



Infoblatt Mai 2003



Nexus e.V. - Postfach 411122 - 12121 Berlin

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 30. April 2003

Das Vorwort

In letzter Sekunde trafen noch einige Artikel ein, sodass das Infoblatt noch auf seinen Normalumfang von vier Seiten angewachsen ist.

Einmal wären da die wichtigen Ankündigungen des Vorstands. Besonders den Termin der außerordentlichen MV sollte man sich im Kalender vormerken.

Dann habe ich endlich mal wieder eine Rollenspielbeschreibung zugeschickt bekommen, die nicht von mir oder einem Vorstandsmitglied kommt. Es handelt sich dabei um Hârn, einem mittelalterlichen Rollenspiel.

Für alle, die Lust auf Rollenspiel haben, aber sich nicht monatelang mit Kampagnen rumschlagen wollen, werden jeden vierten Sonntag im Monat One-Shot-Abenteuer auf dem Nexus-Con angeboten(s.u.).

Desweiteren trieb sich das Projekt Odyssee auf dem Con Hannover spielt! herum und Raoul schrieb, wie immer, einen Nachbericht dazu.

Meine alte Mailadresse steht zwar immernoch zur Verfügung, allerdings habe ich jetzt auch meine eMail-Adresse von der nexus-berlin.de-Domain eingerichtet und bin deswegen ab sofort und wie es auch auf der Homepage steht unter folgender Adresse erreichbar:

infoblatt@nexus-berlin.de

Malte Dik

Neues vom Vorstand

Ankündigung

Liebe Mitglieder, da wir vom Finanzamt einen netten Brief bekommen haben, der uns dringend Satzungsänderungen "vorschlägt", möchten wir euch schon einmal darauf hinweisen, dass es am 27. Juli eine außerordentliche Mitgliederversammlung geben wird.

Genauere Informationen werden wir Euch im nächsten Infoblatt mitteilen, damit ihr schon vorher die Möglichkeit habt, die Tagesordnung zu ergänzen und euch eine Meinung zu bilden.

Archiv-Aktion

Da unser Archiv inzwischen sehr große Ausmaße angenommen hat, haben wir beschlossen, uns von den Romanen zu trennen. Da es sich um Vereinseigentum handelt, wollen wir euch die Möglichkeit geben, die Bücher, die euch interessieren kostenlos mitzunehmen.

Die restlichen Bücher werden wir dann versteigern oder an UFO verkaufen, um mit dem Erlös dann die Auswahl an Rollenspielregelwerken zu verbessern. Für die Büchermitnahme stehen zwei Termine zur Verfügung: je das Mitgliedertreffen im Mai und Juni.

Nexus-Frühstück und Brettspieltag

Wir möchten euch darauf hinweisen, dass am 11. Mai wieder das Nexus-Frühstück mit Brettspieltag ist. Bitte meldet euch für Brötchen bei 1.vorsitzender@nexus-berlin.de oder unter der Telefonnummer 785 68 04 an.

Wir freuen uns, dass sich das Frühstück schon jetzt so großer Resonanz erfreut. Bitte denkt daran, dass jeder etwas beisteuern soll.

Mittelalterfest

Am 15. Juni veranstaltet das JFH „Die Burg“ wieder das alljährliche Mittelalterfest. Wir wurden wieder um Hilfe gebeten. Es wäre nett, wenn diejenigen von euch, die nicht zum Nord-Con fahren, sich dafür Zeit nehmen würden.

Je mehr Helfer wir haben, desto weniger bleibt für den Einzelnen zu tun. Genauere Informationen im nächsten Infoblatt.

Projektgruppen

Wir würden uns wünschen, wenn die Projektgruppen, sobald sie interessante Aktionen vorhaben oder über Ergebnisse berichten können, auch auf das Infoblatt als Medium zurückgreifen würden, um die Nexus-Mitglieder/innen darüber zu informieren.

Aber nicht nur das, auch regelmäßige Treffen bitten wir euch, hier zu veröffentlichen, denn so haben andere Interessierte die Möglichkeit, zuzustoßen und wir sollten diese Chance nicht ungenutzt lassen. Klar, dass man nicht jeden Monat mit einem neuen Artikel aufwarten kann, da manche Dinge viel langfristiger geplant werden, doch sollte ab und zu ein Stand der Dinge veröffentlicht werden.

Vielen Dank.

Der Vorstand

PG Internet

Das neue Forum

Wie alle, die regelmäßig unsere Webseite besuchen, festgestellt haben, gibt es seit kurzem ein neues Forum das auf phpBB basiert. Nach längeren Diskussionen haben wir uns aus folgenden Gründen dafür entschlossen:

- Es erhöht die Übersichtlichkeit, wenn man nicht alle Beiträge auf einer Seite hat, sondern thematisch geordnet nur nach dem schauen kann, was eine/n interessiert.
- Wenn man sich als User/in registriert, hat man viele Möglichkeiten, spezielle Funktionen wahrzunehmen, die man aber meist auch ausschalten kann.
- Es bietet die Möglichkeit interne Forumsbereiche zu erstellen, die nur bestimmten Personen zugänglich sind, z.B. für Vereinsmitglieder, etc.

Momentan wird noch an einer einfachen, leicht zu überschauenden Struktur der einzelnen Boards gearbeitet, Überschriften müssen zum Teil noch deutlicher formuliert werden, die Prioritäten des Forums ausgelotet werden. Wir hoffen, dass es bald noch viel mehr registrierte User/innen geben wird, sodass mehr Leben ins Forum kommt und es mehr genutzt wird.

Die PG Internet trifft sich jeden 2. Montag im Monat.

PG Internet

Rollenspiele kurz vorgestellt

Hårn besteht aus Hårnmaster und Hårnworld. Hårnmaster ist ein Regelsystem, mittlerweile in der dritten Edition und Hårnworld ist eine Fantasyspielwelt, die zwar langsam, aber kontinuierlich wächst. Beides gibt es seit ca. 1984. Fast die gesamte Publikationspalette ist ausschließlich englisch, es gibt nur wenige offiziell ins Deutsche übersetzte Teile.

Hårnmaster ist ein klassisches System, in dem mit einem Prozentwurf gegen prozentuale Fähigkeiten gewürfelt wird, um zu sehen, ob eine Aktion gelingt. Bemerkenswert sind die kritischen Erfolge/Mißerfolge. Wenn ein Wurf auf 5 oder 0 endet, ist das Ergebnis ein kritisches – je nach dem ein kritischer Erfolg oder eben ein kritischer Mißerfolg. Ansonsten gibt es Fähigkeiten, wie Stärke oder Intelligenz, im Bereich von 3-18. Ziemlich klassisch. Ebenfalls bemerkenswert ist das Kampfsystem, dass auf Hitpoints oder dergleichen verzichtet. Wunden werden nur als Abzüge auf Würfe gehandhabt und je mehr Wunden man hat, desto leichter ist es, ohnmächtig zu werden oder vor Erschöpfung aufgeben zu müssen. (Natürlich gibt es auch den tödlichen Treffer.) Auch sehr mittelalterlich erscheint das Heilsystem - Wunden können noch nach Tagen infizieren und eine tödliche Bedrohung darstellen.

Alles in allem passt sich das System sehr geschmeidig einer mittelalterlichen Welt ohne viel Magie an. Heroische Elemente sind zwar möglich aber nicht die Norm. Leute, die Probleme mit mäßig komplizierten Regeln haben, sollten eher die Finger davon lassen.

Hårnworld beschreibt im wesentlichen eine Insel von vielleicht der doppelten Größe Englands mit einem Entwicklungsstand des 11. Jahrhunderts. Es gibt aber auch viele

Abwandlungen im Detail. Magie ist präsent, wenn auch unterschwellig, und die Religion hat einen Pantheon aus einer Handvoll Göttern.

Das Ganze ist sehr konsistent und ist mit viel Liebe zum Detail entwickelt. Das geht teilweise so weit, daß die Bauern eines Dorfes mit Ackergröße einzeln aufgelistet werden. Es gibt nicht sonderlich viel Veröffentlichungen und in letzter Zeit hatten neue Zuschnitte der ursprünglichen Module bei den alten Hasen zu Irritationen geführt. Für Neueinsteiger sollte das aber egal sein.

Wer die klassische Fantasy mit bunter Magie und schimmernden Waffen liebt, hat vielleicht nicht so viel Spaß – die Welt ist eher etwas für Realisten, denen aber ein normales Geschichtsbuch doch zu trocken ist und andererseits zu wenig Spielmaterial bereitstellt.

Michael Jung

Hannover Spielt!

Der Jubiläumscon, der 10te, sollte ein besonderer Con werden. Trotz der Mühe der Veranstalter, stand alles unter einen schlechten Stern. Der ursprüngliche Veranstaltungsort musste kurz vor der Veranstaltung gewechselt werden. Der neue Ort hieß dann: Freie Waldorfschule am Maschsee!

Begrüßt wurden wir daher von einer redseligen Lehrerin die einen Gesprächskreis auf dem Hof führte. Nach erfolgreicher „sofortiger Flucht“ Probe probierten wir eine hannoveranische Spezialität: warme Pfannkuchen mit Fleisch.

Der Con selbst verlief daher etwas chaotisch, niemand wusste so genau etwas, Toilettenpapier und abschließbare Kabinen waren rar, sprich: ein ziemliches Durcheinander. Dazu kam, dass die Schule sehr unübersichtlich war, und sich deshalb alles verlief. Der „normale“ Besucher wird den Con daher vielleicht nicht so positiv einschätzen, das allein heißt aber noch nichts.

Das Programm selbst war umfangreich, nach Veranstalterangaben waren über 70 Spielleiter am Start, besonders am Sonabend gab es viele Runden. Gerade die Seminare waren interessant, hier wurde einiges spannendes geboten, doch so richtig wurden diese (wirklich guten) Seminare wohl nicht von den Gästen angenommen.

Ach ja, für DSAler gab es noch ein Leckerlie: Die halbe DSA Redaktion war anwesend, das

gefällt! Die Zeichnerin Sabine Weiss zeichnete und signierte während des ganzen Cons für die Anwesenden, hat mir sehr gut gefallen.

Und: Es gab besonders gute Freie Rollenspiele! Damen und Herren in adretten blauen Shirts sprachen engagiert mit Gästen und organisierten gute Runden für diese. Ein echter Highlight ;-).

Resümee: Mir hat der Con wirklich gut gefallen, obwohl alles wie in Berlin aussah, wurde mir doch mehr geboten. Der Con war etwas größer, dadurch vielfältiger und: Thomas Römer kommt eben leider nicht in die Burg.

Ach ja: Die Throphäe des Cons (das H-Trikot mit der Nummer 10) ging als Kriegsbeute nach Berlin, Nimer ersteigerte es.

Raoul Langner

Mailinglistauszüge

Diesen Monat wurde primär über den Nexus-Con am 13.4. geschrieben.

Anscheinend war er sehr gut besucht und auch das Frühstück hat großen Anklang gefunden. Raoul ist auch diesmal seinem Ruf treugeblieben und hat einen Nachbericht geschrieben.

Malte Dik

One-Shots auf den Nexus-Cons

Hallo Allerseits,

wie dem einem oder der anderen aufgefallen sein mag, hat sich der Nexus-Con (jeweils am vierten Sonntag eines Monats) neben dem Mitgliedertreffen zu einem Ort von Kampagnen entwickelt.

Einerseits finden wir es positiv, dass sich Rollenspieler zusammenfinden, andererseits führen fortlaufende Kampagnen zur Verarmung des Angebots. Insbesondere wenn Kampagnen über Jahre hinweg gehen, wird es nahezu unmöglich, als Neueinsteiger eine Runde zu finden oder einfach aus Lust und Laune einmalig am Sonntag eine Runde zu spielen.

Wir wollen noch einmal darauf hinweisen, dass dieser Termin primär für sogenannte One-Shots gedacht ist. Wenn es so funktioniert wie wir uns das denken, dann sollen sich Mitglieder spontan zusammenfinden oder sich über das Forum für ein einmaliges Abenteuer verabreden.

Man kann Systeme spielen, die man schon immer kennen lernen wollte oder schon lange nicht mehr gespielt hat. Als Spielleiter kann man

diesen Termin auch nutzen, um Abenteuer für den BurgCon, die Odyssee oder andere Cons zu testen.

Wir würden uns sehr freuen, wieder mehr von unseren Mitgliedern auf dem Nexus-Con begrüßen zu dürfen.

Euer Vorstand

Die One-Shot-Runden im Mai

Degeneration

Auf dem Nexus-Con am 25.5. ab 15 Uhr gibt es eine One-Shot Degeneration Runde.

Charaktere sind vorbereitet, es gibt eine Einführung in die Welt, die nötigen Regeln werden in 30 Minuten erklärt und danach wird sofort losgespielt.

Degeneration ist eine Endzeitwelt mit dem Schwerpunkt Deutschland, wo wir auch spielen werden. Mehr Informationen zu Degeneration auf der Projekt Odyssee Homepage unter:

<http://www.projekt-odyssee.de>

Degeneration: Justitian, die Stadt des Gesetzes

Aus Liqua seid ihr vor 3 Tagen aufgebrochen, durch das versiechte Flußbett. Der Winter geht und einige wenige Moose und Flechten beginnen zu sprießen. Die letzten Tage der Reise waren nicht sehr ereignisreich, den ganzen Tag zu beiden Seiten die Steile Abbruchkante des Flußbettes, und dahinter verschiedene Ruinen der Alten.

Es dämmt, ihr seid noch 30 Minuten Fußmarsch von Justitian entfernt, als plötzlich mit schrecklichem Geheul 2 Mulwaris aus den Ruinen hervorbrennen und euch angreifen...

Nimer Yusef

Noir - Kurzbeschreibung

Noir ist ein klassisches Storytelling-Rollenspiel, dessen Welt vom Stil ungefähr unseren 20er Jahren des vorigen Jahrhunderts entspricht. Es geht also um Straßengangster, die Mafia, Alkoholschmuggel und ihre Widersacher, wie die Polizei oder den trinkenden Privatdetektiv.

Das System ist sehr spielbezogen und einfach gehalten(ähnlich StarWars D6), wobei man aber recht flexibel eigene Ideen umsetzen kann.

Einen umfassenderen Überblick bekommt ihr im nächsten Infoblatt(Juni).

Malte Dik

Noir auf dem Nexus-Con

Wer das System näher kennen lernen will, hat ab dem 2. Nexus-Con im Mai dazu Gelegenheit.

Ich werde eine neue, ständige Noir-Runde anbieten. Es wird sich um eine Serie von Abenteuern handeln, die jeweils einen, maximal zwei Nachmittage dauern. Es wird möglich sein, von Runde zu Runde ein- und aus zu steigen.

Jakob Zankl

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

5.5.: Nexus-Stammtisch im M-I
11.5.: Nexus-Frühstück und -Brettspieltag
25.5.: Nexus-MT und -Con

2.6.: Nexus-Stammtisch im M-I
8.6.: Nexus-Frühstück und -Brettspieltag
14.-15.6.: **NordCon**
15.6.: Mittelalterfest der JFH „Die Burg“(s.o.)
22.6.: Nexus-MT und -Con