zu den letzten Cons etwas leerer gewesen zu sein schien. Aber wer verzichtet bei einem Prei von 2 Euro!!! schon auf einen Besuch des größten berliner MainstreamCons? Das merkte man besonders an der DSA-Aktion, für die den ganzen Con lang die komplette Disko nur zum DSA-spielen bereitgestellt wurde.

Das Essen war meiner Meinung nach lecker, aber auf jeden Fall ohne Risiken genießbar. Die PG-Küche hat sich auch hier die Kritik zu Herzen genommen und ich erwarte vom nächsten Con, dass er ein kulinarischer Höhepunkt wird.

Fazit: Es war ein schöner, wenn auch etwas schlichter Con, der spielerische Abwechslung bot und den man auch beim nächsten Mal nicht verpassen sollte.

*Malte Dik*

---

## ***Rollenspiele kurz vorgestellt***

Ähnlich wie GURPS stellt **FUZION** ein universell anwendbares System dar, das man für eine Vielzahl von Hintergrundwelten verwenden kann.

Von den Machern wird FUZION als Meta-System bezeichnet. Damit ist gemeint, dass die meisten Regelmechanismen je nach Hintergrundwelt für verschiedene Situationen angewendet werden können. So macht zum Beispiel ein Feuerball Schaden durch Hitze, genau wie es eine Laserpistole auch tun würde. - Ergo kann man auch beide nach den gleichen Regelmechanismen abhandeln.

Die Regeln können vom Spielleiter individuell an seine Kampagne angepasst werden, hierzu gibt es ein System von sogenannten Dials, Switches und Keys:

Dials legen Variablen fest, die sich zumeist mit dem generellen Grad an Realitätsnähe befassen. Z.B. kann man so festlegen, wieviele Punkte die Spieler zur Verfügung haben, um ihre

Charaktere zu erstellen: Von "Durchschnittsbürger von nebenan" bis hin zu "gottgleicher Superheld" ist hier alles möglich.

Switches (Schalter) kann man, wie der Name schon sagt, ein- und ausschalten. Dies sind normalerweise optionale Zusatzregeln, die man je nach Kampagne verwenden kann oder nicht.

Keys sind "Schlüsselkonzepte" des Spielsystems. Im Gegensatz zu Switches und Dials kann man hier nichts direkt einstellen, sondern die Regeln nach eigenem Ermessen anpassen. So ist es z.B. möglich, neue Attribute zu erfinden, oder welche wegzulassen, wenn sie in der entsprechenden Kampagne nicht gebraucht werden.

Zusätzlich gibt es noch die sogenannten Plug-Ins, Bausteine, die man nach Bedarf in das Regelsystem einfügen kann. Wenn man also beispielsweise eine Streetfighter-Kampagne spielen möchte, kann man einfach ein Martial Arts Plug-In hinzufügen, um detaillierte Kampfsportduelle zu simulieren.

Das Regelsystem ist in seiner Grundform (ohne die oben beschriebenen Plug-Ins) relativ einfach gehalten, ein Check basiert immer auf einem "Attack Value", der sich aus Attribut + Fertigkeit zusammensetzt. Dazu wird noch ein Würfelwurf addiert.

Das Gesamtergebnis wird mit dem "Difficulty Value" der Aufgabe verglichen. Sind Attack Value + Würfelwurf höher als der Difficulty Value, so ist der Check gelungen.

Obwohl FUZION von einem professionellen Verlag (R. Talsorian Games) herausgebracht wurde, und auch in einigen kommerziellen Rollenspielen, wie z.B. Bubblegum Crisis oder Mekton Z verwendet wird, sind die Grundregeln kostenlos im Internet verfügbar. Dies hat dazu geführt, dass viele Hobbyautoren ihre Hintergrundwelten auf der Grundlage von FUZION geschrieben haben. Man muss nicht besonders intensiv im Internet stöbern, um eine Vielzahl von Plug-Ins, Hintergrundwelten und anderen Supplements zu finden.

FUZION mag nicht dieselbe Verbreitung und Beliebtheit gefunden haben wie etwa GURPS, aber jeder der seine eigene Hintergrundwelt schreiben will, sollte sich FUZION wenigstens einmal angesehen haben. Die Menge an individualisierbaren Regeln, sowie die Tatsache, dass das System kostenlos ist, machen FUZION zu einer idealen Plattform für Eigenentwicklungen.

*Hans Henning*

---

## ***Mailinglistauszüge***

Dank eines Mailboxausfalls meinerseits konnte ich Mails während des BurgCons nur sehr bedingt empfangen.

Vermutlich war aber nicht so viel los, da das Forum auf [www.nexus-berlin.de](http://www.nexus-berlin.de) schon reichlich gebraucht wird um alles mögliche zu diskutieren.

*Malte Dik*

---

## ***Shortcuts***

### **Hannover Spielt!**

Am 26. und 27. April 2003 findet die diesjährige Hannover spielt! statt, und das PrO wird auch dieses Jahr wieder hinfahren.

Wer Interesse hat mitzukommen, kann sich einfach mal mit mir in Verbindung setzen. Der Con lohnt auf jeden Fall einen Besuch, er ist zwar nicht besonders groß, aber qualitativ sehr gut, und zieht auch "Stargäste" aus Deutschland und dem Rest der Welt an.

Mail: [hans.henning@projekt-odyssee.de](mailto:hans.henning@projekt-odyssee.de)

Fon: 030 / 406 38 458

Mobil: 0179 / 439 73 30

Mehr Informationen findet ihr auch auf der Con-Website: <http://www.hspielt.de>

*Hans Henning*

---

## ***Runden auf den Nexus-Cons***

Meiner Information nach hat sich das Rundenangebot nicht geändert, bei Besserwissen eine Mail an mich:

[flying\\_eagle@mastas.de](mailto:flying_eagle@mastas.de)

-D&D 3.Ed.: mehr oder weniger voll

-D&D 3.Ed.(Vergessene Reiche): 4 Plätze frei

---

## ***Termine***

Die Nexus-Cons finden jeden zweiten und vierten Sonntag im Monat statt, wobei jeder zweite Sonntag den Schwerpunkt Brettspiele bilden wird und jeder vierte weiterhin das Rollenspiel als Schwerpunkt hat.

Außerdem wird an jedem zweiten Sonntag ab 12 Uhr das Nexus-Frühstück sein woraufhin der Spielbetrieb schon um 13.00 Uhr losgeht. Am vierten Sonntag ist ab 13 Uhr Mitgliedertreffen und danach wird ab 15.00 Uhr gespielt.

7.4.: Nexus-Stammtisch im Mystery-Island

13.4.: NexusFrühstück, -Brettspieltag und der Start von „Andere Welten“

27.4.: NexusMT und -Con

5.5.: Nexus-Stammtisch im M-I

11.5.: NexusFrühstück und -Brettspieltag

25.5.: NexusMT und -Con