

CHIP • TXT

Die Stimme des Cyberpunk



CLUB-INTERNES

CHIP•SPEAK S. 3–4

Impressum S. 4

Veranstaltungskalender S. 5–10

GV-Protokoll S. 11

Szene Schweiz S. 12–15

CHIP•HEADS Chronik S. 43

CHIP•LEX S. 46–47

CYBER-CULTURE/ SCENE-CH

Nomadenspecial II S. 18–38

Konzerner Special III S. 18–38

Bernise Gangformation S. 39

Dark Kon S. 40–42

BUCH•HEAD S. 44–45

Konzerner Special IV S. 48–52

GAME•HEAD S. 53–54

Vampire Live S. 55–57

MU – der Ficker S. 16 + 58–59

CHIP • SPEAK

20.8.98

Liebe Fangemeinde...äh MitspielerInnen

Nun, ganz so schnell wies letzte Mal hat's mit der neuen Nummer leider nicht gedauert. Die Verzögerung sind die üblichen und mal wieder ist der erste Termin in Veranstaltungskalender nach dem Versand bereits passé. Nichts destotrotz stecken hier wieder eine Menge heiterer Arbeitsstunden und anschliessendes Kopf-Hoch-Trinken drin.

Ach ja, ich wurde an der letzten GV ganz überraschend zum Präsi gewählt. Versprechen kann ich leider keine Abgeben, da ein relativ hartes Jahr auf mich zukommt. Aber im Augenblick ist das Angebot der CHIPheads an Veranstaltungen grösser, als es je war. Ein Hoch auf meinen Vorgänger, Peter Keel.

DER GROSSE GNOMON-DEAL

Wer beim letzten Darkconvention dabei gewesen ist, hat die ganze Sache mitbekommen. Der Gnomon gewährt den CHIPHEADS 10 % auf alle Rollenspiele, was auch der Grund ist, weshalb wir Vereinsausweise drucken und Euch hoffentlich mit diesem Heft noch zusenden. WICHTIG: Wir suchen in Luzern immer noch eine Kontaktperson, welche mit uns zusammenarbeitet und da unten eine Anlaufstelle für die Leute ist, d.h. sich also mit unserem Programm auskennt und ab und zu unsere Flyer verteilt.

P.S. Als CHIPI ist es eine ganz schöne Schande, aber ich muss es hier gestehen: Ich bin kein grosser

Freund von E-Mail. Bzw. lese ich diese Dinger alle zwei Wochen. Deshalb, wenn ihr so Kontakt zu uns aufnehmen möchtet, schreibt doch an Oliver Hauri. Mecì.

CHIPtxt

- Noch keine Ahnung, wann der neue CHIPtxt erscheinen wird, wahrscheinlich irgendwann Ende Oktober. Einsendeschluss ist der 15. Oktober.
- Der FILMhead erscheint in dieser Ausgabe nicht, wird aber in Nr. 6 weitergeführt. oder?
- Mit Mu – der Ficker, gab es in der Nr. 4 eine kleine Verwechslung (unfertig und falsche Reihenfolge).
- Schickt uns ASAP die Anmeldebogen zurück !

Abonnieren

1. Alle CHIPHEADS (Vereinsmitglieder) erhalten den CHIPtxt kostenlos. Die anfallenden Kosten gehen «zulasten» des Vereinskontos.
2. Wenn jemand den CHIPtxt abonnieren möchte, so zahlt bitte Fr. 10.– für ein Jahresabonnement, bzw. 4 Ausgaben welche

An die dreckige Kommunistsensau und Schleimschlecker Meier:
Wenn Du noch ein Wort gegen Zürich sagst, hängen wir Dich mit dem Pimmel an ein Fahnenmast! /.

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. 5 (wo die Bilder herkommen, wissen wir selbst nicht) sind die jeweiligen Verfasser. Bei diesen liegt auch das Copyright.

Der Inhalt der Beiträge widerspiegelt keinesfalls die Meinung der Redaktion oder des Vereins.

CHIPHEADS - Und Atomkraftwerke funktionieren auch ohne Dich !

ADRESSEN

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

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



Matthias Heer

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

Oliver Hauri, Hardstr. 72,
8004 Zürich,
E-Mail: hauri@iprolink.ch
Saro Pepe, Nordstr. 293,
8037 Zürich, Tel. 01-272 34 41

Grafik: Oliver Hauri

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

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

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

- **Vollständigkeit nicht gewährleistet - Stop**
- **Möglicherweise auch Datumsverschiebungen - Stop**
- **Macht doch mit und klinkt Euch in die Vorbereitungen ein - Stop**
- **Oder organisiert selber was - Stop**

**Gruss Matthias Titanic
Erster Funker der M.S. CHIPHEADS**

• Mittwoch abends 18.00–19.00 (je nachdem länger) **Stammtisch**
Er wird jeweils an der Mattengasse 4, 8005 Zürich, 01/271'92'49 durchgeführt. Entweder zur Planung der Veranstaltungen oder für Rollenspiel.

• **Kino-Alarm**
Ein Kinobesuch mit den CHIPHEADS ist immer ein Erlebnis (hat den Vorteil, dass man nicht miteinander quatschen muss:)), besonders wenn die halbe Truppe in Verkleidung andüst. Wenn das nächste mal wieder ein SF-Film auf dem Programm steht, werden wir einen Telephonalarm durchführen. Falls Ihr Euch da einklinken wollt, so schreibt das bitte auf dem Anmeldebogen.

- | | |
|--|---|
| 1. Klüngel
Saro Pepe
Roman Haug
Peter Keel
Michael Pflughard
Stefan Wegmann
Noldi Bucher | 2. Klüngel
Matthias Heer
Nadja Schüepp
Oliver Hauri
Christian Egg
Simon Wagner
Lucas Angele
Thomas Rom |
|--|---|

• 5–6. September
«Das Treffen» – Fantasy-Live der CHIPHEADS
Wie erklärt, ist diese Veranstaltung mit dem Erscheinen dieser Ausgabe bereits passé. Eigentlich hatten wir an dieser Stelle, das Spiel «Der erste Kontakt geplant». Da die Anmeldungen anfangs nicht ganz unserer Zufriedenheit entsprachen (das hat sicher unterdessen geändert, doch zu spät) haben wir uns kurzfristig entschlossen, das Spiel ein bisschen umzuformen und die geplante Sache erst im Mai durchzuführen. Neu werden wir also den Samstag ein bisschen geruhsamer verbringen und die Vorgeschichte zu «First Contact» spielen: Die Clanmitglieder treffen sich zum Palavern und Trinken. Was genau an diesem Abend noch alles vorfallen wird, könnt Ihr im nächsten CHIPIxt lesen.

• 20. September 1998
CHIPHEADS GV Nr. 6
Wie üblich treffen wir uns (bitte im Beantwortungsbogen anstreichen ob Ihr kommt oder nicht) am 20.

Hau ab, oder wir stecken deine Bude an und deine Alte eine Handgranate in die ...
(Kreuz, Neue Front Zürich)

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

Ich habe nie etwas mit Ärger zu tun gehabt! Der ist ein riesen Arsch!
(Flaschenboden Oli)

September um 14.00 Uhr an der Wasserwerstr. 42 (Zugang über Nordstrasse 23 - Tel: 01 / 361'36'69 Traminien 11 & 14 bis Beckenhof) um die anliegenden Pendenzen und das Leitbild unseres Vereines (bei Bier, Snacks und Gesang) zu diskutieren. Auf der Traktatliste (welche durch Euch bis am 1. September erweitert werden kann) finden sich folgende Punkte:

- Begrüssung durch den Oberclown
- Jahresrückblick
- Halbjahresabrechnung
- Geplante Aktivitäten
- Neuwahlen
- Diverses

Danach greifen wir die alte Tradition des gemeinsamen Nachtessens wieder auf. - Commihalle wie immer?

• 1. Oktober **CHIPbar**

Ein Event der niemand verpassen sollte. Unser Alkoholmeister, Michi Pflughard, hat die anstrengende Aufgabe übernommen, alle paar Wochen (unterdessen schaut es mehr nach einem Halbjährlichen Event aus) 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.

Wir möchten die Bar 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 Militi-Boostergang mit neuen Technologien updaten zu können) ablaufen.

• 17.-18. Oktober 1998 **Rollenspiel-Convention**

Möglicherweise wieder in Bremgarten. Genauere Infos folgen nach der Anmeldung.

Da wir die Rollenspielconvention für eine gute Gelegenheit halten, mal andere Leute zu treffen und mit ihnen zu spielen, gleichzeitig aber das DarkCon nur einmal im Jahr durchführen, haben wir uns entschlossen, an das Fantasy-Live eine Convention anzuhängen. Mit einem (ausgeklügeltem) Fantasy-Hintergrund, der sich bereits abzeichnet, wird es auch Möglich sein, zwischen den Gruppen zu wechseln. Die Hintergrundwelt wird von der Spielleitung vorgegeben, das Spielsystem hingegen wird mehr oder weniger egal sein. Natürlich sind wir auf der Suche nach weiteren Spielleiter. Vom Platz her können wohl 20-30 Leute mitwirken und die Kosten (Übernachtung inkl. Nacht- und Frühstück) werden zwischen Fr. 20.- und Fr. 30.- betragen. Bis bald.

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

• 21.-22. November 1998 (2048) **Schattenclan I - Cyberpunk-liveadventure**

Dieses Spiel kann mensch als soziologisches Experiment betrachten, da wir es bald zum dritten mal, mit Abwandlungen und Anpassungen an den Hintergrund der Schattenclanleute, wiederholen. Ein Vergleich der drei Gruppen wird sich automatisch aufdrängen. Und ich denke, auch diesmal wird es für die Helfer spannend sein, zu beobachten, wie die Spieler in diesem Live, wo sie sehr viele Freiheiten haben, reagieren. Diesmal sind die lieben Freund(e)Innen vom Schattenclan, sprich Luzern, Gnomon und Co. an der Reihe.

Ausgangslage: Luzern-Grosszürich, 1 Jahr nach den Sulzer-Vorfällen in Bremgarten:

Obwohl viele Schattenclanler befreit werden konnten; ihre Stützpunkte sind aufgehoben, ihre Gesichter sind bekannt und die Entscheidung des Ältestenrates, das Untertauchen anzuordnen, wird von vielen als die letzte Möglichkeit betrachtet. 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. Wobei er bisher durch spektakuläre Terroranschläge mit Hilfe von Greenwar, der Baskischen Lösung für Politiker durch Lasombra, und einigen vermeidbaren Auffahrunfälle durch die Hell Riders aufgefallen ist. Wer wird wohl vom Revolutionsrat gewählt, um einen heissen, wenn nicht gar mörderischen Run in Zentralzürich durchzuführen?

• 12.-13. Dezember 1998 (2042) **Rockster I - Cyperpunk-liveadventure**

Endlich eine neue Cyberpunk-Kampagne !!!! Diese wird die Spieler in die Welt der Biomusic, der BTL-Chips (better than live - droge) und des schnellen, dreckigen Geldes führen. Erstaunlicherweise lauern auch in der Unterhaltungsindustrie unglaubliche Gefahren für Leib und Leben des Stars und seiner Leute. Aufstieg und Auftritt in Chiba-City oder Untergang in einem Bioheadporn-Loch in Grosszürich? Das Live wird eine rauschende Nacht lang dauern.

• 9. Januar 1999 **Vampire-Liveadventure «Gift in den Köpfen»**

Die Rückkehr des Prinzen am 16. Mai stand unter einem schlechten Stern. Der Prinz erwies sich als unfähig und die Versammlung beschloss unter Druck (der Morgen nahte und keine Partei erwies sich als genug stark bzw. geeint genug

Wovon ich lebe? Bescheuerte Frage! Ich fresse Algen. Was dachtest Du denn?! Oder hältst Du mich etwa für kriminell? (Kobayashi 2000)

Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

Halt Stand! Rote Mattengasse! Halt stand! Starke Mattengasse!
(Gesang der sozialistischen Briagade Chris foif)

um einen neuen Prinzen zu stellen) dem Prinzenrat die Geschäfte und damit auch die Macht zu übertragen. Probleme, wie die wachsende Macht des Sabbath, konnten nicht gelöst werden. Fast ein halbes Jahr später scheint sich die Situation nicht verändert zu haben. Viele Vampire sind aus Angst vor Sabbath untergetaucht. Keine Partei weiß, was die die andere tut. Nur der Prinzenrat scheint aktiv und Vampir hört gerücheweise von Abrechnungen die vom Prinzenrat gegen Abtrünnige befohlen worden sind. In diesem Spiel wird eine Gruppe unerschrockener Kainiten auf die Spur von Verrat und Intrige gesandt. Es werden aber auch viele Helfer gesucht. Genauere Informationen gibt es nach erfolgter Anmeldung oder bei Matthias Heer.

• Juni 1999

«Der erste Kontakt» – Fantasy-Live der CHIPHEADS

Der Namen (mensch, auf englisch tönt das irgendwie besser...) bezieht sich sowohl auf den Storyinhalt, wie auch darauf, dass wir von den Chipheads zum ersten mal so ein richtiges Fantasy-Teil (abgesehen vom Vorspiel, das vorallem als Vorbereitung auf das hier dienen soll) organisieren. Da es erst im Mai stattfindet haben wir auch genug Zeit, die ganze Chose zu organisieren und das Wetter sollte dann auch wieder angenehmer sein. Es ist vorgesehen, dass sich die

Helfer bereits am Freitag zu einem eigenen Spiel und Bankett treffen, während die Spieler versuchen, ab Samstag Nachmittag die folgende Nacht zu überleben. Mehr darüber unten und im nächsten CHIPtxt. Falls ihr Fragen habt, wendet Euch bitte an Roman Haug.



Veranstaltungskalender und Anmeldeprozedere

CHIP•HEADS proudly presents a RABENBANNER Produktion

DER ERSTE KONTAKT Am 14.-16. Mai 1999

*Das erste Fantasy-ActionLive aus unserer Mache
in gewohnter Qualität*

A Gathering of Might

Dämmerung, die letzten Sonnenstrahlen sickern durch das Blätterdach. Die Dunkelheit beginnt langsam den Wald zu erobern. Er ist sicher, dass sie es schaffen werden, er fühlt es förmlich: sie sind ganz in der Nähe. Jemand stubst ihn von hinten, die wilde Gestalt hinter ihm deutet nach Süden, und dann hört er es auch. Trommeln, ganz deutlich, und Rauch, plötzlich riecht er den Rauch, ohne zweifel, dass muss das Lager sein. Er beschleunigt seinen Schritt und hinter ihm seine Krieger und Stammesbrüder, je näher sie dem Lager kommen desto schneller werden sie, bis sie in einen leichten Trab fallen. Dann urplötzlich ein einzelnes klagendes Geräusch erschallt von der Lichtung, sie sind entdeckt, ohne zu zögern gibt er das Zeichen. Kurz vor dem Waldrand sammeln sie sich in einer Reihe, bereit das Lager zu betreten, seine Mannen treffen letzte Vorbereitungen und dann verlassen sie die länger werdenden Schatten, treten aus dem Wald auf die Lichtung, ins Lager. Die Barden holen das letzte aus ihren Instrumenten heraus und den Einmarsch des Hirsch-Stammes so eindrucklich wie möglich zu gestalten. Als die Hirsche den Feuerplatz erreichen, sehen sie sich einer wahren Menschenmauer gegenüber, die sich fast augenblicklich, in ihre Richtung, in bewegung setzt. Nur wenige Schritte vor seinen Leuten bleiben die Fremden stehen, einer der Barden tritt vor und verkündet, wie es Brauch ist, ihre Herkunft, ihre Verdienste und den Namen ihres Anführers. In der darauf folgenden Pause blickt er gespannt in die Menge, die vor ihm steht, hie und da vermeint er bekannte Gesichter zu sehen: einige sind bestimmt Wiesel, wenn auch erschreckend wenige, andere von den Raben oder den Mardern, viele sind von den Wölfen und den Falken. Die Wiederaufnahme der Begrüßungszeremonie reisst ihn aus seinen Gedanken. Vor ihm baut sich ein stattlicher Krieger auf, ohne Zweifel der Kriegshäuptling des Bären-Stammes, und schlingt seine starken Arme um ihn.

Hö, Hö, Hö!
(Gucky, der Mausiber)

Factories don't burn down by themselves...
they need help from you... (learn to burn)

Kiran, der Häupling der Hirsche, wird fast erdrückt von seinem alten Kampf- und Saufbruder Hatheg Bärensohn, aber er ist froh ihn auf seiner Seite zu wissen.

Nach dem Hünen kommen auch die anderen um ihn zu begrüßen, Phert Rabenklau, geistlicher und weltlicher Anführer der Raben und Jizan Falkenaugen, die Hauptfrau der Falken, machen den Anfang. Fast alle sind sie dem Rufe gefolgt der auch ihn erreichte, die Ausnahme machen wie immer die Wiesel, ihr Häupling scheint nicht hier zu sein, stattdessen haben sie ein paar Fässer Met dabei.

Langsam begeben sich die Krieger wieder an die Feuer, zurück zu ihren Krügen und Hasenkeulen, sie werden bis in die Morgenstunden feiern, wie es Brauch ist bei den Stämmen. Die Anführer werden den sprechenden Stab in ihre Runde geben, auf dass der Untergang der heimtückischen Eindringlinge besiegelt wird, denn morgen wird der Tanz des weisen Hirsches die Wilde Jagd eröffnen.

Bevor er ins Ratszelt tritt, lässt Kiran seinen Blick noch einmal über die versammelten Krieger schweifen, Morgen werden wir sie vernichten, dank dieser Zusammenkunft und mit der Hilfe unserer Mutter Erde werden wir sie auslöschen.

Wer die Eindringlinge sind und was es mit dieser Zusammenkunft der Stämme auf sich hat, erfährt Ihr im September.

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 Spieländen aufgehängt, bzw. erscheint in anderen Zines.
- Mailings (falls es welche gibt) 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.

Protokoll der 5. ordentlichen Generalversammlung der CHIPheads vom 8.3. 1998

Anwesend sind:

Peter Keel Roman Haug
Elida Riser Lucas Angele
Michael Pflughard Arnold Bucher
Raphael Ulrich Matthias Heer

Entschuldigt

Saro Pepe Stefan Wegmann
Thomas Rom Nadja Schüepp
Phillip Schröder Timo Hoffmann
Flo Lörtscher

1. Traktat

Jahresbericht des Präsidenten Peter Keel

Peter Keel geht auf die verschiedenen Aktivitäten des letzten Halbjahres ein. Besonders auf die Belastung durch das grosse Live, dass leider immer noch nur die «Kerngruppe» Liveadventures organisieren, obwohl die Infrastruktur allen zur Verfügung steht und den Mitgliederzuwachs, dessen Abwicklung durch Probleme in der Administration (Überwachung Zahlungseingänge etc.) gefährdet ist.

2. Traktat

Wahl, Änderung des Vorstandes

Die Vorstandsmitglieder Roman Haug und Peter Keel treten zurück, an ihrer Stelle werden neu Arnold Bucher und Matthias Heer gewählt, welche 6 von 8 Stimmen (zwei Enthaltungen) erhalten.

3. Traktat

Bericht des Kassiers

Kann nicht abgenommen werden, da Raphael Ulrich längere Zeit im Ausland verbracht und die Stellvertretung nicht funktioniert hat. Zudem fand für verschiedene Anlässe noch keine Abrechnung statt. Der Kassier wird aber noch in den nächsten Wochen den CHIPheadsmglieder eine Abrechnung zukommen lassen.

4. Traktat

Rechnungsrevision

Keine. Weshalb dieser Punkt in die Traktandenliste Eingang gefunden hat, weiss selbst der Vorstand nicht.

5. Traktat

Abnahme des Jahresberichtes durch die GV

Kein Jahresbericht vorhanden, dafür letztes Protokoll abgenommen.

6. + 7. Traktat

Budget 1998 & Jahresziele

Budget 1998 konnte keines vorgelegt werden, siehe 3 Traktat. Die Jahresziele müssen vom neu gebildeten Vorstand erst ausgearbeitet werden.

8. Traktat

Varia

Keine

*Der Protokollführer
Matthias Heer*

Zürich, 11.3.1998

Das Bundesamt für Gesundheitswesen warnt: ständiges Leben führt unweigerlich zum Tod!

«Meister sind wir einzigartig?»

«Ja»

«Meister sind wir einzig?»

«Nein, liebe Parteigänger, es gibt ausserhalb der CHIPHEADS weitere Liverollensspielaktivitäten.»

LIVEADVENTURE GOES POLITICS – AARAU

Angeregt durchs Nomaden II haben Leute aus Bremgarten ein nicht ganz ernst gemeintes 1. Mai Live-Rollenspiel organisiert. Hier, Teile aus dem Infoblatt:

Der bunte Block marschiert durch Aarau und niemand schaut hin; oder doch nicht? Diesmal müssen die Passanten leiden, denn sie werden ihre Augen vor dem seltsamen Geschehen in Aarau nicht abwenden können. Wir werden überall sein.

Die Szenerie: Die WTO (World Trade Organisation) strebt erfolgreich die Alleinherrschaft auf der Erde an. Ihre Geheimwaffe heisst Globalisierung, ihr Ziel ist Geld. Glücklicherweise haben Gauklerinnen und Schattengestalten den Kampf gegen diese aufgenommen. Sie werden an diesem 1. Mai versuchen, ihr Wissen über Strukturen und Pläne der WTO weiterzuverbreiten. Natürlich wird ihre Öffentlichkeitsarbeit und erst recht ihr Rumgeschnüffel vom WTO-Büro nicht gern gesehen. Deshalb schicken dieses seine Traders auf die Strassen, um für die rechte Ordnung zu sorgen. Rollen und Gruppen: -

Bettlerinnen und bei der WTO Verschuldete - Schattengestalten - Gauklerinnen - WTO Traders (verkaufen faule Verträge an Passanten) - WTO Wachen - Träger des Saubanners.

Zu der Verquickung zwischen Politik und Rollenspiel; die vielen von Euch missfällt, möchte ich mich nicht auslassen, ich denke die Grenze liegt da, wenn die ganze Szene einen schlechten Ruf erhält (siehe Gotcha), aber ihr wisst ja, es gibt keine unpolitischen (im weitesten Sinne) Aktionen.

Ja ja, diese Info hätte in den letzten CHIPtxt gehört und kommt jetzt ein wenig spät. Das hat damit zu tun, dass ich noch auf einen Erlebnisbericht gehofft habe, der bis Heute nicht eingetroffen ist. Besonders hätte mich jener Teil interessiert, wo Passanten in das Spiel verwickelt wurden (WTO-Schergen mit Strassensperren etc.).

Was ist eigentlich das KuZeB

Die Zusammenarbeit mit dem KuZeB geht jetzt in's zweite Jahr. Da bei den Leuten im Augenblick Sommersiesta herrscht, sind wir nicht ganz dazu gekommen, unser Projekt in diesem CHIPtxt zu verwirklichen. Die KUZEB-Seite. Wir haben uns deshalb die

Freiheit herausgenommen, das Programm und ein hübsches Bild dieser upgefuckten Fabrik zu veröffentlichen. Ihr, liebe Spieler, werdet Euch sicher an die angstvollen Stunden darin, während des Nomaden II erinnern. Auf ein glorreiche, zukünftige Zusammenarbeit!

Programm

- Mo. 10. Aug. Maennergruppe
- Sa. 29. Aug. Hip-Hop-Party
- Do. 03. Sept. Konzert: Peter Sarbach (CH) im Infokafi
- Fr. 04. Sept. ev. Klefa tanzbar
- Fr. 04. Sept. Kulturspektakel Bremgarten
- Sa. 05. Sept. Kulturspektakel Bremgarten
- Fr. 18. Sept. Konzert: Weakerthans (CAN)
- September Konzert: Fleisch (CH)
- Fr. 02. Okt. Klefa tanzbar
- Sa. 03. Okt. Konzert: Porf (D)
- Sa. 17. Okt. Fantasy-Rollenspiel-Convention
- Sa. 24. Okt. Karnikl-Benefiz-Party
- Fr. 06. Nov. Klefa tanzbar
- Mi. 18. Nov. Vortrag von Regina Wecker zu Sex & Gender
- November Konzert: Melk Them (CH) (tbc)



Lasombra Hauptquartier?

- November Konzert: Los Elefantos (Bremgarten/CH) (tbc)
- November Konzert: Le Vaste Ocean (Seint-Etienne/F)
- Do. 03. Dez. Konzert: Sabot (Tabor/CZ) (tbc)
- Fr. 04. Dez. Klefa tanzbar
- Sa. 12. Dez. Konzert: Kante (Hamburg/D)
- Sa. 23. Jan. Konzert: Elektrosushi (D)

CTHULHU

Christian Tanner, bekannt als Schwerterbauer und Spielleiter an den Darkcons hat am 13. Juni für zwei kleine Spielgruppen ein ausgetüfteltes CTHULU-Liverollenspiel organisiert. Im Augenblick bin ich noch dabei, einen Bericht darüber zu verfassen, der wohl auch im nächsten CHIPtxt erscheinen wird. Ich hoffe auf jeden Fall, dass noch mehr solcher Leckereien aus der tannerschen Küche kommen und es

scheint, als würden da neue Liveadventurestrukturen entstehen (und wieder einmal tauchen die alten Fragen auf:

- wer soll mitspielen dürfen?
- wie hält mensch Kontakt zu den Leuten?
- wie sieht die optimale Organisation mit den Helfern aus?
- funktionieren Zeitpläne?
- etc. etc.).

...Ich wollte, ich hätte eine Armee mit einer Million Helden, wie ich einer bin, Ich würde die Ketten sprengen, die das wilde Tir gefangen halten, und die Freiheit ihrer Flügel berauben. /.

Ich würde die heilige Stadt entzünden und zusehen, wie lange die Engel zum sterben brauchen. Und wenn ich dann in den grossen Thronsaal einbreche, wäre ich überrascht festzustellen, /.

Fantasy Liveadventures

Tikonisches

Weitere Ungereimtheiten erreichten uns aus Habakuks Schreibstube. Es handelt sich hierbei um den Beschrieb des Kalifates Tikon, dem Hintergrund für unzählige Lives, Diskussionen, Schlachten und allgemein Spinnereien. Wer sich ausführlicher dafür interessiert, der Melde sich bei uns oder noch besser, direkt bei Habakuk. Habakuks Schreibstube, Hauptstr. 9, 9053 Teufen oder im WWW unter <http://www.grfn.org/~folini/main.htm>



Tikon Lux-Perle am Li-Fluss

Das Kalifat TIKON liegt echt passend in der Schweizer Geographie südlich vom Rhein: Es sind die Stammesgebiete der nomadisierenden Mus-el-Manen, Sbil-o-Manen, Pir-o-Manen, Schalt-o-Manen, Krypt-to-Manen, also ohne feste Grenzen. Das heutige Dietikon westlich von Zürich an der Limmat ist in unserer Vorstellung **dieTikonStadt**.

Unsere Story spielt aber acub in den umliegenden Regionen:

- die **Freie Oasenstadt WEXXEL** (=Winterthur)
- die Elfenstädte **EL-BAS** (=Basel) und **JL-VAS** (Südwärts von Bern im Simmental)
- die mehrheitlich sumpfgeplagte **Grafschaft KEVATAL** (in den Juratälern bei Solothurn)
 - die «Weiden von Mûr» (westlich der Aare bei Bern)
 - die schatzhaltige und wilde **Baronie Tôs** (im Emmental)



Herrschaftsform: die Stammesgeschicke werden bestimmt durch Ältestenrat und Scheich; der Rat aller Scheichs wählt als Oberhaupt einen Emir (Anfänge einer Monarchie?) **Politik** = reiner Eigennutz & Siesta, alles wortreich zurechtswatzend. **Bevölkerung:** ausser den Nomadenstämmen etwa gleichviele sesshafte (keltische) Ala-Manen, wenige Zwerge, Elfen, Wandler; Tabaren; kein etablierter Adel, keine «Drow».

Kultur: orientaminiert und dekadent, aber kunstvoll.

Religion: aktuell sind folgende Götter zur Verehrung freigegeben: Hazrat AKHRAN, seine Priester sind ebenso wandernde Marabuts und versammeln die Anhänger unter freiem Himmel / TSCHA'ANZ, «Herrschaft und Kampf, Anfangen ist besser als Beenden», alserste folgten ihm die Schwarzen Schwertkämpfer aus Hausen/ TSUFFAHL, mitternachtsblaue Mittenzahl 5, ihre Zelebration sind willkürliche Entscheide per Orakel, oder auch nicht ! / CARE, Heilende Göttin der Tränen, Schirmherrin aller, die sich schwach fühlen oder andere schwach machen / ALLRO, Gott der Künste / MANANNAN, hat alle künftigen Ereignisse in Ablaufbüchern festgeschrieben / SETH, Schlangengott.

Währung und Handel: ein Silber-Tuman à 8 Cruzei ist der halbe Tageslohn eines Söldners. **Waffentechnik, Rüstungsstand:** der Camelot-Zeit vergleichbar. Beachte: Schusswaffen (Bogen + Pfeile, Armbrust, Bolzengeräte) sind total geächtet, d.h. nicht ohne weiteres zugelassen. **Zeitrechnung und Kalender:** das Jahr 30 GT (seit Gründung Tikons) dauert von September '97 bis August '98. **Magie in verschiedenen Versitäten:** Zirkelmagie & Manenmagie, Imagomantie der Wandler von Mûr, auch «Erdmagie» der Druiden und Schamanen; Akademie im Trümmerfeld zu Tingen. **Monster und besondere Wesen:** Dschinns, Kobolde und (grüne) Gnome, von Insekten abstammende Miëlophagen = Wandler, Vampire in Wexxel, senfgesichtige Tabaren vom Bodensee, sphärische Einhorn-Menschen = En-Naduks.

als Gegner: AnderWeltler (Daemonische und Urböse), Kiemenatmer im Sumpf beim Kevatal, und übliche Monster im Dürerwald (z.T. aus missglückten Experimenten)

In deutschen Landen sind nun 66 Veranstalter und Vereine in der IG Kampagne Mittellande (Stand Januar '98). An halbjährlichen Treffen tauscht man Erfahrungen aus, ein kleines Büroteam setzt Länderbeschreibungen, Listen und Termine zusammen = Karte, Postille und Veranstaltungskalender. Unser Kalifat sollte dorten mit obiger Kurzbeschreibung vertreten sein.



Dieses Bild stammt von der Homepage von Christian Folini. Ich hoffe, er nimmt es mir nicht allzu übel :-).

dass Gott nichts weiter ist, als ein alter grauer Mann, der sich nicht erinnern kann warum. (aus dem «Wahnsinn Song» von Jack Leslang)



NOMADEN II

8. bis 9. November 1997 (2041)



Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Nomaden Special II

Spielbericht Nomaden III

Vorwort

Liebe LeserInnen

Dieses zweite Nomadenspezial wird leider nicht ganz so umfangreich, wie dasjenige in der letzten Ausgabe. Dies hängt vor allem damit zusammen, dass wir einiges vom versprochenen Material nicht erhalten haben. Auf der anderen Seite geht die Geschichte weiter und wir freuen uns über das Material aus Bremgarten über die Vorkommnisse am Nomaden III (siehe hinten).

Der nächste Teil dieser Geschichte wird wohl im November von den Luzernern geschrieben. Lassen wir uns überraschend.



Der Schattenclan

Nomaden Special II

Aktuelle Lage der Clans

Diese Kurzübersicht der Situation ist eine Ausgangslage für das 4. (und wahrscheinlich für lange Zeit letzte) Nomadenlive im November und um es für Euch zu vereinfachen, falls ihr in den nächsten Spielen einen Nomadencharakter übernehmen möchtet.

Der Revolutionsrat

Der kladestine Revolutionsrat wurde nach den Vorfällen in Bremgarten, trotz grosser Differenzen unter den Clans, doch noch gebildet. Er hat die Aufgabe, nach Wegen zu suchen, um der Kriminalisierung zu entkommen, wenn möglich, das Gesetz rückgängig zu machen oder wenigstens so viele Clanmitglieder wie möglich in Sicherheit zu bringen. Zum Revolutionsrat gehören Mitglieder jedes Clans, welche sich, ausser den Gesandten von Wolf und Wiesel, regelmässig zu konspirativen Sitzungen treffen.

Hell Riders

Für die meisten Hellriders wurde das Spiel in der Schweiz zu heiss. Sie, die ungekrönten Könige der Strasse, welche im Grenzgebiet gewisse Freiheiten geniessen konnten, wurden zu den Hauptzielen der Grenzeinheiten von Freistaat und NCH. Ein grosser Teil der Überlebenden hat sich nach Deutschland abgesetzt, nur einige Späher seien noch zu sehen. Dennoch halten sie über ihre Connections Kontakt zu ihrer ehemaligen Heimat.

Die Caprezfamilie

Besteht neu aus zwei Stämmen. Demjenigen welcher bei Wotan, dem Deutschen Triple Moon Clan, untergekommen ist und der anderen Hälfte der Leute, welche dem Arm des Gesetzes nicht entkommen konnten. Es heisst, dass diese in den Bündner Gefangenenlager schmachten, wo die Hoffnung, lebend wieder herauszukommen, eher klein sind. Dafür können sie jeden Tag beim Steineklopfen Kontakt mit der Natur aufnehmen.

Greenwatch

Der Umweltmilitanz ist am besten gelungen, sich aus der Affäre zu ziehen. Der Clan gilt bei den Behörden als aufgelöst und seine Leute haben dank Beziehungen zur ASU und zur NFA und ihrer reichlich vorhandenen finanziellen Mittel schnell Unterschlupf und neue Identitäten gefunden. Dennoch würden auch sie gerne ihr Nomadenleben

FREI • HEAD! verlasst die CHIP • HEADAS, solange ihr noch könnt! Wir, die FH's haben den CH's die Stirn geboten und treten mit sofortiger Wirkung aus dem Verein aus! ./.

Um Blutvergossen zu vermeiden... He! Das dürfen Sie nicht!
Schrei, Trappel, Stöhn, Knatter, Peng, Sterb! (Letzte Sendung des Piratensenders Gänseblümchens)

wieder aufnehmen und ihre Arbeit weiterführen.

Schattenclan

Obwohl ein Teil der Leute spektakulär befreit werden konnte (dabei gab es allerdings zivile Opfer, als ein Pfarrer das Leben verlor), sitzt ihnen der Schock tief in den Knochen. Viele haben das Handtuch geworfen und fristen ein unwürdiges Leben in den von der NCH kontrollierten Flüchtlingslager. Es gibt aber auch kleine, stolze Kampfgruppen, die sich über die ganze Schweiz verteilt haben und direkt für den Revolutionsrat arbeiten.

Anm. Der Redaktion des Chiptextes wurde anonym ein Lebenslauf eines solchen immer noch terroristisch aktiven Schattenclanmitgliedes zugesandt.

Lebenslauf von Sean Mc Roich

Aufgewachsen in den Löchern von Belfast ist er ein rechtes Gossenkind. Mit 12 Jahren kam er mit dem Vater in die Schweiz, da seine Mutter in einem Feuergefecht zwischen Protestanten und Katholiken umkam. Seine Gesinnung machte ihm oft Probleme, da er sich als Ire immer als ein Nachkomme der Kelten ansieht. Mit 18 brach er seine Lehre als Karrosserierigger ab und begann eine Ausbildung zum Sicherheitsexperten - ein Schritt mit dem er sich seinen Vater zum Feind machte. Nach drei Jahren bei seinem Arbeitgeber Elite Watch, einem winzigen Unternehmen in der Innerschweiz, fing er an, auf eigene Faust als Kopfgeldjäger und um dann später auch Privatschnüffler-Fälle zu übernehmen, die kein anderer haben wollte. Aus dem Militär (Habichteinheit) wurde er herausgeschmissen -

die wüsten Keilereien mit den Vorgesetzten waren nicht mehr tragbar. Innerhalb der letzten zwei Jahre hat er mehrmals Aufträge des Schattenclans entgegengenommen. Da vor kurzer Zeit ein guter Freund durch Fiat (Brigade Cyberi) umgebracht wurde, arbeitet er nun Hand in Hand mit den Schatten.

Wolf und Wiesel

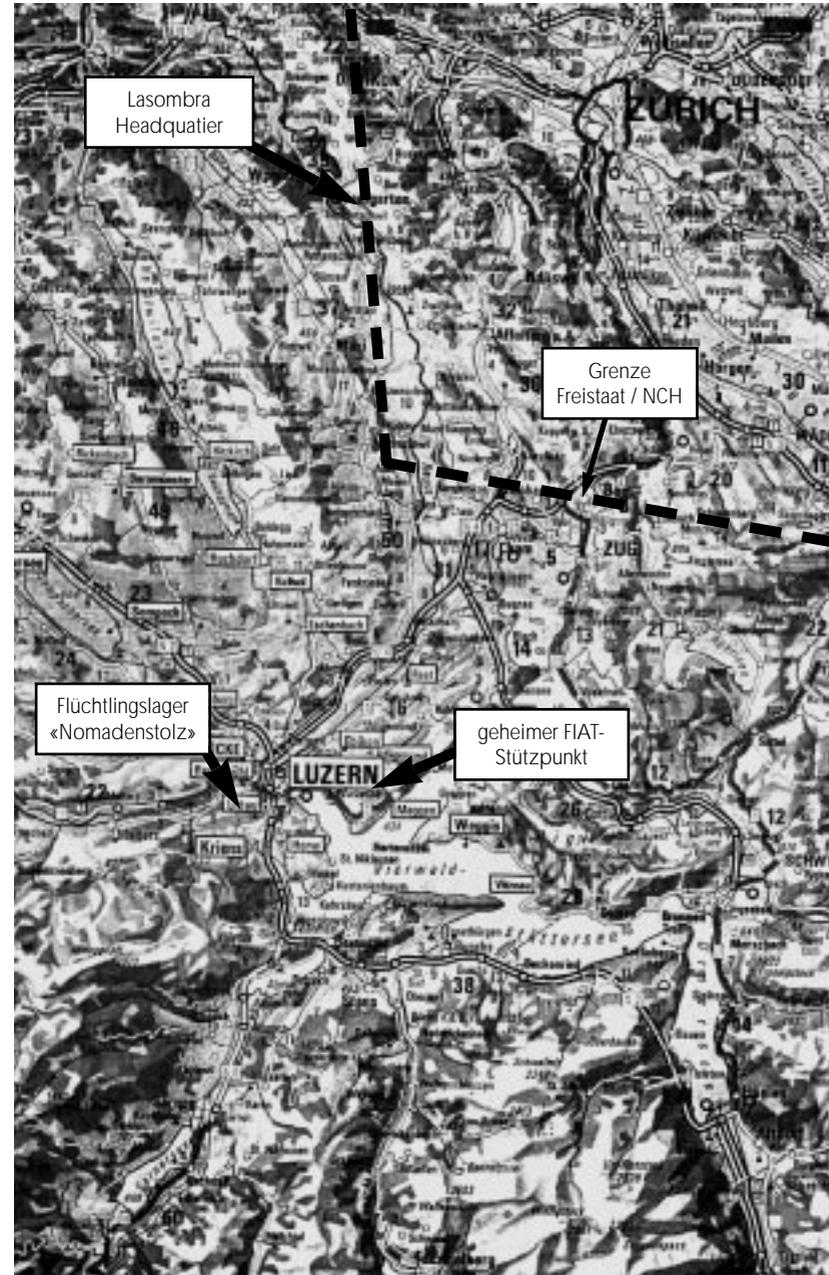
Die Zecken und Ratten, wie sie auch genannt werden, scheinen vom Erdboden verschwunden. Uns liegen im Augenblick keine Informationen über ihren Verbleib vor.

Sulzerbrut

Der Herr des Netzes, welcher Gerüchtweise schon Jahre tot ist und nur noch virtuell existiert, hat seine Anhänger dazu aufgerufen, sich in Kälteschlaf versetzen zu lassen und die nächsten paar Jahre und Probleme die da kommen mögen, so zu verbringen. Das scheint sich aber möglicherweise um ein Ablenkungsmanöver zu handeln, da in letzter Zeit vermehrt Mitglieder der Sulzerbrut bei Treffen der ASU gesichtet worden sind. Weiter heisst es, dass viele Brüder einer geheimnisvollen Seuche erlegen seien.

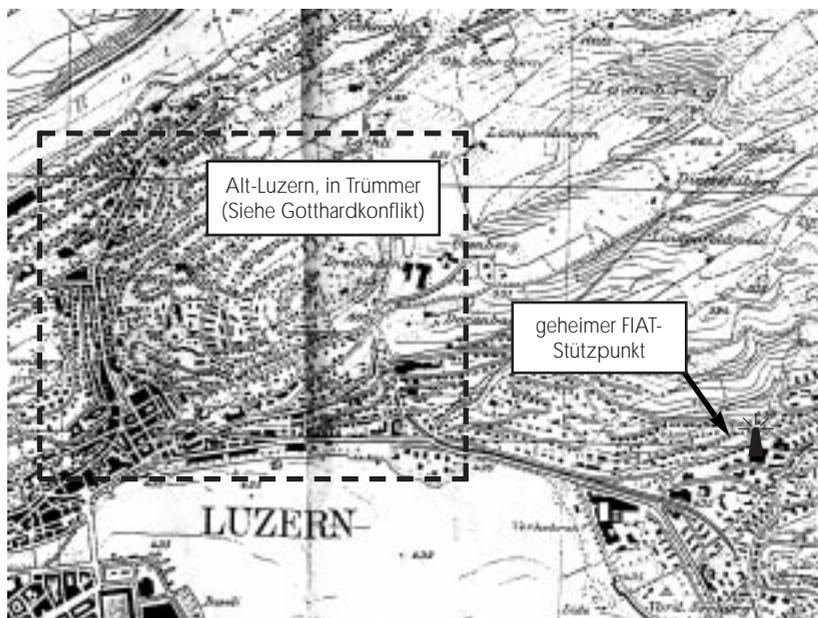
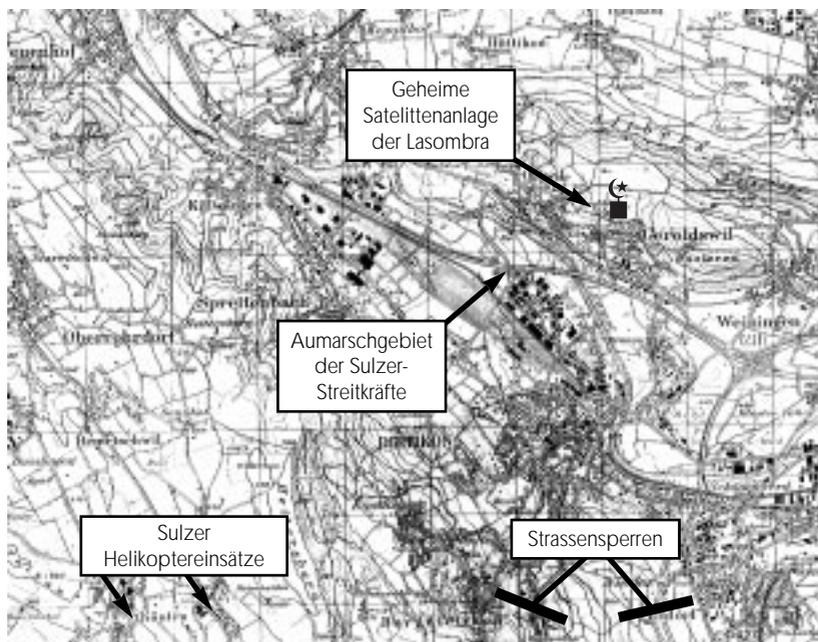
Lasombra

Die Lasombra hat ihr Hauptquartier in Bremgarten vorläufig aufgegeben. Sie befindet sich im Augenblick in einem Kräfte zerreißenden Mehrfrontenkrieg. Einerseits versucht sie, ihre alten Pfründe wie Schmuggel gegen die Konkurrenz, welche die schwächen erkannt hat, zu verteidigen, andererseits sind die Bosse der Lasombra die Hauptstütze des Revolutionsrates, für dessen Missionen schon einige Lasombas das Leben lassen mussten (siehe Bericht).



Communique der CHIP • HEADS: CHIP • HEADS hört die Signale! Auf zum letzten Gefecht!
Konterrevolutionäre-Assoziale-Andersdenkende Individuen, die unsere glooreiche Organisation /.

(CHIP • HEADS - Die institutionalisierte Revolution) unterwandert haben, wollen und den Dolch in den Rücken stossen! Der Feind heisst FREI • HEADS! Haltet Euch bereit



Spielbericht Nomaden-III

Nur mit Hilfe der Tagebuchaufzeichnungen der beteiligten Akteure des Lasombra-Clans konnte die Entführung eines Sulzer-Execs, resp. seiner Frau, und der anschließende Gefangenenaustausch nachvollzogen werden:

Aus dem Tagebuch von Stephan Dupont:

Von Don Leopard, oberstem Chef der Lasombra, wurde für diesen Auftrag Andreij Bolkonski (weisser Diplomat), Sergej (Techniker & Decker), Mungo (Dealer, Hehler), Felipe (schizophrener Killer), Jean (schwarzer Diplomat und Bruder von Andreij), Ramon Bicicletta (Killer), und ich, Stephan Dupont (Spion), ausgesucht.

Nachdem wir uns am Rande von Gross-Zureich um 15.00 Uhr getroffen, uns vorgestellt und die Ausrüstung überprüft hatten, ging es mit zwei Autos bereits los, zum abgemachten Treffen mit Don Leopard, auf einer Autobahnraststätte im Limmattal. Als wir den Ort gesichert hatten, traf auch schon ein Auto mit vier Leuten der Schwarzen Hand (engste Vertraute von Don Leopard) ein und sie bereiteten uns für das grosse Treffen vor.

Kurz darauf fuhr auch bereits das Auto – standesgemässe schwarze BMW-Limousine – mit unserem Chef vor. Ich wurde ins Auto gerufen und durfte zum ersten mal in meinem Leben Don Leopard begrüßen, von ihm ein paar Kreds und den



Stephan Dupont

Wandzeitung Nr. 3729 der FREI • HEADS: Unsere heroischen Brüder vom Ornithologischen-Verein Hardstrasse sind bei einem feigen Anschlag gegen Anstand und Moral durch die CHIP • HEADS / .

ums Leben gekommen. Trotz Anzeigen und Protesten ist die Regierung nicht bereit, gegen die Kriminellen vorzugehen. Kommt alle zur grosse Soli-Demo. Besammlung am Samstag, 13.00 Uhr, Restaurant Clibber.

gefährlichen, vertrauensvollen Auftrag entgegennehmen: Wir sollten für ihn einen hochrangigen Sulzer-Konzern-Exec, Dr. Jur. Richard C. Meier, entführen. Dazu bekamen wir einen Auszug aus seiner Personalakte, deren falsche Angaben uns noch in arge Zeitnot bringen sollten. Auf jeden Fall ging daraus hervor, dass er Leiter der Abteilung Revision, verantwortlich für die zahlreichen Tochterfirmen und zusätzlich Mitglied einer «Task Force», einer Abteilung, die bei finanziellen oder politischen Problemen bei einer Firma als Troubleshooter auftritt, ist. Ebenfalls war darin sein Wohnsitz, sein Tagesrhythmus und seine Bewachung vermerkt. Die Unterhaltung mit Don Leopard war schnell vorbei – er kurz angebunden, ich nervös – und ehe wir uns umsahen, war der BMW mit quietschenden Reifen verschwunden. Nachdem auch die restlichen Leute der Schwarzen Hand verduftet waren, verdrückten auch wir uns zu einer ersten Lagebesprechung an einen sicheren Ort.

Schon bald war uns klar, dass dies keine einfache Aufgabe werden würde. Nach einer ausführlichen Unterredung und der Konsultation verschiedener – leider veralteter – Stadtpläne, beschlossen wir uns zu trennen: Einige Leute versuchten mit Mister Ex ein Treffen zu vereinbaren, um mehr Informationen über unser Opfer zu kriegen. Die

restlichen Lasombas versuchten in der Zwischenzeit die Zürcher-Strasse 348, der Wohnsitz von Meier, zu finden. Erst viel später stellte sich heraus, dass wir die falsche Strasse erwischt hatten und sich sein Appartement in Neu Oerlikon (dem ehemaligen Winterthur) befindet. Ebenfalls konnten wir seinen Arbeitsort auf keiner Karte auffindig machen.

*Aus dem Tagebuch
von Andreij Bolkonski:*

Wir teilten uns, als wir einen Treffpunkt mit Mister Ex, einem dubio-

sen Ex-Konzerner, im nahen Park abgemacht hatten. Als Fremde im Freistaat Zureich war das nicht so einfach, und prompt verpassten wir das erste Treffen. Jean fand nur zwei Dealer, die uns jeweils zum anderen schickten und dann zusammen verschwanden. Sie hatten wohl Angst, wir seien Undercover-Phönix oder so. Leicht deprimiert zogen wir wieder von dannen.

Das zweite Treffen klappte. Es stellte sich heraus, dass er den «Mördermeier» gut kannte, und er wollte sich das was kosten lassen. Wir

haben ihm dann einen Gefallen angeboten, den wir ihm eh nie erweisen werden. Die Informationen waren was Wert. MM habe eine Sitzung um 23.00 Uhr im Zeitungshaus der Sulzer Technologies. Sofort schickten wir ein Erkundungsteam dorthin und erstatteten dem Leoparden Bericht. Als wir dann selbst an der Rämistrasse ankamen, um die Lage zu sondieren, wurden wir aus einem fahrenden Auto geblitzt. «Verrat» war mein erster Gedanke, «Weg von der Strasse» der zweite. So zogen wir uns in



LASOMBRA – diesen Leuten können Sie vertrauen!

Artikel aus der Zeitung: Unbewilligte Demo in der Innenstadt verursachte Verkehrschaos. Bei einer Kurzschlussaktion eines 80-Tonnen-Sattelschlepper-Fahrers (Michele S. aus W.),

der im Demogewühl eingeschlossen war, wurden gegen 150 Menschen zum teil tödlich verletzt. Von Einer Anzeige wegen Fahrlässigkeit wurde abgesehen, weil das Verhalten mehr als Verständlich war.



Warten auf den Leoparden

einen Hinterhof zurück und warteten auf die andere Gruppe.

Während wir alle zusammen die Lage besprachen, tauchte plötzlich ein Fahrzeug auf, das uns zur Flucht zwang. Es war ein Fehlalarm, wie wir im Gebüsch merkten.

Aus dem Tagebuch von Stephan Dupont:

Da nun schon einige Stunden verstrichen waren, wir ausser der Sitzung um 23.00 Uhr im Verlagshaus keine brauchbaren Informationen hatten und sich dieses Gebäude bei mehreren Erkundungstouren als gut gesichert herausgestellt hatte, beschlossen wir, ein paar weitere Connections anzuzupfen.

Aus dem Tagebuch von Ramon Bicicletta:

Mungo organisierte ein Treffen mit Keystone und Stonekey, welche im Bereich Einbruch die Spezialisten sind, vor der Mensa der Universität. Jean, Mungo und ich versuchten fälschlicherweise vor der Mensa der ETH nach den Gebrüdern zu suchen. Natürlich gab sich niemand zu erkennen, womit auch dieses Treffen wieder scheiterte. Da die Brüder viel Verständnis aufbrachten, wurden wir zu einem späteren Zeitpunkt nochmals zum Treffpunkt beordert. Keystone kam dort ziemlich verrückt geschminkt und mit einem Schottenrock bekleidet an, wogegen Stonekey ziemlich schlicht aussah. Doch gerade als wir

mit den Verhandlungen beginnen wollten, kamen plötzlich drei schwer bewaffnete Phoenix Securitas-Henker angerannt. Sie führten eine Personenkontrolle durch. Ausser mir konnte sich jedoch niemand ausweisen. Durch einen Zufall wurden sie von einigen randalierenden Jungs abgelenkt, wodurch uns eine blitzartige Flucht ermöglicht wurde. Jean raste unter Missachtung jeglicher Verkehrsregeln zu den anderen Lasombras zurück. Womit das Treffen auch im zweiten Anlauf nicht zustande kam.

Aus dem Tagebuch von Andrej Bolkonski:

Handle nur mit den Money-Gebrüdern, wenn du einen Dupont zu verdealen hast. Meine Organe sind mir zu wertvoll als Sicherheit für einen Kredit. Auf jeden Fall hatten wir jetzt erstmals genügend Kohle.

Aus dem Tagebuch von Sergej:

Wie exakt unsere wichtigste Connection – der Lasombra-Wizard MM – arbeitet, zeigte sich, als wir ihn um eine Verbindung zu Sam der Ratte – König des Untergrundes – baten. Da dieser kurz zuvor von den Phoenix-Henkern eingeknastet worden war, was wir jedoch nicht wussten, verband uns unsere Connection kurzerhand mit der Phoenix-Notfallzentrale. Zum Glück verwendete ich kein Bildtelefon, da ich wohl ziemlich blass aussah...

Aus dem Tagebuch von Ramon Bicicletta:

Sergej liess Stephan Dupont und mich an der Promenadengasse raus, damit wir unser Ziel vom Kantonschulgelände aus erkunden könnten. Nachdem wir uns ein gutes Stück an das Haus angepirscht hatten, wechselten wir die Taktik und spielten zwei Nachtschwärmer, die sich in der Stadt amüsieren wollten. Beinahe auf der Höhe des Observationsobjektes hörten wir aus einem nahen Gebüsch eine Stimme aus einem Funkgerät. Aus panischer Angst vor einer möglichen Sicherheitspatrouille ergriffen wir – durch Hinterhöfe und über Mauern – die Flucht.

Aus dem Tagebuch von Jean:

Als nächstes stand das Treffen mit Jo-Jo an, welcher uns Pläne über das Gebäude der Rämistrasse beschaffen konnte. Ramon und Mungo waren mit dabei. Wir trafen ihn beim Bahnhof Hardbrücke, wo er uns schon erwartete. Er war ein ziemlich abgespaceter Typ mit silbrig glänzendem Mantel und einer Art Schweisserbrille. Ausser einem besoffenen Penner – in Folie eingewickelt und in einer Ecke liegend – war niemand mehr anwesend. Wir einigten uns mit Jo-Jo über den Preis. Dieser überreichte uns die Pläne, welche vom Penner – anscheinend seinem Mitarbeiter – sicher aufbewahrt worden waren.

Warum Tierversuche? Es gibt doch Nomaden!
(Dr. Gen. Richard Breitenmoser)

Nach unserem Meeting am Bahnhof Hardbrücke gönnten wir uns eine kleine Stärkung am Buffet des HBs. Unsere Nahrungsaufnahme wurde durch einen Anruf unterbrochen: Wir sollten Passfotos für Ausweise besorgen. Das war für uns kein Umweg, da neben uns ein Fotoautomat stand. Noch während des Ablichtens wurden wir erneut angerufen. Man drängte uns zur Eile. Also los, retour zum Auto, alle Mann rein und Vollgas. Plötzlich sah ich zwei rote Lichter: Bremsen! Aber zu spät. Nasse Strassen und halbsbrecherisches Tempo vertragen sich schlecht. Nun wurde meine Rolle in die Neunziger des letzten Jahrhunderts zurückkatapultiert, und ich musste mich mit einem überängstlichen BMW-Fahrer um Papierkram kümmern, währenddem uns die Zeit davonlief. Kurzes Händeschütteln und wieder auf die Strasse, denn wir hatten ja einen Auftrag...

*Aus dem Tagebuch von
Stephan Dupont:*

Während die anderen ein Treffen mit Jo-Jo hatten, versuchten wir einen Plan für die Entführung zu schmieden. Die Möglichkeiten mit Waffengewalt das Haus zu stürmen, wie auch mit Hilfe des Planes und ev. Nachschlüsseln – unentdeckt – in das Gebäude einzudringen, schienen uns wenig realistisch. Also blieb nur noch die List. Nach einigem Abwägen legten wir

uns folgende Strategie zurecht: Wir lassen uns Ausweise der Allianz Nord für vier Konzernler der Fiat-Lonza fälschen. Jean sollte den Part des Konzern-Execs, Mungo und Ramon Bicletta den zweier Leibwächter und Sergej den des Fahrers übernehmen. Zusammen sollten sie während der Sitzung vor dem Zeitungshaus vorfahren. Sergej müsste sich als neue rechte Hand des zuständigen Exec ausgeben, welcher für die Nomaden-Aktion in Luzern und Bremgarten verantwortlich war, und um eine dringende Unterredung mit Dr. Meier beten. Da dieser Angehöriger der Sulzer-Task Force war, nahmen wir an, dass er ebenfalls an dieser Aktion beteiligt und deshalb an Neuigkeiten interessiert war. Die Schwierigkeit war jetzt nur noch die benötigten Ausweise zu beschaffen und den Namen des zuständigen Execs bei der Fiat in Erfahrung zu bringen. Dazu liess ich mich über unseren Hacker MM mit Jo-Jo, dem Lasombra-Dealer, verbinden und unterbreitete ihm unsere Wünsche. Dabei zeigte sich mal wieder, wie wertvoll der Mann ist: In nur einer viertel Stunde könnten die Fotos und eine weitere halbe Stunde später die fertigen Ausweise übergeben werden. Für diesen prompten Service war selbst der Preis sehr akzeptabel.

Nun hiess es noch die Fotos für die Ausweise zu beschaffen. Da die



Leibwächter des Don Leopard

zweite Gruppe z. Z. noch am Bahnhof Hardbrücke ein Treffen hatte, riefen wir sie an und forderten sie auf, Passfotos zu machen und möglichst schnell am vereinbarten Treffpunkt bei der Kunstschule zu sein.

Nun näherte sich bereits das Treffen mit Jo-Jo, welchem wir die Fotos übergeben sollten, und die zweite Gruppe war noch nicht wieder zurück. Also gingen Andreij und ich zum Treffpunkt und hofften, dass sie noch auftauchen würden. Jo-Jo und sein Mitarbeiter waren jedoch sehr pünktlich, und wir konnten ihm «nur» die Anzahlung für seine Arbeit übergeben. Da es ihm hier zu heiss war, verab-

redeten wir uns fünf Minuten später nochmals. Sofort nahm ich mit der zweiten Gruppe Kontakt auf, um abzuklären, was los sei. Dabei stellte sich heraus, dass sie einen kleinen Autounfall hatten, sie aber gleich weiterfahren könnten. Beim nächsten Treffen mit Jo-Jo war dieser sichtlich aufgebracht und meinte, dass wir sonst ja sehr zuverlässig seien, dies komme ihm jetzt aber reichlich seltsam vor. Bevor ich auch nur zu einer weiteren Erklärung ausholen konnte, bot ihm Andreij einige Kreds an, welche ihn sofort beruhigten. Daraufhin machten wir ein weiteres Treffen, eine viertel Stunde später, aus.

Als die Zeit beinahe verstrichen und die zweite Gruppe noch immer nicht aufgetaucht war, stellte wir uns beim vereinbarten Ort unauffällig an eine Tramhaltestelle. Da hielt auch schon ein schwarzer BMW direkt vor uns, und als sich die verdunkelte Scheibe senkte, erkannte ich Jo-Jo auf dem Hintersitz, der wortlos eine Hand ausstreckte. Noch immer hatten wir nur das Foto von Sergej, welches ich ihm nun übergab. Dabei sah ich über das Autodach hinweg, wie auf der gegenüberliegenden Strassenseite die andere Gruppe ihr Auto zwischen zwei Taxis parkierten. Mit einer Handbewegung hiess ich sie sofort zu uns zu kommen und die Fotos zu überreichen. Mit einem Kickstart verschwand der

schwarze BMW aus unserem Blickfeld. Das ganze Treffen hatte nur wenige Sekunden gedauert und die beiden Taxicheuffeure waren mindestens so erstaunt wie wir...

Anschliessend verdrückten wir uns zu einer kurzen, letzten Lagebesprechung. Die Aufgaben waren nun klar: Jean, Mungo, Ramon und Sergej sollten den Haupt-Run und Andreij, Felipe und ich die Rückendeckung, welche sich mangels Waffen auf Beobachten beschränkte, übernehmen.

Aus dem Tagebuch von Mungo:
Nachdem mir Jo-Jo die gefälschten Ausweise übergeben hatte, ging der Run auch schon los: Bereits am Tor hielten uns die Wachen auf. Jean konnte ihnen jedoch in seinem Italodialekt klar machen, von welcher Bedeutung ihr Besuch sei. Also wurde Jean mit Ramon und Mungo als Begleitung in den ersten Stock gebracht. Als die Wächter in einem Nebenzimmer verschwanden, um unsere Ausweise genauer zu kontrollieren, nutzten wir die Gelegenheit, um die Sicherungen herauszuschrauben. Anschliessend stürmten wir das Sitzungszimmer. Zu unserem Erstaunen waren jedoch statt dem besagten Dr. Meier lediglich zwei Bullen und eine hysterische Frau dort. In Panik rannten wir aus dem Haus und wurden in einen kurzen Kampf verwickelt, den Ramon zu



Sicherheitschecks

unseren Gunsten entschied. Im Hintergrund sah ich zwei dunkle Schatten und vermutete, dass unser Fahrer gefangen genommen worden war. Als sich dann auch noch die Fenster im ersten Stock öffneten und das Rattern einer Uzi zu vernehmen war, ergriff ich Hals über Kopf die Flucht. Erst viel spä-

ter erfuhr ich von Sergej, dass zum Glück er sich eine Geisel genommen hatte und nicht umgekehrt.

Aus dem Tagebuch von Sergej:
Nachdem Dupont den Einfall hatte, sich mit gefälschten Ausweisen Zugang zu dem Zielgebäude zu verschaffen, setzten wir alle Hebel in Bewegung, um die nötigen Papiere zu bekommen. Wobei unser Diplomat Jean einem Konzernmächtig auf den Leib rückte (oder besser gesagt, mit seiner Stosstange Bekanntschaft machte). Kurzum, nach einigen imposanten wie amüsanten Übergabemanövern, hatten wir endlich die getürkten Fiat-Lonza-Dokumente. Wobei mein Ausweis auf den phantasievollen Namen Zucchetti ausgestellt war (wenn das nur gut geht).

Spontan wie wir sind (resp. nach einem längeren Streitgespräch), waren die Rollen verteilt. Vier von uns sollten in das Haus eindringen, in welchem es von Sulzertruppen nur so wimmelte. Falls wir das Haus lebend betreten konnten, mussten wir «nur» noch einen Kon-Boss, der auf den seltenen Namen Meier hört, entführen. Hört sich ziemlich simpel an, näh!

Gesagt getan. Aufgrund meines «gewaltigen» Überblickes über die Situation war schnell klar, dass wir ein bereitstehendes Fluchtfahrzeug

benötigen, welches ich bereitwillig fuhr. Kurz darauf standen wir auch schon in der Auffahrt des besagten Anwesens, wo unser Diplomat in gestresstem Pseudo-Italienisch die Wachen doch etwas aus dem Konzept warf. Noch grösser war die Überraschung, als unsere drei Haudenegen eine Minute später im Gebäude waren (Macht's gut, war schön mit euch).

Während ich unser gepanzertes deutsches Automobil auf den mir zugewiesenen Parkplatz lenkte, gesellte sich sofort ein Konbulle zu mir. Somit war ich gezwungen, das Fahrzeug zu verlassen und mit dem lästigen Sulzer-Bubi etwas Smalltalk zu führen. Nach einem geistreichen Gespräch wollte der Kerl auch noch einen Niko-Stick von mir (Typisch, arbeitet für einen der mächtigsten Konzerne und kann sich nicht einmal was zu rauchen leisten). Dann kam aber plötzlich Leben in die Bude. Glücklicherweise war der Anführer der Wachen so nett, lauthals zu verkünden, dass sich das Gelände im Alarmzustand befände. Grazie mille! Während mein aufdringlicher Begleiter nach seinem Betäubungsstock fummelte, präsentierte ich ihm meine doppeläufige 9 mm. Muss ihm wohl wie die beiden Gotthardtunnels vorgekommen sein, denn ich hatte innert Sekunden eine ziemlich willige Geisel. Mit meinem lebenden Kugelfang zog ich mich zu unserer

Nomaden Special II

Was lange gärt, wird endlich Wut!
(Paule Pflasterstein, Grüne Front Affoltern)

Karre zurück, um auf meine Mitstreiter zu warten. Während mir der Wächter irgendwas von seiner Familie (die mir in diesem Moment unglaublich wichtig war) vorwimmerte, bekam ich leider nicht mit, ob zwei oder drei Gestalten rasend schnell davonliefen. Loyal, wie ich bin, wartete ich also auf den vermissten Kollegen. Der Ring der Bullen um den Parkplatz wurde immer enger gezogen und ich kam mir bald vor, als sei ich der einzige Eindringling (ich war der einzige!). Sehr beeindruckend war, dass keiner dieser schiesswütigen Sulzer-Heinis sich auch nur einen Dreck um meine Geisel kümmerte. Verständiglich, dass der Bulle, Familie



Tod liegt in der Luft

hin oder her, Panik bekam und den Fehler beging nach meiner Knarre zu greifen. Dieses Problem konnte ich mit einem gezielten Fusstritt bewältigen.

Es ging nun tatsächlich «drunter und drüber», als ich mich fragte, wo eigentlich der Rest unseres Haufens, welcher die Rücken-deckung geben sollte, war. Sie vertraten wohl das Motto: Ihr greift an und wir decken unseren Rückzug (Porca mis...). Nun wurde auch mir langsam der Boden zu heiss unter den Füssen und ich schaute zu, dass ich schnellstens Land gewann, wobei ich beinahe ein Sulzer-Ablaufrohr mit auf die Reise nahm.

Nomaden Special II

Aus dem Tagebuch von Felipe:
Am Zielpunkt angelangt, beobachtete ich das Haus auf der gegenüberliegenden Strassenseite. Zuerst konnte ich überhaupt nichts verdächtiges erkennen: ich beobachtete und beobachtete und als in mir Zweifel aufstiegen, ob ich auch am richtigen Ort sei, ging auf einmal im ganzen Gebäude das Licht aus. Hurra, die Jungs hatten den Sicherungskasten gefunden. Mal schauen, was weiter so abläuft. Eine Zeitlang blieb es dunkel, dann gab's plötzlich wieder Licht. Verdammte, wo sind die Jungs; sie müssten schon aus dem Haus sein! Da! Stimmengewirr, Schüsse – was heisst da Schüsse: Rattattattatta – und noch schlimmere Geräusche! Zwielfichtige Gefühle. Was sollte ich tun? Verdammte, ich merkte schon, wie sich mein Bewusstsein wieder spalten wollte. Gemetzel oder Frieden?

Da! Es überstürzten sich die Ereignisse. Rufe, Schreie! Gestalten, die davon hetzten. Reifenquietschen. Noch ein Rattattatta und unsere Eindringlinge waren weg. Wie ich aber verfolgen konnte, ohne unseren Auftrag erfüllt zu haben. Das konnte nur eine Falle gewesen sein. Diese Scheissinformationen! Wenn ich mich nicht so gut unter Kontrolle und keinen Auftrag gehabt hätte, wäre ich übergegangen und hätte alles niedergemetzelt. Glück für die anderen, dass ich dann über Funk erfuhr, dass meine Aufgabe erfüllt

sei und ich anderweitig gebraucht würde...

Aus dem Tagebuch von Stephan Dupont:
Nachdem wir uns alle wieder getroffen hatten, machte sich eine allgemeine Resignation breit. Der Run war gescheitert, bei den Money-Gs standen wir mit einem grösseren Betrag in der Kreide und Dr. Meier war bestimmt schon verschwunden oder noch gar nie dort gewesen, so dass ein Stürmen des Hauses unmöglich erfolgreich sein konnte.

Als wir bereits soweit waren, Don Leopard anzurufen und ihm unsere Schande zu gestehen, läutete das Telefon. Es war Leopard und er verlangte nach mir. Ein wenig unsicher nahm ich den Hörer, und was er mir zu sagen hatte, machte mich vollends platt: Er gratulierte uns zu unserem erfolgreichen Ablenkungsmanöver(!) und meinte, dass wir um halb Eins einen Lasombra von der Schwarzen Hand beim Kunsthaus treffen würden, der uns zu einem geheimen Treffen bringen sollte. Nachdem ich die Sprache wieder gefunden hatte, erzählte ich dies meinen Mitstreitern. Was konnte dies bedeuten? Waren wir tatsächlich nur die Dummen, die man gerade noch als Ablenkung gebrauchen konnte? Oder bedeutete das Treffen nicht vielmehr unsere Exekution? Selbst mir, als

Fresst Scheisse! Millionen von Fliegen können Sich nicht irren!
(Zoff, von den Stinkern)

Tod ist der wahnsinnigste Trip überhaupt. Deshalb wird er immer bis zum Schluss aufgezogen.
(typischen Worte von Magnum-René, Geldintreiber der Lasombra)

loyaler Lasombra, war es zu diesem Zeitpunkt sehr mulmig zu Mute. Da wir jedoch ohne Kreds und Connections schlecht untertauchen konnten, beschlossen wir daher, das Treffen einzuhalten und gegebenenfalls zusammen unterzugehen.

*Aus dem Tagebuch
von Andreij Bolkonski:*

Da tauchte der Führer der schwarzen Hand auch schon auf. Er lotste uns quer durch Zureich, während wir unsere letzten Gebete sprachen. Wir hielten in einem abgesperrten Quartier, wo noch die Ruinen des ehemaligen Palais X-tra standen. Es lag an mir, mit dem Leopard zu sprechen, und ich nahm Ramon zu meinem Schutz mit. Aber es kam anders als wir dachten. Der Leo war sehr zufrieden mit uns, das Ablenkungsmanöver sei exzellent gelungen, niemand verletzt und eine Geisel genommen worden. So erklärte er mir, wie sie einen Lasombra in die Sulzer eingeschleust hatten, um die Frau des Mördermeiers zu entführen. Unsere Aufgabe war es nun, die Geisel gegen einen von uns einzutauschen. Dies sollte im Parkhaus der UNI Irchel passieren. Der Übergabeort war aber von Sulzer Technologies ausgewählt worden. Das hiess nichts Gutes. Ich übergab die Geisel in die Hände von Ramon Bicicletta, der sehr intensiv auf sie aufpasste.



Ankunft des Leoparden

*Aus dem Tagebuch
von Ramon Bicicletta:*

Vom Run noch ziemlich bewegt, wollte ich mich eigentlich auf keine Diskussion mit unserer Geisel einlassen und markierte den kühlen Killer, der alles unter Kontrolle hat. Durch ihren Charme und die lange Zeit, welche ich mit ihr im Auto auf der Rückbank verbringen musste, verwickelte sie mich dennoch in ein Gespräch. Dies kam mir dann auch ziemlich gelegen, da die anderen vor dem Auto etwas laut Pläne schmiedeten. Zum Glück ging dann der Run auch endlich los, sonst hätte sie mich vielleicht noch um ihren Finger gewickelt...

*Aus dem Tagebuch
von Stephan Dupont:*

Der Gefangenenaustausch sollte um 01.45 stattfinden. Da wir noch

genügend Zeit hatten, beschlossen wir, die Tiefgarage zu erkunden. Mit einem Auto fuhren wir vor, lösten ein Parkticket und rollten langsam ins zweitoberste Geschoss, dort sollte die Übergabe stattfinden, was nach unten bedeutete. Die Tiefgarage ist stark verwinkelt und besitzt verschiedene Zwischendecks. Bereits waren einige Sulzer-Leute anwesend, die aufgeregt hin und her rannten. Nachdem wir die Garage kurz abgecheckt hatten, lenkten wir unseren Wagen wieder nach oben. Bei der Ausfahrt stellte sich heraus, dass uns unser kurzer Aufenthalt nichts kosten würde, das Ticket dennoch am Automaten entwertet werden musste.

Wieder draussen, legten wir uns einen Plan zurecht. Jean, Ramon, Andreij und ich sollten mit dem Auto die Geisel übergeben. Sergej, Mungo und Felipe hätten in der Zwischenzeit zu Fuss das Ticket entwerten, uns Rückendeckung geben und bei der Ausfahrt warten sollen.

Fünf Minuten vor dem ausgemachten Termin, fuhren wir bereits in die Garage, um uns den Standplatz und den Fluchtweg aussuchen zu können. Als wir im zweitobersten Geschoss ankamen, waren die Sulzer-Leute bereits da. Ein wenig überrascht übernahmen sie jedoch sofort die Initiative. Per Megaphon

erklärten sie uns die «Spielregeln» für die Übergabe. Die Geiseln mussten von je einem Bewacher bis zur Mitte begleitet werden, wo der Austausch stattfinden sollte. Ramon begleitete unsere Geisel langsam bis zum Mittelpunkt, während ich Rückendeckung gab. Als Ramon die einzutauschende Geisel, ein Lasombra, genauer betrachtete und merkte, dass dieser keinen silbrigen Ring trug, raunte er, dass etwas faul sei und zerrte Frau Meier langsam zum Wagen zurück. Der andere Bewacher war ziemlich fassungslos und brauchte einen Moment, bis er verstand was abging. Er packte dann jedoch ebenfalls überstürzt seine Geisel und zog sie zu ihrem Fahrzeug zurück.

Da Don Leopard meinte, wir würden die Geisel schon erkennen, versuchte ich ihn nun ans Telefon zu kriegen. Leider mussten wir feststellen, dass die Batterien unseres Natels mittlerweile zu erschöpft waren, um noch eine Verbindung nach draussen herstellen zu können. Also blieb uns jetzt nichts anderes übrig als den Austausch durchzuführen. Wieder gingen die beiden Bewacher mit ihrer Geisel bis zur Mitte, wo die Übergabe nun schliesslich stattfand. Als Ramon und die ausgetauschte Geisel auf der Hälfte zum Wagen zurück waren, hörten wir per Megaphon, dass wir umstellt seien

Mein Gott lebt! Sorry wegen Deinem!

(Lukas IX. Sturmtruppen-Jehova Patriarch von Zürich)

Nomaden Special II

Legalisiert Kanibalismus! is doch wahr!
(Schnell-wie-Wolf von den Caprezianer)

und uns ergeben sollen. Sofort stiegen wir alle in unseren Wagen, als bereits die ersten Schüsse fielen. Jean drückte aufs Gas und raste an den Sulzer-Wachen vorbei, welche erschrocken auf die Seite springen mussten, ins nächste Untergeschoss. Nun hiess es schnell handeln, wenn wir hier lebend rauskommen wollten. Der Ausgang war von den Konzern-Bütteln sicher bereits bewacht und da wir auch noch das Ticket für die Barriere brauchten, für uns nicht zu überwinden. Wir versuchten also möglichst viel Platz zu gewinnen, stellten das Auto hinter einer Wand ab und versuchten zu Fuss einen Ausgang zu finden.

Zum Glück schien es gleich hier noch eine Einfahrt zu geben. Da unsere Geisel wusste, dass die Ein- und Ausfahrten von den Sulzer-Wachen vermint worden waren, rannten wir dem äussersten Rand der Strasse entlang nach unten. Als wir nach draussen kamen, mussten wir jedoch feststellen, dass wir mitten auf der Autobahn und unmittelbar vor einem längeren Tunnel standen. Wo wir hinsahen nur Autobahnen kreuz und quer, hohe Mauern, 50 cm breite Trottoirs und rasende Autos. Nochmals produzierten unsere Körper einen Adrenalinschub, aber wir waren fürs erste mit dem Leben davongekommen und hatten die Geisel erfolgreich eingetauscht. Mehrmals mussten

wir die Strassenseite wechseln und Mauern erklettern, bis wir schliesslich dem Autobahnlabyrinth entkommen waren. Da wir nicht wussten, ob unsere Rückendeckung ebenfalls heil rausgekommen war, wir ihr aber auch nicht helfen konnten, beschlossen wir, das Weite zu suchen.

Felippe aus dem Reich der Schatten:

Endlich, das Medium der Lasombras kann mich einfangen. Was soll ich sagen, Leute? Mir gefällt es hier gut, im Reich der Schatten. Aber das wollt ihr bestimmt nicht hören. Ok, na gut, nun zum Vorfall meines Ablebens.

Nomaden Special II

Als uns eine Geisel übergeben wurde, die wir austauschen sollten, war sofort klar, dass man uns kaltmachen wollte. Deshalb waren Mungo und ich vorausgeeilt um den Rückzug zu ermöglichen. Aber, oh Scheisse, wenn wir gewusst hätten, was uns da erwartete, hätten wir unser ganzes Spezialteam mitgenommen. Aber was soll's. Kaum waren wir dort, wo wir sein sollten, wurden wir auch bereits beschossen. Und nicht nur von 4-5 Leuten. Nein, das war ein komplett ausgerüstetes Team von Spezialisten. Was soll ich dazu noch gross sagen. Wir (Mungo und ich) waren in der Unterzahl und ganz eindeutig unterlegen. Aber

wir dachten nicht daran uns zurückzuziehen und unsere eigenen Leute im Stich zu lassen. Im Gegenteil! Wir gingen zum Angriff über und massakrierten alles, was uns in den Weg kam. Aber auch zwei Profis wie wir, waren schlussendlich gegen die Sulzer-Einheit machtlos. Als ich miterleben musste, wie Mungo die Kehle aufgeschlitzt wurde, war mein Hass so gross, dass ich alles gab, was ich noch zu bieten hatte. Es lief leider darauf hinaus, dass ich von 207 Kugeln durchlöchert wurde...



Die Helfer

Weshalb soll ich Vegetarier werden?!? Wo ich doch solange gekämpft habe, um an der Spitze der Nahrungskette zu stehen!

Abrechnung vom Nomaden II 8.–9. November 1997 in Bremgarten.

Vorbemerkung

Alle Angaben sind hier, im Gegensatz zur Originalabrechnung, auf ganze Franken gerundet.

Einnahmen: Fr. 1367.–

Diese setzen sich einzig und allein aus den Beiträgen von den Spielern zusammen.

Das Chaos beim Einkassieren war, wie so vieles, nicht geplant.

- 21 x Fr. 12.– von den KuZeBianern, welche bei den Vorbereitungen geholfen und uns das KuZeB zur Verfügung gestellt haben.
- 39 x Fr. 20.– von den restlichen Spielern (ohne die Luzerner).
- Fr. 50.– Eingetriebene Ausfälle. Wobei erwähnt werden sollte, dass zwei Organisationsgruppen ihre Spieler verdammt mies koordiniert haben, weshalb einige Spieler trotz Wunsch und Anmeldung nicht kommen konnten.
- Fr. 285.– von den ca. 24 Spielern aus Luzern. Die Luzerner haben eine eigene Abrechnung, welche auch die Miete der Bunkeranlage, die eigenen Flyer und Versand etc. etc. betreffen. Der Rest der Einnahmen ging in unsere Kasse. Leider scheint hier zuungunsten der Gnomonleute ein Teil schiefgegangen zu sein.

Koch, 2 Fahrer, DJ und die 5 Bandmitglieder haben natürlich nichts bezahlt, da ihre Aufgabe kein Mitspielen ermöglichte.

Ausgaben: Fr. 2040.–

Die Ausgaben (die von Luzern sind hier nicht drin) scheinen sehr hoch (besonders, wenn mensch sie mit den Einnahmen vergleicht). Sie entsprechen leider der Wahrheit. Wer eine genauere Zusammensetzung der Kosten einsehen möchte kann dies bei mir tun. Hier ein paar Beispiele:

197.– für Druck und Versand

200.– für Busmiete (Band und Spiel)

119.– Kartenmaterial und Ausweise

95.– Miete Pfadihütte usw. usw.

Band, DJ und KuZeB haben bisher nichts erhalten. Hoffentlich ändert sich das in Zukunft.

Das vorläufige Defizit von fast Fr. 680.– beinhaltet auch Verkleidungsmaterial, welches wir folgendermassen wieder veräussert haben:

256.– Verkleidungsmaterial an Private

415.– Der Materialkosten übernehmen die CHIPHEADS, welche im Gegenzug das restliche Material in ihren Fundus übernehmen.

Verlust: Fr. 2.–

Inzest muss in der Familie bleiben!
(unbekannte Sippenweisheit beim Schattencian)

Bernise Gangfomation (Part 1)

C.O.Z.M.O.

('Cos Our Ziel MOocks)

Die COZMO-Gang besteht zu 100% aus duchgeknallten skatern. Alle streben sie dem Weltuntergang entgegen, dem ultimate Grind über die Rail des lebens... moockiger Lifestyle, hemp und phatte Skate Sessions bestimmen den alltag eines COZMO-members. COZMOs nehmen den Rest der Welt nicht allzu ernst, hauptsache Rollen unter den Füßen und ein paar fette Pipes und Fields zum schredden - moocks!

Rot-Grün

Die RG ist eine Splittergruppe der Zürcher Oekos, die Ökis waren zwar gut und recht, aber man wollte seine eigenen Wege gehen... so denn zu halt...

Man munkelt, dass sie in ihrem Kampf von rot-grünen Politikern unterstützt werden, in finanzieller wie auch in materieller Hinsicht. Durch ihre aggressive Haltung gegenüber allem, was nicht ihren Idealen entspricht, haben sie sich nicht gerade viele Freunde geschaffen...

Die Technos

Die Technos sind eine Gruppe von Deckern, Hardware-Spezis und electronic Artists. Wenn jemand etwas delikate Daten braucht, ist er bei den Technos an der richtigen Adresse; gegen Geld besorgen die alles, was in der elek-

tronischen Welt zu haben ist und manchmal auch mehr... Ihr inoffizieller Stützpunkt ist das Szene-Lokal «The Red Sun», ein Trendschuppen im Zentrum. Den Technos werden auch enge Kontakte zu Zürichs Sulzerbrütlern nachgesagt.

Moohneys

«Quality, not quantity» ist das Credo der Moonz, die als Konkurrenzgang gegenüber den Technos auftreten. Sie sind relativ neu, beanspruchen ein Gebiet, dass sich auf wenige Häuser beschränkt und gelten eigentlich kaum als Gang. Denn mit ihren neun Mitgliedern bilden sie eher eine kleine Runnergruppe als eine richtige berner Streetgang mit 40 und mehr Members... Moonz Decker glänzten in der Vergangenheit besonders durch spektakuläre, wie auch saubere Runs. Rein, raus und keiner merkt was bevor es eh zu spät ist. Da sie damit den Technos immer mehr «Kunden» abjagen, ist das Klima zwischen den beiden Gangs eher ungesund. Um den Scherereien mit den Technos genügend resistance zu bieten, haben sich die Moonz mit state-of-the-art Equipment ausgestattet. Und was sie an Manpower nicht aufbringen können, holen sie sich bei anderen Gangs, mit denen sie weder besonders gute noch schlechte Kontakte pflegen...

Willy Böhmman

Unterkoffer Agent in der Stadt Bern

Ich habe einen überdurchschnittlichen O.I.
(Cyber-Hugo, Sulzerbrut)

Rückblick Dark-Con III

Geili, geili, wieder einiges abgepowert seit dem letzten CHIptxt. Das meiste wurde dokumentiert. So findet Ihr in dieser Ausgabe Berichte über die letzte GV, Nomaden III und über unserer erstes Vampire-Spiel.

Impressionen vom Dark-Con III vom 25.-26. 4

Von dieser Rollenspielconvention gäbe es viel zu berichten, doch wie heisst dieses alte Sprichwort?

Bilder sagen mehr als Tausend Worte:



Ein paar hoffnungslos Verirrte in den Katakomben des KUZEB's



Die ganze Clique mal auf einem Haufen

Ich habe keine Vorurteile – Ich hasse jeden!
(Knuppel, Miliz)

Rückblick Dark-Con III

Anreise und Aufstellen (wobei es im KuZeB - wieso heisst das eigentlich nicht Chuzbe, wäre Rollenspielechter - mit seinem eigenen Charme nicht mehr allzu viel zu dekorieren gab) verlief problemlos. Und dass wir mit einzelnen Spielrunden erst eine Stunde später beginnen konnten (da diverse Leute den Zug verpasst hatten), das gehört einfach dazu.

Was ich ein wenig bedaure, ist, dass wir es dieses mal schon wieder nicht geschafft haben, ein System zu finden, um Leute einfach zwischen den Spielrunden auszutauschen und dass die Hintergründe der verschiedenen Runden nicht aufeinander abgestimmt waren, was Scheisse war, als ich meinen kleinen Begrüssungsspeak (wer sagt da was von Rocky Balboa?) als älterer Gott halten durfte, und ziemlich schnell bemerkte, dass die Hälfte der Spielgruppen keine Ahnung hatten, was abging.

Als Spielleiter ist es natürlich schwer zu beurteilen, ob es für die Spieler spannender war, als Vampire in den Industriegebieten der ehemaligen Sowietmacht umherzuschleichen und mit ansehen zu müssen, wie ganze Dörfer ausrasten, oder was mit den verschwundenen Plutoniumbeständen wirklich passiert.

Ein grosses Lob an alle meine Spieler für die gute Zusammenarbeit

zwischen alten Hasen und neuen Füchsen, oder sagen wir besser zwischen alten Blutsaugern und neuen Welpen. Während die einen sich Mühe gaben, die anderen zu integrieren und ihnen Hintergrund und Spielart näher zu bringen, mussten die Neuen alles geben, was sie auch taten. Es herrschte eine gute Mischung zwischen Spielernst (wie es sich fürs Vampire gehört), Spass und Drogen (z.B. Wein von der Spielleitung spendiert).

Hab mich toll amüsiert (abgesehen vom Aufräumen). Die Stimmung unter den Leuten war gut, ebenso das Essen. Ein Hoch auf den Koch!

Nun aber genug Bla Bla. Zieht Euch nochmals die Bilder rein.

(siehe auch nächste Seite!)



Ein Dimensionsschlurfer macht mal Pause...

Realität ist eine Illusion, die nach zuviel Alkoholgenuss entsteht.
(Zitat aus der Mattengasse)

Rückblick Dark-Con III



Ein paar Cthulhianer (Sanity-Wert weit unter 10)



Die Ravenloft-Spielgruppe



... und die anderen Vampire (wo sind bloss die Sonnenbrillen und die Sonnenmilch!?) SMILE!



Ein paar Geschöpfe der Nacht beim Abenessen...



Unsere allerliebste Angeli-Gruppe (seht Ihr die Flügel und Heiligenscheine?)



Die eine Vampirgruppe... (haps, beiss, gurgel)



Ein typischer Ravenloft-Spieltisch nach ca. 8 Stunden Dauerspielen

Chip • Heads Chronik

Hier, liebe Leser, das Herzstück dieses Zine.

Anlass:

• Kult des Einhorns I	(TDSS)	CHIPtxt Nr.	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)	Bührlés Zug / CHIP II		
• 12.08.1995 (2039)	Hunt of the blue Chip / CHIP III		2
• 06.–10.1995	Spielmesse St. Gallen		
• 14.10.1995	GV CHIPHEADS		
• 20.–22.10.1995	Ausflug zur Spielmesse in Essen		
• 11.11.1995 (2039)	KONZERNER I		
• 01.12.1995	FILM•HEADS – Johnny Mnemonic		
• 10.02.1996 (2040)	KONZERNER II		
• 15.02.1996	FILM•HEADS – Strange Days		
• 02.–03.03.1996	Dark Roleplaying Convention		
• 09.03.1996	GV CHIPHEADS		
• 26.–27.04.1996	GAMESDAYS im Dynamo – PFINGSTCON		
• 07.09.1996 (2040)	Serum I		
• 28.09.1996	Ist Arkadien eine Kopfgeburt? – TDSS Testrunde		2
• 17.02.1997	FILM•HEADS – The Crow		2
• 02.03.1997	GV CHIPHEADS		3
• 22.–23.03.1997	Dark Roleplaying Convention II		3
• 05.–06.04.1997	Flash-Nacht Luzern		3
• 07.06.1997 (1921)	Roaring Twenties		3
• 16.07.1997 (2041)	Nomaden I		4
• 21.09.1997	GV CHIPHEADS		3
• 24.09.1997	FILM•HEADS – 5 Element		
• 23.–26.10.1997	Ausflug zur Spielmesse in Essen		
• 30.10.1997 (2041)	Lasombra I		4
• 08.–09.11.1997 (2041)	Nomaden II		4
• 19.12.97	CHIP•BAR		
• 08.03.1998	GV CHIPHEADS		5
• 14.03.1998 (2042)	Nomaden III		5
• 25.–26.04.1998	Dark Roleplaying Convention III		5
• 16.–17.05.1998	Vampire-Liveadventure		5
• 25.06.1998	FILM•HEADS – Ghost in the Shell		

George Orwell und Aldus Huxley waren Optimisten!
(Sabine Birkenzweig, Grüne Front Affoltern)

Hallo, zusammen!

Auch Diesmal habe ich wieder ein paar Lese-Schmackos ausgebuddelt. Ich berichte diesmal über John Brunner; einem Meister und Guru des Cyberpunks. Viel Spass beim Lesen.

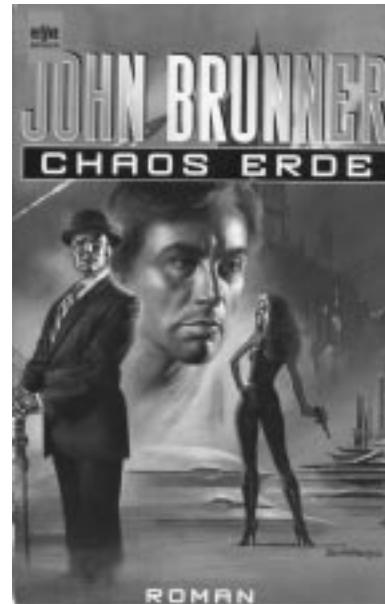


John Brunner wurde im Jahre 1934 in Grossbritannien geboren und starb am 25. August 1995 während eines SF-Cons (Oh, happy Birthday, John). Dazwischen hat er zweimal geheiratet und natürlich diverse gute Bücher geschrieben. Leider sind von diesen Büchern nur noch zwei in deutscher Sprache erhältlich, die anderen sind alle vergriffen. Auf diese beiden werde ich anschliessen näher eingehen. Einer seiner grössten Hits war aber ganz klar «Der Schockwellenreiter», ein Buch, das suchen in Antiquariaten durchaus wert ist. Aber langer Rede kurzer Sinn, ich gebe Euch gleich mal eine Kostprobe aus einem seiner Bücher:

«Der Schockwellenreiter»

Gegenwärtig bin ich Arthur Edward Lazarus, Beruf Geistlicher, Alter sechundvierzig Jahr, ledig; Gründer und Inhaber der Kirche der Unendlichen Einsicht, eines vormaligen Autokinos (und womit könnte eine Kirche Ihren Anfang besser mache als mit einer erfolgreiche Bekehrung?) in der Nähe von Toledo in Ohio, das vorher schon jahrelang ausser Betrieb war, jedoch weniger, weil die Leute das Kinogehen im wesentlichen eingestellt haben – man dreht noch Filme, denn es findet sich immer eine Zuschauerschaft für die Breitwand-Pornos jener Art, die die 3dF-Programme aus den Kreisbahnen der Piratensatelliten nahezu im Handumdrehen abschmettert – sondern mehr deshalb, weil der Standort sich auf dem Land befindet, das umstritten ist zwischen Billys Brüderlichen Baptisten, einer protestantischen, und den Galsrittern, einer katholischen Rotte. Niemand ist scharf darauf, sein Eigentum einem Klüngel zuzuschlagen. Kirchen pflegen sie normalerweise zu respektieren, und der Einflussbereich der nächsten islamischen Rotte, den Kindern JIads, liegt fünfzehn Kilometer weiter westlich.

Klingt gut, nicht wahr?



Chaos Erde

Als Rimpoche Quaddel eines Morgens erwachte, merkte er, dass einiges ziemlich schief gelaufen war. Er stellte fest, dass man ihn gegen seinen Willen tiefgefroren und seine damalige Krankheit geheilt hatte. Ein weiterer Nebeneffekt ist, dass ein paar Jahrhunderte Kälteschlaf eine Summe kostet, die diverse kleinere Länder wirtschaftlich zum kollaborieren brächte. Zu seinem «Glück» wurde er mit einem Mafiaboss verwechselt und hat darum auch alles andere als nur Geldprobleme... Dies ist eines der schwächeren Bücher von Brunner. Es ist zwar unterhaltsam, kommt aber qualitativ nicht an die anderen ran.



Schafe Blicken auf

Jungs und Mädels, dies Buch, das ist noch wahres Baklava für unsere Seele. Die Story ist ebenso vorstellbar wie beängstigend: Bei einer Hilfslieferung der UNO an ein afrikanisches Land wurde Mutterkonver-seuchtes Getreide entdeckt, aber zu spät. Die Folgen waren verheerend. Das Land ist faktisch am Ende, aber dies ist nur die Spitze des Eisberges. Reporter entdecken, dass diese Lebensmittellieferung keineswegs ein Versehen war und dass es in anderen Ländern plötzlich ähnliche Symptome gibt... Holt Euch dieses Buch. Hier dreht Brunner nocheinmal voll auf und richtet mit der ganz dicken und schwarzen Kelle an.

Tötet für Lybien, das Land der Freien! Steht dem Krell bei, beim Mord an kapitalistischem Abschaum! Sprengt Flugzeuge in die Luft! Tötet verdammt nochmal alles! (Flyer der Greenwar)

GANGS, KONS und andere REGIERUNGEN – Eine Übersicht

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

Gebilde *Hauptsitz* *CHIPtxt Nr.*

Regierungen und Konzerne

<i>FREISTAAT ZÜRICH</i>		
	<i>Zentral-Zürich (Stampfenbach)</i>	
Internationale Kreditansalt	Zentral-Zürich (Paradeplatz)	3
Societe bancaire europeen (UBS)	Zentral-Zürich (Paradeplatz)	5
Banc of America (Europa)	Winterthur-Zürich	
Euro-Live	Zentral-Zürich (Altstadt)	
Ashton-Tessier (Filiale)	Zentral-Zürich (Dolder)	5
Springer-Ringier	Zentral-Zürich (Uetliberg)	5
Infocomp	Zentral-Zürich (Zürichberg)	3
IBM	Zentral-Zürich (Altstetten)	2
Phönix-Securitas	Zentral-Zürich	5
Bühle	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:		
• Combatemto Padania	Turin-Locarno	
• National Liberation TV	Venedig	

Fiat	Turin-Locarno
Brigadi Cyberi	Div. Kasernen / Gotthard

<i>VATIKANSTAAT-ITALIA</i>	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
Yukkoss	3
Sturmtruppen Jehovas	3
Milits	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 ____

S'neue Plastikrecycling-Produkt: Huenli für armi! (Projekt Brot für uns, Algenchips für die Welt)

Diagnose von Dr. med. vet. Kupferschraube:

Keine Panik! Wir müssen nicht röntgen. Es ist zu 99% nur eine Stauchung!

Konzerne, Staaten und andere Organisationen

Diese stellen einen Teil der CHIPHEADS-Welt, mit dem Schwerpunkt Freistaat Zürich, dar.

«Liebe Hacker, wenn wir in nächster Zeit wieder so saudumme Kommentare von Euch auf diesen Seiten finden, dürft ihr mit einem kurzen, aber schmerzvollen Besuch unserer Sicherheitstruppe rechnen.»

Ashton-Tessier



Hauptsitz

Der Hauptsitz liegt in Ontario, USA und ist gleichzeitig das Familienanwesen (Schloss Falkenhorst).

Hauptgeschäftsbereich

Ashton-Tessier ist ein Familienunternehmen. Wie viele Firmen und Tochterfirmen dieser Clan besitzt, ist, dank einem unübersichtlichen Beteiligungssystem, absolut unklar. Alleine die im Konglomerat aufgeführten Unternehmungen haben Milliardenwert. In der Schweiz und Europa ist Ashton-Tessier für den Rückversicherungsbereich, (führende Rolle) bekannt.

Geschäftsgang

Die Zahlen werden nicht veröffentlicht und unterliegen Konzernintern strengster Geheimhaltung. Die Börsen gehen von einem Florieren aus (jedesmal wenn das Gerücht umgeht, das Ashton-Tessier sich für eine Firma interessiert, explodieren die Kurse).

Spez. politische Ziele

Der Clan gibt sich sehr geheimnisvoll. Obwohl jedes Kind das Bild der Gründerin Lydia Ashton-Tessier (1923 - 2007) kennt, weiss mensch nur sehr wenig über die Familienmitglieder, die auf der ganzen Welt in wichtigen Positionen des Unternehmens sitzen. Es gibt nicht einmal Bilder vom jetzigen Oberhaupt Jean-Jaques Ashton-Tessier. Natürlich hat dieser Umstand einer Legendenbildung Vorschub geleistet und einige Leute gehen davon aus, dass dieser Clan die Weltherrschaft im Auge hat.



Richard Plötzke-Ashton

Kommentare

(Natürlich wird die Weltherrschaft angestrebt ! Der Clan besitzt nach meinen Berechnungen tausend Mitglieder, die nicht nur im Konzern, sondern auch unter falschen Namen, in vielen Regierungen sitzen.) (Mehr Strom)

(Ach was, diese Leute kämpfen auf unserer Seite für eine arisches Paradies. Deshalb bauen sie auch so vehement an ihrer Weltraumstation. Der Kampf geht weiter !)

(Kreuz, NFZ)

(Kreuz, wenn ich Dich erwische, blase ich Dir dein mickriges Hirn aus dem Schädel. Auf jeden Fall ist klar, dass die Tessies was im Schilde führen, und ich glaub wir müssen nicht mehr solange auf die Enthüllung warten.)

(DARKSTAR)

Bisher im Spiel aufgetaucht

Richard Plötzke-Ashton / Country Manager Switzerland
OMW

SBE

(Société Bancaire Européen)



Hauptsitz

Der SBE liegt in Zürich. Die Hauptüberbauung nimmt den Raum vom ehemaligen Paradeplatz bis Bürkliplatz, Tunnelstrasse ein.

Hauptgeschäftsbereich

Die SBE ist aus der UBS hervorgegangen, welche nach einer Reihe von Skandalen in den 90iger Jahren des letzten Jahrhunderts in ein arges Bedrängnis kam. Folge davon waren Boykotte aus der gesamten Welt, vor allem aber durch die Vereinigten Staaten. Um sich ein neues Image zu verschaffen, wurde die, nun von starken antiamerikanischen Kräften getragene UBS in SBE umbenannt. Mit dem Zerfall der Vereinigten Staaten und den Konzernkriegen waren die alten Sünden vergessen, und die SBE schaffte es, innerhalb Europas zu einer der führenden Banken zu werden. Weltweit arbeitet die SBE eng mit Infocomp zusammen.

Sie tätigt alle Bankgeschäfte in erster Linie aber Kontoverwaltung, Netbanking, Investitionen und Währungsgeschäfte. Der Bank wird zusammen mit der IKA und Bührle nachgesagt, dass sie die NLP sozusagen besitzt.

Geschäftsgang

Mittelmässig, dank dem Freistaat Zürich und seiner tiefen bis nicht vorhandenen Besteuerung von Bankgeschäften.

Spez. politische Ziele

Erhaltung der Privilegien innerhalb des Freistaates.

Kommentare

(Eh Leute, dass wir im Dienst von diesen Herren stehen ist

Neue Höchstleistung von M. P. aus der Mattengasse:

Er ist weder gestorben, noch eingeschlafen!

Wer liegt denn da im Walde ganz still und Stumm? Ja, das muss ein Haugli sein, der da liegt mit gebrochenem Bein! (Kinderlieder, Band V)

natürlich völlig falsch. Wir kriegen weder geile Waffen, noch eine Menge Creds um Abschaum wie Euch vom Quartier fernzuhalten hähä....)
(Lonley Yukko)

(Zürcher Banken, Zürcher Geld, töten Natur in aller Welt! Also nichts neues für die Strasse. In memoria Pat Borner werden wir heute, an seinem Todestag wieder zugeschlagen. Gegen blinden Terror (es kann jeden Treffen, wir machen eine bombige Spritzfahrt ins Z-Bergquartier) ist keiner gefeit!) (Grüne Front Affoltern Jugend- und Aufbauorganisation)

Bisher im Spiel aufgetaucht

- Dr. Hans Vonalpen / Ex-Generaldirektor SBE SW
(Entführungsoffer Konzern II, von der Phönix-Securitas befreit und gleich wegen Staatsverrat verhaftet).



Dr. Hans Vonalpen

Springer-Ringier



Hauptsitz

Der Hauptsitz von Springer - Ringier befindet sich bei der grossen Sendeanlage (Patentower) auf dem Uetliberg

Hauptgeschäftsbereich

Mit der Heirat Sabrinas Berlusconi und Monika Springer fand anfangs dieses Jahrhunderts eine weitgehende Gleichschaltung der Medien in Italien und Deutschland statt. Diese Gleichschaltung wurde aber teilweise während der Konzern- und CH-Kriege wieder rückgängig gemacht. In der ehemaligen Schweiz ist das Konglomerat Springer-Ringier sehr aktiv, welches ungefähr 90% der Medien kontrolliert, und damit eigentlich alle Sparten (vom Staatsfernsehen, bis zum Musikszeneheft) abdeckt. Als Konkurrenz existieren eigentlich nur die anderen Weltmedienkonzerne, welche in der Ex-Schweiz nicht mehr so aktiv sind, die Erzeugnisse der Juraföderation und einige alternative Medien wie Riot-TV.

Geschäftsgang

Keine Ahnung

Spez. politische Ziele
Die Macht von Springer-Ringier könnt diejenige unserer Regierung

gen locker in Schatten stellen, falls sie eingesetzt würde. S-R scheint aber keine speziellen politischen Ziele anzustreben, sondern ist in erster Linie 'nur' bemüht, sein Monopol beizubehalten.

Kommentare

(Zum Glück kümmert sich Springer-Ringier um die Nachrichten, so wird alles viel spannender.)
(Ein Familienvater)

(Auch feingeistige Kost kommt nicht zu kurz und ich kann ihnen versichern, liebe Bürger und Bürgerinnen von Grosszürich, das Springer-Ringier absolut neutral ist.)
(Roland Schmid, Bürgermeister.)

Bisher im Spiel aufgetaucht

- Mörderische Fernsicht im CHIP I - SPEP
- 2 Fernsehreporterinnen vom BLICK-TV im Nomaden I NSCH, ER

Phönix-Securitas

Hauptsitz



Der Hauptsitz von Phönix ist auf fünf (hochsicherheits-) Gebäude (Bürgen) in Zentralzürich verteilt. Zudem Unterhält die Phönix-Securitas in der ganzen Stadt so-

genannte Kreisbunker, Sicherheitsanlagen, von denen grosse Teile Unterirdisch sind. Über den Konzern und seine Taktiken gäbe es noch eine Unmenge zu schreiben. Wir gehen aber davon aus, dass die meisten unserer Leser schon zur Genüge damit Bekanntschaft gemacht haben.

Hauptgeschäftsbereich

Phönix-Securitas ist die grösste Sicherheitsgesellschaft im Freistaat Zürich. Seit 2023 übernimmt sie für den Freistaat polizeiliche Aufgaben. Die Judikative ist hingegen noch in der Hand der Beamten. Die Phönix besitzt eine ganze Anzahl diverser Abteilungen, welche z.B. auf Überwachung, Bewachung, Datenschutz etc. spezialisiert sind, und verfügen deshalb neben den eigentlichen Phönix-Leuten (vom Strassenkadetten bis zur Exekutor 3000 Spezialeinheit) über eine Unmenge von Spezialisten. Neben dem Freistaat besitzen auch Firmen oder Privatpersonen sogenannte Sicherheitsverträge mit der Phönix, welche je nach Grad und Notfall ganze Gefechts- Truppenverschiebungen auslösen können. Die Phönix gilt (abgesehen von einzelnen Exponenten, wie der ehemalige General Meier) als sehr freistaatstreu und ist militärisch organisiert. Sie sind bekannt dafür, dass sie ihre Schusswaffenverordnung von 2024 sehr rigoros durchsetzen. Leute,

Zuwiele Schamanen verderben das Ritual!
(Hochkönigin des Falkenstammes)

Tut der Matthias viel Honig-Met trinken, Wird er nur allzubald aus dem Maul stinken!
(ha, ha, ha, N.S aus Z., eine angagierte Wolf und Wisel-Nomadin)

die sich illegal in Besitz einer solchen befinden (das gilt schon mal für alle Nicht-Konzernangestellten und Nicht-Beamten) werden meistens umgehend erschossen. Auf der anderen Seite geht das Gerücht um, dass die Phönix in Geheimverhandlungen den Gangs zugesichert habe, dass diese in den Sicherheitszonen k - w (x,y und z werden von der Phönix nicht mehr kontrolliert) alle anderen Waffen gebrauchen dürften.

Geschäftsgang

Nicht schlecht, grosser Etat.

Spez. politische Ziele

Keine bekannt.

Kommentare

(Ja klar dürfen wir in unseren Banlieus Waffen tragen. Die Phönix-Wixer erhoffen sich davon, dass wir uns gegenseitig umlegen).

(Spirit of Death - Vamps)

(Loyal, dass ich nicht lache. Die Phönix-Schergen verkaufen sich an jedem Kapi der mehr zahlt.. Wenn wir Anarchosyndikalisten endlich an die Macht kommen, ist es mit dieser Loyalität wohl nicht mehr so weit her).

(Hans mit dem schwarzen Hund - AA)

Bisher im Spiel aufgetaucht

- diverse Phönix-Gorillas
- Hans Meier - Phönix-Leutnant, ehemaliger Phönixgeneral,

zurückgestuft wegen der 'IBM-Verschworung' - PKE



Hans Meier



Typische Phoenix Wachen bzw. Agenten

GAME • HEAD (WINDOWS 95)

UBIK

Hallöchen, verehrte Cyberpunk-Gamer!

Heute wollen wir uns den neusten Cyber-Gassenhauer ansehen, der basierend auf dem gleichnamigen Roman von Phillip K. Dick von der französischen Softwareschmiede Cryo in ein fulminantes Actionechtzeit-strategierollenspielmix umgesetzt wurde.

Die Atmosphäre ist ähnlich düster wie beim zuletzt besprochenen Blade Runner, reicht aber, was die Stimmung angeht nicht an den BR-Kult heran. Soll es auch nicht - UBIK spielt in einer eigenen Welt, wo Psi-Kräfte zum Alltag gehören und wie üblich die Konzerne an der Macht sind (obwohl das die Politiker nicht wahrhaben wollen). So, und in dieser Umgebung übernimmt der Spieler die Kontrolle über Joe Chip - seines Zeichens Angestellter bei Runciter Associates, einer Company die mit Psi-Agenten (Telephaten, Präcognitive und was sonst noch abartig klingt) und «normalen» Ballermann bewehrten Agents der Industriespionage bei ihren Kunden den Garas zu machen. Dabei gehen die Agents mehr oder minder gewalttätig zur Sache; klingelt in der Zentrale, so stellt sich Joe seine Squad zusammen, hört sich ein Briefing an und ab geht's. Bei der Ausrüstung wird nicht geleckert sondern geklotzt - und zwar tüchtig. Die Herren und Damen Agents können sich ihre lieblings-Wumme aus einem 30 verschiedenen Waffen umfassenden Arsenal aussuchen, dabei natürlich auch Kugelsichere Westen, Medikits und ähnliches mit einpacken. Als dann heisst es, alle feindlichen Agents zu eliminieren, aber ja alle Zivilisten stehen zu lassen (klingt verdächtig nach Syndicate...).



Anyway, sobald die Eingreiftruppe im Zielgebiet ist und der Spieler sich von der atemberaubenden Videosequenz erholt hat, geht's Schlag auf Schlag. Es erfreut das Spielerherz natürlich ungemein, dass die einzelnen Agents mittlerweile auch selber etwas mitdenken und man ihnen nicht immer alles vorkauen muss. So springen sie selbst in Deckung oder erwidern das Feuer, wenn es zu bleihaltigen Handgreiflichkeiten kommt.

Natürlich gibt es immer wieder andere Missionsziele, einmal müssen neue Agents angeworben werden, das andere Mal Daten gestohlen werden oder das ganz einfache Strickmuster: Kill 'em all!

Wie von den Franzosen gewohnt erhält man mit UBIK opulente Grafikpracht und eine stimmige Soundkulisse, alles in allem Atmosphäre pur! Wären da nicht die beknackten deutschen Dialoge; irgendwie bringen die das wohl nie hin... (subjektive Meinung...). Was mich am Spiel am meisten

Bier und TV für das Volk!
(J. Caesar V 2.0)

Extremitätenspender Gesucht: Wir nehmen alles: Arme, Beine, Wirbelsäule, etc. Meldet Euch beim altbekanntesten Postfach

Gestört hat: die fummelige Steuerung! Mal rennen sie hier, mal da, aber selten dort wo ich die Figuren gern hin haben möchte! Da denkt die KI manchmal schon zu weit...

Ausserdem die zwar äusserst schön anzusehenden aber oft weniger praktischen, verschiedenen Ansichten auf das Getümmel; da wäre noch etwas Programmierarbeit von Nöten gewesen...

Alles in Allem kann ich das Spiel denen, die das Buch gelesen haben herzlichst empfehlen, alle die Syndicate liebten und jetzt etwas mit mehr RPG Einschlag möchten,

können auch fast bedenkenlos zugreifen – allen anderen sei ein Probespiel empfohlen...

Systemanforderungen: Let's face it... bei der Grafikfülle und dem Sound kommt man nicht umhin den schnellen Pentiumern den Vorzug zu geben. Mein P200/64 MB RAM/24xCD-R reichte jedenfalls einigermaßen aus, hie und da musste ein Ruckeln hingenommen werden.

Stay tuned for more!



CHIP • HEADS MITGLIEDSCHAFT

Gespräch am Grüntee-Automaten im Yashima-Tower
Suharto: Also, Mr. Ebner! Was muss ich tun, damit unsere Wirtschaft, dem Flügelschlag eines Kranich gleich sich in die Morgenröte des Kapitalismus erhebt?

Ebner-San: Aber Suhi, du alte Reis-Schnapsdrossel! Das ist doch ganz einfach: Für ein paar Milliarden Vermittlungsgebühren Sorge ich dafür, dass auch Du eine Mitgliedschaft bei den CHIP • HEADS bekommst.

Suharto: Oh, meine Sorgen vergehen wie der Morgennebel an einem Sommertag!

Nütze diese Chance und Du wirst nie mehr Probleme mit einer Demokratie-Bewegung haben!

An den hohen Sabbat-Rat

Berichterstattung des Vampir-Treffens am 16. Juni 1998 in Zürich

Nachdem wir Sie über unsere Einladung zu diesem Treffen in Kenntnis gesetzt hatten, warteten wir auf Ihre Order. Zu diesem Treffen waren, wie Sie ja wissen, alle in Zürich anwesenden Vampire eingeladen, um den Schwur gegenüber dem überraschend aus den Wäldern zurückgekehrten Prinzen zu erneuern.



Ihre Anweisungen erhielten drei Punkte:

- Macht demonstrieren
- neue Mitglieder anwerben
- den Prinzen töten

Wir machten uns sogleich an die Vorbereitung. Um Präsenz zu markieren und neue Mitglieder zu werben wurden Flyer gedruckt. Da wir keine genauen Kenntnisse über die Lokalitäten und die Art des Treffens hatten, konnte nicht konkret geplant werden: vielmehr wurden mögliche Aktionen durchgedacht und gesammelt. Wie, wann und ob überhaupt was passieren sollte, würden wir spontan bestimmen. Mögliche Aktionen wären z.B. die Flyer zu verteilen, jemandem unterzujubeln, jemanden umbringen, (demonstriert Macht, schürt Unsicherheit) usw.

Wie alle anderen Vampire auch, nahmen wir also an dem Treffen teil.

Die Vampire (mit Ausnahme des Prinzenrates, des Beraters Elias und des Prinzen) wurden in vier Gruppen zu je zwei bis vier Vampiren eingeteilt. Bei der Einteilung wurden die Clans bunt gemischt. Jede dieser Gruppen sollte nach bestandener Prüfung ein Geschenk erhalten, welches dem Prinzen in feierlicher Zeremonie übergeben werden musste. Um Mitternacht sollten sich alle zu dieser Übergabe auf dem Lindenhof treffen. Anwesend waren aber nur drei Gruppen: Eduard Kopp, Christopher Jones (Brujah), Monique de la Mere (Tremere) und eine Gangerel ohne Geschenk, Sebastian Cartois (Ventrué), Sue (Brujah) und Hans-Jörg Ledergerber (Malkavianer) sowie Jérôme Hutter (Gangerel), Richard Leuert (Ventrué) und Duc Laurence de Sicaire (Tremere) mit Geschenk. Als Begleiter des Prinzenrates

O. K. Jungs und Mädels, macht mal Platz! Ich zeige Euch jetzt wie man eine Heldentruppe erschreckt! (Grossvater Dämon zu seinen Enkeln)

Entwarnung! die 5000 Teenagerinnen können wieder vom Hochhaus runterkommen! Leonarde di Caprio hat das Gerücht von einer Heirat dementiert!



erschien der Rat mit Parowitsch (Nosferatu), Damir McRown (Ventruue), Leo (Brujah) und ein Ghoul. Nach der eher peinlichen den feierlichen Übergabe wechselte man in einen festlich dekorierten Raum. Die Gruppe ohne Geschenk wurde verhört, konnte sich aber ohne grosse Schwierigkeiten herausreden. Es folgte eine allgemeine Vorstellungsrunde und gegenseitige Frage- rei über die letzten 30 Jahre. Allgemein schien nicht viel Aufregendes passiert zu sein. In der Pause zogen sich die Brujahs ohne ihren Prinzen zurück. Der Prinz plap- perte etwas von seinen Erkenntnissen, die er während der letzten dreissig Jahre auf seinen Reisen, unter anderem nach Indien, hatte. Dass der Prinz seinen Thron nicht mehr lange innehaben wird zeigte sich immer deutlicher.

Inzwischen war auch die letzte Gruppe mit Nathanael Drake (Brujah) und Raul Vicom- te de ? (Nosferatu) eingetroffen. Auch sie hatten eine Erklärung für ihr Verspäten parat, die zu überzeugen vermochte.

Inzwischen verteilten wir unauffällig unsere Flyer. Die Unruhe die aufkam beschwichtig- te der Prinz sofort, für uns war es ein erster Erfolg. Wir beschlossen, dass es für den Prinzen langsam Zeit werde. Leider kam er uns zuvor. Aus verlässlichen Quellen wurde bekannt, dass er nach der Pause sei- nen Rücktritt bekannt geben werde. Seine Ermordung machte also keinen Sinn mehr. Spontan wurde ein Opfer gesucht und gefunden: ein Gast aus Wien, Lady Pho- ebe, wurde vergiftet. Man könnte fast sagen: zur falschen Zeit am falschen Ort. Damit klar war, das es auf unser Konto geht, bekam sie den Sabbat-Stempel auf die Handflächen gedrückt. Das Gift begann erst nach der Pause zu wirken. Der Prinz wollte also zurücktreten und ein/e Nachfol- ger/in musste gewählt werden. Es began- nen sich endlose Diskussionen abzuzeich- nen, als die Vergiftete plötzlich in in einem Hustenanfall tot zu Boden stürzte (ein zweiter Erfolg für uns). Es gab ordentlich Tumult und eine neue, endlose Diskussion darüber, was nun zu tun sei. Man einigte sich darauf, dass alle den Inhalt ihrer Taschen auf den Tisch legen sollten. Es wurde natürlich nichts gefunden. Einzig Leo, Brujah Ratsmitglied, förderte ein Fläschchen hervor, das besagtes Gift ent- halten konnte. Es hätte ihm aber genauso- gut untergejubelt worden sein können. Ergebnis also gleich null (ein weiterer Erfolg; dabei wäre es so einfach gewesen) . Langsam, aber unaufhaltsam schritt die Nacht voran. Immer noch die Diskussionen um die Nachfolge des Prinzen: die Brujah Mehrheit konnte sich untereinander zwar nicht einigen, aber den Sitz abgeben kam auch nicht in Frage. Die anderen Clans

waren für sich zu klein und gemeinsam ebenso uneinig wie die Brujahs. Schliesslich wollte der Prinz noch im Amt bleiben, bis die Nachfolge geklärt sei. Das dies nicht mehr in dieser Nacht geschieht war klar: draussen begann es bereits zu dämmern. Das zweite Problem war der Prinzenrat. Erste Frage: aufstocken oder nicht ? Dann wollte Parowitsch (Nosferatu) zurücktreten. Zweite Frage: wie wird er ersetzt ? Es wurde heller und heller und auch da noch keine Lösung in Sicht. Also entschloss sich auch Parowitsch noch im Rat zu bleiben. Er forderte aber die totale Machtübertragung auf den Prinzenrat was einstimmig angenommen wurde (in Abwe- senheit des Prinzen, der jetzt nur noch Sta-

tist ist). Die Frage zum Sabbat wurde ver- tagt. Zusammenfassend sei anzumerken das uns die Machtdemonstration gut gelungen ist. Die Ermordung des Prinzen hat sich, wie bereits erwähnt, erübrigt. Über die anwer- bung neuer Mitglieder an dieser Stelle nur soviel: Sabbat verursacht leider noch immer viel Schrecken unter den Vampiren. Soviel zu diesem Treffen. Sollte sich etwas Neues abzeichnen, werden wir Sie wie immer sofort kontaktieren.

Ergebenst, Ihre treuen Diener

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.–

«Robbenfell und Walfischspeck, dies ist emin Lebenszweck»!
(Letzte Worte eine Hellraiders im Café Rainbowwarrior)

Mu – Der Ficker «Gugelhopf» Teil VI



Mu – Der Ficker «Episode Stichfest» Teil VII



KRAFTFUTTER FUER ALLE:

VAMPIRE

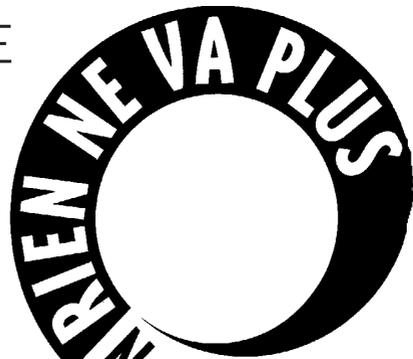
GAUKLER

SPIELER

MAGIER

DRACHEN-
FLIEGER

SPIELE·DRACHEN·JONGLIEREN



UND ANDRE
VERSPIELTE
NATUREN...

Rien ne va Plus
Niederdorfstr. 34
8001 Zürich