



ib juli 2005



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
(Jahresbeitrag i.H.v. 25,-, fällig stets am 1.1)

1. Vorsitzende: Eva Krapf
e-Mail: eva.krapf@nexus-berlin.de

Berlin, den 12. Juli 2005

Termine

- 24. Juli:** 13.00 MT, 15.00 Nexus-Con in der Burg
1. August: 20.00 Stammtisch im Mystery Island
14. August: 12.00 Frühstück, dann Brettspiel-Con in der Burg
19.- 21. August: Odyssee 2005
28. August: 13.00 MT, 15.00 Nexus-Con in der Burg (evtl. Kinderfest der Burg)
3. September: 11.00 Nexus-Picknick
5. September: 20.00 Stammtisch im Mystery Island
11. September: 12.00 Frühstück, dann Brettspiel-Con in der Burg
25. September: 13.00 MT, 15.00 Nexus-Con in der Burg
3. Oktober: 20.00 Stammtisch im Mystery Island

Odyssee

Wer helfen will, kann/soll sich bei Eva oder Raoul melden.

Wie jedes Jahr treffen sich unzählige Rollenspielerinnen und Rollenspieler aus Deutschland, der Schweiz und Österreich im Haus der Jugend Albert Schweitzer, um bei Spiel und Spaß die neuesten und innovativsten Rollen- und Brettspiele auszuprobieren. Das diesjährige Hauptprogramm unserer Convention umfasst Klassiker und Raritäten abseits des Mainstreams und alle Freien Systeme, namentlich jene im Projekt Odyssee aufgeführten. Wir hoffen viele Autorinnen und Autoren begrüßen zu dürfen, die ihre eigenen Systeme und Spielwelten vorstellen und leiten. Unser Rahmenprogramm wird durch Workshops, Lesungen, der großartigen Tombola und einem Erzählwettbewerb ergänzt. Auch unsere kleinsten Spieler werden dieses Jahr nicht zu kurz kommen: Als Neuerung wird es eine Kinderbetreuung (Der Kinder-Dungeon) geben, genaueres bitte auf der Website nachlesen. Für das leibliche Wohl aller Besucher wird selbstredend gesorgt, auch Vegetarier werden auf nichts - außer

Fleisch - verzichten müssen. Unsere von fernen Welten anreisenden Gäste werden Unterkunft und Schlafplätze zu ihrer Verfügung vorfinden, wobei Handtücher, Isomatten und Schlafsäcke benötigt werden. Ferner wird es für alle Anreisenden und frühen Besucher einen praktischen Conbeutel geben - garantiert ohne sinnfreien Werbeballast. Dieses Mal haben wir in der C-Base einen tatkräftigen Partner gefunden, der das Programm unterstützt. Weitere Informationen zu unserem Übernachtungsangebot und dem Programm findet ihr auf unseren Informationsseiten im Internet. Rollenspiele genießen, schaut vorbei!

Wann? 19. bis 21. August 2005

Freitag: Spielleiter ab 19.00 Uhr, Spieler ab 20.00 Uhr
Sonntag: Spielleiter ab 09.00 Uhr
Spieler ab 10.00 Uhr

Wieviel? Spielleiter & Helfer: frei Dauerkarte: 5 Euro
Karte nur für Sonntag: 2 Euro

Wo? HdJ "Albert Schweitzer", Am Eichgarten 14 in 12167 Berlin

Website? <http://www.odyssee-con.de/>

NexPicknick

Am 3. September findet wieder das beliebte NexP im Britzer Garten statt. Wir treffen uns um 11.00 Uhr s.t. am Eingang Buckower Damm 170, direkt an der Busstation M44. Das Gelände ist etwas unübersichtlich, daher seit lieber pünktlich. Jeder wird gebeten etwas zu Essen und zu Trinken, sowie Decken, Spiele und was auch immer mit zu bringen. Außerdem 2,- Euro für den Eintritt des Parks. Falls wir mit dem Wetter richtig Pech haben, überlege ich mir noch was.... (RL)

PG Internet

Wie einige von euch schon gemerkt haben, ist unsere Webseite endlich umgezogen. Da es mit dem alten Provider noch etwas Ärger gab, hat es leider länger gedauert und fällt jetzt genau in eine Zeit, in der ich ausgelastet bin und nicht so viel machen kann. Bitte seht mir das nach. Einige Änderungen haben sich ergeben, die für euch eventuell interessant sind:

- der Mailserver ist jetzt ein anderer. Alle, die eine nexus-Adresse hatten und von denen ich eine weitere Mailadresse habe, haben von mir schon eine Mail bekommen, wie sie nun ihre Mails abrufen, außerdem enthielt diese Mail ein neues Paßwort, das ihr ohne Probleme ändern könnt, das habe ich getestet. Die Anleitung dazu steht in der Mail. Alle die diese Mail nicht bekommen haben, haben entweder noch keine Mailadresse von uns, oder ich wusste nicht, wohin ich sie schicken soll. Bitte sendet mir dann eine Mail, dann habe ich ja eine Adresse. Ihr könnt mich sonst auch immer bei einem Treffen ansprechen, wenn ich da bin. Allen, die noch keine Nexus-Adresse haben, die aber eine wollen, steht das natürlich auch offen.

- die Webseite von Nexus basiert auf sowas wie einem Content Management System. Leider kann ich darauf im Moment nicht mehr zugreifen. Bis ich das behoben habe, kann ich nichts daran ändern. Ich werde mich dem Problem so bald wie möglich annehmen.

Das erstmal von meiner Seite. Bei Fragen könnt ihr euch immer an mich wenden. (Eva Krapf)

"Kinder-Con"

Erik ist verantwortlich für das ergeizige Projekt "Kinder-Con" im November. Er erarbeitet hierfür gerade das Konzept. Gesucht wird noch ein guter Name für die Veranstaltung und ein Plakatmotiv. Die aktuellen Planungen sind Forum einzusehen, mehr im nächsten Infoblatt oder direkt von Erik.

Das Shadowrun Projekt...

bei Nexus ist nun ein Jahr alt und schon wieder vorbei, deshalb wollen wir an dieser Stelle einen Rückblick wagen und euch ganz allg. über die Idee und das Projekt informieren. Über das Jahr verteilt wäre das sicherlich sinnvoller gewesen und nicht als ein Brocken, aber dann lieber SINlos als SINvoll.

Die Idee war es, das Rollenspiel aus einer anderen Perspektive zu spielen, in einer lebendigen Welt die nicht nur durch den Erzähler verkörpert wird, sondern auch durch andere Personen (normalerweise NSCs) in diesem Fall die Spieler. Doch damit greifen wir schon vor. Mehrere Erzähler (Holly, Markus, Nimer und Rainer) habe zusammen eine große Geschichte (man könnte sagen Kampagne oder auch Chronik) im Shadowrun Universum im Jahr 2053 erzählt. An den Runden konnten die Spieler in beliebigen Kombinationen teilnehmen, es gab also keine festen Gruppen und auch keine Teilnahmepflicht. An

Spielrunden wurden auf jedem Rollenspieltag (4ter Sonntag im Monat) in der Burg meist 2 One-Shots angeboten an denen jeder teilnehmen konnte. Ergänzt wurden diese Runden durch private Spieltermine (etwa jeden 2ten Monat). In diesem einen Jahr haben wir etwa 30 Abenteuer gespielt (ohne das Finale) an denen insgesamt 40 Spieler teilgenommen haben. Dabei hat sich ein harter Kern von 15 Personen heraus kristallisiert.

Unterstützt haben wir die Spielrunden durch ein eigenes Forum (www.schatten-spieler.de) das wir zur Organisation der Kampagne genutzt haben. Die Spieler hatte in dem Forum die Möglichkeit sich Intime auszutauschen. Dazu wurde das Stilmittel Shadowtalk gewählt das die meisten aus den Shadowrun Publikationen kennen dürften. Womit wir nicht gerechnet hatten, das eine Art Online Rollenspiel daraus wurde, was uns mit Stolz erfüllt. Grade der Shadowtalk wurde rege von den Spielern genutzt um sich auszutauschen eigenen NSCs zu erfinden und Gerüchte zu verbreiten. Wir als Erzähler haben viele dieser Ideen aufgeschnappt und aktiv in unseren Abenteuer genutzt. Der Shadowtalk war ein atmosphärisch sehr schöne Bereicherung der Spielwelt. Im Forum wurde alle Abenteuer geplant, NSCs, Locations, Nachrichten und Ähnliches verwaltet, das Forum war unser Hauptarbeitsmittel für die Kampagne.

Die Zusammenarbeit von mehreren Erzählern war zum Teil kompliziert (vor allem komplizierter als man es erwartet). Es musste vor jedem Abenteuer abgesprochen werden, welche Plotelemente man wie verwenden wollte, welche wichtigen Personen auftauchen und wie man die Geschichte fortführen will. Das ganze ist sehr viel mehr Arbeitsaufwand als eine normale Runde in einer Kampagne und man büßt einige Improvisationsmöglichkeiten ein. Je besser man sich aber gegenseitig und die Geschichte kennt, desto mehr kann man natürlich auch improvisieren.

Nach jedem Abenteuer wurde dieses für die anderen Erzähler zusammengefasst, damit diese wussten was passiert war und Fragen dazu stellen konnten. Trotzdem weiss man natürlich viele Details aus den Abenteuer nicht. Gerade neuen Locations oder NSCs hatten das Potential einen als Erzähler in Verlegenheit zu bringen. Hier haben wir die Spieler eingebunden und diese dann die Location oder den NSC beschreiben lassen, so konnten die Spieler einen aktiveren Part in der Kampagne übernehmen. Eine weitere Entlastung der Erzähler und eine Beteiligung der Spieler, was ein schöner Effekt war. Manche Spieler fassten die Abenteuer auch aus ihre Sicht zusammen, was uns wieder Arbeit sparte und einen Einblick in deren Wissensstand vermittelte. Wir haben versucht den Spielern die Möglichkeit zu geben sich aktiv zu beteiligen. So entstanden diverse Zeitungen (etwa 12 Stück) mit Artikeln zu aktuellen Ereignissen, was grade für Neueinsteiger eine gute Orientierung war. Auch andere ausführliche Berichte der Medien fanden ihren Weg in das Forum.

Die Beteiligung der einzelnen Personen war natürlich

unterschiedlich, manche haben sehr viel gemacht, andere weniger, aber das ist sicherlich immer so.

Ein wichtiger Punkt ist sicherlich, dass das Spielen nur Sinn gemacht hat, wenn man auch regelmäßig das Forum besuchen konnte. Darüber gab es einige Unstimmigkeiten, aber darauf war das Konzept der Kampagne angelegt, wer einfach nur so Shadowrun spielen wollte war falsch.

Für uns bleiben am Ende ein paar Sachen stehen: Es war das coolste Rollenspiel was wir als Erzähler bisher erzählt habe. Eine spannende Geschichte, die über viele Abenteuer ausgerollt wurde, aber auch zum Ende gekommen ist. Die Ergänzung durch die anderen Erzähler waren uns sehr willkommen, so konnte man die eigenen Unzulänglichkeiten ausgleichen und sich gegenseitig ergänzen. Die Vorgeschichten und die Tiefe der Charaktere wurden nicht so stark wie sonst in einer Spielrunde beleuchtet. Die Charaktere sind mehr im Rahmen der Kampagne gefestigte Personen geworden und haben sich durch ihre Taten definiert. Man war was man getan hatte, und nicht was in der Geschichte stand. Es war toll und wir denken Ideen für eine neue Kampagne werden kommen.... (Holly, Nimer & Rainer)

Ein kurzer Bericht, wie es Yvonne und mir (Dani) auf dem Lindencon ging...

Leipzig liegt nur ca. fünf Zugstunden von Stuttgart weg (wenn man keine Verspätung hat), nah genug, um Yvonne und Daniela vom Nexus Stuttgart auf eine Dienstreise zum Lindencon zu schicken (erstattet wurde trotzdem nichts). Natürlich nur zur Fortbildungszwecken, denn wir haben erst einen Wohlfühl-Con organisiert, die Leipziger sind dieses Jahr schon bei Nummer drei! Neben der harten Arbeit (Networking, Experiencing, Synergying und Tombola-Abgreifung) hatten wir allerdings auch viel Spaß.

Die Location war wunderhübsch, ein Jugendhaus mit verwunschenem Garten, in dem mehrere Zelte standen: drei große für jeweils bis zu vier Spielrunden, ein Workshop-Zelt, eine Taverne und ein Teezelt, sowie ein eigenes Zelt vom Thyria-Promoteam.

Am Lagerfeuerplatz las Freitag Abend sehr stimmungsvoll Christian von Aster aus seinen Werken, während Boris Koch am Samstag eines der großen Spielrundenzelte füllte.

Aber nicht nur das Rahmenprogramm war erlesen: Yvonne spielte die vom Cthulhu-Promoteam (= Willi) angebotene Runde und an sich nettes Cyberpunk mit klassischen Shadowrunnern ("THE

SHADOW!!!"). Unter fähiger Anleitung von Carsten baute sie ihren ersten Pomph-LARP-Krummdolch (den wir auf dem Rückweg auch problemlos durch die Sicherheitschecks der Deutschen Bahn gebracht haben).

Daniela begann mit der üblichen Engel-Verführungsrunde, ruhte sich dann beim spielleiterlosen "Captain Given and the world of tomorrow" ein

wenig aus, um dann mit voller Macht unter blutrrrrroten Segeln den nun flügge geworrddenen Engeln das Weltbild zu zerrrrrstörrren.

Sonntag verbrachten wir mit Networking, Singing und Besungenwerding am nun erloschenen Lagerfeuer.

Von dem weiteren fleißigen Promoteams von DSA in roten T-Shirts und Arcane-Codex bekamen wir durch unser volles Programm leider nicht viel mit.

Als Fazit können wir sagen: wir haben viel gelernt über tolle Atmosphäre, improvisierte Con-Tassen und wie viel Küche man mit ein bisschen Holzkohle machen kann.

Für die Orga haben wir eigentlich nur einen Kritikpunkt: es wurde versäumt, einen Wetter-Schamanen zu verdingen, was Samstag Nacht beinahe dazu geführt hätte, dass die Thyrianer den Hang herunter gespült wurden! Falk: "Es ist so gemein: ihr nennt euren Con Die Wolke und wir kriegen den Regen!" (Daniela Nicklas & Yvonne Joseph)