



Infoblatt Juli 2003



Nexus e.V. - Postfach 411122 - 12121 Berlin

Nexus e.V.

Postfach 411122, 12121 Berlin

Berliner Bank, BLZ: 10020000, Kontonr.: 4521197300

3. Vorsitzender: Matthias Mensing

e-Mail: 3.vorsitzender@nexus-berlin.de

Telefon: 030 / 404 52 98

Berlin, den 1. Juli 2003

Das Vorwort

Ich möchte noch einmal darauf hinweisen, dass eine Vollversammlung ansteht (siehe Infoblatt Juni/03).

Inhaltsstoffe dieses Infoblatts:

Neues vom Vorstand, Hilfsgesuche vom Odyssee-Team, Earthdawn, der NordCon 2003, das Mittelalterfest und sonstige Kleinigkeiten.

Zum Schluss habe ich noch einmal die Wegbeschreibung fürs Picknick angehängt.

infoblatt@nexus-berlin.de

Malte Dik

Neues vom Vorstand

Fundgrube

Nach der Archiv-Aufräumaktion sind folgende noch nicht zugeordnete Dinge übriggeblieben:

- ein tragbares CD-Abspielgerät
- ein Beutel mit Mütze, Schal und einem Schlampermäppchen.

Wer glaubt, eines dieser Dinge sein Eigentum nennen zu können melde sich bitte bei Eva.

Picknick

Über die Lage des Picknickorts gab es Unklarheiten. Deswegen möchten wir noch einmal dazu einladen, am Sa. den 19. 7. um 14 Uhr in die Hasenheide zu kommen.

Eva wird um 13:45 Uhr vor dem Sommerbad Neukölln an der Flughafenstraße sein (das ist die Verlängerung des Columbiadamms) und alle aufsammeln, denen es zu umständlich ist, zu uns zu treffen.

Zudem ist Eva bereit, ihr Handy anzustellen. Die Nummer ist 0175-2458130. Da kann man also nachfragen oder sich aufsammeln lassen.

Im Stadplan findet man sowohl die Flughafenstraße, als auch das Sommerbad. Von da ab mit dem gezeichneten Plan. Bitte bringt Leckereien zum Essen oder Trinken mit und ich denke auch Federballschläger, Bälle und andere Freizeitgeräte werden gut ankommen.

Das Picknick ist sowohl für Nexus-Mitglieder, als auch für Interessierte, die danach eintreten wollen (oder schon dort?).

Der Vorstand

Odyssee 2003 - Helfer gesucht

Hallo liebe Mitglieder,

wie Ihr möglicherweise schon wisst, findet am 16. und 17. August 2003 die diesjährige Odyssee statt - in neuer Location, mit neuen Möglichkeiten und vor allem, mit mehr Platz! Diesen Platz gilt es natürlich zu füllen, und zuallererst suchen wir dafür möglichst viele engagierte Spielleiter.

Anmelden könnt Ihr euch dafür wie in den beiden letzten Jahren entweder über das Formular auf www.odyssee-con.de oder direkt bei mir:

Hans Henning
Karmeliterweg 39
13465 Berlin
Fon : 030 / 40 63 84 58
Mobil: 0179 / 439 73 30
Mail : programm@odyssee-con.de

Der Con findet dieses Jahr im "Haus der Jugend" In Steglitz statt:
Am Eichgarten 14
12167 Berlin

Gleichzeitig möchte ich diesen Aufruf nutzen, um Euch um tatkräftige Mithilfe auf dem Con zu bitten:

Als Torwächter, Küchenscherge, Tresentroll oder auch bei Auf- und Abbau.

Helfen zahlt sich dieses Jahr auch für Mitglieder aus, denn nachdem uns das Finanzamt für Körperschaften verboten hat, unseren Mitgliedern freien Eintritt zu gewähren, gibt es diesen nur noch für Helfer und Spielleiter.

Also gebt Euren Herzen einen Tritt und leitet ein paar Runden oder helft bei der Orga mit, euer Kontostand wird es Euch danken. Koordinator fürs helfen ist Jakob, der sich bestimmt über eure Meldung freuen wird:

Jakob Zankl
Fon : 030 / 88 67 90 24
Mail : jakob.zankl@nexus-berlin.de
Hans Henning,
Spielrundenorganisation Odyssee-Con 2003

PG - Demiurgon

Nachbericht zum letzten PG-Treffen:

Im Mittelpunkt stand die Besprechung des Auftritts auf der Odyssee am 16./17. August 2003 in Berlin:

Wir werden vermutlich mit zwei bis drei Spielrunden aktiv sein und uns auch wieder an den Systemvorstellungen beteiligen.

Nähere Informationen zu diesem Con unter <http://www.odyssee-con.de>

@ alle Nicht-Berliner: Wenn Ihr kommen mögt, dann schreibt mir bitte: jbrinkhus@web.de

Desweiteren haben Eskar und ich einen Vorschlag für eine Überarbeitung der HP entwickelt:

Zunächst soll die Fertigungslistendatenbank aufgemotzt werden, parallel dazu kann schon am Neudesign der Seiten gearbeitet werden und irgendwann wird es vermutlich ein Redaktionssystem geben, in dem "Kernmitglieder" selbsttätig Informationen einspeisen können.

Die Details werden wir noch im kleinen Kreis mit den Designern und Technikern abstimmen, aber über ein generelles Feedback würde ich mich schon freuen.

Jörn Brinkhus

Rollenspiele kurz vorgestellt

...aus mehreren Wunden blutend sah Baktosch Redclaw sich um. Gwarshonn der Bogenschütze kniete völlig erschöpft, einen weiteren Feuerpfeil abfeuernd, dann ob der Anstrengung ohnmächtig werdend. Lacran der Nethermancer verlor die Kontrolle über seinen Knochengeist und hüllte sich in Dunkelheit. Sirrak Carmon, der Dieb, war nicht zu finden...wie üblich.

Und da war immer noch der Dämon, der im Brunnen des Dorfes Anshore lebte und die Einwohner geistig an ihn fesselte. Jeder muss schließlich trinken...

Die Alpträume der Dorfbewohner nahmen zu und sie schickten ein Mädchen nach Travar um Hilfe zu rufen...

Die kleine Marie lebt nicht mehr. Baktosch musste sie erschlagen als sie, vom Dämon gelenkt mit einem Dolch auf ihn einstach. Er musste...

Die Wut kocht in ihm hoch, sein Blut zischt, heilt ihn. Ein Kampfschrei...

Der namenlose Dämon wendet sich der Bedrohung zu. Der Sky Raider umfasst seine Kristallaxt...

Die Zeit für Legenden ist da.
Earthdawn ist ein Fantasy Rollenspiel.

Kurze Hintergrundgeschichte

Es gab ein Imperium mit Namen Thera, welches mehrere Provinzen hatte, eine davon Barsaive (merken, wichtig !). Es war ein Zeitalter hoher Magie. Alles war gut, obwohl die Provinzen Theras ziemlich versklavt waren...naja Problem der Provinzen, nicht von Thera. Dann sagte ein Prophet voraus, dass der Fluss der Magie ansteigen wird und Dämonen aus den Tiefen des Astralraumes die Bewohner der ganzen Welt heimsuchen würden. Es wurde der Entschluss gefasst, die Bewohner in unterirdischen Zufluchten, sogenannten Kaers, unterzubringen, diese zu versiegeln und zu schützen. Dies geschah, die Bewohner versteckten sich, die „Plage“ (Ankunft der Dämonen) kam... und dauerte 600 Jahre.

Als sie vorbei war öffnete das Zwergenkönigreich von Troal (in Barsaive) seine Pforten und machte erste Versuche und Erkundungen in die neue Welt. Von Thera war weit und breit nichts zu sehen –die Hauptstadt hatte sich noch nicht geöffnet -und Barsaive genoss die neu gewonnene Freiheit...bis Thera wieder auftauchte und feststellte, dass die Provinz unabhängig sein will...Folge : Krieg !

Troal gewinnt, Thera lässt eine Armee vor den Grenzen Barsaives zurück und wartet...

Die Welt jetzt

Ein Land, das den Einfall einer Dämonenhorde hinter sich hat. Ein Land voller Kaers, die durchbrochen wurden oder noch nicht wissen, dass die Plage vorbei ist. Ein Land voller Magie in jeder Faser. Ein Land für Legenden...

Das System

Der Spieler wählt eine Rasse. In anderen Systemen auch vorhanden: Ork, Troll, Mensch, Zwerg, Elf.

Exotisch: Obsidimen (Steinmenschen), Windlinge (50 cm grosse, geflügelte Wesen mit 500 m grossem Mundwerk), T'srang (flippige Echsenmenschen, matriarchalische Gesellschaft).

Dazu kommt eine Disziplin: Archer, Air Sailor (für fliegende Schiffe), Beastmaster, Cavalryman, Elementarist, Illusionist, Nethermancer, Scout, Sky Raider, Swordmaster, Thief, Troubadour, Warrior, Weaponsmith, Wizard.

Die Disziplin ist nicht nur eine „Charakterklasse“. Sie ist mehr Weltanschauung und Persönlichkeit. Den so kombinierten Charakter nennt man Adept. Adepten verstehen es, die Magie der Welt in Talenten zu nutzen und so Dinge zu erreichen, die ein Normalbürger nicht schafft. Ab der ca. 4-5 Stufe sind ziemlich extreme Sachen möglich...

Ziel ist es eine Legende zu werden, d.h. Schätze zu finden, Heldentaten zu vollbringen usw.

Magie

Erwähnenswert ist das Konzept der Muster. Alles was einen Namen hat ist wichtig und besitzt ein Muster. Zum Beispiel ein Wald können ein paar nicht näher benannte Bäume sein oder der „Blood Wood“.

Zu so einem Muster kann man so einen Faden weben (Talent Threadweaving) und zu einem Talent, das man besitzt verbinden. Beispiel: Ich verbinde das Muster des „Blood Wood“ mit „Nahkampfwaffen“ und kämpfe je nach Stufe des Fadens dort besser.

Magische Gegenstände

Findet man, kann man auch Fäden zu weben, aber man muss einiges über den Gegenstand herausfinden (sein Muster erfahren).

Bei einem Schwert z.B.: Name, wer hat es geführt, wer hat es geschmiedet, unter welchen Umständen erlang es magische Eigenschaften...

Evaluation

Ich finde ED gut weil:

- Ständige Charakterentwicklung
- Bunte Disziplinen
- Innovatives Magiesystem

Und noch viel mehr...

Banbai-san

NordCon 2003

Der größte Con Deutschlands - auch dieses Mal wieder eine aufregende Mischung aus hartem 48-Stunden-Pen&Paper, dem Angstschweiß vor der nächsten Wurfelfprobe und LARPigem Ledergeruch.

Nicht wahrnehmbar eingepfercht in einer großen Halle in der Mitte des Hauptgebäudes hatten auch TableTop-Spieler ihre Felder aufgebaut.

Für Leute, die noch nie in den Genuss unbegrenzter Rollenspielauswahl (Shadowrun,

DSA, Shadowrun, DSA oder auch Shadowrun;-) auf dem NordCon gekommen sind:

Das Gelände des NordCons kann man in drei Bereiche aufgliedern. Das Hauptgebäude, die Festwiese und die Villa.

Im Eingangsbereich des Hauptgebäudes gab es wie immer zahlreiche Verkaufsstände, die verschiedene Waren darboten: Rollenspielbücher, TableTop-Figuren, Wuerfel, LARP-Ausrüstung, Nippes und außerdem gab es zwei PrO-Stände(ein „Verkaufs“-Stand und ein Autorenstand).

Weiter gab es die eben schon erwähnte Halle mit den TableToppem, Räume für Workshops(wie normale Rollenspielräume, nur ohne Tische) und viele Plätze für Spielrunden, denen auch das komplette Obergeschoss zur Verfügung stand.

Die Festwiese bot überwiegend Platz für Essens- und LARP-Stände und deren Kunden: Barbaren, Wolfsmenschen, Söldner, Fantasy- und Cyberpunk-Elfen, Orks, Goblins, einen Baum! und leichtbekleidete Frauen mit ausladenden Dekoltees, aber ohne sichtbare Funktion.

In der Villa fanden die PrO-Runden statt, wodurch nicht mehr viel Platz für andere blieb - wie schade;)

Ein kleiner Nachteil der Größe des Cons ist, dass man die Highlights nie mitbekommt, wenn man sich nicht informiert. Beim BurgCon oder auf der Odyssee wird es dann immer leerer und vor allen Dingen: Man findet immer jemanden, den man fragen kann!

Aber im Gegensatz zu den berliner Cons, auf denen man die meisten schon gut kennt, liefert ein überregionaler Con durch die anderen Leute, die man in den Spielrunden trifft immer wieder neue Ideen und Ansichtsweisen, was mir persönlich die drei/vier Stunden Fahrt auf jeden Fall wert ist.

Malte Dik

Mittelalterfest

Nachdem der Informationsfluss mit der Burg im Vorfeld sehr schlecht verlief, haben immerhin noch vier Leute ihren Weg zum Mittelalterfest gefunden:

Matthias Mensing,
Michael Jung,
Timo Lemburg,
und ich.

Trotz der unzureichenden Organisation der Burg und der Mine von Rita, die einen ansah, als

hätte man gerade ein Verbrechen begangen, lief es besser, als ich erwartet habe (was vielleicht daran lag, dass es mein erstes Mittelalterfest war).

Um 13 Uhr war zumindest ich da, um 14 Uhr sollte es losgehn. Nach noch ein wenig Rumsitzen, in der sie in der Burg keine Zeit für uns hatten, hat uns Horst, der als einziger sehr nett und freundlich war, dann die fünf Spiele erklärt.

Ich weiß nicht, wie das früher immer war, aber wir haben halt bei den unterschiedlichsten Spielen Aufpasser gemacht, den Kids die Spiele erklärt und dann auf 'nem Laufzettel abgehakt. Netterweise gab es auch zwei Jungs, die immer wieder mitgeholfen haben die Speere für das Wildschweinstecken einzusammeln und die Säue und Frischlinge wieder aufzurichten.

Ich hatte den Eindruck, dass sich viele Kinder mehrmals neue Zettel organisiert haben, um das alles noch öfter machen zu dürfen.

Zwei Pausen während der es einen Geschichtenerzähler und Schaukämpfe gab waren die einzige Zeit, in der bei mir keine Kinder anstanden. Deswegen kam ich auch nicht dazu, mehr von den restlichen Ständen anzuschauen, nur der Kaffee- und Kuchentheke konnte ich zwei kurze Besuche abstatten.

Alles in allem war das Fest soweit ich gehört habe weniger besucht, als die Jahre zuvor, auch wenn es mit dem Friedenau-Tag gekoppelt war und sich außerdem zum 10. Mal gejäht hat. Vielleicht lag das auch an dem Termin: ein Samstag, der auch von uns einige davon abgehalten hat, kommen zu können.

Ich glaube, wenn das nächste Mal etwa doppelt so viele von uns dahin gehen, sodass man sich auch mal abwechseln und Verschnaufspausen machen kann, dann kann es sogar mehr werden, als nur erschöpfend, auch wenn ich die Verantwortlichen dort in der Mehrzahl nicht gastfreundlich finde. Immerhin helfen wir freiwillig und ein bisschen mehr Dank würde ich dort schon erwarten.

Eva Krapf

Mailinglistauszüge

Diesen Monat kamen die Posts etwas spärlich zu den Themen: Mittelalterfest, NordCon und anstehende Odyssee. Dabei war allerdings nichts von belang, was nicht auch hier im Infoblatt steht.

Malte Dik

Die One-Shot-Runden im Juli

Diesen Monat leitet Andreas Albers eine Earthdawn-Runde(siehe oben). Nach dem Titel „In the fucking face“ wird vermutlich wenig Diplomatie, aber dafür viel Action gefragt sein.

Malte Dik

Runden auf den Nexus-Cons

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

infoblatt@nexus-berlin.de

- D&D 3.Ed.: mehr oder weniger voll
- Jörns eigenes System: eher voll
- jeden vierten Sonntag im Monat ein One-Shot

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. Anmeldung wegen der Bestellung der Brötchen bitte unter eva.krapf@nexus-berlin.de oder 62706419. Am vierten Sonntag ist ab 13 Uhr Mitgliedertreffen und danach wird ab 15.00 Uhr gespielt.

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

7.7.: Nexus-Stammtisch im M-I
13.7.: Nexus-Frühstück und -Brettspieltag
27.7.: **Nexus-Mitgliederversammlung**
(und -Con)

4.8.: Nexus-Stammtisch im M-I
10.8.: Nexus-Frühstück und -Brettspieltag
16.8./17.8.: **Odyssee-Con**
24.8.: Nexus-Mitgliedertreffen und -Con

