

# CHIP • TXT

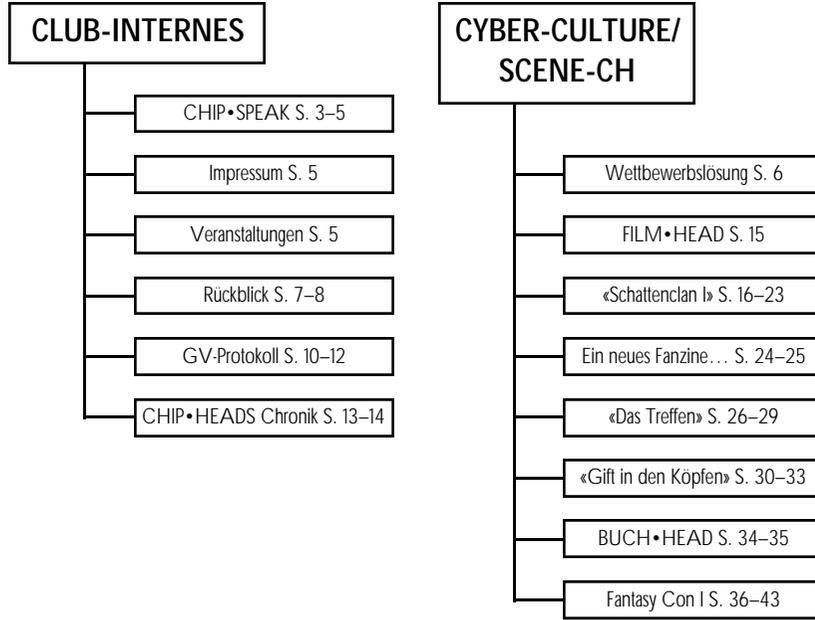
Die Stimme des Cyberpunk



Nasses Weiss, bedeckt den Scheiss  
(Aeronauten)

Dialog eines Rollenspielers mit Feilschen O:

«O.H., was den Preis anbelang — ich habe viel Geld und fast keine Zeit...»



Auf der ganzen Welt, wenigstens da, wo die christliche Zeitrechnung vorherrscht, feiern die Menschen den Übertritt in das CHIP-HEADS-Jahrhundert. Dieser verdammt Millenniums-Hype nervt und ist uncool. Mit Freitag-Taschen über den Schultern und Bladerunner in den Köpfen sind wir vor 5 Jahren losgerannt, um die frohe Botschaft des Cyberpunks zu verkünden und sind nun, mit Arbeit und Studium überladen, im 21. Jahrhundert gelandet. Die Vision bleibt die gleiche, auch wenn wir uns bewusst sind, dass die vorausgeahnten (we're not playing the future – we're just preparing for tomorrow) Entwicklungen einiges schneller als gedacht abgelaufen sind oder überhaupt nicht stattfinden. Bevor ich jetzt aber vor lauter Nostalgie, die ist schliesslich das Thema im CHIPTxt. Nr. 7 – dem Jubiläumsheft!; Internas!! Lebensläufe!! Peinlichkeiten!! – die Tastatur vollheule, liegt wohl an der Jahreszeit, komme ich lieber zu ein paar ernsteren Themen.

Es ist schon einiges gelaufen in den letzten 1 1/2 Jahren. Ich denke dabei nicht mal an unsere überquellende Chronik, sondern auch an die Mitgliederstruktur. Einige Aktive, die von Beginn an dabei waren, sind in der Versenkung verschwunden. Dafür sind unter den Neumitgliedern einige sehr hoffnungsvolle und initiative Leute zu uns gestossen (ich spekuliere darauf, dass sie den Vorstand vollständig entlasten und alle Arbeiten wie auch die Reinigung meiner Küche übernehmen). Ich denke, diese «Blutauffrischung» und die Veränderungen (allerdings ist in diesem Zusammenhang keines Falls von «reifer werden» die Rede) im Bezug auf die Liverollensspiele- und Arten, aber auch die

persönlichen Freundschaften, sind Grund dafür, weshalb wir die CHIP-txt-lose Zeit ohne Ermüdungerscheinungen überlebt haben. Natürlich herrschte, gerade unter den Planungsgruppen nicht immer nur eitler Sonnenschein, deshalb ein Danke an all jene, die trotzdem noch dabei sind.

Wenn ich die Chronik anschau, komme ich auf über 20 neue Eintragungen. Viele von diesen Veranstaltungen werden in diesem Heft besprochen. Ich möchte deshalb nur 2 Perlen herauspicken. Als erstes denke ich an das Ski-Weekend. Irgendwo im hintersten Nidwalden auf eine einsamen Alp. 10 furchtlose Chippies ohne Rollenspielmaterial, ohne Liveuten-

Los, wir treffen den Präsidenten!

Lee Harvey Oswald

silien, auf sich alleine und ein paar Post-It's angewiesen... Irgendwie mal was anderes, weniger gestresst und föny (jetzt loset mer nomol en hudil!), abgesehen von meiner ausgerekten Schulter, die ich wahrscheinlich Kire zu verdanken habe... immerhin durfte ich eine wohlbehütete Nacht im Krankenhaus Stans verbringen. Ein weiteres Highlight war das 3-tägige Liverolenspiel von Nadja und Elida, wo für die CHIPheads ein ganz neuer Standart bezüglich Styling und Dekovorbereitungen gesetzt wurde. Das Spiel war einfach... ach was, wer nicht dabei war, selber schuld.

Organisatorisch hat sich auch einiges getan. Neben der Generalüberholung der Statuten, haben wir im letzten März der GV auch ein neues Vorstandskonzept (der politischen Verantwortlichkeit) vorgelegt, welches auch prompt angenommen wurde. Seit März besteht der Vorstand aus folgenden Leuten: Arnold Bucher, Erik Schönenberger, Oliver Hauri und mir. Endlich verfügen wir (gehört sich für die CHIPHEADS) über eine eigene Webadresse:

**www.chipheads.ch**, wo auch unser vorzügliche Photogalerie zu finden ist.

Weiter verfügen wir über eine eigene Mailinglist, eine stets aktuelle Adressliste, einen klaren Versandablauf (inkl. Neumitglieder-

werbung), Pinnwände in den wichtigen Spielläden, eine aktualisierte Materialliste, einen zentralen Fundusort usw., bin selber etwas erstaunt, dass wir so fleissig waren.

In Anlehnung an einen schönen jüdischen Neujahrsgruss:  
Nächstes Jahr in Chiba City !



Matthias, Leader Maximo

**CHIPtxt.**

Dieses Zine wird immer exklusiver, Ihr haltet nach über einem Jahr die Nummer 6 in den Euren mechanischen Händen/Pfoten/Klauen/weiteresbitteeinfüllen, die erste und bestimmt (ok, leeres Versprechen) nicht letzte Ausgabe im Jahr 00 (da kommen mir einige lasche Fäkalwitzchen in den Sinn). Diese Ausgabe ist ein wenig zusammengeschustert, da wir im Augenblick über soviel Material verfügen und einen Teil der Ware einfach mal draussen haben möchten. Im CHIPtxt Nr. 7, werden wir Euch wieder im vollen Umfang, inklusive Fantasie- und Vampyrespezial, Mu der Ficker – sein Leben, und vor allem den neuen Veranstaltungsdaten!, bedienen.

**VERANSTALTUNGEN**

oder Kire grüsst den Rest der NCH  
Viele Ideen spuken durch unsere Köpfe, allerdings noch nicht wirklich ausgereift und vor allem sind noch keine Daten vorhanden. Diese werden im nächsten CHIPIxt, der spätestens Ende Februar erscheinen sollte, geliefert.

- Im März winkt die nächste GV
- Anfangs April ein grosses Fünf-Jahre-CHIPHEADS-und-ich-hab-immernoch-keine-Kollegen-Fest.
- Kleines Fantasie-Live
- Illuminati-Live
- Paranoia-Rollenspielconvention 5.–6. Februar?
- etc.

**Impressum**

Redaktionsadresse:  
CHIP•HEADS,  
Postfach 114, 8027 Zürich

Redaktion:  
Matthias Heer  
Lämmlibrunnenstrasse 16  
9000 St. Gallen  
Tel. 071 223 24 43  
E-Mail: argain@bluewin.ch

Oliver Hauri, Hardstrasse 72,  
8004 Zürich, Tel. 01 491 41 92  
E-Mail: hauri@iprolink.ch

Grafik: Oliver Hauri

Homepage:  
<http://www.chipheads.ch>

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



# I want more life, fucker! – Wettbewerb

«Rondra soll Euch schänden, öh, ich meine...»  
Verwünschung einer Rondrapriesterin

Im letzten CHIptxt wollten wir's wissen: Von wem stammt dieser Kultsatz, und nun winkt als Belohnung ein cooles rotes CHIPheads T-Shirt.

Antworten erreichten uns einige, hier eine kleine Auswahl (erinnert mich an den Wahren Walter, zeigt schliesslich exemplarisch den Geisteszustand unserer Mitglieder auf – kann natürlich nicht auf eigene Kommentare verzichten).

«Ich sagte diesen Satz zu meinem Beichtpriester, gib T-Shirt»  
Werdende Religionslehrer und andere Opiatsabhängige sind von diesem Wettbewerb ausgeschlossen.

«Kire»  
Nein.

«Das Universum ist ein sicherer Platz»  
?!?!?!?

«Isaac Newton? Josef Stalin? Beate Uhse?»  
Tja, wenn's eine(r) von diesen dreien wäre, so käme nur Stalin in Frage, da bei uns weder Sex noch Wissen ein Rolle spielen.

«Don Camillo»

«Nicht von mir, mache trotzdem mit !!!»  
Weiter so, den Tüchtigen gehört die Welt (nicht aber CHIPHEADS T-Shirts).  
Tönt ganz nach einem aargauischen Radaubruder.

Gewinner ist aber, und wie könnte es anders sein, Stevie Wegmann mit seiner Lehrbuchantwort:

«Roy Batty bzw. Rutger Hauer aus Bladerunner (bzw. Ph.K.Dick – Der sagt in weniger, aber hat ihn ja geschrieben bzw. H. Faucker war am Drehbuch beteiligt)».

Dein T-Shirt liegt an der nächsten Veranstaltung, die Du besuchst, bereit.

# Kleiner Rückblick . . .

Seit dem Chiptxt Nr. 5 sind so einige Veranstaltungen über die Bühne gegangen; was nicht nur daran liegt, dass seit der letzten Ausgabe auch etwas zu viel Zeit verstrichen ist... Wie dem auch immer sei, der Verein hat während dieser Periode ganz bestimmt nicht nur auf der faulen Haut gelegen!

Zu erwähnen sind da bestimmt einmal die beiden ersten Chipheads-Fantasy-Lives. «Der Erste Kontakt» (einen Spielbericht findest Du in diesem Heft) und dann das anschliessende 3tägige Spiel «Lobet die Ahnen», das für verschiedene Gruppen einiges zu lösen gab. Die wilde Umgebung von Steg im Töss-tal bot dazu einen «fantastischen» Hintergrund. Im Anschluss fand dann auch noch eine «After-Live-Bar» statt, um das Defizit, das schlussendlich gar keines war, zu stopfen. Weitere Spielberichte folgen im nächsten Heft.

Ein weiteres Highlight war aber auch die Vampire-Kampagne. Dem Auftaktspiel «Gift in den Köpfen» folgten unzählige «Mini-Lives», welche sich zeitweise so verselbstständigt hatten, dass sie auch ohne Spielleitung stattfanden; ein Chipheads-Novum! Mit der Zeit wurde es dann jedoch immer schwieriger, die Übersicht zu behalten. Um die Geschichte wieder etwas zu entwirren, fand dann im November das zweite grosse Live «Prinzenball» statt, das die Fronten dann ziemlich klar gemacht hat... Spielberichte werden im nächsten Chiptxt nachgeliefert!

Unvergesslich bleibt bestimmt auch der «Überfall auf die Boschbar». Ein kleines, inszeniertes Action-Spiel, das zufällig anwesende Gäste mit einbezog. Bis zur Auflösung steckte einigen Leuten der Schrecken ziemlich stark in den Knochen...

Ende 1998 stand dann auch die erste «Fantasy-Convention» im KuZeB Bremgarten auf dem Plan, der eine zweite vor einigen Monaten folgte. Am selben Ort fand ebenfalls die mittlerweile schon traditionelle «IV. Dark Roleplay Convention» im Frühjahr statt. Nachdem alle Gruppen einen Teil der gleichen Geschichte spielten, war es dann auch zweimal möglich, während dem Spiel die Party zu wechseln. Wer wollte nicht schon immer einmal als Cthulhuianer mit einer Werwölfin und einem Vampir in der gleichen Truppe sein...?! Spielberichte finden sich in diesem Heft.

Nicht zu vergessen ist natürlich auch das einzige Cyberpunk-Live während über einem Jahr! «Schat-tencian I» fand im Frühjahr statt. Auch dazu findest Du einen Spielbericht in diesem Heft.

Hör zu, diese «arme Frau», die ich verprügelt habe, ist ein Veteran des Geheimdienstes namens Rupert, der in seiner Nebenbeschäftigung viel zu teure Drogen verkauft – Er hat es verdient!

## Kleiner Rückblick . . .

Hey, ich chan eu alles useleaa!  
Fritz, der fröhliche Bahnschaffner

Im Herbst gab's dann noch ein kleines, aber sehr feines **«Cthulhu-Live»** in Frankreich, rund um Belfort. Das Spiel war sehr stimmungsvoll und hat z. T. eher an ein Road-Movie erinnert. Die Spielorte und auch die Landschaft waren für ein Cthulhu-Abenteuer wie geschaffen. Als Auftakt für das Live fanden zwei Tischspiele statt – immer wieder abwechselnd 1920 und 1999 mit zwei Charakteren – die dann in Frankreich 1999 ihre Fortsetzung fanden. Durch die verschiedenen Zeiten, Rollen und der Mischung Tisch-Live, ein sehr interessantes und spezielles Spiel!

Anfangs 1999 hiess **«Ei Wöhli im Wirzweli»!** Das erste Chipheads-Skiweekend, das trotz des miesen Wetters ein Erfolg war. Auch wenn es jemand vorgezogen hat, die zweite Nacht, im Anschluss an einen heldenhaften Kampf mit einem Pistenbulli, an einem anderen Ort zu verbringen...

Die **Chipheads-GV** vom Herbst 1999 wurde mit einem Nachtessen und einer anschliessenden Science-Fiction-Filmnacht im KuZeB-Sofa-Kino verbunden. Ebenfalls trafen sich einige Male auch diverse Chippies zum **FilmHead** in Zürcher Kinos: Zorro, Ronin, The Matrix, Star Wars, ExistenZ und The World is not Enough standen auf dem Programm.

Erik «Kire» Schönenberger



## CHIP•HEADS MITGLIEDSCHAFT

Gesprächsmitschnitt aus dem Privatbüro seiner Heiligkeit, Obermottz aller Katholen, Johannes Paul dem II.

Kardinal Hass: Ah, Eure Heiligkeit, ich komme, um Euch allerdhand Neues aus der Welt zu berichten. Gut seht ihr übrigens aus!

J. P. II.: Ah, mein alter Freund. Ihr schmeichelt mir. Aber nun erzählt; was gibt es denn so dringendes?

Kardinal Hass: Hm, tja, ehrlich gesagt hat es schon rosiger für die heilige Mutter Kirche ausgesehen. Wir verlieren tagtäglich an Boden gegenüber der Konkurrenz, auf die Vatikanbank ist eine juristische Kommission angesetzt und an eure Erlässe hält sich eh niemand und ... He, eure Heiligkeit, hört Ihr mir zu?!?

J. P. II.: Schnarch, öh, uh, hmpf. Ja, öh, das klingt wirklich gut Kardinal. Komisch, ich hatte so einen Traum von schwarzem Rauch und so... aber egal. Und was gibt es sonst noch so? Habt ihr euch schon etwas fürs heilige Jahr einfallen lassen?

Kardinal Hass: Oh ja, etwas ganze besonderes. Ich hatte kürzlich ein Unterredung mit einem unserer Leute in Luzern. Einem engagierten Vikar, der kürzlich dem Spiel von ein paar kreativen jungen Leuten beiwohnen durfte. Er teilte mir mit, dass dies ein gar erbauliches Spiel sei und dem Seelenheil jedes wahren Christen zuträglich sei. CHIP•HEADS ist ihr Name.

J. P. II.: Klingt wirklich gut! Sorgt bitte dafür, dass diese CHIP•HEADS bei den Feierlichkeiten im Petersdom zugegen sind. Jetzt aber lasst mich bitte allein, ich habe noch wichtige Studien.

Nütze diese Chance oder Du wirst exkommuniziert!

Warnung: Das Anbringen von Graffiti setzt ein chemisches Spray frei, das Blindheit verursacht!  
(Hinweis in einer öffentlichen Toilette)

## Protokoll der 6. ordentlichen Generalversammlung der CHIPheads vom 20. September 1998

### Anwesend sind:

Michael Pflughart	Theo Schmid
Peter Keel	Arnold Bucher
Nadja Schüepp	Remi
Matthias Heer	Elida Riser
Saro Pepe	Liv Minder

### Entschuldigt

Steffanie Gerber
Roman Haug
Oliver Hauri
Erik Schönenberger

### 1. Traktat **Jahresbericht des Präsidenten Matthias Heer**

Matthias Heer berichtet über das vergangene Jahr. Erwähnung finden insbesondere die vielen Veranstaltungen und der unübersichtliche Zustand der Vereinskasse. Die Vereinskasse sollte bis zur nächsten GV kontrolliert werden, da diverse Lives noch nicht abgerechnet wurden und im Moment kein Überblick über die finanzielle Lage der CHIP•HEADS herrsche.

Desweiteren wird von den Kontakten zu anderen Vereinen/Gruppen berichtet. Im Falle von Luzern läuft dieser Kontakt noch nicht so gut. Dies sollte sich aber ändern, da nun ein(e) konkrete(r) AnsprechpartnerIn vorhanden sein soll. Die Kontakte zum KuZeB in Bremgarten hingegen funktionieren sehr gut, so dass dort weitere Veranstaltungen stattfinden werden.

### 2. Traktat **Wahl, Änderung des Vorstandes**

Die Vorstandsmitglieder Matthias Heer, Arnold Bucher und Oliver Hauri werden in Ihrem Amt mehrstimmig bestätigt.

### 3. Traktat **Bericht des Kassiers**

War unvollständig. Eine Aufschlüsselung über die Finanzen wird aufs nächste Jahr verschoben.

### 5. Traktat **Abnahme des letzten Protokolls durch die GV**

wurde angenommen.

### 6. Traktat **Echo auf Lives**

Die Lives sind im allgemeinen gut angekommen. Es existiert allerdings der Wunsch, in Zukunft mehr «klassische» Lives und weniger Diskussionslastige zu veranstalten.

### 8. Traktat **Varia**

nichts elementares.

Die Protokollführerin  
Liv Minder (Oliver Hauri)

Zürich, 24. Februar 1999

## Protokoll der 8. ordentlichen Generalversammlung der CHIPHEADS vom 25. September 1999

### Anwesend sind:

Mike Naef	Christina Oliveira
Elida Riser	Nadja Schüepp
Stefan Wegmann	Roman Haug
Thomas Rom	Oliver Hauri
Erik Schönenberger	Matthias Heer
Raphael Ulrich	Arnold Bucher

### Küche:

Michel Sucetti, Michael Pflughart, Peter Maier

### Entschuldigt

Remi Jaccard
Lucas Angele
Saro Pepe
Andi Bertogg
Roger Krämer

### 1. Abnahme des letzten GV-Protokolls

Wird angenommen.

### 2. Halbjahresbericht des Präsidenten

Es fanden statt: Dark Con, Fantasy-Live, Afterlive-Bar, FilmHead Matrix, Überfall Bosch-Bar, knapp 10 Vampire-Kurzlives.

Positiv: Mitgliederzuwachs, Vorstand nach neuen Statuten (mit den verschiedenen Funktionen) «läuft», bei allen Cons wurde Mitgliederrabatt gewährt (was früher nicht immer der Fall war).

Negativ: es ist kein Chiptxt erschienen, Kontakt nach Baden & Luzern ist eingeschlafen, Ausgänge in den Läden wurden nicht gemacht.

### 3. Vorstandswahlen

Matthias Heer, Oliver Hauri, Erik Schönenberger und Arnold Bucher werden mit 8 Ja und 4 Enthaltungen wiedergewählt.

### 4. Kassenbericht

Details vgl. Abrechnung.

Die Mitgliederbeiträge 98/99 wurden erst im Sommer eingezogen und noch nicht eingerechnet (-> + 600.-).

620.- (von 890.- totalen Ausgaben) fallen auf Ankauf von neuem Material (über die Abrechnung einzelner Veranstaltungen hinaus).

Matthias Heer stellt auf doppelte Buchhaltung um, was einen sinnvolleren Einbezug noch nicht abgeschlossener Posten ermöglicht (T-Shirt-Vorrat, stufenweise Abschreibung von Materialaufwänden).

Der Kassenbericht wird mit 10 Ja und 2 Enthaltungen angenommen.

«Ihr seid NULL-KONTAKT Freaks, stimmt's? Wie war das noch? Kultur der totalen Abgeschlossenheit?»

«Looser!»

Ich habe diese Information sorgfältig bedacht. Ich habe entschieden, dass ich nicht die Gedärme einer toten Töle auf meine Exfrau gebe. Ihr könnt sie behalten!

## 5. Ausblick

Veranstaltungen:

Cthulhu in Frankreich am 9.10.

Vampir-Prinzenball am 13.11.

Fantasy-Con in Bremgarten am 20.11.

Illuminatus-Spiel im November oder Dezember

5-Jahres-Vereinsjubiläum im März/April

Rockster (Cyberpunk) im Frühling, neue

Killer-Runde in Planung.

Die Homepage soll revidiert werden, Chiptxt 6 und 7 sind in Vorbereitung, Aushänge im Rien ne va plus, Nordlicht, Drachenäsch, Gnomon sind geplant.

## 6. Varia

- Thomas Rom regt an, ob der Chiptxt nicht teilweise durch Inserate finanziert werden könnte. In der Diskussion zeigen sich folgende Nachteile: die Auflage ist zu klein für «grosse» Inserate; die Spielläden selber haben dafür kaum Geld und kommen uns sowieso schon entgegen, indem sie uns eine Auslage des Chiptxt sowie Aushänge gewähren; einige möchten das offizielle Vereinsorgan nicht mit Inseraten «verhunzt» sehen.
- Nadja Schüepf & Elida Riser übernehmen die Organisation eines Fantasy-Cons (-> Ausblick).
- Mike Naef, Christina Oliveira, Stefan Wegmann, Roman Haug, Thomas Rom und Matthias Heer bilden eine Planungsgruppe für das 5-Jahres-Jubiläum. Es soll ein Jubiläums-T-Shirt geben, nach Möglichkeit mit eigenem (nicht geklautem) Sujet. Das Jubiläumsfest soll nicht nur für Chipheads sein, aber für diese günstiger oder gratis. Dafür wird von der GV ein (durch die Vereinskasse zu deckender) maximaler Ausgabenüberschuss von 400.- gewährt.

20. Oktober 1999

Arnold Bucher

Hier, liebe Leser, das Herzstück dieses Zine.

## Anlass:

		<b>CHIPTxt Nr.</b>
• Kult des Einhorn I	(TDSS)	3
• Kult des Einhorn II	(TDSS)	
• 04.02.1995 (2039)	Kult des Einhorn III / CHIP I	1
• 01.03.1995	Gründung der CHIPHEADS	1
• 30.04.1995 (2039)	Bührl's Zug / CHIP II	
• 12.08.1995 (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	4
• 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	4
• 08.–09.11.1997 (2041)	Nomaden II	4
• 19.12.1997	CHIP•BAR	
• 08.03.1998	GV CHIPHEADS	5
• 14.03.1998 (2042)	Nomaden III	5
• 25.–26.04.1998	Dark Roleplaying Convention III	5
• 16.–17.05.1998	Vampire-Liveadventure	5
• 25.06.1998	FILM•HEADS – Ghost in the Shell	
• ??????	FILM•HEADS – Zorro	
• 5.–6.09.1998	Fantasy-Live «der erste Kontakt»	6

Ei Wöhli in Wirzweil!

[aus dem Ressort: Werbesprüche, die besser nie geschrieben worden wären]

Na, ja. Bei Deinem jahrelangen Drogenmissbrauch war es vorstellbar, dass Du ein Hind ohne Kopf gezeugt haben könntest.

- 20.09.1998 GV CHIP•HEADS
- 17.–18.09.1998 Fantasy Convention I
- 21.–22.11.1998 (2042) Schattenclan I
- 12.12.1998 CHIP•HEADS Video-Nacht
- 11.01.1999 FILM•HEADS – Ronin
- 13.02.1999 Vampire-Live «Gift in den Koepfen»
- 19.–21.02.1999 CHIP•HEADS-Skiweekend
- 07.03.1999 GV CHIP•HEADS
- 10.–11.04.1999 Dark Roleplaying Convention IV
- 25.–27.06.1999 Fantasy-Live «Lobet die Ahnen»
- 07.07.1999 FILM•HEADS – Matrix
- 23.07.1999 Fantasy-Bar
- 26.07.1999 Bosch-Bar Event
- 08.–10.1999 Diverse Vampire-Mini-Lives
- 25.09.1999 GV CHIP•HEADS & Video-Nacht
- 05.10.1999 FILM•HEADS – Star Wars
- 07.10.1999 FILM•HEADS – ExistenZ
- 09.–10.10.1999 Cthulhu-Live in Frankreich
- 13.11.1999 Vampire-Live «Prinzenball»
- 20.11.1999 Fantasy Convention II
- 07.12.1999 FILM•HEADS – The World Is Not Enough

6  
6

## FILM•HEAD – Lesen?!?!

### ES KANN NUR EINEN GEBEN!

**Oder so ähnlich brüllte McLeod (alias Christopher Lambert), als er in seinem Kassenschlager Highlander die Köpfe rollen liess. Nun ist er zurück. Und zwar mit einem Film, der einer näheren Betrachtung durchaus standhält.**

So, genug gesültzt, jetzt kommen Facts: Dieser Film entstand 1997 als eine französisch/italienische Produktion. Regie führte Gabriele Salvatores. Klingt noch nicht spektakulär, aber wartet nur einmal ab. Die Handlung ist zwar nicht mehr ganz neu (irgenwoher kenne ich doch das), aber trotzdem spannend und sehr gut in Szene gesetzt. Es geht um einen Compi-Spieldesigner namens Jimi (C. Lambert), der das ultimative Spiel programmiert hat. Dummerweise frisst sich ein Virus in dessen Speicher und bringt allerhand durcheinander. Es beginnt damit, dass die Spielfigur zu begreifen beginnt, dass Sie nicht real ist und ihr Handeln nicht selbst bestimmen kann. Aus diesem Grund bittet die Figur Ihren Programmier, das Spiel und somit auch ihr unglückliches Leben zu löschen.

Dass diese Idee den Brötchengebnern von Jimi ganz und gar nicht gefällt, sollte einleuchten, und so beginnt die Hatz nach dem Programmierer.

Die Jagd und die Gefahren, denen Jimi ausgesetzt wird, sind sehr gut in Szene gesetzt und tragen



zu einer packenden Atmosphäre bei. Der Film trägt ebenfalls das CHIP•HEADS-Gütesiegel und wurde an der letzten GV gezeigt. Man bekommt ihn unter anderem in der Videothek «Les Videos».

Meldung aus den News:

Nach Jerusalems Interview wurden 6000 traumatisierte Kinder in Krankenhäuser eingeliefert – /.

## Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»

Der Chefredakteur von Spider Jerusalem steht noch nicht für ein Gespräch zur Verfügung... Jetzt zu erfreulicheren Nachrichten: Der Tag des geteilten Urins hat in diesem Jahr einen Besucherrekord.

Die Übernahme des Auftrags Samstag Abend 1730 – Zürich. Meine Kollegen und ich sollten einen Auftrag vom Revolutionsrat bekommen. Pünktlich erschienen wir am Hafen, wo die Übergabe des Auftrags stattfinden sollte. Es war bitterkalt – wenigstens schneite es nicht. Glücklicherweise mussten wir nicht lange warten, bis die Auftraggeber auftauchten. Wir wurden oberflächlich auf Waffen untersucht. Danach sprachen ich und Scarface mit dem Revolutionsrat.



Die Olsen-Bande war auch dabei...

Die Mission war simpel: Eine CD klauen und eine Bombe platzieren. Was das Ganze ein bisschen komplizierter machte, war, dass sich die CD im Sulzer Hauptgebäude befand und dass wir die Bombe im zweiten Stock des Gebäudes platzieren sollten. Alles sollte bis kurz nach Mitternacht erledigt sein. Ausserdem war Scarfa-

ce zu nett mit den Auftraggebern. Er bekam nur 1500 Franken. Ist ja lächerlich! Die Bombe allein würde mehr kosten! Ganz nebenbei sollten wir noch einige Waffen haben (völlig unbewacht würde das Gebäude wohl kaum sein).

Nachdem sich die Auftraggeber wieder aus dem Staub gemacht hatten, gab es ein kurzes Briefing für diejenigen Mitglieder, die nicht an den Verhandlungen teilnehmen konnten. Wir entschlossen uns, ein Restaurant aufzusuchen, damit wir Pläne schmieden und Kontakt mit MM aufnehmen konnten. Das erwies sich als kein leichtes Unterfangen. Wir waren noch ziemlich neu in Zürich, und es schien, als ob die einzigen Restaurants, die zur Zeit geöffnet hatten, Nobelrestaurants waren – nicht der ideale Platz, um über eine Mission gegen Sulzer zu diskutieren!

Schliesslich wurden wir im Bahnhofbuffet rausgeschmissen, weil die schon um 1800 schliessen. So machten wir die Pläne an der Kälte im Bahnhof (immer auf der Hut vor zu neugierigen Leuten).

### Money rulez

Wir stellten schnell fest, dass das Geld vermutlich nirgendwohin reichen würde. So mussten wir uns wohl oder übel etwas Geld borgen. Zum Glück hatte Stirn da eine Connection. Wir baten unseren Decker um eine Verabredung mit den Money Gs.

Die Money Gs zeigten sich als äusserst harte Verhandlungspartner! Tschakom laberte die ganze Zeit etwas von Sicherheiten und solchen Sachen. Auf meine erste Bitte um 300000 Franken stieg er schon gar nicht ein (ausser ein abschätziges Lachen

## Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»

kann als einsteigen gewertet werden). Dabei sind wirklich gute Bomben auch ziemlich teuer. Nur kann man einen Bänkler SO vermutlich nicht überzeugen, denn Investitionen in Bomben zahlen selten gute Renditen.

Er meinte, dass er mir 1000 Franken geben könnte... Ich konnte ihn noch auf 4000 hochhandeln. Danach erzählte er nur noch, dass sie uns sowieso wieder finden würden. 5000 wären ihm zu gefährlich, denn es könnte auch sein, dass sie uns im Leichenschauhaus wieder fänden und das Geld futsch wäre. Ah ja, 10% Zins pro Monat (also satte 120% im Jahr) wollte der Gauner. Mangels Alternativen sagte ich aber zu. Geldgieriges Pack!

### Waffen, Bombe und Baupläne

Wir hatten nun ein wenig Geld. Wir teilten uns also auf, um einige Waffen und die



kurze Aufwärmphase für NSCs

Baupläne zu besorgen. Stirn (dessen Stimme immer mehr versagt und der sich deshalb aufs Denken verlegen muss (solltest weniger rauchen, Junge)), Zero und ich verabredeten uns mit Sam der Ratte. Nummer eins in Sachen Baupläne.

Scarface und Klimax trafen Amrein – den Waffentypen.

Am Bahnhof Hardbrücke sollte Sam auftauchen. Wenn alles schnell verlief, könnten wir es unter Umständen noch rechtzeitig zu den Anderen für das Treffen mit Amrein schaffen. Wir hatten eine Viertelstunde, um rechtzeitig zu sein. Wir schafften es allerdings nicht.

Die Baupläne bekamen wir etwas günstiger (200 Franken), als ausgehandelt. Hauptsächlich aus dem Grund, weil Sam nicht persönlich kam. Sein Unterhändler war zwar genau informiert, wusste aber nicht, dass seine Informationen genauer waren als unsere... Auf jeden Fall glaubte er unsere Behauptung, dass 800 ausgemacht waren. Wir wären sogar mit 750 weggekommen, wenn Stirn nicht zuviel Geld rausgenommen hätte...

Wir machten uns also auf den Weg zu Amrein und den Anderen. Schon jetzt begannen Zeros nerven etwas zu flattern («In Zürich kannst Du einfach nicht autofahren – keine Parkplätze, immer Einbahn»). Wir kamen zu spät! Die waren schon mitten in den Verhandlungen. Wir trafen sie erst, als sie wieder rauskamen. Als wir gemütlich zu unseren Autos gingen, kam ein unauffälliges Auto entgegen, machte ein Foto von uns allen und entkam mit quietschenden Reifen um die nächste Kurve. Völlig überrascht und fluchend standen wir auf der

Sie bricht Knochen, spaltet Kontinente und jagt Menschen auf den Mond. Wenn Sie gut drauf ist.

[Aussage über Damir McRown]

## Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»

«Camarilla Forever»

Graffiti, gesehen an einer Zürcher Wand

Strasse. Vermutlich Phönix-Securitas oder jemand ähnliches. Kein gutes Zeichen.

Wir konnten allerdings nichts tun. Die Kerle waren längst über alle Berge. Als nächstes brauchten wir die Bombe. So trafen wir uns alle mit PanAm Mike. Klimax und Scarface übernahmen die Verhandlungen und kamen nach etwa 25 Minuten wieder raus. Unbestätigten Berichten zufolge wurde als erstes die Bombe auf ihre Robustheit überprüft, indem sie die Treppe runtergeschmissen wurde. Es handelt sich dabei nur um ein Gerücht.

Der Alte  
Plötzlich bekamen wir einen Anruf. Der Alte war am Apparat – welche Überraschung. Wir sollten ihn treffen – er habe wichtige Informationen. Naja, wir hatten eh



Und wieder mal ein paar Chipis in der Zentrale...

noch nicht mit Stonekey und Keystone abgemacht, da konnten wir uns gut mit dem Alten treffen. Wir fuhren zum Treffpunkt. Aber anstelle des Alten war dort eine üble Kontrolle der Phönix-Securitas. Wir wurden an die Wand gestellt und untersucht. Der Anführer der Typen machte uns so oft klar, dass es sich um eine Standarduntersuchung handelt, dass wir schon bald annehmen, dass es sich um KEINE Standarduntersuchung handelte.

Allerdings, sehr gründlich waren sie nicht. Schliesslich war im einen Auto eine Bombe, die jedoch gut getarnt war. Zero hat glücklicherweise seine Pistole im Auto versteckt, bevor er ausgestiegen ist. Wir wurden nämlich durchsucht. Wir wurden fotografiert und unsere Ausweise kontrolliert. Hätte schief gehen können, da meine Kollegen kein Foto im Ausweis hatten...

## Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»

Alles in allem sind wir glimpflich davongekommen. Trotzdem sass der Schock tief. War es tatsächlich eine Routineuntersuchung, oder hatten sie irgendwelche Hinweise? Fragen, die sich uns stellten. Und wie hat der Alte seine Finger da mit im Spiel?

Wir entfernten uns vom unglückseligen Ort. Als wir so vor uns hin cruisten, sahen wir plötzlich einen Alten am Strassenrand, der aussah, wie unser Alter. Wir fuhren sofort hin und sprachen kurz mit dem Alten. Bis wir die Information bekamen, dass die Phönix-Securitas unterwegs zu uns sei. Sofort verladen wir den Alten in unser Fahrzeug, damit wir später etwas weiterplaudern konnten. Beide Autos fuhren auf die andere Strassenseite, wo ein offener Platz war. Wir stellten die Autos so, dass wir problemlos abfahren konnten, rechneten jedoch nicht damit, dass sie uns sehen würden (immerhin waren wir auf der anderen Strassenseite, und die Strasse war ziemlich breit). So redeten wir kurz mit dem Alten, der uns sagte, dass er dem Revolutionsrat nicht traue und sich nach unserer Mission erkundigte. Er konnte uns allerdings auch nicht sagen, ob die Mission gut sei (sie ging gegen Sulzer – so schlecht konnte das nicht sein).

Als wir friedlich am plaudern waren, tauchten die Phönix-Typen auf der anderen Strassenseite auf (wer informiert die bloss?). Wir beobachteten bloss. Bis sie sich daran machten, auf unsere Seite zu kommen – dann hiess es festhalten und Fluchtmanöver 27 einleiten (das heisst: linkes Auto geht nach rechts weg, rechtes Auto geht nach links weg). Dieses Manöver verwirrte die Phönix-Securitas so, dass sie uns nicht mal verfolgen konnten – naja, jahrelanges Training zahlt sich halt aus. Wir sprachen noch

etwas mit dem Alten, der uns von seinen Fluchtplänen erzählte und uns sagte, dass er uns mitnehmen könnte. Tönte verlockend. Wir trafen uns wieder im Kunstmuseum. Stonekey und Keystone waren auch dort. Ich nehme an, dass die im anderen Auto eine Verabredung hatten. Die drei Frauen waren völlig durchgeknallt! Sie schienen kaum deutsch zu können (die sprachen etwas, das wie spanisch oder so tönte) und hatten etwa ein Duzend Schlüssel dabei. Das schlimmste war, dass sie sich nicht mehr einig waren, welches der Schlüssel war, den wir brauchten. Ein weiteres Problem kam dazu, als wir feststellten, dass wir viel zuwenig Geld hatten.

Eine der Frauen beharrte drauf, dass Schlüssel «Si ette» der richtige sei. Si ette tönt ähnlich wie das französische sept, und auf einem Schlüssel war die sieben. Wir nahmen das Risiko auf uns, ergriffen den Schlüssel 7 und drückten den Ladies eine Handvoll Franken (wörtlich zu nehmen) in die Hand. Bis sie begriffen, dass es nicht die Hälfte war, von dem was sie gefordert hatten, waren wir längst weg.

Vielleicht könnten wir sie ja später noch entschädigen.

Vorbereitungen

Wir begaben uns nun zum Sulzer Hauptgebäude, um die letzten Pläne vor Ort zu schmieden. Zero hatte definitiv das Nervenflattern. Störte er sich doch an sämtlichen kleinen Problemen im Strassenverkehr. Plötzlich bedrohte er unseren Führer und Stadtkenner, weil er uns sein Kommunikationsmittel nicht aushändigen wollte

Pfingsten 2000 – keep in your mind  
Think about saving money – URGENT

## Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»

Sabbat liebt Dich.  
Zürcher Weihnachtsgruss

(wer weiss, auf wessen Gehaltsliste der überall steht...).

Klimax und Zero gingen dann das Gebäude inspizieren. Die Nachrichten, die sie brachten, waren nicht sehr gut. Schwer bewacht, das Ding. Würde schwierig da rein zu kommen.

Wir beschlossen dann ziemlich spontan, die alte «Da-hats-einen-Verletzten-So-holt-doch-Hilfe»-Methode anzuwenden. Ich legte mich also hin, während Stirn mit der Wache sprechen ging (ist ihm bestimmt schwer gefallen). Tatsächlich kam nach einigem Toben und schlechtem Gewissen Einreden eine der Wachen. Klimax, Zero und Scarface sandten ihn zur Hölle (einfaches Ticket). Währenddessen half mir Stirn Richtung Gebäude der Sulzer. Was vielleicht noch wichtig zu erwähnen ist: ich hatte die Bombe unter meiner Jacke versteckt.



Cyber Noldi von den 7 Zwergen

Obwohl der Sulzer-Typ vor der Tür uns schon ziemlich bald reinlassen wollte, war der Sicherheitsbeauftragte im Inneren anderer Ansicht. Es brauchte viel, bis sie uns in die Wärme liessen. Wir wurden in den zweiten Stock gebracht, wurden aber immer beaufsichtigt (wäre ja auch zu schön gewesen). Als es mir dann endlich wieder besser ging, wurde ich nach unten gebracht – ich konnte noch kurz auf die Toilette, wo ich die Bombe platzierte (naja, ich wurde ja sonst nie allein gelassen).

Stirn und ich wurden wieder rausgeleitet um einen Plastiksack reicher, welcher mir über meinen angeblichen Schwächeanfall hinweggeholfen hatte (zusammen mit einer Medizin, die der Sicherheitsverantwortliche reingesprüht hat (ziemlich übelriechend, das Zeug)).

Die Bombe war also drin. Aber noch hatten wir die CD nicht. Nachdem wir nun endlich wussten, wozu der Schlüssel gut ist (für den Haupteingang, nicht etwa für die Büros, wie wir angenommen hatten), entschieden wir uns für einen Frontalangriff.

Als wir gerade am Entscheiden waren, wurden wir von zwei Sulzer Security-Leuten angegriffen. Die haben jetzt einen neuen Job als Harfenspieler (im besten Fall).

Der Angriff war einfacher als erwartet. Die Wache vor der Tür wurde ausgeschaltet. Nur der gute Klimax kam nicht weit – er wurde gestunnt und durfte das erfolgreiche Eindringen nicht mehr miterleben.

Auf dem Weg in den zweiten Stock mussten mehrere Wachen dran glauben. Nachdem wir die CD endlich hatten, bewegte sich nicht mehr allzuviel im Gebäude. Der Rückzug war mühsam. Warum mussten die

## Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»



Dreh den KuZeBlern nur einmal den Rücken zu...

ausgerechnet Klimax stunnen (den Längsten und Schwersten?). Wir schleppten ihn in Sicherheit und warteten, bis er wieder aufwachte. Die Wartezeit verkürzten wir uns, indem wir die Bombe fernzündeten liessen.

Als Klimax endlich wieder zu sich kam, begaben wir uns zurück zu den Autos. Auf dem Rückweg wurden wir Zeuge eines deftigen Autounfalls. Eigentlich wollten wir keine Zeit damit verbraten, wir fühlten uns aber irgendwie doch verpflichtet, nach dem rechten zu sehen. Keine Verletzten. Nur zwei kaputte Fahrzeuge.

Zu diesem Zeitpunkt kam das Telefon des Revolutionsrates. «Warum habt ihr das Sulzer Panzerfahrzeug vor dem Kunstmuseum in die Luft gejagt?» War mehr oder weniger

seine erste Frage. Tja, Künstlerpech, kann man da wohl nur sagen. Die müssen wohl die Bombe entdeckt haben. Wir verabredeten uns am Hafen in einer halben Stunde. Schliesslich war das Hauptziel ja die CD – und die hatten wir. Wir hatten also genug Zeit, so dass wir uns auf die Übergabe vorbereiten konnten. Noch einmal wollten wir nicht in eine Falle tapfen!

Die Übergabe

Nach all den Vorfällen mit der Phönix-Securitas waren wir langsam etwas misstrauisch. Deshalb entschlossen wir uns, nicht alle zusammen dort aufzutauchen. Einer sollte hingehen und das Geld abholen. Als Beweis konnte er die CD-Hülle mitbringen. Erst nach Übergabe des Geldes würde dann ein anderer die CD

Auf dem beiliegenden Meldeformular A haben wir in der Rubrik  
«generatorfertig» zwei Posten, ca. 27000 Hg und ca. 8000 Hg aufgeführt.

# Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»

bringen. Auf diese Art konnten sie – falls es sich tatsächlich um einen Hinterhalt handelte – nur eine Person in Gewahrsam nehmen. Zusätzlich hatten sie entweder eine leere CD-Hülle und das Geld, oder sie hatten die CD, aber kein Geld. Die eine Person müsste dann wohl abgeschrieben werden...

Ich opferte mich als Überbringer der CD-Hülle. Pünktlich war ich an Ort und Stelle. Das Auto hatten wir 300 m weit weg parkiert. Am Strassenrand, so dass wir schnell fliehen konnten, wenn notwendig.

Leider war der Revolutionsrat nicht so pünktlich, und ich fror mir sonstwas ab in der Kälte. Als er dann fünf Minuten später

auftauchte, war ich bereits halb gefroren. Naja, der Gedanke an harte Verhandlungen taute mich schnell wieder auf...

Ich wurde dieses Mal nicht nach Waffen untersucht. Gutes Zeichen. Phönix-Securitas waren auch keine da. Gutes Zeichen. Im Gespräch mit dem Revolutionsrat stellte sich heraus, dass der gar nicht unbedingt willig war, uns Geld zu geben. Ich beharrte aber darauf, dass ich 6000 Franken brauchte. 4400 mussten wir schliesslich den Halsabschneider Gs zurückgeben. Eine weitere kleine Entschädigung wollten wir noch den Stonekey und Keystone geben (die ein bisschen schlecht weggekommen sind). Mit den 6000 Franken blieb nicht einmal mehr etwas für uns übrig...



Fahnenjunker der Phoenix-Kadetten

«Weltuntergang & Prinzip und Hoffnung»  
Bilder einer Ausstellung

# Cyber Punk-Live – «Schattenclan I»



Auch dieser Strahlemann hat bald ausgekichert

«Wir haben kein Geld mehr in der Revolutionskasse!» Mit diesen Worten wurde ich abgespiesen. Ich blieb allerdings hart. «Dann müssen wir die CD anderweitig zu Geld machen...» Dieses Argument schien einzuleuchten. Die Schulden an die Money Gs wurden übernommen. Für Stonekey und Keystone wurden mir Drogen gegeben, die wir verkaufen konnten.

Besser wurde deren Angebot auf jeden Fall nicht. Naja, war ja schliesslich für einen guten Zweck. Ich nahm also Kontakt mit Klimax auf und sagte ihm, dass er die CD bringen konnte. Der Rest der Übergabe verlief – so viel ich weiss – problemlos.

Die Flucht mit dem Alten  
Das einzige, was uns jetzt noch zu tun blieb, war, die Flucht mit dem Alten zu arrangieren. Als Alternative konnten wir auch einfach untertauchen. Wir entschlossen uns, die Alternative als Backoff Strategie zu benutzen, falls die erste Variante

nicht gelingen sollte. Stirn nahm Kontakt mit dem Alten auf. Wir sollten uns im Parkhaus Irchel treffen. 1. Obergeschoss. Stirn machte das genau richtig: «Wir treffen uns am besten unten. So kannst Du nur einsteigen, und fort sind wir...» Der Alte meinte allerdings, wegen Kameras und Sicherheitsleuten liege das nicht drin (sehr verdächtig!). Am Schluss einigten sie sich darauf, dass man sich im Irchel Park (mitten drin, beim Seeli) treffen wollte.

Irgendwie hatten wir das Gefühl, dass da etwas faul war. Warum war der Alte so scharf darauf, uns im ersten Stock des Parkhauses zu treffen?

Wir beschlossen, Vorsicht walten zu lassen. Eine Person würde reichen, um den Alten abzuholen. Wenn es tatsächlich ein Hinterhalt wäre, würden wir wenigstens nur eine Person verlieren. Stirn opferte sich dieses Mal. Er nahm ein Kommunikationsteil mit, das die Nummer zur Direktwahl zu uns gespeichert hatte. Im schlimmsten Fall sollte er einfach drauf drücken, so dass wir wussten, dass es sich um einen Hinterhalt handelte und dementsprechend handeln konnten (sprich: Abhauen).

Nach ungefähr zwanzig Minuten bekamen wir dann tatsächlich eine Nachricht. «Der Alte ist tot – Sulzer-Typen haben ihn umgebracht. Mache mich auf den Rückweg.» So kam Stirn unbehelligt, aber nicht in Begleitung des Alten, zurück. Keine Falle also. Der arme Alte – tot und das in dieser Kälte. Wie dem auch sei, wir mussten handeln und wir entschlossen uns unterzutau-chen.

Nehmt Euch in Acht vor Kohlenproduzenten!  
Eine besorgte Warnung

Mit Mikrobarrieren kann eine Gleichstromverbindung geschaffen werden, um Euch zu beeinflussen. Eine echte Angst!

## Ein neues Fanzine, oder so ähnlich

Gedanken zum «Erwacht», Clubzeitschrift der Zeugen Jehovas

In Zürcher Briefkästen findet man oft allerlei Kuriositäten. Dinge, die man sich nie freiwillig antun würde, aber dennoch von irgendwelchen Zeitgenossen angetan bekommt. Sei es nun die neueste Parteistrategie der AUNS (grunz, hughä, kratz) oder Einladungen zu Kaffeefahrten in den Schwarzwald. Der aktuellste Hammer bei mir Zuhause war aber, als ich kürzlich die Zeitung "Erwacht" erhalten habe. Sie berichtet nämlich, neben spannenden Themen wie: "Die atomare Bedrohung – Kein Ende in Sicht?", "Endlich eine sichere Zukunft", "Gott dienen angesichts des Todes" und "wir beobachten die Welt" auch über, man glaubt es kaum, Rollenspiele. Der Artikel liest sich anfangs noch recht gut als geschichtlicher Abriss für Unwissende, und endet mit einer ziemlich fadenscheinigen Betrachtungsweise des ganzen Rollenspiels anhand von fragwürdigen "Einzelschicksalen". Der ganze Text ist gespickt mit Bibelziten, die sich massiv von der Einheitsübersetzung unterscheiden. Ich werde Euch nun ein paar Musterchen zum Besten geben:

Manche christlichen Jugendlichen meinen, an Rollenspielen sei nichts verkehrt, solange man nicht zuviel Zeit damit verbringe. "Es ist doch nur ein Spiel", sagt ein Junge. Schon möglich. Aber Gott warnte die Israeliten davor, sich mit Okkultismus zu befassen. In dem Gesetz, das Moses erhielt, heisst es: "Jemand, der sich mit Wahrsage-

rei beschäftigt, der Magie treibt, oder jemand, der nach Omen ausschaut, oder ein Zauberer oder einer, der andere mit einem Bannspruch bindet, oder jemand, der ein Geistermedium befragt, oder ein berufsmässiger Vorhersager von Ereignissen... ist für Jehova etwas Verabscheuenswürdiges.» (5. Mose 18:10-12)

Klingt gut, nicht wahr? Vor allem das "Verabscheuenswürdig" finde ich besonders toll.

Wäre es demnach ratsam, ein Spiel zu spielen, das den Okkultismus fördert? Könnte das Spielen von Rollen oder Personen mit magischen Kräften nicht darauf hinauslaufen, dass man in die "tiefen Dinge des Satans" eintaucht? (Offenbarung 2:24). Ein Jugendlicher berichtet: "Einmal spielte ich den ganzen Tag ein Rollenspiel. Hinterher hatte ich Angst, das Haus zu verlassen, weil ich dachte, jemand würde mich angreifen". Kann etwas, was so lähmende Angst erzeugt gut sein?

Booah, also auf die Schlussfrage würde ich spontan mit "ja" antworten. In diesem Textteil war das Bibelzitat besonders gut gewählt: in der Offenbarung 2:19-29 geht es nämlich nicht um Okkultismus, sondern um ein unkeusches Verhalten...

Für viele Jugendliche liegt der Reiz dieser Spiele in der Flucht vor der Realität. ... Eine solche Wirklichkeitsflucht kann im Endeffekt nur zur Frustration führen, denn am Ende des Spiels wartet die Realität. ... Kein noch so grosser Erfolg, kein noch so spannendes Abenteuer in einer imaginären Rolle kann

## Du glaubst, Du besitzt und weisst schon alles?

### Wohl kaum!



[www.watchtower.org](http://www.watchtower.org)

das Versagen oder die Mittelmässigkeit im wirklichen Leben wettmachen.

Hey, jetzt dreht der Autor voll auf. Aber ich glaube, der kapiert den Sinn und Zweck eines Rollenspieles immer noch nicht. Aber lesen wir weiter:

Das soll nicht heissen, dass alle Arten von Rollenspielen verkehrt sind. Schon in biblischer Zeit unterhielten sich Kinder, wie Jesus selbst beobachtete, mit Spielen, bei denen der Phantasie und dem Rollenspiel eine gewisse Bedeutung zukam (Lukas 7:32) ... Doch christliche Jugendliche und ihre Eltern müssen sich "fortwährend desessen vergewissern, was für den Herrn annehmbar ist" (Epheser 5:10). Frage dich, wenn du dir ein Spiel näher ansiehst: "Spie-

gelt es die Werke des Fleisches wieder? Wird es meinem Verhältnis zu Gott im Weg stehen?" (Galater 5:19-21). Berücksichtigst du diese Faktoren, dann kannst du eine vernünftige Entscheidung treffen, wenn du vor der Frage stehst: Rollenspiel – ja oder nein?

So, ich hoffe, Ihr habt Euch bei der Lektüre dieser Zitate gut amüsiert. Es ist schon immer wieder spannend, die Meinung anderer Leute zu Rollenspielen zu hören. Als Schlusswort möchte ich noch einen Satz aus einem Leserbrief an die Zeitung "Erwacht" zitieren, der von Chemie-Abfall-Schmuggel handelt:

"Zum Glück weiss Jehova, wie er dieses Problem endgültig lösen kann."

Der Weltuntergang naht, helfet den Seelen! Oratel mischt sich mit Fiat Mux

Wenn ich heute aus meiner Burglücke hinaus, über die sich lang erstreckenden Wälder des Landes der Eulen blicke, wenn ich beobachte, wie das Wasser in gewohnter Manier zwischen den Felsen hervorquillt, mir der Wind frisch um die Nase bläst, könnte ich beinahe meinen, es wäre alles beim Alten geblieben.

Aber, weit gefehlt, die mir so liebgewordene Ruhe der Wälder ist seit einiger Zeit gestört, und Wirren und Unruhen haben Bewohner und Tiere aufgeschreckt. Mit dem Tag, an dem unsere Hochdruidin die Misteln und die geweihten Kmieuren an den Baum der Vergessenheit hing, brach für uns eine neue Zeit an. Eine Zeit, deren Zukunft noch ungewiss ist, deren Ende noch nicht einmal in den Kronen der Bäume zu lesen steht.

Erst war es Julifars Olsion (Hochdruidin der Eulen), die uns veranlasste unseren, seit langer Zeit nicht mehr vereinigten Stamm zusammenzurufen, dann aber häuften sich die Ereignisse, bis kaum mehr Zweifel bestanden, dass eine grosse Gefahr unsere Existenz bedroht und ein Zusammentreffen wichtig wäre. Das daraufhin organisierte Treffen aller Sippenältesten unseres Stammes auf dem Eulenhospitz sollte sich mehr als nützlich erweisen. Alle hätten sich natürlich einen anderen Anlass gewünscht, der uns nach so langer Zeit wieder zusammen führte. Aber Bilder des Mohab kann man nicht wählen.

Biber (etwas engstirnig, was den Horizont betrifft, kennen nur Wasser und Flüsse), Wölfe, Wildschweine (immer noch gleich



Die «Geister der Ahnen» machen sich bereit...



Schwer bewaffnet! (obwohl nur Schamanen, aber mensch kann nie wissen...)

übel riechend) und Bären waren von weiter gekommen, um die gemeinsame Lage zu besprechen. Die Mühle der Zeit hatte den prächtigen Herren und Damen keineswegs geschadet, da waren Mohair und Muhr, die beiden Biber, immer des Paddels bedacht, Ahab, der nie schlafende Schamane, der Häuptling der Wildschweine, der lange Gluck mit dem wilden Blick, Michir vom Stamm der Adler. Nach ein führendem Begrüssungszeremoniell unserer Druidin begab sich die Gesellschaft in den Agolien-Raum, wo bei reichlich Met und frisch geschlachteten Wildschweinen (Gabe einer Sippe, die aus Diskretionsgründen nicht genannt werden will) die Lage besprochen wurde.

Plötzlich färbte sich jedoch just der Himmel schwarz, und der Ruf des Raben liess uns unsere Lippen vom Met absetzen. Zuerst dachten wir es seien Wilde, doch schnell begriffen wir, es handelte sich bei den beiden Eindringlingen um Leute der Sippe der Wölfe, die einzigen Überlebenden einer wilden Schlacht, Zeugen eines grauenhaften Massakers, Boten des Schreckens. Erst konnten wir gar nicht glauben, doch schliesslich mussten wir Unerträgliches für wahr halten. Etwa 2 Tagesmärsche von Eulusien habe sich Scheussliches ereignet. Ganze Dörfer wären zerstört, Frauen und Kinder niedergemetzelt, Krieger kläglich von hinten erstochen. Nur sie beide hätten überlebt, um Hilfe zu holen. Die letzte Rettung. Schwarz gekleidete, auf stählernen Rösser reitende Männer wären es, in rauher Menge. Die Felder seien schwarz, so viele wären es. Daraufhin wurde ein ganzes Büschel Kmieuren verbrannt, und nach



Ein Biber beim Debattieren (die kleinen Biester sind ganz schön redselig)

## Fantasy-Live – «Der erste Kontakt»

Berühmte letzte Worte eines  
Bethnässers: «mach mal die Heizdecke an!»

betroffenem Schweigen beriet man eingehend, was zu tun sei. Dabei kam es zu leichten Handgemengen, denn Gedanken der Wildschweine unterscheiden sich sehr von denen der Biber. Schliesslich wurde entschieden, die Wiederwahl eines Hohenkönigs gut zu heissen. Ein Hohenkönig, der den ganzen Stamm in dieser schweren Zeit zu führen ver-



Was eine echte Barbarin ist, geht lachend in den Kampf (oder besser Tod, da DREI Gegner).

mag, bei Kampf und Krieg durch Ifradam geschützt und gestärkt die beste List findet und uns vor dem Übel befreit.

Ein schwieriges Unterfangen, da die Ahnen, die den Hohenkönig weihen soll-

ten, zuerst beschwichtigt werden mussten. Ahnen, die seit Generationen nicht mehr verehrt, die seit Generationen vergessen geglaubt waren. Ahnen, die in einem Wald des Schreckens leben. Ein Wald, in dem sich selbst erfahrene Helden in Mutters Stube zurückwünschen. Lifir, die Schreckliche, Tochter des Ulfrun, des Unbesiegba-

ren, dreifachen Meisterin im Baumkeilwerfen wurde nach eingehender Beratung des grossen Rates zur Hohenkönigin gewählt.

Auf beinahe unbegehbaren Wegen zogen nun die Häuptlinge des Stammes der Fal-

## Fantasy-Live – «Der erste Kontakt»



Hö, Hö! Kommt ihr nur...

ken los; ins Tal der Ahnen. Nur die ältesten der Alten hatten eine Ahnung davon, wie man sich dort zu verhalten hatte und welche Gefahren auf unerwünschte Gäste lauerten. Süsser Duft lockte die Wagemutigen auf falsche Fährten, teuflische Geräusche liessen sie vor Schreck erstarren, reisende Wasser schwemmen die Schwächsten weg. Besonders schwer waren die



Das ist Fantasy: mensch schaut nicht in die Glotze, sondern auf den Fleischrost...

Attacken in der Schlucht der Ahnen. Wir wurden umzingelt, bekämpft und weggetrieben. Nur durch mutige Kämpfer und hartnäckige Schläge konnten wir uns einen sicheren Weg zur Ahnenhöhle bahnen. Aber wir schafften es. Konnten ganze Schwärme böser gieriger Ahnengeister im Kampf verjagen, einige von ihnen erlitten sogar Sehnenzerrungen. Wir siegten einen Kampf, dessen Lorbeeren die Anerkennung der Ahnen und des Hohenkönigen Schwert bedeutete. Das Schwert des Ocharion (Ein Typ lange vor unserer Zeit) stand tief im Fels und konnte dort durch das alte und ehrbare Zeremoniell der Schamanen der neuen Hohenkönigin übergeben werden. Ein selbst mich zu Tränen rührendes Ereignis. Damit schliesse ich, denn niemand weiss, wie es weitergeht, und besser für die, welche es nie zu erfahren brauchen.

Lifir, Tochter des Ulfrun

Meine Damen und Herren, ich darf Ihnen präsentieren, nur heute Abend und nur hier bei uns im  
Hallenstadion, Applaus für die fleischfressenden Fettschizigen! [Goodnews-Magazin 2024]

## Vampire-Live – «Gift in den Köpfen»

Das Zine, das Sie in den Händen halten, enthält bisher geheime Informationen über Kontakt mit Überirdischen. Es ist daher mit Repressionsakten von Seiten verschiedenster Geheimdienste zu rechnen. /.

### Reflexion der Geschehnisse der Nacht des 13. Februars 1999

Auch wenn es jetzt schon ein Weilchen her ist, lassen mir die Ereignisse dieser folgenschweren Nacht keine Ruhe. Ich weiss nicht, ob ich noch jedes Detail präsent habe, jedoch werde ich einige der Dinge nicht so schnell vergessen! Dabei fing alles relativ harmlos an:

In der Nacht des 13.2.99 sollte der Brujah-Konvent stattfinden, und in derselben Nacht ward eine Blutjagd auf den Toreador Albert Anker ausgerufen. Er hatte einige Tage zuvor die Maskerade aufs schwerwiegendste verletzt. Dem «Blick» glaubt zwar ohnehin kein vernünftig denkendes Wesen, aber darin über die Gesellschaft der Kainiten zu schreiben, ist dann vielleicht doch nicht die beste Idee. Was auch immer, der Prinzenrat wies Jerome Hutter und mir einen Beobachtungsposten oberhalb des Triemli zu. Anker liess sich jedoch nicht blicken. Nach einer Weile erhielten wir die Anweisung, am Kunsthaus die beiden Malk's Lotte und Flim-Flam einzusammeln und uns zu einem Sammelpunkt an der Freudenbergstrasse zu begeben. Apropos Malkavianer; ich wundere mich jedesmal von neuem, wieso diese Irren so lange überleben können, jedoch muss man zugeben, unterhaltsam sind sie, und, bei allen Wäldern, «Irre» sind mir zimal lieber als Verräter und Intriganten.

Am Sammelpunkt, der oberen Rigiblickbahn, stiessen wir auf die Kindred der anderen Clans und den Prinzenrat, will heissen auf Leon und Damir McRown. Parovich erschien ebensowenig wie Guillaume, der Prinz. Nachdem Damir uns auf ihre unnachahmliche Art wissen liess, für wie unfähig sie uns halte, wurde uns mitgeteilt, dass sich Anker in einem nahen Wald befände. Von diesem Moment dauerte es keine 20 Minuten, bis Anker gefangen, innert kürzester Zeit von Leon zur Vernichtung durch Feuer verurteilt und das Urteil vollstreckt wurde (die Kürze des Prozesses roch stark nach Machtdemonstration seitens Leon).



Sir Nathanael Drake

## Vampire-Live – «Gift in den Köpfen»

Nun gut, als die Brujah Richtung Konvent zu zotteln begannen und sich auch die restlichen Vampire zurückziehen wollten, wurden wir beiden Grangels, also Jerome und ich, sowie die beiden Malkavianer nochmals von Leon zurückgerufen. Er erteilte uns den Auftrag, herauszufinden, weshalb Anker gegen das Gesetz der Maskerade verstossen habe. Als Anhaltspunkt gab er uns das Tagebuch, welches bei Anker gefunden wurde.



Vampyr begibt sich zur Blutjagd...

Daraus liess sich entnehmen, dass er irgend etwas mit den sogenannten «Schwarzen Sonnen», scheinbar eine Art «Sekte» zu tun, hatte. Jerome konnte ein Treffen mit einem seiner Informanten, einem Reporter, organisieren. Das Treffen sollte im «Don Weber» stattfinden. Und da sahen wir sie zum ersten Mal; eine Gruppe von Tremere und Toreador, die uns scheinbar folgten. Es gelang Jerome aber, unge-

sehen seinen Informanten vor dem Lokal abzufangen und Informationen zu erhalten. Unsere Vermutung, dass es sich bei den «Schwarzen Sonnen» um eine Sekte handelt, wurde bestätigt, desweiteren erhielten wir die Nummer eines Okkultisten namens «Lucifer» (ein wahrhaft origineller Name für einen Düsterkundigen). Wir nahmen dann auch Kontakt auf, und in kurzer Zeit wurde ein Treffen vereinbart. Von ihm wurde uns dann auch Kontakt

mit den «Schwarzen Sonnen» vermittelt (allerdings, er wusste verdammt viel über uns Kainiten, aber wie gesagt «wusste»; mögen er und sein schwules Dienerchen GeGe in (Un)Frieden ruhen). Scheint eine seltsame Sekte zu sein, diese «Schwarzen Sonnen». An der Kontaktadresse, irgendwo in Witikon, fanden wir so eine Art «Sektenberatungszentrum», in dem eine Anhängerin offensichtlich

In ihrem eigenen Interesse Bewahren Sie dieses Zine gut auf und teilen Sie die darin enthaltene Information nur mit vertrauenswürdigen Personen. [Der Revolutionstar]

## Vampire-Live – «Gift in den Köpfen»

**Wirklich, Don Mattheo, Richi «die Ratte» Corleone ist bei einem Schwimmunfall ums Leben gekommen!  
[vergebliche Beteuerungen, gehört in der Pizzeria Santa Lucia]**

gerade eine Opferhandlung beging (nun ja, ein Sterblicher mehr oder weniger, wen stört's?). Eine grosse Hilfe war uns die Sektenfrau jedoch auch nicht; immerhin verhalf sie uns zu einem weiteren Kontakt und einem weiteren Treffen mit einem weiteren Informanten.

Ach ja, bevor ich es vergesse, auch hier trafen wir wieder die Tremere und die Toreador an!

Elende Spitzel!

Tja, und dann das Treffen auf dem Albisgüetliparkplatz. Weiss gar nicht so recht, wer die beiden Typen waren, jedenfalls konnten wir aus ihnen die Adresse, welche mit den «Schwarzen Sonnen» zu tun hatte, heraus «quetschen» bevor wir Anstalten treffen mussten, dass sie niemandem mehr etwas über uns erzählen. Danach hatten sie auch nichts mehr dagegen, dass wir uns ihre Kanonen «ausleihen». Wie gesagt, ein Sterblicher mehr oder weniger...

Diesmal schien es sich um einen Volltreffer zu handeln. An der Wasserwerkstrasse fanden wir ein bewachtes Gebäude vor. Aber nicht nur Wächter sicherten das Haus, sondern auch eine Art unsichtbare Barriere (welche einem zünftige Kopfschmerzen bereitete, und das nicht nur im übertragenen Sinne)! Es roch gewaltig nach Tremere-Magie. Es gab momentan kein Durchkommen für uns. Nach einigem unproduktiven Diskutieren ermöglichte uns Flim-Flam die Kon-



Der Veräter A. Anker wird «entsorgt»

taktaufnahme mit dem sogenannten «Orakel von Zürich». Damit es uns empfang, mussten wir ihm jedoch ein Opfer, ein Lamm, darbringen. Supi! Wo findet man im Februar mitten in der Stadt ein Lamm?!? Nach einigem Suchen fiel uns in der Nähe der Almend dennoch eins in die Hände. An der Leonardstrasse wurden wir von den «Angestellten» des Orakels empfangen. Nach der Übergabe des Opferlammes und einer kurzen Instruktion über das Verhalten beim Orakel erhielten wir die Erlaubnis, es zu sprechen. Von ihm erhielten wir auch eine magische Folie, welche uns ermöglichen

## Vampire-Live – «Gift in den Köpfen»

sollte, die Barriere zu durchbrechen. Ausserdem sei es eine Waffe, welche jedem, dem sie angeworfen wird, die Lebensenergie entzieht. Auf diese Weise gerüstet, machten wir uns zu der vermeintlichen Tremere-«Festung» auf. Und tatsächlich gelang es uns, die Barriere zu überwinden.

Dann geschah alles sehr schnell (sogar ein bisschen zu schnell)! In kürzester Zeit hatten wir die zwei Wächter erledigt und uns ins Gebäudeinnere vorgekämpft, wo wir sogleich mit dem Anführer der «Schwarzen Sonnen» konfrontiert wurden. Reflexartig wurde ihm die magische Folie engegengeschleudert und seinem Dasein ein Ende gesetzt. Als wir Zeit hatten, seine Leiche in Ruhe zu betrachten, mussten wir mit Schrecken feststellen, dass es sich um Guillaume, den Prinzen handelte.

Wir haben tatsächlich den Prinzen gekillt!

Was folgte, war ein gehetzter Rückzug, bei dem wir natürlich wieder den Schnüfflern über den Weg latschen mussten. Von nun an galt es, als erster bei dem Konvent zu sein. Wer zuerst da ist, kann seine eigene Geschichte erzählen.

Beim Konvent angekommen, erzählte Jerome den versammelten Kindred, was in dieser Nacht geschah. Natürlich traf währenddessen auch die Schnüfflergruppe ein, welche übrigens von Damir McRown beauftragt worden war.

Aber irgendwie schien die «Exekution» von Guillaume unwichtig zu werden, als wir erfuhren, dass er abgesetzt worden war. Nathalia Eleina Sondroni, eine sehr junge, bis dahin mir unbekannte Brujah, war zur neuen Prinzessin gewählt worden. Diese Wahl ist jedoch bis heute stark umstritten und spaltet momentan die Zürcher Camarilla. Ach ja, Leon wurde auch abgesetzt, so dass ein neues Prinzenrats-Mitglied auserkoren werden musste.

Gabriel Surmulin



Kein Frost kann einen Vampyr erschüttern

**Vor Schreck erlitt Ruben einen hebrehren-paranoiden Svhub [so ähnlich wie Schluckauf, nur psychisch]  
[Zitat aus «Androiden auf Milchbasis»]**

Berühmte letzte Worte  
eines Computers: «sind sie sicher? [j/n]»

### Transmetropolitan

Hallo zusammen! Es ist wieder einmal so weit. Ein neuer Cyberpunk-Comic hat das Licht der Welt erblickt.

Trashig, brutal und unverblümt präsentieren sich die Abenteuer von Spider Jerusalem, der Hauptperson dieser Serie. Um was geht es?

Spider Jerusalem ist ein Journalist, dem nichts heilig ist und eine gute Story jegliche Gewalt rechtfertigt. Seine Geschichten spielen in New York City Mitte des 22. Jahrhunderts, und die Vergangenheit war nicht eben gnädig mit der Welt. Amerika konnte seine Vorherrschaftsrolle in der Welt weiter ausbauen (Französisch wurde z. B. beim «Krieg der Wörter» verboten, so dass Englisch nun die einzige kulturell erlaubte Sprache der Welt darstellt), aber auch ökologisch steht es nicht zum Besten. Ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen, und unter Zuhilfenahme von allem, was irgendwie high oder wach macht versucht nun Jerusalem als Kreuzritter für den guten Geschmack mit Politik, Polizeistaat und Konsumgesellschaft aufzuräumen. Dass dabei diverse Personen ausgeweidet auf der Strecke bleiben, lässt sich voraussehen. Auch sein Privatleben ist nicht von schlechten Eltern: Seine Ex-Frau z. B. hat sich tiefrieren lassen, mit der Klausel, dass Sie erst, wenn Jerusalem's Tod gesichert ist wieder aufgetaut wird – muss Liebe doch schön sein! Auch seine Assistentinnen und sein Chefredakteur haben einen schweren Stand.

Aber was erzähl ich!

Besorgt Euch doch einfach einen Band im nächsten Comicshop, und Ihr werdet sehen, so schlecht geht es uns gar nicht...



Was ist der Unterschied zwischen Lady Di und Mutter Theresa? — 4 Tage.  
[Aus der Serie: Gemein aber witzig]

# Bericht Fantasy-Con I

«In vino Caritas, oder so ähnlich...»

Chip • Heads-Zitat

**Es soll nur 'mal einer sagen, wir gehen nicht auf Wünsche von Vereinsmitgliedern ein...**

Ihr wolltet mehr Fantasy? Voilà! Als erstes wurde ein Fantasycon im alt-bekanntem CHIP•HEADS-HQ (KuZeB für Nichteingeweihte und BremgartnerInnen) organisiert.

Auch ein neues Spielsystem hatte an diesem Anlass Premiere: «Ritter und Diebe», das einfachste Rollenspiel aller Zeiten, von Peter Keel. Wer Interesse daran hat, auf Peters Homepage befindet sich das Ganze zum Runterladen, inklusive Dark und SF-Versionen.

Auf den folgenden Seiten erfahrt Ihr, was die lieben Elfen, Zwerginnen, Orks und sonstige Randgruppen so getrieben haben...

**Ort:** eine dunkle Kneipe in der Seestadt.

**Zeit:** Schon sehr spät am Abend, am 7655. Regierungstag des Königs des Sommers.

**Klima:** feucht/fröhlich und alkoholgeschwängert.

«He Wirt, bring mir noch einen Becher Wein!»

«Du kommst mir gerade recht, du Taugenichts», «Tu lieber etwas für Deinen Lohn, unterhalte doch die Gäste, wie abgemacht!»

«Grummel. Na gut. Ich erzähle euch etwas aus meiner Jugend, und zwar damals, als wir das Königreich des Sommers gegen General Winter und seine Kumpanten verteidigen mussten»:

Überraschend früh war der Winter dieses Jahr gekommen. Es blieb kaum Zeit, um die Ernte einzufahren, und mit dem Winter kamen auch wie jedes Jahr dessen Gefah-



«Hö, hö, na, da wollen wir doch mal auf der Verstümmelungstabelle würfeln».

ren. Plündernde Horden und Halsabschneider zogen durch das Königreich des Sommers.

Ich war unterwegs, um in der Hauptstadt Verstärkung zu holen, weil unser Wehrdorf den dauernden Übergriffen der wilden Steppenreiter nicht mehr standhalten konnte. Und da passierte es. Eine Patrouille entdeckte mich und

# Bericht Fantasy-Con I

nahm mich gefangen. Anfangs dachte ich noch, das dies nur umherziehende Banditen seien, aber als ich in ihr Lager kam, traute ich meinen Augen nicht. Ich sah ein gigantisches Heerlager! Es waren also doch keine Gerüchte, General Winter hatte sich auf den Weg gemacht, um unser Königreich zu überfallen.

Ich bekam allerdings nicht allzuviel mit, da ich gleich nach unsere rAnkunft gefesselt in ein Zelt geworfen wurde. Neugierig wurde ich dort von meinen Mithäftlingen gemustert. Sie waren wie ich den Spähtruppen in die Hände gefallen. An Flucht war im Moment nicht zu denken, aber wir gaben die Hoffnung nicht auf. Wenigstens einer von uns musste fliehen, um die Armee des Königs des Sommers zu alarmieren.

Am anderen Morgen wurden wir unsanft aus dem Schlaf gerissen und an wartende Pferde angeketet. Stundenlang wurden wir durch die Landschaft geschleift. Unsere Aufpasser, die Minotauren, kannten keine Gnade und schleiften uns Stunde um Stunde weiter. Plötzlich hielten wir an; froh über diese kurze Rast, wagte ich es, zu unseren Bewachern aufzulügen, und der Anblick erfüllte mich mit Freude. Ein gefiederter Schaft ragte aus der einen Augenhöhle meines Aufpassers und den anderen drei Minotauren erging es auch nicht besser. Weitere Pfeile kamen aus

dem Unterholz geflogen und streckten die Ungeheuer nieder. Als ich mich von meinem Schrecken erholt hatte, war der ganze Spuk auch schon vorbei. Die Minotauren waren alle tot, und aus dem Unterholz kam eine Schar von Männern und Frauen mit Langbögen auf mich zu. Die Anführerin stellte sich als Feldweibel Drundra vor. Sie und ihre Leute stammten aus einer kleinen Grenzstation, die von dem Heer überrollt wurde. Nur ihr und einer Handvoll Soldaten gelang die Flucht, und nun sind sie auf dem Weg in die Hauptstadt, um dem König Bericht zu erstatten. Überglücklich über meine Rettung und diese Reisebegleitung schloss ich mich ihnen an.

Als wir wenige Tage später in der Hauptstadt ankamen, mussten wir feststellen, dass die Kunde von der Armee König Winters uns bereits vorausgeeilt war. In der Stadt herrschte ein reges Treiben; Befestigungen wurden ausgebessert, Boten rannten umher, und Unmengen von Proviant wurden verstaut. Uns wurde grosszügig Unterkunft in der Schlosskaserne gewährt, wo ich feststellen musste, dass wir nicht die einzigen waren, die die Botschaft von der heranrückenden Gefahr in die Hauptstadt bringen wollten. Todmüde liess ich mich auf meine Pritsche fallen, aber die Ruhe währte nicht sehr lange. Kurze Zeit später weckte mich bereits wieder Drundra, die Feldweiblin.

Achtung! Diese Babunahrung enthält genetisch verändertes Material. Bei Spontanmutationen lehnen wir jegliche Haftung ab. [Gaaaanz Kleingedrucktes im Migrosregal]

# Bericht Fantasy-Con I

**Berühmte letzte Worte**

**eines Phoenix Securitas: «Sechs Schuss, der hat keine Munition mehr!»**

Sie berichtete, dass der König alle Recken und Reckinnen, die im Moment nicht mit der Verteidigung der Hauptstadt beschäftigt seien zu sich rufen liess. Meine Bemerkung, dass ich lieber schlafen wollte, tat sie mit einem Knuff in meine Schulter ab (ich spüre die Stelle noch heute, wenn Regen im Anzug ist). Es blieb mir also nichts anderes übrig, als mitzugehen. Im Thronsaal waren schon viele abenteuerliche Gestalten versammelt. Ich entdeckte Orks, Elfen, Zwerge, einen Troll, diverse Magier und sogar einen Nachtalb. Als endlich Ruhe einkehrte, betrat der König den Saal und verkündete uns, dass jeder Arm gebraucht würde und dass die Hoffnung des ganzen Königreiches auf unseren Schultern lastet. Dann verschwand er wieder und überliess den Rest



seinem Seneschall, der damit begann, Aufträge, die sich meiner Meinung nach verdächtig nach Himmelfahrtkommandos anhörten, zu verteilen. Ich begann mir schon auszumalen, was dieser Winkeladvokat und Federkratzer für uns in Petto hatte, und ich wurde nicht enttäuscht. Wir bekamen den Auftrag, in den Norden zu gehen und damit meinte er nicht nur einfach bis zur Flussstadt, sondern viel, viel weiter, bis zu den Eisklippen nach Rosttal! Dort fände nämlich in 2 Wochen das grosse Schneedachrennen statt und der Gewinner dieses Rennens wird Regent dieser Region für die nächsten 10 Jahre. Weil Rosttal auch noch einer der wichtigsten Erz-Lieferanten des Königreiches sei, ist es von grösster Bedeutung, dass ein dem Königreich wohlgesinnter Regent auf

# Bericht Fantasy-Con I

dem Thron sitzt. Der königliche Informationsdienst vermutet ebenfalls, dass unter den Renn-Teilnehmern auch ein Spion von General Winter ist, und er müsse uns wohl nicht extra erklären, was es bedeutet, wenn dieser auf den Thron käme... Diese ganze Aktion sei allerdings nicht weiter problematisch, da uns ein erfahrener Schneedachstreiber begleite. Ebenfalls sei auch noch ein königlicher Beamter mit von der Partie, der bei einem Sieg den Posten des Regenten übernehmen sollte. Falls wir keine weiteren Fragen mehr hätten, dann würde er jetzt vorschlagen, wir sollten unsere Sachen packen gehen, weil es morgen ja schon losgeht. Anfangs wollte ich noch protestieren und anmerken, dass meine Rolle hier in der Hauptstadt viel wichtiger sei, und überhaupt... Aber nach einem drohenden Blick von Drundra mit ihren ziegelsteingrossen Fäusten entschloss ich mich, das der hohe Norden wohl doch das kleinere Übel wäre. Am nächsten Morgen trafen ich und Drundra bei den Stallungen ein, wo uns schon der Rest des Teams erwartete: Da war Borka Siebenpeitsch, unser Schneedachstreiber, Sigurd von Allwinkel, ein aufgeblasener Höfling, Saja Hammerfest, eine Zwergen-Schamanin, ein weiblicher Ork, die sich «irres Frettchen» nannte, und natürlich Drundra, die jähzornige Feldweiblin. Fürwahr ein toller Haufen! Ich

zweifelte keinen Moment an dem Erfolg unserer Mission.

Über den Verlauf unserer Reise lohnt es sich nicht, viele Worte zu verlieren; von Allwinkel beschwerte sich dauernd über die Kälte und Nässe, und irres Frettchen zeigte an allem kulinarisches Interesse, was nur halbwegs organisch war. Aber wir haben es schliesslich doch noch geschafft. Wir erreichten Rostgrimm und kamen gerade noch rechtzeitig zur offiziellen Begrüssung der Teilnehmer. Nach einer Ansprache durch den bisherigen König, der traditionsgemäss nicht am Rennen teilnehmen darf, begann ein grosses Festessen, das schon mehr nach meinem Geschmack war. Dabei lernte ich auch nach und nach die anderen Teilnehmer kennen. Nicht zu übersehen war natürlich das Zwergenteam, dem der Clanchef Humpen Hugo vorstand. Hugo befand sich ständig im Disput mit einem anderen Teilnehmer: Prinz Silberpfeil, einem Elf aus dem grossen Wald. Ebenfalls nicht zu überhören waren zwei benachbarte Provinzbarone, deren Namen ich leider vergessen habe. Sie stritten daurend über Dinge wie Jagd- und Wasserrechte und eine uralte Geschichte, die sich mit dem Esel des einen Grosvaters und des anderen Urgrosvaters ereignet hatte. Ein wenig abseits und von dem Benehmen dieser Streithähne sichtlich brüskiert, sass eine wunderschöne Lady

**Lieber Narr, Pass auf, wo Du hintrittst. Verwickle Dich nicht im eigenen Netz. Ich komme bald zurück.**

**Deine Päpstin.**

# Bericht Fantasy-Con I

«Ich nehme den Sack mit Glasperlen und gehe ganz friedlich auf die 150 speerschwingenden Normaden zu!» [seeeeeehr dumme Idee in einer Spielrunde am Fantasy-Con]

an ihrem Platz. Später erfuhr ich, dass dies Lady Eoleen war, eine entfernte Verwandte des Königs. Langer Rede kurzer Sinn: Es war ein schönes Fest. Es wurde getrunken und gelacht, mehr getrunken und gelacht und schliesslich noch mehr getrunken und gelacht. Der grösste Teil dieses Abends wird für mich wohl im Dunkeln bleiben, obwohl ich die Behauptung, dass ich mit irres Frettchen auf ewige Freundschaft angestossen und aus dem gleichen (würgl!) Becher getrunken habe, immer noch nicht ganz glauben kann. Als wir am anderen Morgen alle wieder mehr oder weniger nüchtern waren, mussten wir allerdings feststellen, dass es mit der sportlichen Fairness bei diesem Wettkampf nicht allzuweit her war: bei den Landbaronen lagen mehrere Schneedachse tot im Stall, und an unserem Schlitten wurde üble Sabotage an den Halteriemen betrieben. Zum Glück hat dies Saja bemerkt, so dass Borka den Schaden reparieren konnte. Beim Zwergenteam wurde scheinbar keine Sabotage verübt, da sie ihren Schlitten in einem Schuppen hermetisch abriegelten. Im Moment ist es mir noch schleierhaft, wer der Verräter sein könnte, aber ich befürchte, dass ich dies noch früh genug erfahren würde. Am nächsten Abend waren wir wieder am Regentenhof eingeladen. Diesmal stand aber nicht nur wüstes Feiern auf dem Plan. Nach

einer kurzen Andacht für die Opfer von früheren Rennen begann der Regent, uns die Regeln des Wettkampfes zu erklären. Sie waren einfach und beunruhigend zugleich: Alles ist erlaubt, ausser spitzen Waffen!

Mir blieb beinahe das Herz stehen. Als wenn ein solches Rennen nicht schon gefährlich genug wäre bei all diesen Psychopathen und potentiellen Verrätern, jetzt musste man sich auch noch mit legalen Mordversuchen während des Rennens rumschlagen! Die Götter seien uns gnädig.

Der weitere Rennverlauf war schnell erklärt. Wir mussten einfach in nördliche Richtung davonrauschen und beim nördlichsten Aussenposten eine Fahne abholen, anschliessend geht es durch ein Gewirr von Gletscherschluchten zurück nach Rostgrimmen.

Diese Nacht verbrachten wir bei unserem Schlitten und den Tieren, da wir keine Lust hatten, nochmals sabotiert zu werden.

Am nächsten Morgen war es dann soweit. Alle Teilnehmer versammelten sich am Dorfrand vor der Startlinie, und uns blieb vor Schrecken der Mund offen stehen. Die anderen Teilnehmer hatten wirklich atemberaubende Gefährte. Die Zwerge hatten zum Beispiel einen 20 Meter langen Schlitten, der von sage und schreibe 40 Dachsen gezogen wurde. Gelenkt wurde diese Höllenmaschine

# Bericht Fantasy-Con I

durch ein Kabel, das durch diverse Rollen und Übersetzungen mit dem Steuerstand, einem kleinen Turm in der Mitte des Schlittens, verbunden war. Aber auch der Schlitten des Elfenprinzen war nicht von schlechten Eltern. Es war ein graziöses Gefährt, das zusätzlich zu den ausnahmslos scheeweissen

Eiswüste strich, startete der Regent das Rennen. Es war, als wenn alle Höllenhunde entfesselt würden. Alle Schlitten stoben davon. Am lautesten der Schlitten der Zwerge, bei dem man meinen könnte, ein Steinschlag hätte sich entfesselt. Wir hielten uns noch zurück, um die Kräfte unserer Hunde einteilen zu



Dachsen auch noch eine Konstruktion aus Lenkdrachen und Segeln besass. Bei den Schlitten der Barone rutschte uns das Herz beinahe in die Hose. Die Schlitten waren übersät mit Rammsporen, Sicheln, rotierenden Messern und anderen Gemeinheiten. Einzig der Schlitten der Lady sah noch halbwegs normal aus, obwohl auch dort ein mit Decken verstecktes Bündel auf der Ladefläche lag.

Die Spannung stieg, und mit dem ersten Sonnenstrahl, der über die

können. Dies schien uns eine gute Taktik, da kaum das Rennen gestartet war, die beiden Barone schon damit begannen, sich zu rammen und/oder die Dachse des Kontrahenten zu zermalmen. Wir liessen dem Feld einen Vorsprung, in der Hoffnung, so allfälligen Tötungsversuchen der anderen Teilnehmer entgehen zu können. Es dauerte nicht lange, und die Schlitten der Barone begegneten uns wieder; sie lagen umgestürzt im Schnee, und die beiden Streithähne droschen

Alkohol trötet langsam! — Wir haben also viel Zeit.  
[Spätabends in der Boshbar]

Was hat vier Beine und einen Arm? ...?  
Ein Pitbull, der vom Spielplatz kommt!

aufeinander ein. Mutiger geworden durch diesen Zwischenfall, trieben wir unsere Schneedachse an um auf die anderen aufzuschliessen. Das nächste, was wir sahen, waren das Zwergen- und das Elfen-Team. Ihre beiden Schlitten hatten sich, wahrscheinlich bei einem Rammversuch, ineinander verhakt und donnerten nun gemeinsam durch die Eiswüste. Diese Partnerschaft dauerte allerdings nicht lange. Eine Windböe in den Segeln von Prinz Silberpfeil riss die beiden Schlitten auseinander. Der Elfenschlitten, der wegen den Windböen unsteuerbar wegschlitterte, benötigte nicht lange, bis er einen Findling streifte und sich überschlug. Aber auch die Zwerge hatten nicht lange Grund zum Feiern. Bei der Kollision schienen nämlich ihre komplizierte Lenkvorrichtung ernsthaft beschädigt worden zu sein. Das letzte, was wir von ihnen sahen, war eine Wolke aus Holzsplittern, Schnee und Zwergen, als der Schlitten mit vollem Tempo in ein nahes Wäldchen donnerte. Nun schien der Weg für uns frei. Schon bald hatten wir unsere Fahne abgeholt und befanden uns auf dem Rückweg. Über den Verbleib der Lady liess sich nur spekulieren. Vermutlich hat sie sich verfahren oder ist in eine Gletscherspalte gestürzt, aber wir sollten uns irren. Etwa eine Stunde vor den Gletschertälern sichtete irres Frettchen den Schlitten. Aber deren Dachse hatten sich schon zu sehr

verausgabt. Wir holten beständig auf. Als wir aber auf gleicher Höhe waren, zogen die Leute der Lady Gegenstände unter der Plane hervor, und das Nächste, an was ich mich erinnern konnte, war, dass ich rücklings vom Schlitten geschleudert wurde. Es wurde dunkel um mich. Als ich wieder zu mir kam, lag ich wieder auf dem Schlitten, gut zugedeckt unter einer Decke, und irres Frettchen legte mir mit erstaunlichem Geschick einen Druckverband an. Von den anderen erfuhr ich, dass die Leute der Lady mit Armbrüsten geschossen hätten. Drundra und Saja standen mit grimmen Gesichtern am Bug des Schlittens. Sie hatten beschlossen, es der Lady heimzuzahlen. Sie wollten den Rückstand so schnell wie möglich wettmachen, und nach den Gletschertälern der Lady einen Hinterhalt legen. Ihr Plan schien aufzugehen. Wir kamen als erste aus den labyrinthartigen Tälern der Gletscher heraus. Dort liess Drundra den Schlitten stoppen, und wie begannen, gleich nach dem Ausgang eine kleine Grube auszuheben und diese mit Steinen zu füllen; nicht gross, aber ausreichend um einen schnellfahrenden Schlitten zum Sturz zu bringen. Unser Plan ging auf. Mit voller Fahrt kam der Schlitten der Lady aus dem Tal gerauscht und mitten in unsere Falle. Holz krachte, und Dachse schrien. Zertrümmert blieb der Schlitten liegen. Von den Insassen

## *Das Königreich des Sommers*



hatte scheinbar niemand überlebt; zu heftig war der Aufprall. Als wir die leblosen Körper durchsuchten, waren wir aber nicht schlecht erstaunt: bei der Lady entdeckte Saja einen Brief von General Winter, in dem ganz klare Anweisungen standen, wie sie verfahren sollte, um dem Gelingen dieses ruchlosen Planes zu helfen. Der Rest des Rennens war für uns ein Kinderspiel. Bei unserer Ankunft wurden wir mit einem Festessen empfangen wie ich es noch nie erlebt hatte. Als wir in die Hauptstadt zurückkehrten, trauen wir unseren Augen nicht. Die ganze Stadt war in einem

Freudentaumel. General Winter hat sich zurückgezogen, da es einer vom König gesandten Gruppe gelungen war, den wankelmütigen König in der Flusstadt zum Eingreifen zu überreden.

Das Königreich des Sommers schien gerettet, aber für wie lange?

Berühmte letzte Worte:  
Ich hab noch nie so viele verdammte Indianer auf einen Haufen gesehen [General A. Custer]

# KRAFTFUTTER FÜR ALLE:

VAMPIRE

GAUKLER

SPIELER

MAGIER

DRACHEN-  
FLIEGER



UND ANDRE  
VERSPIELTE  
NATUREN...

SPIELE-DRACHEN-  
JONGLEUR

Rien ne va Plus  
Niederdorfstr. 34  
8001 Zürich