

CHIP • TXT

Die Stimme des Cyberpunk



Wirklich intelligente Wesen fliegen nicht mit unbekanntem Flugobjekten...

CLUB-INTERNES

- CHIP•SPEAK S. 3–4
- CHIP•HEADS Chronik S. 5
- Essen S. 5
- Veranstaltungskalender S. 6–8
- Impressum S. 8
- Szene Schweiz S. 9–10
- Kafka & Roboralle S. 11–12

CYBER-CULTURE/ SCENE-CH

- Neo Anarch. Guide S. 13–15
- MU DER FICKER S. 16
- CHIP•LEX S. 17–18
- Gang Special S. 19–21
- Konzerne Special S. 22–24
- Werbung S. 25
- BUCH•HEAD S. 26–27
- FILM•HEAD S. 28–29
- Fragmente S. 30–33
- Johann Kraska S. 34–36
- Bericht CHIP III S. 37–42
- Sascha S. S. 43–46
- Dark-Con II S. 47
- Arkadien S. 48–51

Zum Umschlag; den haben wir geklaut!

Das Bild stammt aus dem Shadowrun Quellenbuch «Chrom & Dioxin». Gezeichnet wurde es von Frank Freund (seines Zeichen Hohepriester des Tschanz). Ihm gebürt Ruhm und Ehre und falls er diesen Copyright-Bruch bemerkt, hat er ein Nachtessen bei uns gut.

CHIP • SPEAK

Sinn und Unsinn eines Vorwortes wird an dieser Stelle auf keinen Fall besprochen. Und schon gar nicht die Frage, wie kreativ und lesbar solche Vorworte sein sollten. Nein, bleiben wir ganz profan:

Nomo Zythar zusammen

Stolz erfüllt mein Leidgeprüftes Herz, wenn ich Euch jetzt mitteilen kann, dass wir unseren Erscheinungsrhythmus (3 Monate) fast eingehalten haben! Ihr haltet also unser Qualitätsprodukt, den CHIPtxt.2 in Euren dreckigen Lohnsklaven-Pfoten.

Was gibt es sonst noch?

Ach ja, der Kinoalarm klappt, besonders, wenn man's schriftlich macht. Trotz der sehr kurzfristigen Ankündigung waren wir 7 Leute, die sich den eher langweiligen Film «The Crow – City of Angels» angekuckt haben. Das Future-Feeling war zwar vorhanden, aber dass während des ganzen Filmes das selbe Decort verwendet wurde, will mir nicht in den Kopf. Story: Mann und Kind sterben. Er kommt von den Toten zurück, killt seine Mörder, wird in eine Liebschaft verwickelt und verlässt die Bühne wieder. Und dann erst noch schlecht umgesetzt. Das nächste Mal halte ich mich lieber wieder an den FILMhead.

An Liveadventure ist in den letzten drei Monaten nicht viel gelaufen. Trotzdem gibt es einiges zu berichten und ich hoffe, dass Ihr mit dem Material im Zine etwas anfangen könnt.

Zum CHIPtxt

- Die Verkäufe von der Nr. 1 sind, wenn auch nicht gewaltig, recht befriedigend. Die Reaktionen sind, wie zu erwarten, unterschiedlich. Das Konzept wird beibehalten.
- Ab der nächsten Ausgabe, wird uns Nic zwei Seiten seines beliebten Realo-comics «Mu der Ficker» liefern.
- Der Ressort «GAMEhead» wird in Zukunft von Timo Hoffmann geführt. Wo bleibt diesmal dein Bericht?
- Unsere Bernerfraktion konnte die Zürichfixiertheit nicht auf sich sitzen lassen und lieferte für diese Ausgabe den Anarchist Guide to Berne ab. Derjenige über Zürich und seine Lokalitäten wird in Nr. 3 zum Zug kommen.
- Der Angekündigte Bericht über Serum I ist leider noch nicht fertig.

Vereinsinterna

Fällt diesmal aus, da die wichtigen Punkte wie z.B. das neue Konzept an der GV besprochen werden. Die Mahnaktion im CHIPtxt.1 war ein voller Erfolg. Fast alle ausstehende Kohle wurde eingezahlt. Und der Rücklauf der Anmeldebogen ist auch erfreulich. Wir werden also mit diesem System fortfahren.

Abonnieren:

1. Alle CHIPHEADS (Vereinsmitglieder) erhalten den CHIPtxt kostenlos. Die anfallenden Kosten gehen zulasten 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

...ausser sie haben ein Badetuch dabei!

Vermerkt: CHIPtxt auf folgendes Postkonto:

CHIPHEADS
8000 Zürich
60-586592-3

Verantwortung

Verantwortlich für die Zusammenstellung und Texte der Nr.2 (und nicht für den Bilderklaue (böse, böse Zines!!!) sind Oliver Hauri, Saro Pepe, Nic, Timo Hoffmann und ich. MitarbeiterInnen 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 - Keinen Arbeitsplatzabbau beim psychiatrischen Pflegepersonal !



Matthias Heer



Spiemesse 97 in Essen vom 23.-26.10.97

Essen, die grösste deutschsprachige Spiemesse. Es ist natürlich Ehrensache, dass die CHIP•HEADS dort auch vertreten sind. Aus diesem Grund planen wir auch dieses Jahr wieder eine gemeinsame Fahrt dorthin. Wir werden am 23.10. den Nachtzug nehmen und auf Messeöffnung am Donnerstag dort ankommen. Zurück geht es dann am Sonntag, 26.10., wieder mit dem Zug, so dass wir gegen 21.00 Uhr in Zürich eintreffen sollten. Falls Du interesse haben solltest, dann benutze bitte das beiliegende Anmeldeblatt. Da wir nicht die einzigen sind, die nach Essen pilgern, müsste ich eure Anmeldung bis spätestens 30.06.97 haben.

Chip • Heads Chronik

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:

Anlass:	CHIPtxt Nr.
• Kult des Einhorns I (TDSS)	
• 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 Spiemesse St. Gallen	
• 14.10 1995 GV CHIPHEADS	
• 20.-22.10 1995 Ausflug zur Spiemesse 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

Am Konzern II verloren

Bollé-Brille, farbe silbern. Grosse materieller und ideeller Wert für

Nicolas Häberli, Rümelbachstrasse 6, 8153 Rümlang

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

Gerüchte über einen bevorstehenden bewaffneten Konflikt mit der NEO Confederation Helvetica sind völlig unbegründet. Die Teilnehmbarkeit hat bloss Übungscharakter! (Roland Schmid, Bürgermeister)

Es ist natürlich klar, dass dieser Veranstaltungskalender, auch wenn er bis in den September '97 reicht, noch keinesfalls vollständig ist. Er wird in jeder Ausgabe des CHIPtxt beigelegt und erweitert, bzw. korrigiert, da vor allem die Daten noch nicht sehr sicher sind.

(Die in letzter Zeit relativ oft gehörte Bemerkung, es gebe zuwenig Lives, kümmert mich einen Dreck, schliesslich ist das eure Sache.)

- Mittwoch abends 18.00–19.00 (je nachdem länger) **Stammtisch**
Er wird jeweils an der Mattengasse 4, 8005 Zürich, 01-271 92 49 (bei Saro und mir) durchgeführt. Wir werden uns wohl in nächster Zeit in erster Linie mit dem Zine befassen und dem Dark-Con befassen.
- 2. März 1997 **CHIPHEADS GV**
(Hey Chipys, ist spannender, als es sich anhört, eine Menge Leute sind da mal wieder zu sehen).
Ab 15.00 an der Wasserwerkstr. 42, 8006 Zürich, 01-361 36 69
Tja, wieder einmal ist es soweit. Ich hoffe ihr erscheint alle zahlreich.

Traktanden:

- Verabschiedung des neuen Vereinskonzeptes
- Aktivitäten
- Geplante Aktivitäten
- Zwischenbericht des Quästors
- Wahl des Vorstandes, Bestimmung der Spezialmitglieder

Ich schlage vor, dass wir anschliessend uns noch die CHIPHEADSvideos ansehen und dann gemeinsam Essen

gehen. Am späteren Abend, wäre auch Biohazard noch was.

• **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	2. Klüngel
Saro Pepe	Matthias Heer
Roman Haug	Nadja Schueepp
Peter Keel	Oliver Hauri
Michael Pflughard	Christian Egg
Stefan Wegmann	Simon Wagner
Philipp Schröder	Lucas Angele
Noldi Bucher	Thomas Rom

- 22.–23 März (**Neues Datum!**)
1997 DARK ROLEPLAY-CONVENTION II
in Regendorf / ZH. Kosten: Fr. 25.– für Spieler, Fr. 18.– für CHIPHEADS und Fr. 15.– für GMs. Weitere Information bei Anfrage oder nach Anmeldung.
Nun ist es uns doch noch gelungen, eine Wiederholung des legendären Anlasses zu organisieren.
Die dunklen Machenschaften des 10er-Bundes konnten im letzten März zwar von den widerstrebend vereinten Kräf-

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

ten der Werwölfe, Vampire, Angelis und Cthulhuisten ans Tages – bzw. Mondlicht gezert werden. Dennoch ist es, wegen einer monströs-brutalen Übermüdung der meisten Spieler, nicht gelungen, den Hohepriester zu vernichten... Obwohl die Flyer erst nächsten Woche in den Läden aufgelegt werden, ist schon eine stattliche Anzahl von Anmeldungen eingetroffen. Da die Zahl auf 30 Leute beschränkt ist, bitte ich Euch, eure Anmeldungen bald einzureichen. Auf jeden Fall sind noch 1-2 Spielleiter gesucht.

- 5.–6. April **FlashNacht für RollenspielerInnen in Würzenbach** / Luzern, weitere Angaben siehe unter Szene.
- 1. Mai 1997 **Schwarzer Block**
Oops... das gehört aber nun wirklich nicht hierhin, oder?! – Oh, doch, schliesslich trifft man an Demos am regelmässigsten andere CHIPheads! – Ach was, dieser Mist kommt hier auf Anordnung der Reaktion nicht rein, schliesslich sind wir «Unpolitisch» und voll PC!.
- 18.–19. Mai 1997 **PFINGSTCON** – Gamesdays in Zürich

Auch dieses Jahr werden wir wieder am Pfingstcon vertreten sein. Da wir nun auch wissen, wieviel Platz uns zur Verfügung steht und wir wahrscheinlich die Koordination über die Kellerräume (inkl. Konzertraum) im Dynamo übernehmen werden, können wir schon zum Vornherein unsere Aktivitäten planen. Sicher werden wir wieder mit einem Infostand (mit dem Revolution-Video?), verschiedenen Rollenspielrunden und diesmal auch Workshops aufwarten können.

- 21. Juni 97 **Ministerium der Toten**
Dieses Spiel ist als Nachfolger und Zürcher Antwort zum Requiem vom 21. Dezember in Biel gedacht. 1997. Die Welt, wie wir sie kennen existiert. Eine Welt der Nöte, Verwirrungen, Computerfehler und Denunzianten. Das Ministerium verwaltet alles, inklusive Tagesrhythmus, Nahrungsaufnahme und Freizeitvergnügen der Bürger und beschützt diese sogar vor den Finsteren Machenschaften der Magier.
Eine explosive Mischung der Visionen von Kafka/Orwel/R.A. Wilson.
Weiter Informationen folgen im nächsten CHIPtxt.
- 7. September 1997 **CHIPHEADS GV**
Genauere Angaben folgen noch.



2001 Nacht der grossen Auto-Amok-Welle gehen die Freiheitlichen in den Untergrund und rufen den Jihadd aus!

Der «Reine Geist» ist eine reine Dummheit. Rechnen wir das Nervensystem und die Sinne ab (die sterbliche Hülle), so verrechnen wir uns. . . weiter nichts! (Friedrich «Biomech» Nietzsche)

- **Der Atem des Wolfes** / TDSS Rumänien, Winter 1903/04. Der junge und exzentrische Lord Ashdown und seine Freunde aus der Londoners High Society, sowie Bedienstete, aber das versteht sich ja von selbst, sind auf Initiative Ashdowns der ereignislose Wintersaison entflohen.

Sein Ziel ist es, genealogische Informationen über die Herkunft seiner Familie mütterlicherseits zu sammeln. Die Spuren führen ihn und seine Begleiter über Okna in die Karpaten. Unvermittelt werden sie von einem Schneesturm heimgesucht, verirren sich und müssen mit Einbruch der Nacht in einem kleinen, abgelegenen Gasthof Unterschlupf nehmen...

Dieses Liveadventure ist mal wieder eines derjenigen, welche ich auf Eis legen musste und zwar aus folgenden drei Gründen:

1. Habe ich im Augenblick verdammt noch mal keine Zeit, so etwas zu organisieren, was mich dazu bewog, gewisse Vorbereitungen zu delegieren.

2. Die 'Delegierten' fanden die Idee zwar ausgezeichnet, fanden bis jetzt aber keine Zeit den Job auszuführen.

3. Scheint die Interesse bei den Spielern an diesem Live nicht sehr gross zu sein.

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 Spielländern 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.

Impressum

Redaktionsadresse: CHIP•HEADS, Postfach 114, 8027 Zürich

Redaktion: Matthias Heer, Mattengasse 4, 8005 Zürich Tel. 01-271 92 49

Saro Pepe, Mattengasse 4, 8005 Zürich Tel. 01-271 92 49

Oliver Hauri, Chalenst. 88, 8123 Ebmatingen, 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.

Seanchaithe der Fremde Nr. 17

(8. Jahrgang, Fr. 4.–, erhältlich im Nordlichtli und Fantasy World) ist draussen.

Der Seanchaithe vermag vor allem Freunden der unzensurierten Fassung über die Schweiz im Chrom & Dioxin viel Freude bereiten. Konzernprofile, Connections (neben Klischee-Bergbauern auch Radiomogule namens Roger) und SVP Werbung aus dem Jahre 2056: 'Cyber-Heroin für unsere Jugend? - NEIN zur Computerschule'. Für (Alternativ-) Vergangenheitsfreaks empfehle ich den gut recherchierten Artikel über Druiden und das Mundgerechte DSA-Abenteuer. Zu den Perlen zählt auch der Habakuksche Bericht über die Journallie (ist davon noch eine für den Laien verständliche Version geplant?).

NEVER WHERE- Rollenspielabende

Ab sofort werden jeden Freitag Abend im NeverWhere Rollenspiele celebriert, 'um auch Anfängern einen Einstieg die höhere Kunst der Selbstverwirklichung zu ermöglichen' (ein wohl nicht ganz ernst gemeintes Originalzitat). Gespielt werden AD&D, Earthdawn, DSA, Shadowrun etc. Spielleiter sollen sich melden und Spieler sich in die Liste im NeverWhere eintragen. Weitere Infos bei André Sommerfeld 079/413'16'49.

Tikonisches

Also, falls Ihr Euch für Liverollenspiel interessiert, so wendet Euch an HABAKUKs Schreibstube Bruhin, Hauptstrasse 9 CH-9053 Teufen 071/333'12'11

Daten:

- 1.–6.4 DYSTERTHOR zum Vierten, Kap. 47 der TikonStory im Pfadfinderzentrum Karlshof bei Nördlingen Die gewagte Suche der Tikonier nach dem verwunschenen Sultanat
- 8.–11.5 Kap. 48 der TikonStory bei Hohenkrähen/Singen & Stein am Rhein ...wenn die Magie wegläuft, Gefangenlager und lange Flucht, Wäre schön, wenn sich für Kapitel 48. einige CHIPHEADSrecken finden lassen würden.

CHIP•HEADS vor dem Aus ?

Unter diesem Titel berichtete der Chronator (Das Post- und Rollenspiel (?) Magazin) in seiner Januar Ausgabe über fehlenden Mitgliederzustrom und nachlassende Aktivitäten der CHIPHEADS. Nach persönlichen Erkundigungen stellte sich heraus, dass der Verfasser dieses Artikels noch nichts vom CHIPtxt gehört hatte und auf der anderen Seite scharf auf einen Spielbericht à la Kult des Einhorn III war. Noch kurzen Verhandlungen erschien im Chronator vom Februar eine Berichtigung in Form von: 'Hier wird auch Nonsense verbreitet (gemeint ist seine Artikelserie) und wer auf solches reinfällt ist selbst schuld' und einer guten Rezi über den CHIPtxt. Aber nicht genug davon, ab der nächsten Ausgabe können auch Chronator-Leser einen Eindruck davon bekommen, was es heisst, statt im dunkeln Kämmerchen allein seinen Spielzug auszufüllen, gemeinsam mit anderen Irren auf Geisterjagd zu gehen. Dann nämlich, wenn sie den Bericht über 'Kult der Ziege I' lesen dürfen.

Petrochem Augst meldet: Radioaktive Strahlung im Aargau erheblich abgenommen! Wir rechnen damit, in 30 Jahre bereits wieder Lebewesen ansiedeln zu können!

Moderne Lehrformen befassen sich nicht mehr mit der Frage, wie Wissen optimal aufgenommen werden kann, sondern wo und wie man dieses Wissen abrufft. (Pestalozzi Kalender 2030)

Luzern

Verrückte NEOs! schon seit zwei Wochen versuche ich nun, die Luzerner-Meute zu kontaktieren. Franco (wo bleibt die Werbung und der Bericht?) ist nicht zu erreichen und vom Herausgeber des Boten des Gnomon, ein gewisser Seher, konnte ich den Namen noch nicht herausfinden. Immerhin, hab ich eine ganz hübsches Schreiben vom Seher erhalten. Hier die wichtigsten Infos:

- Bote des Gnomon Nr. 3 erschien am 14.2. in einer noch nie dagewesenen Qualität?. A4 & der Schwerpunkt liegt auf Text und zwischen den Zeilen.

Quizspiel:

Wer erkennt die unten abgebildeten Personen auf Anhieb? Wer die Lösung hat, schreibt sie auf einen Zettel und vergräbt ihn um Mitternacht zusammen mit Fr. 10 000.– auf dem Sechseutenplatz. Wir nehmen dann Kontakt mit Euch auf.



БШШШШШ ШШШШШШ



ШШШШ ШШШШ

- Interesse an Zusammenarbeit mit uns (also, ruf doch mal an).
- CHIPtxt, unter anderem positiven, zu wenig abgefickt und zu wenig fantasievoll (ich bevorzuge phantasievoll).
- Am 5.–6.4 FlashNacht für RollenspielerInnen in Würzenbach / Luzern. Verschiedene Räume und Tische für 14 RSP-Parties. Drachenfood, Fantasybier und Hobbitkraut. Chill-In & Out Room mit DJs from Outerspace. Kosten ca. 10.–. Information und Organisation: David Büttler, Gämpi 64, 6043 Adligenswil, Tel. 041-370 53 46. CHIP•HEADS gehen gem. von Zürich.

KAFKA & ROBORALLY Ein kurzer persönlicher Rückblick auf die vergangenen drei Monate.

Samstag 7. Dezember '96 Secret Guild of Adventurers & Battletech- Spieltag in Zürich Oerlikon

Ein paar Leute an diesem Samstag Nachmittag in Oerlikon sollen es schon gewesen sein. Aus vertraulicher Quelle war zu erfahren, dass es zu zwei AD&D – Spielrunden, sowie einem Battletech-Turnier gekommen ist. Allerdings wollte sich keiner der Besucher schriftlich äussern, dafür sei das Ganze zu lasch gewesen.

Samstag 14. Dezember Spielnacht im Never Where

Wie angekündigt fand eine weitere Spielnacht in unserem Lieblingsbuchladen statt. Es ist dabei anscheinend bei gewissen Individuen zu einem Canabishheilpflanzen-Missbrauch gekommen. Worauf diese, die Leute und nicht die Pflanzen, sich, gemäss Zeugenaussagen, unmöglich benommen hätten. Der Verfasser dieses Berichtes, der persönlich Anwesend war, kann sich jedoch weder an das, noch was gespielt wurde, erinnern.

Samstag 21. Dezember Biel

13 Dezember Abend: Ein gewisser Manuel aus Biel ruft mich an und erzählt mir von einem Liveadventure im Stile Orwells/ Kafka/Meyernik, welches am kommenden Samstag in Biel abgehen sollte. Der Plot sei aus dem Film: 'Nacht der Gaukler' geklaut. Die Lage sei nun so, dass sie noch ein paar Spieler bräuchten und ob ich welche organisieren könne. Ich sage zu und eine hektische Telephoniererei beginnt. Klar ist mal wieder niemand zu Hause oder das Datum ist zu kurzfristig. Doch dann, oh Wunder,

finden sich doch sechs weitere CHIP•HEADS, welche Zürich würdig in Biel vertreten werden. Die geheimen und persönlichen Unterlagen (Charaktertyp, Hintergrundinfos, Connections etc.etc.) werden uns zugeschickt. Nach letzten Einkäufen (Hütte, Stöcke etc.) geht es am 21.12. Abend nach Biel.

Unsere Delegation:

Oliver Hauri als Dr. Saul Wasserturm (Mediziner)
Daniel Mehring als Joseph Schrauberg (Ministerialer im Dienste des Bureau für Traumforschung)
Peter Keel als Jean-Butele Grabovski (Traumdealer)
Elida Rieser als Simona Weisshaupt (Ministeriale und ehemalige und einer Gehirnwäsche unterzogen Magierin)
Saro Pepe als Johann Kraska (siehe Bericht in diesem Zine !)
Roman Haus als William Somerset (Privatdetektiv und Guerilla-Magier)
meine Person als Emanuel Morgenthal (Ministerialer im Departement der Direktion und Überwachung)
Zusammen mit Präfi aus Bern, der sich versehentlich für einen Ministerialen hielt, und zwei Bi-Langue waren wir einzigen Deutsch sprechenden Leute. Bei der Übermacht der restlichen 25–30 Spieler wird Französisch schnell zur Umgangssprache, was leider auch dazu beitrug, dass wir einige der unzähligen Informationen nicht richtig mitbekommen und wir gewisse Formen wie 'Hoch erfreut, Sie zu sehen, Herr Wasserturm. Küsst die Hand Frau Weisshaupt etc., die einen wichtigen Teil der Kafka-Atmosphäre ausmacht, nur unter uns anwenden können.

Punk: A rotten term for someone with bad attitude. Or someone who likes a certain style of music or clothes or books or food, or whatever the fuck else. You know who you are!

Fülltext: Also bittel selber was reinkritzeln oder reinschreiben oder auf was immer ihr gearade Lust habt!

Das Abenteuer ist schwer zu beschreiben.
Ort: Bieler Altstadt, diverse Orte, wie Kellertheater, Bar, ganzes Altstadtthaus für das Ministerium.

Zeit: Ab 21.00 bis 05.00 Stimmung: Orwellscher Alptraum, wer kämpft gegen wen? Alle gegen alle?

Spielziel: Diverse. Für meine Person anfänglich: Magier jagen und meine Traumsucht verbergen. Später: Flucht, Verschwörung gegen das Ministerium, meinem Chef Nachspionieren, meinen Traumdealer vor den Ministerialen waren. Das Spiel war sehr komplex und entwickelte eine extreme Eigendynamik, welche die ganze Nacht anhielt, jede Person dauernd auf Trab hielt und die Leute dazu brachte, ihr Hauptziel sehr schnell aus den Augen zu verlieren.
Wetter: Regen, fast die ganze durch, was jedoch dem Spielspass keinen Abbruch tat (zum Glück mit dickem Mantel und Hut ausgerüstet) und sehr zum Ambiente passte.

Spass: Natürlich kam es auch zu einigen Lachern, wie z.B. als Daniel mit Dolch einen harmlosen Clown überwältigt, Saro einer seiner eigenen Verbündeten niederschlägt, die Verschwörer von den Opfern überrascht und ich dabei fast mein Leben verloren hätte oder wo der sehr gesittete Dr. Wasserturm den freundlichen Sicherheitsbeamten den Finger zeigt und in Panik davon hastet.

Vielleicht hat es einer der andern Spieler geschafft einen Bericht über die unzähligen! Ereignisse des Abends zu verfassen. Wenn ja, so wird er wohl bald in diesem Zine abgedruckt. Auf jeden Fall sind wir so über die kafkaesken Stimmung und die neuen Liveadventuremöglichkeiten begeistert, dass

wir für den 21.–22.6 eine Fortsetzung in Zürich planen.

Di-Do 31.12–2.1.97

Sylvester-Treff in Littau/LU

Mit einer Menge Spiele und noch mehr Alkoholika und Rauchwaren zogen wir Sylvester-Treff-Veteranen aus Zürich (Saro, Hauri und ich) nach Littau, um zum letzten Mal in den Lagerräumen des Möbelgeschäftes Müller-Melli zu spielen. Dies halte ich für die beste Möglichkeit, dem 'Geilsten und wichtigsten Party des Jahres' -Rummel zu entfliehen. Die Stimmung war ausgezeichnet und zu den besten Zeiten (Neujahr Punkt 24.01) waren wohl um die 20 Leute da. Unter ihnen auch alte Bekannte wie Christian Egg, Gerome Müller, Franco und seine Gnomon-Horden. Gespielt haben ich unter anderem Supergang (natürlich musste wieder ich die Schmier übernehmen) Robo-Rally, Siedler von Catlan (zum Glück im selben Team mit Hauri, da meine Konzentrationsfähigkeit und dem Ansturm der Neujahrsgetränke ein wenig litt) und ein CTHULHU-Rollenspiel. Das Pennen war wie immer supi (neuer Szenenbegriff), stellt Euch vor, ihr hättet ein riesiges Möbelhaus zur Verfügung.

Montag 17. Februar '97 CHIP•film-Ausflug 'The Crow'

Im CHIPspeak schon erwähnt.

Ich hoffe, diese Berichte erwecken, was meine Person betrifft, keinen unseriösen Eindruck. Ansonsten sollten wir das mal nach meinem dritten Morgenbier besprechen.

Howdy!

Nachdem ich so'n Wisch über die Zürcher Cyberpunk Szene zugemailt bekam, musste ich mich ernsthaft fragen, wie es denn um die Berner Szene steht...

Die Geschichte ab 2018 ist eigentlich klar, das Gchlepf mit der Allianz Nord hat uns ziemlich mitgenommen, waren doch viele wackere Berner, wie schon anno dazumal bei Morgarten, bei der Verteidigung der Restschweiz gefallen. Nun, man hat sich erholt und die Wirtschaft wieder einigermaßen in Gang gebracht.

Bern – wooooo?

Doofe Frage - das weiss man einfach; und wer wirklich so ungebildet ist: ever heard the words «Road Map»?

Währung

Es zählt wie zu Grosis Zeiten immer noch der harte Schweizer Franken (seine Härte ist wohl in der Bundesverfassung verankert), der ECU/Euro wird aber in den meisten grösseren Shops auch mehr oder weniger gern genommen.

Einreise

Ist relativ einfach – ID wie andernorts auch, Pass ist ein Relikt aus längst vergangenen Tagen, auf welches wohl nur noch einige Bananenrepubliken Wert legen und zu denen zählt sich Bern ganz sicher nicht.

Als Besonderheit Berns gelten die Barcode Systeme, man kriegt so einen Kleber mit seinem ganz speziellen Code mit der Autorisierung für die Gegenden in die man Zugang hat (bzw. wo einem die Security reinlässt) auf die Jacke gepappt. Will man

zwischen den Berner Suburbs wechseln, scannt das Sicherheitssystem am Eingang der Enklave den Code, wenn er passt, kommste rein...

Getting around

Mit dem Chopper oder dem Flieger ist man ab Flughafen Bern-Grossbelp schnell überall.

In der Stadt selbst ist man mit einem relativ regelmässig und einigermaßen komfortablen Tram und Bus Netz der SVBuJ gut bedient, ansonsten gibt es praktisch überall Taxistände wo dich gerne ein mehr oder minder freundlicher Schweizer in einem schmutzigen Benz an den Ort deiner Wahl fährt. Vorsicht: Solltest Du nicht bezahlen können, dir mit Betrug eine Freifahrt erschwindeln wollen oder sogar mit Gewalt einen gratis-Chauffeur einhandeln – Taxidriver haben viele Freunde, besonders in Bern und vergessen tun sie einen Schuldner nur selten.

Empfehlenswert sind vor allem das Bahnhofparking (das Grösste), Park & Ride Neufeld/Bremgarten (direkt an der I-1 Ausfahrt «Neufeld» und rel. billig) sowie das Rathausparking, letzteres ist aber nur denen zu empfehlen, die schon mal in Bern waren, da sich das Rathausparking etwas ausserhalb des Zentrums und mehr in einem der Berner Ghettos befindet.

Politics

Es gibts sie zwar noch, die offizielle, vom Volk gewählte Regierung der Stadt Bern, sie ist aber so korrupt und meist sind die Damen und Herren (Bern hat eine permanente Frauenmehrheit im Parlament)

Auszug aus «Neuromancer» von William Gibson

Case schloss die Augen. Fand den EIN-Schalter. Und in der blutgeschwängerten Dunkelheit ▶

Neo-Anarchists Guide To Berne (Timo Hoffmann)

hinter den Augen wallten silberne Phosphore aus den Grenzen des Raumes auf, hypnagogie Bilder, die wie ein wahllos zusammengeschnittener Film ruckend vorüberzogen. Symbole, Ziffern, ▶

so sehr unter sich am streiten, dass sie eigentlich niemand mehr wirklich ernst nimmt. Neue Gesetze werden eh von den verschiedenen Ämtern erlassen. Dieses System ist zwar noch beschissener, funktioniert aber für Konzerne und privaten «Sicherheitsagenturen» sehr gut (Korruption ist auch in den Amtsstuben kein Fremdwort).

Law and Order

Baller Männer: Man hat verschiedentlich versucht, der Waffenlobby den Hahn abzudrehen, leider (?) ist dieses Vorhaben nie so recht geglückt, meist konnte man sich mit einer Spende in den städtischen Polizei-Hilfsfonds die eine oder andere Regulierung zurechtrücken. Geblieben sind nach Übersee-Vorbild die 10 Schuss Beschränkung auf allen Handfeuerwaffen sowie eine Kaliberbeschränkung auf <10mm Auto (was Revolver und schwere Pistolen angeht, wurden auch die Kaliber .44 Magnum, .45 Colt, .50 AutoExpress, sowie jede Laborierung mit einer Mündungsenergie vom mehr als 700 Joule verboten).

In den auf Waffenhandel spezialisierten Geschäften bekommt man, was das Herz begehrt zu meist humanen Preisen (gewisse Shops in der City sind, was Preise angeht eine Ausnahme, nur Konzerne und Snobs kaufen sich dort ihre Knaller). Zu empfehlen ist der S&Z Gunshop im inneren Industriegebiet Waldeck, freundliche Bedienung, gute Preise und grosse Auswahl zeichnen diesen Laden aus. Was Langwaffen angeht, bekommt man alles ausser Vollautomaten genauso wie die Faustfeuerwaffen NUR gegen einen Erwerbsschein. Diesen

gibts aber nur, wenn man Berner Bürger ist und seit mindestens fünf Jahren in Bern lebt.

Ersäunlicherweise scheint genau in der für die WES Ausgabe zuständige Amtsstube die Korruption nicht Einzug gehalten zu haben. Wie man es auch versucht, ausser einem freundlichen Lächeln und der Aufforderung, sich doch bitte unter Begleitung zu fünf Tagen Ferien im Kurhotel «Zentralgefängnis» (bisher nie Sterne für guten Service bekommen) wegen versuchter Beamtenbestechung einzufinden, ist hier nichts zu machen.

Blankwaffen sind wie andernorts üblich erlaubt, nur die Klinglänge ist auf höchstens 40 cm angesetzt worden. Also lasst die Zweihändern zuhause!

Drogen

Die Stadt Polizei hat es mittlerweile aufgegeben, die vielen und sich ständig verschiebenden Szenepunkte zu kontrollieren, geschweige denn zu schliessen. Man überlässt die Marktkontrolle lieber den Geschäftsfahrenen Herren und Damen.

Cybergear

Was das (Cyber-) Herz auch begehrt, im Iland-Hospital wird es dir stante pede montiert. Ob X-Ray Eye, Knight Vision, Head-Tel, hier kriegst du alles - AUSSER Waffen, seien es nun Hieb und Stich- oder Schusswaffen, die Dotores sind hier absolut hart, Bestechung hat auch hier keinen Sinn, die Herren verdienen auch so gut genug. Natürlich gibt es in den Ghettos den einen oder anderen Doc, der dir die heiss ersehnte Skull Gun reinhaut, in letzter Zeit häuffen sich aber die Stories über Chummer, die sich selbst die Birne wegschossen, als sich eines

Neo-Anarchists Guide To Berne (Timo Hoffmann)

der Hochexplosivgeschosse in den vereiteren Narben verfang und hochging – kein schöner Anblick, also lass es lieber.

Clubs and Nightlife

The Red Sun

Ein kleiner angenehmer Club in dem sich die lokale Deckerszene trifft. Viele Gratisstations, die meistens aber von den Locals besetzt, bring lieber dein eigenes Deck und zahl die 2.– pro Stunde.

Bonzai Hangman

Ein Trendhouse von irgendwelchen Asiaten geleitet. Meistens gute Stimmung, gibt aber des öfteren einige, die es mit Krachmachen übertreiben.

Reithalle

Einer der Schmelztiegel der verschiedenen Berner Szenen, hier trifft sich alles zum

geselligen Zusammensein, konsum weicher Drogen wird toleriert, Decker sieht mal relativ selten, da es nur einige wenige und zudem veraltete Surfstations gibt... ach ja, INNEN geht es zwischen den Folks eigentlich immer ruhig ab, DRAUSSEN ist immer irgendwo Polizei in Sicht...

Sans Sucre

Zuckerfrei ist hier nicht zu wörtlich zu nehmen, nicht Jugendfrei trifft es schon eher. Einer der vielen Ero-Clubs von Bern - aber einer der Wenigen, der es aus dem Schmuddelmilieu herausgeschafft hat und seine Gäste nicht durch die Hintertür empfangen muss. Hier treffen sich Konzern Execs mit dem Chummer um die Ecke für einmal ohne Berührungängste.

...that's it...



Agenten der NEO

Gesichter, ein verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Informationen. Bitte, betete er, jetzt... Eine graue Scheibe, Himmelssfarbe von Chiba. Jetzt... Die Scheibe begann zu rotieren, ▶



GANGS, KONS und andere REGIERUNGEN – Eine Übersicht

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

Gebilde	Hauptsitz	CHIPTxt Nr.
Regierungen und Konzerne		
Freistaat Zürich	Zentral-Zürich (Stampfenbach)	
Internationale Kreditanstalt	Zentral-Zürich (Paradeplatz)	
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)	
IBM	Zentral-Zürich (Altstetten)	2
Phönix-Securitas	Zentral-Zürich	
Bührle	Zentral-Zürich (Höngerberg)	2
ABB	Zentral-Zürich (Oerlikon)	
Petrochem-Augst	Zentral-Zürich (Oerlikon)	
Sulzer-Industries	Winterthur-Zürich	2
Mica 300-Nestea	Uster-Zürich	
Ambu-Kliniken	Zürich	



Die Manager von Sulzer, Ashton Tessier und Petrochem Augst

Immer schneller, wurde zur hellgrauen Sphäre. Weitete sich. Und floss, entfaltete sich für Ihen. Wie ein Origami-Trick in flüssigem Neon. Entfaltete sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein

transparentes Schachbrett in 3-D, unendlich ausgedehnt. Das innere Auge öffnete sich zur abgestuften, knallroten Pyramide der Eastern Seabord Fission Authority, die leuchtend hinter den grünen ▶

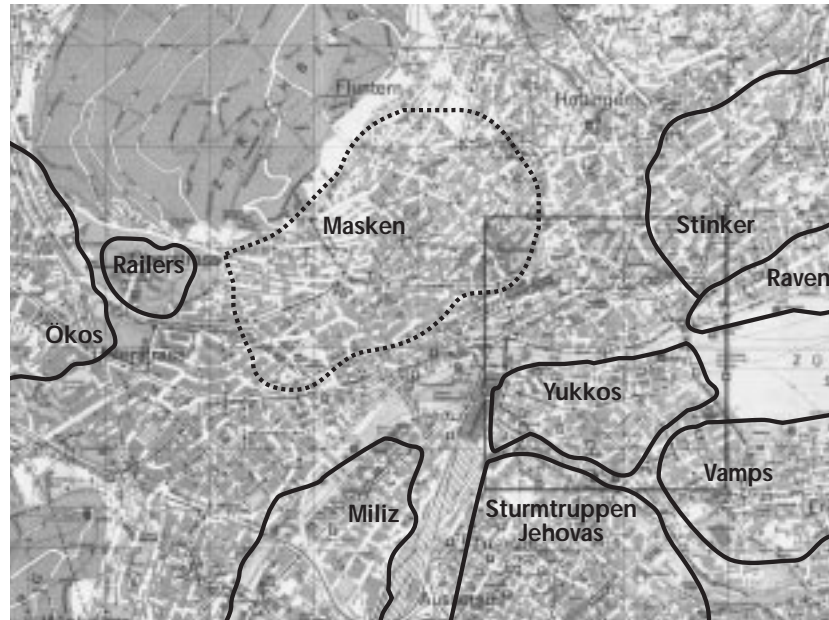
<i>Neo Confederatio Helvetica</i>	<i>Olten</i>	
Regierungsorganisationen:		
• Einheit: «Adler»	Kaserne Olten/Luzern	
• «Gebirgsfalken»	Gotthard	
• Corps Diplomatie	Olten/Genf	
Nogura-Ciba	Basel	2
Ambu-Kliniken	Zug	
<i>Allianza Nord</i>	<i>Venedig</i>	
Partia Fasci:		
• Combateito Padania	Turin-Locarno	
• National Liberation TV	Venedig	
Fiat	Turin-Locarno	
Brigadi Cyber	Div. Kasernen / Gotthard	
<i>Vatikanstaat-Italia</i>	Grossrom	
Banca Vaticani	Grossrom	
Italian/North Africa Service Company	Grossrom	
Punish-Television	Grossrom	
<i>GANGS aus Zentral-Zürich</i>		
Masken		2
Die Oekos		2
Ravens		2
Stinker		2
Vamps		
Yukkos		
Sturmtrupp Jehovas		
Milits		2
Railers		
<i>Anderes:</i>		
Kirche der letzten Tage	Zürich	
Kult des Einhorn «Ritter»	Zürich	

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

Gangs-Spezial Teil I

Hier kommen Sie, unsere Helden der Strasse.

Natürlich beginnen wir mit den GANGS aus Zentral-Zürich (siehe aktuelle Karte). Ein brodelnder Hexenkessel mit unzähligen Kriegen, wechselnden Fronten und unschuldigen Opfern.



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

Raben (Ravens)

Die Raben leiten ihren Namen von einem Indianerkult ab, welcher im letzten Jahrhundert mal eine Rolle gespielt hat. Die typische Kleidung von ihnen ist schwarze Riotingwear und jeder Rabe trägt als Erkennungsmerkmal eine schwarze Feder. Die Raben sind zwar für Schutzgelderpressungen und Drogenhandel bekannt, sind aber

eher dem autonomen Spektrum zuzuordnen. Ihr Jagdgebiet umfasst das Seefeld bis Stadelhofen und das Escher-Gebiet, wo sie allerdings bei der Räumung schwere Verluste hinnehmen mussten. Ihr Boss (w) nennt sich Yellow. Sie sind den Vamps, Oekos und den Milits freundlich gestimmt und erbitterte Feinde der Stinker und Yukkos.

Würfeln der Mitsubishi Bank of America auftrug. Hoch oben und sehr weit entfernt sah er die Spiralarne der militärischen System, für immer un erreichbar für ihn. Und irgendwo er, lachend, ▶

Gangs-Spezial Teil I

in einer weiss getünchten Dachkammer, die fernen Finger zärtlich auf dem Deck, das Gesicht mit Freudentränen überströmt.

Die Raben spielen eine wichtige Rollen in der Geschichte der CHIPHEADS, deshalb hier eine kleine Biographie der letzten Jahre:

CHIP I

Tracer, Rabenkämpfer, verschwunden, gehört zu den CHIPforschern

CHIP II

Black und Red, beides Stellvertreter von Yellow vertreten die Raben

CHIP III

Red und Colour agieren als Führer für Bührlé-Rom, können und wollen dessen Tod aber nicht verhindern.

KONZERNER I

Die Konzerne der IBM-Verschworung beschliessen das Escher-Areal zu räumen. Hier die Zeitungsmeldung:

Grosszürich, 23. November 2039. Ein Grossaufgebot von Konzernsicherheitsbeamten räumten das Escher-Areal in Zentralzürich. Bilanz: 50 Tote, 300 Festnahmen, schwere Strassenunruhen und neue Perspektive für unsere Wirtschaft.

Schon seit 15 Jahren hielten verschiedene Violence-Gangs in Zentralzürich das Escher-Areal besetzt und verwandelten es in eine Basis für terroristische Vereinigungen. Nachdem der Freistaat nichts gegen das Krebsgeschwür unternahm, sahen sich verantwortungsbewusste Konzerne gezwungen, in einem Akt der Selbstverteidigung, dieses Übel zu bekämpfen und das Areal zu räumen. Punkt 04.27 Uhr umstellten Truppen von SBE, Nogura-Ciba, Petrochem-Augst und Ashton Tessier das Gelände. Nachdem die Gangs dem Ultimatum nicht folge leisteten, wurde das Gelände gestürmt. Sprengladungen von der Sturmtruppe SBE, am Eingang angebracht, erlaubten nachfolgenden

Unruhebekämpfungstruppen ein rasches vorstossen in das Gebäude. Luftlandetruppen der Nogurangels besetzten die Dächer und setzten die Sendeanlagen des Hauses ausser Gefecht. Da die Gangmember Widerstand leisteten, sahen sich die Sicherheitsbeamten gezwungen, von ihren Waffen gebrauch zu machen. Heimtückische Minen- und Sprengstofffallen forderten 3 Opfer unter den Sicherheitsbeamten. Schon nach wenigen Gefechten befanden sich alle Nebengebäude dank Miklo-Gasen unter der Kontrolle der Sicherheitsleute. Der Einsatz von israelischen Planungstanks rettete schliessliche das Hauptgebäude vor einem Selbstzerstörungsanschlag.

Schon kurz nach der Räumung, an welcher die Phoenix-Securitas nicht beteiligt war, eilten aus der ganzen Stadt befreundete Gangs den BesetzerInnen zu Hilfe. Petrochem-Einheiten versuchten vergebliche in den umliegenden Quartieren für Ruhe zu sorgen. Die Strassenkämpfe dauerten bis Redaktions-

schluss an und ein Ende der Unruhen ist noch nicht abzusehen.

Für die wirtschaftliche Entwicklung und den Wohlstand der Stadt war die Räumung des Escher-Areal der einzig richtige Schritt. Die Gebäude von Escher sollen laut Pressesprechern der Konzerne für eine Produktionserweiterung verschiedener Produkte ausgebaut werden.

(Printout Springer-Ringier-Press)



Yellow verschwindet bei der Räumung (getötet?). Black übernimmt das Kommando.

KONZERNER II

Eine Gruppe von Ravens entführt (als Racheakt?) Dr. Hans Vonalpen (SBE) und wird bei der Befreiung durch Phönix-Sicherheitskräfte getötet. Dr. Vonalpen wird an Ort und Stelle wegen der IBM-Verschworung verhaftet.

Bisher im Spiel aufgetaucht

Black	NS	Red	PS
Tracer	RC	Colour	SG

Gangs-Spezial Teil I

Stinker

Aus den Ruinen kriechen die Stinker hervor und verbreiten Angst und Terror. Sie sind die Verkörperung der nackten Gewalt. Kurz gesagt sie sind dumm, grob und brutal. In Fetzen und alten Tücher gekleidet verbreiten sie einen solchen Duft, dass ein schlauer Rabenspäher sie schon hunderte von Metern früher ausmachen kann. Das Gebiet um den Römerhof ist vollständig Stinkerverseucht und wird eigentlich von allen anderen Gangs gemieden. Ihre Hauptfeinde sind die Ravens, auf deren Kosten sie ihr Gebiet erweitern konnten. Angeführt werden Sie von «Leo die Sau», einem ehemaligen Treibsandcatcher.

Oekos

Hervorgegangen aus der «Grünen Front Affoltern» (GFA) versuchen diese Radikalalternativen ihre Ideen mit Gewalt durchzusetzen. Ihre Hauptopfer sind Konzerne, Non-Vegetarier, Hausbesitzer etc. Ihr Territorium ist Affoltern (Wehntalerstrasse). Ihr Boss ist Stella Müller. Ihre Geschäfte sind Sabotage, Rioting, Drogen und möglicher-



Ein Mitglied der Ökos

weise Spendenmissbrauch. Sie kommen gut aus mit den Raben. Ihre Feinde sind die Sturmtruppen und die Yukkos. Die Oekos sollen auch den früheren Bürgermeister Raoul Esslinger (NLP) entführt und ermordet haben.

Bisher im Spiel aufgetaucht:

Oberleutnant Biber (Chip II getötet) OH
 Sascha S. (V-Mann GFA) SP
 Diverse CHIP II

Milits

Die Milits tragen Militärkleidung, spezielle Militärmäntel mit einem Fragezeichen auf dem Rücken und Perücken. Die Bewaffnung ist unterschiedlich aber gut. Es heisst hinter der Milits stehe eine 'Grosse Nummer' aus dem Schwarz-Geschäft. Sie befassen sich vor allem mit Schmuggel. Ansonsten sind sie absolut käuflich. Bei einer Phönix-Aktion wurde das Hauptquartier der Milits ausgeräuchert und es wird behauptet die Führung habe sich Mithilfe der Hüntwangen-Lobby nach Deutschland abgesetzt. Boss: Marc Boehme.



Eine der Führungskräfte der Ravens

Infocom kontrolliert die Matrix nicht nur. Den Typen gehört die Matrix und wir sagen dir eins: Du wirst nicht wissen wollen, mit was alles nach Dir greifen können.

Händ sie öppis z'deklariere? Waffe, Vire, Verdrahtig? Nöd? Ihres Päch, ich hätt eh nöd nagluaget!
(Typischer Witz der Neo-Grenposten)

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.

Bührle

Hauptsitz

Der Hauptsitz Bührles befindet sich in der Hochsicherheitsanlage Hönggerberg. Weiter grosse Anlagen in Oerlikon-Zentralzürich.

Hauptgeschäftsbereich

Waffen-Raumfahrt- und Cybertechnik. Beliefert unter anderem auch die Phönix-Securitas.

Geschäftsgang

Ohne Zweifel die Mächtigste und Eigenkapitalstärkste Konzern in Zentral-Zürich. Guter Geschäftsgang (auch mit dem in Kriegschaos versunkenem Südamerika).

Spez. politische Ziele

Die Bührle übt grossen Einfluss auf die NLP aus und Roland Schmid (Bürgermeister Zürich) sitzt im Vorstand. Der Konzern ist in erster Linie an einer stabilen Lage (mit einem starkem und regulativem Freistaat) und an möglichst grossen wirtschaftlichen Freiräumen interessiert.

Kommentare

>>>>Es heisst, dass Bührle in die BIO-chippgeschichte verwickelt ist und nur mit Mühe offizielle Untersuchungen unterbinden konnte.<<<<<
(CHIPCHRONATOR)

>>>>He Jungz und Mädls, kuckt Euch mal den Kommentar aus der Sicherheitsdatenbank :) der Phönix unter 'Strassengerüchte' an:

Eintrag 2040-123-12 / Informant Rot23
Der (illegale) BIO-Chip wurde von der IBM hergestellt und von Bührle entwendet. Seit diesem Tag sind die beiden Konzerne Spinnfeind. Rom, der den Auftrag hatte, den CHIP nach dem Gegenüberfall auf Bührle wieder zu beschaffen und dessen Plan, die Gangs mit Friedensgesprächen (GANG I) für sich zu gewinnen, scheiterte im ersten Anlauf. Anscheinend wäre es ihm mit Hilfe der Rainers (GANG II) aber fast gelungen sich mit dem CHIP abzusetzen, wurde aber von Bührle-Sicherheitskräften getötet.<<<<<

(Grüsse Carmen da Leone)



Ein typischer Bührle Lohnsklave

>>>>Zudem scheinen mehrere dieser schweinsgesichtiger Vorstandsmitglieder einer Sekte (Ziegenkult) anzugehören<<<<< (Red, Ravens arn't death!)

>>>>Ach ja, noch mehr Verschwörungstheorien? Du alter Marxlecker bist bloss eifersüchtig auf die geilen Konzernvillen!<<<<<
(Lonley Yukko)

Bisher im Spiel aufgetaucht

Dr. Rom/ Ex-Verwaltungsrat (getötet, CHIP III)	MH
Diverse Wachen – lebend	
Diverse Wachen – tot	

Sulzer Industries

Hauptsitz

Liegt in Winterthur, welche zu Grosszürich gehört und politisch dem Freistaat Zürich untersteht. Sulzer hat in den 10-Jahren ihre grossen Fabrikanlagen auf Kosten der Stadtbevölkerung ausgebreitet und diese im Ghettoaufstand von 2018 blutig niedergeschlagen.

Hauptgeschäftsbereich

Der Sulzerkonzern deckt die ganze Maschinenentechnik und Elektronik ab. In den letzten Jahrzehnten kristallisierte sich ein Hauptbereich heraus: Cybertechnik.

Geschäftsgang

Obwohl sich Sulzer eine Spitzenposition erarbeiten konnte, gehen die Umsätze in den letzten Jahren zurück.

Spez. politische Ziele

Öffnung weiterer Märkte, wie Norditalien und weiterer (platzintensiver-) Ausbau der Anlagen.

Kommentare

>>>>Sulzer ist Supi !<<<<<
(Victor Murdin, Konzernangestellter)

>>>>Ach ja, und weshalb gehören diese Umweltverbrecher zu den Hauptfeinden der Nomanden? Gedenken wir unserem Märtyrer: Patrick « Pat » Borner – Oektoteror als Form von Klassenkampf! <<<<<
(Grüne Front)

Bisher im Spiel aufgetaucht

Simon Grafschick / VIZE-GM (getötet, Konzern I)	TH
Henry Sonderegger / VIZE-GM (getötet, Konzern I)	FL

IBM

Hauptsitz

Zürich-Altstetten. Trotz ihrer starker Vertretung in Zürich, ist es der IBM nicht gelungen in den angesehenen (inoffiziellen) Kreis der «Alten Zürcherfirmen» (IKA, SBE, Bührle etc.) aufgenommen zu werden.

Hauptgeschäftsbereich

IBM ist weltweit führend in Computertechnologien, was nicht zuletzt der kompletten Neuorganisation und Neupositionierung des Unternehmens anfangs der Jahrtausendwende zu verdanken ist.

Geschäftsgang

Stabil

Spez. politische Ziele

Die IBM ist bemüht, im Rahmen einer Profilierungskampagne die Behörden des Freistaates nach dem Missglücken «IBM-NEO-Verschwörung» milde zu stimmen und ihr Ansehen bei den übrigen Konzernen wieder ins positive Spektrum zu bringen.

Gegendarstellung des Lebensmittels-Konzern Shaka Re:
Dieser Bericht über Salmonellen im Babybrei ist wieder einmal ein typisches Mediengerücht!

Revolt im Phönix-Sicherheitstrakt in Zürich Regensdorf. Während den 3-tägigen Tumulten gelang j ediglich einem Kriminellen die Fluch. Nun ist aber alles wieder unter Kontrolle!

Kommentare

>>>>Die Verschwörung von Toni Reis (zusammen mit den NEOs) gegen den Freistaat und Bührlle (Konzerner I) ist aufgefloten und Reis wurde von der Phönix Verhaftet.<<<<<

(Informationszentrum NFZ)

>>>>Simone Vasques ist in Insiderkreisen als gewissenlose, harte Arbeitgeberin bekannt, die Harte Arbeit mit hartem Ecu belohnt. Steht also nie auf der falschen Seite!<<<<<

(Gustii, Hacking-Eagle)

Bisher im Spiel aufgetaucht

Toni Reis / Ex-Country-Manager

(Verhaftet) THR

Simone Vasques/Direktorin

Sicherheitsdienst NS

Sebastian / Sicherheitsbeamter RR

A. Hämmerli / Sicherheitsbeamter SW

Nogura-Ciba

Hauptsitz

Der Konzern ist historisch aus Novartis und Nogura Technologies (Türkei) zusammengewachsen und besitzt deshalb zwei Hauptsitze:



Die gesammte Neu-Zürcher Wirtschafts-Aristokratie auf einem Haufen

Basel (NEO) und Izmir (Vereinigte Balkan-Emirate)

Hauptgeschäftsbereich

Nogura-Ciba ist der europäische Chemie-Gen-Multi und gehört weltweit zu den fünf wichtigsten Unternehmungen.

Geschäftsgang

Neuerungen im Kloninbereich sichern der Unternehmung auch weiterhin eine Spitzenposition

Spez. politische Ziele

Wiedervereinigung der Neo mit dem Freistaat

>>>>Neuste Kurzmeldung von Springer-Ringier:

Yüthzül Schimtek, beteiligt am IBM-Verschwörung (Konzerner I) gelang mit Hilfe einer Sarazenen-(Balkanische Elite-Söldner) Einheit die Flucht aus einem Phönix-Sicherheitsgefängniss. Nogura-Ciba streitet jede Hilfe an ihren Ex-Vize-GM ab.<<<<<

Bisher im Spiel aufgetaucht

Yüthzül Schimtek / Ex-Vize-GM (flüchtig) OH

Clubwerbung / Chip • Shirt



CHIP • HEADS MITGLIEDSCHAFT

Das Zentralkomitee beschliesst:

jeder mündige, kritische und rechtschaffene Rollenspieler werde sofort bei uns Mitglied. Sämtliche Rechte und Pflichten sind in diesem Heft unter «Statuten und Finanzordnung» zu finden.

Du wirst es sicher nicht bereuen.

**Nichts mehr anzuziehen?
Nur noch billige BOSS-Muskelshirt-Kopien zu Hause?
Das muss nicht sein!**

Mit dem neuen CHIP • SHIRT (nur Fr. 24.–) bist auch DU immer korrekt bekleidet. Das T-Shirt wird scharz auf weiss sein. Als Motiv haben wir das Titelbild vom letzten CHIP • TXT verwendet, zusammen mit einem Spruch, der noch nicht verraten wird. Auf der Vorderseite prangt unser Vereinslogo.

Falls Du auch zur Tafelrunde der CHIP • SHIRT träger gehören willst, dann schreib oder mail an die Redaktion mit dem Vermerk «CHIP • SHIRT». Bei genügend grosser Anfrage werden wir uns dann der Sache annehmen.

Der einzige Unterschied zwischen den meisten Leuten und uns Nomaden besteht darin, dass wir die besseren Autos haben! (Pat – Strassennomaden, tot)

«Ich liebe deine Augen!, Wo hast du sie gekauft?» – «Bei Tekrospin, in der 1. Ebene natürlich!»
(Unterhaltung im Einkaufszentrum New-Tivoli)



Diamond Age – Die Grenzwelt

Der zweite Streich von Neal Stephenson. Sein letztes Buch, Snow Crash, lässt die Erwartungen schon ziemlich in die Höhe schnellen. Unter dem Strich muss aber leider gesagt werden, dass von der Story-Dichte und -Spannung nicht an sein erstes Werk anschließen konnte. Nichtsdestotrotz ist es aber trotzdem recht spannend und zieht gut rein.

Nun zur Story: John Percival, ein genialer Nanotechniker und Neo-Viktorianer bastelt im Auftrag seines Chefs heimlich an der «Illustrierten Fibel für die jung Dame». Das ist ein interaktives Buch, das einem Mädchen aus der reichen und versnobten Neo-Viktorianer Gesellschaft helfen soll, noch schneller erfolgreich und versnobt... Pardon, ein besserer Menschen zu werden. Natürlich geht dann nicht alles so rund und glatt, wie es sich der reiche Neo-Vicky vorgestellt hatte. John Percival zieht sich eine Kopie für seine Tochter. Leider bekommt Dr. X (der heisst wirklich so!) davon Wind. Am Schluss kommt es jedenfalls zu einer Revolution, bei der die halbe Bevölkerung Rotchinas Hong Kong stürmt.



Shadowrun – Die Roman

Ja, ja ich weiss. Die inhaltliche Qualität bei diesen Büchern ist sehr fragwürdig bis nicht vorhanden. Aber es gibt auch hier ein bis zwei Ausnahmen. Die Bücher «Der weg in die Schatten» und «Schwarze Madonna» sind ganz brauchbar. Vor allem das zweite schildert eine köstliche Hetzjagd nach Leonardo da Vinci durch halb Europa. Die anderen schwanken Qualitativ zwischen durchschnitt und unheimlich schlecht.



Neuromancer

Und wieder ein Altmeister des Cyberpunk. Ein muss für jeden Fan dieses Genre. Wer es noch nicht kennt, der sollte so schnell wie möglich in die nächste Buchhandlung rennen und sich das Buch besorgen. So, jetzt aber zum Plot dieses Buches. Chase, die Hauptperson in diesem Buch spielt einen ziemlich heruntergekommen Hacker. Er hat den Fehler gemacht, Daten die er im Auftrag eines Konzerns geklaut hat, doppelt zu verhöckern. Der Konzern fand dies leider ziemlich ungeil und hat ihm mittels eines Nervengiftes kurzerhand die für das Hacken notwendigen Nervenstränge rausgebrannt. Darum verdient Chase als kleiner Dealer seine Brötchen in Chiba-City. Kurze Zeit später begegnet er Molly, einer freundlichen Dame mit ausfahrbaren Rasierklingen in den Händen, die ihn Armitage vorstellt. Dieser

richtet Chase's Nervenstränge wieder, besorgt ihm ein Deck und nutzt ihn zu guter letzt für dieverse hochbrisante Runs auf andere Konzern aus. Um was sich die ganze Sache überhaupt dreht erfährt Chase allerdings erst viel später. Was an diesem Buch auch genial rüberkommt sind die verschiedenen Handlungsorte. Da sind zum Beispiel diverse Raumstationen im Orbit, eine davon gehört zum Beispiel den Rasta-Faris.

Zusätzlich zum Roman ist inzwischen auch ein Comicband erschienen, der etwa die Hälfte des ersten des Romans beschreibt. Auch der Comic ist sehr empfehlenswert (Nagelmesser sind doch schon etwas tolles). Eine ziemlich Rarität wäre dann noch das Neuromancer Computerspiel. Ursprünglich ist es auf dem C 64 erschienen. Es hat dann aber noch eine EGA Version für DOS gegeben. Ziemlich witzig, vor allem die Matrix-Simulation mit dem ganzen rumgehacke und Code-knacken ist gut gelungen.

In der nächsten Ausgabe geht es dann wieder schonungslos weiter. Zum Beispiel mit dem «Schockwellenreiter» von John Brunner und «Inseln im Netz» von Bruce Sterling.

Übrigens, sollte noch einer alte Bruce Sterling Romane bei sich rumliegen haben, ich wäre sehr daran interessiert! Meldet Euch doch einfach bei der Redaktion.

Wahnsinn! Ein brandheuer Hitachi-Zendaflax! Oh mann, so einen habe ich mir schon immer gewünscht seit dem ich ein Punk bin! Echt nett von diesem toten Typen hier, mit das Ding zu überlassen!

Jahrelang haben alle von einer sanfteren und sauberen Energie im Aargau geträumt. Und als sie da war, hätte ich diese Physiker umlegen können. (D. J. Bobo II.)

FILM•HEAD: Der ultimative, progressive und absolut subjektive Filmführer für alle Cyberköpfe. Supercool, pflegeleicht und einfach zu lesen.

FILM•HEAD empfiehlt folgende Produkte zur mehrmaligen Vision:

Der Dauerbrenner:

«Blade Runner» von Ridley Scott, USA 1982

Noch immer Superkult. Was wäre aus uns geworden ohne die Szene in der Tyrell-Pyramide mit dem unschlagbaren «I want more life, fucker!»? Doch zugegeben, niemand von uns würde gerne in einer Stadt leben, in der es nur regnet, oder. Und trotzdem: Heute schon deinen «Blade Runner» gesehen?

Der etwas andere Science-fiction-Film:

«Epidemic» von Lars von Trier, Dänemark 1987

Die Menschheit wird von einer unheilbaren Bakterienseuche heimgesucht, die sich unaufhaltsam auch in die Filmprotagonisten hineinfrisst. Doch, was nur wir Zuschauer wissen: Der Regisseur spielt sich gleich selbst in der Hauptrolle und er ist auch Auslöser der Epidemie. Low-Budget-Billigproduktion, die mit Witz und Grauen spielt.

Der Sci-Fi für eure Kinder:

«Tron» von Steven Lisberger, USA 1982

Ein Computerfreak wird von seinem Compi «gefressen», muss in der virtuellen Welt gegen stählerne Mutanten bestehen und zu guterletzt wieder aus dem Cyberspace rausfinden. Ein Walt-Disney der hellseherischen Sorte. Etwa 10'000 Mal besser als sein Ruf.

Die ultimative Fortsetzung:

«Terminator 3» von Ivan Engler, CH 1996
Arnold is back! In dieser 3-minütigen Rückkehr des terminiert Arnold «Noldi» Bucher (alias Schwarzenegger?) zwei wehrlose Frauen in einem Parkhaus, bevor er sich schlussendlich selbst richtet. Ein muss für alle, die Arnies wahre Identität schon immer kennen wollten.

Generation-X auf Britishch:

«Naked» von Mike Leigh, GB 1993
Johnny, ein abgefuchter, hassenswerter Frauenfeind, rechnet während 120 Minuten mit dem britischen Regierungs- und Sozialsystem ab. Hart an der Grenze zum erträglichen, aber es fährt ein... FILMHEAD liebt den Film und seine Message, nicht aber seine Hauptfigur.

Der Fernsehtip für alle Serien-Junkies:

«Clan der Vampire», RTL 2, jeweils Dienstag 23.00 Uhr

Die Camarilla wütet sich in altbewährter Tradition durch diese wohl beste amerikanische Fernsehserie seit Twin-Peaks. Die Vampire singen zwar (und ans Tageslicht können manche auch!), doch im grossen und ganzen sind ihre Intrigen und Kämpfe überzeugend und spassig. FILMHEAD meint: Schaut mal rein...

Nun, CHIP•HEADS-Members können bei FILM•HEAD Kopien der folgenden Filme auf Video erstehen. Prinzip:

CHIP•HEAD schickt FILM•HEAD eine leere Videokassette und Geld/Briefmarken für die Rückschrift. Nach etwa 3 Tagen bis

9 Monaten liegen die Kassetten mit den gewünschten Filmen drauf auf deinem Nachttischen (manchmal qualitativ nicht supi, dafür aber kult!). Einfach, oder? Und falls es dort draussen CHIP•HEADS gibt, die uns Filmtips geben wollen, nur zu, Ideen für neue Filmbeschriebe sind immer willkommen.

FILMHEAD-Videocopy. Liste:

CHIPHEADS-Video:

- «Konzerner 1» (vollständige Verhandlung!)
- «Überfall auf Chip-Transport» (nur 1 Minute, also DER perfekte Vorfilm)
- «Videocollage vom Live CHIP 1», etwa 3 Minuten.
- «Blade Runner», R. Scott (engl. Original)

- «Epidemic», Lars von Trier
- «Kingdom», Lars von Trier
- «C'est arrivé pres de chez vous», Remy Belvaux
- «Leningrad Cowboys go to America», Aki Kaurismäki
- «Naked», Mike Leigh
- «Godzilla vs. King Ghidora», K. Omori
- «Roadkill», Bruce McDonald
- «Terminator 3», Ivan Engler
- «Eraserhead», David Lynch

und viele andere und mehr und so im nächsten Heft...

Zuschriften:
FILMHEAD, Saro Pepe, Mattengasse 4, 8005 Zürich



Achtung Organbanker! Wir haben ein Spezialangebot. Augen in allen Farben und Zuständen zum halben Preis! Beeilen Sie sich zu Kammer 15. Noch haben sie die Auswahl, bevor die Dinger schlecht werden.

Der Ferientip von der Bühne Reisen AG:
Wir haben noch Plätze frei! Für nur 600.— an die Sonnenstrände der baskischen Volksrepublik!

So kommen wir nun zu einer neuen Rubrik:

DIE GROSSEN CHIP-HELDEN !

welche wir mit CRISTO FE CRESPO beginnen.

Er hat zusammen mit STEFANO MONACHESI und TAMARA KISTNER im neusten SHADOWRUN- (Cyberpunkrollenspiel mit Fantasie-Touch) Quellenbuch ' CHROM & DIOXIN' 47 Seiten über die Schweiz als SHADOWRUN-Abenteuerspielplatz erarbeitet. Neben Kommentaren von alten Bekannten wie J' Osui, lässt sich darin auch einen Bericht über uns, die CHIPHEADS, finden!

Auf Seite 56 unter Policiclubs liest sich der Eintrag recht flüssig. Es handelt sich bei den CHIPHEADS um einen Club von Matrixfreaks, deren Ziel die grösstmögliche Freiheit in der Cyberspace darstellt. Nebenaktivitäten sind Einladung an andere Mitglieder (vor allem jugendliche Gymnasiasten (Würg!)) zu verschicken und Treffen zu veranstalten. Remember Biomech.

Leute, wir danken Euch für diese Verewigung,

Tja, wäre gut gewesen, das folgende Interview wäre von einem Kenner der Shadworunwelt geführt worden. Cris erwähnte einige bestimmt sehr spannende Anekdoten aus diesem Themenbereich, welche für mich nur Böhmische Dörfer sind. Auf der anderen Seite: Wer beschäftigt sich schon mit Magie und Ethnokitsch?

Also, nun aber hier das File, welches uns von Dr. Mabuse überlassen wurde. Er habe sich versehentlich ein wenig in den Files Phönix-Securitas, Sektion Winterthur-Ost, umgesehen. Sein Begräbnis findet in einer Woche in der Verbrennungsanlage Zürich Nord statt. Ein Teil der Daten ist leider verstümmelt.

Akteneintrag SWO-41-243-T56-45
Confidential 22. Januar 2041
Befragung von Cristo Fe Crespo durch den Sicherheitsdienst Winterthur-Ost.
Verhaftungsraport siehe Akteneintrag SWO-41-243-V345-3.

Vorwurf: Partizipation oder Komplizenschaft mit einer Terroristischen Vereinigung (CHIPHEADS) und Bildung einer solchen.

ID: -----
Name: Cristo Fe Crespo
Geschlecht: M
Geburtsdatum: ---- 1965
Wohnhaft: Fantasy World,
Obergasse 23,
Winterthur-Gross-ZH
Zustand: Kritisch

Beamte X: Mister Crespo, was wissen sie über die Chipheads?

Crespo: Nun, junger Mann, ich will ihnen einmal sagen, was mir hierzu in den Sinn kommt: Als erstes denke ich da an einen William Gibson und seine Werke, aber auch an mein eigenes; CHROM & DIOXIN, welches ich Anno...

Beamte X: Was sagt ihnen die Aktionscode: «CHIPtxt» ?

Crespo: Noch entwicklungs-würdig! Sicher interessant, ein wenig von ihren Vereinsaktivitäten mitzukriegen, aber dass es gerade so viel sein muss? Ausserdem würde ich mir mehr Informationen über



Orte, Gangs, Konzerne etc. wünschen. Man könnte auch einmal ein Abenteuer rein hängen, eine Strategie, welche beim SdF sehr gut aufgeht.

Beamte X: Also kennen sie diese CHIPHEADS-Leute?

Crespo: Über die bin ich bloss schlecht informiert. Es muss sich hier um Leute mit viel Zeit und Energie handeln. Ich persönlich bevorzuge ja Fantasie-Liveadventures, aber die sind auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Aber da kann ihnen Stefano Monachesi, der da in der Nachbarzelle sitzt und vor sich hin wimmert, bestimmt mehr über die Leute erzählen... Aber bei Rollenspiele ja, da

Beamte X: Aha, Liveadventures ?! Erzählen sie mehr darüber. Was ist das für eine Szene in Grosszürich?

Crespo: Auf jeden Fall geht es der Rollenspielszene besser als auch schon. Die Untergangsstimmung, welche zusammen mit Magic aufgekommen ist, scheint überwunden. Trotzdem kann man nicht unbedingt von einer Szene reden, da jeder vor sich hinwerkelt, was ich für typisch schweizerisch halte. Das sieht man auch daran, das trotz der grossen Anzahl Rollenspieler, relativ wenig Conventions organisiert und besucht werden. Die Grösse der Szene ist relativ konstant. Viele alte Hasen finden

zwar wegen dem «Lohnsklaven»-Leben oder einer(m) Freundin keine Zeit mehr, werden aber rasch durch junges Fleisch ersetzt.

Beamte X: Was, verstehe kein Wort davon. Wer sind ihre Kontaktleute?

Crespo: Zu Leuten in der Restschweiz, äh Neo Confederatio habe ich relativ wenig Kontakt, mal von der Delirium Ludens-Posse abgesehen. Da habe ich schon die besseren Kontakte in Deutsche Lande, zu Beispiel zu Fanpro.

Beamte X: Ist das nicht der Verlag, bei dem CHROM & DIOXIN, ihr Machwerk, erschienen ist?

Crespo: Genau

Beamte X: Aber den gibt es seit der Verstaatlichungswelle in Deutschland um 2002 nicht mehr. Sie wollen mich wohl verblockern?

Crespo: Was? Denn gibt's noch... ich weiss genau...

Beamte X: Und überhaupt, die Basler-Suppe, die sie da raus lassen. Ich glaube, sie verschweigen uns einiges. Es wird wohl Zeit für die Spritze

Verdächtiger: Nein, bitte nicht, ich, sie... EINTRAG GELÖSCHT

Der Verdächtige erhält eine Vascodihevrinspritze. Diese erzielt jedoch nicht das

Aber nicht ohne Sonnenschutzfaktor 250 und Kevlarwestel!
(Der Städtzlicher Apothekerbund)

Fragmente aus den Kellern der Phoenix Securitas

«Bei den ersten beiden Ausflügen mit den Gebirgsfalken machte ich mir nicht allzuvielen Sorgen. Wir haben ganz gut gegen die Brigadi-Cyberer abgeschnitten, um der neue Cyberarm machte ▶

gewünschte Resultat. Folgende, nicht verwertbaren Informationen gab er von sich:

Mein erstes Mal, ich erinnere mich noch genau. Winterthur, 1984, eine einsame Buchhandlung, ich und ein Freund... wir fanden es... das Schwarze Auge. Man verliert sich schnell im Sumpf ohne Wiederkehr. Goldene Zeiten. Ich bin der einzige, welcher die DSA-Conventions in WIL/SG noch miterleben hat. Ich hab sie sogar mitorganisiert!

Doch dann wurde alles schlimmer. Mit der dritten überarbeiteten Ausgabe und dem neuen Magiesystem um '90 herum machte ich dieses Spiel nicht mehr mit. Seither befass ich mich mit den grossen Werken des Rollenspiels: Hier eine kleine Hitparade:



1. SHADOWRUN !!!, das Cyberpunk-Rollenspiel!, mit seinem Fantasie-Bruder;
2. EARTHDAWN.
3. CHANGELINGS, mein momentaner absoluter Favorit (inkl. der ganze World of Darkness stuff).

Die Gegenspritze wird auf Veranlassung von X verabreicht.

Beamte X: Sie alter Penner, genug Pulp Verzapft. Sie hängen ganz schön tief in der Scheisse. Ist ihnen eigentlich bewusst, dass in ihrem Pamphlet 'CHROM & DIOXIN' die CHIPHEADS zum ersten mal erwähnt werden? Wir gehen davon aus, dass diese vorher nicht existierten und erst von ihnen

Fragmente aus den Kellern der Phoenix Securitas

ins Leben gerufen worden sind. Erzählen sie jetzt davon, oder sie erhalten eine weitere Spritze!

Crespo: Ok, ok, das Ganze begann Anfangs der 90er Jahre. Und zwar mit meinem Fazine, dem Gajin, wo ich unter anderem auch Basel als Shadowrun-Place angekündigt habe. Das von mir entwickelte «überschüssige» Shadowrunmaterial habe ich FanPro bzw. der WunderWelt zugesandt. Welche prompt im Nr.14 Ware von mir veröffentlicht hat. Im '93 hab ich für die «Schlagschatten» eine Liste mit allen bisher für Shadowrun veröffentlichten Waffen & Equipment zusammengestellt. Als der Seanchaite (anderes Zine) angekündigte, die Schweiz Shadowrunkonform zu bearbeiten, hab ich mich mit dem Verantwortlichen, Stefano Monachesi, zusammengesetzt und wir haben dieses Teil gemeinsam ausgearbeitet. Aus der alten Gewohnheit das Zeug auch Fanpro zuzusenden, taten wir es auch diesmal. Lange kein Reply. In ESSEN '95 sprechen uns diese FanPro-Geien an, und fragen, ob Interesse vorhanden sei, an einem Quellenbuch mitzuarbeiten, welches bereits im '96 erscheinen sollte. Klar waren wir dabei (schien, als habe ihnen jemand abgesagt)! Die Bedingungen von FanPro waren, dass sich die Berichte mit den FASA-Klischee-Vorgaben von der Schweiz als Bild von Ruhe und Wohlstand decken und Zürich-Orbital nicht behandelt wird. So kam es, dass Stefano Bern & Genf, Tamara die Magie & Erwachte Wesen und ich Schweiz als Ganzes, Basel, und mit Stefano zusammen, Zürich ausgearbeitet und eingeschickt haben. 'Dank' dem, dass Update-Berlin aus familiären Gründen entfiel, erhielten wir noch ca. 20 zusätzli-

che Seiten und konnten unsere ganzen Arbeiten, ohne grössere Kürzungen veröffentlichten (& ein paar Spezialitäten rein-schmuggeln, wie z.B. die Alpengebiete mit ihrem magischem Potential, oder dass die Schweizer Banken den Computer-Crash von '29 relativ heil überstanden haben).

Beamte X: Gäh, wie, was? Ich muss wohl eingenicke sein. Aeh, was hatten sie für Kontakte zu der Autonomen Szene, welche in Ihrem Machwerk über Zürich einen breiten Raum einnimmt?

Crespo: Überhaupt keinen, weil Stefano, mit seinem Realo-Tick so ein restriktives Magiegesetz eingeführt hat, mussten wir ein Gegenpol, also eine art Autonome Zone einbauen, da kamen uns diese Typen natürlich gelegen.

Beamte X: Stöhn, was machen sie jetzt, falls wir sie gehen lassen würden?

Crespo: Das ist ja wohl klar. An meinen alten Projekten weiter arbeiten. Die da wären; Basel ausbauen, Zürich mit der Swissmetro, Alpengebiet, andere Rollenspiele und natürlich beim Darkcon 2041 mitwirken, sowie...

Beamte X: Schafft den Kerl raus !

Transmission interrupted.
COPNET LOG OFF

Solange Lichter nur in Händen brennen, können Millionen auf die Strasse gehn, solange Lichter nicht in Köpfen brennen, ist damit überhaupt noch nichts geschehen.

sich bereits in den ersten Feuergefechten bezahlt. Dann ging unser Erkundungs-AV über irgendeinem Schlammloch mitten im Gotthard runter. Als ich wieder wach wurde, fehlten mir die ▶

Das zweite Leben des Johann Kraska

Beine. Sie lesen mir die Wahl: ohne Beine im Rollstuhl rumkutschieren, oder auf zwei Beinen ab zum nächsten Ausflug. Na ja, du siehst ja, was daraus geworden ist...»

Mein Name war einst Johann Kraska. Mein zweites Leben kurz und voll Mysterien. Man sagt, ich sei früher mächtig und angesehen gewesen, doch davon weiss ich nichts. Ich erwachte eines hellen Morgens in den Händen von Dr. Wasserturm, müde und leblos. Mein Körper fühlte sich kalt an, mein Gedächtnis von der langen, schlaftrunkenen Dunkelheit verschlungen.

Was geschehen war, konnte ich nicht sagen. Ich kannte bloss den einen Moment, der sich wie brennende Säure tief in mein Gehirn gefressen hatte:

...Es war im klaren Mondschein – Eine schmale Gasse – Ich fühlte mich beobachtet – Plötzlich hinter mir die Schritte – Dann der Knall – Laut und umissverständlich – Ich sinke ins Schwarze der Häuserreihen – Ein Mann rennt weg – Sein Mantel und Koffer – Dann Ewigkeit...

Ich sollte nie erfahren, wer es gewesen ist. Auch nicht und schlimmer noch, wer ich



gewesen bin. Doch davon nun die Geschichte. Die Geschichte meines zweiten Lebens. Die Suche nach Vergangenheit...

Die Nacht, als ich zum ersten Mal Dr. Wasserturms Krankenzimmer verlassen durfte, war kalt und regnerisch. Es war die Nacht der tausend Träume, die längste des Jahres. Der Volksmund glaubt, in dieser Nacht liege Vorahnung und Erlösung. Bereit, jene zu erleuchten, die sich darauf einlassen.

Es herrschte eine angespannte Unruhe in der Stadt. Die Männer des Ministeriums waren in den Strassen zahlreich präsent und ungewohnt nervös. Ihre langwierigen Routinebefragungen schienen für einmal angebracht, denn zu vielen Menschen war in den letzten Wochen Mysteriöses zugestossen. Nach einem kleinen Zwischenfall im Theater war an jenem Abend in der Stadt die Hölle los. In verdrückte mich zu jener Zeit in eine kleine Kellerbar. Noch fühlte ich mich krank und schwach, so dass

Das zweite Leben des Johann Kraska

ich zuweilen von Dr. Wasserturm Medikamente beziehen musste und stets in seiner Nähe blieb. In dieser Bar hatte ich die erste von vier wichtigen Begegnungen in dieser längsten Nacht meines Lebens. Ein junger Wissenschaftler aus gutem Hause verwickelte mich in ein langes Gespräch. Viktor, so sein Name, schien in seinen Studien erstaunlich offen gegenüber allem Andersartigen, auch den dunklen Mächten nicht abgeneigt. Er erzählte mir von der Eröffnung der Möglichkeit, Leben zu verlängern, blieb jedoch vage, stets auf Vorsicht bedacht, wie alle. Seine offene Art hatte etwas unangenehm Durchdringendes an sich. Sein Geist schien stets wachsam. Angesichts dieses Eindrucks mahnte ich mich auch zur Vorsicht und machte ihn mit meinem Doktor Wasserturm bekannt, auf dass sie ihre ähnlich gelagerten Forschungsinteressen aneinander messen könnten. Viktor sollte mir noch oft begegnen in jener Nacht, schien aber nichts über meine verschwundene Vergangenheit zu wissen. Kaum hatten die Gerüchte über das Verschwinden einiger Personen einen ersten Höhepunkt erreicht, sollte ich eine zweite folgenschwere Begegnung machen. Es war auf dem Rathausplatz, dass ich einen verschrobeneren Künstler auf die Vorkommnisse jener Nacht ansprach. Als er von sich zu erzählen begann, glaubte ich einen Hoffnungsschimmer für mich in seinen Worten zu erkennen. Er erzählte mir, dass er in seinen Bildern Träume, jene verbotenen Abgründe unserer Seelen, verarbeite. Träume, die er von jemandem geistig übermittelt bekomme. Mir war zu jenem Zeitpunkt nicht bewusst, dass Träume zu den vom Ministerium verbotenen Welten gehörten.

Ausserdem sah ich Hoffnung, durch solch zugesandte Erlebnisse Teile meines eigenen Ichs wiederzufinden und so willigte ich ein, den undurchsichtigen Traumhändler dann und wann aufzusuchen. Und tatsächlich, wenn ich überhaupt irgendwelche Anzeichen eines früheren Lebens gefunden habe, so in diesen verschlüsselten, weitblickenden Traumsequenzen, die meine Sinne in jener Nacht bei wachem Bewusstsein aufsuchten.

Zwar bin ich am späteren Abend vielleicht auf die einzige Person getroffen, die mir aus meiner Vergangenheit hätte erzählen können, doch dieser dubiose Zeitgenosse, ein Privatdetektiv, schien alle seine Geheimnisse betreffend meiner Identität für sich zu behalten. Vielleicht aus Angst vor meiner Rache, vielleicht, weil es ihm so befohlen wurde...

Die Nacht war schliesslich schon weit fortgeschritten, als die Unsicherheit auf den Strassen stieg. Leute wurden verhaftet und verhört, viele wechselten die Gesinnung. Jene die widerstanden, wurden verfolgt und gefoltert. Selbst im Ministerium schien sich einiges nicht mit rechten Dingen abzuspielden, doch davon bekam man auf der Strasse nur die vagsten Gerüchte mit. Jedenfalls lag etwas in der Luft und als gegen zwei Uhr morgens in einem dunklen Hinterhof ein Typ auf mich zu warten schien, musste auch ich mich schlussendlich entscheiden. Er stellte sich als William vor und sagte, er bräuchte da so Hilfe in einer Sache, in die er verwickelt sei. Ob ich denn nicht Lust hätte, mir etwas dazu zu verdienen? Nun, er liess mir eigentlich keine grosse Wahl und so wurde ich Teil der Verschwörung gegen das Ministerium.

(Kampf dem Analphabetentum im Chreis 5!)

(Linda Sikosha, Sozialarbeiterin)

Das zweite Leben des Johann Kraska

Net News:

Cyber-Scharlatan Oliver H. am eigenen Heilmittel erstickt.

Ich erfuhr wenig, nur dass viele von ihnen bereits vom Geheimdienst entlarvt und entweder übergelaufen oder erschossen waren. Meine Aufgabe war Informationsbeschaffung und die Beschattung derjenigen Agenten des Ministeriums, die ihnen auf der Schliche waren.

Kurz darauf lag ich geknebelt am Boden im ersten Obergeschoss des Ministeriums und ich habe den leisen Verdacht, dass die Verhaftung auf jenes erste Gespräch mit William zurückzuführen ist, denn andere Gründe gab es keine. Das Verhör war kurz und eindringlich.

Ich hielt einigermaßen dicht und wie durch ein Wunder bot sich mir alsbald eine Möglichkeit zur Flucht. Die Beamten des Ministeriums schienen in Unruhe und Besorgnis wegen des Todes ihres Führers. Mehr



bekam ich nicht mit, doch das war wohl schon zuviel. Die letzte Stunde meines Lebens lebte ich in Angst und Schrecken. Ich verkroch mich in den dunkelsten Hauseingängen und Nischen, in der Hoffnung, die Agenten mögen mich nicht finden. Dass sie mich suchten wurde mir ziemlich rasch klar. Ich schaffte es noch, die wertvollen Informationen aus dem Ministerium an Williams Leute weiterzuleiten, ehe ich nahe dem Theater in eine Falle lief. Zwei Killer des Ministeriums kreuzten unverhofft aus einem Seitengässchen auf. Sie hielten auf mich zu und drückten ab:

... Wieder dieses umissverständliche Knallen – Mehrmals und klar die kalte Luft zerbeissend – Ihre Gesichter nur unscharf – Die Ewigkeit – Scharz...

Bericht CHIP III

Hallo CHIPTXT.Ier. Hier noch was, was ich aus dem Datenstrom Zureichs gefischt habe... hoffentlich interessiert es EUCH! Count Zero

Sicherheitsstufe
Restricted Confidential

Verfasser: Sigmund Herter,
E-Team Fahnder,
IBM-Security
Zeit: 04.00 AM
Datum: 13.08.2039
Ort: Grosszürich

Bctrifft: Vorfälle Dr. Rom

10.08.2039 Mitteilung durch den IBM-Sicherheitsrat (Schweiz) an unsere Abteilung dass ein gewisser Dr. Rom (Verwaltungsrat Bühle) zur IBM überlaufe und in Besitz des Chips sei. Wir wurden angewiesen, die Überwachung vorzunehmen. Drei 2er-Teams wurden gebildet und Dr. Rom stand ab 11.00 unter Bewachung.

11.08.2039 Keine besondere Vorkommnisse (siehe Tagesberichte). Der Leibwächter Dr. Roms wird als Alfred Hämmerli, ehemaliges Juko-Mitglied, indentifiziert. Roms Kommunikationsnetz konnten wir nicht anzapfen, da es sich hierbei um Phönixleitung der A-Klasse handelt

12.08.2039
20.50. Keine besonderen Vorkommnisse Ein grauer Kastenwagen (KN GZ-345-3473) fährt vor Roms Anwesen, 5 Schwerebewaffnete steigen aus und stürmen das Tor. Dunkle Kleidung, automatische

Waffen. Das Tor wird gesprengt. Wir informieren den Sicherheitshauptmann, welcher uns die Losung «Abwarten» durchgibt. Im Haus ertönen Schüsse und 2 mittlere Explosionen erschüttern die Umgebung. Kurz darauf entfernt sich Dr. Rom und Hämmerli in Eile durch den Hinterausgang des Anwesens Richtung S-Bahnhof.

21.12 Wir haben die Verfolgung aufgenommen und entdecken R. und H. am Bahnhof in Begleitung von 2 Ravens. Diese konnten in der Zwischenzeit als Mitglieder des inneren Kreises, der Führungsschicht der Ravens, erkannt werden. Ihre Namen sind BLACK und COLOR.

21.19 Nach einer kurzen Unterhaltung besteigt die Gruppe die S-Bahn. Obwohl sie Ausschau halten, gelingt es uns, ebenfalls in die S-Bahn einzusteigen. Dort treffen sie ein Mitglied der Sturmtrupp Jehovas, der sich erst später identifizieren liess: Julio Paco Castilla, die Rechte Hand von Martin «Johnas» Gygax. Castilla's Anwesenheit spricht dafür, dass die Stumltrupp, aber auch die Ravens, dem Treffen eine grosse Wichtigkeit beimessen. Rom und Castilla setzten sich in ein Abteil und halten eine Besprechung.

21.29 Ein Mann mit einer Maske und einer Pistole 49 tritt in den Waggon und stürmt auf Dr. Rom zu. Sein Leibwächter und die Ravens reagieren sehr schlllell und entwaffnen die Person nach einem kurzen Handgemege. Es gelingt ihr jedoch, sich wieder zu befreien und zu verschwinden. Taucht allerdings kurze Zeit später wieder von der anderen Seite auf und wird von BLACK

Schrullen sägen, Bomben legen, ab und zu ein Attentat. – Sprengt Paläste, jagd dir Bürger in die Luft!

(Kampflied der Masken)

niedergestochen. Dr. Rom erklärt der heran geeilte Bahnbeamtin, dass es sich bloss um einen Betrunkenen handle. Der Hinweis der Bahnbeamtin, dass schon viele Leute in Zug gestorben seien, lässt bei Dr. Rom Erheiterung aus. Er befiehlt, dass seine Leute sich erst in Thalwil der Leiche entledigen, da er zu viele Bekannte in den Vororten habe. Die Beamtin droht damit, Phoenix-Securitas zu rufen, wird aber nicht weiter beachtet.

21.38 Ankunft in Thalwilausstieg, verlassen auch die Sicherheitsleute den Zug, wurden aber von einer Gruppe Jugendlicher aufgehalten. Eine Gangangehörigkeit konnte er nicht feststellen.

21.50 Wir fordern Ablösung an, da wir Gefahr laufen, dass unsere Tarnung auffliegt. Zuerst scheint so, als führe der Weg der Gruppe in die D&D-(Dance and Drugs) Fabrikanlagen am See. Doch die Gruppe zweigt kurz davor ab und nimmt zu Fuss den Inner-Transit. Wir kamen jedoch so nahe an D&D heran, dass es dem C-Team gelang, die Überwachung zu übernehmen.

Verfasser: John Werda,
C-Team Fahnder,
IBM-Security
Zeit: 03.27 AM
Datum: 13.8.2039
Ort: GROSSZUERICH

Betrifft: Vorfälle Dr. Rom

21.00 Schänning und Ich werden über die Vorkommnisse bei Dr. Rom informiert. Wir überprüfen unsere Ausrüstung und bereiten uns auf den Einsatz vor. Da zu diesem

Zeitpunkt noch nicht klar ist, wo wir die Gruppe übernehmen werden, verkleideten wir uns als Squatter.

21.30 Wir begeben uns in den Grossraum linkes Seeufer/Grosswollishofen.

21.47 Wir nehmen unsere Position im D&D Gebäude ein.

21.50 Übernahme der Gruppe beim Inner-Transit.

22.00 Ankunft der Gruppe bei den alten Hafenanlagen. Castilla entrennt sich Richtung Docks, während der Rest zurück bleibt und klassische Musik hört.

22.10 Lautes Geschrei aus der Richtung, in welche sich Castilla begeben hatte. Von den Dockanlagen stürmen Jugendliche (mit Augenklappe) ein Stockwerk höher. Roms Gruppe ist unruhig. Während BLACK den Jugendlichen nachsetzt suchen die anderen nach Castilla.

22.13 Die Gruppe kehrt wieder mit Castilla auf den Vorplatz zurück. Castilla blutet aus einer 22.20 Kopfwunde, scheint aber nicht weiter verletzt. In diesem Augenblick taucht ein Kastenwagen der Bührle Konzernsicherheit (Kennzeichen: ZH 2385) auf und Sicherheitsleute beginnen, das Gelände abzusuchen.

Keine Direktiven vom Sicherheitshauptmann.

Rom veranlasst die Gruppe sich schnell zu entfernen. Die Gruppe und BLACK treffen sich auf der Areal-Brücke. Schänning, welcher BLACK überwacht hatte, erfährt

(dank Richtmikrofon), dass es sich bei den Jugendlichen um die Railer-Gang handle. Anscheinend wurde Castilla ein Biochip? entwendet und die Gruppe beschliesst, die Railer in ihrem Hauptquartier aufzusuchen. COLOR bemerkt unsere Überwachung und es gelingt ihnen uns zu entkommen.

Verfasser: Omar Kuhn,
Sicherheitshauptmann,
IBM-Security
Zeit: 14.00 PM
Datum: 13.08.2039
Ort: Grosszürich

Betrifft: Vorfälle Dr. Rom

22.30 Nach dem Statusbericht von John Werda über das Entkommen der Gruppe, veranlasse ich eine Rapidbefragung unserer Informanten. Dieses Vorgehen liegt nicht zuletzt darin begründet, dass sich die Annahme, dass Dr. Rom sich in physischen Besitz des Biochips bringen will, und dabei anscheinend auf Schwierigkeiten gestossen ist, erhärtet hat. Das Taskforce-Team «Biochip» unter der Leitung Dr. Hildebrandt beschliesst, den Ereignissen höchste Priorität zu geben.

Die Szenenbefragungen verlaufen sehr effizient und erfolgreich. Folgende Fragestellung konnte innerhalb 45 min. beantwortet werden:

1. Um was für eine Vereinigung handelte es sich bei den Railer's?

2. Wo befindet sich das Hauptquartier der Railer's?

Die erste Frage wurde vom Informanten Mackie Messer am ausführlichsten beantwortet. Sein Dossier wurde diesem

Bericht beigelegt. Die Zweite Frage wurde von einem gewissen Mr. X, bekannt als Inhaber des Schlauches und Sympathisant der Masken, beantwortet.

Das schwer bewaffnete Korps 1 der Konzerngarde CH und 2 Überwachungsdrohnen wurden sofort an das Zielort, Hauptquartier der Railers (Gelände der alten Universität Irchel) beordert. Leutnant Cavier wurde über die vorgegangenen Ereignisse informiert, jedoch nicht über den Biochip aufgeklärt, da wir, aus Sicherheitsgründen, dessen Existenz nicht einer zu grossen Anzahl Konzernmitgliedern mitteilen dürfen.

Verfasser: J.P. Cavier, Leutnant
Korps 1
Konzerngarde IBM (CH)
Zeit: 02.00 AM
Datum: 13.08.2039

Betrifft: Vorfälle Dr. Rom

22.50 Alarm und Waffenausgabe an den Korps, Vorbereitungen zum Ausrücken werden getroffen Unterstützung durch zwei Smith&MG HI-Überwachungsrohnmansschaften.

23.05 Nachdem wir die Anlage umstellt hatten, wurden die Drohnen startklar gemacht und in das Innere gesandt. Unser Infrarotscannig zeigte Aktivitäten an, welche jedoch, wegen des mehrgeschossigen Baus, nicht modifiziert werden konnten. Deshalb erhofften wir uns von den restlich verstärkten Kameradrohnen, genauere Infos.

23.27 Posten 2 meldet die Ankunft Roms und seiner Gruppe. Sie betreten das

Der Stadtrat erwägt im Zuge der Neubauserienung des Bezirkes Winterthur ein totales Heroinverbot und weitere Alphabetisierungsanstrengungen.

Gelände. BLACK und COLOR durchsuchen das Gelände, während Rom, Hämmerli und Castilla am Parkeingang zurückbleiben. Hier erweist es sich als kluge Voraussicht, dass wir noch nicht in den Park vorgerückt waren, da eine Entdeckung durch die beiden wahrscheinlich gewesen wäre.

23.31 Die Drohnen entdecken einen Railer bei den Liftschächten. Eine Drohne bleibt zur Überwachung, während wir die zweite über die Nottreppe in eine tieferen Ebene senden.

23.43 DROHNE 1: BLACK geht auf die Wache zu und spricht diese an. Nach einer Rücksprache mit Rom (Funkgerät) verlangt BLACK Zugang und eine Unterhaltung mit dem Gangboss. Der Wächter lehnt ab und versucht BLACK zu vertreiben. BLACK erstattet Meldung an Rom. Darauf näher



sich Castilla und ersticht den Wächter. Die Gruppe begibt sich in einen Lift.

23.50 DROHNE 2 (1. Tiefgeschoss): Die Gruppe teilt sich und durchsucht das Tiefgeschoss. Wir schicken die DROHNE 1 ins 2. Tiefgeschoss. Railer tauchen auf, lassen sich auf keine Gespräche ein und flüchten vor der Gruppe. Die Gruppe verteilt sich auf mehrere Geschosse in der Hoffnung, so ein Railer zu schnappen.

23.59 DROHNE 1 (3. Tiefgeschoss): Der Gruppe gelingt es, einen Railer in die Enge zu treiben. Wieder ist es welcher der Railer ersticht. Darauf scheint Streit in der Gruppe auszubrechen und Rom weist Castilla zurecht. Die Lage hat sich für die Gruppe verschlechtert. Die Railer nehmen zahlenmässig Überhand und sind dank Ortskenntnissen flexibler.

24.10 DROHNE 1. (3. Tiefgeschoss) die Gruppe scheint von der langen Jagd ermüdet. Als ein Railer mit den Waffen von COLOR auftaucht und die Gruppe auffordert sich zu ergeben. Rom und seine Gefährten übergeben ihre Waffen. Die nachfolgende Verhandlung ist im Drohnenprotokoll 123-45-23455 aufgezeichnet. Anscheinend bestand Rom auf die Herausgabe eines «BIO»-Chips, wofür er eine Million New-Yen bot. Der Gesprächsführer, eine Art Strassendoktor mit Hackerinfrastruktur, erklärt, er könne den Chip nicht übergeben, da er bereits in einen Körper eingebaut sei. Der Biortymus-Check zeigt, dass Rom starke Nervosität ausstrahlt und er bietet eine weitere Million für ein Gespräch mit dem Biomenschen? Die Gruppe, bewacht von den Railern, begibt sich in einen weiteren Bau.

24.14 Die Taskforce verweigert die Befehlsfreigabe für ein Einschreiten.

24.16 Ein Kastenwagen (KZ: ZH 2385) nähert sich dem Gelände und durchbricht die Eingangsschranke zur Zufahrt in die unteren Geschosse der Anlage. Wir können den Wagen nach kurzer Zeit als Einsatzwagen der Bühler-Konzernsicherheit identifizieren.

24.16 DROHNE 2. (Halle 23X). In der Halle befinden sich ca. 30 Railer, welche in einer Ecke einen Cyborg umgeben. Rom und die Gruppe wird vom «Medizinmann» zum Cyborg geführt. Aus den Gesprächen geht hervor, dass diesem Cyborg den Biochip implantiert worden sei. Hämmerli ersticht Castilla (Aufnahme X34). Behaup-

tet aber gegenüber den Gangleuten, es sei Castilla bloss schlecht.

Rom versucht den Cyborg, einen mit Cybertechnik ausgerüsteten Railer, davon zu überzeugen, dass er mit Rom, zum Nutzen der Wissenschaft, mitgehen soll. Der Cyborg erklärt, dass die Menschheit noch nicht weit genug entwickelt sei, und dass er sich deshalb abschalten werde. Ein Tumult entsteht. Der Cyborg fällt um und der Doktor versucht div. lebenserhaltende Massnahmen, ohne Erfolg. Rom ist beunruhigt und beginnt auf die Railer einzuschreien. Der Erfolg bleibt aus und der Cyborg scheint komplett funktionsunfähig. Rom übergibt dem «Doktor» eine Kreditkarte, rafft seine Sachen zusammen und will das Gelände verlassen, als der Wagen der Bühler Konzernsicherheit über eine Rampe in die Halle einfährt. Die Sicherheitsleute verlassen den Wagen und ziehen Schusswaffen. Der Leibwächter stellt sich vor Rom. Dieser stösst ihn jedoch weg und versucht mit den Sicherheitsleuten (Szene U2x) zu diskutieren. Diese schiessen ihn ohne zu zögern nieder, besteigen, ohne von den Railern gehindert zu werden, ihren Wagen und verlassen das Gelände.

Verfasser: Dr. Hildebrandt,
Verwaltungsratsmitglied
IBM (Schweiz)
Zeit: 08.00
Datum: 14.08.2039
Ort: GROSSZUERICH

Betrifft: Vorfälle Dr. Rom
Die vorausgehende Zusammenstellung der Ereignisse führt zu folgenden Schlüssen:

1. Der Biochip, dessen Wiederbeschaffung unser Hauptziel war, ist zerstört.

Pressesprecher der IBM:

Keine Angst, meine Herren Reporte. Gedankenkontrolle ist und wird auch eine Utopie bleiben.

Kein Geld? Keine Ahnung wie es weitergehen soll?
Komm zu uns! wir finden sicher eine Lösung! GORE (die Stadtzürcher Organbank)

Untersuchungen am Cyborg ergaben, dass dieser selbst die Funktionen unterbrach. Sein natürliches Gewebe, hat sich bereits zu weit der Biomasse des Chips angenommen, so dass es uns nicht gelungen ist, den Chip zu retten. Da keine weiteren Kopien existieren, stehen wir nun vor einem Forschungsrückstand von 2 Jahren.

2. Die Selbstzerstörung weist darauf hin, dass der Chip nicht fehlerfrei funktionierte und dass wir uns vermehrt auf die psychologischen Auswirkung einer Chipimplantation konzentrieren müssen.

3. Der Zugangscode zum Biochip wurde manipuliert. Andernfalls wäre es den Railers kaum gelungen, ihm zu implantieren. Die Frage ist aber, wer das vollbracht hat. In Frage kommen folgende Personen und Vereinigungen, welche sich im Besitz des Chips befunden haben: Bührel, Dr. Rom, die Sturmtruppen Jehovas und die Railers.

3.1. Mit dem Tod Dr. Rom wird es für uns schwierig, zu ermitteln, wer sich sonst noch im Besitz des Biochips befunden hat. Sollte es uns aber dennoch gelingen, an diese Information zu kommen, muss die Diskretion aller Parteien gewährleistet werden (Anordnungen an den Sicherheitsdienst!)! Zudem können wir nicht sagen, für welche Seite Dr. Rom gearbeitet hat. Klar ist jedoch, dass sich Bührel vom Schlag (siehe Aktion CHIP (Ziege III)) erholt hat und wieder aktionsfähig ist.

3.2. Die ausgeführte Operation am Cyborg ist eine höchst erstaunliche Leistung und wirft Fragen auf. Dieser «Doktor» der Railers ist festzusetzen und einer Befragung zu unterziehen.

Ich verlange von den Mitgliedern der Taskforce weiter Stillschweigen zu wahren, und dass sie sich sobald wie möglich der Aufgaben stellen, wie nach einer Neuentwicklung der Biochip zu schützen sei.



Der ominöse Dr. Rom.



Castilla, Bruder der Sturmtruppen Jehovas.

Sascha S.

Seine Augen starteten konzentriert auf die Tapetenfetzen, die von der grau angeflogenen Decke herunterhingen. Er spürte seinen Schädel brummen und seine Gliedmassen schmerzten ihn noch mehr als normalerweise. Durch das einge schlagene Fenster drang der schwere Duft der Aussenwelt. Einer Welt, die für ihn immer unüberblickbarer geworden war. Der Welt, aus der er seit langer Zeit ein Entrinnen suchte. Wie oft hatte er früher seinen Kopf in den Nacken gelegt um sich im Himmelsblau zu verlieren. Er war, wie immer, wenn er übermüdet war, in einer ziemlichen Weltuntergangsstimmung. Würde dies alles noch irgendwann irgendeinen Sinn ergeben?

Wieder einmal war er gegen zwei Uhr nachts im Grünen Heinrich gelandet, dem Stamclub seiner Kameraden. Von Robert und Natascha, die ihn zuvor sitzen gelassen hatten, war natürlich nicht die Spur zu sehen. Der Qualm stand bis auf Tischhöhe, als Sascha den Keller betrat. Ueberall waren in alten, zerfetzten Sofas und Sesseln Jugendliche in Gespräche verwickelt. Auf der kleinen Bühne im hinteren Teil spielte eine avantgardistische Technotruppe, die Sascha auch schon mal irgendwo gesehen hatte. Es roch nach eckligem Schwarzbier, dem neuesten In-Gesöff der Oekos-Szene. Sascha konnte es nicht leiden. Er war erfreut, als er hinter der Theke Stella beim Ausschank erkannte. Für einige Sekunden beobachtete er ihre automatisierten Bewegungen und glaubte zu erkennen, dass sie angespannt einen schwarz gekleideten Typen musterte, der quer durch den Raum alleine an einem Tisch sass. Was tut wohl dieser Rabe hier draussen, schoss es Sascha durch den Kopf.

Wen sucht er? Sascha näherte sich der Bartkeke und ein kurzes Aufblitzen in Stellas Augen verriet, dass sie ihn aus den Augenwinkeln gesehen hatte. «Hallo». «Hallo Sascha. Sag, siehst du diesen Raven dort? Er hat vor zwei Stunden nach dir gefragt. Weiss nicht, was er will». «Gib mir ein Glas Waldsaff, dann werd ich mich mal zu ihm gesellen...»

Es stellte sich heraus, dass der Typ der Ravens hierher gekommen war, um eine Auskunft über eine mysteriöse Konzernerguppe zu bekommen, die sich seit einigen Wochen in der Stadt aufhielt und woimmer auch möglich riesige Gebäudekomplexe aufkaufte. «Bei uns am See haben sie den gesamten ehemaligen Betrieb der Neuen Zürcher Zeitung gekauft. Einfach so, obwohl diese alten Druckmaschinen seit Jahren still liegen und wohl kaum noch was Wert sind.» Es war nicht aussergewöhnlich, dass befreundete Gruppen der Oekos bei Sascha Auskünfte über Konzerne erhalten wollten. War er doch jahrelang in die verschiedensten Konzerne als V-Mann der GFA eingeschleust worden, um an Infos über Gifttransporte oder Laborsprengungen zu gelangen. Die Konzerne und ihre Machenschaften waren sein Spezialgebiet gewesen. Doch das war früher.

Sascha lag hell wach, obwohl er nur knapp eine Stunde geschlafen hatte. Er legte seine Hand sanft auf Stellas Achsel und versuchte sich nochmals an die sonderbare Begegnung des vorigen Abends zu erinnern. Der Mann mit der grauen Trenchcoat hat verdammte fremd ausgesehen. Könnte dies ein Typ der neuen Konzernerguppe gewesen sein, von der der Rabe erzählt hatte? Viel-

Möglichkeiten und Nutzen von Kloning werden erst in Verbindung mit Gen-Manipulation voll ausgeschöpft.

leicht versuchten sie sich mit dieser Party einige Freunde in dieser für sie neuen Stadt zu verschaffen. Vielleicht hatten sie Aufträge, für die sie Ortskundige brauchten. Er würde auf jeden Fall hingehen heute Abend, nur schon aus Neugierde. Mittlerweile war Sascha überzeugt, dass es sich bei dem Typen um einen Maschinenmenschen gehandelt haben muss. Er hatte die ganze Geschichte eingehend mit Stella besprochen. Sie war der Meinung, dass es sich um dreckige Drogengeschäfte handeln muss und schien sehr daran interessiert, selbst ein paar Leute hinzuschicken. Drogen waren noch immer die Ware, mit der die Gangs am meisten Umsatz zu verzeichnen hatten. Wenn es sich allerdings tatsächlich um einen Drogendeal, vielleicht den Import einer neuen Gedankendroge, handeln sollte, so würde es ein heisser Abend werden. Beinahe alle Gangs würden wohl mittlerweile davon Wind gekriegt haben.



Immer Party-Time im grünen Heinrich

Noch immer kralute Sascha gedankenabwesend ihren weissen Rücken. «Wer keine Verantwortung übernimmt, wird niemals mehr etwas verändern. Und du glaubst im ernst noch an Veränderungen, womöglich noch Verbesserungen»? Er entsinnete sich verschiedener Gesprächsfetzen der Diskussion, die sie abends zuvor in jenem rauchigen Loch geführt hatten. «Wir müssen den persönlichen Freiraum schaffen, der unserem Lebensstil entspricht. Wir müssen anspruchsvoll sein und auch kämpfen. Gerade weil alles Scheisse ist, müssen wir weiter kämpfen».

Sascha bewunderte sie für ihre Ueberzeugungen. Er hatte seine Hoffnungen weit mehr zurückgebunden, angepasst an die aussichtslos verworrene Situation. Doch auch wenn er selbst einst die GFA verliess, weil sie ihm zu militant geworden war, so verkehrte er noch immer gern in den Kreisen seiner alten Politfreunde. Und eigent-



lich war er mit dem Herzen noch voll dabei. Nicht zu militant vielleicht, aber zu wenig zielgerichtet, dachte er plötzlich.

Die grelle Morgensonne hatte nun sein Gesicht erreicht. Er tastete nach seiner Schutzbrille, doch seine Hand konnte sie nicht finden. Egal, irgendwie gefällt mir diese brennend weisse, überbelichtete Welt eh besser als die düstere Nachtwelt. Sein Augenlicht war bereits nicht mehr das beste und in einer Stunde oder so dürfte sich die Sonne wieder im grauen Smognebel verlieren. Stella drehte sich, zeigte ihr molliges Gesicht im Morgenlicht. Ein dünnes Lächeln zeichnete ihre Lippen und ihr Blick schien sich weit in seine Gedanken hineinzubohren. «Ich liebe dich», flüsterte er in diesem verlegenen Ton, der Unsicherheit verriet.

«Ich liebe dich auch, doch was werden wir tun?»

«Nichts. Wir werden uns weiter lieben»

Er konnte nicht mit Bestimmtheit sagen, wie wichtig diese sogenannte Liebe für sein Leben war. Er wusste jedoch, dass er das Erwachen in ihrem Bett nicht mochte. Dies konnte durchaus am Erwachen als unangenehmes Sinnesmoment liegen. Oder am Ort.

Lange Jahre verbanden ihre Freundschaft bereits. Viele Geschichten und Ationen. Viele Monate der Angst und Nächte der vollkommenen Freiheit. Bereits ihre Eltern hatten allerengsten Kontakt gepflegt und Stella und ihn quasi von Geburt an zusammengebracht. Er liebte es, wenn er jeden Winkel einer Person kannte. Wusste, wie sie in einer gegebenen Situation reagieren würde. Nur wenige solche wahren FreundInnen waren ihm geblieben. Wenige, denen er vertrauen konnte.

Seit Stella allerdings den Kampf der Oekos so ernst nahm und sogar deren Anführerin

Das Stadttamt für Gesundheitsfragen warnt! Vor drei Wochen ist der Mogura-Ciba ein hochgiftiges Dioxin ins Trinkwasser geraten. Wer während dieser Zeit Kontakt mit Leitungswasser hatte, hat sich zu melden.

geworden war, war es auch für Sascha einiges schwieriger geworden mit ihr. Der ständige Druck, der auf ihr lastete, beeinträchtigte ihre Freundschaft. Sascha versuchte hart, seine Autonomie gegenüber der Bewegung aufrecht zu erhalten. Sich nicht mehr so hineinziehen zu lassen, wie früher für die Grüne Front. Natürlich wickelte er da und dort mal ein Geschäft für seine Kameraden ab. Den Glauben an den bewaffneten Widerstand und an die Grüne Revolution hatte er jedoch vorläufig begraben. Grundsätzlich wollte er es einfach eine Zeit lang alleine versuchen. Was er denn genau suchte oder versuchte, war ihm allerdings an diesem Morgen mal wieder zutiefst unklar. Seit Monaten driftete er durchs Leben, ohne wirklich daran teilzunehmen. Mit geschlossenen Augen. Er hatte viele seiner einflussreichen Kontakte aufgegeben und war an einem Punkt angelangt, der ihm die Sinnlosigkeit alles Lebens vor Augen hielt. Jede Sekunde, die er erlebte, ablebte, schien nur noch ein Kampf gegen jedwel-



Die graue Eminenz der Ökos (Sascha S.)

che Selbstmordgedanken zu sein. Vor allem in Momenten wie diesem. Vielleicht, dachte er, vielleicht ist ja wirklich nur dieser Ort, der mich so schrecklich deprimiert. Sascha setzte sich auf die breite Fensterablage und beobachtete die Aussenwelt. Er blickte hinaus auf die vielen Reihen von zerfallenen Gebäuden aus dem letzten Jahrhundert. Sein Blick schweifte in die Weite, über die unendlich um sich greifenden Felder. Braun und brach lag das Tal nördlich VO'i'l Zürich zu seinen Füßen. Am Horizont erkannte er die Türme und kahlen Gebäudekomplexe der neuen Fabrikationsstädte. Der Inbegriff der Aussichtslosigkeit ihrer aller Kampf. Die kilometerweiten Hallen, in denen zehntausende von LaborantInnen die Experimente für noch effizientere und gewinnbringendere Wirtschafts- und Lebensformen durchführten. Orte, die er wohl nie zu Gesicht bekommen würde. Wie ich mich hier fremd fühle. Wie unendlich fremd.

Dark

Rollenspiel-Convention II



Und erneut geht das Dunkle um.

Und es steht geschrieben, dass im Jahre 1997 unseres Herrn, am 22.–23. März ab ca. 15.00 Uhr Erneut die Schergen des Bösen umgeben werden. Erneut wird es auch wieder an uns liegen, dieser dunklen Brut Einhalt zu gebieten. Egal, ob Du zu den Kainskinder (Vampire), den Wolflingen (Werewolf), den Schüler der Cthuluidischen Lehren (Cthulhu) oder den Streitern der Schöpfung (Angelis) gehörst: Ein jede und Ein jeder ist davon betroffen und kann sich nicht verstecken.

Wann: 22.–23. März 1997 von 15.00 Uhr (Sa) bis ca. 11.00 (So) Uhr.

Wo: Regensdorf, Pfadihaus.

Preis: ca. Fr. 25.–.

Besonderes:

- Anfänger herzlich willkommen.
- Für die Verpflegung ist gesorgt.

Anmeldung und genauere Angaben:

Matthias Heer, Mattengasse 4, 8005 Zürich
Telefon: 01/271 92 49 (ab ca. 15.00 Uhr)

Platzzahl auf 30 Mitspieler beschränkt!

Dark-Con 2040: Tausende Rollenspieler treffen sich im Züspa-Areal. Bevorzugt werden Rollenspieler aus der Zeit, vor den sozialen Unruhen, gespielt (geregelt Arbeit, intakte Familie, etc.).

Dieses Liveadventure in drei Akten wurden am 28. Okt. im Jugendhaus 6 in Zürich Uraufgeführt. Folgend nun das Drehbuch, welches zwar nicht der Ursprünglich vorgesehenen Fassung entspricht, dafür eine Wiedergabe der Geschehnisse darzustellen versucht.

Vorbereitung ab 15.00. Aufwendiger Transport der Kostüme und Materialien, Gestaltung des Bühnenbildes für die erste Szene, Vorbereitung des Banketts, Ablaufbesprechung der Helfer.

18.30 Ankunft der letzten Spieler. Die Spieler verkleiden sich in den Toiletten, welche dadurch z.T. Stunden lang besetzt sind.

18.45 Phototermin

19.00 Beginn des Stückes

Akteure & Gewandung

- Eminenz Gloradeii in weissem Priestergewand. Ankh auf der Stirn, gebleichte Haare und Reliquienkoffer
- Der Grosse Raoul trägt ein Tuaregkopftuch (blau-schwarz), ein schwarz-weisses Berberkaftan und ein über die Schulter getragenes Schwert an dessen Gurt Lederbeutel hängen.
- Gräfin Margaretha von Waldburg, graue Haare, eher rot-dunkel geschminktes Gesicht, rotes Mittelalterkleid, einen schwarzen Umhang und in der Hand, als Zeichen ihres Standes, ein grosses Breitenschwert.
- Adriana Wittenborg von Whitenstone ganz in Weiss (Perücke, Kleid, Strümpfe, Schuhe etc., das Gesicht gepudert), abgesehen von den Spiegeln um die Augen und auf den Fingern.
- Solanius Brobarz in Schwarz (Umhang mit aufgebauschter Kapuze, Hemd, Hose, Breiter Gürtel.

- Wankelius Wanzenberg in Reisekleidung; Fellmütze, dunkle Skibrille, Mantel mit grossem Fellkragen, Fahnenstangen-Speer
- Findegarn der Feengeborene Schlangenschamane grün geschminkt, grün gefärbte Haare, grünes Kleid und Umhang, Schlangengürtel, diverse umgehängte Säcke und Taschen, Efeu und Wanderstock.
- Tylos Marquis de Montepal im Rüschenhemd, Schwarze Beingewandung, grosses schwarzer Umhang, schwarzer Stock und weiss gefärbtes Gesicht, weisse Handschuhe.
- Der Haushofmeister in schwarzem Bein- und Hemd mit schwarzem Gilet und Handschuhen
- Die Diener tragen dunkle Bein- und Hemden und je einen Reitersäbel

Ist Arkadien eine Kopfgeburt?

I Akt: Der König ist tot! Lang lebe der König! Dauer: Ca. 2 1/2 h.

Die Spieler werden vor der Tür vom Haushofmeister und den Dienern in Empfang genommen.

Die Diener tragen Fackeln, um den dunklen Eingang und die Szenerie zu beleuchten.

Der Haushofmeister begrüsst die Spieler im Namen von Tylos und beschreibt das Anwesen des Magiers als grosses Turmgebäude. Die Spieler werden nun einzeln in den Bankettraum geführt. Dem grossen Raoul wird die Waffe abgenommen, da dieser als Gemeiner (= nicht adlig) nicht befugt ist, diese auf sich zu tragen.

Dekoration Bankettsaal:

Der Saal ist stark abgedunkelt und wir nur von einigen wenigen Kerzen und Kerzenständer

beleuchtet. Um den Thron von Tylos sind sieben schwarze Tische im Halbkreis herum gruppiert. In den Fenstererkern stehen düster Portraits (mit Vampiergestalten), welche schwach von Kerzen beleuchtet werden. In der dunkelsten Ecke des Raumes steht ein massiver Tisch. Auf diesem liegt unter einem weissen Leintuch eine Gestalt. Düstere Choräle liegen in der Luft. Die Stimmung ist düster und geheimnisvoll.

Die Spieler werden vom Haushofmeister an ihre Plätze geführt. Auf dem Tisch von Adriana Wittenborg von Whitenstone. läuft ein Ventilator (da sie die Hitze nicht erträgt). Alle setzten sich schweigend, niemand wagt etwas zu sagen. Als alle Spieler ihre Plätze eingenommen haben wird Tylos, gestützt von den beiden Dienern in den Raum und zum Thron geführt. Tylos macht einen kranken Eindruck, welcher durch sein Husten noch verstärkt wird. Tylos setzt sich und hebt nach einer Weile mit einer heisseren Stimme zu sprechen an, was ihm, wegen dem Husten schwer fällt. Er bedankt sich bei den Spieler für ihr vollständiges Erscheinen und erklärt den Grund ihres Hierseins. Arkadien sei von den sieben Erzmagiern 'befreit' worden, welche das Land den bösen Mächten abgetrotzt hätten. Als dies geschehen sei, hätten die Sieben dem edelsten Geschlecht unter den edlen Linien des Landes zur Krone verholfen und seien fortan dem König als Berater zur Seite gestanden. Nun, die Magier wurden alt und Unruhe erfasste das Volk, da die Magier den Königen stets mit teurem Rat zur Seite standen. Doch kurz bevor der erste verstarb fanden sich sieben Männer und Frauen, die den Ruf der Magie erhörten und dies edle Werk fortsetzten.

Die sieben Magier stehen für die Einheit Arkadiens (die beiden Diener haben sich neben Tylos aufgestellt und reichen ihm bei diesem Satz, Schwert und Schild). Das Land habe sich nun schon auf verschiedene Magiergenerationen verlassen können und nun sei es wieder an der Zeit, dass die Generation von Tylos ihre heilige Pflicht an die im Raum versammelten Magier weitergeben könne.

Dies sei nun zu besprechen. Doch zuvor müsse das Zeremonial der Eintracht durchgeführt werden. Die Spieler und der von den Diener gestützten Marquis versammeln sich nun um den Tisch, und vollführen das Ritual indem sie ihre Dolche in das hilflose Opfer stossen, sein Blut trinken und sich anschliessend von der Schuld reinwaschen.

Nachdem sich alle wieder gesetzt haben, fordert Tylos die Spieler auf, sich der Reihe nach vorzustellen, Namen und Herkunft zu nennen. Die Spieler haben je eine Rede vorbereitet, die Aufschluss auf Ihre Charakter und Herkunft geben soll. Als Beispiel dafür folgt nun diejenige von Wankelius Wanzenberg-Wartelang:

Rede des Wankelius Wartelang-Wanzenberg zu den versammelten Magiern...

Lang lebe Arkadien, ich wünsche Eure Aufmerksamkeit

Sie nennen mich Wankelius Wartelang-Wanzenberg.

Sie glauben, ich stamme aus Ostarkadien, dem Land hinter der mächtigen Wolfsschlucht. Sie meinen zu wissen, wer ich bin. Die mittlere und erhabenste aller Kuppelstädte auf der grossen Ebene jenseits der Schlucht ist mein Zuhause, denken sie. Dort,

dem Papier agewickelt wurden. Keine Kommandounternehmen, keine Teams, die Türen eintraten oder Steuerungszentralen auseinandernahmen. Keine Extraktionen mitten in der Nacht. Eine ▶

Arkadien Teil 1

erzwungene Übernahme bedeutete damals noch nicht, dass man sein bestes Undercoverteam in das Heim des Konkurrenten schickte um alles auseinanderzunehmen. Deshalb wurde der alte

im Tempel des Doon in den Palastmauern der grossen Kuppel glauben sie mein Reich. Und es ist wahr. Ich erreichte diesen Ort, den ehrwürdigen Turm, von Ostarkadien aus. Lange bitterkalte Tage sind wir auf unseren Maulelefanten geritten, über die weite, verschneite Ebene bis an den Rand Ostarkadiens, ans eheme Osttor Arkadiens, welches den Weg zur Schlucht der Vampirwölfe freigibt. Dunkle Nächte und nur wenig erhellte Stunden folgten wir dem Pfad durch die Schlucht. Die Schlucht, aus der die meisten die sie betreten, nicht mehr heil herausfinden. Und wer es trotzdem schafft, der muss um sein Seelen- und Geistesheil bangen, denn zu wirr sind die Geschehnisse, zu wild die Bewohner der Schlucht.

Nun, meine Seherischen Kräfte haben uns stets den rechten Weg geführt und so kommt es, dass auch ich, Wankelius Wartelang-Wanzenberg hier unter den Auserwählten weile. Lange habe ich gezögert der Einladung des Erretters nach zukommen, lange Stunden vor meinem Seherspiegel zugebracht, um Sinn oder Unsinn dieser Reise zu ergründen. Nun, was selten genug der Fall ist: Mein Spiegel wusste keine Antwort auf die Frage, ausser dieser, die er mir eines frühen Morgens gab:

*Willst nach Arkadien City du nicht fahren,
Du, mit deinen kurzen Haaren,
Willst dein Feind nicht wieder sehen,
Im Lande der betrunkenen Feen,
Willst ein gutes Mahl verpassen
Und dein Haupt bespotten lassen,
Willst dies alles hier behüten,
Brauchst nicht lange rumzubrüten,
Willst die Kälte endlich stoppen,
Dann lass dich nicht von mir foppen.*

Nun, denkbar klein war diese Hilfe für mich. Doch eines musste ich meinem Zauberspiegel zugestehen. Er schafft es immer wieder, mir ein schlechtes Gewissen zu machen. Denn wenn Ostarkadien ein wahres Problem hat, dann ist es die sich täglich steigende, bald unüberwindbare Kälte, die von den Bergreihen auf die drei Kuppelstädte der Ebene hinunterweht.

Einst ward Ostarkadien noch besser mit Energie versorgt. Die Mächte des Turmes, in welchem wir hier sind waren sich der Wichtigkeit ihres östlichen Aussenpostens bewusst. doch seit der Erretter den Thron bestieg, scheint dieses Bewusstsein mitsamt seinen Vorgängern in die Verliesse gestürzt zu sein.

Natürlich erhoffe ich mit mitsamt ganz Ostarkadien, dass dieses Treffen der Auserwählten heut Nacht die spezifischen Probleme des Ostens zur Sprache bringt. Andernfalls droht östlich der grossen Wolfsschlucht ein nie zu kontrollierendes Chaos aus Aufständen der Untervölker und Unzufriedenheit der Oberschicht.

Lang lebe Arkadien, auch das Arkadien ausserhalb der Gemäuer.

Dass die Magier unterschiedliche Ziele verfolgen, wird schon jetzt klar. Wankelius hat sich relativ klar geäussert, aber auch bei den übrigen schimmern Motivationen durch:

Seine Eminenz Gloradeii berichtet vom blühenden Lande Saphos (à la Aegypten) und der Ewigen Verehrung des Gottes Klau durch die Herrschende Priesterschaft. Er ist beunruhigt über dieses Zusammentreffen und hofft, dass keine grossen Umwälzungen das Land erschüttern mögen.

Der grosse Raoul berichtet von den Stämmen der Zynthianias-Hochebene und ihrem

Arkadien Teil 1

Problem: Dem fehlenden Wasser. Dieses würde von den Saphosianerern gestaut und gestohlen. Dies Zwingt die Stämme, die Wehrburgen auf den Oasenbergen in der Wüste Satei zu überfallen. Der Rat müsse sofort handeln und die Saphosianer in Schranken weisen.

Gräfin Margaretha von Waldburg berichtet von Ihrer Stammburg und führt Zweifel am Nutzen dieses Treffen an und berichtet von der beschwerlichen Anreise. Der Magie nicht gerade zugeneigt, genüge es ihr, Herrschaft über die Umgebenden Ländereien auszuüben.

Solanus Brobarz, welcher den Anwesenden durch ein unregelmässiges, unkontrollierbares Zucken und Selbstgesprächen aufgefallen ist, freut sich, die Anwesenden zu treffen und sagt für Arkadien ein neues Zeitalter und neue magische Kräfte voraus.



Wankelius Wanzenberg, Gloradeii, Margaretha von Waldburg, Findegarn, Thylos, Adriana Wittenborg von Whitenstone, Solanus Brobarz, Der Grosse Raoul

Wittenborg von Whitenstone aus den Winterlichen Gefilden Nord-Westarkadiens bemängelt die Herrschenden Temperaturen und erzählt von Ihren Wanderungen, welche Sie im Winter durch ganz Arkadien führen. Sie kann sich nicht vorstellen wie, noch verspürt sie grosse Lust dazu, den Anwesenden zu helfen. Auch sei ihre magische Macht bei diesem Temperaturen sehr beschränkt. Als einzige Ueberreicht sie dem Gastgeber Gastgeschenke. Schneemilch und weisse Bergrosen.

Findegarn erzählt von seiner Kindheit bei den Elben, welche mit den Menschen nicht viel gemein haben. Zudem meint er, dass er die Gesellschaft der Tiere und Pflanzen allemal derjenigen der Menschen vorziehe. Er bedauert, in diese Runde (der sieben Magier) hineingeboren zu sein, werde aber versuchen, zum Wohle Arkadiens und seiner Natur zu wirken. *Ende Teil 1*

Ellis in die Logistik zurückversetzt, während ich im Marketing sitze. Der alte Ellis ist schon immer ein wenig verweichlicht gewesen.

NEVERWHERE

SCIENCE FICTION- /
FANTASYBUECHER

+

BRETT- / ROLLENSPIELE

BIS ZUM ABWINKEN!

JEDEN FREITAG ROLLENSPIELNACHT!

ADRESSE:

NEUE BÜCHER AG
GOTTHARDSTRASSE 49
8027 ZÜRICH
TEL. 01-202 74 74