



Nexus e.V. - Postfach 411122 - 12121 Berlin

e-Ausgabe

Nexus e.V.

Postfach 411122, 12121 Berlin

Berliner Bank, BLZ: 10020000, Kontonr.: 4521197300

1. Vorsitzender: Matthias Mensing

e-Mail: 1.vorsitzender@nexus-berlin.de

Telefon: 030 / 404 52 98

Berlin, den 3. März 2005

α

Das Vorwort

Liebe Nexus Gemeinde !

Willkommen im Rückblick auf den kürzesten Rollenspielmonat. Die Rede zur Lage des Vereins sowie die Vorstellung neuer Mitglieder und Vorstandsmitglieder folgt im nächsten IB

awr

BurgCon XIII

Jetzt ist einige Zeit vergangen und ich möchte euch einen kleinen persönlichen Bericht zum Burg-Con schreiben .

Burg-Con 14... angefangen hat er für mich schon im August, zumindest in Gedanken. Zwei Wochen vor der Odyssee, normalerweise wird der Termin des nächsten Burg-Con dort bekannt gegeben. Niemand hat sich bisher drum gekümmert. Und wer Termine organisiert steht letztendlich immer dafür ein.

Also schnelle Entscheidung - ich machs - zusammen mit Rike, die sich schon nach dem letzten Burg-Con freiwillig gemeldet hat und nur auf den Startschuss wartete.

Und wir sind uns auch sofort einig, sie will sich um die Küche und die Spielrunden kümmern, ich mache den ganzen Kram im Vorfeld, Webseite, Werbung, den Papierkram und alles was mit Internet zusammen hängt.

So vergeht die Zeit wie im Flug. Plakate, Flyer, Tombola, Brettspielecke, Spieleautoren... Ideen fehlen nicht, knapp ist es bei engagierten Helfern,

aber damit habe ich ja gerechnet. Dann der Countdown. Während ich Raoul am Freitag für den Aufbau gewinnen konnte stehe ich noch mit Rainer im Copyshop. Das Programmheft. 21:50. Ich habe es tatsächlich in die Burg geschafft. Als ich mit Karton unter dem Arm und zwei Taschen ankomme (den Rest hat Philipp schon von mir zu Hause abgeholt) ist alles schon fertig, mir bleibt nur noch, mit Rike und Matthias zum Italiener zu gehen und dort mit den Stuttgartern und Raoul noch die letzten ruhigen Minuten zu genießen.

Samstag, eine ruhige Nacht in der Burg verbracht. Ich erwache wenig erholt von der um sich greifenden Erkältung, aber mit ein wenig pharmazeutischer Unterstützung ist der Tag schon zu meistern.

9:00, die ersten Spieler trudeln schon ein, während wir noch mit IT-Problemen kämpfen. Schließlich schaffen unser Spezialist aus Stuttgart und ein Gast gemeinsam den Drucker und meinen Laptop zu verkuppeln und die Rundenzettel können ausgedruckt werden.

Da warten auch schon die ersten Gäste außer der Reihe. Richard Stubenvoll (Sivèl) von histogames braucht einen Tisch, auf dem er sein Spiel "Friedrich" präsentieren kann, gleichzeitig warten zwei Studenten/innen der Publizistik darauf, von mir begrüßt zu werden. Sie wollen den Vormittag bei uns filmen und daraus eine Studienarbeit machen. Außerdem arbeitet Alina derzeit beim Tip und überlegt auch, dort eine Reportage abzugeben. Die beiden sind relativ schnell in vertrauenswürdigen Spielrunden untergebracht, wo sie filmen, Richard spielt erst einmal eine Partie Bang! mit Nimer und Malte und auch Spieler für unsere Spielrunden finden sich ein,

wenn auch leider 4 Runden nicht stattgefunden habe und manch andere Runde nur mit 3 oder gar 2 Spielern startete. Aber Rike organisiert großartig Zusammenlegungen von Runden, damit möglichst wenige ausfallen, schickt Spieler dahin wo noch Bedarf ist und um die Küche kümmern sich so viele gewandete Elfen, Kobolde, etc., hervorragend, dass von der Seite Entlastung besteht.

So vergeht der erste Block mit viel Reden, damit Gäste zu begrüßen, die das erste Mal auf einem unserer Cons sind, die Helfer zu unterhalten und mit einer Partie Friedrich, die Reimer mit Österreich klar gewinnt.

Im 2. Block bin ich für die Spielecke zuständig. Noch einmal findet Richard Mitspieler, und so kann ich mich wieder mehr um unsere anderen Gäste kümmern. Auch wenn der Feuertopf etwas angebrannt ist, schmeckt er doch hervorragend, am Anfang noch mild, aber die Schärfe macht sich dann nach einer halben Plastikschaale bemerkbar. Gut!

Irgendwann gegen 18 Uhr steht dann noch ein "Reporter" vor mir. Wieder ein Student, der bei der Lausitzer Rundschau Volontariat macht, seinen Artikel da einreichen wird und ihn, sollte er nicht veröffentlicht werden, uns aber zur Verfügung stellen wird. Eine Stunde lassen sich Yvonne und ich Löcher über Rollenspiel, Mänen- und Frauenrunden, Vorurteile in der Bevölkerung, Gewaltverherrlichung, Lieblingssysteme, gute Spielleiter, die Convention, etc. in den Bauch fragen, bis wir auch ihn zu einigen Spielrunden setzen und er mithört und zum Teil wohl auch diskutiert.

Der Tag vergeht ohne Zwischenfälle und mit einer zufriedenen Aufsicht aus der Burg, die letzten Runden werden um halb elf rausgeschmissen und wir begießen den ersten Tag. Noch kann ich nicht sagen, ob der Burg-Con erfolgreich ist, aber die anderen bestätigen mir, was ich durch das Adrenalin nicht wahrnehme: dass alle viel Spass hatten mit ihren Runden... während die letzten Hartgesottenen noch in Phillips Van bis um ein Uhr ihr Abenteuer zuende spielen.

Am nächsten morgen klingelt der Wecker um 7:15 viel zu früh. Langsam sammeln wir uns in der Burg, und während wir noch ein kleines Frühstück verspeisen sitzt Rike schon wieder bei ihren Runden und fleißige Küchenhelfer setzen den Feuertopf auf.

Dann tauchen auch schon wieder die ersten Gäste auf, und der Trubel geht von neuem los. Spielrunden, Kaffee, Bang!, noch mehr Kaffee...

und es gibt noch einen Spieleautor, Günter Cornett vom Bambus-Verlag ist zu Gast.

Alles in allem ein ruhiger Sonntag, Zeit genug, Lose anzupreisen und zu verkaufen, die Adresslisten ausfüllen zu lassen, sich um die Gäste zu kümmern....

Bei der Tombola dann wieder viele Gewinne für die Stuttgarter, aber vor allem die von Tennko handsignierten Lebensmittel finden großen Anklang.

Bei der Versteigerung gabs diesmal nicht so viel im Angebot, aber doch diverse Schnäppchen waren zu machen.

Und dann wars auch schon wieder vorbei. Ein schneller Abbau, gut, ein Top der Samstagsschicht mußte ganz schön geschrubbt werden, aber im großen und ganzen gab es keine Probleme, und das obwohl viele der Aufbauhelfer krankheitsbedingt oder aus anderen privaten Gründen schon vorzeitig die Burg verlassen mussten.

Der Ausklang traditionell bei "Dal Falco" war dann noch sehr nett, bei Gürkchen und erwachtem Popcorn wurden Erlebnisse ausgetauscht, sogar der Friedrich-Autor war noch mit dabei, und dann war ich um halb zwölf auch schon zu Hause, froh, dass alles vorbei ist, aber auch, dass es gut geklappt hat, trotz des Zeitmangels, der am Ende für Nächte mit wenig Schlaf gesorgt hat.

Danke an alle, die mitgeholfen, geleitet oder sonst irgendwie zum Gelingen beigetragen haben!

Ich hoffe, dass ihr nächstes Jahr wieder mit dabei seid, wenn der Burg-Con sein 15. Jubiläum feiert!

Hoffen wir, dass wir dann wieder mehr Spieler begrüßen dürfen!

Bis bald,
Eva

Anm. d. Red.: Andere Autoren und Szenegrößen wie z.B. Frank Heller (Cthulhu ChefRed./Pegasus) waren auch anwesend. Seine CoC Runde war geräuschlos in einer Nanosekunde voll, und auf leisen Sohlen verschwand er dann auch vor dem zweiten Block.

Wolke

Die Wolke ist voll! Der Wohlfühl-Con der Projektgruppe Stuttgart war schon wenige Wochen nach Versand der Einladungen ausgebucht. Wir freuen uns auf 62 Teilnehmer, darunter Pro-Autoren, Rollenspielverleger und über 70% Spielleiter. Ein Drittel der Leute kommt aus dem süddeutschen Raum, der Rest aus dem

ganzen Bundesgebiet. Auch ein internationaler Teilnehmer ist dabei. Und bei einem Frauenanteil von 27% kann niemand behaupten, dass Rollenspielerinnen eine seltene Gattung seien. Übrigens: es gibt eine Warteliste, auf der man auf ein 'Plätzle' hoffen kann, falls ein Teilnehmer absagen sollte.

Mehr Informationen gibt es unter <http://www.wolke.info>.

Daniela Nicklas

Tips für narratives Spiel

Spielleiter-Tipps: A-, B- und C-Charaktere

Aus Fernsehserien -- auch aus schlechten -- kann man viel für Rollenspielrunden lernen. Im Gegensatz zu den meisten Filmen oder Romanen passt das Format recht gut auf das einer klassischen Kampagne: statt einer großen Geschichte gibt es viele kleine, die regelmäßig ausgestrahlt werden, eingebettet in einen großen Plot, der sich über eine Season hinweg erstreckt. Bei Erfolg wird danach die nächste Staffel begonnen. Es gibt auch nicht nur einen Helden, sondern meist eine ganze Gruppe, deren Mitglieder mit ihren unterschiedlichen Eigenschaften auf ihre eigene Weise zur Geschichte beitragen.

Matt Wilson hat mit *Primetime Adventures* [1] ein kleines Rollenspielsystem geschrieben, das speziell für Kampagnen im Stil einer Vorabendserie konzipiert ist. Empfehlenswerte Lektüre, auch wenn man bei

seinem angestammtem System bleiben möchte, denn es finden sich zahlreiche Ideen darin, die man gut übertragen kann. Ein Beispiel: die pro Folge wechselnde Spotlighttime, oder, wie Robin D. Laws es in einem Workshop über "Movies, TV and Role-play Games" [2] nannte, das Konzept von A-, B- und C-Charakteren.

Die Figuren in einer Fernsehserie sollen ja verschiedene Zuschauergruppen ansprechen. Und die jeweiligen Fans wünschen sich, dass ihr Lieblingscharakter möglichst oft im Vordergrund steht. Allerdings ist eine Folge nach 45min vorbei, da reicht die Zeit nicht, um allen Protagonisten in gleicher Weise gerecht zu werden. Also gibt es in jeder Folge einen A-Charakter, der im Zentrum der Handlung steht und einen oder mehrere B-Charaktere, die darin verwickelt sind oder einen zweiten, aber weniger wichtigen Handlungsstrang verfolgen. Die restlichen Hauptrollen sind solange C-Charaktere, sie kommen zwar vor, bilden aber nur den Hintergrund und die Sparringspartner für die A- und B-Charaktere. In der nächsten Folge sind diese Aufgaben dann wieder neu verteilt. Bei *Star Trek* bekommt der Drehbuchschreiber eine klare Vorgabe, wieviele Drehbuchzeilen ein A-, ein B- und ein C-Charakter

bekommen darf.

Als Spielleiterin einer Kampagne lohnt es sich durchaus, darüber nachzudenken, welche Spielercharaktere in der letzten Runde wohl A-, B- oder C waren. Und für die nächste Runde sich bewusst vorzunehmen, das umzustellen. Denn ein Spielabend reicht meist nicht aus, um allen Charakteren gerecht zu werden. Und wenn man nicht aufpasst, passiert es leicht, dass die aktivsten Spieler ständig in die A-Rolle schlüpfen, während andere zum ständigen C-Dasein verdammt sind. Natürlich kann man den Spielern nicht vorschreiben, wieviele "Drehbuchzeilen" sie kriegen. Aber man kann das nächste Abenteuer an einem bestimmten Charakter aufhängen und es zu einem persönlichen Problem genau dieser Figur machen. Ein zweiter Plotstrang wird am B-Charakter hochgezogen, und der Rest wird schon irgendwie mitziehen.

In *Primetime Adventures* gibt es speziell dafür das sogenannte "Issue" (Angelegenheit, Problem), das auf jedem Charakterblatt vermerkt ist: eine grundlegende, ungelöste Sache, die den Charakter umtreibt, wie zum Beispiel: "will Rache für sein Dorf nehmen", "will beweisen, dass er auch als Mischling ein voller Vulkanier sein kann" oder "ist zerrissen zwischen dem Wunsch nach Liebe und Anerkennung seines Vaters (der seinen Bruder Boromir bevorzugt) und seinen moralischen Grundsätzen". Die Folge, in dem der Charakter dann zur A-Rolle wird, wird dann höchstwahrscheinlich etwas mit dem Issue zu tun haben und ihm die Möglichkeit geben, in dieser Angelegenheit einen Schritt weiter zu kommen. Sollte sie gelöst werden, sucht die Spielerin spätestens für die nächste Season nach einem neuen Issue.

Bei *Primetime Adventures* legen die Spieler gemeinsam fest, welche Charaktere in welcher Folge wieviel Spotlighttime bekommen. Das hat den Vorteil, dass die anderen Spieler wissen, welche Aufgabe sie haben, und als

B- und C-Charaktere den A-Charakter dabei unterstützen, seine große Geschichte zu erleben. In anderen Runden könnte man alle außer dem betroffenen Spieler vorwarnen, was man vorhat, oder allgemein ansprechen, das man die Plotanteile je nach Abenteuer unterschiedlich verteilt. Oft merken die Spieler auch von alleine, wessen A-Folge gerade stattfindet.

Eine Bemerkung noch zum Schluss: es gibt Spieler, die völlig zufrieden mit einer C-Rolle sind. Sie kommen zu jedem Spielabend, sagen nicht viel und bringen die Chips mit. Robin D. Laws nennt sie "Casual Gamer" [3], und als Spielleitung fragt man sich oft, warum die immer wieder kommen. Nun, sie sind einfach gern mit den Leuten zusammen, und wenn man gemeinsam Brettspielen würde, wären sie auch glücklich, solange die Stimmung gut ist. Wenn man also feststellt, dass der designierte A-Spieler richtig unglücklich in seinem neuerworbenen Rampenlicht ist, sollte man ihn nicht dazu zwingen. Herauszufinden, ob ein Spieler jetzt mangels

Gelegenheit oder aus eigenem Wunsch im Hintergrund bleibt, erfordert etwas Fingerspitzengefühl -- etwas, wovon eine Spielleitung sowieso nie genug haben kann.

Weitere Lektüre:

[1] Matt Wilson: Primetime Adventures. Dog-eared Designs 2004, 76 Seiten, ca. 15\$ + Versand, <http://www.dog-eared-designs.com/>

[2] Bericht über den Workshop von Robin D. Laws über "Movies, TV and Roleplay Games", Hannover Spielt! 2002, von Daniela Nicklas: <http://www.drsrcm.de/drsrcm/DanielaNicklas/BerichtHspielt2002RDL>

[3] Robin D. Laws: Robin's Laws of good game mastering. Steve Jackson Games 2002, 32 Seiten, ca. 10\$ + Versand, <http://www.sjgames.com/robinslaws/>

Daniela Nicklas

Mailinglistauszüge

Es wurden im auch Februar vornehmlich Koordinationsinformationen ausgetauscht

awr

Termine

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

Außerdem wird an jedem zweiten Sonntag ab 12.00 Uhr das Nexus-Frühstück sein woraufhin der Spielbetrieb schon um 13.00 Uhr losgeht. Anmeldung wegen der Bestellung der Brötchen bitte unter eva.krapf@nexus-berlin.de oder 62706419. Am vierten Sonntag ist ab 13.00 Uhr Mitgliedertreffen und danach wird ab 15.00 Uhr gespielt.

Aktuelle Termine sind auf der Homepage zu finden: <http://www.nexus-berlin.de/termine>

TERMINE IM MÄRZ 2005

07.03: Stammtisch im Mystery island ab 19:30
13.03: Nexus-Frühstück
13.03: Nexus-Con & Brettspieltag
27.03: Mitgliedstreffen ab 13:00
27.03: Nexus-Con ab 15:00

TERMINE IM APRIL 2005

04.04: Stammtisch im Mystery island ab 19:30
10.04: Nexus-Frühstück
10.04: Nexus-Con & Brettspieltag
24.04: Mitgliedstreffen ab 13:00

24:04: Nexus-Con ab 15:00

Erzählst Du noch, oder spielst Du schon?

Die gegebene Kürze verschiebt die angekündigte Kategorisierung auf die nächste Ausgabe. Hier nur ein kurzer Tip: Wie erzeuge ich bedruckbares, alt aussehendes Papier/Pseudopergament?

Billiges Kopierpapier nehmen; Tasse Schwarzen Tee aufbrühen; damit Papier übergießen und 30' Einwirken lassen; wahlweise in der Brühe zusammenknüllen (achtung Reißgefahr, erzeugt schöne Maserung); zum Trocknen aufhängen. Am Besten Schrift in Blau, Rot oder Grün benutzen, sieht toll aus. Wer mag kann nach dem Drucken noch die Ränder mit einem Feuerzeug ankokeln. Für CoC Flair Schwarze Schreibmaschinenschrift (Courier) sowie Zusammenknüllen weglassen zu empfehlen.

awr

Abenteuerschrappnell

Die drei Berliner Autoren Autoren Markolf Hoffmann, Boris Koch und Christian von Aster haben uns gebeten für Ihre Veranstaltung etwas Werbung zu machen. Hier also mit Empfehlung von unserem Feuilletonchefred. Jörn Brinkhus (Fertigkeitswert Literatur: +15/88%/4 Kuller; D&D/CoC/WoD) ein Veranstaltungshinweis. Näheres erfahrt Ihr wie immer unter Anrufung des HTTP Daemons mit dem wahren Namen der Webseite...

Das Stirnhirnhinterzimmer ist eine regelmäßige Lesereihe, die sich der phantastischen Literatur in ihren verschiedenen Ausprägungen widmet. Im Zentrum der Veranstaltung stehen Fantasy, Science Fiction, Märchen, Unheimliches und Grotteske gleichberechtigt nebeneinander, um an jedem zweiten Donnerstag des Monats unter einem bestimmten Thema zum Vortrag gebracht zu werden. Neben dem schriftstellerischen Schaffen der Veranstalter werden im Lauf der Veranstaltungsreihe auch verschiedentlich andere Autoren vorgestellt und eingeladen werden, die den Besuchern weitere phantastische Räume im verwinkelten Haus der Literatur erschließen.

Die Manifestation des Stirnhirnhinterzimmers erfolgt adäquaterweise im Hinterzimmer der stimmungsvollen Z-Bar in der Bergstr. 2 in Berlin Mitte, das über weitreichende literarische und cineastische Tradition verfügt.

WEBSEITE:

<http://www.stirnhirnhinterzimmer.de>

ORT & ZEIT

1. Veranstaltung 10.03.2005, 20.30 Uhr

Eintritt: 5,00 Euro / 3,00 (ermäßigt)

Jeden 2. Donnerstag im Monat.

Z-Bar - Bergstr.2 - Berlin/Mitte

<http://www.z-bar.de> .

Ω