

CHIP • TXT

Die Stimme des Cyberpunk



Information is the ammunition — Your mind is the target.
(Billy Idol, Cyberpunk)

CLUB-INTERNES

- CHIP•SPEAK S. 3–5
- Impressum S. 5
- Veranstaltungskalender S. 6–8
- Szene Schweiz S. 9–10
- Neue Mitglieder S. 11
- Regelwerk S. 12–13
- GV-Protokolle S. 14–16
- CHIP•HEADS Chronik S. 53

CYBER-CULTURE/ SCENE-CH

- CHIP•LEX S. 17 + 201
- MU DER FICKER S. 18–19
- Gang Special II S. 21–23
- Konzerner Special II S. 24–27
- BUCH•HEAD S. 28–29
- FILM•HEAD S. 30–32
- GAMES•HEAD S. 33–35
- Roaring Twenties I S. 36–39
- Roaring Twenties II S. 39–43
- Elron S. 44–45
- Werbung S. 45 / 10 / 60
- Kult der Ziege I S. 45–52
- Arkadien II S. 54–57
- Rollenspiel-Flash-Nacht S. 58

CHIP • SPEAK

23.11.2041

Schmitek schaut auf die Digitalanzeige. Die Erkenntnis, dass ausserhalb seiner Wohneinheit bereits die Sonne gegen den Smog kämpft, dringt langsam durch seine Gehirnwindungen. Auch dass sein Flüssigoutput dringend mal entlehrt sein müsste, kümmert ihn wenig. Vor ungefähr 6 Einheiten hat er die letzten 7 brisanten Daten erhalten und kann jetzt den CHIPtxt. 2456 pünktlich, drei Tage nach der Nr. 2455 in die Matrix entleeren.

Alles Zukunftsvisionen

...23.11.1997

Das kommt davon, wenn man sich zuoft mit Rollenspiel befasst und gerade das Nomaden II-Spiel hinter sich hat. Die Wahrheit ist, dass wir 3 Monate in Verzug sind, und ich mal wieder eine Menge Leute zusammenscheissen musste, damit das Teil erscheint. Nicht dass Ihr denkt, es handle sich hier um eine Lieblingsbeschäftigung von mir, aber in letzter Zeit erscheint mir das verbale Aufmischen von Leuten meine Hauptbeschäftigung in diesem Verein. Was mich vorallem nervt, ist, das dieser CHIPtxt seit Ende August druckfertig ist und solange verschlampt wurde, und ich deshalb gewisse Teile, wie eine umfangreiche Ankündigung für's Nomaden II oder das Vorwort raus-schmeissen, bzw. neu schreiben konnte.

Damit das nicht wieder passiert, und ich mich nicht dauernd bei den Leuten entschuldigen muss, welche einen knappen Abgabetermin auf den 31.7 hatten, haben wir beschlossen, wie es sich für auto-

nom denkende Individuen gehört, einen festen Zeitplan einzuführen, wobei ich wieder den Traumjob erhalten, den Bullen zu spielen und regelmässig die anderen zu 'überprüfen'. Jeder, der mich in nächster Zeit dumm deswegen anmacht, wird von der Abonnentenliste gestrichen!

Nun aber genug rumgemosert. Aus Erfahrung weiss ich langsam, dass sich solche Sachen im Vorwort gar nicht gut machen. Und dann die Leute mal wieder das Gefühl haben, der CHIPtxt stehe vor dem aus. Kommen wir zu den guten Nachrichten.

CHIP•txt

- Das alte Konzept des CHIPtxt bleibt bestehen, d.h. wir setzen alles daran ihn 4 mal pro Jahr in diesem Umfang zu produzieren. Material ist genügend vorhanden.
- Ein Novum in diesem CHIPtxt ist der umfangreiche Gamehead von Timo Hoffmann. Wir sind schon ganz schön auf die nächste Ausgabe gespannt.

Wir sind die Robin Hoods für die Versager, die Schläger, die Hässlichen, die Verrückten, die Besoffenen, der Perversen, der Faulen... (Hans, der sich selber essen wird, Masken)

Can't make a noise - Can't get no gear - Can't make no money - Can't get outta here
(The Clash, REMOTE CONTROL)

- Apropos nächste Ausgabe. Bei dieser handelt es sich in erster Linie um einen NOMADEN-SPECIAL mit folgenden Themen
 - Hintergrund über die Clans
 - Hintergrund über die Mächenschaften von Freistaat und NCH
 - Bericht zum Nomaden I
 - Bericht über Lasombra I und die restlichen Briefings
 - Bericht aus der Sicht Sulzers
 - Photos
 - Die geheimen Unterlagen
 - Erfahrungsberichte von Spieler
 - Auswertung aus Sicht der Spielleitung
- Ueber diesen grössten aller bisherigen CHIPHEADS-Anlässen werde ich jetzt noch kein Wort verlieren, da wir noch mit mitten in der Nachbearbeitung der ganzen Sache stecken. Ich hoffe aber, das es den Beteiligten Spass gemacht hat und bitte Euch, doch für den Special Kommentare oder Spielberichte abzugeben.
- Wir möchten den Rahmen des CHIptxt etwas verbreitern und werden von jetzt ab auch pro Ausgabe 1-2 Berichte über Fantasy-Liveadventure und Adressen etc. publizieren.

Vereinsinterna

Tja ja...ist nicht mehr meine Aufgabe, hier was reinzukritzeln, da meine Zeit als Vorstandsmitglied schon ein Weilchen vorüber ist. Da

wir allerdings nichts erhalten haben, erlaube ich mir, ein wenig aus der Combox zu schwatzen. Die drei Vorstandmitglieder treffen sich fast jeden Mittwoch bei mir und besprechen unter anderem die Vereinsangelegenheiten und im Bereich, Administration, Brief an Interessierte etc scheint sich schon einiges getan zu haben. In den Bereichen Internet (eine theoretische Bastion eines jeden CHIPHEADS) - Präsenz und Infocorner in den Läden wird noch gearbeitet. Die letzte GV verlief fast turbulent, doch mehr darüber im Protokoll.

Abonnieren:

1. Alle CHIPHEADS (Vereinsmitglieder) erhalten den CHIptxt kostenlos. Die anfallenden Kosten gehen zulassen des Vereinskontos.
2. Wenn jemand den CHIptxt abonnieren möchte, so zahlt bitte Fr. 10.- für ein Jahresabonnement, bzw. 4 Ausgaben welche Euch zugesandt werden mit dem Vermerk: CHIptxt auf folgendes Postkonto:

CHIPHEADS
8000 Zürich
60-586592-3

Verantwortung

Verantwortlich für die Zusammenstellung und Texte der Nr.3 (und nicht für den Bilderklau (böse, böse Zines!!!) sind Oliver, Saro, Elida, Noldi, Roman, Nic, Timo und

ich. MitarbeiterInnen sind auch weiterhin gesucht.

Ach ja, ganz wichtig: Der Inhalt widerspiegelt nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Vereines, sondern ist das Produkt der Persönlichkeitsspaltung des jeweiligen Verfassers.

CHIPHEADS – und alle sind Deine FreundInnen



Matthias Heer

ADRESSEN

Matthias Heer
Mattengasse 4, 8005 Zürich
Tel. 01-271 92 49 (Achtung, Telefonnummer war das letzte mal falsch!)

Oliver Hauri
Hardstrasse 72, 8004 Zürich
Tel. 01-491 41 92 (Achtung, neue Adresse, da umgezogen!)

Impressum

Redaktionsadresse: CHIP•HEADS, Postfach 114, 8027 Zürich
Redaktion: Matthias Heer, Mattengasse 4, 8005 Zürich Tel. 01-271 92 49
argain@bluewin.ch
Saro Pepe, Mattengasse 4, 8005 Zürich Tel. 01-271 92 49
Oliver Hauri, Hardstr. 72, 8004 Zürich, E-Mail: Hauri@lprolink.ch
Grafik: Oliver Hauri
Homepage: [Http://www.lugs.ch/~killer/chipheads](http://www.lugs.ch/~killer/chipheads)

Kopiert auf chlorarm gebleichtem Papier. In wenigen tausend Jahren biologisch abgebaut! Halbwertszeit: 50 000 Jahre. Vor Einnahme wird dringend gewarnt.

Wenn da eine kranke, gefährliche Sache ist, welche Du nicht machen kannst...es gibt immer jemand auf der Strasse der dafür bereit ist. (Mister X.)

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

It's so grey in London town - with a panda car - crawling around - Here it comes - Eleven o'clock - where can we go now? - The Clash

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

Es ist natürlich klar, dass dieser Veranstaltungskalender, auch wenn er bis in den Juni '98 reicht, noch keinesfalls vollständig ist. Er wird in jeder Ausgabe des CHIPtxt beigelegt und erweitert, bzw. korrigiert. Es sieht so aus, als würde im kommenden Frühjahr sogar noch einiges mehr abgehen, aber das ist bis jetzt alles noch ungewiss. Es würde uns auf jeden Fall freuen, wenn von Lesern die nicht bereits in die Planung der nächsten Spiele integriert sind, auch Spiele organisieren werden. Die nötige Strukturen sind ja vorhanden.

• Stammtisch

Mittwoch abends 18.00–19.00 (je nachdem länger) Er wird jeweils an der Mattengasse 4, 8005 Zürich, 01/271'92'49 durchgeführt und wird entweder zur Planung der Veranstaltungen verwendet oder einfach nur ein wenig rumzuhängen.

• Kino-Alarm

Ein Kinobesuch mit den CHIPHEADS ist immer ein Erlebnis (hat den Vorteil, dass man nicht miteinander quatschen muss:), besonders wenn die halbe Truppe in Verkleidung andüst. Wenn das nächste mal wieder ein SF-

Film auf dem Programm steht, werden wir einen Telephonalarm durchführen. Da sich so viele für den Alarm gemeldet haben, werden wir zwei Alarmreihen anführen. Falls Ihr Euch da einklinken wollt, so schreibt das bitte auf dem Anmeldebogen.

1. Klüngel

Saro Pepe
Roman Haug
Peter Keel
Michael Pflughard
Stefan Wegmann
Philipp Schröder
Noldi Bucher

2. Klüngel

Matthias Heer
Nadja Schüepp
Oliver Hauri
Christian Egg
Simon Wagner
Lucas Angele
Thomas Rom

•CHIPbar

Ein Ereignis, dass niemand verpassen sollte. Unser Alkoholmeister, Michi Pflughard, hat die anstrengende Aufgabe übernommen, alle paar Wochen die CHIPbar zu organisieren. Diese findet im Barzimmer an der Mattengasse statt und ist zum abhängen und jöggeln gedacht. Wäre natürlich toll, wenn ein paar von Euch mitsamt Verkleidung auftauchen würden. Da können wir über die alten Lives und neue Projekte, aber auch mal über was anderes quatschen. **Die Bar findet das erste Mal am 19. Dezember '97 ab 20.00 statt** (anschliessend geht's an's SKA-Konzert- hat nichts mit Grosskonzerten zu tun). CHIPHEADS erhalten darüber noch genauere Infos.

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

• 21.-22. März 1998 hypnOcOsmOs in Genf

(Fortsetzung des Requiems in Biel, siehe dazu CHIPtxt Nr.2) Hochachtungsvoll sind Sie vom Ministerium dazu eingeladen, am jährlichen Seminar in Genf für parapsychologische Vorfälle teilzunehmen. Übrigens wurde uns mitgeteilt, dass sie sich nach dem vermeintlich verschwundenem Beamten K. erkundigt haben. Es geht ihm gut und er lässt Ihnen ausrichten, dass sie sich nicht weiter um Ihn zu kümmern brauchen, da er im Moment viel zu tun habe. Das letzte Spiel in Biel war eine geniale Mischung aus Orwells '84 und Kafkas Prozess. Wir empfehlen allen, daran teilzunehmen, auch wenn es in Genf statt findet. Wir (DeutschschweizerInnen) werden als Gruppe am Spiel teilnehmen und sind zur Zeit noch dabei, auszuhandeln, welche Rollen wir übernehmen werden (siehe Szene CH)

• 18.-19. APRIL 1998 DARK ROLEPLAY-CONVENTION III

Da die Stimmung auch diese Jahr sehr gut war und ein allgemeiner Wunsch nach mehr Rollenspielconventions vorhanden ist, findet es auch dieses Jahr wieder statt. Wo das traditionelle Dark Roleplay-Convention durchgeführt wird wissen wir im Augenblick noch nicht.

• 21. Februar 1998 Nomaden III
INFOS IM AUGENBLICK NOCH TOP-SECRET – STOP
SPIEL IN KLEINEREM RAHMEN ALS II – STOP
WAS MACHT SULZER ? – STOP

• 1. März Gemeinderatswahlen

Ja, ja, theoretisch interessiert die meisten von Euch Politik einen Dreck und ihr seid der Meinung, dass solche Themen hier nichts zu suchen haben. Ich beuge mich meistens diesem Druck (siehe 1. Mai), doch hier geht es um etwas anderes. Unsere wachsende Gemeinschaft benötigt, wie jede wichtige Institution, einen Interessenvertreter. Wählt deshalb MICHAEL PFLEGHARD (Alternative Liste) in den Gemeinderat. , Wahlveranstaltungsdaten, Propagandamaterial, Siegesfeiertermine etc. werden CHIPHEADS-Mitgliedern separat zugesandt (wie wir das Problem lösen sollen, dass sich Michi im Kreis 11 (Affoltern, Seebach und Oerlikon hat aufstellen lassen, und deshalb von uns eigentlich niemand Wahlberechtigt ist, ist Sache des Vorstandes).

• 8. März 1998 CHIPHEADS GV Nr. 4

Ich hoffe auf jeden Fall, das vorher noch die Nr. 4 herauskommt. Aber man weiss ja nie. Was die Traktandenliste und die Zeit betrifft, so habe ich noch keine Ahnung, auf jeden Fall wird da ausgiebig der dritte Geburtstag gefeiert.

INFOCOMP-NEWS: Entäuschte Eltern ermorden Kinder in Belgien

Nach dem Bombenattentat auf das ehemalige CHIP • HEADS Hauptquartier an der Mattengasse 4 in Z. suchen wir noch beherzte Trümmerräger und -frauen zwecks Aufräumarbeiten.

Der Rest entspricht etwa dem letzten Mal. Folgende düstere Spielsysteme sind vorgesehen: Cthulhu, Vampire, Werewolf, Angelis, evt. In Nomine und Kult.

Wenn wir die Vorbereitungen seriös durchführen können, hoffen wir, Euch diesmal ein Novum präsentieren zu können. Nicht das bloss der Hintergrund für alle gleich sein wird, nein, mensch, vampirln, engel wird auch mitten im Spiel die Gruppe und den Spielleiter wechseln können und müssen.

Auch diesmal ist die Teilnehmerzahl auf 30 Leute beschränkt. Wir suchen aber auch noch SpielleiterInnen und/oder Mitorganisatoren.

• 1. Mai 1998 Schwarzer Block

Auch dieses Jahr sind wieder alle dabei, wenn es gemäss dem alten Muppet Show Slogan heisst... SCHWEINE IN DEN WELTALL! Wir treffen uns im A-Block. Uebernachtungsmöglichkeiten sind vorhanden oder werden von der Polizei gestellt.

• 17.-18. Mai 1998 VAMPIRE – Liveadventure mit dem Arbeitstitel: Im Limbus

Über dieses Spiel möchte ich noch nicht allzu viel verraten (wer jetzt den Verdacht hat, dass ich noch nicht so viel weiss, hat recht). Nur soviel: Das Spiel wird in der Umgebung von Zürich stattfinden und vom Hintergrund her an das Rollen-

spiel VAMPIRE angelehnt sein. Die MitspielerInnenzahl wird wohl auf 15 Leute beschränkt und das Datum ist noch nicht sehr fix. Dennoch lohnt es sich, uns frühzeitig Interesse zu signalisieren, um sich einen Platz zu sichern und damit wir auch das Spiel an die Teilnehmer anpassen können.

Anmeldeprozedere

- Das Anmeldeprozedere läuft so: Jedem CHIPTxt wir ein Anmeldebogen beiliegen, mit welchem Ihr Euch frühzeitig an eine Veranstaltung anmelden könnt.
- Für die Einzelnen Veranstaltungen wird Werbung in den Spielstätten aufgehängt, bzw. erscheint in anderen Zines.
- Mailings für einzelne Veranstaltungen (so, wie wir's bisher gemacht haben) erhalten nur noch CHIPHEADS.
- Wenn Ihr genauere Infos über eine Veranstaltung möchtet, so fragt bei der Redaktion nach, ansonsten erfolgen genauere Angaben nach der Anmeldung.

Kurzer Blick darauf, was ausserhalb unseres Vereines (was, dass gibt's?) so abgeht.

Szene - CH

Nach dem die Spielmesse St. Gallen (siehe auch Bericht) nicht mehr viel zu bieten hat, und das Pfingstcon auch nicht mehr durchgeführt wird, steht die offizielle Spielszene ziemlich schwach da. Es wird daher in nächster Zeit von verschiedener Seite Bemühungen geben, wieder was auf die Beine zu stellen. Eine Variante dafür wäre, je ein Jahr geschlossen, d.h. Szenenläden und Rollen- und Post- und Livedventureclubs zusammen, nach St. Gallen zu gehen, ein entsprechendes Konzept vorzulegen und auch einen eigenen Hallenteil zu erhalten und je das darauf folgende Jahr etwas im Rahmen eines Pfingstcons selbst zu organisieren. Interessenten sollten sich bitte bei uns, oder bei Beat Liechti melden.

Luzern

Sieht aus, als würde in nächster Zeit auf Initiative der Gnomon - Leute ein Verein aus der Taufe gehoben. Hoffentlich können wir im nächsten CHIPTxt mehr darüber berichten.

Tikonisches

1. Meister Habakuk und seine Mordbuben- und mädchen planen für den 20. Dezember das Kapitel 51 mit dem Namen 'VOR' in Tikon (Dietikon bei Zürich).

Mehr Informationen bei Meister Habakuk:

HABAKUKs Schreibstube
Bruhin, Hauptstrasse 9.
9053 Teufen

2. In der SCHWEIZER FAMILIE Nr. 45 findet Ihr einen 6 Seiten langen Bericht über Fantasy liverollenspiele der Tikonier. Der Bericht ist eher Mittelmässig bis schlecht (mehr ist von so einem Heft wohl auch nicht zu erwarten), wenn man bedenkt, wie viel Zeit sich die Journis genommen haben, und wie gut sie informiert worden sind. Gut hingegen sind die heroischen Photos. Grosser Wettbewerb: Finde die CHIPHEADS im Fantasy-Kostüm.

Elroner

Auch Augsburger Fantasy-Liverollenspieler rufen in einer sehr schön geschriebenen Einladung dazu auf die Karren zu bepacken, die Gäule zu satteln, die Segel zu setzen oder einfach nur die Stiefel zu schnüren, um auf schnellst getorkeltem Wege sich von Taverne zu Taverne Richtung Elron zu begeben um dort die legendärste von allen zu besuchen: Willow und Wellands Taverne zum torkelnden Eber. Dort soll wenigsten drei Tage und Nächte lang Samhain (über Weihnachten) gefeiert werden. Wer Interesse hat und mehr darüber erfahren möchte, soll sich bitte bei Roman Haug melden.

«Wir wollen alle Teil eines Stammes sein»
(Rosa Wölkchen, Ex-Caprezfamilie)

– Menschen wollen glücklich werden... – Mutanten sind es schon lange!
(Art Furunkel – Pressesprecher der Sulzerbrut)

Shadowrun

Im neue, zur Spielmesse in Essen herausgekommene, SHADWRUN-CH-Kampagne-Band, trifft mensch alte Bekannte, wie Dr. Rom von den CHIPHEADS wieder.



CHIP•HEADS MITGLIEDSCHAFT

It's an honor to be a chiphead, Mr. President!
So und ähnlich klingt es tausendfach aus den Mündern unserer Parteimitglieder.

Das Zentralkomitee ist der Meinung, dass diese Ehre und diese Privilegien auch anderen, mündigen, kritischen und rechtschaffenen Rollenspieler zugänglich gemacht werden müssen und hat deshalb ab sofort eine Amnestie ausgerufen, welche es jedem Säumigen und jeder Säumige ermöglicht, doch noch Mitglied zu werden.

Nütze diese Chance, Du wirst es nicht bereuen.

Neue Mitglieder

Die Rekrutierung neuer Mitglieder wird rücksichtslos vorangetrieben. Unser jüngster Erfolg: die am 29.05.97 geborene Jill. Ihre politische und moralische CHIP•HEADS Erziehung liegt im Moment noch in den Händen der beiden Rekrutierer Daniela und Lucas. Sie

wird die nächsten Jahre dadurch auch in der konspirativen Wohn-Anlage der Zelle #21 an der Nordstrasse 357 in Zürich verbringen. Ihre beiden Pfleger werden sie optimal auf die von uns für sie vorgesehene Position in der CHIP•HEADS Gemeinschaft vorbereiten.



Jill mit ihrem Rekrutierungsoffizier

Zwecks möglichst schneller Integration werden sämtliche CHIP•HEADS Mitglieder sie in der nächsten Zeit aufsuchen, damit sie sich in ihrem zukünftigen Umfeld möglichst schnell heimisch fühlt.

Nun noch ein paar Worte zu Ihren Pflegern:

Daniela, ebenfalls durch Lukas rekrutiert, harrt immer noch Ihrer Aufnahme in den inneren Kreis. Wurde aber schon bei verschiedenen Anlässen, wie Geburtstag von Agent Wühlmaus

gesehen.

Lucas, früher noch mit langen haaren, Metallica Shirts und Nietenumarmband ist heute ein vollwertiges CHIP•HEADS Mitglied. Resozialisiert!

Spenden wie CHIP•HEAD Bibel, Plüsch-Cyborg, SM-Barbie und BTL-Schnuller sind jederzeit willkommen und können bei den beiden Pflegern abgegeben werden.

«Dieses Hellraider-Emblem? Das muss wohl in meine Tasche gerutscht sein...»
(letzte Worte eines Wolf und Wiesel Mitgliedes)

I) Menschenverstand

Die CHIPHEADS sind alles andere als Regelfanatiker. Menschenverstand und Spiel stehen an oberster Stelle und alle Regeln haben sich da unterzuordnen. Wenn z.B. eine gefährliche Situation eintritt, wird abgebrochen und der Oberbösewicht fällt im Showdown von der Eisenbahnbrücke und stirbt nicht, bloss weil er vorher fünf Punkte verloren hat.

II) Joker Subito

Falls das Spiel einmal zu chaotisch wird und/oder einer Erklärung durch einen anwesenden Nichtspieler-Charakter benötigt oder sonst eine kritische Situation eintritt, so kann der 'Joker Subito' eingesetzt werden, was soviel wie ein kurzer Spielunterbruch bedeutet. Dies geschieht, wenn einer der Nichtspielercharakter (oder im Notfall ein Spieler) ihn ausruft.

III) Mitwirkungsmöglichkeiten und Autoritäten

Normalerweise gibt es bei den Spielen folgende Mitwirkungsmöglichkeiten:

1. Spieler
2. Nichtspielercharakter, diese erhalten von der Organisation Anweisungen und Informationen, welche für das Spiel nötig sind.
3. Organisatoren, diese organisieren ein Spiel und übernehmen während des Spieles Nichtspielercharaktere.

Wenn es nun zu Fragen oder Unklarheiten (z.B. Regelstreitigkeiten oder Unsicherheiten wegen dem Gelände) kommt, so entscheiden wenn möglich die Organisatoren und wenn gerade keine vor Ort sind, die Nichtspielercharakter. Nur so kann der Spielfluss gewährleistet werden und es ist auch klar, dass es während des Spieles nicht zu Regeldiskussionen oder ähnlichem kommen sollte.

IV) Kampf

Ein Spieler besitzt je nach Typ ca. 5 Lebenspunkte. Wenn es nun zu einem Angriff irgendwelcher Art kommt (können also auch Stürze, Fallen etc. sein) und der Spieler dabei verletzt wird, muss er sich einen Lebenspunkt abziehen. Wer nur noch einen Punkt besitzt, wird bewusstlos. Dieser Zustand hält solange an, bis ihm erste Hilfe geleistet wird. Die Verletzungen müssen ausgespielt werden und zwar so stimmungsvoll wie möglich. Der Spieler kann auch entscheiden mehr als nur einen Lebenspunkte zu verlieren, wenn er eine Verletzung als schwer einstuft. Wichtig ist aber das Rollenspiel! Wir spielen nicht im Stil von: «ICH HAB DICH GETROFFEN, DU MUSST EINEN PUNKT ABZIEHEN» – «AETSCH, STIMMT GAR NICHT». Mut zum verlieren ist notwendig, ausserdem ist es unheimlich öde, ewig den selben Charakter zu spielen.

Nichtspielercharakter

NSCs wissen selbst wieviel Punkte sie besitzen, bzw. wann der beste Augenblick gekommen ist, einen Abgang zu machen. Auch hier gilt: Stil und Show kommen vor den Regeln.

Waffen

Wir versuchen diesem Faktor so wenig Gewicht wie nur möglich zu verschaffen, dennoch einige Hinweise:

- Gotchawaffen dürfen nicht eingesetzt werden! Ausnahme bildet die Verwendung als Staffage.
- Schlag- und Fernwaffen wie z.B. Wasserballone (Säure) oder Peitschen (Veloschläuche) sind erlaubt, müssen aber vor dem Spiel den Organisatoren gemeldet, von diesen geprüft und zugelassen werden. Hinweis: Achtet bitte darauf, dass der Stil (das wichtigste in einem Cyberpunkspiel) gewahrt wird.
- Im Spiel: Das Tragen von Feuerwaffen im Freistaat Zürich ist verboten. Keine derartigen Waffen offen tragen. Keine Feuergefechte mit Zeugen (Kameras!). Zu leicht bekommt mensch mit der Phönix-Securitas Probleme.

V) Erste Hilfe

Bewusstlose können durch eine entsprechende Behandlung (Wundsalbe, Derm etc.) wieder zu Bewusstsein gebracht werden. Pro

Stunde ist eine Heilung mit entsprechenden Mitteln von einem Punkt zulässig. Mehr, wenn die Behandlung durch einen Arzt erfolgt.

Durch das Anbringen von Verbänden ist es pro Spieler EINMAL möglich EINEN Lebenspunkt zu gewinnen. Trotzdem sollten alle Verwundungen verbunden werden, ansonsten droht weitere Punktabzug durch Blutverlust.

VI Anmeldung an ein Spiel

Anmeldungen müssen Fristgerecht eingereicht werden und sind ENDGÜLTIG! Non-CHIPHEADS zahlen ein Spiel SOFORT, entweder im Voraus oder zum Spielbeginn.

VII Aufräumen

Aufräumen gehört zum Spiel und ist Pflicht sowohl der Spieler, wie auch der Helfer. Sieht sich jemand nicht in der Lage, daran teilzunehmen, so muss er den Ort verlassen (es gibt nicht mühsameres als die ewig selben drei Typen, welche beim Aufräumen immer im Weg stehen).

(Tips: Haltet Euch den Rücken frei. Manchmal geschieht etwas unerwartetes...Der Run ist nie vorbei. Auch wenn ihr das Gefühl habt, sicher in einer Hütte zu sitzen, wer sagt denn, das die Phönix nicht schon das Haus umstellt hat?).

Protokoll der 3. ordentlichen Generalversammlung der CHIP•HEADS am 2.3.1997

1. Traktat

Der Präsident (Matthias Heer) begrüsst die Anwesenden.

Anwesend sind:

Timo Hoffmann	Nadja Schüepp
Lucas Angele	Michael Pflughard
Raphael Ulrich	Florian Loetscher
Peter Keel	Matthias Heer
Roman Haug	Michel Succetti
Oliver Hauri	

Entschuldigt haben sich:

Phillippe Schröder	Beat Liechti
Nicolas Häberli	Nolid Bucher
Saro Pepe	Simon Wagner
Stefan Wegmann	Thomas Rom

2. Traktat Jahresabrechnung

Der Präsident verliert, als Vertretung des Kassiers, die Jahresabrechnung. Diese wird dann vom Verein auch einstimmig angenommen.

Man beschliesst, die diesjährigen Clubbeiträge erst im September einzuziehen. Auch dieser Punkt wird einstimmig angenommen.

3. Traktat Jahresrückblick

Matthias Heer erzählt von den diesjährigen Vereinsaktivitäten

Arkadien

Live-Adventure in Zürich. Von der Dark Side Society organisiert.

Nacht der Gaukler

Live-Adventure in Biel. Von dortigen Fantasy Fans organisiertes Live. Clubmitglieder waren als Gast dort vertreten.

The Crow II

Kinoflug der CHIP•HEADS. Obwohl kurzfristig angekündigt, in voller Erfolg.

4. Traktat Geplante Aktivitäten

Der Präsident erzählt von den geplanten Aktivitäten im laufenden Jahr.

Dark-Con

Horror-Rollenspiel-Nacht im ähnlichen Rahmen wie letztes Jahr.

Nacht der Gaukler II

Projekt, eine Fortsetzung des ersten Teil in Biel.

5. Traktat Neuwahlen

Matthias Heer tritt als Präsident zurück.

Der Vorstand setzt sich nun wie folgt zusammen:

Peter Keel (Präsident)
Roman Haug (Vizepräsident)
Oliver Hauri (Aktuar)

Die Spezialämter werden wie folgt umstrukturiert:

Raphael Ulrich (Kassier)
Matthias Heer (Öffentlichkeitsarbeit, Kontaktpflege, etc.)

Oliver Hauri, 10.03.97

Protokoll der 4. ordentlichen Generalversammlung der CHIP•HEADS am 21.9.1997

1. Traktat

Der Präsident (Peter Keel) begrüsst die Anwesenden.

Anwesend sind:

Peter Keel	Nadja Schüepp
Oliver Hauri	Michael Pflughard
Michel Succetti	Remi Jaquard
Roman Haug	Matthias Heer
Raphael Ulrich	

Entschuldigt haben sich:

Beat Liechti	Ron Rosenberg
Elida Rieser	Phillipp Schröder

Information von Infocomp: Folgende Trideo-Anstalten haben heute ein Konzessions-Gesuch bei der NCH eingereicht: -World Wide Fun • Madagaskar Gladiators • Miami libre • Social-Communisme-Trade-TV.

2. Traktat Jahresabrechnung

Der Kassier (Raphael Ulrich) verliest die Jahresabrechnung. Diese wird dann vom Verein auch einstimmig angenommen.

Man beschliesst, Arbeitslose in die Schülerkategorie der Jahresbeiträge anzugliedern. Desweiteren wird vorgeschlagen, dass das Kontominimum einem Jahresbeitrag entsprechen muss.

3. Traktat Personelles

Es gibt keine Mutationen in der Besetzung der Ämter.

4. Traktat Geplante Aktivitäten und Ziele für das kommende Jahr

Nomaden II

Das grösste bisher geplante Live in der Chip•Heads-Geschichte

Diverse Kinobesuche (5th Element, Man in Black, ...)

Vereinsintern werden vermehrte Öffentlichkeitsarbeit, Aufbauhilfe für Sektion in Bern, Baden und Luzern und das Halten der Grösse des Vereins das Hauptanliegen sein.

Roman Haug, 04.10.1997



GANGS, KONS und andere REGIERUNGEN – Eine Übersicht

Um eine Übersicht zu verschaffen, eine (unvollständige) Auflistung wichtiger Organisationen.

Gebilde *Hauptsitz* *CHIPtxt Nr.*

Regierungen und Konzerne

<i>Freistaat Zürich</i>	<i>Zentral-Zürich (Stampfenbach)</i>	
Internationale Kreditansalt	Zentral-Zürich (Paradeplatz)	3
Societe bancaire europeen	Zentral-Zürich (Paradeplatz)	
Banc of America (Europa)	Winterthur-Zürich	
Euro-Live	Zentral-Zürich (Altstadt)	
Ashton-Tessier (Filiale)	Zentral-Zürich (Dolder)	
Springer-Ringier	Zentral-Zürich (Uetliberg)	
Infocomp	Zentral-Zürich (Zürichberg)	3
IBM	Zentral-Zürich (Altstetten)	2
Phönix-Securitas	Zentral-Zürich	
Bührle	Zentral-Zürich (Höngerberg)	2
ABB	Zentral-Zürich (Oerlikon)	
Petrochem-Augst	Zentral-Zürich (Oerlikon)	3
Sulzer-Technologies	Winterthur-Zürich	2/4
Mica 300-Nestea	Uster-Zürich	3
Ambu-Kliniken	Zürich/Neo Confederatio Helvetica	Olten
Regierungsorganisationen:		
• Einheit: «Adler»	Kaserne Olten/Luzern	
• «Gebirgsfalken»	Gotthard	
• Corps Diplomatie	Olten/Genf	
Nogura-Ciba	Basel	2
Ambu-Kliniken	Zug	
<i>Allianza Nord</i>	<i>Venedig</i>	
Partia Fasci:		
• Combateento Padania	Turin-Locarno	
• National Liberation TV	Venedig	

Fortsetzung siehe Seite 20

(Internationaler Talenthandel) Anmerkung: Die NCH ist dafür bekannt, systematisch alle Satelliten-sigale aus «militärischen» Gründen zu stören, womit grössere Teile der Flüchtlingsbevölkerung

MU - DER FICKER - TRALLALA ...

WIR HABEN 2 MÖGLICHKEITEN
ENTWEDER WIR GEBEN SIE IHM UND LEBEN IN SAUS UND BRAUS, ODER...
... WIR WERFEN SIE FORT ...

...UND SCHAUEN, WAS GESCHIEHT. FUN !!!
YEAH!

2 TAGE SPÄTER...
RIEMLICH GEWAGTES SPIEL KOMMA ZUMAL DIE ZWEI WOHL WISSEN, WER IHNEN DEN AUFTRAG GAB, NICHT ABER WER DAHINTER STEHT...!

WIR KÖNNTEN DANN BEI GELEGENHEIT DIESEN UNTERSATZ...
"UMTAUSCHEN"
FAHR DOCH BIS DAHIN MAL DAS FAHRGESTELL REIN !!
HA!

AB INS RÖSTI-LAND, DEM INSIDER-TREFF.

WROOM!
HE!
ES WIEDER AUS !!
RÖSTI

DU... DU... DU...
ICH... ICH... ICH...
EINEN MOMENT, JA? EASY!...

NICOLAS 747

MU KANN DER NETTESTE MENSCH SEIN. NUR ETWAS VERTRÄGT ER AUF DEN TOD NICHT: BRUCHPILOTEN. MAGNUS WAR UNS ALLEN EIN GUTER FREUND. AUSSERDEM GING HIR SEINE BRILLE AUF DEN GEIST. JENU, DAS IST ZUREICH.

SODANN, IN DER RÖSTI-HÖHLE...

cool, volles haus!

GEH WEG, DA KOMMT MU.
He!

PÖPPEL! MU!

BEI EINEM BIER ERZÄHLT MU ALLES
DOCH PLÖTZLICH...
SCHEISSE, DIE BULLEN!

TJA!
DAS MIT DEINEM BAUMSCHIFF TUT MIR LEID !!
MU! KOMM!
DA DURCH!

ES IST DIE EINZIGE CHANCE DIE DU HAST!
AM!

TSCHLAC!

(Grossraum Luzern), welche nicht über Infocomp-Anschlüsse verfügen, von der übrigen Welt abgeschnitten sind.

Fiat
Brigadi Cyberi

Turin-Locarno
Div. Kasernen / Gotthard

Vatikanstaat-Italia
Grossrom

Banca Vaticani
Italian/North Africa Service Company
Punish-Television

Grossrom
Grossrom
Grossrom

GANGS aus Zentral-Zereich

Masken
Die Oekos
Ravens
Stinker
Vamps
Yukkos
Sturmtruppen Jehovas
Milits
Railers

2
2
2
3
3
3
2
3

NOMADEN-CLANS Freistaat Zürich / NCH

Lasombra
Sulzerbrut
Wolf & Wiesel
Caprez Familie
Schattenclan
Greenwatch
Hell Riders

4
4
4
4
4
4
4

Anders:

Kirche der letzten Tage
Kult des Einhorn «Ritter»

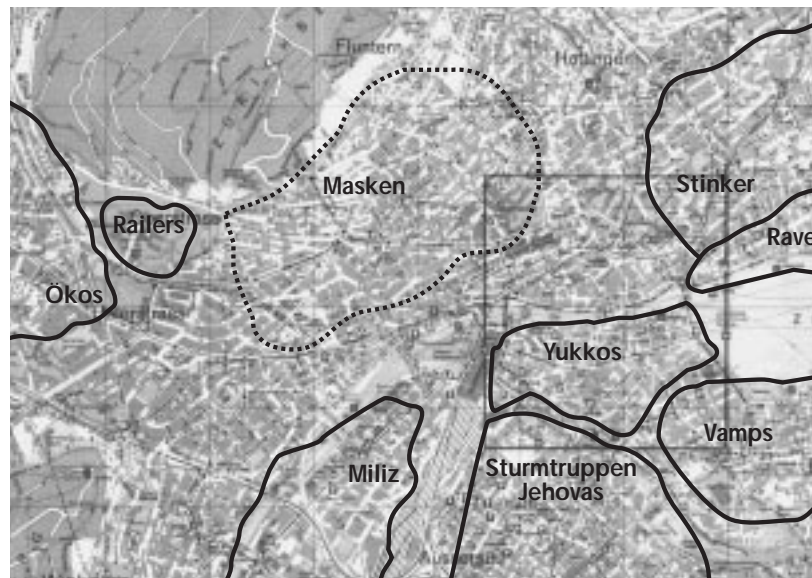
Zürich
Zürich

< Ende der Datei. Weitere Informationen? J/N ____

Gangs-Spezial Teil II

Hier kommt der zweite Teil , unsere Helden der Strasse.

Und es geht weiter mit den wichtigsten Gangs aus Zentralzereich, von denen wir im ersten Teil bereits **die Raben, Stinker, Oekos** und **Milits** vorgestellt haben.



Natürlich behandeln wir nur die grossen Gangs aus Zentral-Zürich. Selbstverständlich gibt es noch diverse Motorrad-, Mädchenhändler- und sonstige Gangs.

Yukkos

Das Bahnhofstrassenviertel befindet sich in der Hand der Yukkos. Bei den Yukkos handelt es sich um eine Art Suits-Gang, d.h. die Ganger tragen ausschliesslich Designerkleidung und sind ausserordentlich gut bewaffnet. Es wird vermutet, dass die Yukkos direkt und sehr gut von den Banken bezahlt werden, damit sie die Gegend sauberhalten und deshalb von der Phönix verschont werden. Beim grossen Gangtreffen vor zwei Jahren (CHIP II) unterlief ihnen aber einige Fehler und trotz der hochrangigen Verhandlungsdelegation aus der New Yorker Familie, brach-

ten sie die restlichen Gangs gegen sich auf und verärgerten die IBM (bzw. Dr. Rom). Die Folge davon war, dass sie vermehrt ins Visier der Phönix gerieten und die Sturmtruppen Jehovas mit Hilfe der Yukkoerzfeinde Ravens und Oekos ihr Territorium auf Kosten der Yukkos erweitern konnte.

Bisher im Spiel aufgetaucht

Carmen da Leone
Finger
Mr. Marty McIntry (NY)
Mr. Damir the First (NY)

PT

Nomadentum ist ein Tumor – und wir sind die Therapie!
(Phoenix Securitas)

Magic the Gathering:
Magic is good training for the next cold war. Usually, the more \$\$ your cards cost, the more Magic you have,

Die Masken

Bei den Masken handelt es sich um die mysteriöseste Gang aus Zentralzürich. Ihre Mitglieder bevorzugen bunte Kleidung (Clownkostüme), Masken, Rasseln und so weiter. Die meisten Mitglieder sind sehr jung, todesverachtend und haben einen ganz besonderen Humor, der auch Briefbomben und Säurepistolen beinhaltet und schon manchem das Leben gekostet hat. Es heisst, bei den Mitgliedern handle es sich vor allem um Bonzen-Kids aus dem Höggerquartier, ein Umstand, welcher auch ihr spurlosen Auftauchen und Verschwinden, sowie die Herkunft der Geldmittel für die z.T. nicht ganz billigen Tricks erklären könnte (Masken haben es bei ihren Opfern selten auf Geld abgesehen, noch werden sie mit Schutzgeld oder Drogenhandel in Ver-

VAMPS

Zuständig für Kultmorde und Brandstiftungen im Raum Enge. Die Vamps sehe sich als direkte Nachfolger und Diener Draculas. Sie tragen dunkle Kleider und sind oft weiss geschminkt. Sie sind als glatzüchtig und heimtückisch bekannt und wechseln die Fronten im Gangkrieg je nach Gewinnaussichten. Ihre Bewaffnung ist eher schlecht. Ihr Boss ist Bloody Mary, bei welcher es sich um eine Erzfeindin der Sturmtruppen Jehovas handelt. Bei der Räumung des alten Bahnhofes mussten sie grosse Verluste hinnehmen, dafür besitzen sie heute Teile der Ravenstammgebiete auf dem rechten Zürichseeufer. Ihr Stammgebiet ist in der Enge zu finden. Ihre Geschäfte umfassen Drogen, Esoterika und (Kult-)Morde.

bindung gebracht). Die Masken besitzen unter den Gangs weder Freunde noch Feinde. Sie werden aber als Beschützer des Schlauchs, einer Szenekneipe, welche für die Gangs als neutraler Boden gilt, akzeptiert. Im Schlauch und Umgebung verzichten sogar die Masken auf ihre Spässe und Gewalt, ausser, jemand verstösst gegen die Schlauchregeln. Der Wirt, Mister X, gilt als ehemaliges Maskenmitglied und hat Kontakte zum Maskenboss 'Hans der Jocker', welcher erst 10 Jahre alt sein soll.

Bisher im Spiel aufgetaucht:

Herr Spass	MH (CHIP II)
Diverse	CHIP I

Bisher im Spiel aufgetaucht:

Bloody Mary	T
Dark Soul	LA
Mary Stuart	



Vergebliche Bekehrungsaktion Eines Vamps?

Sturmtruppen Jehovas

Gerüchteweise von der Christlich-Konservativen Partei gesponserte religiöse Fanatiker, welche ihre eigene Endzeitreligion verkünden. Ihre Merkmale sind lange weisse Gewänder. Sie tragen immer 'Opfermesser' bei sich und als Sturmtruppenspezialitäten gelten das Auspeitschen, Kreuzigen und Steinigen. Ihr Gebiet ist Aussersihl inkl. die Kreise 4 und 5, welches sie letztes Jahr stark auf Kosten der Yukkos ausdehnen konnten (wahrscheinlich aufgrund eines Deals mit der IBM, welcher beim CHIP I mit Rom geschlossen wurde und dazu führte, dass die Sturmtruppen dazu beitrugen, dass der BIOCHIP wieder aufgefunden wurde, wie sie zu diesem gekommen sind,

Railers

Die jüngste Gang in Zentralzürich hat sich vor etwa einem Jahr in den Katakomben der UNI Irchel eingerichtet. Ihr Ganggebiet umfasst aber das gesamte S-Bahnnetz (und Teile des Abwassersystems), wo sie durch Aktivitäten wie Sub-surfing, sprayen und Plündern von Geschäften (oft sehr dilettantisch) auffallen. Ihre Kleidung besteht aus weiten Hosen, Hiphop-Kappen, Gilets mit Taschen für Spraydosen und Haltemagnete oder aber auch Kanalware. Ihre Führer sind unbekannt, aber seit kurzen scheinen sie über nicht unbeträchtliche Aktienwerte zu verfügen. Vielleicht werden sie von einem Konzern gesponsert.

Kommentare

(gesponsert? vergiss es junge!)
 (Driven (10:11:39/10-11-39))

bleibt weiterhin unklar). Geführt werden sie von Martin 'Jonas' Gygax. Ihr Geschäft sind die Drogen und darin sind sie die Nummer 1.

Bisher im Spiel aufgetaucht:

Julian Paco Castilla de Ramirez OMW



Seine Heiligkeit Julian Paco Castilla de Ramirez

(Der boss der railers ist niemand anders als der, der da ständig dumme kommentare hinterlässt: driven)
 (Black (10:12:07/10-11-39))

(Dumme kommentare? facts at your fingertips: black gehört zu den ravens. Die ravens waren für die entführung von raoul esslinger, dem früheren bürgermeister verantwortlich. Nachdem die stadt ihre lösegeldforderungen abgelehnt hat, haben sie ihn umgebracht.)
 (Driven (10:12:40/10-11-39))

(Du erzählst scheiss! Ist nicht wahr, das einzige was stimmt, ist, dass ich bei den ravens bin.)
 (Black (10:12:55/10-11-39))

(Du auch. Das einzige das stimmt, ist, dass ich dumme kommentare hinterlasse. <grin>)
 (Driven (10:13:10/10-11-39))

Bisher im Spiel aufgetaucht:

Diverse	CHIP II
Mutantenboy	TR

and the easier to win. The long-term strategy in both Magic and Cold War is the same -- buy more expensive armaments.

Der Gebirgsfalken-Veteranen-Verband fordert:
Schluss mit dieser Greuelpropaganda im Netz. Unsere KameradInnen starben für eine gerechte Sache!

Konzerne, Staaten und andere Organisationen

Diese stellen einen Teil der CHIPHEADS-Welt, mit dem Schwerpunkt Freistaat Zürich, dar. Die diversen Gebilde sind einerseits so konzipiert, dass sie bei einem Liveadventure gut gespielt bzw. vertreten werden können (eingängige und bekannte Namen), stellen aber auch eine Ergänzung für Rollenspiel dar.

Liebe Net-Benutzer; Kommentare können nur in den entsprechenden Zeilen angebracht werden. (Typischer Weise beteiligen sich mal wieder vor allem Antisystemgruppen, für die sich eh keiner interessiert...)

MICA 3000-NESTEA

MICA 3000

Hauptsitz

Der Hauptsitz der Holding liegt in Uster, welches zu Grosszürich gehört. Dank einem Abkommen mit dem Freistaat Zürich konnte sich MICA grosse Bodenbestände in Uster sichern und errichtete da grosse Fabrikanlagen.

Hauptgeschäftsbereich

Der MICA sind Lebensmittel- Importe, Herstellung und Verarbeitung. MICA besitzt aber auch einige NON-Food-Unternehmungen z.B. für Kleider, Spielzeug, Gebrauchswaren und Haushaltselektronik.

Geschäftsgang

Der Geschäftsgang verläuft gleichmässig. Der MICA 3000 - NESTEA ist es gelungen, in den umliegenden Ländern (Restschweiz, Österreich und Deutschland) in ihrem Marktbereich fast eine Monopolstellung einzunehmen und ihre Hauptkonkurrenz, ALDI-KEA zurückzudrängen.

Spez. politische Ziele

Die MICA bemüht sich um die Wiedereinführung des Arbeitsfriedens und unterhält deshalb enge Kontakte (böse Zungen sprechen von Schmiergeld) mit der NLP (Neo Liberale Partei) und der ASU (Anarchosyndikalistische Union) sowie ähnlichen Gruppierungen im Ausland. Daneben engagiert sie sich im Sozialbereich mit Armenspeisungen etc.

Kommentare

(Was hier mal wieder verschwiegen wird: MICA sieht sich selbst als 'Soziales Kapital', ein Begriff, der bei dieser ausbeuterischen Produktionsweise völlig daneben liegt. Dennoch werden sie von einigen Meinungsführern der Anarcho-Syndikalistischen Union Zürich unterstützt. Als Tarnmantel halten sie halbesoterische Managementseminare auf Biobauernhöfen ab. Alle sind da 'gleichgestellt' und man ist nett zueinander... völliger Bullshit.)
(Mister X)

(Diese fucking Scheiss-Veggis unterstützen die Caprefamilie und andere Neohippies!)
(Lonley Yukko)
(Seit dem Tod von Sir Dick,

einem völlig ausgerasteten, infantilen CEO, scheint sich aber einige geändert zu haben, vor allem weiss niemand, wer die ganzen Aktien geerbt hat... die Verschwörung geht weiter.)

(DARKSTAR)

Bisher im Spiel aufgetaucht

Sir H. Dick / CEO & Hauptaktionär (getötet, Konzern I) SP



Sir H. Dick, ehemaliger Konzernchef

PETROCHEM-AUGST



PetroChem-Augst Hauptsitz

Liegt in Valencia (Spanien). Da die Schweiz für PETROCHEM ein wichtiger Markt ist, existiert eine grosse Filiale in Zentral-Zürich (Örlikon). Produktionsstätten liegen vor allem im verseuchten Aargau.

Hauptgeschäftsbereich

Der Hauptgeschäftsbereich der PETROCHEM-AUGST ist die Energieerzeugung. Der Konzern agiert Europaweit. Einer seiner Hauptmärkte liegt in den beiden Schweizer Staaten (Freistaat Zürich und Neo Confoederatio Helvetica), wo PETROCHEM einen Marktanteil von 100% besitzt. Nach dem Zusammenschluss der Europäischen Staaten und der Privatisierung aller KKW's, Wasserkraftwerke etc., gelang es dem Konzernkonglomerat aus PETROCHEM (Valencia, Spanien) und Augst-Kernkraftwerke (Augst, NCH), sämtliche Konkurrenten zu verdrängen und den schweizer Markt zu übernehmen. Nach dem Unglück von Beznau I und II kann die herkömmliche Stromerzeugung, Wasser und Kernkraft, wegen der Stilllegung einiger AKWs, den explodierenden Strombedarf nicht mehr gedeckt werden. Deshalb greift PETROCHEM auf ihre grossen Oelreserven und russische Erdgaslieferungen zurück.

Geschäftsgang

Der Geschäftsgang kann als befriedigend bis gut bezeichnet werden. Nicht zuletzt dank der Monopolposition.

Spez. politische Ziele

Erhalt der Monopolstellung, grössere Sicherheit und weniger Medienfreiheiten.

Kommentare

(Petrochem-Augst ist völlig von den Industriekonzernen abhängig, ihr Untergang bedeutet ach das ENDE von PETROCHEM)
(Squattsurfer - Sulzerbrut)
(An alle Umweltbewussten !

Brüder und Schwestern! Der Antichrist wandelt auf Erden! Schliesst euch dem 5. Kreuzzug an! Lasst uns den Golgatha Zürichs (Lindenhof) befreien! — Weg mit den Yukkos! (Sturmtruppen Jehovas)

Norditalienische Wissenschaftler sind sich einig: Armut ist genetisch bedingt. Sozialhilfen sind darum sinnlos und überflüssig.

Wie Ihr in unserem letzten Bulletin (ENERGIE SELBERMACHEN!) lesen konntet, geht es darum, mit aller Macht, diesen Konzern zu bekämpfen. Die Verwendung schmutziger Energien wie z.B. Erdöl trägt massgeblich zur Umweltverschmutzung im Freistaat bei. Zudem würden diese rasch schwindenden Ressourcen dringen für die Herstellung von Plastik und Medikamente in Fünftwelt-Staaten benötigt. Die seit Jahren den reformistischen Kräften wie WWF versprochenen Entwicklungsgelder für die Alternativenenergieforschung wurden nie freigestellt, was wieder einmal klar zum Ausdruck bringt, dass nur eine revolutionäre Umweltpolitik zum Umweltschutz beitragen kann.)
(Grüne Front)

Bisher im Spiel aufgetaucht
- Dr. Sebastian Wieladek / VIZE-GM
AB

IKA



Dr. Sebastian Wieladek

(Internationale Kredit Anstalt)



Hauptsitz

Der Hauptsitz ist in Zürich. Der IKA gehört in der Innenstadt 'bloss' dass Gebiet zwischen dem ehemaligen Hauptbahnhof und dem Paradeplatz. Deshalb muss ein Teil des Topmanagements in den Aussenquartieren arbeiten.

Hauptgeschäftsbereich

Alle Bankgeschäfte. In erster Linie aber Investitionen (Spekulation & Börsengeschäfte), Konzerntransaktionen und Währungsgeschäfte.

Geschäftsgang

Gut bis hervorragend, dank dem Wirtschaftsstandort Zentralzürich und der relativ tiefen (bis nicht vorhandenen) Besteuerung für Banken.

Spez. politische Ziele

IKA ist eigentlich die Hausbank vom Freistaat und gilt als absolut loyal, was sich auch in der sogenannten IBM-Verschörung gezeigt hat, wo J.X. Knapp wegen seiner Loyalität zum Freistaat das Leben verloren hat. Mit der SBE lebt die IKA in friedlicher Koexistenz, die grossen Japanischen Bankkonzernen machen ihr da schon eher zu schaffen.

Ihre Ziele ist eine politische Stabilität und gleichbleibende Machtverhältnisse.

Kommentare

(Die IKA weigert sich auch weiterhin, gewerkschaftliche Aktivitäten in Ihren Firmen zulassen und droht den Ange-

stellten mit sofortiger Kündigung. Wir raten deshalb unseren Mitglieder in der IKA sich in Zellen zu organisiert und interessanten Material an uns weiterzuleiten.)
(Pressestelle ASU)
(Verdammte Kommi-Scum! Euch kriegen wir noch!)
(Kreuz, NFZ)
(Armer Teufel, immer noch keine Ahnung von Schwarz und Rot)
(Riot Sepp)

Bisher im Spiel aufgetaucht

James X. Knapp
(getötet Konzern I) PHS

INFOCOMP



Weltweit: Kiew

In CH: In Grosszürich besitzt INFOCOMP einen Gebäudekomplex auf dem Zürcher Berg.

Hauptgeschäftsbereich

Infocomp besitzt ein weltweites Datenbanknetz (mittelgross, dafür gut überwacht) welches sie in erster Linie den Grosskonzerne zur Verfügung stellen (Internet erwies sich als zu unsicher. Seit dem werden eigentliche alle Konzerntransaktionen über besondere Netze, wie dasjenige von INFOCOMP abgewickelt, was allerdings noch lange nicht heisst, dass diese nicht Einbruchssicher wären. Dazu ist allerdings ein Zugang notwendig).

Geschäftsgang

Unter den Konzernen ist INFOCOMP ein Fliegengewicht. Nimmt aber eine wichtige Rolle ein, da nur sie die Möglichkeit hat, für Konzerne ein 'sicheres' Netz zu unterhalten. Der Geschäftsgang ist dank dieser Stellung sehr gut.

Spez. politische Ziele

Keine bekannt.

Kommentare

(Oh doch, Infodumpf hat spez. politische Ziele: Sie fürchtet nämlich die IBM und das IBM eigene, expandierende Netz wie der Teufel das Weihwasser. IBM intern geht das Gerücht um, dass die Hälfte der Anschläge auf das IBM-Netz auf Kosten der Infodumpf gehen. Infodumpf würde diese Konkurrenz aber nie zugeben, da sie von IBM-Netzwerkkomponenten abhängig ist.)
(Der grosse Migros)

Bisher im Spiel aufgetaucht

(Dr. Karoshi van der Leuten / Vize CEO Infocomp)

Niemand surft für immer!
(Der grosse Migros)

Ich liebe den Duft von Napalm am Morgen!
(Oberst Surm, Kommandant der Gebirgsfalken)



Babylon Head Hunter

Düster, Freunde, ziemlich düster sieht es aus, wenn diese Art von SF zum Standard wird. Um was geht es in diesem Buch? Eine superschöne, -kluge, -tödliche und obendrein noch PSI-begabte Polizistin kommen einer Gruppen von bösen, bösen Muanten auf die Spur, die wieder mal nichts besseres vorhaben, als die Menschheit möglichst rasch und effizient über den Jordan zu schieben. Die gute metzelt sich dann durch das Buch, legt oder «denkt» reihenweise Leute um und gewinnt am Schluss. Das Strickmuster ist identisch mit Shadowrun. Ausser dass die Erwahten hier Mutanten heissen und die bösen Geister Cybernoids. Wirklich neues in diesem Buch suchte ich vergeblich



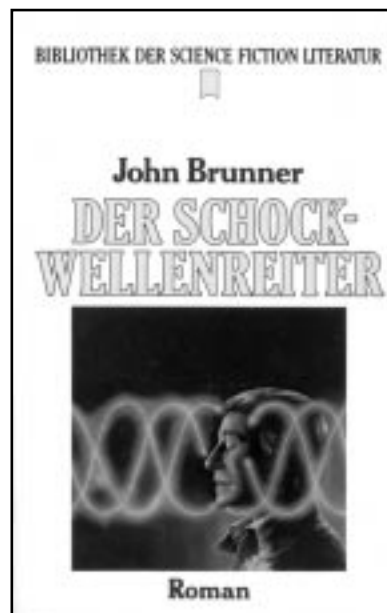
Die Turing Option

Klappentext und Anfang dieses Buches klingen recht vielversprechend. Der junge Informatiker Marvin Minsky arbeitet an einem hochgeheimen Projekt über Künstliche Intelligenz. Dummerweise wird das Labor eines Abends gestürmt und Marvin bekommt eine Kugel in die Schädeldecke. Schwer verletzt wird er ins Krankenhaus gebracht, wo die Ärzte sofort mit der Reanimation seines Gehirns beginnen, da ein paar Industriemultis ziemlich viel Geld in das Projekt stecken hatten. Marvin genest, hat aber grosse Teile seines Gedächtnisses unwiederruflich verloren. Der ganze Genesungsprozess von Marvin ist ziemlich spannend und gut beschrieben. Die KI, die er doch noch entwickelt, erinnert mich aber leider zu stark an «Nummer 5 lebt».



Insel im Netz

Die alten, klassischen Cyberpunk Storys gehören halt doch noch zum Besten. In diesem Band geht es um die Geschichte von Laura Webster, die im Auftrag von Rizome Industrie, einem Friede, Freude, Eierkuchen Konzern, ein Ferienhaus für hochrangige Konzernchefs unterhält. Eines Abends wird dann ein Diplomat in Ihrem Haus von einer Drohne umgepustet. Die Sache wird dann dem unabhängigen Statt Grenada untergeschoben. Um Licht in die Sache zu bringen reiste Laura unter anderem nach Granada und Indonesien. Bei Ihrer Odyssee macht Sie beknantschaften mit diversen Militärheinis, Rebellen, Atom-U-Boot-Kapitänen etc. Ein gelungenes Buch mit einer Story, die einem zu gut an die Gegenwart erinnert.



Der Schockwellenreiter

Was machen Generäle, denen man all ihr Knall-Spielzeug wegnimmt? Richtig, sie können es nicht lassen und suchen nach Alternativen. In diesem Fall nach hochbegabten Kindern, die in einem speziellen, hochgeheimen staatlichen Förderungsprogramm betreut werden. Einem von diesen Kindern gelingt die Flucht. Er taucht unter und verdient sein Brot als Datenaufspürer, Fernsehprediger, Programmierer und in diversen anderen Berufsparten. Dummerweise kommen ihm die Militärs irgendwann wieder auf die Spur. Mit knapper Not entkommt er und startet einen noch nie dagewesenen digitalen Gegenschlag. An alle Chipper: Dieses Buch stellt ein absolutes «Must» dar. Prädikat «so-schnell-wie-möglich-kaufen-und-reinziehen»!

MICA 3000: Die neue Alufolie «Smoky». Reissfest und handlich für den Menschen unserer Zeit.

Der Armenpfarrer Saro P. (68) sorgt dieses Jahr wieder für ein heimeliges Weihnachtsfest für alle armen Seelen. Kommet in Scharen!

Für alle, die immernoch glauben, dass Quentin Tarantino das Gangster- und Ballergenre auf der Leinwand revolutioniert hat, bringt FILMHEAD:

Härter und härter...

Die ultimate Geschichtsschreibung in Sachen Kugeln und Kanonen.

Mag sein, dass Q.T. mangels Ideen im Jahr 2041 die 12. Fortsetzung seines Glücksfalls von 1994 unter dem originellen Titel «Pulp Fiction – The dozen is full» abdreht. Mag sein, dass bis dahin Regisseurlinnen gekommen (und wieder gegangen) sind, die wahrlich neue Bilder und wahrhaft witzige Dialoge bringen... Doch vielleicht erkennen bis dann auch alle, dass alles, was vor Big Quentin kam eigentlich viel spannender und härter war. FILMHEAD klärt all seine LeserInnen schon heute auf:

**Hong-Kong:
Action und Melodrama**

Es kann kein Zufall sein, dass Hong-Kongs Ringo Lam, Tsui Hark und John Woo schon seit ein paar Jahren in Hollywood arbeiten. Die drei wichtigsten Actionfilm-Regisseure der 1980er aus Honk-Kong gehören zu den grossen Vorbildern der heutigen Jung-Starregisseure in Hollywood. Tarantino klaute ganze Geschichten und Personen von Hong-Kong-Filmen für die Drehbücher zu RESERVOIR DOGS und TRUE ROMANCE. Doch wer einmal das Original gesehen hat, kommt nicht mehr davon los. Zum Glück sind die TV-Trashsender RTL 2 und PRO 7 wenigstens noch für etwas zu gebrau-

chen: Sie bringen regelmässig am Freitag und Samstag Nacht Hong-Kong-Actionstreifen aus den 70ern und 80ern. FILMHEAD empfiehlt: Schaut mal rein, wenn ihr folgende Namen im Programmheft liest, oder ärgert eure Videothek mit den komplizierten Namen:

John Woo, unbestrittener Star der Gangsterfilme aus dem fernen Osten, wurde ja auch schon früher von FILMHEAD gepriesen. Seine grösster Erfolg, THE KILLER



stammt aus dem Jahr 1989, und zeigt die brüderliche Hass-Liebe zwischen einem Cop und einem Killer im Kampf gegen die böse Hong-Kong-Mafia. Demnächst wird in den Kinos hiezulande der neueste, in Hollywood produzierte, Streifen von John Woo anlaufen: FACE/OFF heisst der dritte amerikanische Film von Woo, welcher



trotz erbärmlichen Hampelmännern (John Travolta und Nicholas Cage) in den Hauptrollen gerade jenen gefallen dürfte, die THE KILLER kennen. FACE/OFF spielt zwar mit ähnlichen Bildern und Konstellationen wie KILLER, doch der Cop Travolta und der Killer Cage können sich irgendwie nicht richtig anfreunden. (Vielleicht liegt das daran, dass Cage in der Eröffnungssequenz Travoltas kleinen Sohn exekutiert...?). Die ganze Geschichte verkompliziert sich deftig, als die beiden Protagonisten mitten im Film durch das kompli-

zierte Face/off-Verfahren ihr Aussehen tauschen und in die Rolle des anderen schlüpfen (Und dies, ohne dass deren Ehefrauen das merken...?!?!). Definitiv FILMHEADS Trash-Kinotip für diesen Herbst. Ältere Filme von Woo laufen regelmässig auf den deutschen Privatsendern. Nicht zu verpassen: BULLET IN THE HEAD (HK

1990), der wohl brutalste und gnadenlos blutrünstigste John Woo, sowie die Trilogie A BETTER TOMORROW 1-3 (HK 1986-1988), welche neben knallharter Action auch den Witz nicht vermissen lässt.

Ein anderer wichtiger Name, bei welchem viel geklaut wird, ist Ringo Lam. Sein Streifen CITY ON FIRE ist unverkennbares Vorbild für RESERVOIR DOGS, nur tausend mal wilder und chaotischer. Die Kugeln fliegen in Super-Zeitlupe durchs

Der lustige Exil-Kosaken-Chor aus Gross-Zürich-Schwamendingen sucht neue Mitglieder.

Die Ökos warnen: illegale, weihnachtliche Waldfreier werden zusammengestieft!

Bild, die getroffenen Helden tanzen vor dem Umfallen einen Tango – und zum Schluss sind, wie so oft in Hong-Kong-Actionstreifen, alle wichtigen Personen tot, samt Helden und Freundin. Immer bei Ringo Lam und John Woo mit von der Party war der Schauspieler Chow-Yun Fat. Der bullige Megastar aus Hong-Kong überzeugt immer wieder durch sein präzises Spiel und seine akrobatischen Einlagen. FILMHEAD meint: Chow-Yun Fat sehen und sterben.

Die wilden 70er: Zu Gast bei Sam

Doch wie das Leben so spielt, haben die Hong-Kong-Actionheroes die Gangster- und Ballerfilme auch nicht selber erfunden, sondern bei USA-Produktion aus den 1970ern Anschauungsunterricht genossen. Erwähnt werden muss vor allem ein Mann namens Sam Peckinpah, der mit seinen sinnlosen Gewalteskapaden in den frühen 70ern ähnliche Diskussionen auslöste, wie sie heute um Tarantinos Filme geführt werden.

Als zweiten Kinotip möchte FILMHEAD hier Sam Peckinpahs krassen Film, den 1969 entstandenen WILD BUNCH, vorstellen. Vier gefühlslose, rachsüchtige Westernhelden kommen in ein Dorf, mähen alles nieder und erfreuen sich der Sympathie des Publikums. Bei Peckinpah lassen sich viele Details sehen, die oftmals (und oftmals schlechter) kopiert wurden: Die wild geschnittenen Schiessszenen in Zeitlupe, scheinbar sinn- und motivationsloser Hass auf alle und alles sowie wunderbar melodramatische Dialoge. THE WILD BUNCH wird am 26., 28. und 29. Sep-

tember 1997 im Zürcher Kino Filmpodium im sehenswerten, 148-minütigen Director's Cut aufgeführt. FILMHEAD meint: Nicht verpassen, du Dödel – näheres siehe Tagespresse.

Weitere empfohlene Filme von Peckinpah: BRING ME THE HEAD OF ALFREDO GARCIA (USA 1972); eine irrwitzig-blutige Kopfgeldjagd auf einen Mann, der längst tot ist. STRAW DOGS (1971) zeigt Dustin Hoffmann in seiner einzigen brauchbaren Performance als durchstartender Normalo, der am Filmschluss ähnlich Scorseses TAXI DRIVER alles kurz und klein macht. Daneben gibt es eine Reihe von Peckinpah-Western, die immer mal wieder im TV aufgeführt werden, z.B. RIDE THE HIGH COUNTRY (1961), THE BALLAD OF CABLE HOGUE (1970) oder PAT GARRET AND BILLY THE KID (1973). Die Einblendung der Warntafel «Nicht für Kinder geeignet», sowie vor den Film gesetzte Diskussionsrunden zum Thema «Gewalt am TV» waren in den 80ern bei Peckinpahs Filmen ein Muss...

Ein letzter Tip aus den frühen 70ern von FILMHEAD: Terence Malicks BADLANDS. Zwei Jugendliche rasten aus und unternehmen mit Shotguns eine ziellose Reise durch die USA. Zurück lassen sie eine NATURAL BORN KILLERS-artige Blutspur. Das alles ohne Grund oder Hinweis auf Probleme mit den Eltern: Einfach nur blosse Langeweile...

Soviel für jetzt - FILMHEAD wünscht euch einen erholsamen, nicht allzu langweiligen Herbst.

SYNDICATE

«In den dunkeln und verwinkelten Städten von morgen kämpfen Syndikate um die weltweite Vorherrschaft.» Soweit der Packungstext. Das sich auf den 5 Disketten anno 1993 eines der besten Cyberpunk Spiele dieser Zeit verbergen sollte, war wohl nur den Entwicklern bewusst. Aber, um was geht es denn nun überhaupt?

Der Spieler übernimmt die Herrschaft von einem der acht Weltkonzerne. Um weiter zu expandieren werden neue Territorien, bzw. Städte von gegnerischen Syndikaten „gesäubert“ ohne dabei zu viele Opfer unter der Zivilbevölkerung zu verursachen (merke: 1 toter Zivilist = 1 Schutzgeldzahler weniger). Die Kontrolle in den Städten wird Blade Runner like, von Cyborgs ausgeführt. Jedes Syndikat unterhält sein eigenes Heer an Cyborgs, wobei wir als Spieler immer nur vier Stück auf unsere Säuberungs-Missionen mitnehmen dürfen. Diese Säuberung geht relativ martialisch von der Hand, man nehme alles was irgendwie schießt (Pistole, MP, Minigun, Raketenwerfer et cetera) und mähe jeden Feind-Cyborg um, der einem vor's Rohr kommt. Nun ist es aber mit dem Umnieten nicht getan, immer wieder müssen Gegenstände aus Labors gestohlen, Wissenschaftler oder gar andere Cyborgs „überzeugt“ werden in unserer Organisation mit zu arbeiten oder gezielt einzelne Personen eliminiert werden. Klingt relativ einfach, ist es aber nicht; der strategische Tiefgang ist hier nicht zu unterschätzen. Die Grafik und der Sound sind für damalige Verhältnisse (1993) sehr gut gelungen! Die Designer verstanden es, die dunkle Blade Runner Atmosphäre perfekt

zu vermitteln. Ein Spiel mit garantierter Langzeitmotivation.

Systemanforderungen: 386er, DOS, ein paar Megabyte freien HDD-Speicher.



SYNDICATE WARS

1996 war es soweit – der Nachfolger zum Kassenschlager Syndicate wurde veröffentlicht. Diesmal kämpfen wir entweder als Syndikat „EuroCorp“ oder als „Kirche der neuen Epoche“ gegen den Computer...

Ehm, aus alt mach neu – ausser neuen Waffnen, neuen (z.T recht unglücklich geratenen) Grafiken und Sounds und allgemein ein dem Stand der Technik angepasstes Spiel wurde eigentlich nichts verändert. Eher das Gegenteil ist der Fall, es wurde verschlimmbessert. Kürzungen beim Spielegehalt zugunsten technischer Innovationen, die die Dinge schlechter als früher aussehen lassen – ich weiss nicht, ich weiss nicht.

Lieber Fusionieren und Intrigieren als Überlegen und Reagieren.
(Alte Konzernweisheit)

GAME • HEAD (MS-DOS/WINDOWS3.X/95 SPIELE)

Für sich gesehen ist Syndicate Wars sicherlich ein gutes Spiel, aber warum 70 Fr. ausgeben, wenn man das bessere Original für 10-20 Fr. auf dem Grabbeltisch findet?

Systemanforderungen: schneller 486er, nach Möglichkeit Pentium, Windows 95, um einiges mehr MBs HDD-Speicher als beim Vorgänger.



Neuromancer

Man glaubt es kaum – in einer längst vergangenen Zeit hatte sich eine Software-Schmiede der Cyberpunk Bibel schlechthin angenommen, um daraus ein Spiel zu fabrizieren. Und ich wage zu behaupten, es ist ihnen gut gelungen! Die Grafik ist zwar noch in EGA gehalten, Musik und ähnliche Ton-Effekte tröten nur aus dem PC-Piepser (man bedenke, das Spiel dürfte mittlerweile seine 10 Jahre auf dem Buckel haben – in der Computerbranche schon Äonen) aber was solls – Neuromancer ist schliesslich Neuromancer. Die Story ist eng an das Buch gehalten; man steuert den

Helden durch die City und löst in bester LucasArts/Sierra Manier diverse Puzzles auf der Suche nach besseren Decks und ähnlichem. Wieder ein Spiel, dass einem in Erinnerungen schwelgen lässt. Wer Glück hat, findet das Teil evt. Noch irgendwo an einer Börse oder bei Kollegen und Bekannten. In Geschäften ist das Ding seit langem vergriffen.

Systemanforderungen: Nicht getestet, aber ein 286er mit EGA Grafikkarte und MS-DOS 3.2 sollte absoult reichen, das Spiel hat auf einer 3 1/2" Diskette platz.

GAME • HEAD (MS-DOS/WINDOWS3.X/95 SPIELE)

Dreamweb

Ein geniales Spiel! Wie bei Neuromancer haben wir es auch hier mit einem Adventure zu tun.

In unseren Träumen wandeln wir auf den Pfaden des Traumgespinstes, das von sieben Bewahrern kontrolliert wird. Jeder hat die Macht über einen Knoten. Mit ihren Stärken und Schwächen beeinflussen sie auch die wache Welt. Stirbt einer der Bewahrer, so geht die Aufgabe des Bewahrers auf den nächsten Sterblichen über. Sieben böse Mächte haben sich zusammengeschlossen, um die sieben Punkte des Dreamwebs an sich zu reißen. Eigentlich sind die Bösen genauso, wie wir sie uns immer vorstellen: machtgeil und faschistoid, also die personifizierte Habgier. Die Bewahrer wecken daraufhin den «Schläfer» Ryan – und los geht's, böse Buben und Mädchen killen.

Vielleicht eines der witzigsten Cyberpunk Spiele, die es gibt. Hier steht das Paradebeispiel für Blade Runner Interaktiv (sogar regnen tut es die ganze Zeit) – und alles mit einer superben Geräuschkulisse unterlegt. Für jeden Cyberpunk Fan ein absolutes Muss! Wenn irgendwie möglich, solltet ihr das englische Original ab CD (mit Sprachausgabe) spielen. Cyberpunk-Stimmung pur!

Systemanforderungen: Schneller 486er gefragt, DOS, Soundkarte muss sein, sonst geht ein beträchtlicher Teil Stimmung flöten, sowie rund 25 MB freier HDD-Speicher (und ca. 600 KB freier Hauptspeicher)



Bigger, better, more!

(Aufbaupräparat-Werbung von Nogura-Ciba)

England in heller Aufregung: der letzte Windsor-Monarch wurde erneut erfolgreich gekront: King Paul V 3.4 ist tot – Lang lebe King Paul 3.5!

Roaring Twenties – Spielbericht

Famous last words: «Seit wann hat Grossmütterchen Eida eine Skimütze auf?»
(irgendein Briefträger)

LIVE-ADVENTURE BADEN *von Waltraut Schüepp in Zürich*

Also, hier sind wir nun: am Bahnhof Baden. Wir, das sind Adelheid und Waltraut Schüepp und unser Freund Siegfried Lenz von Lenzburg.

Wir wurden von Herrn Frick engagiert, den mysteriösen Mord an seinem Vater, einem reichen Glühbirnenfabrikanten, zu lösen.

Nach etlichem Warten – was nicht gerade für die Seriosität des jungen Herrn Frick sprach – erschien dieser völlig verstört und erging sich sogleich in Beschuldigungen gegen Herrn R., einen Konkurrenten und Feind seines Vaters, ja der ganzen Familie. Ihm fehlten allerdings noch die Beweise...

Er führte uns zum Tatort, einer schäbigen Spelunke im Zentrum der Stadt und verschwand. Nach einigem Zögern gingen wir hinein – Wir verkehren sonst nicht an solchen Orten, man ist ja anständig. Sigi – also Siegfried Lenz – wollte die «Fräuleins» befragen: die wissen bestimmt etwas... Adelheid und ich setzten uns an einen Tisch mit Spielern. Um sie redseliger zu stimmen, entschlossen wir uns, mitzuspielen – Also, wir haben so etwas zwar noch nie gemacht, aber es war wider Erwarten sehr amüsant, wir haben sogar einiges gewonnen. Zwischendurch setzte sich eine sogenannte Kommunistin zu uns an den Tisch und verteilte rote Zettel. Niemand beachtete sie gross, so ging sie bald wieder und beschimpfte uns als Ignoranten gegenüber den sozialen Problemen – Vielleicht sollte ich wieder einmal für die Armen Kleider in die Sammlung geben.

Während wir spielten, bemerkten wir, wie

Sigi mit einem dieser «Fräuleins» verschwand. Das Gebaren der «Dame» beunruhigte uns etwas, daher brachen wir das Spielen bald ab. Wir bedauerten es zwar, aber Hinweise haben wir sowieso keine brauchbaren bekommen, ausser dass der alte Herr F. oft hier war. Eigentlich waren wir ja zum Arbeiten hier...

Vielleicht sollte ich erwähnen, dass wir verdeckt ermittelten. Wir gaben uns als «normale» Gäste des jungen Herrn F. aus.

Nach etlichen Ueberredungsbemühungen fanden wir einen Säufer, der uns zu unserem Freund führen wollte. Wir fanden Sigi auf dem Markt, im Streit mit dem «Fräulein». Er weiss leider auch nicht viel mehr: Unter den «Damen» war Herr F. offenbar sehr beliebt, – im Gegensatz zu seinem Sohn – er war sehr grosszügig und ein häufiger Gast. Die «Damen» bedauerten sein Ableben ausserordentlich.



Roaring Twenties – Spielbericht

Aber er hat von einer Gruppe Männern gehört, die in einem Kanal leben und gut informiert sein sollen. Also kauften wir Fackeln und Schnur. Das war alles andere als einfach, aber man weiss ja, wie das so zugeht an solchen Orten. Am Fluss, vor dem Eingang zum Kanal, sass ein Fischer. Nach weiteren zähen Verhandlungen und einigen Schlucken aus Sigis Medizinflasche, erklärte er sich bereit, uns zu dieser Gruppe von Männern zu führen. Begeistert war ich ja überhaupt nicht, hier in irgendeinem Kanalsystem herumzuirren. Ich meine, was sind das für Menschen, die an so einem Ort leben? Nun egal, wir gingen also und trafen tatsächlich diese Männer. Als wir einmal mehr am Verhandeln waren, kam plötzlich die Kommunistin gerannt und bat, auf der Flucht vor der Polizei, um Unterschlupf. Wir hatten inzwischen vereinbart, die Männer zum Bier einzuladen, als Gegenleistung sozusagen. Beim Bier wurden die Männer dann richtig gesprächig, was einer durchaus begrüssenswerten Aenderung der heutigen Gespräche entsprach. Wir hörten also so einiges: zum Beispiel, dass R. sein Personal schlecht behandle, im Gegensatz zum alten F., der eigentlich immer fair war und gelegentlich auch einen ausgab. Eine grosse Rivalität zwischen F. und R. konnten sie allerdings nicht bestätigen. Am jungen F. liessen sie allerdings kaum ein gutes Haar. Sie erzählten uns, dass der Junge gerne das Geld so ausgegeben hätte wie sein Vater, dieser ihm jedoch kaum etwas gab; dass der Alte und der Junge nicht unbedingt in bestem Verhältnis zueinander standen. Auf direktes Fragen, wer der Mörder oder der Auftraggeber zum Mord sein könnte, konnten sie uns leider

auch keine Auskunft geben, bis auf die Aussage des einen, ein Zigeuner hätte unmittelbar nach der Tat das Lokal – sie wissen ja, diese Spelunke – schnell verlassen. Sie sagten uns aber, dass auf der alten Schlossruine ein Treffen stattfindet.

Sie begleiteten uns noch bis zu den Stufen und sagten uns dann, wir müssten jetzt selber weiterschauen. Wir erklommen also diese überaus anstrengenden Stufen und stiessen direkt unterhalb der Ruine auf eine grosse Anzahl uns inzwischen bekannter Gesichter. Sofort wurden wir von den Zigeunerinnen, die uns nicht durchlassen wollten, belagert. Durch energisches Auftreten machten wir uns den Weg frei. Eine der Zigeunerinnen erwähnte noch, dass R. in F.s Gunst gestanden hätte. Leider fanden wir das Treffen nicht. Vielleicht hatten wir es auch verpasst. Als Sigi – er wurde auf der Treppe aufgehalten – auftauchte, berieten wir uns erstmal.

Wir mussten gestehen, dass wir zwar eine ansehnliche Summe an Informationen zusammengetragen hatten. Allerdings war nichts Konkretes dabei, dass uns der Lösung des Falles nähergebracht hätte. Um konkrete Antworten auf unsere Fragen zu erhalten, mussten wir also unsere Strategie ändern. Wir beschlossen, direkt und offen vorzugehen und trugen zusammen, wen man nochmals befragen sollte. Ausgerüstet mit diesen neuen Erkenntnissen, machten wir uns auf den weniger beschwerlichen Abstieg. Unten angekommen, stellten wir fest, dass wir zu spät waren: Die Zeugen waren verschwunden. Dafür tauchte ein Bediensteter des Herrn F. auf und lud uns zu einem Dinner ein, zu dem R. zu Ehren des verstorbenen F. geladen hatte.

Brutal – Radikal – Asozial – Wählt M. Pflegehart in den Gemeinderat!
Wählt den politischen Frühling!

Roaring Twenties – Spielbericht

Liebe Jilli: Mach es wie die Bohne,
Lass Dich klonen!

Also: Zu unserem Bedauern mussten wir feststellen, dass wir überhaupt nicht weitergekommen waren. Nach allem was wir bisher gehört hatten, sahen wir zwar einstimmig den jungen F. als Täter. Es fehlten uns aber jegliche Beweise. Als unseren Auftraggeber konnten wir ihn kaum des Mordes bezichtigen, oder? Gegen R. hatten wir noch weniger: Es gab keine Beschuldigungen und auch unsere Vorstellung sprach dagegen. Ohne stichhaltige Beweise war es nicht möglich, ihn als Täter hinzustellen, zumal es sein Dinner war, unter seinen Freunden.

Mangels einem anderen Täter suchten wir also unter den Leuten auf der Gasse und kamen auf die Kommunistin: Sie hatte ein Motiv, F. war eindeutig ein Kapitalist – in ihren Augen also ein Verräter an der



Menschheit. Zudem hatten wir als Beweisstück einen roten Zettel, auf dem durchaus zur Gewalt aufgerufen wird.

Falls sich an dem Dinner nicht eine grosse Wende abzeichnen sollte, würden wir unserem Auftraggeber also diese, wie uns schien absolut überzeugende, Lösung präsentieren.

Das Dinner war sehr stilvoll, die ganze regionale Prominenz anwesend. Neue Erkenntnisse jedoch und damit eine Wende blieben aus. Die Gespräche waren wenig aufschlussreich, die Aussagen widersprüchlich.

Unser Auftraggeber akzeptierte zwar unsere Lösung, war aber enttäuscht: Er hätte gerne R. als Täter gesehen. Mitten hinein in unsere öffentliche Bekanntgabe der Lösung unseres verzwickten Falles, rannte

Roaring Twenties – Spielbericht

eine Bedienstete des Herrn F.: «Das Haus brennt! Unser Haus brennt!...»

PS: Wer es nun wirklich war!

Nun, es war der Fischer vor dem Eingang zum Kanal. Der Polizist verlangte eine Fischereibewilligung, der arme Mann hatte jedoch kein Geld. Es war also ein ganz simpler Raubmord.

Dies herauszufinden war genauso unmöglich, wie es möglich war, die Kommunistin als perfekte Täterin hinzustellen...

Auch wenn wir also den Fall nicht ganz aufgeklärt hatten – obwohl... – so hat es doch ungeheuer Spass gemacht.

Auf ein Weiteres, Elida

**«Wenn nicht der Gärtner,
dann halt der Fischer...»**

*Kurzbericht Live-Adventure «Roaring
Twenties»*

Zum Spiel geladen haben Ron Rosenberg und Matthias Heer oder anders gesagt natürlich die CHIPHEADS. Gewirkt und gewütet wurde in Baden und zwar am 7. Juni an Nachmittag und Abend.

Das Spiel war in der Art eines Krimis aufgebaut und spielte in den 20er Jahren. Im Zentrum des Geschehens stand ein Detektivtrio: die Geschwister Waltraut und Adelheid Schüepp aus Zürich, zwei etwas prüde und altjungferlich wirkende Damen, sowie Siegfried «Sigi» Lenz aus Lenzburg, der sich immer ein wenig Mut antrinken musste aus seinem Flachmann und ausserdem relativ ineffizient allermodernste Ermittlungsmethoden und Hilfsmittel (Fotokame-



ra, Feldstecher, Lupe, Pinsel, Lampe...) benutzte.

Um uns nicht länger mit Vorgeplänkel aufhalten zu müssen, stürzen wir uns geradewegs ins dramatische Geschehen und verfolgen die Ereignisse aus der Sicht von Sigi Lenz:

Wir werden beauftragt von F. junior, dem Sohn des Fabrikanten F. senior, den Mord an seinem Vater im verrufenen Lokal «Picadilly» zu untersuchen. Er verdächtigt den Konkurrenten Fabrikant R. als Hintermann in dem Mordfall. Wir sollen gegen den Beweis sammeln.

Im «Picadilly» nehmen wir Kontakt auf und befragen die Anwesenden: Säufer, Huren, Zuhälter, Spieler. Auch eine Kommunistin geistert herum, ein korrupter Polizist und Leute aus der Gosse.

Keiner will reden. Wir fallen als Auswärtige extrem auf, bald wissen alle, obwohl wir es

Famous last words: «Scheiss Sommerzeit!»
(Gregor B. Vampier aus Z.)

Roarint Twenties – Spielbericht

Aus dem Handbuch für angehende Cthulhu-Forscher:
«Was schleimt und knurrt beisst garantiert!»

geschickt zu kaschieren versuchen, dass wir den Fall F. untersuchen.
Die zwei Schwestern beschäftigen sich vor allem mit den Spielern und sahnen beim Mitspielen kräftig ab. Ich kümmerge mich vor allem um den Zuhälter und seine drei Huren. Eine kaufe ich dann, um sie im Separée ungestört befragen zu können.
Es sei ein paar Ecken weiter, behauptet sie, was mich vorerst nicht allzu sehr beunruhigt. Dann führt sie mich aber an ein «ruhiges Plätzchen» am Fluss, was mir dann doch gschpässig vorkommt. Sie flieht vor mir in einen Tunnel und beschuldigt mich, sie belästigt zu haben, worauf mich einige finstere Gesellen aufhalten und bedrohen.



Dadurch komme ich aber in Kontakt mit dem untersten «Abschaum» der Gesellschaft mit Namen wie Fischli-Heinz, Gülle-Wernli, Messer-Schaaggi, Bähner-Otto. Der Bähner «hat gekündigt» nach einem seltsamen Rangierunfall mit einer Zigeunerin. Solche und ähnliche Geschichten kann jede dieser seltsamen Gestalten erzählen.
Ich soll ihnen etwas zu trinken besorgen, dann wollen sie reden. Auf dem Weg treffe ich auf einige Marktfrauen, auf Zigeunerinnen und auf die geflüchtete Hure. Der Zuhälter lässt mich aber nicht mehr zu ihr, um sie auszufragen. Vermutlich war sie zur Tatzeit im Lokal und wahrscheinlich gar in der Nähe von F., der für seine zweifelhaften Vorlieben bekannt war.
Die Schwestern Schüepp tauchen auf und zusammen, nach dem Kauf von Fackeln, Schnur und Zucchetti, gehen wir zum Kanal am Fluss. Der Fischer führt uns in die Unterwelt, ins Kanalgewirr, in dem die Gesetzlosen wohnen. Es geht vom Fluss aus in einen langen, tiefen, feuchten Gang, der zeitweise als Überlaufkanal dient.
Die Kommunistin (eine Frau in Hosen!) wird von der Polizei verfolgt und flüchtet auch in die Unterwelt. Die Polizei belagert dann den Eingang des Kanals, kann aber beschwichtigt werden und zieht wieder ab, während wir uns im Kanal verstecken. Offenbar verfolgt sie uns!
Ein paar Schlücke aus meinem Flachmann genügen den Halunken nicht, und wir müssen sie in eine Hinterhof-Spelunke einladen, bis sie reden.
Ihre Aussagen führen uns dann zur Burgruine Stein hinauf. Auf der langen Treppe treffen wir auf weitgehend bereits bekannte Gestalten. Ich soll wieder eine der Huren

Roarint Twenties – Spielbericht

kaufen, die mich aber vor allem verhöhnen. Die Zigeunerinnen lesen dafür aus unseren Händen und prophezeien mir den baldigen Tod, wenn ich nicht all meiner Barschaft entsage. Ich könne sie gerade ihnen überreichen...

Wir gehen dann allein, das heisst zu dritt, auf die Burg, wovon uns alle abraten, denn man könne nur in Begleitung auf die Burg. Wir finden demnach auch oben eigentlich nichts. Unter der Hand erfahren wir später, dass es einfach ein Ort ist, wo man mit Huren oder anderem Gesindel verschwinden kann.

Auf der Burg oben beraten wir unsere Situation und unseren Wissensstand und kommen zum Schluss, dass wir nicht allzu viel erfahren konnten und vor allem keinerlei Beweise haben.

Wir beschliessen dann, dass ich es nochmals bei einer der Huren versuchen solle, die wohl alle Tatzuginnen sind, und die Schwestern bei einem Musiker und einem seltsamen «Menschenfeind», der immer Notizen macht.

Als wir aber hinuntersteigen, ist niemand mehr zugegen. Wir irren ein wenig durch die Stadt und setzen uns dann ins «Picadilly». Ein Bote von F. junior erreicht uns und berichtet, wir würden in einer knappen Stunde von einem Angestellten für das bereits angekündigte Picknick im Hause R. abgeholt. Das sei schon länger angesagt und werde nun in ein Trauermahl umgewandelt. Vorher finde aber noch am selben Ort die Abdankung im engsten Kreise statt, zu der wir nicht willkommen seien.

Ich schleiche dann zur Villa Boveri, wo R. residiert, und beobachte diese Abdankung, kann aber aufgrund mangelnder



Nähe nichts in Erfahrung bringen. Ich kriege aber einen Überblick über das Gelände und allfällige Fluchtwege.

Dann besprechen wir zu dritt im «Picadilly» nochmals genauer unser weiteres Vorgehen. Die meisten Leute sprachen sehr schlecht über R. und gut über F. senior. Doch auch über F. junior wird viel gemunkelt, dass er zum Beispiel Schulden habe und unbedingt Geld braucht. Da kommt ihm die Erbschaft natürlich sehr gelegen. Es ist ein grosses Netz von Intrigen, Gerüchten und Anschuldigungen. R. soll die Angestellten grausam behandeln; F. war vielleicht eigentlich insgeheim mit R. befreundet usw. Doch wie gesagt, wir haben keinerlei Beweise und auch kaum Anhaltspunkte, wer den Mord ausgeführt haben könnte (im Auftrag von F. junior oder R.): die Zigeuner, die Huren, der Zuhälter, die Gesetzlosen.

Wir entwickeln deshalb einen «Notfallplan», das heisst eine Scheinlösung, die wir präsentieren könnten.

Es folgt der Empfang mit Apéro bei R., auf der Terrasse der Villa Boveri. Eine illustre Gästeschar hat sich gefunden: Freunde von F. und Freunde von R. Diese trennen sich ziemlich scharf auf, kaum einer ist neutral, und die zwei Gruppen sprechen wenig miteinander. Jeweils die Partnerinnen und

Person 1: «ziemlich süffig, dieses Bier...»
Person 2: «mein Gott, das ist ja Alkoholfreies!»

Roarint Twenties – Spielbericht

Was hat ein Hurrican und die Inkraftsetzung des Nomadenparagrafen gemeinsam?
In beiden Fällen verliert jemand seinen Wohnwagen.

Kinder der Exponenten sind anwesend bzw. im Fall von F. die Witwe mit Urne, dazu der Leibarzt der Familie F., ein Oberst, ein Politiker, einige Geschäftsleute und Fabrikanten, ein Grossaktionär u.a. Ebenso zwei neugierige Journalisten, «Freundinnen» von R. – die Huren aus dem «Picadilly» – und jede Menge Bedienstete.

Wir führen diverse Gespräche mit den Anwesenden wichtigen Persönlichkeiten. Alle Fragen müssen über sieben Ecken formuliert werden. Es kommen weitere Gerüchte zusammen, wie dass F. senior eine Affäre hatte mit R.s Frau. Viele, gerade auch Freunde der Familie F., trauen F. junior nicht zu, die Fabrik gut weiterzuführen.

Da sich hier erst recht keine klaren Beweise finden lassen, müssen wir auf unseren Notplan zurückgreifen. Wir können es uns aus unserer Position heraus weder leisten, R. zu beschuldigen – zudem ist die Mehrheit hier ihm freundlich gesinnt – noch auch F. junior, was uns zudem um unser Verdienst bringen würde.

Jegliche politisch heiklen Lösungen umgehend, finden wir als idealen Sündenbock die Kommunistin. Als «Beweisstück P» haben wir einen Aufruf, den sie verteilt hat, in dem auch zur «Tat» gegen Kapitalisten aufgerufen wird. Ein gefundener Champagnerkorken dient als «Beweisstück Q», dass F. senior betrunken und schläfrig gemacht wurde (mit einem zugefügten Schlafmittel), so dass es der Kommunistin leicht fiel, ihn im «Picadilly» abzustechen. Deshalb ist sie in der Folge geflüchtet und untergetaucht. Mehrere Zeugenaussagen bestätigen diesen Tathergang usw. Das Ganze ist natürlich

ein pures Konstrukt.

F. junior ist nicht erfreut über dieses Ergebnis. Wir sollen es aber dennoch vor den versammelten Gästen präsentieren. Er schickt voraus, dass wir zwar eine Täterin gefunden hätten, aber dass hinter dieser mit Sicherheit wiederum R. stecke. Darauf bricht ein kleiner Tumult los, der sich wieder ein wenig beruhigt, so dass wir zur «Präsentation» schreiten können.

In dem Moment bricht der Tumult aber grossflächig aus, da Angestellte mitteilen, dass das Haus von F. in Flammen stehe. Die Gesellschaft zerstreut sich in alle Winde.

Das war das Ende des Spiels, und die wahre Lösung hatten die drei Spieler bis dahin nicht gefunden. Das war aber auch nicht geplant.

Eigentlich und in Wahrheit war es nämlich so, dass der Fischer (einer der Gesetzlosen) F. senior niedergestochen hatte, weil er unbedingt Geld brauchte für sein Fischerpatent. Somit war es ein simpler Raubmord ohne Involvierung von R. oder F. junior.

Was es zu dem Spiel sonst noch zu sagen gibt?

Der ganze Anlass schien mir sehr stimmungsvoll und auch spassig und war glaube ich auch für die Helfer ein tolles Erlebnis. Viele der Helfer waren Rollenspiel-Anfänger - zum Teil bereits mit Erfahrung aus dem Schultheater - und schafften es trotzdem auf Anhieb, sich witzige Rollen auszudenken, sich gut passende Kostüme zusammenzustellen und ihre Charaktere überzeugend zu verkörpern. Erfreulich war auch die für

Roarint Twenties – Spielbericht

ein Live-Rollenspiel sehr hohe Anzahl von Teilnehmerinnen. Schön fand ich, dass die Runde am Ende nicht wie andere Male auseinandergestoben ist, sondern die meisten noch zu einem gemütlichen Ausklang zusammensassen. Nicht zuletzt sind auch die guten Locations zu loben, vor allem der Kanal und die Villa, sowie das Konzept von in der ganzen Stadt verteilten Helfern, die immer wieder aufgesucht werden konnten, so dass wirklich das Gefühl einer «Realität» aufkam.

Wenn ich jetzt nicht noch etwas Negatives schreibe, glaubt mir wohl niemand mehr ob all der Lobhudelei. Geklappt hat aber eben wirklich erstaunlich Vieles; fast alle allfälligen Pannen sind an den drei Spielern unbemerkt vorbeigeschlichen. Einige kleinkleinliche Dinge (unklare Charakterinfos für die Spieler, etwas überstürzter Einstieg in Spiel, kein Notfall-Treffpunkt ausgemacht) habe ich Ron selber gesagt, so dass sie hier nicht ausgebreitet werden müssen. Erwäh-

nenswert scheint mir nur ein Punkt: im Nachhinein stellte sich für die Spieler heraus, dass die Story, die Gerüchte, die Indizien und Zusammenhänge zu weiten Teilen von den Helfern im Moment ausgedacht und somit recht zufällig waren, so dass die ganzen Versuche der drei Detektive, einen Überblick zu gewinnen, von vornherein zum Scheitern verurteilt waren, da ein solcher nicht existierte. Das fand ich persönlich etwas schade, aber Ron hat das positiv so formuliert, dass es eben nicht darum ging, einem roten Faden entlang einen Krimi aufzudröseln, sondern die armen Spieler in einem Sumpf von Gerüchten und Intrigen bis zum Halse einsinken und auf keinen Fall festen Boden unter den Füßen kriegen zu lassen.

Das ist ihm auf jeden Fall gelungen, und ich freue mich sehr auf weitere durch Ron initiierte Abenteuer. Grosses hat er ja schon angedeutet.

Arnold H. Bucher



Die Wissenschaft meldet: «Nach jahrelangem Suchen wurde endlich ein künstlicher Süsstoff entdeckt, der keinen Krebs verursacht, nicht schwanger macht und für die Leber fast harmlos ist»!

Diese Zeilen versuchen zu vermitteln wie anderswo Live-Rollenspiel gespielt wird.

Vielfach wird Live-Rollenspiel in Deutschland mit Dragonsys, überteuerten Burgencon's und ähnlich beunruhigenden Begriffen assoziiert. Dass es auch anders geht, beweist das Völkchen der Elroner mindestens 8mal im Jahr.



Elron, dicht bewaldet und «unzivilisiert», ein Stück Land ohne Städte, ohne Adel, ohne König. Religion, Lebens- und Kleidungsstil sind unverkennbar keltischen Ursprungs, die Bevölkerung (der Mob) wirkt auf den ersten Blick zusammengewürfelt, verwahrlost und unorganisiert. Das ist in etwa die Umgebung in der man sich wiederfindet, wenn man den Lagerplatz ca. 15km nordöstlich von Augsburg betritt. Dem aufmerksamen Beobachter werden schnell einige Feinheiten auffallen, die zusammen die Art zu spielen so stark verändern, dass desöfteren fremde Spieler (Elfenmagier) Anstoss daran nehmen. Zum Beispiel: Fast alle Figuren sind Bauern, Zimmerleute, Schmiede, Landstreicher ect.

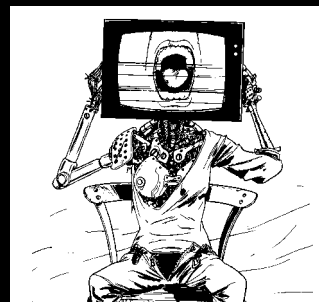
Zwar werden wenige den Unterschied zwischen einer Horde Kriegsknechte oder «echten» Kriegeren und dem Mob in voller Lager(Tavernen)verteidigungs Montur erkennen, aber in einer rauen Welt muss auch z.B. eine Schankmaid (die beste Bogenschützin von allen!) mit einer Waffe umgehen können. Zweitens, wenn Steinmetze wirklich Steinmetze, Zimmerleute Zimmerleute und Bauern Bauern sind, wird mehr gelebt als gespielt und das ist das Ziel; Regeln existieren nicht in Form von Punktetabellen oder ähnlichem, sondern als allgemeine Grundsätze, die vorallem die Sicherheit betreffen (Kopftreffer o.ä.). Grundsätzlich gilt, wenn du alles so echt wie möglich spielst, Verletzungen, Kräuter-

wirkungen (vor allem wichtig wenn es dem Schamanen langweilig ist), Angst (ja man darf sich fürchten), und ähnliche z.t. unangenehme Aggregatzustände. Es wird auch niemand böse, wenn man anstatt des Kopftreffers den Armtreffer ignoriert, weil die Platzwunde auf der Stirn viel dramatischer wirkt; jegliche Gegenstände/Verpackungen aus dem 20. Jahrhundert sind verpönt, und werden allerwenigstens kaschiert. Die Verbannung sämtlicher unpassenden Dinge (Kunststoff, Lebensmittelverpackungen, neongelbe Rucksäcke ect.) klappt sehr gut. In Elron kommt morgens auch nicht der Bäcker mit dem Auto vorbei, und niemand geht in Badelatschen mit dem Nessecair unter dem Arm duschen. Allein den Filterzigaretten ist schwer beizukommen, nicht immer wird dem Aufruf, doch besser Tabak und Papier zu benützen, die nötige Ernst-

haftigkeit entgegengebracht. Als letztes vielleicht noch ein Wort zum Thema Spielleitung, komplexe Plots mit Questen werden nicht minutiös geplant. Die Handlung ergibt sich aus den Spielen davor und den Aktionen der Spieler, die Organisatoren bringen ihre Ideen ein und formen daraus einen Rahmen, der aber viel Raum für eigene Tätigkeiten lässt. NPC's und Nonstop-Aktion gibt es nicht, manchmal wird einigen Ausgewählten zugeflüstert sie sollen doch mal... und die verschwinden dann mit Monstermasken oder ähnlichen Utensilien im Wald.

Im grossen und ganzen spielt es sich genauso chaotisch wie es sich anhört, aber es soll ja Spass machen und nicht die Mitwirkenden einschränken. In diesem Sinne Jammars und lebet wohl.

**Gianni V's. letzter Wille:
Das neue CHIP•SHIRT «Made in Heaven» ist da!**



Front: CHIP•HEADS Logo über der Brust (wie beim letzten mal).

Back: Motiv (siehe Titelseite) und Spruch «2042: INFORMATION OVERDOSE BY CHIP•HEADS»

Colors: T-Shirt rot, Druck schwarz.

Preis: Fr. 25.–

Nadja S. aus Z. rude vermehrt im Kaufleuten gesichtet. Phoenix Securitas versicherte, sofortige Schritte gegen diese Untragbare Situation zu unternehmen!

Famous last words: «Wo sind hier nur die Betonnggggggggfeiler?»
(S5, ein Railer)

Auszug aus der Geschichte der Dark Side Society (CHIPHEADS), welche sich mit Liveadventure der anderen Art, bevorzugt im Stil H.P. Lovecraft's (Cthulhu), E.A. Poe's oder Kafka's, befasst. Es handelt sich hier um eine Nacherzählung eines Spieles. Das Spiel fand Mitte Februar 1991 (also ganz am Anfang der Dark Side Society-CHIPHEADS Tradition) in Zürich statt.

DER KULT DER ZIEGE, TEIL 1, 1921

München, Donnerstag 23. Juni 1921

Mein lieber Vetter John,
Es freut mich, dass es Deiner Frau und den Kindern gut geht und ich danke der Nachfrage bezüglich meiner Gesundheit, wobei ich Dir, lieber Vetter, versichern darf, dass ich mich in bester Kondition befinde.

Ich möchte an dieser Stelle Deine Frage beantworten, weshalb ich wieder nach Zürich zurückkehre. Schliesslich war ich das letzte Mal, als ich von diesem Ort nach München kam physisch und psychisch stark angeschlagen und musste zwei Monate lang das Bett hüten. Um Dir zu erklären, wie es so weit kommen konnte, beginne ich wohl am besten am Anfang der Geschehnisse:

Es war der 11. Februar dieses Jahres, als ich meine Vortragsreise, welche mich weit über die deutsche Grenze hinaus führte, abrupt unterbrechen musste, da mich der Hilferuf eines von mir sehr geschätzten Menschen und Kollegen, dem berühmten Anthropologen Samuel Reeh, erreicht hatte. Ich hatte längere Zeit mit ihm zusammen gearbeitet (vielleicht magst Du Dich noch an die 'Illuminatenforschungen' erinnern?) und er ist der Verfasser von: 'Der freimaurerische Einfluss auf die amerikanische Unabhängigkeitserklärung'.

(HIER BEGANN DAS ROLLENSPIEL AM TISCH)

Als ich am 14. des gleichen Monats per Bahn in Zürich ankam, wurde ich bereits erwartet. Nicht nur von Reeh, sondern auch von einem gewissen John Spencer, einem amerikanischen Privatdetektiven, und von Hansueli Steiger, einem ortsansässigen Parapsychologen. Die beiden waren dem selben Hilferuf gefolgt und wir drei hörten mit steigender Verwirrung der Geschichte

zu, welche uns Reeh vortrug und welche ich hier, wenn auch stark gekürzt, wiedergebe:

Samuel Reeh ist durch die 'Neue Zürcher Zeitung' auf eine Reihe von Kultmorde aufmerksam geworden, welche alle in der Umgebung von Zürich verübt worden sind. Da es sich ohne Zweifel um Kultmorde handelte und sich die Zürcher Polizei als unfähig erwies, beschloss er, auf eigene Faust Untersuchungen vorzunehmen.

Anscheinend waren aber Reehs Untersuchungen (dieser hatte sich gleich mit wissenschaftlichem Ehrgeiz dieser okkulten Opferzeihen angenommen) den Mördern nicht verborgen geblieben. Nur knapp konnte er einem Assassinat entgehen. Dieses ereignete sich, als ihn seine Untersuchungen nach Oerlikon (ein Dorf bei Zürich) führten, wo von einem Hügel aus Schüsse auf ihn abgegeben wurden. Dies, und die Tatsache, dass er von einem schleichenden Fieber befallen wurde, zwang ihn dazu, uns seinen Hilferuf zu senden. Von dieser Geschichte angetan, versprachen wir ihm, seine Forschungen fortzuführen, auch wenn dies noch einige Zeit in Anspruch nehmen würde.

Die Forschungen (bei der Kantonspolizei, im Leichenschauhaus, im Zeitungsarchiv etc.) gingen gut voran und schon bald konzentrierte sich unser Verdacht auf eine Gruppe slowenischstämmiger Aussiedler, welche sich vor etwa 100 Jahren in Katzenrüti, nahe Oerlikon, niedergelassen hatten. Als uns dann zugetragen wurde, dass diese in den nahen Wäldern einen heidnischen Brauch frönen und noch in der selben Nacht eine Ceremonie abhalten würden, war unser Plan besiegelt.

(HIER BEGANN DAS LIVEROLLENSPIEL)

Der einzige, welcher bereit war, uns am Abend in den Wald zu führen, war ein Förster slowenischer(!) Herkunft. Dass dieser Mann ein Ergebnis Generationen alter Inzucht darstellte, äusserte sich nicht nur in der Physiognomie und dem zerlumpten Äussern, sondern auch in seiner Intelli-



Die Bevölkerung entgeht der verHEERenden Reibkäseknappheit durch Selbstmord!

genz, welche sich auf einem erstaunlich tiefen Niveau befand. Unter seiner Führung brachten wir nun an diesem schicksalsvollen Abend in die Wälder bei Katzenrüti auf. Allerdings nicht ohne uns entsprechend ausgerüstet zu haben. Wir führten folgendes mit uns:

1 Revolver (J. Spencer), allerlei Amulette, Kreuze, Bibel und andere 'Gegenstände' (H.U. Steiger), einige Fackeln, Mundproviand für einen Tag und die gesamten Forschungsunterlagen (ich). Dass unser Aufbruch nicht unbeachtet blieb, scheint im Nachhinein klar, bedenkt man, dass wir am Waldrand bereits erwartet wurden. Zuerst sahen wir nur ein Licht, welches sich beim näherkommen als Fackel entpuppte, getragen von einer schwarz gekutteten und maskierten Gestalt. Unser Führer gebot uns, in seinem Kauderwelsch, zurück zu bleiben und trat auf den Schwarzgewandeten zu. Dieser zog blitzschnell einen langen Dolch unter seinem Umhang hervor und stach den Führer nieder (direkt ins Herz, wie ich feststellen konnte).

Als erster von uns hatte sich Spencer vom Schock erholt und gleich seinen Revolver gezogen, um den Mörder von einem weiteren Vergehen abzuhalten. Doch nichts dergleichen geschah. Der Mörder steckte seinen Dolch weg und bat uns, ihn anzuhören. Er gab uns zu verstehen, dass der Förster ein Scherge der Slowenen gewesen sei, welcher das Ziel hatte, uns diesen zuzuführen, damit sie uns für ihre Rituale hätten opfern können. Um das zu verhindern, sei ihm (dem Mörder) keine andere Wahl geblieben, als den Förster niederzustechen. Denn wäre es dem För-

ster noch gelungen, durch Schreie oder ähnliches die Slowenen heranzulocken, wären wir alle unweigerlich verloren gewesen. Auf unsere Frage, was er hier mache und im welchem Zusammenhang er mit der Mordgeschichte stehe, bat er, wir möchten uns noch ein wenig gedulden und ihm in den Wald hinein folgen, dort würden dann alle unsere Fragen beantwortet. Da uns vorderhand nichts anderes übrig blieb, als ihm zu glauben, und da wir den Rückweg, ohne Führer in der Dunkelheit kaum gefunden hätten, folgten wir ihm in den düsteren Forst hinein. Plötzlich, wir waren wohl gerade erst zehn Minuten unterwegs, rief uns unser neuer Führer eine Warnung zu, worauf wir uns sogleich im Gebüsch verbargen. Und dies keine Sekunde zu früh! Nur knapp und dank der Dunkelheit konnten wir uns vor einer wahrlich aufgebracht Bauern- bzw. wie sich anhand der Rufe erkenntlich zeigte, Slowenenhorde, welche keine zwei Meter mit Knüppeln und Flinten bewaffnet an uns vorbeizog, verstecken. Ich wagte mir damals nicht auszumalen, was wohl geschehen wäre, wenn wir in ihre Hände gefallen wären.

Von diesen Eindrücken noch ganz perplex, gelang es mir nicht, zu schätzen, wie lange es gedauert hat, bis wir das Lager erreicht hatten. Ich weiss nur noch, dass es sich auf einer kleinen Lichtung inmitten dieses düsteren Waldes, irgendwo auf einem buschigen Hügelkamm, befunden hat. Auf dieser versteckten Lichtung bemerkten wir zuallererst eine Feuerstelle, um welche sich dunkle Gestalten herum niedergelassen hatten. Ein ebenfalls verummter Wächter wies uns an, in den gezogenen Schutzkreis zu treten und gegenüber den Gestalten am

Feuer Platz zu nehmen. Einer von den Schwarzgekleideten erhob sich und stellte sich uns als Prior Arthus, das Ordensoberhaupt vom Orden des Einhornes, vor. Er wies uns an, ganz in den Schutzkreis zu treten, da wir sonst vor den bösen Kräften des Waldes nur schlecht geschützt wären. Dann begann er, recht ausschweifend, seine Geschichte zu erzählen.

Der Orden des Einhornes, so erklärte er, existiere schon seit Jahrhunderten. Es handle sich hierbei um den inneren Orden der Tempelritter, welcher es sich zur Aufgabe gemacht hätte, die Menschheit vor dem Bösen, welches sich in und auf der Welt breit mache, zu beschützen. Ihre gegenwärtige Mission, gegen die Slowenen, sei bisher nicht sehr von Erfolg gekrönt gewesen und der Orden hätte schwere Verluste bei Scharmützeln einstecken müssen, da die Slowenen in der Übermacht seien und sich schwarzer Magie bedienen. Das Ziel der Slowenen sei es, die 'Ziege mit den tausend Kindern' bzw. das Eschaton zu

beschwören. Der Orden des Einhornes sei im Moment so angeschlagen, dass sie befürchteten, diese Beschwörung kein weiteres Mal verhindern zu können.

Zutiefst über das Vernommene beunruhigt, boten wir an, den Kultbrüdern beizustehen, ohne dass wir uns zu diesem Zeitpunkt im Klaren gewesen wären, was wir uns damit eingehandelt hatten.

Um unsere Herzen für die folgenden Aufgaben zu läutern, mussten wir uns dreier Prüfungen unterziehen: Uns wurden Drogen verabreicht und wir erlebten zwei verschiedene Träume:

(DIESE WURDEN ALS ROLLENSPIEL DURCHGESPIELT)

Zuerst erlebten wir das Geschehene noch einmal, nur mit dem Unterschied, dass wir die Slowenen in ihrem Dorf zur Strecke brachten und dabei ein Blutbad anrichteten. Beim zweiten Traum ging es um die Schliessung eines Dimensionstores.

(AB HIER WIEDER LIVEADVENTURE)



Liebe Jill:
Was willst Du mit dem Teddybär?
Kauf Dir lieber Cyberware!

Kult der Ziege I

Gott benötigte 6 Tage zur Erschaffung der Menschheit – Wir schaffen dies in 2!
(Werbeslogan der Sulzer-Technologie)

Während der dritten und letzten Prüfung, einer Art Konzentrationstest, geschah etwas Furchtbares! Ein Wesen mit abartigen Gesichtszügen und Fellen bekleidet, dessen genaue Beschreibung ich Dir ersparen möchte, sprang an den Bannkreis heran, schlug einen Ordensbruder, welcher das Wesen zu vertreiben suchte, nieder und verschwand mit dem Bewusstlosen unter schrecklichem Gebrüll in den tiefen Forst. Wir waren ob diesem Vorfall natürlich erschrocken. Mit Gewissheit würden wir Lancelot, den Verschleppten, niemals wieder zu Gesicht bekommen. Arthus teilte uns darauf mit, dass das Lager sofort abzubauen sei, da uns der Bannkreis nicht länger schützen könne. Es sei nun auch an der Zeit, an einem alten, heiligen Orte die Gegenzeremonie einzuleiten, um zu verhindern, dass die Slowenen das Eschaton immanifestierten. Auf unsere Fragen, welcher Art dies Kreatur gewesen sei, blieb Arthus sehr verschwiegen und erklärte uns bloss, dass es für unsere Seelen besser sei, dies nicht zu erfahren. Auf jeden Fall sei es ein Diener der teuflischen Slowenen.

Um den Weg zur Kultstätte zu sichern, schickte Arthus Kundschafter voraus, welche uns im Falle einer Gefahr hätten warnen sollen.

Da wir mit unseren Fackeln sehr sparsam umgehen mussten, besaßen wir nur wenig Licht. Vorsichtig schlichen wir immer wieder innehaltend durch den Wald und mehrmals vermeinten wir, Stimmen oder Schreie von seelenlosen Kreaturen zu vernennen, worauf unser Führer, Arthus, uns aufforderte, zum Schutze unserer Seelen, laut unser Mantra zu intonieren. Die Ordensbrüder verfielen in einen mächtigen

Gesang, welchem sich bald alle anschlossen.

Doch das Glück schien nicht auf unserer Seite zu stehen. Auf einmal verstellten uns schwer bewaffnete Slowenen den Weg und forderten uns auf, uns zu erkennen zu geben. Da trat Arthus auf sie zu, laut eine Zauberformel aufsagend, welche, dem lateinischen Wortlaut nach, Tod und Verderben über die Slowenenbrut hätte bringen sollen. Die Luft schien sich zu verdichten und Blitze zuckten. Doch die Slowenen bleiben nicht untätig, hoben ihre Waffen und richteten ihr Feuer auf Arthus, welcher einen fürchterlichen Schrei ausliess und tödlich getroffen zu Boden stürzte.

Angesichts der Übermacht, blieb uns nur die Flucht! Der letzte, sich bei uns aufhaltende Ordensbruder, dessen Name ich mich nicht mehr zu entsinnen vermag, führte uns, einen grossen Bogen beschreibend,



Kult der Ziege I

an einem Waldsee vorbei, Richtung Kultplatz. Wir war schliesslich noch immer gewillt, die Imanifestierung des Eschatons zu bekämpfen. Als wir den Kultplatz fast erreicht hatten, hielt uns ein gut getarnter Ordenswächter auf. Wir wähten uns in Sicherheit, waren aber in diesem Punkte arg getäuscht worden! Auf einmal zogen unser Führer und der Wächter ihre Pistolen und entwaffneten uns. Sie schimpften uns Narren und erklärten uns, dass sie diejenigen seien, welche der Welt den Untergang bereiten wollen und dass sie hierzu noch ein paar unschuldige (und durch drei Visionen gereinigte) Opfer, also uns brauchen würden!

Die Erkenntnisse durchzuckten mich wie ein Blitz! Nicht die Slowenen haben diese schrecklichen Morde begannen, sondern dieser blasphemische Orden, welcher, wie sich später herausstellen sollte, nicht Kult des Einhorns, sondern 'Der Kult der Ziege mit den tausend Jungen' hiess. Was die Slowenen zum gleichen Zeitpunkt in diesem Wald treiben war mir nicht klar, aber auch unwichtig. Alles, besonders unsere Leben, schien verloren. Schon hörte ich von der Hügelspitze, auf welche wir nun geführt wurden, schröcklichen Gesang. Blitze zuckten, der Donner rollte und aus dem Nichts entströmte ein schreckliches, grünes Licht. Auf diesem Hügel sollte also unserer Opferung statt finden!

Doch das Wunder geschah! Unser Wächter schienen sich ihrer Überlegenheit so sicher, dass sie Spencer ungewollt die Gelegenheit gaben, einem von ihnen die Waffe zu entreissen. Nach einem kurzen Schusswechsel lagen beide Kultisten tot darnieder.

Nun hiess es handeln. Bewaffnet stürmten wir den Hügel. Oben angekommen, fanden wir den Kultplatz, welcher für die Opferung hergerichtet war. Unheimlich gründe Dämpfe stiegen aus dem Morast auf, mehrere Feuer brannten und im Feuerkreis standen der Oberpriester und seine Gehilfen. Wir richteten die Pistolen auf sie und entleerten die Magazine in ihre Richtung, was allerdings, wie wir mit Schrecken erkennen mussten, keine Wirkung zeigte. Die Priester schienen unverwundbar und ihr heulender Gesang wurde immer stärker, wobei ich zu spüren meinte, dass sich uns etwas Grosses, Uebermächtiges nähert.

Da kam Steiger auf die Idee, sie mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Hatten sie uns nicht selbst erklärt, nichts sei stärker als unser Mantra? Also fing er an, laut sein Mantra zu proklamieren und siehe, es zeigte Wirkung! Sichtlich gestört von unserem Gesang, versuchten sie, ihren Kreis aufrecht zu halten. Dabei mussten alle Kultisten, ausser dem obersten Priester ihr Leben lassen. Dieser schien jedoch so kräftig, dass wir uns zu dritt, unsere Mantras rufend, auf ihn stürzten mussten, um ihn aus dem Kreis zu zehren. Dann folgte dunkles Vergessen...

Das Erwachen in einer einfachen Bauernhütte war sehr verwirrend, und ich war gerade dabei, mir einzureden, dass ich einen Fiebertraum hatte, als aus dem Nebenraum eine mir nur zu gut bekannte Sprache herauf dröhnte: Slowenisch! Eine Stunde später, war auch dieses Rätsel gelöst.

Die Slowenen wussten als einzige von den Machenschaften der Kultbrüder. Da sie

Apropos Mantra – Der einzige Höhepunkt, welche die Caprez-Familie je hatte...
1. Stelle auf der schwarzen Liste der Sulzer-Truppen.

Fernsehen DRS Programminweis: Heute um 20.00 Uhr Live aus dem Zillertal präsentiert Karl Moick und Sepp Trütsch zum 877. mal das Mutantenstadl!

von den Behörden, als 'Ausländer' und 'Fremde', keine Hilfe erwarten konnten, mussten sie selber eingreifen. Bei dem Wesen, welches den Kultplatz überfallen hat, handle es sich um einen Ghoul, oder besser gesagt, um einen menschenähnlichen Aasfresser. Ein Diener der 'Ziege mit den tausend Jungen', über welchen die Kultisten wohl die Kontrolle verloren hatten. Die Slowenen haben ihn während ihrer Suche erlegt. Der entführte Kultist wurde nicht gefunden.

Sie baten uns, das Geschehene nicht weiter zu erzählen, da diese Wahrheit der Existenz 'Der Ziege mit den tausend Jungen' oder schon eines Ghouls wohl niemand ertragen noch glauben würde und es auch in Zukunft die Aufgabe von wenigen sei, die Welt von den 'Anderen' zu schützen. Wir leisteten eine feierlichen Eid (welcher ich nun mit diesem Briefe gebrochen habe, aber dies ist wohl besser so) und zerstreuten uns in alle Winde.
(ENDE DES LIVADVENTURES)

Aus verständlichen Gründen war es mir in der darauf folgenden Zeit nicht möglich, mein Heim zu verlassen und ich benötigte einen ganzen Monat, um das Ganze zu verarbeiten. Als ich meine Lehrtätigkeit wieder aufnahm, war ich seelisch so weit hergestellt, dass ich die Nachricht über das Verschwinden von Samuel Reeh gut verkraftete und mich zwang, es nicht in einem Zusammenhang mit den Geschehnissen zu stellen. Schliesslich war Samuel ein schwer kranker Mann, als wir ihn verliessen (die Slowenen waren der Meinung, es handle sich um einen unheilbaren Fluch der Kultisten, doch das haben wir ihm verschwie-

gen). Es ist also gut möglich, dass sein Herz bei einer seiner langen Wanderungen durch die Weiden und Moore versagt hat. Doch meine Aufgabe scheint noch kein Ende gefunden zu haben!

Vor fünf Tagen erreichte mich ein Zeitungsartikel aus Chicago, von welchem ich Dir eine Abschrift beigelegt habe. Über das Schicksal von Spencer bestürzt, konnte ich die Zeichen nicht mehr länger unbeachtet lassen und schrieb sogleich einen Brief an Steiger, den letzten meiner Mitstreiter. Doch dieser wurde mir nach kurzer Zeit wieder zurückgesandt. Mit einem Begleitschreiben, von der Zürcher Polizei, dass Steiger unter widrigen und noch nicht ganz geklärten Umständen erfroren aufgefunden worden sei. Und das im Mai!!

Mein lieber Vetter, ich weiss, was Du mit Deinem klaren, analytischem Verstand mir raten würdest. Nämlich, dass dies nur ein unglücklicher Zufall sei und ich mir mit meiner sensiblen Phantasie wieder einmal das Schlimmste ausmalen würde. Du magst vielleicht (hoffentlich!!) Recht haben, aber mein Entschluss ist gefasst! Ich werde nach Zürich reisen, um die Nachforschungen noch einmal aufzunehmen, bevor auch mich ein 'unglücklicher' Unfall erwischt.

Zum Schluss möchte ich Dich noch um folgendes bitten:

Wenn ich in nächster Zeit versterbe oder verschwinde, so bitte ich Dich, alle meine Unterlagen und die Briefe über dieses unselige Thema zu verbrennen.

In Liebe,

Dein Victor

Hier, liebe Leser, das Herzstück dieses Zine.

In dieser Liste sind alle unsere organisatorischen Heldentaten, Zusammenrottungen und andere Umtriebe der letzten paar Jahre verewigt. Diese Chronik wird in jeder Ausgabe wieder Auftauchen (mit vielen neuen Einträgen, oder?) und als besonderen Service haben wir in der rechten Spalte aufgeführt, in welcher Ausgabe des CHIPtxt über den Anlass berichtet wurde.

Anlass:	CHIPtxt Nr.
• Kult des Einhorns I (TDSS)	3
• Kult des Einhorns II (TDSS)	
• 04.02.1995 (2039) Kult des Einhorns III / CHIP I	1
• 01.03.1995 Gründung der CHIPHEADS	1
• 30.4.1995 (2039) Bühles Zug / CHIP II	
• 12.0.8.1995 (2039) Hunt of the blue Chip / CHIP III	2
• 06.–10.1995 Spielmesse St. Gallen	
• 14.10.1995 GV CHIPHEADS	
• 20.–22.10.1995 Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 11.11.1995 (2039) KONZERNER I	
• 01.12.1995 FILM•HEADS – Johnny Mnemonic	
• 10.02.1996 (2040) KONZERNER II	
• 15.02.1996 FILM•HEADS – Strange Days	
• 02.–03.03.1996 Dark Roleplaying Convention	
• 09.03.1996 GV CHIPHEADS	
• 26.–27.04.1996 GAMESDAYS im Dynamo – PFINGSTCON	
• 07.09.1996 (2040) Serum I	
• 28.09.1996 Ist Arkadien eine Kopfgeburt? – TDSS Testrunde	2
• 17.02.1997 FILM•HEADS – The Crow	2
• 02.03.1997 GV CHIPHEADS	3
• 22.–23.03.1997 Dark Roleplaying Convention II	3
• 05.–06.04.1997 Flash-Nacht Luzern	3
• 07.06.1997 (1921) Roaring Twenties	3
• 16.07.1997 (2041) Nomaden I	
• 21.09.1997 GV CHIPHEADS	3
• 24.09.1997 FILM•HEADS – 5 Element	
• 23.–26.10.1997 Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 30.10.1997 (2041) Lasombra I	
• 08.–09.11.1997 (2041) Nomaden II	4

Famous last Words: «Born to be wiiiiiaaaaaaaaaaald!»
(Der blinde Hugo, Hell Rider)

DRS | Verkehrswarning: Bitte umfahring Sie die Strecke von Zürich nach Birmensdorf grösszügig. Eine Horde von Konzernsoldnern versucht dort vergeblich eine Nomadenburg zu stürmen.

Nun noch der Zweite Teil der «Ist Arkadien eine Kopfgeburt» - Test - Liverollenspieles, welches vor fast einem Jahr am 28. Oktober abgehalten wurde. Der erste Teil erschien im CHIPTxt 2.

Nachdem im ersten Teil die Akteure & Gewandung sowie Teile des ersten Aktes besprochen wurde, fahren wir mit diesem weiter:

Der König ist tot! Lang lebe der König!

Tylos bedankt sich für die Schilderungen seiner sieben Gäste, weigert sich aber, auf die persönliche Anliegen einzugehen, da zuerst ein anderes Geschäft behandelt werden müsse.

Schon lange befasse er sich mit der Spiegelmagie. Und nun habe er in seinem Hauptspiegel etwas schreckliches erblicken müssen, das er gerne der Versammlung präsentieren würde. Die anwesenden Magier mögen sich doch vor der langen Wand versammeln und ihm beim Aufstehen behilflich sein. Darauf wird von den Dienern das zweiflügelige Tor geöffnet, hinter welchem sich ein grosser, milchfarbener Spiegel verbirgt.

Ruhe ist eingekehrt. Mit tiefer Stimme kommentiert Tylos die Szenen, welche sich im Spiegel abspielen:

Sondron, König Arkadiens, wird von einer Wache informiert. Die furchtbaren Horden, würden die Stammburg der Galfringer, Könige von Arkadien, belagern. Die Verteidiger hätten bereits schreckliche Verluste hinnehmen müssen. Der König schickt den Offizier wieder auf seinen Posten zurück und scheint kämpferisch und voller Mut.

Plötzlich taucht eine schreckliche, dreifach gehörnte Gestalt im Spiegel auf, welche sich mit ihren langen Klauen auf den König stürzt und diesen niedermacht. Als letztes ist ein markdurchdringender Todesschrei zu hören. Der König ist tot! und seine Feste gebrannt.

Die sieben Magier nehmen diese Nachricht erschrocken auf. Niemand von ihnen wusste, dass die Westprovinzen und grosse Teile der Mittelmarken Arkadiens bereits in die Hand dieser Wesen gefallen waren. Tylos versuchte sein spärliches Wissen über die Angreifer den Sieben zu vermitteln. Diese schrecklichen Kreaturen hätten die Gabe, ungesehen weite Strecken zu überwinden, plötzlich irgendwo aufzutreten und zuzuschlagen. Um die Gefährlichkeit herauszustrichen, lässt er den Kopf einer solchen Kreatur auf dem Silbertablett auftragen. Er erklärt den Spielern, dass sich das Land vor einem Abgrund befinde. Die Einheit Arkadiens sei gefährdet und die Eindringlinge würden eine Provinz um die andere erobern und mit Furcht und Terror überziehen. Da sich ein Land und vor allem das Volk ohne König nicht wehren könne, sei es angezeigt, unter den Magiern einen König zu wählen.

Der Erzprälatur Gloradeii erklärt, dass sich Saphos mit seinen Wüstenfestungen sehr gut gegen die Eindringlinge verteidigen könne, und dass er keinen Handlungsbedarf seitens der Saphosianer sehe. Diese

separatistische Haltung wird von Gräfin Margaretha von Waldburg und von Adriana Wittenborg von Whitenstone stark kritisiert, schliesslich gehe es um ganz Arkadien und die Horden würden auch die Festungen in Satei einfach umgehen können.

Tylos drängt die Anwesenden, einen König zu wählen, und unterstreicht die Wichtigkeit dieser Wahl für das verängstigte Volk von Arkadien.

Nun entbrennt eine grosse Diskussion unter den Anwesenden. Wankelius stellt das Königsamt in Frage und spricht sich für eine demokratisierung Arkadiens und für grössere Autonomie der Provinzen aus. Die anderen überzeugen ihn nun von der Notwendigkeit des Königsamtes und er äussert den Kompromissvorschlag: Die jährlichen Rotation des Königsamtes.

Der Marquis drängt zur Wahl und schlägt Wankelius vor, da sich dieser anscheinend schon viel Gedanken über eine gerechte Machtverteilung gemacht habe. Wankelius wirkt perplex, verzichtet auf eine Kandidatur und schlägt statt dessen Findegarn vor. Dieser eigne sich ganz ausgezeichnet für das Amt, da er nicht nur die Anliegen der Menschen, sondern auch diejenige der Natur und Tiere kenne und verstünde. Findegarn will nichts davon wissen und fordert die übrigen auf, sich zur Wahl zu stellen, was der Grosse Raoul und Solanium auch tun.

Vor der Wahl einigen sich die Magier, einen König als primus inter pares zu wählen, welcher aktiv von allen andern unterstützt werden soll. Die Wahl gelte mindestens für ein Jahr, danach wolle man wieder zusammentreten.



Der Grosse Raoul preist sich als erfahrenen Strategen und verspricht, dass unter seiner Führung der Feind nicht nur zurückgeschlagen, sondern auch um seine eigenen Ländereien, zugunsten Arkadiens, gebracht werden könne.

Solanus Brohbarz hingegen verweist auf die neuen Kräfte, welcher er entdeckt und nun gegen die Angreifer eingesetzt werden könne.

Die Wahl durch Namensaufruf verläuft äusserst spannend.

Adriana Wittenborg und Findegarn geben ihre Stimmen dem Grossen Raoul.

Gloradeii, ein alter Rivale des Grossen Raoul, wählt Solanium, so auch Gräfin Margaretha von Waldburg und Wankelius Wanzenberg. Solanium wir mit einer Stimme Vorsprung zum König gewählt.

ENDE I. AKT

«Seit mein Bruder M. eine Brille braucht, kaufen wir bei der Migros 3000 keinen Alkohol mehr»

2. Akt: Lobgesang und Requiem Dauer: 1 1/4 Stunden

Dekoration Bankettsaal: Der Bankettsaal ist nun mit vielen Kerzen hell erleuchtet. Die Tische werden zu einem grossen Tisch zusammengeschoben. Schwarze Tischtücher und Gedecke für 8 Personen. Am einen Tische sitzt der neue König, am anderen Tylos. Je drei Magier zur Seite. Auf dem Tisch stehen Platten mit Fleisch, Käse, Obst und Nüssen. Festliche Bankettmusik liegt in der Luft. Die Stimmung ist heiter und gelöst.

Die Magier langen tüchtig zu. Wein und Bier werden gereicht und die Stimmung steigt, nachdem man auf das Wohl des neuen Königs angestossen hat. Ohne Zweifel stehen schwerwiegende Probleme an. Doch nun sollte erst einmal richtig gefeiert werden. Gloradeii bittet den neuen König von den wundersamen Kräften zu berichten, welche er vorher erwähne. Und Solanius erzählt von seiner Expedition über die unbeklimmbaren Taresberge nach Eugrotia. Dort gebe es eine wunderbare Kraft, welche grosse Maschinen, Kutschen ohne Pferde und furchtbare Waffen antreibe. Das Einzige, was ein Eugrotier dafür machen müsse, sei, ein Seil mit drei Enden in die Wand zu stecken. Noch unglaublicher sei es, dass man seinen Körper dieser Kraft weihen könne und er selbst habe sich einer solchen Operation unterzogen. Im ganzen Körper habe er nun diese Magie, so auch in seinem Kopf, was die Bauschung seiner Kapuze erklärt. Nur sei es ihm bis jetzt nicht gelungen, diese Magie vollständig zu kontrollieren, es käme auch keine



Kraft aus den extra dafür gebohrten Löchern in seiner Burg. Doch es sei wohl nur eine Frage der Zeit bis man dies unter Kontrolle habe. Natürlich dürfte diese Mächte nur den Magiern zur Verfügung gestellt werden.

Tylos, der der Rede aufmerksam gefolgt war, hebt an, dass es nun an der Zeit sei, den König zu krönen. Man einigte sich darauf, dass Gloradeii die Zeremonie abhält, jedoch ohne, dass die anderen Magier auch auf Klaa schwören würden.

Der König hat niederzuknien und ein jeder Magier schwört ihm Treue und spricht Glückwünsche aus. Als es an der Reihe zu Findegarn ist, schmeckt die Luft auf einmal nach Sumpf und Schilf. Grünliches Licht hüllt seinen Körper und alle Anwesenden sehen statt ihm eine riesige Echse, welche den Treueschwur vornimmt. Der grosse

Raoul kann nur knapp von einem Angriff abgebracht werden, da er zuerst der Meinung ist, es handle sich bei diesem Geschöpf um einen der fremden Eroberern. So schnell wie der Spuck gekommen ist, verschwindet er und man sieht Findegarn in normaler Gestalt an seinen Platz zurückkehren. Die Zeremonie kommt zu ihrem Ende. Doch Solanius beginnt sich zu krümmen und zu piepsen. Die Magier müssen ihm helfen und ihn zu seinem Thron zurückführen. Erste abfällige Bemerkungen über die neue Kraft, die wohl Solanius Leiden verursacht, werden ausgesprochen. Der König erhält von der Spielleitung einen blauen Brief und verstirbt kurz darauf, an den Folgen der Kraft? Ratlosigkeit zeichnet sich auf den Gesichtern der Anwesenden ab.

ENDE II. AKT

3. Akt: Ist Arkadien eine Kopfgeburt ?

Dauer: 7 x 2 Minuten

Dekoration Kellergang: Langer, Weiss gestrichener Gang. An dessen der Treppe entferntem Ende steht ein Lehnstuhl. Gegenüber ein starker Scheinwerfer und ein CD-Player.

Die Spieler werden einzeln nach unten zum Lehnstuhl geführt und dort hinein gesetzt. Man teilt ihnen mit, dass die Szene erst mit Erlöschen des Deckenlichtes beginnt.

Das Deckenlicht geht aus. Der Spieler sitzt einige Sekunden in der Dunkelheit. Eine Tür öffnet sich und zwei Gestalten betreten

den Gang. Plötzlich geht der Scheinwerfer an und blendet den Spieler. Gleichzeitig ertönt aus dem CD-Player ohrenbetäubende Hardcoremusik (Drop Dead). Der Spieler erkennt, dass die näherkommenden Gestalten (der Haushofmeister und ein Diener) Pflegerkittel mit der Aufschrift 'Arkham Sanatorium' tragen. Sie gehen zum Spieler hin und fordern ihn in seinem richtigen Namen auf, sie zu begleiten. Sie helfen ihm aus dem Sessel und führen ihn die Treppe rauf. Auf Fragen des Spielers nach dem, was passiert sei oder auf Anspielungen zum Bankett, sprechen diese davon, dass der Patient wohl geträumt haben müsse. Auf dem Weg nach oben kommen sie bei Dr. Tylos und Kollege vorbei, welcher sich den Patienten rasch ansieht und dann die doppelte Portion Neuroleptikas verschreibt.

Ist Arkadien eine Kopfgeburt?

ENDE III. AKT



Rollenspiel Flash Nacht in Luzern

Merry CHIPmas and a Fucking new War!
Ihr Pfeffersäcke!

5.–6.4.97, der Spielladen GNOMON in Luzern veranstaltet die erste Rollenspiel-Flash-Nacht in der Geschichte der Metropole am Vierwaldstättersee.

Eines schönen Tages ist auch uns ein Flyer von diesem Anlass ins Haus geflattert und natürlich konnten wir es uns nicht nehmen lassen, dort auch dabeizusein. Wie üblich traf sich die ganze Clique, das heisst Peter Keel, Nadja Schüepf, Alex Schröder und ich, bei Matthias Heer und man düste gemeinsam im altbekannten Renault nach Luzern. Nach einer EDV-mässig überaus interessanten Fahrt (Linux, Linux über alles...) traf man endlich in Luzern ein. Es folgte zwar noch eine mittlere Odyssee in der Umgebung des Verkehrshauses, aber schliesslich fanden wir die Zivilschutzanlage. Dort wurden wir auch schon von den Luzernern begrüsst, die uns die ganze Anlage zeigten und die konnte sich auch wirklich sehen lassen: 3 Räume für Rollenspiel, Infostand mit Highlander- und anderen Fantasy-Videos, Bar, Techno-Höhle, Chill-Out-Room, etc. Einziges Handicap war, dass man aus Stimmungsgründe den Bunker mit Myrrhe ausgeräuchert hatte (gaaaanz hässlicher Geruch Leute). Aber nach zwei bis drei Stunden waren einem die Geruchsnerven soweit abgestorben, dass dies einem nicht mehr störte. Im Innern trafen wir auch auf alte Bekannte: so zum Beispiel Daniel Roth und Charly Schiendler. Da schon sämtliche Rollenspielrunden voll und am laufen waren, zogen wir uns ein bisschen zurück und unser GM Alex startete eine eigene kleine Runde. Der Plot war, dass irgendwo auf einem Fantasy-Kontinenten ein paar singende Affen einen roten Gott geklaut haben, oder so ähnlich. Auf jeden Fall hat es einen heiden

Spass gemacht, da wir wie üblich eine überaus «homogene» Charaktermischung hatten: Najda spielte die leicht zickige Prinzessin, der es Zuhause zu öde war, Matthias ein experimentell gezüchteter Krieger (keine Nase, dafür jede Menge Waffen), Peter einen senilen Magier und ich den leicht korpulenten Beichtvater und Kleriker. Von der Lösung des Abenteuers waren wir zwar noch meilenweit entfernt, dafür machte es einen Riesenspass. Der nächste Höhepunkt stellte dann der Besuch eines der genialsten Restaurants der Schweiz dar: Der Widder. Wir genehmigten uns dort die folgende Leckerei: Spagettis mit Wodkasauce. Es mag ja ein bisschen seltsam klingen, aber es schmeckt einfach traumhaft (Das Rezept kann man bei mir anfragen.) Zurück im Bunker mussten wir das Spiel aufgrund von Müdigkeit (die Cyders forderten ihren Tribut) leider bald schon einstellen und wir verkrochen uns in die Heia. Nach einer mehr oder weniger erholsamen Nachtruhe (grummel) liessen wir dieses Wochenende bei einer guten Tasse Kaffee ausklingen. Abschliessend möchte ich sagen, dass dieses Wochenende genial war, und ich mich schon auf das nächste mal freue.

Oliver Hauri

Mitteilung vom

Schattenclan:

kauft nur noch
bei

GNOMON

Löwenplatz 7

6004 Luzern

Öffnungszeiten:

Di bis Fr 16.30 bis 18.30 Uhr

Do bis 21.00 Uhr

Sa 11.00 bis 16.00 Uhr