Infoblatt September 2003

Nexus e.V. - Postfach 411122 - 12121 Berlin

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 2. September 2003

Das Vorwort

Nach einer erfolgreich bestandenen Odyssee findet sich dazu natürlich auch ein Artikel in diesem Infoblatt, der denen, die nicht kommen konnten, hoffentlich ein bisschen die Schmerzen lindern kann.

Dann gibt es einen sehr ausführlichen Artikel zu White Wolfs Science-Fiction-System „Trinity“.

Und auch die üblichen Neuigkeiten rund um den Verein kommen nicht zu kurz.

Wenn ihr dem noch etwas hinzuzufügen habt und allen Mitgliedern etwas mitteilen wollt, dann schickt mir eine Mail bis zum 1. Oktober an die übliche Adresse.

infoblatt@nexus-berlin.de

Malte Dik

Neues vom Vorstand

Angebot von Beutelsend

Auf der Mitgliederversammlung wurde bereits darüber informiert. Es wurde allerdings der Beschluss gefasst, die Mitglieder gesondert im IB über folgendes zu informieren:

Beutelsend bittet Nexus, Spielleiter für diese Veranstaltungen bereit zu stellen. Dafür haben wir die Möglichkeit, für den Verein in den Runden zu werben und direkt neue Rollenspieler, also quasi den Nachwuchs, zu erreichen.

Natürlich wird Beutelsend jedem Spielleiter eine Aufwandsentschädigung zukommen lassen, dessen Art und Höhe wir jedoch nicht kennen. Interessierte Spielleiter können sich beim Vorstand melden und dann alles weitere mit Beutelsend direkt ausmachen. Nexus versteht sich dabei ausschließlich als Vermittler.

Es ist zunächst eine Probezeit von drei Monaten angedacht. In dieser Zeit soll die Nachfrage und das Angebot getestet werden. Für diese Zeit haben sich bereits Spielleiter auf der Mitgliederversammlung gefunden.

Zudem soll an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen werden, dass Nexus seine Neutralität wahren will. Sollte die gefundene Regelung sich nicht bewähren, wird sich Nexus aus diesem Verhältnis zurückziehen.

Interessengemeinschaft Berliner Spielevereine

Am Sonntag dem 24. August 2003 hat sich die Interessengemeinschaft Berliner Spielevereine gegründet. Wie bereits auf dem Mitgliedertreffen am selben Tag bekannt gegeben, war Nexus auch vertreten.

Weitere Gründungsmitglieder sind UniPlay e.V., die Mondschwingengilde e.V., Fraternitas Corvorum e.V. und Uwe Weise (Leiter der JFH Heckerdamm und Halemweg).

Zunächst vereinbarte Ziele der IG sind:

- Terminabsprache für Veranstaltungen:
Ziel ist es parallele Termine der Vereine die eine Konkurrenzsituation ergeben könnten, zu verhindern.

- Publizieren des allgemeinen Angebots:
Nicht nur nach innen, zwischen den Vereinen, sondern vor allem nach außen. Ziel ist es eine positive Grundstimmung und Aufklärung in der Gesellschaft zum Thema Rollenspiel zu ermöglichen.

- Gegenseitige Unterstützung:
Ziel ist es innerhalb der unterschiedlichen Vereine über die Aktionen der anderen Vereine zu informieren. Uwe Weise (Gastgeber) hatte angeboten die öffentlichen Verteiler zu nutzen.

- Jugendarbeit:
Jugendlichen/Kindern soll zum einen die Welt des Spielens wieder eröffnet werden, andererseits soll ihnen Rollenspiel als Hobby näher gebracht werden.

Weitere Treffen wurde vereinbart.

Neuer Schriftführer

Da vor kurzer Zeit unser bestehender Schriftführer aus persönlichen Gründen den Vorstand verließ mussten wir den Posten des Schriftwarts kommissarisch neu besetzen.

Bereits auf dem Mitgliedertreffen von Juli meldete sich Uwe Tillmanns aus freien Stücken für diesen Posten an. Das einzige Problem:
Er war zu dieser Zeit noch kein Mitglied.

Das hat sich inzwischen geändert und er hat sich heute beim Mitgliedertreffen vorgestellt. Da es auch von der anwesenden Mitgliedschaft keine Bedenken gab, wurde Uwe nun zu unserem neuesten Vorstandsmitglied.

Herzlich Willkommen im Vorstand!

Der Vorstand

Odyssee 2003 - Nachbericht

Die "etwas andere Convention" war die Odyssee dieses Jahr gleich zweimal etwas außergewöhnliches, denn neben den überwiegenden Autorensystemen gab es gleich zwei Veranstaltungsorte. Deshalb konnte man schon Freitagabend die Location "Das Haus der Jugend Albert Schweitzer" in Augenschein nehmen und sich in die ersten Spielrunden setzen.

Für einen Con wie die Odyssee ist es aufgrund der Größe passender als die Burg, da durch einen großen Saal und Hof, mehrere mittelgroße Räume und kleine Räume (z.B. für Workshops), die alle mit Bezug zum Thema benannt wurden, nicht so eine Gedränge wie auf den letzten, von Nexus veranstalteten, Conventions entsteht und es allgemein leiser ist.

Leider war das Haus der Jugend kurzfristig am Sonntag nicht mehr frei, sodass an diesem Tag das Nebengebäude der Burg verwendet wurde. Da sich die Besuchermassen, wie üblich, auf den Samstag konzentrierten, war das raumtechnisch kein allzu großes Problem.

Der Freitag war sehr ruhig, wenngleich mehr Besucher kamen als manche wegen der Kurzfristigkeit annahmen, und man konnte sich mit den ersten neuen Gesichtern in- und außerhalb der Spielrunden vertraut machen.

Samstagmorgen waren es dann schon deutlich mehr Besucher, die die Hallen fluteten und es war gar nicht mehr so leicht eine Runde seiner Wahl zu besetzen. Die Highlights dieses Tages waren der Film "Out of Ego" und die Tombola. "Out of Ego" ist ein Dokumentationsfilm eines Rollenspielers über seinesgleichen.

Sonntag ging es dann direkt in der Burg weiter. Auch Durchspieler konnten leicht in 10 Minuten mit dem Bus dorthin wechseln. In der Pause wurden dann einige Regelwerke und Bücher auf der Versteigerung dargeboten.

Neben vielen Projekt-Odyssee-Autoren, die ihre Systeme in Runden oder am PrO-Stand vorgestellt haben, war noch der Verlag "Disaster Machine Productions" erschienen, um das zur Spielemesse als Übersetzung auf den Markt gekommene Rollenspiel "Der letzte Exodus" vorzustellen und für das kommende "InSpectres" Testrunden anzubieten. Beides Rollenspiele, die sehr innovativ und variabel sind.

Außerdem gab es wieder einen Feuertopf, nicht ganz so scharf und suppig wie die letzten, da noch eine Menge Reis hineingekocht wurde.

Am Samstag wurden auf dem Hof auch Würstchen gegrillt.
Ich fand diese Odyssee, wie alle zuvor auch, sehr schön, was denke ich auch durch das breite Spektrum an Systemen und Workshops kam. Es gab also wesentlich mehr Gesprächsstoff, als wenn man sich das zehnte Mal über Details im D&D-Regelwerk unterhält.

Wer mehr über die Odysse lesen möchte, kann sich im Vereins-Forum noch zahlreiche andere Nachberichte durchlesen.
www.nexus-berlin.de/forum

Malte Dik

PG Internet

Die Projektgruppe Internet hat im vergangenen Monat die ersten durch die Umstellung auf das CM Systems entstandenen Kinderkrankheiten aus dem Weg geräumt.

Auf einigen Browsern unter Windows wurde die Seite nicht korrekt angezeigt. Das ist nach einer mehrstündigen Überarbeitung nun wieder behoben.

Die aktuellen Arbeiten und Vorhaben der PG Internet laufen in Richtung des Ausbaus der Webpräsenz.

Zum einen sollen bestehende Rubriken ausgebaut und weiter gefüllt werden (z.B. Links & Läden), zum anderen werden neue Rubriken entstehen, gerade für die Projektgruppen. Inzwischen haben sich bereits drei Personen gefunden, die Bereiche der Webpage über das CM System befüllen.

Timo Lemburg

PG -Projekt Odyssee

Die Odyssee ist geschafft. Auch wenn das PrO nicht direkt daran beteiligt war, so waren doch einige Autoren da. Insgesamt war die Odyssee nicht gerade zufriedenstellend aus der Sicht des PrO, etwas mehr Kommunikation untereinander wäre wünschenswert gewesen.

Auch wird gerade versucht das PrO neben der Planung für die Spielemesse organisatorisch auf neue Füße zu stellen und die Arbeit auf mehrere Schultern zu verteilen.

In der nächsten Zeit werden auch einige neue Berichte erscheinen, u.a. zum FeenCon und der letzten Spielemesse.

Raoul hat den Phantomwettbewerb von der Hspielt! online gestellt unter:
http://www.raoul-langner.de/images.html
Unbedingt ansehen!

Nimer Yusef

NuG – Auflösung

Am 15. August ist die Projektgruppe "Nexus' unendliche Geschichte" vom Projektleiter Gregor Heink aufgelöst worden.

Durch die Tatsache, dass nacheinander drei der Schreiber der aktuellen Geschichte ohne Angabe von Gründen einfach keinen Beitrag abgaben und somit nur noch drei aktive Schreiber (von ehemals beinahe zehn) in der Projektgruppe waren ist diese Maßnahme mehr als verständlich. Nexus verliert damit eine gute Idee, die Kreativität in den Verein brachte. Der Vorstand, der mit einem Mitglied ebenfalls an einer Geschichte schrieb, bedauert die Auflösung der PG und hofft, dass sich vielleicht jemand ein Beispiel an einer solchen Idee eine PG nimmt.

Timo Lemburg

Rollenspiele kurz vorgestellt

Aeon/Trinity (Limited Edition)

Storyteller goes Science-Fiction

Inzwischen heißt das Spiel Trinity, da M-TV wegen des Titels/Logos Aeon Beschwerde einreichte. Die Ähnlichkeit zu einer eigenen Zeichentrickserie sei zu groß. Seitdem heißt das Spiel nur noch Trinity. Rezensiert wurde die erste Edition.

Alles fing mit einigen Menschen an, die sich selbst die »Aberrants« (Irrläufer) nannten. Sie besaßen große psionische Kräfte, mit denen sie unvorstellbare Dinge erreichen konnten. So entdeckten sie beispielsweise das fünfte Element, das alle anderen Elemente zusammenhält: Psi. Die Aberrants sahen sich als Helfer der Menschheit, bis sie nach und nach ihren Verstand zu verlieren schienen: Die ehemaligen Helfer wurden zu brutalen und unmenschlichen Monstern.

Schon 50 Jahre nach dem Auftauchen der Aberrants erklärten ihnen die Vereinten Nationen den Krieg. Nach vielen zerstörten Städten, einer von den Psionikern übernommenen Mondbasis und einem komplett vernichteten globalen Informationsnetzwerk drohte China mit der Vernichtung der Erde, sollten die Aberrants ihre Aktivitäten nicht unverzüglich einstellen.

Kurz darauf verschwanden die einstigen Helfer der Menschheit mit der Drohung, zurückzukehren.

Während des Wiederaufbaues werden Menschen mit psionischem Potential einem Prozeß namens »Prometheus-Effekt« unterzogen, wodurch sie reelle Psi-Fähigkeiten erlangen und je nach Art der Fähigkeit in acht Gruppen unterteilt werden. Gleichzeitig hilft eine Gruppe namens »Aeon Trinity« nicht unerheblich beim Wiederaufbau der Erde und steht allen Regierungen mit Rat und Tat beiseite, auch mit Psionikern.

43 Jahre später, im Jahre 2120, kehren die Aberrants wieder – und die Menschheit hat nur eine Hoffnung: die Psioniker.

Diese kurze und nicht sonderlich akkurate Zusammenfassug der Hintergrundgeschichte von Aeon/Trinity soll verdeutlichen, wie finster die Zeiten im Jahre 2120 sind. In dieser Welt spielt man einen jener Menschen, die den Prometheus-Effekt durchlebt haben.

Die erste – komplett mehrfarbige – Hälfte der Regelwerkes wirkt wie ein Handbuch für neue Psioniker, eine Art Infobroschüre der »Aeon Trinity«. Man erfährt die Geschichte der Psi-Orden, der »Aeon Trinity« und der restlichen Erde.

Nach den ersten 150 Seiten findet der Leser einen zweiten Abschnitt, diesmal nur in schwarz/weiß. Erst hier beginnen die Regeln und spielrelevanten Details. Zuerst kommt das Regelsystem, eine leichte Abwandelung des Storyteller-Systems: Attribute und Fertigkeiten werden durch ausgefüllte Kreise (Dots) angezeigt. Die Anzahl der Dots entscheidet über die Anzahl der zu würfelnden zehnseitigen Würfel. Der Erfolgswert ist immer sieben, also ist jeder Würfel, der sieben oder mehr anzeigt, ein Erfolg. Je mehr Erfolge man erzielt, desto größer sind die Auswirkungen der entsprechenden Aktion.

Im zweiten Regelkapitel ist die Charaktererschaffung beschrieben, während Kapitel drei und vier die wichtigen Attribute und psionischen »Ausrichtungen« erklären und erläutern (z.B. Biokinese, Telepathie u.v.m.).

Nach dem obligatorischen Kapitel über das Drama (Kampfregeln und allgemeine Regeln für den Fertigkeiteneinsatz) folgt das Technologie-Kapitel. Hier findet der Spielleiter endlich (und erstmals) ein Arsenal an Waffen, Kleidung, Computern, Fahrzeugen und biotechnischen Geräten. Bei letzteren handelt es sich um psionisch aktivierte Lebewesen, die Funktionen von Waffen bis hin zu Fahrzeugen und Raumschiffen erfüllen. Als Abschluß findet sich noch ein Kapitel über den Stimmungsaufbau in der Spielrunde.

Insgesamt habe ich gemischte Gefühle bei diesem Rollenspiel. White Wolf versucht mit Aeon/Trinity den Großeinstieg in die Welt der Science Fiction-Rollenspiele. Einerseits hat es eine interessante Geschichte, ein gutes Regelwerk, sehr nette Ideen und ein gutes Layout, aber andererseits könnte diese Geschichte sehr leicht in ein DC Heroes-Rollenspiel abdriften. Doch bei dem Stab der Leute von White Wolf denke ich kaum, daß es dazu kommen wird. Die Art des Regelwerkes in Ringbuchbindung hat seine Vor- und Nachteile, ist allerdings recht gewöhnungsbedürftig.

Fazit: Meine abschließende Meinung:

Man sollte bei näherem Interesse einen Blick riskieren, und wenn einem die Artwork zusagt, so ist dieses Spiel auf alle Fälle kaufenswert, da die Illustrationen die Atmosphäre sehr gut wiedergeben.

Timo Lemburg

Shortcuts

Nexus-Newsletter

Auf der Webpage gibt es einen Newsletter, auf dem sich alle interessierten Personen, egal ob Mitglied oder Nicht-Mitglied, eintragen können.

In regelmäßigen Abständen werden hier die Vereins- und Webseiten-Neuigkeiten per Mail versandt. An- und Abmeldung sind unter

http://www.nexus-berlin.de/newsletter

möglich.

Mailinglistauszüge

Eine kleine Warnung wegen des am Anfang des Monats kursierenden Wurms Blaster/Lovsan, löste einen Sturm von gut 30 Gegenmails aus.

Einige mussten auch noch über den verschobenen Odyssee-Termin aufgeklärt werden.

Raoul hat auch einen Nachbericht geschrieben, war aber leider nicht sehr lange auf dem Con.

Malte Dik

Die One-Shot-Runden im August

HârnMaster - Third Edition

- Abenteuer: Death from Above
- Spieleranzahl: vier
- Charaktere: vorgegeben

(Magier, Priester, Söldner, Hirte - wer seinen eigenen Charakter machen will kann das beim Brettspieltag machen, aber bitte vorher bei mir anmelden. Übrigens ist ein eigener Charakter erstens kein Garant für die Teilnahme -Vor-Ort-Anmeldung zählt- an der Runde und zweites bleibt meine Charakter-"klassen"-auswahl vorgegeben)

- Dauer: Voraussichtlich ein bis maximal zwei Spieltermine
- Abenteuerbeschreibung:

Ihr habt die Gerüchte vernommen. Ein Werwolf soll sich in den Bergen an der Grenze zu Quarphor herumtreiben. Zwar glaubt ihr diesem Gerücht nicht so wirklich, aber trotzdem klagen mehrere Dörfer über verschwundene Schafe. In letzter Zeit sind sogar zwei Hirten spurlos verschwunden. Etwas seltsames liegt in der Luft, doch scheinbar könnt nur ihr es spüren. Daher wurdet ihr entsandt, das Ganze einmal zu untersuchen...

Timo Lemburg

Earthdawn

Das Dorf Dornfels vor einer Woche:

Als der Ghoul Brandak verwundete, war diesem klar, dass er nicht überleben würde. Das Gift lähmte ihn bereits, machte ihn schwach. Er musste dem Ältesten Nachricht geben...

In der „Goldenen Gans“, einer Taverne in Travar, jetzt:

„...und die Angriffe der Untoten werden immer schlimmer. Unser Schmied wurde von einem Ghoul angegriffen. Einem GHOUL ! Wir wissen nicht woher sie kommen, niemand traut sich weit aus dem Dorf. Werdet Ihr helfen ?!

Ich kann bis so 18:00.

Banbai San

Runden auf den Nexus-Cons

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

infoblatt@nexus-berlin.de

-Demiurgon: Sarlann(Dark Fantasy): voll
-jeden vierten Sonntag im Monat ein One-Shot(Hârnmaster 3rd Edition, Earthdawn)

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 matthias.mensing@nexus-berlin.de oder 404 52 98. 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

1.9.: Nexus-Stammtisch im M-I
14.9.: Nexus-Frühstück, -Brettspieltag und Treffen PrO
15.9.: Treffen PG-Internet
24.9.: Treffen PG-Demiurgon
28.9.: Nexus-Mitgliedertreffen und -Con

6.10.: Nexus-Stammtisch im M-I
12.10.: Nexus-Frühstück, -Brettspieltag und Treffen PrO
13.10.: Treffen PG-Internet
26.10.: Nexus-Mitgliedertreffen und -Con
29.10.: Treffen PG-Demiurgon