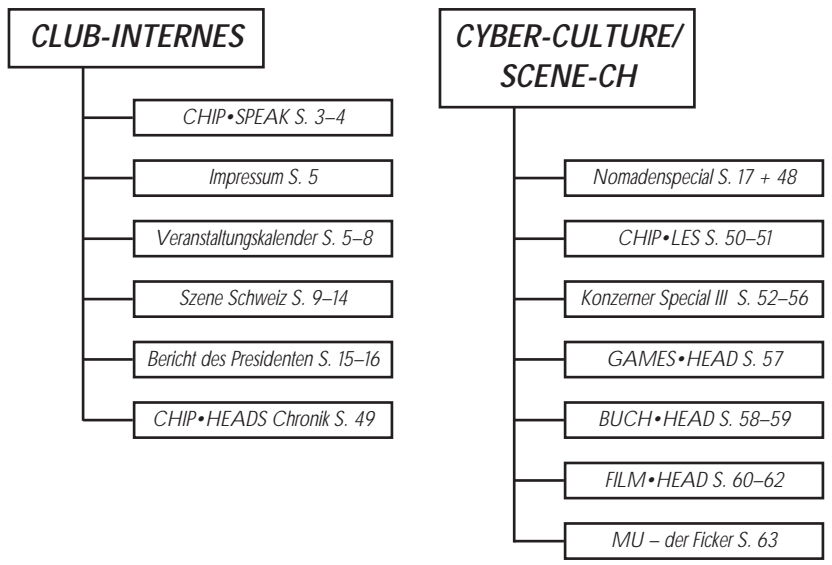


CHIP • TXT

Die Stimme des Cyberpunk



It's not a bug – it's a feature!
(Big Blue)



11.2.98

Wie ein Phönix aus der Asche, wie eine Goldader im Berg, wie ein Eisbär am... äh... CHIPtxt NR. 4 ist da! Applaus, Applaus, Jubel, Böllerschuss etc... wir haben es geschafft, innerhalb von wenigen Wochen (ca. 5) einen neuen CHIPtxt aus der Taufe zu heben (es sieht im Augenblick, also jetzt, wo ich mit dem verfassen des CHIPspeaks beschäftigt bin, wenigstens so aus. Aber mensch kennt das ja... die Knackpunkt liegen in der Vervielfältigung und bei der Verteilung dieses Folios). Auf der anderen Seite hat uns der Zeitdruck auch diverse Probleme eingehandelt, besonders was rechtzeitige Abgabe der Texte betrifft. Direkt davon abhängig ist der Nomaden-Spezial, wo bis jetzt, trotz Versprechen, Schwüren und Indianerehrenworte, erst sehr wenige Erlebnisberichte eingetrudelt sind.

Auf einen Spiel- Rückblick müsst Ihr auch verzichten, da seit dem letzten Zine sozusagen nicht geschehen ist. Dennoch sei mir an dieser Stelle ein kleiner CHIPtxt-Rückblick erlaubt.

Unser Ziel, im CHIPtxt eine Mischung aus Vereinsinterna, Hintergrundberichte für Liverollenspiel und zum Thema Cyberpunk zu kreieren, ist uns sicher gelungen (auch wenn wir grundsätzlich keine LeserInnenbriefe abdrucken, sind wir jederzeit an Feedback interessiert). Weniger gut sieht es mit der Plattform aus, welche wir neuen LiveorganisatorInnen eigentlich bieten wollen. So wie es aussieht, werden auch weiterhin alle Spiele von der CHIPtxt-Kerngruppe organisiert. Mit dieser Nr. 4 haben wir einen Jahreszyklus abgeschlossen (und die nächsten Abonnentenzahlungen sind für einige bereits fällig :)).

Inhalt, Layout und Seitenzahlen (52, 52 & 60) lassen sich sehen. Die Abonnentenzahlen sind gestiegen und wir konnten, nicht zuletzt dank des CHIPtxts, die Mitgliederzahl anheben und der ganzen Szene auch gewisse Kontinuität verschaffen (à la: aha, ihr seid also auch von den CHEAP-Heads). Anders sieht es mit dem Direktverkauf aus, wo die Läden nicht mehr bereit sind, uns die alten Mengen abzunehmen. Ich denke, der Direktverkauf sollte sowieso vermehrt von den Mitgliedern ausgehen, da sich gezeigt hat, dass mensch über die persönlichen Kanäle eher an Interessierte herankommt, als wenn die Ware irgendwo in einem Laden aufliegt.

Termine
Bitte schaut Euch den Veranstaltungskalender nochmals an, da fast alle Spieltermine aus organisatorischen Gründen gewechselt haben.

Mehr Geld weniger Bildung!

CHIPtxt

- Der neue CHIPtxt wir wohl ende Mai, anfangs Juni erscheinen
- Wir wären froh, wenn Ihr in Zukunft vermehrt den Anmeldebogen zurücksenden, da wir vom letzten nur sehr wenig Resonanz erhielten und uns diese Bogen die Planung stark vereinfachen. Das gilt auch für Leute, welche sich bereits für die Lives angemeldet haben, da fast alle Daten geändert wurden. Wir möchten den Rahmen des CHIPtxt etwa verbreitern und werden von jetzt ab auch pro Ausgabe 1-2 Berichte über Fantasy-Liveadventure und Adressen etc. publizieren.

Abonnieren:

1. Alle CHIPHEADS (Vereinsmitglieder) erhalten den CHIPtxt kostenlos. Die anfallenden Kosten gehen zulassen des Vereinskontos.
2. Wenn jemand den CHIPtxt abonnieren möchte, so zahlt bitte Fr. 10.- für ein Jahresabonnement, bzw. 4 Ausgaben welche Euch zugesandt werden mit dem Vermerk: CHIPtxt auf folgendes Postkonto:
CHIPHEADS
8000 Zürich, 60-586592-3

Verantwortung

Verantwortlich für die Zusammenstellung und Texte der Nr.4 (wo die Bilder herkommen, wissen wir

allerdings nicht) sind die jeweiligen Verfasser. MitarbeiterInnen auch weiterhin gesucht.

Und wie immer: Der Inhalt der Beiträge widerspiegelt nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Vereins.

CHIPHEADS - und Du brauchst Dir keine Zukunftssorgen zu machen

ADRESSEN

Matthias Heer
Mattengasse 4, 8005 Zürich
Tel. 01-271 92 49,
E-Mail: argain@bluewin.ch

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



Matthias Heer

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

Es ist natürlich klar, dass dieser Veranstaltungskalender, auch wenn er bis in den Juni '98 reicht, keinesfalls vollständig ist. Er wird in jeder Ausgabe des CHIPtxt beigelegt und erweitert, bzw. korrigiert. Es würde uns auf jeden Fall freuen, wenn von LeserInnen die nicht bereits in die Planung der nächsten Spiele integriert sind, auch Spiele organisiert würden. Die nötige Strukturen sind ja vorhanden (oder auf Neudeutsch: Hey! Du fucking CHIP-Chummer, bewegt mal dein neues Exoskelett und terminiere eine Tombola).
- STANDARTtxt 3456456-2

- **Mittwoch abends 18.00-19.00**

(je nachdem länger) Stammtisch
Er wird jeweils an der Mattengasse 4, 8005 Zürich, Tel. 01/271'92'49 durchgeführt und wird entweder zur Planung der Veranstaltungen verwendet oder einfach nur zum rumhängen

P.S. Der Vorwurf, dass dieser Stammtisch nur dazu benutzt wird um Lives zu planen und dass das Gesellige zu kurz kommt mag berechtigt sein. Deshalb mein Vorschlag: Organisiert doch ihr einen 'richtigen' Stammtisch oder wenigstens eine regelmässige Bar. Ich für meinen Teil habe dafür keine zusätzliche Zeit.

- **Kino - Alarm**

- The Postman / CHIPHEADSfilm
- Videoabend mit 5th Element, Bladerunner etc.

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. Falls Ihr Euch da einklinken wollt, so

Impressum

Redaktionsadresse: CHIP•HEADS, Postfach 114, 8027 Zürich

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

E-Mail: argain@bluewin.ch

Saro Pepe, Nordstr. 293, 8037 Zürich, Tel. 01-272 34 41

Oliver Hauri, Hardstr. 72, 8004 Zürich, E-Mail: hauri@irpolink.ch

Grafik: Oliver Hauri

Homepage: [Http://www.discordia.ch/chipheads](http://www.discordia.ch/chipheads)

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

Wenn ich im Amt bin verspreche ich Wohlstand, Wirtschaftlicher Aufschwung, Verbesserungen der Sozialleistungen, mehr Geld für jeden und eine saubere Umwelt! (M. Pfelehard in seinem 6. Wahlkampf)

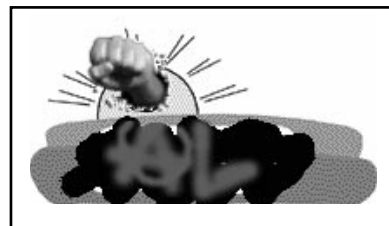
Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

schreibt das bitte auf dem Anmeldebogen.

1. Klüngel	2. Klüngel
Saro Pepe	Matthias Heer
Lucas Angele	Michi Pflughard
Noldi Bucher	Elida Riser
Roman Haug	Nadja Schüepp
Peter Keel	Oliver Hauri
Michi Pflughard	Christian Egg
Stefan Wegmann	Simon Wagner
Philipp Schröder	(Thomas Rom)

• 1. März Gemeinderatswahlen (-Farce)

Über Sinn und Unsinn von Wahlen (bzw. dem Austauschen eines Zombies mit einem andern - siehe Stadtpräsidium) lässt sich lange streiten und für diese Diskussion ist der CHIPTxt wohl nicht die geeignete Plattform. Dennoch sollten wir, wie das jeder Verein macht, unsere eigenen Exponenten unterstützen, welche das System von innen 'reformieren' wollen (hä hä hähä....). Wählt deshalb, wenn Ihr könnt im KREIS 11 (ja, ja, schon wieder diese verdammte Zürichbezogenheit) den Spitzenkandidat der AL, Michi BARhead Pflughard und die Listenfüllerin Elida Riser !



• 5. März CHIPbar

Ein Event den niemand verpassen sollte. Unser Alkoholmeister, Michi Pflughard, hat die anstrengende Aufgabe übernommen, alle paar Wochen die CHIPbar zu organisieren. Diese findet im Barzimmer an der Mattengasse statt und ist zum abhängen und jöggeln gedacht. Wäre natürlich toll, wenn ein paar von Euch mitsamt Verkleidung auftauchen würden. Soweit das gleiche Konzept, wie das letzte mal. Allerdings hat sich die Tatsache, dass einige von uns noch ein SKA-Konzert mitorganisieren mussten, nicht gerade positiv auf die Stimmung ausgewirkt. Dies wird diesmal nicht geschehen und wir möchten die Bar gerade dazu verwenden, die Hintergrundgeschichte des Freistaates und der NEO weiterzuentwickeln und in die neuen Lives einfließen zu lassen. Dies soll in Form von kleinen Spielsequenzen oder von Palavern (hey drive all, entert dies: Die NEO hat scheinbar grosse amounts in Cyberforschung investiert, um die Milits-Boostergang mit neuen Technologien updaten zu können). Die Bar findet das zweite Mal am Donnerstag 5. März ab 20.00 statt.

• 8. März 1998 CHIPHEADS GV Nr. 5

Wird voraussichtlich im gleichen Rahmen (Bier, Erdnüsse, Chips, ...) ablaufen. Näheres erfahrt ihr in der Einladung, der auch die Traktan-

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

denliste beiliegt. Kommet in Scharen, oder so.

• **NEUES DATUM NEUES DATUM** 14. März 1998 (2042) Nomaden III

Bremgarten-Grosszürich 3 Monate danach:

Der Stützpunkt Bremgarten ist aufgehoben und Mitglieder dieser Lasombrafraktion sind in alle Winde zerstreut. Ein Grüppchen hat es nach Zentralzürich verschlagen, wo Agenten von Sulzer und Einheiten der Phönix die Armenquartiere nach Überresten der Nomadenbewegung durchforschen.

Der Revolutionsrat der Clans ist unterdessen konstituiert und sucht nach Wege um der Kriminalisierung zu entkommen und wenn möglich, die Gesetze rückgängig zu machen. Wer wird wohl vom Revolutionsrat ausgewählt, um einen heissen, wenn nicht gar mörderischen Run durchzuführen?...

• 21.-22. März 1998 hypnOcSmOs in Genf (Fortsetzung des Requiems in Biel, siehe dazu CHIPTxt Nr.2)

Hochachtungsvoll sind Sie vom Ministerium dazu eingeladen, am jährlichen Seminar in Genf für parapsychologische Vorfälle teilzunehmen.

Übrigens wurde uns mitgeteilt, dass sie sich nach dem vermeintlich verschwundenem Beamten K. erkundigt haben. Es geht ihm gut

und er lässt Ihnen ausrichten, dass sie sich nicht weiter um ihn zu kümmern brauchen, da er im Moment viel zu tun habe.

Soweit das selbe, wie letztes Mal. Unterdessen haben wir die Unterlagen erhalten. Allerdings scheint die Motivation des Vorstandes, neben all den anderen Aktivitäten, ein gemeinsames Deutschschweizer Briefing, gemeinsamer Hintergrund, Anreise etc. zu organisieren, nicht sehr gross zu sein. Wenn ihr Fragen und Anregungen habt, oder selber mitorganisieren möchtet, wendet Euch bitte an Killer oder Oliver.



• **NEUES DATUM NEUES DATUM** 25.-26. APRIL 1998 DARK ROLEPLAY-CONVENTION III

Da die Stimmung auch letztes Jahr goil war und ein allgemeiner Wunsch nach mehr Rollenspielconventions vorhanden ist, machet mers. Das Datum ist jetzt sicher und das Convention findet in einer sehr geeigneten, düsteren Umgebung, nämlich im Kuzeb in Bremgarten statt.

Der Rest entspricht etwa dem letzten Mal. Folgende Spielsysteme

Titel von Kinderbücher im Jahre 2042:
1. Die drei ??? (anonyme Kinderschicksale)

Titel von Kinderbücher im Jahre 2042:
2. Hanni und Nanni auf'm Strich.

sind vorgesehen: Cthulhu, Vampire, Ravenloft, Werewolf, Angelis, ev.. In Nomine und Kult.

Wenn wir die Vorbereitungen seriös durchführen können, hoffen wir, Euch diesmal ein Novum präsentieren zu können. Nicht, dass bloss der Hintergrund für alle gleich sein wird, nein, Mensch, VampirIn, Engel wird auch mitten im Spiel die Gruppe und den Spielleiter (kaum -In) wechseln können und müssen.

Auch diesmal ist die Teilnehmerzahl auf 30 Leute beschränkt. Wir suchen aber auch noch SpielleiterInnen und/oder MitorganisatorInnen. Falls Ihr noch Fragen betreffend Anfahrt, Lieblingscharakter, (ho, ho, bringt mir die Typen nur), Vorschläge, etc. habt, dann meldet Euch bei Oliver Hauri.

• 1. Mai 1998 Schwarzer Block

Wir treffen uns im A-Block, oder auf der anderen Seite!



- **16.–17. Mai od. 20–21 Mai 98**
VAMPIRE - Liveadventure mit dem Arbeitstitel: Im Limbus
17. Mai, Nacht des Schwures

Nach jahrzehntelanger Abwesenheit ist der Prinz von Zürich zurückgekehrt und fordert eine Erneuerung des Schwures seiner Untertanen. Diese sind genau so überrascht, dass der Prinz noch lebt und verärgert, ihre Autonomie wieder aufgeben zu müssen, wie der Prinzenrat, welchem es während der Abwesenheit gelang, das Machtvakuum teilweise auszufüllen. Doch wer wagt es schon dem mächtigem Prinzen zu widersprechen, besonders in solchen Zeiten, wo das Geheul der Wölfe so manches Vampirende anzukündigen scheint?

Dieses Spiel ist für 15 Leute gedacht und beinhaltet viel Diplomatie. Weiter Infos und mehr Hintergrundmaterial nach Anmeldung.

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 Spielläden 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.

Gibt es ein Leben ausserhalb der CHIPHEADS?

Szene - CH

LIVEADVENTURE GOES TV

Der Altmeister des Fantasy-Rollenspiel, Habakuk, und zwei Dutzend Leute (darunter auch Michi, Noldi, Roman und meine Wenigkeit) werden am kommenden Samstag den 14.2. in Kurt Aeschbis Unterhaltungskiste CASA NOSTRA (Mafia?) zum Thema 'Tempo Tempo' (Taschentuchwerbung?) auftreten. Unsere Rolle, wen mag es überraschen, besteht darin, während einer Festtafel vor uns hinzuschwatzen und einige Fragen zu beantworten. Ob wir damit der Liveadventure-Community einen guten Dienst erweisen weiss ich eigentlich nicht. Hauptsache ist wohl das Festbankett und all die anderen guten Sachen wie Pfadihütte, Alkohol etc., welche uns vom TV finanziert wird.

Zum Glück wird der Spuk, wenn Ihr dieses Heft in der Hand haltet bereits vorbei sein. Wer uns aber trotzdem unbedingt noch sehen möchte, seid gewiss, dass dieser Auftritt auf Video festgehalten wird.

Luzern

Der Gnomon ist umgezogen und befindet sich jetzt, nach Aussagen aus Insiderkreisen, ungefähr 50 Meter vom alten Ort entfernt. Leider besitzen wir die neue Adresse

noch nicht, welche aber wohl im nächsten CHIPTxt an dieser Stelle veröffentlicht wird (nachdem im letzten CHIPTxt noch die Werbung für den Gnomon auf dem Umschlag erschienen ist, grummel, grummel).

Der lange erhoffte und versprochene Neoanarchist Guide to Luzern ist leider noch ausstehend und was mit der angekündeten Vereinsgründung passiert ist, wissen wir auch nicht. Beides hängt wohl mit dem Zügel- und Organisationsstress zusammen, welchen die beiden Gnomon-Chiovelli-Brüder im Augenblick erdulden müssen.

Spielmesse 97 in St. Gallen oder stark anfangen und dann stark nachlassen

Ja, ja, ich weiss. Dieser Messebericht ist auch nicht mehr topaktuell, aber ich muss trotzdem noch ein paar Worte über die Zitat «grösste Schweizer Spielmesse» loswerden. Mit der grossen Erwartung düste ich, wie jedes Jahr beladen mit einem Stapel Infomaterial nach St. Gallen. Nach der obligaten Parkplatzsuche (das nächste mal komm ich mit dem Bulldozer) stürmten wir sogleich das Messegelände. Vorbei an pädagogisch Wertvollen Spielsachen (es gewinnen immer alle und aus Holz ist das ganze ausserdem auch noch) machten wir uns auf die Suche nach den Rollenspielständen. Doch oh weh... der einzige den wir fanden, war ein

Titel von Kinderbücher im Jahre 2042:
3. Cyberglobli auf der Flucht.

Titel von Kinderbücher im Jahre 2042:
4. Petzi-Bär sucht den G-Punkt.

Verkaufsstand vom Nordlicht. Ansonsten nur Holzspielsachen und doofes Outdoorspielzeug. Nicht mal der Mech-Force stand war an seinem alten Platz. Nach stundenlangem suchen fanden wir dann zwischen Modellbooten und einer Puppenklinik einen arg zusammengeschrumpften Mech-forcestand, einen illegal anwesenden Warhammerstand, einen unbe-

mannten Infostand von Habakuk und zu guter letzt, das Bollwerk des Rollspiels, Stefano Monacesi, der einen Infotisch betrieb. Fazit der ganze Sache, St. Gallen ist Hin-fahrt nicht mehr wert. Ich hoffe, das nächstes Jahr wieder mehr läuft.



CHIP•HEADS MITGLIEDSCHAFT

am Friedensgipfel in Bagdad:

Kofi Annan: Saddam, du alte Sau, du hast noch eine Chance, bevor wir dein Land endgültig plätten (har, har) – tritt den CHIP•HEADS bei!

Saddam Hussein: Na gut, darf ich dann aber meine Gift-gasfabriken behalten?

Kofi Annan: Aber natürlich, alter Junge! Wir sehen uns am nächsten Golf-Live. Bring doch King Hussein und Rabbi Nethanjanu (oder wie schreibt sich der doch gleich) mit!

Nütze diese Chance, Du wirst es nicht bereuen.

Titel von Kinderbücher im Jahre 2042:

5. Pipi im Gagi-Kaki-Land (Handbuch für Fäkalfettschisten)

Fantasy Liveadventures

Tikonisches

Per B.R.I.E.F. (Bearbeitet Rollenspieler Informationen, Einkaufstips & Fantasy-news) erreichte uns von Habakuk unter anderen spannenden und verwirrenden Infos eine Karte des Liverollenspiels aus Deutsch sprechenden Landen, sowie Adressen und ein bissiger Kommentar, welche wir an dieser Stelle abdruckten uns nicht verkneifen können.



Die Kampagne Karte

Die IG Liverollenspiel Kampagne Mittellande verfügt über eine fast europa-haft aussehende «Reichskarte» in bisher drei Up-Dates (wenn nur die Schriften besser lesbar wären...), um deren Linien, Bögen und Winkel in stundenlangen Debatten gerungen wurde – denn Expandieren is' Fun und Gebiete beanspruchen, die keinen Quadratmeilenpreis haben, kostet nix ausser dem Aufwand, dass es theoretisch auf feste Orte konzentriertes Bspielen bedarf.

Der eberne Grund aber, weshalb mittlerweile eine Postille mit über 100 Seiten Beschreibung von 26 «Reichen» abrufbar ist: «Sie soll die Möglichkeit bieten, dass Liverollenspieler eine Hintergrundgeschichte bzw. ein Hintergrundland für ihren Charakter finden. Voraussetzung ist jedoch eine unbedingte Absprache mit dem jeweiligen Veranstalter, da das Land sonst falsch repräsentiert wird». – So weit so Super

Titel von Kinderbücher im Jahre 2042:

6.

Szene Schweiz

Fantasy-Live-Kalender

20.–22. Februar 98

Kapitel 52 «QYS» Im Küsnachter-
tobel bei Zürich

Freitag: «Gefahren und Zustände in
Tikon». Erkennen von Artefakten.

Samstag: «Von Kurieren beobach-
tetes 'Zusammenprallen'»

25.–29. März 98

Kapitel 54 «STE» Westlich von
Stuttgart

«Man munkelt von Gefangenen,
die zu befreien sind»
(Chipheads mit dabei)

Anfang Juni 98

Kapitel 53 Eröffnungskongress der
Magierakademie von Tingen

Irgendwann danach

Kapitel 46 «BAU» Im Hinterland
von Oensingen SO Das Orakel von
Kevatal

Genauere Infos gibt's bei: Habakuks
Schreibstube:

Hauptstr. 9, 9053 Teufen
Tel. 071/333 12 11

noch ein Schmako für Fantasyfans:

Thilo Wagners LARP-Kalender:
[http://www.tu-darmstadt.de/
~st001892/kalender.html](http://www.tu-darmstadt.de/~st001892/kalender.html)

Baklava für die Seele, Infos über
Tikon:

[http://www.grfn.org/~folini/
main.html](http://www.grfn.org/~folini/main.html)

Erinnerungen

In einem Wirtshaus irgendwo zwi-
schen Tikon und Tingen, sitzt, nahe
dem prasselnden Feuer, ein Nord-
mann. Fast allein in der gemütlichen
Schankstube sinnt er über einem
riesigen Humpen Wein. Sein Name
ist Thorvald, manch einer mag ihn
kennen, ihn gesehen haben auf sei-
nen Reisen von oder nach Wexxel,
Dunkelthal oder Elron. Und in sei-
nen Erinnerungen von diesem
geschichtenumwobenen Elron
schwelgt er gerade.

*Drei oder vier Winter ist es nun her,
an Beltane, als ich zum ersten mal
in Elron war. Unbeschwert war jene
Zeit, ohne Vorzeichen auf die
Schwernisse, die danach kamen.
Damals stand auch die Taverne
noch nicht, die die Zimmermänner
gebaut haben... aber der Met war
da und auch das Schwein, das
gegrillte. Die Jahre dazwischen
waren turbulent, mit den west-
wärts drängenden Hadarat-Stäm-
men oder den garischen Häschern.
Zu jener Zeit war das Leben
schwer aber auch schön, die
Kämpfe und Scharmützel und vor-
 allem die Siegesfeiern. Oder die
Besuche in Dystertor, wo fast die
Wiesel und Elroner ausgelöscht
worden wären, wo sich unser Weg
untrennbar mit dem der Sippe der
Norwegsunder (auch Nordmänner)
gekreuzt hat und wo wir unermess-
liche Reichtümer gekl..äh erwirt-
schaftet haben. Auch die anderen
Ereignisse scheinen fast unglaub-*

Lieber Mitesser, als gar keine Freunde!

(Emilie 2000)

Natürlich glauben wir an Gott — Wir haben ihn ja programmiert!
(Sulzer Technologies)

lich, der erschlichene Baronstiel des Wieselhäuptlings, das wunder-same Überleben von Soni und Yarek (und aller die vom Shamanen ärztlich versorgt wurden), die Hochzeit und die Ermordung von Lain dem Zimmerman. Die Bilder vor seinem inneren Auge werden jäh unterbrochen, Argain, der Neffe (oder wars sein Cousin?) des Nordmanns, poltert in die Schenke. „Schläfst du schon wieder, alter Trunkebold?“ unflätig wirf der Neukömmling Mantel und Axt auf den Tisch, bevor er sich seinem Verwandten gegenüber setzt. „Dacht bloss an die alten Zeiten, s'geht bald wieder nach Elron und...“ „Sind sie alle da, die Sindodingsda auch?“. Auch Argain kennt die Horde aus dem Waldland, wenn auch seine Erinnerungen weit verschwommener sind. Uebles Fest bei diesen Sinojrgendwas. Apfel-, Gersten- und Honig-



saft floss da in strömen, meiner einer hab ich mich da fast im Wald verlaufen (verkrochen?) und der Wettkampf, das solls in Elron ja auch geben. „Schimpft mich Schlafmütze und na ja jedenfalls ist bald Bienenfest und Frühjahrsringen und ich dachte du...“

„Klaro, vielleicht seh ich mal eins von diesen Biestern von denen du immer sagst sie seien so niedlich“ Die Schankmaid, durch das schallende Gelächter und die lautstarten Rufe nach Bier und Wein augschreckt, eilt aus der Küche, wohlwissend, dass es heute wieder spät werden wird.

Wer ähnliches mal am eigenen Leib erfahren möchte und sich nicht vor Schlamm, Zelt, Taverne und einer rustikalen Spiel(Lebens-)weise nicht fürchtet, kann sich die Infos bei mir holen.

Roman 'Thorvald' Haug

Bericht des Präsidenten

Der Präsi berichtet...

Nicht viel ist gelaufen, aber was gelaufen ist war viel. Viel zu gross wie manche behaupten, viel zu viel auf einmal andere. Tatsächlich haben wir wieder ein Life durchgezogen dass manchen Rahmen gesprengt hat und trotzdem den Rahmen nicht ausgefüllt hat. Ganz eigentlich ist es das, was wir in den letzten Monaten getan haben: Ein Life organisieren und durchführen. Was dahinter zurückstehen musste waren mehrere kleine Lives, und auch andere Aktivitäten. Abgesehen von einem Doppel „Filme ansehen“ und einer Bar (Die allerdings unter dem Druck eines Ska-Konzerts etwas verkürzt wurde), hat es nur unser Life „Nomaden II“ gegeben. (Achja: Die Bar: Wie kommt es dass halb Bremgarten da war aber die meisten Chipheads aus Zürich und Umgebung nicht? Ausser vielleicht Remi, der kommt immer. Chapeau.) Nun, ich bin wohl der Falsche um zu entscheiden wie das „Nomaden II“ verlaufen ist, da ich unter Dauerstress stand, und ich bin wohl auch der Falsche um zu analysieren was alles wie gelaufen ist und warum. Soll sich jeder selbst ein Bild machen, die die dabei gewesen sind haben's schon, und die die's nicht waren dürfen einige nette Berichte in diesem Chiptxt lesen. Ich kümmerge mich lieber darum was man in Zukunft generell, und was man besser machen kann.

Viel zuwenig Lives waren's, meiner



Meinung nach, schon. Kann man ändern. Muss man. Ich bin Chiphead um Lives zu machen, und nicht Chiphead um Chiphead zu sein (Obwohl... naja, ich bin ja der Wirehead der Chipheads ;-), oder um irgendwelche „Berichte des Präsidenten“ zu verfassen... <grin>. Wieauchimmer, irgendwer muss es tun, und da der Präsident (ich) sowieso nix tut, bin ich doch prädestiniert dazu...

Was also soll in Zukunft geschehen? (Rhetorische Frage)

Mehr Lives soll es geben, kleinere, etwas weniger Materialschlacht. Wir haben einige neue Mitglieder, und denen wollen wir etwas bieten (Und hoffen dass auch Mitglieder was anreissen!!).

Traditionell (woahh!) wird es auch dieses Jahr ein Dark-Convention

Gebt den linken mehr zu Trinekn!
(Anarchosyndikalistische Union Zürich)

Wir haben den Virus unter Kontrolle!
(Nogura Ciba)

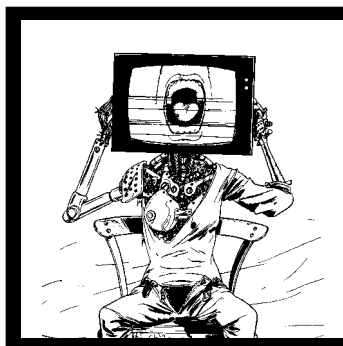
geben, ein Rollenspiel-Weekend mit kleineren Live-Einlagen das voll und ganz den düsteren Genres gewidmet sein wird: Cthulhu, Vampire, Werewolf, Angelis und allen anderen Dingen die sind und nicht sein dürften...

Daneben sind wir mit der Vorbereitung des „Nomaden III“ Lives beschäftigt, das ein eher kleineres Live sein wird; wir planen jedoch erstmals zwei Spielergruppen gleichzeitig auf die Sache loszulassen...

Was auch kommt ist die Generalversammlung (grmbL.... schon wieder?) wie sie es immer tut. Abgesehen von den Finanzgeschäften bietet sie die Möglichkeit eure Projekte zu besprechen und Sponsoren (ähhh... Helfer) dafür zu organisieren.

Was wir vorallem wollen, ist nicht alles selbermachen. Wir wollen euch. Wir wollen eure Ideen, eure Mitarbeit und euer Organisationstalent. Nicht alle Chipheads sind so aktiv wie Matthias Heer (unter anderem der Vorstand), und wir zählen auf euch. Ihr habt eine Idee? Meldet euch beim Vorstand, wir helfen euch euer Live zu realisieren. Die Chipheads sind ein Verein, und unser Ziel ist Lives zu organisieren oder daran teilzunehmen. Wir sind keine Firma die das einfach von sich aus tut – wenn ihr was wollt, reißt es an, die restlichen Chipheads schleift es dann automatisch mit...

*Heil Diskordia
Peter Keel*



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

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

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

Colors: T-Shirt rot, Druck schwarz.

Preis: Fr. 25.-

NOMADEN II 8. bis 9. November 1997 (2041)



Inhaltsverzeichnis

- Vorwort
- Nomaden-Chronik
- Lasombra I
- Nomaden-Chronik
- Hellriders & Hellridersbericht
- Caprez & Caprezbericht
- Paganismus
- Greenwatch & -bericht
- Schattenclan
- Sulzerbrut & Sulzerbrutbericht
- Lasombra
- NCH & Freistaat Zürich
- Die Gesetze
- Sulzer
- Bericht Noldi

Vorwort

Liebe LeserInnen

Auf den paar nächsten Seiten findet Ihr unseren Nomadenspecial, welcher der wichtigste Teil dieses CHIptxt darstellt. Mit Nomaden II - Requiem sind wir über unseren Vereinsrahmen hinaus gewachsen und haben ein ganz besonderes Liveadventure organisieren. Unser Ziel mit diesem Spezial besteht auch darin, allen Teilnehmer (fast) alle Infos zugänglich zu machen, welche am Spiel von Wichtigkeit waren, gewisse Clangeheimnisse werden aber auch weiterhin gewahrt, da wir diese in weiteren Spielen verwenden möchten.

Leider besitzen wir, dank eines Organisationsfehlers bisher weder Photos noch Videos vom Spiel. Wir hoffen aber, für die nächste Ausgabe doch noch was aufzutreiben.

Es zeichnet sich schon jetzt ab, dass wir mit diesem 1. Nomaden-Spezial nicht durchkommen, da noch viel Material fehlt bzw. noch gar keinen Platz hat. Deshalb möchten wir im nächsten CHIptxt noch folgende Nomadeninfos aufnehmen:

- Clanberichte, welche wir bisher noch nicht erhalten haben (Lasombras, Schattenclan etc.)
- Aktuelle Lage der Clans
- Bericht über Nomaden III von einem Spieler
- Namen der Clansmitglieder welche in diesem Teil nicht erwähnt werden (Schatten, Sulzer, etc.)
- Bilder, welche bis dann hoffentlich noch auftauchen
- Näheres zu den Gegenspielern Fiat und Sulzer Technologies
- Spielorganisatorenbewertung
- genaue Abrechnung (wird in diesen Tagen vom Quästor überprüft).
- Karten.

Weitere Informationen vom Live, wie E-Mails etc. findet Ihr auf der CHIPHEADS-Homepage.

Nomaden - CHRONIK

Neben unzähligen Sitzungen, Telefonaten und Briefings (besonders auch im fernen Bremgarten), sind folgende Treffen erwähnenswert:

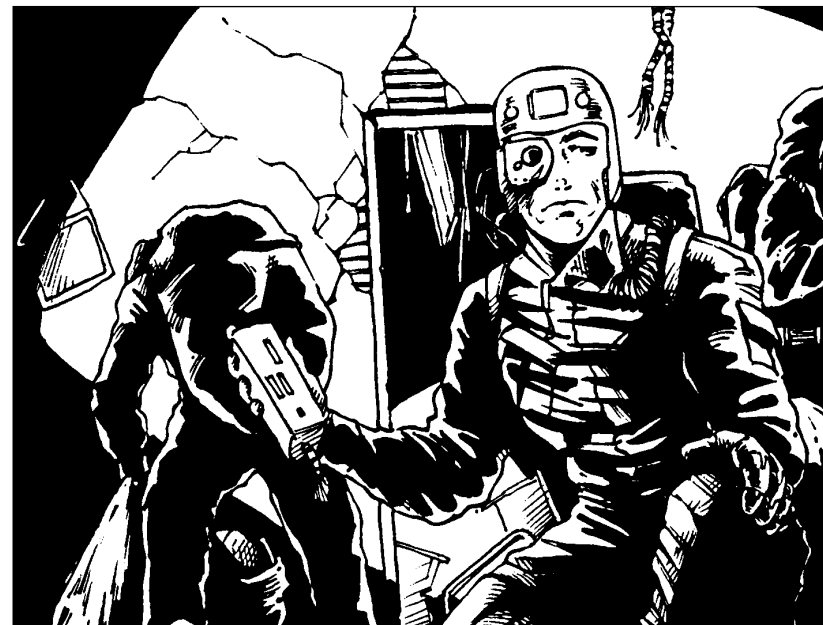
- 16. Juli Nomaden I
Vorspiel zum Nomaden II, siehe auch Brief 'Fratelli e sorelle di Wolf e Wiesel', welcher die Resultate des Nomaden I zusammenfasst.
- 1. Oktober 1. grosses 'Zürcher-Briefing' im Restaurant Schlauch
- 15. Oktober 2. grosses 'Zürcher-Briefing' im Restaurant Schlauch
- 30. Oktober Lasombra I

Dieses Spiel in Bremgarten, von Nadja ausgeheckt und ausgeführt, diente als Probespiel für

die Neulinge aus Bremgarten, wo einiges an dreckiger Wäsche der Lasombras an's Tageslicht kam. Siehe dazu auch den Bericht Frau Kopps (Lasombra I)

- 1. November Grosses Briefing im Luzerner Schlössli mit Nachtessen, guten Leuten und noch besseren Ideen.
- 8-9. November Nomaden II - Kein Kommentar

Mensch kann sich sicher gut vorstellen, dass ab September '97 meine Agenda mit solchem Zeug vollgestopft war, worunter meine anderen Aktivitäten und das Studium litten. Deshalb bin ich im Augenblick recht froh, mit der ganzen Sache nicht mehr so viel zu



Wie du mir – So Do Mir
(Caprezianisches Sprichwort)

Nomaden Special I

Du USA am ende! Sanktionen gegen Kuba aufgehoben!
(Netnews – 1. März 2042)

tun zu habe.

Lasombra I

Sehr geehrter Herr oder Frau Leopard

Nachdem ich vor zwei Tagen in meinem Büro in Sydney ihren Auftrag erhalten habe, befinde ich mich schon fast wieder auf dem Nachhauseweg. An dieser Stelle möchte ich Ihnen einen Zwischenbericht meiner Tätigkeiten und Analysen abliefern.

Einsatz Stephan Dupont bei der NLP

Vorbemerkung: Stephan Dupont (Bruder des Martin?) hat in Ihrem Dienste bereits mehrere, ich möchte sagen heikle, Aufgaben ausgeführt. Bei diesen Aufgaben ging es augenscheinlich darum, sich mit einer falschen Identität in eine Organisation einzuschleichen und dort eine wichtige Stellung einzunehmen..

Bevor ich fortfahre, möchte ich Ihnen an dieser Stelle noch einmal versichern, dass alle Informationen, welche mir zugänglich gemacht worden sind, absolut vertraulich behandelt werden.

Aus den Interviews mit den Leuten aus Bremgarten und der Schwarzen Hand ergab sich, dass sich Herr Dupont vor Anfangs 2041 bei der Neoliberalen Partei (NLP) des Frei-

staates eingeschrieben hat und bald darauf zum Sektorleiter ernannt worden ist. Am entscheidenden Kongress der NLP zum Thema 'Ausweis- und Wohnortspflicht', wobei abzusehen war, dass diese Gesetz angenommen würde, bekam Dupont den Auftrag 'cowboy'. Auftrag 'cowboy' beinhaltete die öffentlich Exekutierung von Herrn Koller, einem der NLP-Falken, der sich besonders für dieses Gesetz eingesetzt hatte. Die psychologische Komponente dieser Notmassnahme bestand in der Einschüchterung der restlichen NLP-Abgeordneten.

Der Kongress wurde im bekannten Grosszürcher Hotel 'Station Fünf' durchgeführt. Für Stephan Dupont wurden im selben Gebäude schon zwei Tage zuvor zwei Zimmer gemietet und durch den Lasombra-

Nomaden Special I

sicherheitsdienst nach Wanzen abgesehen. Zu den Vorbereitungen gehörten auch eine Lieferung von Präzisionswaffen, die Bereitstellung von Fluchtgeldern und ein Team von Profis der Schwarzen Hand, welche das 'cowboyen' übernehmen sollte. Das Attentat auf Koller am 23. Oktober ging daneben, die Presse berichtete allerdings nur von einer Gangschliesserei. Der NLP ist es also gelungen, die Sache zu verschleiern. Neben dem überragenden Scheitern dieser Mission ging die Beunruhigung vor allem davon aus, dass sich weder Dupont noch das Team der Schwarzen Hand bei den Kontaktstellen meldete. Stephan Dupont wurde drei Tage später auf offener Strasse erschossen.

Meine Aufgabe bestand nun darin, zu untersuchen, weshalb das Atten-

tat scheitern musste, und weshalb sich Dupont danach nicht mehr gemeldet hat. Die Befragungen wurden in der Gruppe, um die psychologischen Reaktionen zu testen, durchgeführt. Alle Anwesenden Personen, abgesehen von meiner Wenigkeit und der beiden Helfer der Schwarzen Hand, hatten mit Dupont zu tun, sei es als 'Familienangehörige' der Gruppe Aussenhandel und Transport oder indem sie in die Aktion einbezogen worden waren. Ein genaues Protokoll und ein psychologisches Gutachten über die Aussagen der einzelnen Personen folgt noch: Hier in Kürze die Hauptpunkte, welche mir bereits nach der ersten Durchsicht der Unterlagen aufgefallen sind.

Hauptpunkte welche wohl zum Misslingen der Aktion Dupont/NLP



Die Natur wird's schon richten!
(Petrochem Augst)

geführt hat:

- Der Kontaktmann zur Lasombra, Herr Sven, berichtete über einige wochenlange! geistige Abwesenheit und weiss nicht mehr genau, ob das Verschlüsselungsprozedere immer angewandt worden ist.
- Das Hotelzimmer, welches von der Taskforce durchsucht worden ist, verfügt möglicherweise über ganz besondere Sicherheitseinrichtungen, welche von der Taskforce nicht gefunden werden konnten.
- Die an Dupont gelieferten 'Präzisionswaffen' stammen noch aus dem Fundus der ehemaligen Ostarmee, welche 2021 aufgelöst worden ist. Die Lieferantin wahr sich wahrscheinlich weder über Verwendungszweck noch Wichtigkeit der Mission (da die Mission auch innerhalb der Lasombra geheimgehalten wurde) bewusst und befürchtete, schlecht bezahlt zu werden.
- Möglicherweise, siehe auch Dedektorauswertung, verfügte Dupont am Tag X. nicht über seine Kriegskasse, da Don Lorenzo dafür bekannt ist, bei aktuellen Tagesgeschäften aus verschiedenen Konten kurzfristig alle Vermögensteile spekulativ abzuziehen.
- Ein Überlaufen des Dupont kann wahrscheinlich ausgeschlossen werden (auch wenn einige Zwei-

fel an seiner Person geäussert worden sind), da er als äussert Loyal galt und fest in der Lasombra verwurzelt war. Dennoch wissen wir noch immer nicht, was in den drei Tagen dazwischen passiert ist.

Die Auswertung des Lügendetektors hat bisher, abgesehen von Abweichungen bei den Aussagen des Don Lorenzos und Herrn Dineros bezüglich Verwendung der Gelder, nichts ergeben.

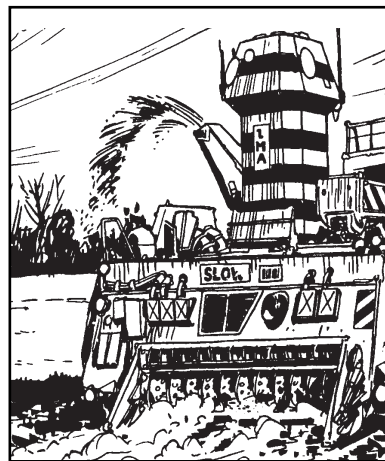
Klar scheint mir schon jetzt, dass in Ihrer Organisation ein Informationsleck besteht. Ich empfehle Ihnen deshalb umgehend Massnahmen zu treffen und allfälligen weiteren Verlusten vorzubeugen.

Dr. Kopp

P.S. Ich bin davon überzeugt, dass Sie Ihre Entscheidung, eine externe Sachverständige, also mich, beizuziehen, nicht bereuen werden, da sich gezeigt hat, dass die Diskussion z.T. sehr stark von persönlichen Gefühlen und Familienloyalitäten geprägt war.

Notiz:

Frau Kopp ist auf dem Weg zum Flughafen bei einem Autounfall ums Leben gekommen.



Die Nomadenclans

Zu den folgenden Seiten (Nomadenclans & Gesetzestexte): Wir wissen, dass die meisten von Euch diese Unterlagen schon mit dem Anmeldeformular für das Nomaden I erhalten und gelesen haben. Nicht desto trotz dünkt es uns wichtig, dass Zeug für unsere Chronik an dieser Stelle noch einmal abzudrucken. Die folgenden Angaben beziehen sich alle auf die glorreichen Tage vor der Gesetzesannahme.

HELL RIDERS

Eine Art riesige Bikerang, verwandt mit den Hells Angels vergangener Tage. Sie werden zwar gefürchtet sind aber normalerweise nicht gewalttätig, ausser mensch provoziert sie. Die Einkommensquellen dieses Clans sind hauptsächlich illegal: Waffen-, Drogenhandel und Über-

fälle auf Lastwagenconvois (meistens Konzerntransporter, da diese am lukrativsten sind).

Ungewöhnlicher Weise kleiden die BikerInnen sich in Leder (im 21 Jh. schwer zu beschaffen), Jeans mit schweren Schuhen und teilweise Felldekorationen. Das Gros des Clans reitet auf Schwermetall: Harleys, BMWs oder Japanbikes. Die SpäherInnen (oft auf Autobahnen und vor dem Haupttross anzutreffen) sind vielfach mit Crossrüstungen oder selbstgebastelten Panzerungen ausgerüstet, sie fahren hauptsächlich Enduromaschinen. Das Erkennungszeichen (ihre 'Farben' - Gangsling) der Riders ist ein rotes Kettenrad mit einem weissen Totenkopf.

Grösse

ca 150–200 (eher kleiner Alten- und Kinderanteil)

Strukturen

Gangs zu ca. 10 Mitgliedern mit einem Anführer. Eine Führungsgang mit dem Clanoberhaupt und seinen beiden Vizes. Einer der beiden ist für den Tross und seine Versorgung zuständig, der andere kümmert sich um die Scouts und die Sicherheit des Clans. Verhandlungen übernimmt das Oberhaupt.

Infrastruktur

Tross mit Kleinlastern und Vans. Die meisten Mitglieder bevorzugen allerdings Cyberbikes.

Lagerhäuser in Grosszürich, Olten, und Frankfurt um Schmuggelware und Lastwagen einzulagern. Verschiedene Szenelokale, welche als Treffpunkte dienen.

Gerüchte

- Die Hell Riders würden es sich zwar nicht eingestehen, aber sie lieben es von der Gesellschaft zu schmarotzen. Sie betätigen sich als Händler und Waffenschieber. Ihr martialisches Auftreten ist in erster Linie Show. Es ist ihnen aber trotzdem wichtig, nicht zur Zielscheibe von Konzernstreitkräften zu werden und versuchen Streitereien mit diesen auszuweichen.
- Die Geschäfte im Augenblick laufen eher schlecht und die Bullen haben ein Auge auf die Riders geworfen. Ausserdem gehen Gerüchte um, dass eine grosse Razzia bevorsteht.

Bisher im Spiel aufgetaucht:
Bär, Snake, Slayer, Vagabund

HELLRIDERSBERICHT

Days of Woe

Ich bin Bär, Scout, und dies ist die Geschichte der Höllen-Reiter. Dieses Gesetz machte uns nachdenklich, und der Boss bestimmte, dass wir im Süddeutschen die Einführung abwarten sollten. Eigentlich wäre das gut gewesen aber da war ein kleiner Haken, die Einladung der Lasombras. Slayer, der Boss, wollte

mit sowenigen wie möglich nach Bremgarten, nach dem Motto: unesehen, ungehört. Zwei Klüngel von uns (Scouts) sollten einen freien Weg suchen, und die Familie (Führung incl. Angehörige) sollte, geschützt von einer Gang, zum Versammlungsort und wieder zurück, so schnell wie möglich. Der Plan war OK, die Stimmung gut und schlecht bewaffnet waren wir auch nicht, es konnte gar nicht schiefgehen. Doch wie sehr wir unsere 'Landsleute' unterschätzt hatten, merkten wir zu spät. Kurz vor den Freistaat wurden zwei aus Shaman's Klüngel von Zivilisten über den Haufen geschossen. Irritiert von der Gesetzestreue bestimmter Bürger, beschloss Slayer, dass er einen Abstecher ins Lagerhaus in der Oerlikon-suburbia machen werde, bis sich die Lage beruhigt habe. Es war gegen abend am zweiten Tag im Freistaat, als wir die ganze Härte des neuen Paragraphen zu spüren bekamen. Mein Klüngel fuhr voraus, wir waren noch nicht zum Industrieviertel raus, als es Krachte. Vagabund, der Anführer der Sicherheit, und seine Jungs kämpften wie Teufel, aber es nützte nichts. Die Phönix schlug ohne Gnade und mit allem was sie hatten zu, und sie machten keine Gefangenen. Von knapp 50 stolzen Höllenreitern blieben kaum zwei Handvoll übrig, zerstreut in alle Himmelsrichtungen. Irgenwie, keiner weis genau warum, stiessen wir aufeinander: Vagabund und der Boss, Snake und

ich. Unsere Flucht hatte uns bis fast an die Grenze zur NEO gebracht, und so beschlossen wir doch noch zur Versammlung der Clans zu gehen. Keiner sollte vom Phönixüberfall erfahren und niemand sollte wissen wer unser Boss ist, Snake sollte die Verhandlungen führen, ich Ohren und Augen offenhalten. Wir waren nun schwach, nur wenige wie die Wiesel, verfolgt wie die Brut und geschlagen wie die Schatten, wir mussten höllisch aufpassen um nicht unter die Räder zu geraten. Die Kontrolle am Eingang war Phönix-mässig und auch bei mehreren Durchläufen genau und evizient. Entgegen aller Erwartungen waren wir nicht die letzten Ankömmlinge. Was eher beunruhigend war, war die Tatsache, dass wir mit vier Mann zu denn kleinsten Delegationen gehörten (nur die Wiesel waren weniger). Als wenig später bekannt wurde, dass die Schatten in Luzern gefangen waren, beschlossen wir mitzugehen und sie raus zu holen, d.h. alle ausser ich. Meine Aufgabe war es den Rest zu trösten bis meine Leute wieder kamen. Nach einiger Zeit merkte ich, dass mich manche für den Hell-Rider-Boss hielten, und keinerlei Gefahr drohte (von seiten der Clans zumindest). Während ich versuchte meinen Kummer über den Verlust so vieler Brüder in Alk zu ertränken, soll sich noch einiges ereignet haben: ein Lasombra-Foodtransport wurde verloren und zurückerobert, die

Schatten kamen an, zumindest ein Teil davon, Sulzertruppen kesselten das Gebiet ein und andere lustige Sachen. Es stand wirklich schlecht um uns. Die Anführer versuchten eine Lösung zu finden die allen passte, wobei sich die Lasombras mächtig aufspielten. Der Ueberfall irgend welcher irren Mutanten, vergrösserte die Verwirrung und den Stress noch mehr. Ich war nur allzu gerne bereit einen Stosstrupp zu führen, der eine Relaisstation der Lasombras in betrieb setzen sollte. Ein nicht ganz einfaches Unterfangen, da die Hütte im Aufmarschgebiet der Sulzertruppen stand. Die uns gestellte Aufgabe meisterten wir: ein paar Schatten, ein Oekoterrorist und meine wenigkeit, bravorös. Anscheinend hatte es funktioniert, denn alle waren sichtlich entspannt und beruhigt als mein Trupp wieder in Bremgarten eintraf. Die Heimfahrt war gefährlich, wir waren ja nur wenige, aber wir kamen unversehrt aus der Schweiz raus. Aber nicht bevor wir noch einen SulzerTech-Roadtrain von der Autobahn abgedrängt hatten. Na hat's brannt Herr (oli, bitte Name von Sulzer Oberboss eintragen danke).

DIE CAPREZFAMILIE

Die Caprezfamilie gehört zum grossen Triple Moon Clan. Dieser besitzt Stämme (bzw. Familien) in ganz Mitteleuropa (Europaweit der grösste Clan), welche oft in Kontakt

Das Leben ist eine tödliche Krankheit und wird beim Geschlechtsverkehr übertragen!
(Bruder Sautschuk – Sturmtruppen Jehovas)

Das Aussterben Tierarten ist ein natürlicher Prozess – Denkt nur an die Dinosaurier oder Das Tschernobil-Huhn! (Nogura Cyba)

zueinander stehen. Der Paganismus (Glaubensrichtung mit keltischen Wurzeln, siehe Beiblatt) ist die gemeinsame Grundlage des Clans. Ihr farbenprächtigen Konvois tauchen an vielen Festivals auf, wo die Caprezianer ihren selbst gefertigten Schmuck, Töpferware und Amulette feilbieten. Ihre einfache, praktische Kleidung besteht oft aus alter Armeeware, welche aber mit farbigen, gemusterten Tücher, Röcke etc. durchsetzt ist. Das Symbol (die Farbe) des Triple Moon Clans besteht aus drei ineinander greifende Ringe (keltisches Symbol) und wird auch stolz von allen Mitgliedern der Caprefamilie in irgendeiner Form getragen. Trotz des friedlichen und offenen Auftretens, wird davon gemunkelt, dass innerhalb des Triple Moon Clans eine Bewegung existiert, welche sich der alte Religion verschrieben hat (Menschenopfer?).

Grösse
ca 250 Mitglieder

Strukturen
Die Familie wird von zwei Menschen angeführt. Dem (weltlichen) Clanoberhaupt und dem Oberpriester. Innerhalb der Familie existiert eine Unterteilung in Arbeits- und Lebensgemeinschaften (Schmuck, Kleider, Handwerk, Arbeiter...). Daneben gibt es auch Gemeinschaften, welche für die Familie tätig sind (Sicherheit, Verwaltung

etc.). Innerhalb des Clans gibt es eine Bewegung welche den Schwur des Dagda vollzogen haben.

Infrastruktur
Grosser Convoy mit allen Art von Autos und Bikes (VW-Käferähnliches, Pferdewagen, VANS etc.). Biobauernhof im Thurgau und Kultstätte auf dem Altberg und in den Alpen bei St. Moritz

Connections
- Zu den anderen TM-Clans
- FestivalveranstalterInnen, Biobauer und KunsthandwerkerInnen

Gerüchte
- Sie können jederzeit bei einem anderen europäischen TM-Clan untertauchen.

CAPREZFAMILIEBERICH



1. Vor-Stellung
 2. Nachspiel
1. Vor-Stellung
Enlevä Tampucha: Traditionsschweizerin
Erzieherin
- Karim Mrabet: Träger der inneren Harmonie

2. Nachspiel
- E. Lass Deinem Wort freien Lauf, Karim. Das Wort ist Dein. Nimm es und forme es.
- K. Danke Enlevä.
Ich denke, dass wir die Erinnerungen an den Aufenthalt bei den Lasombras noch einmal an unserm 3. Auge vorbeiziehen lassen sollten, um die Erinnerung harmonisch zu internalisieren .
- E. Um die schlechten Energien zu vertreiben, mussten wir viel von uns geben, haben aber auch dadurch unseren eigenen Horizont der Liebe und Offenheit erweitert.
- K. Zur Reaktion auf die Aggression des Sulzer Konzerns und die Flucht unserer Familie bedurfte es einzig unserer grössten Waffe «dem globalen Liebesplan» um die erzürnten Herzen unserer Brüdern und Schwestern auf unsere Seite zu bringen.
- E. Ohm Bruder Karim, aber auch Ihr anderen Brüder und Schwestern, die ihr andern Kulturen und Sitten gewöhnt seid. Um den Zustand der ganzheitlichen in sich Geschlossenheit zu erreichen, haben wir für Euer Wohl ein «Dana-Tantra Seminar» erstellt!
- K. Viele kostbare Zeit und chalerarische Energie haben wir zur Botschaftsvermittlung gespendet. Viele von Euch waren nicht bereit für die bevorstehende Einheit, sogar unsere Gastgeber waren erfüllt von Zorn und beängstigenden schlechten Energien.
- E. Der Höhepunkt für die Vereinigung während dem «Dana-Tantra Seminar» mussten wir wegen fehlender Balance verzögern. Zusammen mit der Zer-

störung unserer rituellen Herzen hat uns das schwer getroffen, wodurch der Höhepunkt nicht eintreten und das Konzept des Seminars nicht zusehends wachsen konnte. für alle, die deshalb am Seminar nicht teilnehmen konnten, empfehlen wir den Kurs:

«Freigesetzte Tantraenergie für Anfänger»,
Uni Hauptgebäude
Zimmer 133
Do 12.00–14.00

Dass wir nochmals zu Euch sprechen dürfen, hat uns sehr viel gegeben !

Euer, Euere
Karim, Enlevä

Aus dem Buch der Religionen Was ist Paganismus?

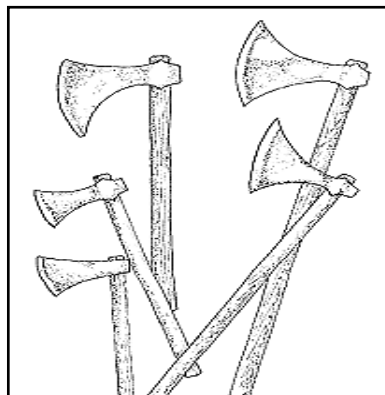
Die Paganistische Bewegung stammt ursprünglich von den Britischen Inseln und fand im ausgehenden 20 Jahrhundert regen Zulauf in ganz Europa. Obwohl der Paganismus in erster Linie mit der Nomadenbewegung in Verbindung gebracht wird, sind nicht alle Paganisten Nomaden und nicht alle Nomaden Paganisten (der Triple Moon Clan besteht aus Gläubigen). Einfach ausgedrückt, ist Paganismus das Gefühl der Liebe und Verbundenheit zur Erde und zur Natur. Das Glaubensbekenntnis ist einfach und tief: Mach was Du willst, solange dadurch niemandem Leid zugefügt wird.

Meldung vom Stadthaus: Prämienröhung auf 15 Ecus pro Hundeschwanz!

Paganisten glauben an eine göttliche Polarität und verehren die Göttin und den Gott. Der Gott wird als Gefährte/Gemahl der Göttin angesehen (erhält dadurch eine eher untergeordnete Rolle) und repräsentiert Bewegung und Intellekt. Die Göttin wird in den drei Aspekten; Kind, Mutter und Frau gesehen, welche unter anderen für Träume, Selbstbeobachtung, Fruchtbarkeit und Tod stehen. Der Name der Göttin ist von Clan zu Clan verschieden. Namen wie Danu, Ceridwen, Brigantia (um nur ein paar zu erwähnen) stehen alle für das selbe. Auch der Gott besitzt verschieden Namen, wobei Cernunnos, Lug und Dagda die häufigsten sind. Der Kalender der Paganisten enthält fünf wichtige Feiertage, sowie grosse Treffen an den Sonnwenden.

Die fünf Feiertage:

1. Imbloc oder Lichtmesse, welche am 1. Februar abgehalten wird.
2. Beltane oder die Verbindung,, 1 Mai.
3. Lammas, Lughnasad oder einfach die Geburt findet am 1. August normaler Weise im Wald statt.
4. Eve, Samhain oder einfach die Totenzeit wird am 31. Oktober in einer geheimen Kultstätte abgehalten.
5. Yule am 31 Dezember. Ein sehr geheimnisvolles Fest, über dessen Riten nicht viel bekannt ist.



GREENWATCH

Dieser Clan, welcher aus Anhängern der GFA (Grüne Front Affoltern) besteht, hat das Leben auf der Strasse freiwillig gewählt, um den ökologischen Feind zu bekämpfen und sich aus seiner Abhängigkeit zu befreien. Sie besitzen gute Kontakte zur Presse, da sie oft auf Umweltsünden aufmerksam machen. Erstaunlicherweise kommen die Opfer ihrer Veröffentlichungen oft auch (meistens) in's Fadenkreuz ökoterroristischer Gruppierungen (Greenwar). Die Dokumentationen und Analysen, welche einen Grossteil ihrer Arbeit ausmachen, finanzieren sie über Spenden, welche auch von den Oekos (Gang in Zentralzürich) eingetrieben werden. Ihr Farbe besteht aus einem stilisiertem Auge, dessen Iris die Weltkugel darstellt.

Grösse:
ca 150 Mitglieder

Strukturen:

An der Spitze dieses Clans steht ein Rat der aus verdienten Mitgliedern (7 an der Zahl) besteht. Die Ratsmitglieder werden jährlich neu gewählt. Ansonsten ist der Clan organisiert wie eine Dorfgemeinschaft (ohne Dorf), jeder kennt jeden.

Infrastruktur

Karawane aus PW's und Wohnwagen/-mobilen; und die mysteriöse Villa Grünau

Connections

- Greenwar
- GFA (Grüne Front Affoltern)
- div. Presseagenturen/Medien

Gerüchte:

- Greenwatch ist relativ gut organisiert und muss sich auch keine finanziellen Sorgen machen. Des weiteren bestehen z.T. Verbindungen zur AnarchoSyndikalistischen Union Freistaat Zürich, welche auch Leute in Polizeikreisen hat und jeweils über Razzien informiert.
- Greenwatch ist gerne bereit, auch andere Clans im Kampf gegen die Konzerne zu unterstützen (mit Connections, Technik oder Umweltkriegern), wenn sich diese auch auf ökologische Ideale berufen und Greenwatch als Autorität in dieser Frage akzeptieren.
- Greenwatch arbeitet aber aus grundsätzlichen Überlegungen

weder mit Behörden noch mit kriminellen Vereinigungen zusammen.

Bisher im Spiel aufgetaucht:

Poison Ivy, Carla Sommerfeld, Peter Müller, Günther, Dr. Konfuzius, Citron

GREENWATCHBERICHT

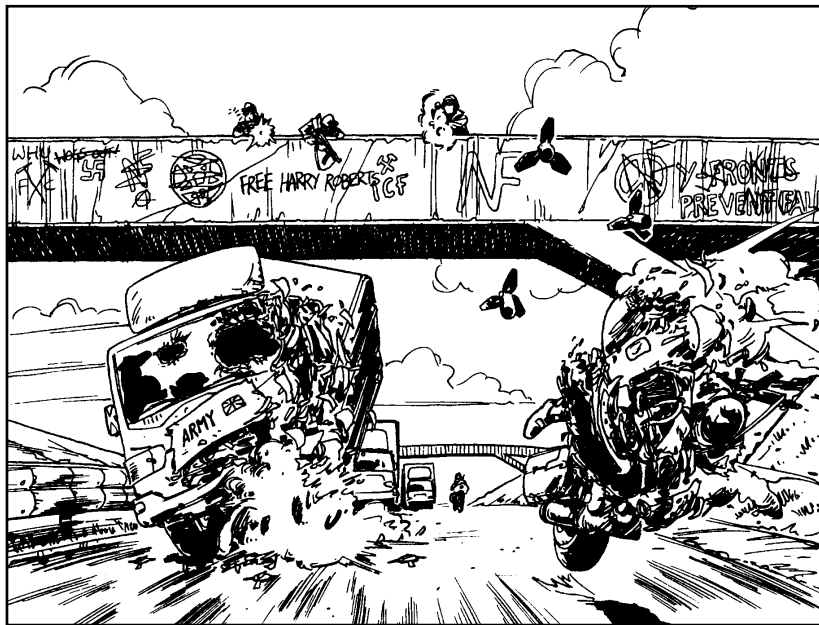
Trotz allem zögern entschloss sich der Rat, bzw. die anwesenden Mitglieder der Einladung der Lasombra zu folgen.

Wir konnten nun wenige unserer Leute finden: Poison Ivy, Oberster des Rates, Dr. Konfuzius, unser Wissenschaftler, Herr Müller, Buchhalter, Boskops, Tom Nitrox und ich.

Wir bekamen von Wolf und Wiesel das Angebot mitzufahren; da konnten wir nicht nein sagen. Wolf und Wiesel sind ja eigentlich nicht gerade unsere Verbündeten, aber in Zeiten wie diesen...Sie waren nur noch zu dritt. Ausserdem erwiesen sie sich als erstaunlich nett. Einzig ihre Gewohnheit, alles mitlaufen zu lassen, legten sie nicht ab (leider).

Ankunft in Bremgarten: die Eingangskontrolle der Lasombra durchliefen wir nicht ohne Probleme - Nitrox wurden alle Waffen abgenommen und auch unser Poison wurde sehr gründlich gefilzt. Wir waren so ziemlich die ersten der erwarteten Clans, also warteten wir bis zum offiziellen Empfang durch Don Lorenzo im Café. Beim

Mein, nein, wir sind nicht übermilitarisiert! Wir geben nur noch 43% des Staats-Budgets für die Landesverteidigung aus. (Oberst Sturm, Restaurationsrat NCH)



Empfang erhob ein Priester des Schattenclans das Wort. Es war in Luzern offenbar zu einem Zwischenfall gekommen. Der Priester war der einzige, der entkommen konnte. Zur Rettungsaktion trabten alle anwesenden Hell Riders auf - was ich eher Begrüßte denn Bedauerte - sowie einzelne Mitglieder anderer Clans auf. Greenwatch schickte den kampferprobten Nitrox.

Vertreter aller Clans -allerdings mit kurzer Abwesenheit der Hell Riders - trafen sich immer wieder zu Besprechungen, um jeweils die Informationen zu aktualisieren und auf die neuen Ereignisse zu Reagieren. Eigentlich hätten auch langfristige Lösungen und Strategien ent-

wickelt werden sollen, angesichts der immer wieder auftretenden Änderungen kamen wir leider kaum dazu. Einmal wurden Sulzertruppen in der näheren Umgebung gesichtet, dann kam der Schattenclan an - eine obskure Gruppe, in sich zerstritten, die plötzlich das ganze Café in Beschlag nahm - dann hiess es, der Food-Transport sei überfallen worden, usw.

Als ich Poison Ivy an den Verhandlungen vertrat, weil er sich ausruhen musste, kam ich kaum mehr dazu, mich an der Bar zu amüsieren oder die Greenwatchgruppe auf den neusten Stand zu bringen.

Es war erstaunlich, wie entgegenkommend und nett nun alle waren, so ganz ungewohnt. Dauernd kam

eine von den Caprez und quengelte, wir sollten endlich unsere guten Pressekontakte ausnutzen und mit unserem Problem an die Öffentlichkeit treten. Die Bevölkerung würde dann schon und bla bla. Dabei wollte sie partout nicht Begreifen, dass alle unsere Funkverbindungen lahmgelegt waren und der Techniker sich ausserstande sah, konkrete Angaben betreffend Zeitpunkt der Reparatur usw. zu machen.

Am erstaunlichsten waren die Hell Riders. Ansonsten eher als Rüpel bekannt, die sich nicht scheuen, auch Gewalt anzuwenden, waren sie bereit, nach einer friedlichen Lösung zu suchen. Erst bei Versagen derselben wollten sie zu härteren Massnahmen greifen.

Langsam spitzte sich die Lage zu. Aussenkontakt hatten wir immer noch keinen. Dafür trat ein Sulzerbrutmitglied an Dr. Konfuzius und bat ihn um Auskunft über den Inhalt einer Ampulle, die sie vor kurzem bei Sulzer geklaut hatten. Was sie vom Einbruch erzählten und was in dem von ihnen mitgebrachten Mail stand, rief mir einen etwa 5 Jahre zurückliegenden Fall in Erinnerung. Es handelte sich um das Projekt Golem: ein ehrgeiziger südamerikanischer General entwickelte einen Stoff mit extrem hohem Suchtpotential, ein Stoff, der einem übernatürliche Kräfte verleiht, dabei aber die Lebenserwartung auf etwa 30 Jahre senkt.

Das Ganze ging schief, der General wurde verhaftet und dieser Stoff bzw. die Forschung daran vom Weltkongress der Konzerne verboten. Mit dem Auftauchen dieser Ampullen aus einem Sulzerlabor hatten wir also ein schönes Druckmittel in der Hand.

Das zweite Druckmittel spazierte von selber ins Haus. Und zwar in Form eines Diplomaten von Sulzer Technologies inkl. «Wachhund». Der Diplomat stellte uns eine inakzeptable Forderung. Unsere Freiheit gegen den Schattenclan. Er gewährte uns eine Bedenkzeit, die leider nicht konstruktiv verlief sondern in ein allgemeines Durcheinander ausartete. Die nächste Mel-



«Mein Verstand war wie ein Fremder, ein kaltherziger Fremder mit einer Knarre in der Hand»
(Sascha S. Ökoterrorist, Greenwar)

Wenn Delphine doch ein soooo grosses Gehirn haben, wie die von Greenwar immer erzählen, warum befreien sich diese Biester denn nicht selber aus den Netzen?! (Fischers Fritz, Fischereibehörde)

dung war, dass die Sulzer-Typen von den Lasombras gefangen genommen wurden. Tja, nun galt es, die verbleibende Zeit bis zum Angriff der Sulzer-Truppen sinnvoll zu nutzen. Wir von Greenwatch versuchten von unseren neu gewonnenen guten Beziehungen zu Wolf und Wiesel zu profitieren und planten mit diesen zusammen unsere Flucht.

Gleichzeitig versuchten wir ein Schattenclanmitglied im Auge zu behalten. Dieser wurde der Spionage verdächtigt da er sich Pläne vom ganzen Gebäude zeichnete. Diese «dienen der Entwicklung von Fluchtwegen» war seine Erklärung - was sich schlussendlich als richtig erwies.

Die anwesenden Hacker versuchten, ins Sulzer System zu kommen nachdem unsere Truppe eine externe Satellitenstation wieder flott gekriegt hatte - Tom Nitrox begleitete diesen Trupp mit einer Ampulle im Gepäck für den Fall dass das Gebäude gestürmt würde Für unseren genialen Fluchtplan fehlte uns leider noch ein Schlüssel, an den selbst unsere Langfinger-Freunde nicht herankamen.

Die Uhr tickte und 5 Min. vor Ablauf der Frist gab es eine letzte Versammlung. Die Stimmung war sehr angespannt. Was hätten wir im Falle eines Angriffes getan? Nun, ich für meinen Teil habe mit einem Fluchtversuch geliebäugelt - nicht dass ich feige bin, aber lebendig



geflüchtet erreicht man nun einmal mehr als tot..

Zur Stunde X: die grosse Erleichterung. Unseren Hackern war es gelungen, die NCH über die Vorfälle in Bremgarten zu unterrichten. Diese stellte fest, dass der Sulzerkonzern den Angriff in Eigenregie geplant hat und ihre Truppen da gar nicht hätten stationiert sein dürfen. Die NCH sagte uns ihre Unterstützung im Kampf gegen Sulzer zu!

Eine riesengrosse Erleichterung und Freude bei allen. Zumindest für den Moment.

Denn: wie es längerfristig weitergehen soll, ist immer noch nicht klar. Denn das Hauptproblem der Nomaden ist z. Z. dieses dumme Gesetz.

Essen und Geld erhalten sie von der Bevölkerung der besetzten Gebiete oder besorgen sie auf der Strasse. Gekleidet für die Wildnis tragen sie praktische, robuste und schützende Kleidung.

Auffällig ist ihre Gesichtsbemalung, welche an die ausgestorbenen nordamerikanischen Indianerstämme erinnert. Ihre Farbe ist eine stilisierte Eule, welche sie oft als Aufnäher tragen.

Grösse
ca 300 Mitglieder

Strukturen
Der Häuptling koordiniert das tägliche Leben. Bei wichtigen Entscheidungen tritt ein Ältestenrat zusammen. Eine 'Kriegerkaste' existiert und wird vom restlichen Clan unterstützt. Teile des Clans halten sich jeweils auch in verschiedenen Unterschlüpfen bei der Zivilbevölkerung auf.

Infrastruktur
Verschiedene Kleinfahrzeuge, wenn überhaupt. Oft zu Fuss in den Bergen unterwegs (Zelte u.ä.)
Connections
- Bevölkerung der besetzten Gebiete
- Zur Residencia im Milano-Locarno-Complex

Gerüchte
- Der Schattenclan kämpft mit verschiedenen Mitteln, um in sein

Soweit der aktuelle Stand der Ereignisse.

Für Greenwatch: Carla Sommerfeld

DER SCHATTENCLAN

Der Schattenclan stammt ursprünglich aus dem tiefen Graubündens aus den Bergelldörfern. Er fristet sein Dasein im Speergürtel zwischen der Schweiz und Italien. Da die Clanleute während des Krieges auf einen Schlag ihr ganzes Hab und Gut verloren haben und heimatlos wurden (siehe Geschichtsblatt), gilt ihr bedingungsloser Hass dem Erzfeind Fiat/Lonza, gegen welchen sie alle verfügbaren Mittel einzusetzen gewillt sind. Sie sind wahre UeberlebenskünstlerInnen.

Die Waffe buckelte in seinen Händen, während sie Rauch ausspuckte. Dann folgte der Kanll. Dann suchte sich die Kugel ein neues Zuhause.

Dosenbier mach schlaul!
(Klaus der Säufer, Stinker)

angestammtes Gebiet im Bergell zurückkehren zu können. Das Bergell liegt eigentlich in der Hand des Fiatkonzerns und ist heute zum grossen Teil biologisch Verseucht. Ihr Hass gilt in erster Linie Fiat/Lonza, ein einsamer Kampf auf Leben und Tod.

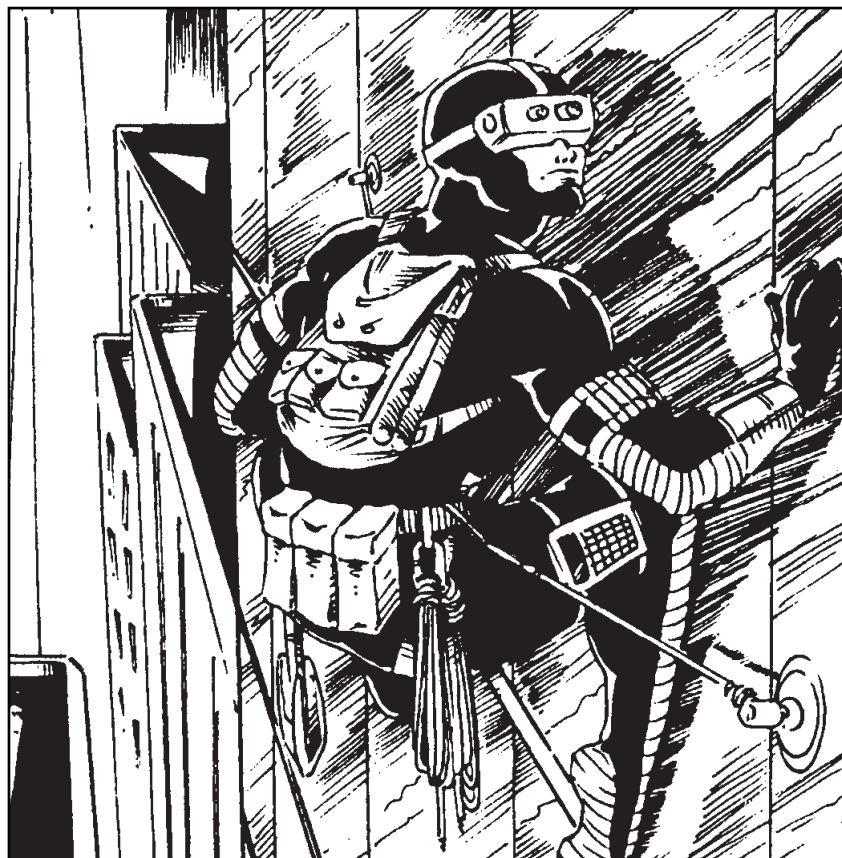
- Das vordringlichste Ziel des Schattenclans besteht darin, Verbündete im Kampf zu finden und sich neue Möglichkeiten zu eröffnen, um gegen Fiat vorgehen zu können (per Matrix, Presse etc. etc.).
- Die Mitglieder des Schattenclans gelten als stolz und zurückhaltend.
- Innerhalb des Clans gibt es verschiedene Fraktionen und deshalb auch eine Menge Geheimnisse

Wolf und Wiesel

Der kleinste unter den Clans, der von Megacity zu Megacity zieht, um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. W&W sind auf der einen Seite Strassenkünstler (-maler, -musikanten etc.), auf der anderen geschickte Kleinkriminelle, wie z.B. Taschendiebe. Eine sehr grosse Loyalität gegenüber Clanleuten und ein unkaputtbarer Freiheits- und Überlebenswille sind herausstechende Merkmale dieser Menschen. Diese brauchen sie auch, zumal sie oft mit etablierten Verbrecherringen (und KunstkritikerInnen) und den Autoritäten in Kon-

flikt geraten. Es gibt Konzerne und öffentliche Institutionen, die die W&W am liebsten aus der Welt geschafft haben möchten, weil sie nicht in ihr Bild einer 'sauberen' Stadt mit 'sauberen' Strassen passen. Somit erscheint es vernünftig, dass dieser Clan ohne Erkennungssymbole auskommt.

Grösse
ca. 50 - 100 Mitglieder



Strukturen
Grundsätzlich keine. Es ist jedoch so, dass die erfahrenen Mitglieder oft um Rat angegangen werden und auch Verhandlungen übernehmen. Mensch kann sie deshalb am ehesten als Führungspersonen ansehen.

Infrastruktur
Leerstehende Häuser. Transportmittel sind sehr unterschiedlich und

reichen von Trucks bis hin zu Motorrädern.

Connections

- Vereinzelte, befreundete Gangs
- Squats

Gerüchte

- Die Clanloyalität stehe immer an erster Stelle! An zweiter Stelle: Lass dich nicht erwischen!

Bisher im Spiel geklaut:

- Mobajaschi, Jana, Wilhelm v. Donauherz, Pipanoptikum

SULZERBRUT

Die Mitglieder von Sulzerbrut sind allesamt Opfer der Machenschaften dieses Konzerns (Sulzer Technologies) - Niederschlagung des Ghettoaufstandes von 2018, Aargauervorkommnisse, diverse Biounfälle - , und sind als 'Überlebende' auf's höchste gefährdet. Da unter ihnen viele Strahlenopfer leben, legen sie es in erster Linie darauf an, im verborgenen zu bleiben und über die Schritte diverser Konzerne informiert zu sein (Paranoia?). Deshalb besitzen sie ein hohes technologisches Niveau, verfügen über die modernsten Kommunikationsmittel und zählen einige der heissesten Matrixsurfer zu ihren Mitgliedern. Den bescheidenen Lebensunterhalt verdienen sie mit Informationshandel. Sie tragen oft Overalls, Atemmasken und Hand-

Game CAT

Das schwarze Angebot der Woche: SKULL SHIT ist ein echt heftiger Trip. ▶

Probiert es auf keinen Fall alleine aus, meine Kätzchen. Dieser Vurt bläst euch das Gehirn weg. Ihr werdet auf den Pfaden eures eigenen Verstandes ▶

schuhe um ihre Mutationen zu kaschieren. Ihre Farbe besteht aus dem Biohazardzeichen in welches ein blutiges ST eingeschrieben ist. In letzter Zeit kann man vermehrt SULZERBRUT-Leute mit langen Militärmäntel beobachten, die keinerlei Entstellungen aufweisen

Grösse
ca 450-550 Mitglieder

Strukturen
Die Sulzerbrut wird vom sogenannten Herr des Netzes 'regiert'. Dieser Titel hat jeweils das Mitglied mit dem höchsten (Technischen-) Bildungsgrad inne. Vier weitere verdiente Mitglieder fungieren als Berater. Seit einigen Monaten existiert ein fünftes Ratsmitglied.

Infrastruktur
Der Clan scheint über eine hohe Anzahl statischer Einrichtungen (besonders in Winterthur-Grosszürich) zu verfügen, die sich allesamt im Untergrund befinden (Kanalisation ect.). Tatsächlich reisen die SB-Leute von Unterschlupf zu Unterschlupf, gewöhnlich unterirdisch, seltener an der Oberfläche, mit Trucks und Vans, bei Nacht.

Connections
- Squaters
- Informanten aus versch. Kreisen
- Netrunner und ähnliche

Gerüchte
- Bei den mit Militärmänteln gekleideten Neulingen handelt es sich

um Ex-Militsgangern, die aus ZentralZürich vertrieben worden sind (Phönix-Securitas).

- Der Aktionsradius der Sulzerbrut beschränkt sich auf Angriff (meist technischer Art: Matrix, Strom etc.) gegen Sulzer und noch öfters auf Flucht vor Sulzerschergen und Bullen.
- Da der Clan sehr gross ist und viele von den SB-Mitgliedern erkrankt sind, ist der Clan sehr verletzlich, was dazu führte, dass das Wort SICHERHEIT beim Clan immer gross geschrieben wird (manche sagen, SB-Mitglieder seien alles Paranoiker, ein Ausspruch, der sicher Berechtigung hat).
- Vor einem Monat sind der SB Dokumente in die Hände gefallen,

welche darauf hindeuten, dass der Freistaat Zürich und die NCH ein gemeinsames NOMADENGESETZ ausarbeiten. Dies verheisst nicht gutes. Deshalb haben sie, zusammen mit der Lasombra das Clantreffen organisiert.

SULZERBRUTBERICHT

Das Geschehen aus der Sicht eines Sulzerbrut-Techies...

Tja, was soll ich Euch da gross erzählen? Als die grossen Gangleader zum Meeting pfeifen sind wir natürlich mal hin, d.h. vier Stück von unserem Clan, was halt noch übriggeblieben ist, nachdem unsere Brüder schon mal das Weite gesucht haben.



Die Sicherheitsvorkehrungen waren sehr strikt, da hat jemand wohl was aus dem Debakel der letzten Sitzung gelernt, aber warum ich dem armseligen Security-Fritze die Funktion meines Med-Packs am Bein erklären musste, auch wenn er mit 100 prozentiger Sicherheit nichts davon verstand, ist mir noch heute ein Rätsel... aber was solls.

Kurz nachdem die letzten geladenen «Gäste» eintrafen, wurde auch schon zum ersten Pow-Wow gerufen – die Organisatoren legten ihren Standpunkt klar und ein Guru von einem Clan, dessen Name mir partout nicht in den Sinn kommen will, fragte in der Runde um Wafenhilfe um einige seiner Brüder im Luzernischen zu befreien. Wir wollten ja mal nicht so sein und so ging einer meiner Brüder mit um denen mal den Tarif durchzugeben... Tjo, nach einigen bangen Stunden kam der ganze Haufen auch wieder einigermaßen heil zurück. Mittlerweile liefen auch einige andere Aktionen, von denen ich aber kaum was mitbekam (da ich die meiste Zeit mit anderen Techies am diskutieren war, pardon – Informationen suchte) – unter anderem hatten sie sich einen Security Hengst von Sulzer geschnappt, was mich persönlich natürlich ziemlich freute.

Unsere mitgebrachten Chemikalien, von denen keiner die leiseste Ahnung hatte, was es sein sollte

wandeln, und glaubt mir, das da drinnen ist ein Labyrinth! In der Mitte des Labyrinths lauert ein Ungeheuer, und es ist wütend! Nur die Auserwählten ▶

wissen, wie das Ungeheuer aussieht, denn nur die Auserwählten kommen soweit. Die Cat war natürlich dort und hat es überlebt, wie diese Kritik ▶

und die wir von jemandem hätten untersuchen lassen wollen, verursachten auch noch einigen Wirbel. Ich suchte kurzerhand im Net nach einer Testperson, was einigen anderen Clanführern etwas sauer aufsties, kann ich zwar nicht so ganz nachvollziehen.

Gegen morgen wurde es anscheinend doch noch ziemlich dicke, die Army soll unser Haus umstellt haben, wiederum löste sich aber die Sache binnen Stunden, ohne dass ich viel mitbekommen hätte... und dank einem mehr oder minder missglückten Hack-Versuch war dann sogar noch unsere Mission über den Jordan – zum Glück hat es ein Techie von einem anderen Clan dann doch geschafft. Soviel zum Geschehen, wie ich es mitbekam, allerherzlichst, Euer T.

LASOMBRA

Wenn Sulzerbrut der grösste Clan in der Schweiz ist, so ist Lasombra der Einflussreichste. Lasombra kann auf die lange Zigeunertradition der Sinti und Roma zurückblicken und sieht sich selbst als wahrer und einziger Erbe des Nomadentums. Da das Umherziehen in Europa eher noch schwerer geworden ist, hat sich dieser Clan zum Teil niedergelassen und kontrolliert heute unter anderem den Warenschmuggel zwischen dem Freistaat Zürich und der NCH. Die umherziehenden Teile des Clans betätigen sich oft

als Vermittler (zwischen Gangs oder Clans) und Hehler. Als Kleidung schätzen sie den Stil sizilianischer Grossbauern (siehe Mafiafilme, welche anfangs 20 Jh. spielen). In den unteren Rängen der Familie aber oft auch billige Nadelstreifen, Typ Zuhälter. Als Erkennungszeichen tragen einen Silberring am Mittelfinger.

Grösse
ca 350 Mitgliedern

Strukturen

Die Mitglieder der LASOMBRA sehen sich als Clan mit verschiedenen Zweigen (Familien). Das Oberhaupt des Clans ist der (oder die?) Leopard, welcher im Untergrund lebt. Nur die Dons & Donnas (Führer der einzelnen Familien) und seine Leibgarde, die schwarze Hand haben Zutritt zu seinem Ver-



steckt, von wo aus er die ganze Unternehmung steuert.

Die einzelnen Familien besitzen eine Grösse von 20 - 30 Mitgliedern und werden von einem Don und seinen Stellvertretern angeführt. Jede Familie besitzt eine andere Aufgabe wie z.B. Schmuggel an der Grenze Freistaat / NCH, bezahlte Überfall, Verhandlungsführungen, Interne Sicherheit etc.. Nur noch 6 der Familien leben ein Nomadenleben.

Infrastruktur

Eines der Hauptquartiere der Lasombra befindet sich in einer alten Fabrik in Bremgarten, wo auch Repräsentanten der einzelnen Familien anzutreffen sind. Daneben besitzen sie verschiedene Lagerhäuser im Freistaat, in der NCH und in Italien (dieser Grenzschmuggel ist sehr gefährlich, meistens Waf-

fenschmuggel) und natürlich das Versteck des Leoparden.

Erkennungszeichen

Der Leopard ???
Mitglieder der Schwarzen Hand
Armbinde mit der Schwarzen Hand

Connections

- Zu verschiedenen Gangs
- Zum Teil zu Politikern
- Gute Hehlerkontakte

Gerüchte

- Die Lasombras sind sehr daran interessiert mit den anderen Clans eine Gegenstrategie auszuarbeiten. Gleichzeitig soll den anderen Clans die Vorherrschaft der Lasombra, schliesslich die direkten Nachfahren der fahrenden Romas und Sintis, klar werden.

Bisher im Spiel aufgetaucht:

Schwarze Hand: Monsiniore Durutti, Calvo Merinque, Antonio Varese, Il Pastore, da Lupo
Sicherheit und Taskforce: Don Raffaello, Don Ricull, Caballero, Enrico Malatesta, Simon Gonzales, Prosciuto
Kultur und Aussenarbeit: Don Catani, Dinero, Juanito de la Plata
Externe Personenberatung: Don Silenti, Kellermann
Aussenhandel und Transport: Donna Cammer, Susanne, Nata, J.C., Spike, Emilio, Raquel
Technik: Don Tuttle, Juan, Amigo, Pedro

beweist, aber es ist ein Anblick, den ich meinen Kindern nicht wünschen würde (wenn ich welche hätte). Ausser es sind diese Mege-Gören, in ▶

dem Fall sage ich: stopft es ihnen in den Rachen. SKULL SHIT, alias Synapsen-Mord, Hirnfick, Tempelkotze, ES-Schlächter. Nennt es, wie ihr wollt; ▶

NCH & Freistaat Zürich

Angefangen hat alles mit dem Auftauchen dieser Gesetzestexte bei der Sulzerbrut, welche den Ältestenrat einberiefen (Nomaden I). Anderen behaupten zwar, die Lasombras hätten schon früher ihre Hände im Spiel gehabt (siehe Lasombra I). Vom der NCH Version ist nur die Generalstabsanweisung vorhanden (der Gesetzestext selbst befindet sich unter Verschluss und wird erst bei der ersten Verurteilung veröffentlicht (alte NCH-Taktik).

Auffällig ist, und das wurde schon am Nomaden I festgestellt, dass der Freistaat und die NCH, welche offiziell keinen Kontakt zueinander haben, fast gleichzeitig ähnliche Gesetze verabschieden. Über die genauen Ziele der beiden Staaten lässt sich noch nichts sagen, besonders da NCH die Übergriffe auf ihr Territorium im Nomaden II nicht akzeptiert hat.

Gesetzestexte

1. DOKUMENT Freistaat Zürich

restricted confidential
GESETZESTEXT

StGB FREISTAAT ZÜRICH

10 Teil Aufstandsbekämpfung
und Sicherheit Siebte
Abteilung Ausweis und
Wohnortpflicht

Verfahrensstand: Vernehmlassung



1. Abschnitt
Allgemeine Bestimmungen

A. Ausweis und Wohnortpflicht im Allgemeinen

1. Jede Person ist verpflichtet, innerhalb des Freistaates Zürich jederzeit einen gültigen Ausweis auf sich zu tragen.

Jede Person ist verpflichtet, solange sie sich im Freistaat Zürich aufhält, den Behörden Auskunft über den festen Wohnsitz zu erstatten.

B. Feststellung einer Übertretung

1. Zuständigkeit

2. Das Feststellen einer Übertretung erfolgt durch die örtlichen Sicherheitskräfte, sofern sie dazu

autorisiert sind, oder durch die polizeilichen Behörden (Anm.. z. Zt. Phönix-Securitas). Da es sich um ein Antragsdelikt handelt, liegt die Überprüfung der Tatbeständen auch bei den polizeilichen Behörden.

II. Verfahren

3. Das Verfahren zur Feststellung einer Übertretung wird durch das kantonale Prozessrecht geordnet, unter Vorbehalt folgender Vorschriften:

1. Der Tatbestand der Vernachlässigung der Ausweispflicht kann angefochten werden.

2. Wird ein wiederholter Tatbestand des fehlenden festen Wohnsitzes festgestellt und erfolgt dieser aus dem Umgang des Angeklagten mit kriminalistischen Vereinigungen, so muss der Terrorismusparagraph 317 angewendet werden.

2. DOKUMENT NEO CONFOERATIO HELVETICA

Vertraulich

Liebe KollegInnen vom Generalstab
Im Zusammenhang mit den Geheimverhandlungen (siehe letztes Schreiben), wird es Zeit, dass wir diese Zigeunerbrut mit Stumpf und Stiel ausrotten. Es ist allgemein bekannt, dass sie ihren Lebensunterhalt nicht auf ehrliche, schweizerische Art verdienen, sondern

eine Gefahr für die Öffentlichkeit darstellen.

Ich muss wohl kaum erwähnen, dass wichtige Verträge mit Sulzer Technologies und Fiat/Lonza davon abhängen.

Die folgende Gesetzeskizze soll etwa den Rahmen aufzeigen und ich bitte Sie, Oberst Lacroix, diese auszuarbeiten und unseren Kollegen vom Parlament in Olten vorzulegen.

***FILE _ GESETZESKIZZE.SWS-
DESTROYED BY UNAUTHORISED
READING ****

Obwohl nun diese beiden Dokumente bereits am ersten Nomadentreffen, wo übrigens Vertreter aller Clans, ausser Wolf und Wiesel, anwesend waren, bekannt waren, konnten sich die Anwesenden Clansvertreter nicht auf ein gemeinsames Massnahmenpaket einigen. Natürlich sind die ideologischen Unterschiede zwischen einzelnen Clans auch sehr gross. Nun gut, mensch darf von Glück sprechen, das Sulzerbrut-Hacker-Spezialisten folgende E-Mail von Roland Schmid, dem Bürgermeister des Freistaates, abgefangen haben. In seiner E-Mail an den Generalstaatsanwalt befand sich auch eine decodierte E-Mail der Lasombras an Wolf und Wiesel, welche die Resultate des Treffens an Wolf und Wiesel vermitteln sollte:

aber denkt immer an das oberste Gebot: Seid vorsichtig. Seid sehr, sehr vorsichtig. Nicht für schwache. P.S.: Besitz dieses Prachstücks kann euch ▶

2 Jahre einbringen. Da geht Euch eine ganze Menge Game Zeit flöten, also bleibt cool. Die Cat hat euch gewahrt.



Bürgermeisteramt Stadt Zürich

3. November 2041

Sehr geehrter Herr Generalstaatsanwalt

Heute Mittag wurde die Gesetzesrevision des Strafgesetzbuches 10 Teil 'Aufstandsbekämpfung und Sicherheit', Siebte Abteilung 'Ausweis und Wohnortspflicht' in Kraft gesetzt.

Darf ich Sie bitten, umgehend die nötigen Schritte einzuleiten, besonders da Herr Koller bei einem Attentat, welches wohl von Nomadenkreisen ausgegangen ist, fast sein Leben verloren hat.

Wir dürfen davon ausgehen, dass gegen das neue Gesetz bereits im Sinn des Terrorismusparagraphen 317 verstossen wird. Dies in erster Linie durch die Vereinigung zur Erhaltung der nomadischen Lebensweise, welche unseres Wissens folgende Vereinigungen angehören:

- Wolf und Wiesel
- Lasombra
- Caprezfamilie
- Schattenclan
- Sulzerbrut
- Greenwatch
- Hell Riders

Da diese Terroristischen Elemente scheinbar auch in der NCH aktiv sind, darf ich Sie bitten, für die Ermittlungen, mit entsprechender Diskretion, Kontakt nach Olten aufzunehmen.

Lang lebe der Freistaat

Gez. Roland Schmid, Bürgermeister

P.S. Beiliegend finden Sie Beweisstücke, welche im Rahmen der Voruntersuchungen unserer Sicherheitsabteilung in die Hände gefallen sind.

Fratelli e sorelle di Wolf e Wisel

Wie versprochen, berichten wir Euch vom Clantreffen, welches am 16.7.2041 stattgefunden hat. Was die Namen der Anwesenden betrifft so müssen wir davon ausgehen, dass es sich um Pseudonyme handelt, weshalb wir auf dies verzichteten, ausser es handle sich um szenenbekannte Übernamen.

Das Treffen fand in Zentral-Zürich in den Stillgelegten unterirdischen Anlagen der ehemaligen Universität statt. Für die Sicherheit sorgte die Sulzerbrut. Das Vertrauen, welches wir in sie legte, sollte sich als Fehler erweisen. Anwesend waren:

Sulzerbrut:

Dr. TB und Sulzer 1,
sowie zwei Sicherheitsleute

Caprezfamilie:

Caprez I, Oberhaupt der
Caprezianer

Hells Riders:

Captain Hook, Unterhändler

Greenwatch:

Poison Evy, Position unbekannt

Schattenclan:

General Angry, Unterführer

und von uns:

Don Raffaello und Mister Mordio
(Schwarze Hand)

Die getroffenen Sicherheitsmassnahmen der Sulzerbrut waren

ungenügend, schon kurz nach Eintreffen aller Geladenen, mussten wir, wegen dem Auftauchen einer Journalistin, das hochgeheime Meeting abbrechen. Ausserdem mussten wir feststellen, dass an einem der Transportfahrzeuge nicht unerhebliche Manipulationen vorgenommen worden waren.

Das Meeting wurde also am Ort B (alte Autobahnbrücke) fortgesetzt. Die den anderen Clan vorgelegten Dokumente (siehe Anhang) wurden mit Entsetzen aufgenommen und allen Clans ist nun klar, wie schlecht es um uns steht, und dass man gemeinsam Gegenaktionen treffen sollte.

Unsere Bestrebungen, die Clans unter unserer Führung zu vereinigen (wir sind die einzigen, welche eine entsprechende Infrastruktur besitzen), wurden von den anwesenden Clans nicht gutgeheissen, und ihre FührerInnen brachten im Gegenzug eigennützige Anliegen vor, wie z.B. der Schattenclan oder die Sulzerbrut welche Mittel zum Kampf gegen Fiat und Sulzer verlangten. Die Greenwatch scheint selbst über gute Infrastrukturen zu verfügen, auf jeden Fall beteiligte sich Poison Ivy nicht gross am Gespräch.

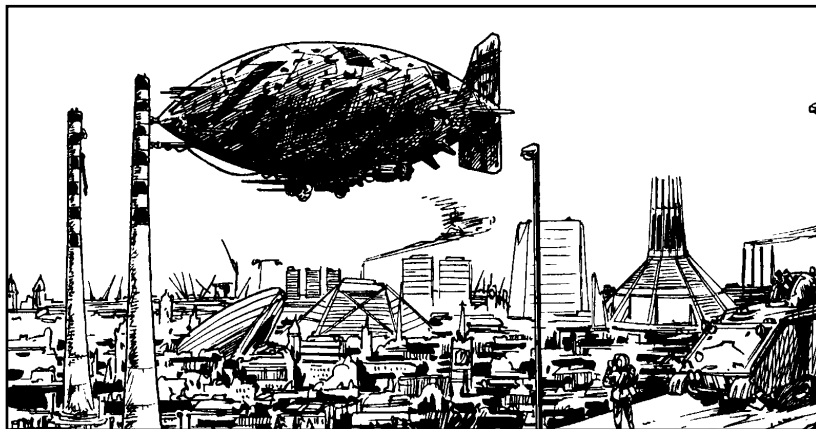
Zu einer weiteren Kriesensituation kam es, als erneut ein Team von Blick - TV-Reportern von den Sulzerbrut-



Dinge, für den CHIP-HEAD von heute: NET EFFECT

They can hide, but they can't run. Powered by carbon-dioxide canisters and 9-mm blanks, this gun launches a 5-by-5 meter net at 170 kilometers per hour.
US\$275

Stoned as a Zombie! Your Eyes are red. Head for the Dance Floor. You're as good as dead.
(Youth of Today)



Sicherheitskräften aufgegriffen wurde. Diese liessen sich nicht abwimmeln und drohten mit einem Alarmsignal an die Phönix. Die schnell gebildete Einheitshaltung der ClanführerInnen vermochte die Situation nicht zu entschärfen und als es dann noch zu clanspezifischen Interviews durch die Journalistinnen kam, bestand die Mehrheit (wir nicht!) darauf, diese im Plenum durchzuführen. Da die Journalistinnen anscheinend über Insiderinformationen verfügten, auf welche die Anwesenden partout nicht eingehen wollten, gab die vereinte Clanführung wohl ein schlechtes Bild ab (Presseartikel sind abzuwarten). Dies wurde noch verstärkt durch einige boshafte Zwischenrufe durch uns schlecht gesonnene Clanoberhäupter.

Die ReporterInnen verloren deshalb relativ schnell das Interesse am Gesagten, und wir konnten die Verhandlungen in Ruhe, wenn auch

unter Zeitdruck zu ende führen. Hier die Verhandlungsergebnisse: *Beschlossener Massnahmenkatalog für die nächste Zeit:*

- Einstellung aller kriminellen Machenschaften.
- Gründung der 'Vereinigung zur Erhaltung der nomadischen Lebensweise' und PR-Aktionen auf dem ganzen Freistaatgebiet und der NCH unter der Führung der Caprezianer.
- Bildung einer Politlobby (durch uns).
- Vorläufiger Gewaltverzicht von Schattenclan und Sulzerbrut.

Beschlossene Massnahmen, falls die Gesetze angenommen werden:

- KEINE (siehe Bestrebungen), die Clans sollen sich untereinander verständigen, oder einzeln vorbereiten.

Grüsse aus B.

Ein bewertungsgetränkter Kurzbericht von Arnold H. Bucher

SETTING

Es geht um die 7 Nomadenstämme:

- Lasombra (Mafia)
- Greenwatch (Ökologen)
- Hell Riders (Hells Angels)
- Wolf und Wiesel (Künstler, Gaukler und Taschendiebe)
- Schattenclan (Bergnomaden)
- Sulzerbrut (Genmutanten)
- Caprezfamilie (neue Naturreligiöse (Paganisten))

Bedrängt von Staatsseite und insbesondere von Konzerntruppen haben sie sich in einen Unterschlupf der Lasombra in Bremgarten geflüchtet und notgedrungen ein wenig zusammengetan.

STORY

In Luzern müssen die Überreste des Schattenclans aus den Händen der Fiat-Konzerntruppen befreit werden. Eine gute Aktion, glaube ich, bei der ich aber nicht dabei bin. In Bremgarten selbst spitzt sich die Lage zu, weil die ganze Gegend grossräumig von Konzerntruppen eingekreist wird. Die Glasfaserverbindungen von uns in die Aussenwelt werden gekappt. Vor allem aktiv auf der anderen Seite scheinen Konzerntruppen von Sulzer zu sein.

Ein Essenstransport für die Nomaden-Flüchtlinge in Bremgarten wird

von Sulzer aufgebracht, kann aber wieder zurückerobert werden. Zu dieser Aktion später noch mehr.

Die Lage spitzt sich zu, das Haus wird verbarrikadiert, pausenlos patrouillieren Nomadenwachen um das Haus, Fluchtausgänge werden gesucht, viel debattiert über das Vorgehen, aber wenig erreicht. Wer unterstützt wen, wer hat welche Ziele, wer tut sich zusammen?

Via Sulzerbrut kommt eine sehr heikle Information über Sulzer herein. Diese würde den Konzern blossstellen. Deshalb der verzweifelte



Letzte Worte eines Öko-Journalisten:
Die Feder ist stärker als das Schwert!

Man nehme: 1 Teil blauäugiger Fortschritts Glaube, 2 Teile blindes Vertrauen in die Wissenschaft, und mische es noch mit Desinteresse. (Vor Einnahme wird dringend gewarnt!)

Kampf um die Wiederherstellung einer Kommunikation mit der Aussenwelt. Versuche mit Satelliten werden vorerst gestört. Zwischen durch erscheint eine Delegation von Sulzer-Managern. Sie versuchen die Nomaden zur Aufgabe zu überreden und garantieren (...) einen fairen Prozess, wenn Sulzerbrut und Schattenclan (oder Lasombra???) von den anderen ausgeliefert werden. Dieser Spaltungsversuch klappt nicht, die Delegation wird stattdessen gefangenge-setzt.

Dann folgt eine Expedition zu einer stillgelegten Aussenstelle mit Satellitenanschluss, die glaube ich erfolgreich ist. Jedenfalls sind sie dann irgendwann am Hacken in der Sulzermatrix, und noch ein wenig später folgt ein Friedensangebot von Sulzer, d.h. die Truppen werden abgezogen.

ZUSÄTZLICHES

Das tönt alles etwas wirr und vage, was nicht unbedingt der Story zuzuschreiben ist, sondern meiner nicht so tiefen Involvierung in diese. Vom kleinen Wolf und Wiesel - Clan waren wir nämlich dauerbeschäftigt, im ganzen Trubel einerseits gute Stimmung zu verbreiten und andererseits die Panik auszunützen, der Reihe nach diverse E-Cash-Kontostände auf unsere Konten zu transferieren.

(Trick 17: Frau gibt sich unerfahren und lässt einen Herrn unter seiner

eigenen ID samt Passwort sich einloggen, um ihr die Möglichkeiten zu zeigen...)

Das Ganze fing an aufzufallen, als wir das Konto von Don Tuttle, einem der höchsten und reichsten Lasombra plünderten. Irgendwie ging dann plötzlich nicht mehr so viel, gewisse Konten waren nicht mehr zugänglich, unsere Kontostände schrumpften wieder, wir erhielten Drohungen per Email und direkt.

Ausführen wollte ich noch diese Aktion mit dem Essenstransport:

Ich spielte dort zwischenzeitlich eine Konzernwache, die den auf-gebrachten Lieferwagen bewachen musste, bis zum Abtransport durch die Transporttruppen von Sulzer.

Tja, es dauerte ewig, bis die Nomaden kamen. Sie mussten sich aber auch sehr mühsam im Wald anschleichen. Wir unterhielten uns erstaunlich gut trotz Kälte und waren ständig in der Rolle, obwohl uns der Video-Man rauszureissen versuchte, und machten dumme Konzernersprüche.

Wir merkten, dass es für die Nomaden nicht einfach wäre und stellten uns sukzessive immer dümm-er. "Diese Tiere im Gebüsch, die knacken ja wirklich die ganze Zeit, man könnte fast meinen, es schleiche jemand durch den Wald..."

Wir machten trotzdem immer wieder Patrouillengänge mit unseren Lampen, auch in der Hoffnung, wir

würden vielleicht einzeln oder zu zweit unterwegs dann leichter überwältigt werden können.

Dummerweise fielen uns umkehrerweise erst zwei aus der kleinen Nomadentruppe und dann noch einer kampflos in die Hände, wobei sie sich nicht gänzlich glaubwürdig als nächtliche Spaziergänger ausgaben.

Wir unternahmen daraufhin Diverses, um die Szene wieder in Fahrt zu bringen, denn es war nun wirklich nicht geplant, die Leute ins Sulzer-HQ zu transportieren (das im Spiel ja nicht existierte). Einer von uns fragte nach Feuer, beugte sich zu den mittlerweile ins Konzernfahrzeug verfrachteten Gefangenen hinunter und liess seine Waffe aus der Brusttasche hängen. Irgendwann "schafften" wir es dann, dass sie ihren Bewacher im Fahrzeug überwältigen und samt Fahrzeug verschwinden konnten, nicht ohne viele Schüsse und Geschrei unsererseits.

Tja, wie man doch manchmal die Dramaturgie herumbiegen muss. Ich glaube aber, es ist den Nomaden selber gar nicht allzu sehr aufgefallen.

Dann ging es plötzlich sehr schnell; aus dem Wald kamen überraschen-derweise noch zwei Nomaden, schnappten sich den einen und dann auch noch den anderen von uns, und ich blieb als letzter frei (der vierte war im Auto zwangsmit-geflüchtet). Ich versuchte heroisch,



meine Kameraden freizubekommen und die Situation doch noch für Sulzer zu entscheiden, wurde aber kaltblütig niedergestreckt. Das war schon sehr spannend.

Sonst, als Wolf und Wiesel, war es von meiner Rolle her nicht so actionbetont, sondern ich lief durchs ganze Gebäude, machte dumme Sprüche und versuchte da und dort etwas zu klauen.

LOCATION

Das KuZeB (Autonomes KulturZentrum) in Bremgarten. Eine alte Fabrik, sehr schön abgefahren, aber eigentlich zu gross für die 100 Teilnehmenden, so dass sich die Leute darin ein wenig verloren. Es gab zwei Bars, ein Cafe, eine Krankenstation für Verletzte, eine Bühne mit Live-Band und vorher/nachher DJ, ein Kino, etc. etc.

Neu: das Haugli-Gotchi: Es schreit dauernd, Rülpsst wüst rum, fährt viel zu schnell durch die Gegend und feiert gerne wilde Partys! (Nur echt von BANDAI)

Achtung: Auf der M1 kommen Ihnen Marx, Engels und Lenin entgegen. Bitte bleiben Sie äusserst Rechts und überholen Sie nicht. Wir melden uns wenn die Gefahr vorbei ist.

Band und DJ machten sehr gut Stimmung, auch wenn sie nicht so sehr beachtet werden konnten. Nicht so ganz ideal fand ich das Kino (SF-Filme), weil einige Leute bei anfliegender Schlappeheit sich einfach dorthin geflüchtet haben, statt zu versuchen, im Spiel irgendwas anzureissen, sich irgendwo einzuschleusen, mit Leuten zu agieren.

Toll war die Integration der Anwohner und KuZeB-Betreiber als Lasombra-Clan (im Gegensatz zu dem 1994 von mir veranstalteten Tikon-Spiel in der Wohngemeinschaft Helvetia, wo das irgendwie nicht geklappt hat).

TECHNIK

Besonders erwähnenswert scheint mir das interne Netzwerk mit einigen Terminals, das Peter Keel aufgebaut hat. Das war die sogenannte Nomad-Matrix, in die jeder eintauchen konnte. Formal gab es Emails, News, Chat, Hintergrundinfos, Kontostand und -überweisungen. Es war nicht alles gar so stabil und bedienerfreundlich, aber auf jeden Fall sehr stimmungsvoll.

Es gab noch eine zweite, grafisch aufgebaute Matrix für die Decker, an einem PC plus zweiter Steuerstation für ICE etc. Von dort aus drangen sie in die Sulzer-Matrix ein. Schien mir von aussen betrachtet auch recht stimmungsvoll. Viele Gänge und Labyrinth, Robocop als ICE...

(Und dann sagte Keel am Schluss, das sei gar nicht die eigentlich geplante geile Matrix gewesen, sondern nur ein Notbehelf, weil einer sie verlauert hat.)

INSGESAMT

Es versteht sich von selbst, dass an dem Spiel sehr viele Neulinge waren. Durch die Gruppenbildung war aber kaum einer verloren, und gleichzeitig gab es sehr viel Interaktion zwischen den einzelnen Clans. Einige Clans hatten auch ein Vorspiel gehabt ein, zwei Wochen vorher, so dass es nicht verwundert (aber trotzdem lobenswert), dass "unser" Chipheads-Hintergrund der Schweiz des 21. Jahrhunderts wirklich allgemein gut bekannt und verankert war.

Es gäbe noch viel zu schreiben, aber es reicht mir jetzt, sonst fallen mir noch die Finger ab. Das Spiel war zwar für mich nicht der durchgehende innere stimmungsmässige Knaller, aber äusserst denkwürdig und vom ganzen Ambiente her sehr gelungen, womit sich der Aufwand sicher gelohnt hat (sage ich als kleiner Teilzeit-Helfer).

Arnold Bucher

Hier, liebe Leser, das Herzstück dieses Zine.

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

Anlass:

	CHIPtxt Nr.
• Kult des Einhorns I (TDSS)	3
• Kult des Einhorns II (TDSS)	
• 04.02.1995 (2039) Kult des Einhorns III / CHIP I	1
• 01.03.1995 Gründung der CHIPHEADS	1
• 30.4.1995 (2039) Bühles Zug / CHIP II	
• 12.0 8.1995 (2039) Hunt of the blue Chip / CHIP III	2
• 06.–10.1995 Spielmesse St. Gallen	
• 14.10 1995 GV CHIPHEADS	
• 20.–22.10 1995 Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 11.11.1995 (2039) KONZERNER I	
• 01.12.1995 FILM•HEADS – Johnny Mnemonic	
• 10.02.1996 (2040) KONZERNER II	
• 15.02.1996 FILM•HEADS – Strange Days	
• 02.–03.03.1996 Dark Roleplaying Convention	
• 09.03.1996 GV CHIPHEADS	
• 26.–27.04.1996 GAMESDAYS im Dynamo – PFINGSTCON	
• 07.09.1996 (2040) Serum I	
• 28.09.1996 Ist Arkadien eine Kopfgeburt? – TDSS Testrunde	2
• 17.02.1997 FILM•HEADS – The Crow	2
• 02.03.1997 GV CHIPHEADS	3
• 22.–23.03.1997 Dark Roleplaying Convention II	3
• 05.–06.04.1997 Flash-Nacht Luzern	3
• 07.06.1997 (1921) Roaring Twenties	3
• 16.07.1997 (2041) Nomaden I	4
• 21.09.1997 GV CHIPHEADS	3
• 24.09.1997 FILM•HEADS – 5 Element	
• 23.–26.10.1997 Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 30.10.1997 (2041) Lasombra I	4
• 08.–09.11.1997 (2041) Nomaden II	4
• 19.12.97 CHIP•BAR	

Die beinahe letzten Worte eines Caprezianers an den Clan-Vertreter-Rat:
(Ich glaube, wir haben ein paar Verräter unter uns, gebt uns noch ein wenig Zeit sie zu finden...)

Neu, Dummheit ist doch heilbar! Kauft euch einfach den neuen CHIP • TXT! Klüger wird man davon zwar nicht, aber man sieht es nicht mehr so!

GANGS, KONS und andere REGIERUNGEN – Eine Übersicht

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

Gebilde *Hauptsitz* *CHIPtxt Nr.*

Regierungen und Konzerne

<i>FREISTAAT ZÜRICH</i>		
	<i>Zentral-Zürich (Stampfenbach)</i>	
Internationale Kreditanstalt	Zentral-Zürich (Paradeplatz)	3
Societe bancaire europeen	Zentral-Zürich (Paradeplatz)	
Banc of America (Europa)	Winterthur-Zürich	
Euro-Live	Zentral-Zürich (Altstadt)	
Ashton-Tessier (Filiale)	Zentral-Zürich (Dolder)	
Springer-Ringier	Zentral-Zürich (Uetliberg)	
Infocomp	Zentral-Zürich (Zürichberg)	3
IBM	Zentral-Zürich (Altstetten)	2
Phönix-Securitas	Zentral-Zürich	
Bührlé	Zentral-Zürich (Höngerberg)	2
ABB	Zentral-Zürich (Oerlikon)	
Petrochem-Augst	Zentral-Zürich (Oerlikon)	3
Sulzer-Technologies	Winterthur-Zürich	2
Mica 300-Nestea	Uster-Zürich	3
Ambu-Kliniken	Zürich	

NEO CONFEDERATIO HELVETICA Olten

Regierungsorganisationen:		
• Einheit: «Adler»	Kaserne Olten/Luzern	4
• «Gebirgsfalken»	Gotthard	4
• Corps Diplomatique	Olten/Genf	4
Nogura-Ciba	Basel	2
Ambu-Kliniken	Zug	

ALEANZA NORD *Venedig*

Partia Fasci:		
• Combateyto Padania	Turin-Locarno	
• National Liberation TV	Venedig	

Fiat
Brigadi Cyberi

Turin-Locarno
Div. Kasernen / Gotthard

VATIKANSTAAT-ITALIA Grossrom

Banca Vaticani Grossrom

Italian/North Africa Service Company Grossrom

Punish-Television Grossrom

GANGS aus Zentral-Zureich

Masken	
Die Oekos	2
Ravens	2
Stinker	2
Vamps	3
Yukkos	3
Sturmtruppen Jehovas	3
Millits	2
Railers	3

NOMADEN-CLANS Freistaat Zürich / NCH

Lasombra	4
Sulzerbrut	4
Wolf & Wiesel	4
Caprez Familie	4
Schattenclan	4
Greenwatch	4
Hell Riders	4

Anderes:

Kirche der letzten Tage	Zürich
Kult des Einhorn «Ritter»	Zürich

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

Super-Feuerwerk am diesjährigen Gross-Züricher Seenachtstfest.
Organisiert und durchgeführt von General Sturm NCH.

«I am chaos. I am the substance from which your artists and scientists build rhythms. ▶

Konzerne, Staaten und andere Organisationen

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

STANDARTTEXT 234-1a

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

STANDARTTEXT 234-1b

Neu ist aber, dass wir aus gegebenem Anlass (Nomanden II) über den Gegenspieler des Freistaates, der NEO CONFEDERATIO HELVETICA berichten.

NEO CONFEDERATIO HELVETICA



Hauptstadt: Olten

Bevölkerung: 20 Millionen

Bruttosozialprodukt: Unterliegt der Geheimhaltung, Experten gehen aber von ca. 450 Mia Ecu/EURO aus.

Geschichte :

2006 Der wirtschaftlich erzwungen Beitritt der Schweiz zur EU kann weder die Verarmung grosser Bevölkerungsschichten aufhalten, noch die wirtschaftliche Rückständigkeit der Industrie (Ausnahme sind einige Grosskonzerne) ausmerzen. Einzig Zürich als Geldwaschmetropole und Genf als interkonzerner Tagungsort vermögen sich auch weiterhin ihren Standart zu halten. Stadtfucht und daraus folgende Verstumung stellen für die nächsten 10 Jahre die grössten 'Probleme' der Regierungen und Verwaltungen dar. Wobei natürlich die totale Liberalisierung bzw. Privatisierung der öffentlichen Einrichtung wie Polizei, Gesundheitssystem, Post, Metro etc. auch keinen sozialen Ausgleich schafft. Mega-complexe entstehen in Zürich-Winterthur, Lausanne-Genf, Como-Bellinzona.

Die Bundesregierung in Bern verliert an Einfluss, sowohl wirtschaftlich wie auch politisch, da die viel gerühmte Schweizer Konsenz-Politik in den wirtschaftlichen Krisen-jahren stark an Bedeutung verliert (es kommt sogar zu Konzernkriegen und Niederschlagung von Ghettoaufständen durch Konzerne) und Populisten oder Separatistische Organisationen wie die Neue Zürcher Front an Einfluss gewinnen.

Der wachsende Einfluss der Konzerne spiegelt sich auch im Fiatskandal wieder, welcher weitreichende Folgen für die Schweiz haben wird.

2016 Der Fiatskandal / Konzerne übernehmen Hoheitsrechte Der Fiatkonzern (Stamm-sitz Turin / Norditalien) beansprucht weite Teile des Tessins als Frei-Handelszone. Er begründet die Forderungen damit, dass bereits 61% der Grundstücke auf dem beanspruchten Territorium in den Händen Fiat liege. Die Schweizer Regierung lehnt ab. Teile der Bevölkerung des Como-Bellizona-Complexes, welcher Grenzüberschreitend entstanden ist, sprechen sich für einen Beitritt zu Norditalien aus. Die faschistische Allianz Nord gewinnt an Zulauf.

Februar 2018 Im Ständerat, dem nun wichtigstem Organ des Bundes kommt es zum Eclat. Wirtschaftlich starke Kantone wie Zürich und Genf fühlen sich durch die schwachen Kantone und ihrer neokonservativen Abgeordneten bevormundet. Die Versammlung geht im Tumult unter.

März 2018 Unabhängigkeitserklärung des FREISTAATES ZÜRICH Unabhängigkeitserklärung der JURAFÖEDERATION (wo zwei Jahre zuvor die Anarchosyndikalistische Union an die Macht gekommen war).

Mai 2018 Nach unfruchtbaren Verhandlungen ruft die Regierung in Bern unter der Führung der Christlichen Patrioten (ehemals CVP) und der Liberalen Sammelbewegung aber auch mit Zustimmung der Sozialliberalen Partei (ehemalige Sozialdemokraten, auch NEW-SP genannt) eine Teilmobilisierung aus.

Juli 2018 Erste Zusammenstösse zwischen Bundestruppen und Separatistischen Verbänden. Schlacht um Delemont, welche in der Zerstörung dieser Stadt endet. Kämpfe und Zwangsevakuationen führen zu grossen Verlusten in der Zivilbevölkerung. Die UNO versucht per Resolutionen zu intervenieren. Bern verbietet sich aber eine Einmischung in innerstaatliche Angelegenheiten.

August 2018 Die norditalienische Regierung (ALEANZA NORD) will 'vermitteln' und besetzt das Tessin, Teile des Wallis und Teile Graubündens aus 'Sicherheitsgründen'. Bern verurteilt den Überfall auf's schärfste und ruft die Generalmobilisierung aus. Die Belagerung Zürichs wird ausgesetzt und die Truppen in die Innerschweiz abgezogen. Um patriotisches Kräfte heranzuziehen beschwört mensch die neue Einheit der Kantone und der Begriff NEO CONFEDERATIO HELVETICA wird nun auch offiziell verwendet Die Allianz Nord betrachtet dies als Kriegserklärung und lässt ihre Truppen vorrücken. Italienische Fallschirmjäger und Gardeeinheiten von Fiat stossen bis Luzern vor. Erst dort können sie von Schweizer Guerilleras und Bataillone der NCH gestoppt werden. Die Kämpfe dauern den ganzen Herbst (und Hin-

terlassen eine Zentralschweiz in Trümmer), bis sich die Lage für die Allianz wegen dem Schulterschluss der Kantone, den hohen Kosten und dem aufkeimenden Widerstand innerhalb der EU verschlechtern. Sie ziehen sich bis zum Gotthard zurück und verhandeln mit dem Schweizer Militär eine grosse militärische Sperrzone aus, wobei ein Teil von den NCH und der andere Teil von Fiat bz. der Brigadi-Cyberi kontrolliert wird.

Ab 2019 Wirtschaftlich am Boden und auch militärisch angeschlagen führt der Restaurationsrat (ehemals Militärät) in Olten die Regierungsgeschäfte. Das Kriegsrecht wird gelockert und einen wirtschaftlichen Wiederaufbau angestrebt. Der Rat setzt sich hauptsächlich aus Veteranen des Bürgerkrieges zusammen, sowie Exponenten aus Wirtschaft und Kirche.

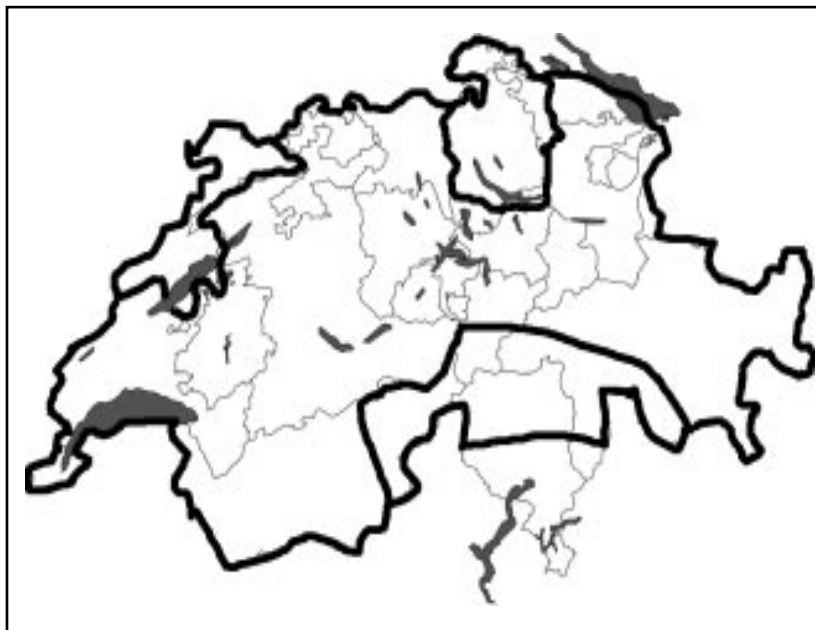
ab 2019 Neuzeitliche Beziehungen zu Norditalien und zum Freistaat Zürich. Die Beziehungen zur Norditalien gestalten sich weiterhin schlecht, d.h. an der Grenze (Sperrgebiet) findet weder Personen noch Warenaustausch statt. Ein wenig anders sieht die Beziehung zum Freistaat aus, wo zwar auch alle diplomatische Kontakte abgebrochen wurden (die NCH betrachtet den Freistaat noch immer als eigenes Staatsgebiet), aber ein reger Waren und Güterverkehr herrscht (allerdings sehr genaue Zollkontrollen).



I am the spirit with which your children and clowns laugh in happy anarchy. ▶

I am chaos. I am alive, and tell you that you are free»
Eris, Goddess Of Chaos, Discord & Confusion

Geographie Schweiz



NCH umfasst folgende Kantone

Solothurn, Basel, Bern, Genf, Freiburg, Glarus, Zug, Appenzell, St. Gallen, Graubünden, Thurgaus, Waadt, Wallis, Uri, Schwyz, Oberwalden, Nidwalden, Luzern (Flüchtlingskanton), Aargau (weite Teile Verseucht), St. Gallen (gilt als Zürich-Loyal)

Sperrgebiete:

Teile von Uri, Wallis, Bündlerland, Tessin

Freistaat Zürich:

Zürich, Schaffhausen und teile des Thurgaus

Freie Jurafoederation:

Jura, Biel, Neuenburg

Allianza Nord:

Tessin

Einige wichtige Institutionen:

CORPS DIPLOMATIQUE



Hauptsitz

Genf

Aufgabenbereich

Corps Diplomatique ist direkt dem Restaurationsrat unterstellt und regelt alle aussenpolitischen Angelegenheiten. Der Bezirk Downtown-Geneva, wo noch immer die Gebäude der UNO und wichtigerer Organisationen stehen, untersteht einzig und

allein dem Corps, welcher hier auch eigene Wachmannschaften unterhält. Hier befindet sich auch das Hauptquartier des Corps.

Geschichte

Der Corps kam zum letzten mal ins Scheinwerferlicht im Zusammenhang mit dem IBM-Skandal, wo einige Konzerne mit Hilfe des Corps versuchten, im Freistaat Zürich das Gesetz selbst in die Hand zu nehmen und gegen die Gangs und später gegen die Regierung vorzugehen.

Kommentare

(der corps dr ngt schon lange auf eine wiedervereinigung mit dem reichem freistaat und wrde alles unternehmen, um das zu erreichen. im augenblick sollen sogar wieder direkte, geheime verhandlungen mit roland schmid stattfinden. eines ist klar, unsere autonmie werden wir nie aufgeben!)
(HAL)

Bisher im Spiel aufgetaucht

- Martin Dupont MH

ADLER-REGIMENT



Hauptsitz

Olten

Aufgabenbereich

In einem militärisch organisierten Staat wie der NCH ist es nicht ver-

wunderlich, dass auch geheimdienstliche Aktivitäten über das Militär organisiert sind. Das Adler-Regiment untersteht direkt dem Restaurationsrat, welcher ein Ratsmitglied als DirektorIn bestimmt. Im Augenblick dürfte noch immer General Heinz Schild (die Gotthardfaust) diesen Posten bekleiden. Soviel ist bekannt: Das 'Regiment' ist in verschiedene Abteilungen unterteilt wie Informationsbeschaffung, Bewachungsaufträge und der blauen Garde. Die Adler verfügen innerhalb der NCH über weitgehende Vollmachten was militärische und polizeiliche Aktivitäten betrifft.

Geschichte

Die Adlereinheit wurde noch vor der Mobilisierung im Mai 2018 als Sonderkommando unter Major Weisshaupt vereidigt und übernahm die Aufgabe, das Hinterland von feindlichen Objekten, zu säubern. Im Juli 2018 gelingt es Weisshaupt dank groben Fahrlässigkeit nicht, die Landesdelegierten der ASU zu verhaften und muss zurücktreten. In den nachfolgenden Wirren des Bürgerkrieges muss auch dieses Regiment an die Front in der Innerschweiz, wo es unter Hauptmann Heinz Schild eine Schlüsselrolle bei der Rückeroberung des Gotthards innehat. Nach dem Waffenstillstand wird Schild Mitglied des Restaurationsrates und betraut das Regiment wieder mit seinen ursprünglichen Aufgaben.

Pressemitteilung der Sulzer-Technologie: «An alle Nomaden-Clans, lassen wir doch die ewigen Feindseligkeiten! Meldet Euch einfach bei unserem Werkschutz! Es wir sich sicher eine Lösung finden. . . .»

Neu, das Krankenkasse Sparpaket von EURORENT: Der kleine Hausdoktor! Operationen, Amputationen, Transplantationen kostengünstig in der eigenen vier Wänden durchführen! (Werbung im TRID)

Kommentare

(dass ich nicht lache, die blaue garde, im volksmund auch schilds securitate (SS) genannt ist f r die r umung des aargaus und f r die regelm ssigen terroranschl ge auf dem gebiet der jurafoederation verantwortlich. im 20 jh. gab es schon mal so ein Typ wie schild, namens pinochet, das ist nicht der mit der lange nase)
(Der Matter)

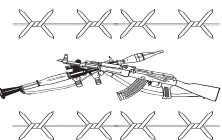
(Die Hauptaufgabe dieses Hau-fens besteht sowieso darin, in anderen L ndern Industriespio-nage zu betreiben, um den tech-nologischen R ckstand wettzu-machen)
(Gusti, Hacking-Eagle)

(dann kann ich ja nur hoffen, dass sie denn einen oder andern von euch cowboyn, ihr verdammten crap-outputer. ohne die adler wrde die nch im schmutz versinken)
(Kreuz, NFZ)

Bisher im Spiel aufgetaucht

- Gen. Heinz Schild (die Gotthard-faust) SW
- Lt. Fontainbleu (Blaue Garde) RH
- Lt. Tschaut (Blaue Garde) NS
- Lt. Kumpera (Blaue Garde) LA

GEBIRGSFALKEN



Hauptsitz
Andermatt?

Aufgabenbereich

Die Gebirgsfalken sind keine offizi-elle Regierungsstelle. Es handelt sich hier um einen Freicorps, wel-ches versucht, die 'Schmach' der 'Besetzung' des Tessins rückgängig zu machen.

Die Gebirgsfalken sind Patrioten, welche sich nach dem Waffenstill-stand nicht aus dem Sperrgebiet zurückgezogen haben, sonder in einem unendlichen low-intensity-guerilla-war versuchen, den Ein-richtungen der Allianz Nord (wobei es natürlich meistens Zivili-sten trifft), schaden zuzufügen. Politisch unterscheiden sie sich nicht gross von ihren faschistischen Gegenspieler der Brigadi Cyberi. Dennoch gelten den Gebirgsfalken die Sympathien des Restaurations-rates, welcher diese Leute sehr wahrscheinlich mit grossen finanzia-ellen Mitteln unterstützt.

Kommentare

(Achtung, achtung, ihre Anwerber sind berall zu tref-fen und bieten vor allem Ganger einen regelm ssigen Lohn und grosse Drogenrationen an, um sie dann am Gotthard zu verheizen keiner von meinen KumpaInnen die sich gemeldet haben sind noch eingest p-selt.)
(BLACK, Ravens)

GAME • HEAD (WINDOWS 95)

BLADE RUNNER

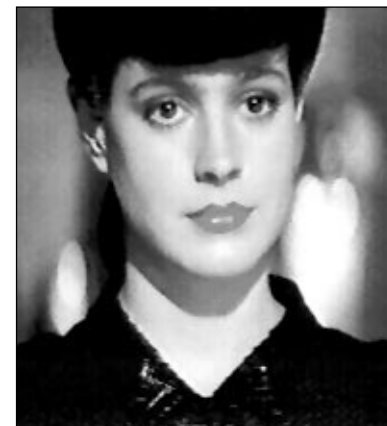
Endlich! Unsere Gebete wurden erhört! Westwood hat es nicht nur geschafft, einen der kultigsten Cyberpunk-Filme überhaupt zu einem Computerspiel umzusetzen, nein, das Resultat ist auch noch umwerfend! Die dichte Atmosphä-re wurde perfekt ins Spiel herüber gerettet, alles scheint zu stimmen. Und jetzt kommt das aaaaber – wer nun erwartet als Deckard mit Trenchcoat und Superwumme wie im Film durch die Strassen zu jagen, den muss ich leider enttäuschen... ihr schlüpft nämlich in die Rolle des Ray McCoy... aber sonst ist alles da, Mantel, Kanone und der Drei-Tage-Bart.

Ja, aber was macht Ray denn über-haupt? Dasselbe wie Deckard alias Harrison Ford im Film, er jagt als Polizist Replikanten. Da aber momentan etwas Replikanten-Man-gel herrscht, wird McCoy beauf-tragt, ein Massaker in einer Tier-handlung zu untersuchen. Und von hier nimmt die Story ihren Lauf; einen bestimmten gibt es nicht, denn jedes Mal, wenn ein neues Spiel gestartet wird, ist es irgend-wie anders, ein neuer Handlungs-strang erscheint und andere fallen weg. Es gibt kein gemeinsames Ende, nur eins: EINIGE nicht-Men-schen werden das Ende nicht erle-ben...

Systemanforderungen: The best you can get! Hier ist Leistung gefragt, Pentium mit möglichst

hohen MHz Werten, Windows 95 ist Pflicht, möglichst viel RAM (wegen den GG (geilen Grafiken)), Soundkarte MUSS SEIN! Und ein fixes CD-Laufwerk ist auch von Vor-teil... langes Warten auf die nächste Animation führt nur zum Frust – und den wollen wir bei so einem geilen Spiel doch nicht, oder?

Stay tuned for more!



Kein Geld? Keinen Jop? Keine Ahnung wie es weitergehen soll? Wir helfen aus bei Finanziellen Engpässen! Call 544-LASOMBRA! Schnell und Diskret.

Es geht wie aufwärts mit unserem Land. Wir schätzen, dass wir in 5 bis 10 Jahren das Militärrecht wieder durch eine direkte Demokratie ersetzen können (Martin Dupont, Corps Diplomatique NCH)



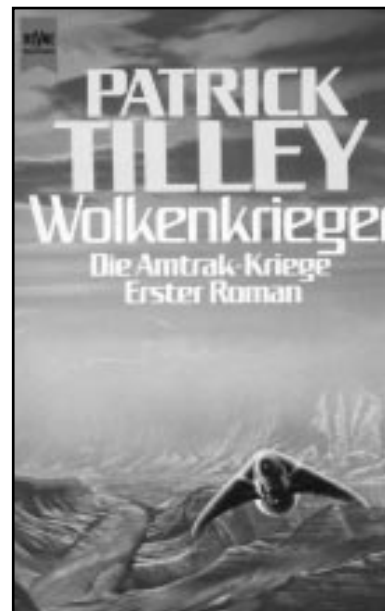
Gordons Berufung

Voilà, die Menschheit hat es wiedermal geschafft und hat die Erde dank Nuklearwaffen in den atomaren Winter geschickt. Kurz darauf folgten noch 2, 3 Seuchen wie Super-Mumps etc. Kurz und gut, alle sind ziemlich am Arsch, Staaten gibt's nicht mehr und auch keine Harald Schmit Show ist zu sehen. Gordon, die Hauptfigur, lebt mehr recht als schlecht in dieser Welt als Wanderschauspieler. Eines Tages findet er im Wald die Leiche eines Postboten aus den 90er. Weil ihm so Schweinekalt ist klagt er dessen Uniform und das Schicksal nimmt seine Wende. Er stellt fest, dass überall wo er hin kommt, seine Uniform als Garant für Ordnung, Nachbarschaftlicher Nächstenliebe und Sicherheit, so wie es vor dem grossen Knall war galt. Gordon

verstrickt sich auch immer mehr in die Lüge von den «wiederauferstandenen Vereinigten Staaten von Amerika». Alle Leute glauben ihm und beginnen Postnetze aufzubauen. Dummerweise passt dies einer Gruppe aus Ex-Soldaten und Waffen-Freaks, die in den Wäldern einen Feudalstaat aufbauen wollen gar nicht. Es entbrennt ein Krieg zwischen den Parteien, dessen Ausgang nicht klar absehbar ist. Das Buch ist spannend geschrieben und man kann ein lächeln ab und zu nicht verkneifen (z.B. «Ich vertrete die Post der neuen Vereinigten Staaten von Amerika! Nehmt die Waffen runter und ergebt euch!»). Demnächst wird dieses Buch auch noch verfilmt. Leider mit Kevin Costner in der Hauptrolle, aber einen CHIP•HEADS Kinobesuch dürfte es trotzdem wert sein.

Träume vom Kanal

Wieder mal ein Buch, aus dem mensch mehr hätte machen können. Es beginnt eigentlich ganz brauchbar in Südamerika. Eine Japanische Cellistin, die panische Angst vor dem Fliegen hat, bucht zusammen mit ihrem Freund eine Passage auf einem Frachter nach Europa. Ausser ihnen ist ebenfalls noch eine illustre Schar anderer Gäste vertreten. Leider versuchen die Amis, just in diesem Moment, den Panamakanal ein für alle mal unter das Sternenbanner zu kriegen. Es gibt Krieg. Nach wochenlangem Warten läuft das Schiff endlich aus Richtung Kanal. Während dieser Fahrt bekommt der Leser einen guten Einblick in das Leben der Hauptperson, das unterhaltsam und zügig zu lesen ist. Dummerweise greifen dann ein paar Guerrillas unter der Führung eines CIA-Agenten das Frachtschiff an. Ab dann verliert die



Geschichte jeden vernünftigen Bezug zur Realität. Es endet, dass die Cellistin sämtliche Terroristen platt macht. Dabei benutzt sie unter anderem einen Raketenwerfer, ein schweren Maschinengewehr, ein paar Handgranate und ein Sturmgewehr. Zu guter letzt fackelt Sie die drei Frachtschiffe ab und entkommt auch noch.

Fazit: Wenn das Buch die Qualität der ersten paar Seiten hätte halten können, wäre ein ganz brauchbarer Roman daraus geworden.

Wolkenkrieger (1. Band der Amtrak-Kriege)

Stellt euch vor: Die Bomben sind gefallen, die Erde ist verseucht und die überlebenden Menschen haben sich in den ehemaligen Bunkeranlagen der USA versteckt. Also ein wunderbares Szenario, das einer Paranoia-Kampagne entsprungen sein könnte. Aber dem ist nicht so. Diese 4-Bändige Romanreihe ist gut zu lesen und spannend. Es dreht sich dabei um die Geschichte von Steve, einem Piloten der Föderation, der auf einer Strafexpedition gegen die an der Oberfläche lebenden Mutanten abgeschossen und von ihnen aufgenommen wird. Dabei lernt er, dass die «oberste Familie», die im Bunkerkomplex den Ton angibt bewusst falsche Informationen streut. Bei seiner Odyssee im Sektor draussen lernt er auch, dass die Föderation nicht alleine auf der Erde ist, sondern dass es noch andere intelligente Spezies gibt. Besonders interessant wird es dann, als er von einer Prophezeiung erfährt, vor der die «oberste Familie» eine panische Angst hat und dies mit guten Grund...

Hey Kids, kommt doch wieder mal in den Züri-Zoo! Lustige Tierbabys aus Tschernobyl, Sevezo und den ehemaligen Kanton Aargau warten nur auf Euch!

Letzter Scherz eines Wolf und Wiesel Mitglied bei einem Hell Rider Treffen:
 «Hopala (Krach, Schepper, Rumm) waren das Eure Motorräder?»

DÄNISCHER ABSCHAUM!

FILMHEAD kehrt zurück aus dem Reich des Bösen!

FILMHEAD musste an dieser Stelle schon verschiedentlich auf die Genialität des zur Zeit wohl wildesten Europäischen Celluloidregisseurs hinweisen, doch wenn und weil ihr lieben LeserInnen uns nicht glauben wollt, kommt hier nun der ultimate Schmetterbericht über das absurd-komische Filmuniversum des Dänen LARS VON TRIER.

Als sich Klein-Lars als Zwölfjähriger weigerte, fortan die Schule zu besuchen und nur noch seinem Hobby, dem Super 8-Filmen zu fröhnen, da lenkten seine klotzreichen Eltern sofort gedanken- und bedenkenlos ein. Vielleicht wussten sie auch um das Talent und das wahrhaft kranke Hirn ihres Sprösslings und dachten sich: „Besser er bannt seine Phantasien auf Filmstreifen, als dass er sie später mal in wahrhaftiger Lebendigkeit auf die Welt loslässt...“. So brachte sich Lars Trier das Filmhandwerk vorwiegend selber bei und legte sich, kaum 20 Lenze jung, auch schon ein selbsternanntes „von“ zwischen seine Namen. Um allen zu zeigen, wie gut er wirklich war, besuchte er die dänische Filmschule in Kopenhagen und räumte Jahr für Jahr reihenweise Preise an in- und ausländischen Filmschulwettbewerben ab. Lars von Trier war dann bis zu seinem 35. Lebensjahr von drei Themen obsessiv vereinnahmt und besessen: Deutschland, Krieg und Hypnose. Praktisch alle seine Filme weben verschiedenste Aspekte dieser „Reizwörter“ zu abgründigen Horrorfahrten ins innerste Dunkel der menschlichen Existenz. Sein Filmschulabschlussfilm „BILDER EINER BEFREIUNG“ zeichnet das düstere Portrait eines deutschen Wehrmachtssoldaten, der sich während der deutschen Besetzung



Dänemarks im 2. Weltkrieg in eine junge dänische Widerstandskämpferin verliebt. In alptraumartigen, langsamen Bildern werden drei Stationen seines Leidensweges aufgezeigt: Die resignierte Warterei in einem deutschen Bunker gegen Kriegsende, der Morgen nach der letzten Nacht bei seiner Geliebten und schliesslich (als glorioser Abschluss) gewährt uns Trier Einblick in damalige Foltermethoden, als der Deutsche Soldat von seiner Freundin verraten wird und in einem Waldstück von dänischen Widerstandskämpfern gefoltert und hingerichtet.

Nach Dutzenden von Video- und Werbeclips konnte Trier 1984 seinen ersten Langspielfilm „THE ELEMENT OF CRIME“

realisieren. Die ZuschauerInnen reisen mit dem hypnotisierten Ex-Polizeikommissar Fischer zurück in seine „Zeit in Deutschland“. Eine apokalyptische Vision von einem nach mehreren Weltkriegen und Klimakatastrophen völlig zerstörten Deutschland tut sich vor unseren und hinter Fischers Augen auf. Eine ordnungs- und wertelose Gesellschaft, irgendwo in einem Grossstadtmoloch, wo Kommissare zu Mördern und kleine Mädchen zu Prostituierten verkommen...



Herzliebstes Werk aus Lars von Triers Schöpfungen ist FILMHEAD aber die ab 1994 gedrehte Krankenhaus-Fernsehserie „THE KINGDOM“ (Deutsch: „Geister“). Die kranken Einfälle werden hier gepaart mit einer unerträglichen Prise britischem Humor: Im grössten Krankenhaus von Kopenhagen (dem „Königreich“) deckt eine durchgeknallte Simulantin und Spiritistin einen jahrzehntelang zurückliegenden Ritualmord auf. Ein psychopathischer Schwedischer Arzt will von ihm verschuldete „Ärztfehler“ (welche leider u.a. auch zur vollendsen Verblödung eines niedlichen 7-jährigen Mädchens führten) vertu-

Mit den Filmen „EPIDEMIC“ (1987) und „EUROPA“ (1991) vollendete Trier seine Deutschland-Trilogie. Er reihte gleich noch zwei Untergangsszenarios für Mitteleuropa und Umgebung auf, im ersteren rafft ein mysteriöser Virus die Menschheit dahin, im zweiten fokussiert Trier auf Deutschland im Jahre 1946: Nach Kriegsende zwar, doch in den unendlichen Wirren von Lügen, Verleumdung und Wiederaufbau. Die Frage ist: Wer wird wie die Verantwortung für Geschehenes abstreiten können?

schen; dies obwohl er sich inmitten all dieses „dänischen Abschaums“ gar nicht mal so wohl fühlt. Medizinstudenten erlauben sich morbide Spässe mit abgetrennten Köpfen von Leichen, während sie nebenbei noch alteingesessene Pflegeschwestern schwängern. Doch das Schlimmste ist: Im „Königreich“ spukts ganz gewaltig: Jede Nacht kommen Krankenwagen ohne Fahrer oder Patienten vor dem Hauptportal an; längst tote Patientinnen erscheinen abermals im OP und der Teufel persönlich scheint es auf das Gebäude abgesehen zu haben. Da hilft wirklich nur noch die pure Esoterik! Ein wahnwitziger (im wahrlich



Dinge, für den CHIP•HEAD von heute: BOMB SQUAD
 Fetch may not be the foremost bomb expert, but that doesn't stop this networked machine from rushing into explosive situations. The Fieldable Explosive Target Clearer and Hunter (aka Fetch) ferrets out incendiary antitank cluster munitions. US\$40,000 each

Pressecommuniqué von Dr. Richard Nadler, Mica 300

«Natürlich würde ich unsere Produkte selber essen, aber der Arzt hat es mir leider verboten. . . »

doppelten Sinne des Wortes) Trip und ein endloser Kampf zwischen Wissenschaft und Geheimlehren beginnt, um den Untergang des „Königreichs“ zu stoppen... Die ersten vier einstündigen Serien sind mittlerweile mehrmals am TV gelaufen und auch in allen guten Videotheken ausleihbar (zb: LES VIDEOS beim Central in Zürich). Für



gestrahlt. Doch FILMHEAD warnt schon jetzt: Die neuen Folgen sind nur den allerhärtesten zu empfehlen, denn sie sind nur noch krank, krank, krank...

Nun denn, wir haben schon zu viel geplaudert (wer hat an der Uhr gedreht?), die gesammelten, hier beschriebenen Von-Trierschen-Filmauswüchse (auch sein 1996er-Kassenschlager „BREAKING THE WAVES“ und die ersten vier Geister-Folgen und mehr) sind bei FILMHEAD ab VHS kopierbar. Schickt mir eure Wünsche und VHS-Kassetten und Rückporto an: FILMHEAD, c/o Saro Pepe, Nordstrasse. 293, 8037 Grosszürich. Tel. 272 3441. Und vergesst nicht: „Krankheiten sind wirklich etwas Schauerliches. Aber wir müssen

alle die diesen absoluten Leckerbissen aber verpasst haben, wird sich in den nächsten Monaten eine zweite Chance auftun: Denn die zweiten vier Stunden sind jetzt abgedreht und werden wohl bald in der Kiste gesendet, und aus diesem Anlass werden wohl auch die vier ersten Serien nochmals als Einführung in die jetzige Fortsetzung aus-

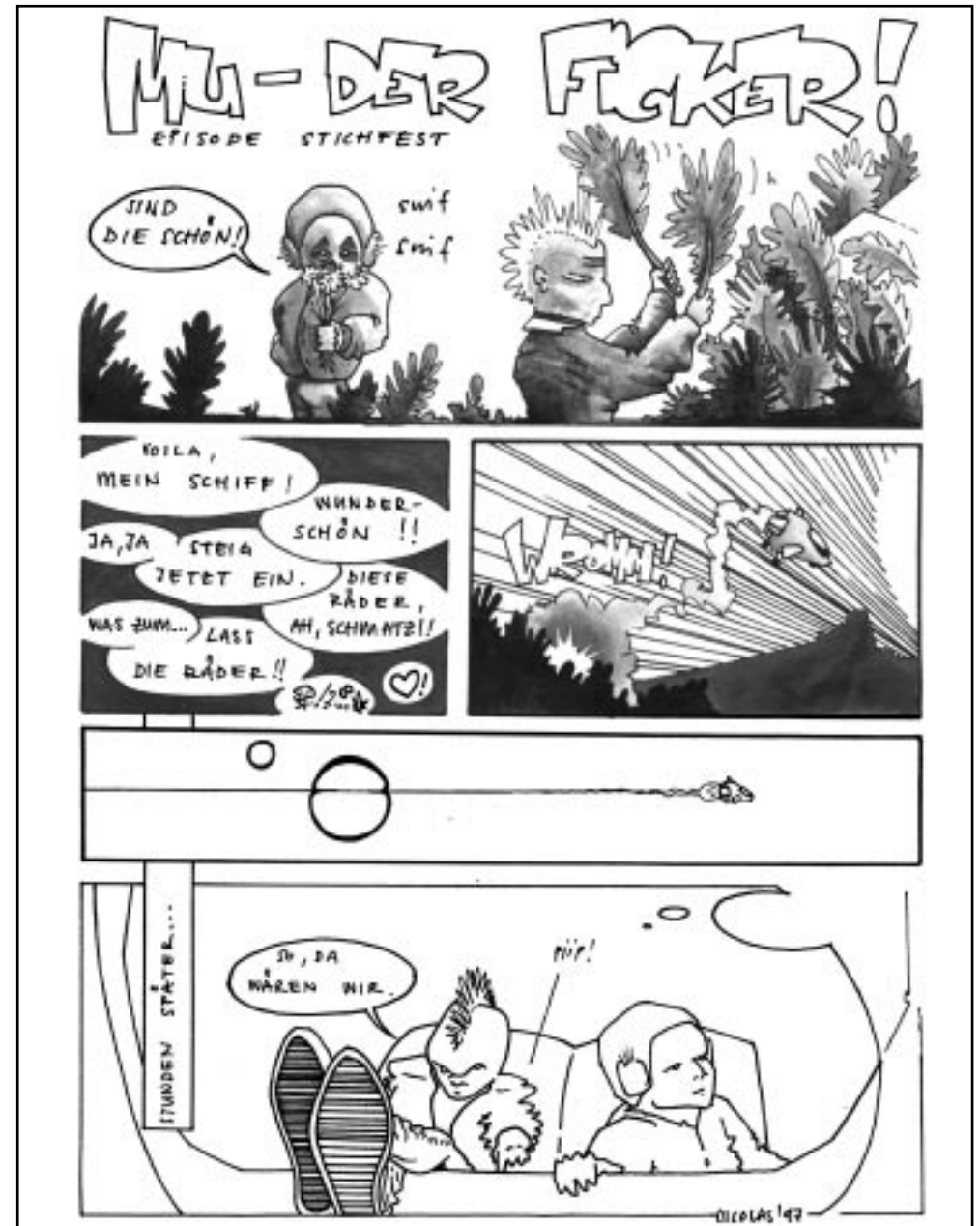
uns damit abfinden, dass ein Krankenhaus voller Patienten steckt, auch wenn das für uns Ärzte unbequem und lästig ist.“

Für alle, die Ihne noch nicht, oder nicht genug gesehen haben:

BLADE RUNNER
7.4. Filmstelle ETH
Eintritt gratis
Beginn: 19.00 Uhr
Ort: Auditorium F1

Es grüsst, Euer FILMHEAD.

Mu — Der Ficker «Episode Stichfest» (unvollendet)



KRAFTFUTTER

FUER ALLE :

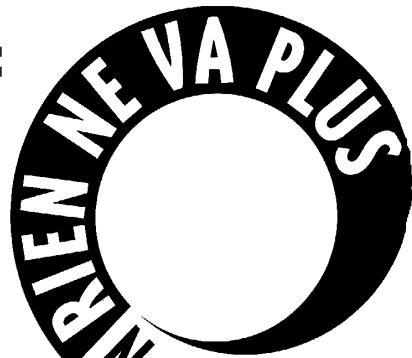
VAMPIRE

GAUKLER

SPIELER

MAGIER

DRACHEN-
FLIEGER



UND ANDRE
VERSPIELTE
NATUREN...

SPIELE · DRACHEN · JONGLEUREN

Rien ne va Plus
Niederdorfstrasse 34
8001 Zürich