



# ib februar 2006



Nexus e.V. Postfach 41 11 22 12121 Berlin

E-Mailversion

Kontoinhaber: Nexus e.V.  
Berliner Bank, BLZ: 10020000,  
Kontonr.: 4521197300  
Der Jahresbeitrag beträgt € 25,-, immer am 1.1.

1. Vorsitzende: Eva Krapf,  
[eva.krapf@nexus-berlin.de](mailto:eva.krapf@nexus-berlin.de)

Redaktionsschluss des nächsten ib: 14. März

## Grußwort

Liebe Mitglieder,

Wir wünschen euch ein gesundes neues Jahr des Hundes. Noch dauern die Neujahrsfeierlichkeiten in den asiatischen Ländern an, auch wenn das neue Jahr schon seit einer Woche begrüßt ist. Hoffen wir, dass das neue Nexus-Jahr, das mit der Mitgliederversammlung am 10. März eingeläutet wird, auch unter einem glücklichen Stern steht.

Noch im „alten“ Jahr richtet unser kleiner Verein am 25. Februar die regionale Vorentscheidung der Deutschen Brettspielmeisterschaften aus, dafür danken wir Raoul, der das alles organisiert. Wenn ihr ihm helfen könnt, meldet euch direkt bei ihm.

Nach der MV dann der geliebte Burg-Con, unser 15. Leider leidet die Vorbereitung derzeit an zu viel Stress, wenn ihr Zeit habt, bitte meldet euch bei mir, Eva, damit ich euch kleine nette Aufgaben geben kann.

Und als neuer Ort für den Stammtisch hat sich das Syndikat in der Weisestraße jetzt gut etabliert. Wir freuen uns immer über euren Besuch, wegen der Öffnungszeiten jetzt allerdings erst ab 20:00.

Wir wünschen euch einen erholsamen Monat und hoffen ihr kommt zur MV! Das ist wichtig, damit wir beschlussfähig sind.

Der Nexus

## Termine

### Februar 2006:

12. 2., 12 Uhr:

Frühstück in der Burg, anschließend Brettspieltag. Anmelden für Brötchen bitte bei Eva.

26. 2.:

13:00 Mitgliedertreffen in der Burg, anschließend Nexus-Con

### März 2006:

6. 3., 20 Uhr:

Stammtisch im Syndikat  
Weisestr. 56, 12046 Berlin - Neukölln  
U-Bahn Boddinstraße

10. 3., 18 Uhr:

Aufbau Burg-Con in der Burg,  
**anschließend Mitgliederversammlung!!!**

11. 3. – 12. 3., ganztätig:

Burg-Con ([www.nexus-berlin.de/bc15](http://www.nexus-berlin.de/bc15))

26.3.:

13:00 Mitgliedertreffen in der Burg, anschließend Nexus-Con

## Beiträge sind fällig:

Es ist wieder soweit, das neue Jahr bringt auch die neue Beitragspflicht. Die Kontoverbindung steht oben rechts, (fast) jeder muss seinen Beitrag für 06 i.H.v. 25,- zahlen, mancher sogar auch noch für 2005. Es wäre mir eine große Hilfe, wenn ihr den Beitrag einfach überweisen würdet. Ansonsten auch gerne in bar auf einem Treffen. Wem jetzt auffallen sollte, dass er sich bei Nexus gar nicht mehr wohl fühlt, der kann mich ebenso ansprechen, dann finden wir eine Lösung. Vielen lieben Dank für Eure Mithilfe,

Raoul.

### **Einladung zur Mitgliederversammlung:**

Ein Jahr ist vorbei und es wird wieder ein neuer Vorstand gewählt. Daher laden wir Euch alle herzlich zu unserer Mitgliederversammlung ein. Eigentlich wollten wir ja schon im Januar wählen, nun ist es doch der Februar geworden. Um die Belange unseres Vereins zu Regeln treffen wir uns am **10. März 2006 ab 20:00** in der Burg. Damit ihr wisst was so ansteht, hier die Tagesordnung:

- I.) Begrüßung der Mitglieder durch die 1. Vorsitzende
- II.) Kassieren ausstehender Mitgliedsbeiträge
- III.) Feststellen der Beschlussfähigkeit
- IV.) Ergänzung der Tagesordnung
- V.) Bericht des Vorstands
- VI.) Bericht der Projektgruppen
- VII.) Entlastung des alten Vorstands
- VIII.) Wahl des neuen Vorstands
- IX) Sonstiges

Wir hoffen auf eine große Resonanz. Auch wenn man sonst ein eher passives Mitglied sein sollte, so sollte man sich an diesen einem Tag im Jahr doch mal ein Herz fassen und seine Funktion als Mitglied wahrnehmen. Wir wollen auch nochmal darauf hinweisen das nur Mitglieder stimmberechtigt sind, welche ihren Mitgliedsbeitrag spätestens vor der Wahl entrichtet haben.

Der Vorstand

---

### **vom Mitgliedertreffen:**

Viel besprochen haben wir nicht, hauptsächlich ging es um Burg-Con, Odyssee und das Brettspieltturnier.

Eva

---

### **Brettspieltturnier in der Burg.**

Am 25. Februar ab 12.00 (Start 13.00) bis ca. 18.00 Uhr veranstalten wir ein regionales Ausscheidungsturnier für das Herner Spielezentrum. Es werden in Teams 4 Spiele gespielt. Die besten qualifizieren sich für das Herner Turnier. Auf dem nächsten Nexus Con probieren wir die Spiele aus, um zu sehen was es da so gibt.

Mehr gibt es hier:

<http://www2.herne.de/spielezentrum/>

Ihr könnt entweder mitspielen oder helfen. Beides wäre mir recht, ruft oder mailt mich einfach an, wenn Ihr Fragen habt.

Raoul

### **Burg-Con vom 11.3. – 12. 3.**

Entgegen anderer Mutmaßungen und Gerüchte findet der Burg-Con statt! Bitte meldet euch auf der Webseite ([www.nexus-berlin.de/bc15](http://www.nexus-berlin.de/bc15)) dafür an, Spielrunden zu leiten oder meldet euch bei mir um zu helfen. Ein Plakat DIN A4 gibt es dort zum runterladen, Küchenhelfer, etc. organisiert Christian Noack, ruft ich einfach an. Danke.

Eva

---

### **Ankündigung „Wölkchen“ – vom 21. bis 23. April 2006 bei Heidelberg**

Nachdem der Termin für die Wolke (14. – 17. September 2006 wieder auf Schloss Ebersberg bei Stuttgart) fest stand, war klar, daß das viel zu lang hin ist. Wir wollen uns gerne früher sehen, um miteinander zu Spielen, Plaudern und Fachsimpeln. Deshalb bieten wir das Wölkchen an. Veranstaltungsort ist die Jugendherberge Dilsberg, schön gelegen am Neckar im Vierburgeneck nahe Heidelberg. Sie ist Teil der Stadtmauer der mittelalterlichen Feste mit integriertem Stadttor und hat zwei wunderschöne holzvertäfelte Aufenthaltsräume.

Es soll wieder ein ‚WohlfühlCon‘ werden – das heißt für Übernachtung und Essen ist gesorgt, und wir laden besonders nette Rollenspieler ein.

Der Preis für das ‚Wölkchen‘ sind 50.- Euro. Darin enthalten: 2 Übernachtungen, Bettwäsche, Frühstück und warmes Abendessen.

Jugendherberge bedeutet auch, daß es einen Küchendienst gibt und Nachtruhe ab 22.00 Uhr eingehalten werden muß, wir dürfen aber ruhig in den Aufenthaltsräumen weiter spielen.

Die Jugendherbergsausweise, von denen ich drei Yvonne Joseph geben werde, können noch von anderen Veranstaltern im Namen des Nexus e.V. bis Januar 2007 im In- und Ausland verwendet werden (also, unternimmt was, damit wir die

Gebühr für den Ausweis richtig ausnützen).

Anmeldung für das Wölkchen ist im Januar 2006 bei Katja ([katja.kornmacher@web.de](mailto:katja.kornmacher@web.de))

Viele Grüße aus Heidelberg !

P.S. Einige haben auf unsere erste Einladung etwas verwirrt reagiert, weil wir dort den 21.3. – 23.4. angegeben hatten. Das war natürlich Absicht. Wir wollten testen, wie viele sich für einen MonatsCon interessieren würden. Leider gab es nur eine positive Rückmeldung (danke, Duisi), daher legen wir dieses Projekt erst einmal auf Eis.

Katja

---

### Spielertypen nach Robin D. Laws

(übersetzt von Katja Kornmacher aus *Robin's Laws of Good Game Mastering*, erschienen 2002 bei Steve Jackson Games, 36 Seiten, ISBN 1-55634-629-8)

Leute spielen Rollenspiele aus einer Vielzahl von Gründen, aber die folgenden sieben Spielertypen scheinen am häufigsten vorzukommen. Es gibt aber durchaus auch viele Spieler, die man nicht in eine dieser Schubladen stecken kann. Und die meisten weisen Züge von mehr als einem Spielertypus auf. Zudem hat jeder von uns seine ganz individuellen Eigenarten, die wichtiger sind als die Spielerkategorien, die wir angehören.

Trotzdem kann es sehr nützlich für Spielereiter sein, seine Spieler den jeweiligen Typen zuzuordnen, damit er sich auf dieser Grundlage ein Spielkonzept überlegen kann.

Ganz unten findet ihr die URL zu einem Selbsttest (in englischer Sprache), damit ihr euch nach diesen Spielertypen grob einordnen könnt.

Der Machtspieler (Power Gamer) möchte seinen Charakter stärker, zäher, reicher machen, sowie die Attribute und Fähigkeiten steigern. Wie auch immer Erfolg im Regelsystem definiert sein mag – dieser Spieler will mehr davon. Er tendiert dazu, seinen Charakter als Abstraktum zu sehen, eine Ansammlung von Superkräften und darauf ausgerichtet, noch mehr Superkräfte zu erhalten. Er spielt sehr eng an den Regeln, wobei er speziell nach Lü-

cken und Knackpunkten sucht, die er für sich möglichst effizient ausnutzt.

Vom Spielleiter erwartet er die Möglichkeiten, hübsche neue Fähigkeiten oder Artefakte auf seinen Charakterbogen schreiben zu können.

Der Plätter (Butt-Kicker) will im Spiel Dampf ablassen, indem er sich (ganz altmodisch) der Zufügung von Körperverletzung widmet. Er sucht sich gerne einfache, kampfbereite Charaktere aus, gleichgültig ob er durch sie im Spiel Macht oder Erfolg erlangen kann. Nach einem langen Tag im Büro oder in der Schule möchte er nur, daß sein Charakter die Gegner in Grund und Boden stampfen kann und damit wieder einmal beweisen, daß er allen Herausforderern gewachsen ist. Spielregeln sind ihm eventuell dabei dienlich, aus seinem Charakter eine optimale Kampfmaschine zu machen. Sie können ihm auch gleichgültig sein, solange er nur auf etwas einprügeln darf. Er erwartet vom Spielleiter jede Menge Gelegenheiten, die oben erwähnte Zerstörung anzurichten und sich überlegen zu fühlen.

Der Taktiker (Tactician) ist möglicherweise ein Militärexperte, der am liebsten Lösungswege durch komplexe, realistische Probleme sucht, gewöhnlich auf einem Schlachtfeld. Er möchte, daß die Regeln (und die Interpretation des Spielleiters von ihnen) die Realität, so wie er sie kennt, widerspiegeln. Wenigstens sollten die Regeln eine in sich konsistente und logische Welt darstellen, in der seine Entscheidungen der Hauptfaktor ist, der Niederlage oder Sieg herbeiführt. Vielleicht sieht er Charakterspiel als eine Ablenkung an und wird ungehalten, wenn andere Spielercharaktere Dinge tun, die ihren Persönlichkeiten entsprechen aber taktisch unklug sind. Um den Taktiker im Spiel zufrieden zu stellen, sollte man ihm anspruchsvolle und logische Hindernisse in den Weg stellen, die sein Charakter überwinden muß.

Der Spezialist (Specialist) bevorzugt eine bestimmte Charakterklasse, die er bei jeder Kampagne und in jedem Hintergrund spielt. Der am häufigsten gewählte Charaktertyp der Spezialisten ist der Ninja. Andere mögen Ritter, Katzenmenschen,

Störenfriede, fliegende Charaktere oder sehnsüchtige Druidenmädchen, die viel Zeit in verwunschenen Lichtungen in Gesellschaft von Elfen und Einhörnern verbringen.

Der Spezialist möchte, daß die Spielregeln seine Lieblingscharakterklasse unterstützen, ansonsten sind sie ihm relativ gleichgültig. Ihn kann man als Spielleiter damit glücklich machen, indem man Szenen ins Spiel einbaut, in denen der Charakter die coolen Dinge tun kann, für die dieser Archetyp bekannt ist.

Für den Schauspieler (Method Actor) ist Rollenspiel die Möglichkeit, mehr über sich selbst zu erfahren. Er identifiziert sich stark mit dem Charakter den er spielt und kann durchaus der Ansicht sein, daß es wichtig für seine kreative Entfaltung ist, extrem unterschiedliche Persönlichkeiten darzustellen. Die Entscheidungen und Handlungen seines Charakters basieren auf dessen Psychologie und daher wird der Schauspieler sich dagegen wehren, diese Entscheidungen zu ändern, nur weil sie gegen Spielregeln verstoßen oder nicht zum Erreichen des Gruppenziels beitragen. Regeln sieht der Schauspieler bestenfalls als notwendiges Übel und bevorzugt Spielabende, bei denen gar nicht gewürfelt wird. Den Schauspieler unterhält man als Spielleiter am besten, indem man ihn in Situationen bringt, die seine Charakterzüge auf die Probe stellen oder vertiefen.

[Anmerkung zum Begriff ‚Method Actor‘: Er wurde in der Schauspielkunst von Konstantin Stanislawski (1863-1938) geprägt. Bei der damals definierten Technik steht die Rollenarbeit und –analyse im Mittelpunkt. Der Schauspieler studiert das Umfeld, die Biographie und das Innenleben der Figur, um dem Spiel Sinn, Folgerichtigkeit oder Widersprüchlichkeit zu verleihen. Dabei gibt es zwei Aspekte: der Prozess des Erlebens (Innen) und des Darstellens (Außen).]

Der Geschichtenerzähler (Storyteller) ist wie der Schauspieler mehr am Rollenspiel interessiert und weniger an Attributen und Erfahrungspunkten. Allerdings will er lieber Teil einer Geschichte sein, die sich eher wie ein Buch oder Film anfühlt und weniger mit einer strikten Identifikation mit sei-

nem Charakter zu tun hat. Er ist sofort kompromissbereit, um die Geschichte voran zu treiben und kann sich leicht langweilen, wenn das Spiel aufgrund einer längeren Planungsphase stagniert. Ihm bereitet es Vergnügen, wenn der Spielleiter neue Plotstränge entwickelt und die Handlung weiter voran bringt. So wie es ein guter Romanautor oder Filmregisseur tun würde.

Die Gelegenheitsspieler (Casual Gamer) werden häufig bei dieser Art Diskussionen vergessen, obwohl sie in fast jeder Spielrunde zu finden sind. Sie wollen selbst in kleinen Gruppen möglichst nicht im Rampenlicht stehen und sind meistens nur deswegen dabei, weil die übrigen Gruppenmitglieder sich für diese Freizeitaktivität entschieden haben. Obwohl sie im Spiel schwer zu fassen sind, können sie lebensnotwendig für das Weiterbestehen der Spielrunde sein. Im Spiel schließen sie die Lücken der Anforderungen an Fähigkeiten, die von den Charakteren verlangt werden und nur von einer größeren Anzahl Charaktertypen oder –klassen abgedeckt werden können. Eben weil sie nur aus sozialen Gründen dabei sind, erfüllen sie eine wichtige Funktion in der Gruppendynamik. Häufig sind sie die freundlichen, ausgleichenden Menschen, die die mehr bestimmenden Persönlichkeiten davon abhalten, sich gegenseitig zu bekriegen (innerhalb und außerhalb des Spiels). Der wichtigste Aspekt beim Gelegenheitsspieler ist, daß er unbedingt im Hintergrund bleiben will. Er möchte keine Regeln lernen oder ein Plotidee für seinen Charakter entwickeln oder bei einer intensiven Strategieplanung dabei sein. Als Spielleiter glaubst Du vielleicht, daß es schlimm ist, wenn er die meiste Zeit daneben sitzt und in deinen neuesten Comics herumblickt, aber – hey, das will er nun mal so.

Auf keinen Fall sollte der Gelegenheitspieler dazu gezwungen werden, sich tiefgründiger mit dem Spiel zu beschäftigen, als er dazu bereit ist. (Natürlich sollte sich ein Spielleiter schon fragen, ob er etwas falsch macht, wenn jeder in der Spielrunde nur da sitzt und Comics liest.)

Und hier findet ihr die URL für den oben erwähnten Selbstest. Viel Spaß!

[http://quizfarm.com/test.php?q\\_id=62192](http://quizfarm.com/test.php?q_id=62192)