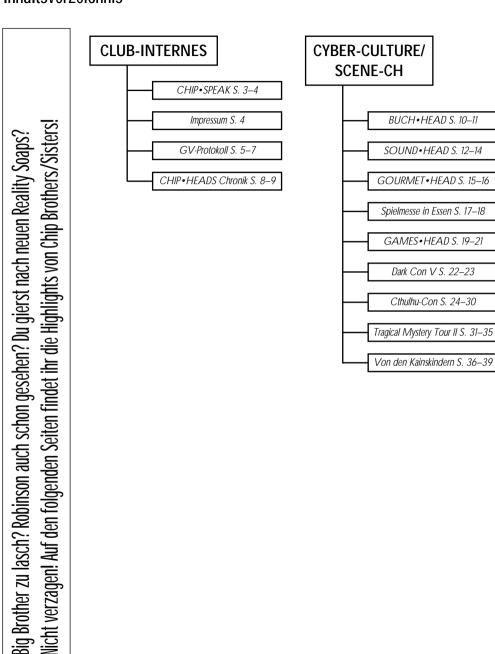
CHIP • TXT

Die Stimme des Cyberpunk





Inhaltsverzeichnis



CHIP • SPEAK

Liebe Mitchippies und sonstige Cyberheads!

«Alles neu macht der Mai.» Na ia, ich hoffe es ist noch nicht Mai, wenn Ihr diesen Chiptxt druckfrisch in Händen haltet. Aber neu ist doch einiges. Dieser Chiptxt entstammt, wie angekündigt, erstmals Kristinas Oberhoheit, Zusammen mit Oli, dem alten Chiptxt-Hasen, hat sie die lieben Chippies zum Texte schreiben verknurrt und um die Einhaltung des Redaktionsschlusses gekämpft. Gemeinsam haben sie die anspruchsvolle Aufgabe, so ein Zine termingerecht zu vollenden, mit Bravour gemeistert. Vielen Dank, Und Dank auch an Christian Egg, der mit fundierter Kritik dazu beigetragen hat, dass unser Zine noch professioneller wird.

Brave Chippies können den nächsten Abschnitt überspringen. Ihr habt das schon an der letzten GV gehört (und euren Senf dazugegeben) oder doch mindestens das Protokoll aufmerksam durchgelesen.

Veränderungen hat es auch im Vorstand gegeben: Matthias ist zurückgetreten und erhofft sich davon auch, wieder mehr Zeit und Musse (Muse?) für die Organisation von Spielen zu haben; entsprechend erfolgreich am Laufen ist das Vampire in St. Gallen. Neu im Vorstand sind Nadja und ich; wir haben Matthias' und Olis Ressorts übernommen. Noldi, Kire und Kristina sind mit neuer Frische noch dabei. Unser edles Ziel, wieder mehr Spiele zu organisieren, haben wir auf dem Papier (prall gefüllter Ver-



Der neue Vereinsvorstand garantiert für äusserste Seriosität und Diskretion

Es kann nicht mehr weit sein!» «Laut Karte müsste das Haus gleich hinter der nächsten Hügelkı.

er muss ich vorsichtig sein. Soviel ich weiss ist hier eine Radarfalle in der Nähe. . . . Blitz, Bliitzl

anstaltungskalender) schon erreicht. Verschiebungen und Absagen werden von nun an der Vergangenheit angehören. Vorbehalten bleiben gewisse wetterabhängige Spiele. Der erste Event unter dem neuen, gestrengen Regime, das legendäre Dark-Con, ist mit Rekordbeteiligung termingerecht über die Bühne gegangen. Die nächsten Spiele stehen vor der Hütte und mit ihrer Durchführung wird sich zeigen, ob wir unseren hochgesteckten Zielen gerecht werden

Der GourmetHead findet immer noch regelmässig statt, soll auch so bleiben: Im Schnitt kommen um die zehn lustige Chippies zusammen. Interessierte Nichtchipis sind extrem selten (jedoch willkommen). Der FilmHead ist, je nach Kinoprogramm, mehr oder weniger aktiv und wird von Kristina betreut. Die genauen Daten für alles Mögliche findet Ihr wie immer im Veranstaltungskalender im Chiptxt oder voll virtuell im WWW bzw. via unsere Mailingliste.

Konstruktive Kritik und Anregungen sind wie immer willkommen, blödes Gemotze wird ignoriert.

bootet eure Headware, montiert die Sonnenbrillen und los geht's

eure neue Präsidentin

Elida

Impressum

Redaktionsadresse:

CHIP. HEADS,

Postfach, 8040 Zürich

Redaktion:

Kristina Oliveira

Gartenstrasse 37, 8154 Oberglatt

Tel. 01 850 61 94

E-Mail: thorvald@bluewin.ch

Oliver Hauri

Hardstrasse 72, 8004 Zürich

Tel. 01 491 41 92

E-Mail: hauri@iprolink.ch

Lektorat:

Arnold Bucher ahab@tikon.ch

Homepage:

http://www.chipheads.ch

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

GV-Protokoll

Protokoll

der 11. ordentlichen Generalversammlung der CHIP+HEADS vom 15. Oktober 2000

Anwesend sind:

Peter Keel

Matthias Heer Oliver Hauri Erik Schönenberger Steve Wegmann Nadja Schüepp Remi Jaccard Roman Haug Michael Pfleghart Elida Riser Andy Bertogg Andreas Jufer Grazyna Zochniak Kristina Oliveira Arnold Bucher Myke Näf

Entschuldigt

Liv Minder

1. Abnahme des letzten GV-Protokolls

Geschieht ohne Einwände

2. Halbjahresbericht des Präsidenten

- ChipFest «5 Jahre Chipheads»
- Barden-Live Tutumen, abgesagt wegen Schlechtwetter
- 6 monatliche GourmetHeads
- FilmHead X-Men
- FilmNacht im KuZeB: 18 haben gegessen; 20 haben bezahlt für die FilmNacht; ca. 10 weitere KuZeB-Leute haben auch mitgeschaut

3. Vorstandswahlen

Rücktritt von Matthias Heer und Oliver Hauri. Applaus für ihren langjährigen Einsatz.

Elida Riser stellt ein neues Vorstandsteam in folgender Zusammensetzung vor:

- Elida Riser (Präsidentin, Öffentlichkeitsarbeit, neu)
- Nadja Schüepp (Kasse, neu)
- Erik Schönenberger (Material, Homepage, Mailinglisten)
- Kristina Oliveira (Chiptxt-Redaktion)
- Arnold Bucher (Adresskartei, Aktuar, interne Kommunikation)

Das Programm des neuen Vorstands:

- Das Hauptaugenmerk gilt den Spielen (mehr Lives und Tisch-Cons bei weniger Verschiebungen)

3razyna darf nicht mehr in's Lychgate! Sie verletzte den Türsteher massiv mit ihrer

- Für jedes Spiel wird neu ein Vorstandsmitglied zuständig und verantwortlich sein
- Der Chiptxt wird weitergeführt und soll zweimal im Jahr erscheinen
- Der monatliche GourmetHead wird abwechselnd von einem Vorstandsmitglied organisiert

Der neue Vorstand wird in corpore einstimmig gewählt.

(Vorstandsmitglieder wählen dabei jeweils alle anderen Vorstandsmitglieder, nicht jedoch sich selbst...)

Oliver Hauri wird weiterhin als Spezialmitglied den Chiptxt layouten.

4. Kassenbericht

Vgl. Bilanz und Erfolgsrechnung. markante Punkte:

- Das Mitgliederguthaben (d.h. die Summe aller persönlichen Konti) wurde stark gesteigert.
 Vor einem Jahr waren viele auf 0 oder sogar im Negativen.
- Fast die ganzen regulären Einnahmen (Mitgliederbeiträge pro Jahr) gingen drauf für das Defizit des ChipFestes. Das Defizit übersteigt die vor einem Jahr von der GV bewilligte "Defizitgarantie" von 400.-, muss jedoch trotzdem durch die Vereinskasse gedeckt werden.
- Eine Revision durch den provisorischen Revisor Michael Pfleghart war nicht möglich aufgrund Zeitmangels von Matthias Heer. Der Kassenbericht wird angenommen unter dem Vorbehalt, dass die Revision "ok" ergibt (der Revisionsbericht für das abgelaufene Vereinsjahr wird an der nächsten GV vorgestellt).

Grundsatzdiskussion zur Aufnahme einer Kontrollstelle, bestehend aus einem Revisor bzw. einer Revisorin, in die Vereinsstatuten. Es bleibt etwas unklar, wieviel eine regelmässige Revision bringt und wie gross der dadurch für die Kassenführung entstehende Zusatzaufwand ist. Es wird die Meinung geäussert, eine definitive Abstimmung solle erst vorgenommen werden, wenn ein erster Revisionsbericht vorliegt. Mit 7 Stimmen zu 4 Stimmen (bei einigen Enthaltungen) wird die endgültige Entscheidung über eine Aufnahme in die Statuten auf die nächste GV verschoben.

5. Ausblick (durch Elida)

Folgende Veranstaltungen sind für das kommende Halbjahr geplant (hinzu kommen ein GourmetHead pro Monat plus gelegentliche FilmHeads). Infos dazu auch auf www.chipheads.ch!

 ab. 1. Novemberwochenende: Vampire-Lives in St. Gallen. Verschoben von August; 3er-Teams werden durch ein wiederholbares Abenteuer geschleust; Kundschafter begeben sich aufgrund seltsamer Ereignisse nach SG; Durchführung je nach Interesse von Spielern und Zeit der Helfer. Interessierte melden sich direkt bei Matthias!

GV-Protokoll

- 2. Dezember, ab 16.00: Dark-Con, KuZeB.
- Februar 2001: Illuminati-Live (ODER Cyberpunk-Live "Sulzerstadt" im späteren Frühling)
- 14. April 2001: Fantasy-Con, KuZeB (Achtung: neu 28. April 2001)
- 9. Juni 2001: Barden-Live. Neuauflage des davongeregneten Tutumen.

weitere Projekte (in Planung / ohne festes Datum):

- Cyberpunk-Live Rockster.
- Ein weiteres "Old School"-Cyberpunk-Live.
- Neues Fantasy-Live beim Stamm der Nadeia
- Fortsetzung der "Vampire"-Kampagne in ZH

6. Varia

Neues Postfach und damit neue offizielle Vereinsadresse:

Chipheads, Postfach, 8040 Zürich

Die genaue Nummer ist 2159; die Post Zürich-Albisrieden.

Es wird festgehalten: Roman hat keinen Schlüssel.

Steve:

Trägt die Idee einer Vereinsreise vor. Reges Interesse. Tenor: Es sollte ein Live-Rollenspiel-Element dabei sein. Entweder man "besucht" einen deutschen Verein. Oder aber ein Spiel. Sollte im Bereich Cyberpunk oder Cthulhu sein. Im Bereich Fantasy besteht bereits reger Austausch (Tikon), und die meisten Vampire-Kampagnen sind uns etwas suspekt.

Roman:

Beat Liechti plant einen Spiele-Con. Ähnlich wie der legendäre Pfingst-Con vor einigen Jahren. Er fragt diverse an zum Mitmachen. Grosses Interesse bei den ChipHeads; der Verein ist bereit, hier recht aktiv mitzuorganisieren. Es geht nicht darum, dass wir Hauptorga sind, sondern dass wir dabei sind und was anbieten, vielleicht den Keller übernehmen (Dynamo) etc.

T-Shirts:

Es gibt noch etwa 10 rote (2. Sujet), aber keine schwarzen (1. Sujet). Es konstituiert sich eine "Arbeitsgruppe neues T-Shirt": Oli, Grazyna, Kristina, Nadja. Entwickelt einen neuen Vorschlag für ein T-Shirt bezüglich Grössen, Art, Design.

Noldi

Chip • Heads Chronik

Chemieunfall von Nogura-Ciba: 3 Dörfer unbewohnbar, mehrere Gewässer tot und Grundwasser verseucht

Die Chronik

Hier, liebe LeserInnen, das Herzstück dieses Zine.

Anlass:	CHIPtx	t Nr.
• 02.1991	Kult des Einhorns I (TDSS)	3
• 06.11.1993	Kult des Einhorns II (TDSS)	
• 04.02.1995 (2039)	Kult des Einhorns III / CHIP I	1
• 01.03.1995	Gründung der CHIP•HEADS	1
• 30.04.1995 (2039)	Bührles 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 CHIP•HEADS	
• 20.–22.10.1995	Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 11.11.1995 (2039)	KONZERNER I	2/3
• 01.12.1995	FILM • HEAD – Johnny Mnemonic	
• 10.02.1996 (2040)	KONZERNER II	
• 15.02.1996	FILM • HEAD — Strange Days	
• 02.–03.03.1996	Dark Roleplaying Convention I	
• 09.03.1996	GV CHIP • HEADS	
• 26.–27.04.1996	GAMESDAYS im Dynamo – PFINGSTCON	
• 07.09.1996 (2040)	Serum I	
• 09.1996	GV CHIP. HEADS	
• 28.09.1996	Ist Arkadien eine Kopfgeburt? – TDSS Testrunde	2/3
• 17.02.1997	FILM • HEAD – The Crow II	2
• 02.03.1997	GV CHIP. HEADS	3
• 22.–23.03.1997	Dark Roleplaying Convention II	3
• 0506.04.1997	Flash-Nacht Luzern	3
• 07.06.1997 (1921)	Roaring Twenties	3
• 16.07.1997 (2041)	Nomaden I	4
• 21.09.1997	GV CHIP. HEADS	3
• 24.09.1997	FILM • HEAD – 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	4/5
• 19.12.1997	CHIP•BAR	
• 08.03.1998	GV CHIP•HEADS	5
• 14.03.1998 (2042)	Nomaden III	5
• 25.–26.04.1998	Dark Roleplaying Convention III	5
• 16.–17.05.1998	Vampire-Live I	5/6

Chip • Heads Chronik

Anlass:	C	HIPtxt Nr.
• 25.06.1998	FILM • HEAD – Ghost in the Shell	
• 05.–06.09.1998	Fantasy-Live «Das Treffen»	6
• 20.09.1998	GV CHIP•HEADS	6
• 17.–18.10.1998	Fantasy Convention I	6
• 09.11.1998	FILM • HEAD – Rozzo	
• 21.–22.11.1998 (2042)	Schattenclan I	6
• 12.12.1998	CHIP • HEADS Video-Nacht	
• 11.01.1999	FILM • HEAD – Ronin	
• 13.02.1999	Vampire-Live II «Gift in den Köpfen»	
• 19.–21.02.1999	CHIP•HEADS Skiweekend	
• 07.03.1999	GV CHIP•HEADS	
• 10.–11.04.1999	Dark Roleplaying Convention IV	
• 25.–27.06.1999	Fantasy-Live «Lobet die Ahnen»	6/7
• 07.07.1999	FILM • HEAD — Matrix	
• 23.07.1999	Fantasy-Bar	
• 26.07.1999	Bosch-Bar Event	
• 08.–10.1999	Diverse Vampire-Mini-Lives	7
• 25.09.1999	GV CHIP•HEADS & Video-Nacht	6
• 05.10.1999	FILM • HEAD — Star Wars	
• 07.10.1999	FILM • HEAD — ExistenZ	
• 09.–10.10.1999	Cthulhu-Live in Frankreich	7
• 13.11.1999	Vampire-Live III «Prinzenball»	7
• 20.11.1999	Fantasy Convention II	
• 07.12.1999	FILM • HEAD – The World Is Not Enough	
• 12.03.2000	GV CHIP•HEADS	7
• 06.05.2000	CHIP•FEST «5y Chipheads»	
• 10.06.2000	FILM • HEAD — Gladiator	
• 12.09.2000	FILM • HEAD – X-Men	
• 08.10.2000	FILM • HEAD — Shaft	
• 07.10.2000	CHIP • HEADS Video-Nacht	
• 15.10.2000	GV CHIP+HEADS	8
• 03.11.2000	Vampire-Live 1.1 St. Gallen	8
• 02.12.2000	Dark Roleplaying Convention V	8
• 12 01 2001	Vamnira Liva 1.2 St. Gallan	

Sei verdammt Pazusoo! Sei verdammt Pazusoo! (gestern hinten links im alten Babylon)

Buch • Head

Ah, hallo Chippies! Auch im Zeitalter von E-Books, den Spice Grrrls und Pichachu & Co ist es mir gelungen, ein paar hübsche Dinge, gedruckt auf toten Zellstoff, für euch aufzutreiben. Viel Spass mit den folgenden Titeln.



Hard-boiled – Wonderland und das Ende der Welt

Diesmal ein besonderes Leckerchen für euch aus dem Land der aufgehenden Sonne – Japan. Der Autor Murakami Haruki hat schon einige Bücher im Bereich des Phantastischen geschrieben. Sein Meisterwerk stellt allerdings Hardboiled dar. Der Titelheld erscheint anfangs nicht wirklich als Winner, whiskytrinkend und TV-glotzend verbringt er seine Zeit. Freunde hat

er keine und zusätzlich plagen ihn ständige Alpträume. Er wird allerdings jäh aus seinem Alltagstrott gerissen, als ein bekannter Wissenschaftler seine Fähigkeiten benötigt. Der Held arbeitete nämlich früher für die Regierung. Dort wurde er als menschliche Dechiffriermaschine benutzt. Er lernte. Daten in seinen Gedanken zu chiffrieren und diese konnten dann auch nur wieder durch ihn dechiffriert werden. Bis jetzt klingt das Ganze noch überschaubar, aber es wird bald schon richtig abgedreht. Er klettert in der Kanalisation von Tôkyô (mensch beachtet die Schreibweise) und plagt sich dort mit den Schwärzlingen ab. Synchron zu diesem Handlungsfaden verläuft dann auch noch die Geschichte von der Stadt mit den goldenen Einhörnern, bei der sich mit der Zeit immer mehr Parallelen zur «Realität» feststellen lassen.

Alles in allem stellt dieses Buch ein spannendes und unterhaltsames Feuerwerk von Ideen, Verwirrungen und Realitätssprüngen dar, so dass es eine Freude ist, die Geschichte zu lesen.

Insel Verlag ISBN 3-458-16709-9

BUCH • HEAD



Stadt geht los

Nicht umsonst wird John Shirley als einer der Väter des Cyberpunk bezeichnet, hat er sich doch bereits in seiner Eclypse-Trilogie bewiesen. In seinem neuesten Werk erzählt er die Geschichte von Stu Cole. Ein zweitklassiger Clubbesitzer, der eines Nachts eine Offenbarung hat. Ihm begegnet die Personifizierung der Stadt Los Angeles und bittet ihn um Hilfe, da Grosskonzerne und Medien daran arbeiten, den Mythos «Stadt» zu zerstören, um einer neuen und mobileren Welt in den Suburbs Platz zu machen. Die Aufträge und Botengänge, die dann Stu aber für «Stadt» machen muss, entpuppen sich als alles andere als harmlose Spaziergänge und hehre Missionen; er raubt, mordet und schiesst Politiker ins Szenenoffseits bis er selber nicht mehr weiss, ob das Ganze wirklich eine gute Idee war. Prädikat: Cyberpunk von der alten Schule, voller Chrom und BTL, mit einem Schuss staatlicher Korruption.

Argument Verlag ISBN 3-88619-954-1



Cyberpunk Handbook

Keine Ahnung, was anziehen? Hip Hop, Ghotik und Hippie schon ausprobiert? Dann ist dies der ultimative Style Guide. Hier steht geschrieben, warum ein richtiger Cyberpunk immer in Lederjacke und mit Sonnenbrille rumläuft.

Random House ISBN 0-679-76230-2 t?!? Andere wären froh, soviel Freizeit zu haben, können es sich aber

Sound • Head

Seid gegrüsst, ihr Chip • Heads!

Wie ihr seht, haben wir hier etwas Neues für euch kreiert. Hier dreht sich alles um ein beliebtes und heiss diskutiertes Thema, nämlich die Musik.

Dass mein Musikgeschmack nicht jedermanns/fraus Sache ist, weiss ich, aber da ich diejenige bin, die diesen Teil des CHIPtxt übernommen hat, seid ihr hiermit verdammt, euch meine Tipps anzusehen und/oder vielleicht auch anzuhören?!

Diesmal steht der Musikstern unter dem Zeichen der Finsternis, und ich bitte euch, all eure Vorurteile abzulegen, denn ich stelle euch auf den folgenden Seiten drei CD's der Sparten Black-Metal, New Rock und "Cello"-Metal (was für eine geniale Stilbeschreibung...!) vor.

Es sind wirklich drei Killer-Alben, die sich in der Flut von Neuerscheinungen deutlich hervorheben.

Wenn ich euch neugierig gemacht habe und ihr in das eine oder andere Album hineinhören wollt, so verweise ich euch auf den "Trauma" CD-Laden in Zürich, dort sind alle drei CD's "erhörbar" und erhältlich.

Ich hoffe, ihr könnt von dem einen oder anderen Tipp profitieren; es hat bei jeder CD Stücke dabei, die sich super für's Roleplay verwenden lassen.

In diesem Sinne; RAISE THE FIST OF THE METAL-CHILD!

Kristina

APOCALYPTICA - CULT

Die vier Finnen von Apocalyptica kennt mittlerweile fast jedeR, der/die nicht hitparadenverseucht ist. Dass die vier Jungs sich nicht der üblichen Instrumenten-Zusammenstellung bedienen, mag auch so manche wissen, dass sie aber Heavy Metal auf vier Celli spielen, das weiss noch nicht jeder...

Auf ihrem Debut-Album (Apocalyptica plays Metallica by four Cellos) haben die vier "nur" Songs ihrer Lieblingsband Metallica eingespielt (ja, es gibt sie noch, die sogenannten Fans dieser Band...). Das zweite

und abwechslungsreichere Album "Inquisition Symphony" enthielt



SOUND • HEAD

Coverversionen von Sepultura, Pantera (!), Faith no More und (wie könnte es auch anders sein) Metallica, sowie die ersten Eigenkompositionen wie zum Beispiel das herausragende Stück "Harmageddon" (es schreibt sich wirklich so!) oder "Toreador". Da mir ihre eigenen Stücke besser gefallen als die (obwohl originellen) ganzen Covers, habe ich mich voller Erwartung auf ihren dritten und bisher mit Abstand besten Silberling gestürzt und bin definitiv nicht enttäuscht worden

"Cult" ist zu einem Glanzstück in meiner CD-Sammlung avanciert. Solche Kompositionen voller Herzblut, Traurigkeit (man nehme nur das Stück "Romance") und Power ("Path") gibt es heutzutage nur noch wenige auf unserem übersättigten Musikmarkt, Auf dieser CD befinden sich zehn eigene sowie drei Fremdkompositionen. Die eine, nämlich "The Hall of the Mountain King", ist von Edward Grieg, einem bekannten, finnischen Klassik-Komponisten, und die restlichen zwei stammen von (wollt ihr raten?) Metallica. Hierbei möchte ich noch erwähnen. dass es sich bei Apocalyptica um Absolventen der besten und bekanntesten Klassikschule Finnlands handelt, und bei der Frage, was für sie am Schwierigsten war bei der Arbeit am neuen Album, lautete die Antwort folgendermassen:

"Das Schwierigste war das Kompo-

nieren der Songs, denn in der Klassik lernt man, perfekt zu spielen, aber nicht, eigene Stücke zu schreiben."

Tja, meine Lieben, wenn's nur das ist...

Am 27.11.2000 haben sie uns dann in der Roten Fabrik wiedereinmal bewiesen, dass sie nicht nur im Studio, sondern auch Live abgehen wie sonst niemand, und wer's verpasst hat, kann seine Ehre retten, indem er/sie sich das neue Album der vier Suomis erwirbt!

PS: Jetzt wisst ihr auch, woher Metallica ihre "innovative" Idee mit dem Orchester haben...

MARILYN MANSON -HOLY WOOD

Da halte ich es nun in den Händen, das langersehnte neue Album meines Lieblingspsychopathen Marilyn Manson.

Holy Wood (in the Shadow of the Vally of Death) ist nach Antichrist Superstar und Mechanical Animals nun das letzte Album der Manson-Trilogie, und ich muss schon sagen: Er hat diese Aufgabe wieder einmal mit Bravour bestanden...

Mit dreckiger Rock n' Roll Attitüde und krassen Lyrics, verpackt in teils rockigen Grooves, teils abstrakten Breaks and Beats, wettert der meistgehasste Star Amerikas gegen Staat, Kirche und austauschbare Teenager (Disposable Teens).

Das der "normale" amerikanische

SOUND • HEAD

Bürger und jede christliche Vereinigung, die es gibt, Manson hasst, wussten wir alle, aber mit dem neuen CD-Cover hat er wohl den Geschmacksnerv eines jeden Gläubigen getroffen...

Mal sehen, ob uns die CVP und ihre Anhänger am 8.2.2001 vor dem Hallenstadion die Ehre geben werden, denn dann kommt Amerikas Bürgerschreck Nr. 1 zum ersten Mal in die Schweiz!

Sweet Dreams are made of this...



CRADLE OF FILTH - MIDIAN

Die Götter des Horror Black Metals sind wieder da! Für die einen ist dies ein Alptraum, für die andern die wohl grösste Freude der Welt! Auch auf ihrem neuen, bereits sechsten Album, erfreuen uns unsere Lieblings-Engländer mit einem perfekt aufgenommenen Black-Metal-Gewitter erster Güteklasse.

Sänger und Bandchef Dani Filth kreischt und "singt" sich wie immer in verschiedenen Tonlagen durch das ganze Repertoire und lässt einen im Glauben, hier würden mehrere Personen ihr Bestes geben! Unterstützt wird er von der wunderbaren Backgroundsängerin Sahra Jezebel Diva, die mit ihrer opernhaften Stimme auch die gesprochenen Zwischenparts übernimmt.

Der Sound trifft einen wie die berühmte Faust aufs Auge; schnell, brutal, gnadenlos...

(Wie man dieses Killer-Drumming so hinkriegt wie Adrian, ist mir immer noch ein Rätsel).

Textlich entführen uns Cradle Of Filth wieder einmal in düstere Gefilde, nämlich in die Welt des Grauens und des Makaberen, man nehme nur die Songs "Cthulhu Dawn" oder "Her Ghost in the Fog". Sie haben erneut bewiesen, dass sie die Götter des Black-Metals sind, da können ihre Neider noch so nach "sell out" oder "Poser" schreien, denn am 6.12.2000 haben Cradle Of Filth gezeigt, wo der Hammer hängt. Shame on you if you missed it!



Joops, 1 did it again. . . Jack the Ripper, London

GOURMET • HEAD

Don & Dundee

Im Frühling dieses Jahres wurde auf allgemeinen Wunsch hin der GourmetHead ins Leben gerufen und seither von einigen (fast schon als fanatisch zu bezeichnenden) ChipHeads regelmässig besucht.

Für die, die noch nie dabei gewesen sind: Mensch geht einmal im Monat zusammen essen. Dabei wird geplaudert und gespeist, getrunken und geplant (wobei die beiden letztgenannten Tätigkeiten am angesehensten sind...).

Solch angenehme und stressfreie Chip-Heads-Anlässe finden meist am ersten Sonntag des Monats statt und werden immer abwechslungsweise von einem/einer Chippie organisiert. DieseR muss dann die Location auswählen, genaues Datum und Zeit festlegen und die Reservation früh genug im auserwählten Lokal bekannt geben.

Was zum organisatorischen Teil gehört und nicht vergessen werden darf, ist das Vermerken des bevorstehenden Geschehens auf der ChipHeads-Mailingliste, worauf man/frau sich dann gleich per E-Mail anmelden kann, was vorbildliche Chippies immer sofort und ohne grosses Nachdenken tun! Wir haben euch hier zwei von uns besuchte Lokale herausgepickt und mit Lob oder Kritik versehen, für die, die nicht dabei waren

Also nachschauen, Datum abchecken, anmelden, und beim nächsten Gourmet-Head seid ihr hoffentlich alle mit dabei

Unser erster GourmetHead fand im Restaurant Don Weber statt unter der organisatorischen Hand von Oliver Hauri. Das Lokal befindet sich im Kreis Fünf, beim Escher-Wyss Platz.



hip Brothers/Sisters Tag 3: Roman verlässt das Haus, nachdem er nach 72 Stunden Fleischabstinenz

Zu diesem "ersten Ma(h)I" kamen ca. acht Leute, nicht schlecht für den Start!

Um das Don Weber zu beschreiben, bedarf es nicht vieler Worte; es ist ein eher kleines, schlichtes und sehr angenehmes Restaurant, mit einer Bar gleich beim Eingang (damit man auch nach zehn Wodka-Orange noch nach draussen findet).

Das Essen war eher mexikanisch ausgerichtet und sehr schmackhaft; auch getränkemässig war man bestens bedient, und das alles in einem preislich gut erträglichen Rahmen.

Als Ganzes ein sehr gemütlicher Abend in einem angenehmen Umfeld und mit angenehmer Bedienung. Auf jeden Fall ein Lokal zum Weiterempfehlen!

Weniger angenehm war da das bekannte, australische Restaurant "The Outback-Lodge" beim Bahnhof Stadelhofen. Leider war ich die Verantwortliche für den Abend, und es lief nicht gerade so, wie ich es mir vorgestellt hatte...

Angefangen bei der Reservation, wo ich zwei Tage vor dem GourmetHead einen Menuplan zugestellt bekam mit dem Hinweis, mensch möge bitte früh genug den Menuwunsch der zehn Gäste bekannt geben...

Dabei entstanden folgende drei Probleme: 1. Problem: Von vier Menuvorschlägen

waren genau null vegeta-

2. Problem: Von zehn ChipHeads waren etwa die Hälfte Vegetarier...

3. Problem: Je mehr Gäste das gleiche

Menu wählen, umso besser für die Küche, und mensch werde schneller bedient... Soviel zum Thema "gemütliches Zusammensein", und es kam, wie es kommen musste : Ganz nach chippscher Art bestellte jede/r etwas Anderes, und die Kellnerin wusste nicht genug Fluchwörter zu murmeln.

Am Essen selber gab es, abgesehen vom Preis, nichts auszusetzen und an den Getränken auch nicht, aber das Hin und Her wegen der Menus gab der Stimmung schon einen Dämpfer, und auch die Tatsache, dass es Vegetarier ziemlich schwer hatten mit dem Aussuchen der Menus.

Was ich aber positiv erwähnen möchte, ist die Einrichtung der Outback-Lodge. Sie ist mit viel dunklem Holz ausgestattet, vielen Kerzen und Bildern, und wir haben den schönsten Platz bekommen, nämlich an der hinteren Ecke des Saals, auf einer kleinen Erhebung, an einem langen, massiven Holztisch...

Fazit: dieses Lokal ist nur zu empfehlen, wenn mensch nicht mehr als drei Personen und am besten Fleischfresser ist.

Kristina



ie USA bedient sich nach dem Wahldebakel 2000/01 erstmals eines digitalen Wahlferfahrens — Bill Gates

Alle Jahre wieder... (Ein Messebericht)

Die jährliche Spielmesse in Essen ist eigentlich nur eines nicht. Nah. Dafür erwartet spiel- und comicbegeisterte Pilger nach sieben Stunden harter Autofahrt alles, was er/sie in St. Gallen nicht kriegen konnte. (Zumal die St. Gallener Spielmesse spätestens seit 1999, zumindest für RollenspielerInnen, für tot erklärt werden muss).

Ein unüberschaubares Angebot an Spielen ieder Alters-Geschmacksklasse - sowohl zum Kaufen als auch zum Testen -, eine Atmosphäre, die bisweilen an einen Basar erinnert und Events, die einem das Gefühl geben, dass Spiele und ihre Anbieter nur tot geglaubt sind. In den durchaus als riesig zu bezeichnenden Hallen drängen sich Sammler, auf der Suche nach einer Rarität, Spieler, auf dem Weg zu einer der unzähligen Testspielrunden (wie "Robo Rally" in Echt), Bummler, im Gespräch mit Gleichgesinnten oder Gamedesignern und Magic-Spieler.

Als Highlight an der Essen 2000 ist allen voran ein neuer Stern und "Games Workshop"-Kontrahent am Tabletop-Himmel zu nennen. Mit "Confrontation" wirft der franz. Wrackham-Verlag ein mittelalterliches Schlachtenspiel auf den Markt, das in der Sparte "schöne Miniatu-

ren" bisher Dagewesenes in den Schatten stellt. (Was selbst die anwesende Konkurrenz zähneknirschend feststellen musste.)

Im Genre Brettspiel konnte mensch sich schliesslich davon überzeugen, dass mensch sich auf das "Herr-der-Ringe- und Fantasy-Jahr" einzustellen beginnt, das uns mit grossen Schritten eingeholt hat. Eine Multi-millionenproduktion aus Hollywood zieht ihre Spuren. Die Box des "Herr der Ringe"-Spiels ist so schön aufgemacht, dass der Inhalt zur Nebensache wird.

Für die Comicleser fand sich in einer parallel zur Essen 2000 abgehaltenen Comicmesse vielleicht so einiges von Interesse, diese musste aber wohl nicht nur von mir, wegen simplem Zeitmangel, vernachlässigt werden.

Allein Rollenspiel wusste nicht zu begeistern. Wurden Interessierte sehr wohl mit allen möglichen Neuheiten eingedeckt, konnten jene aber kaum überzeugen. Die Flyer sind jetzt Papierflieger, und die Rollenspielriesen TSR, White Wolf, DSA u. ä. bleiben weiterhin die einzigen, bei denen "Rollenspielendverbraucher" nicht fürchten müssen, eine Neuheit zu ersteigern, die bereits nicht mehr produziert wird, weil Konkurs. Basta!

Spielmesse in Essen

Essen ist weder Geheimtipp noch populär. Weder innovativ noch unoriginell. Der ungeahnt grosse Markt des Gesellschaftsspiels trifft sich, um um die Gunst der Spieler und Käufer zu buhlen. Mehr ist Essen nicht. Mehr braucht Essen nicht zu sein.

Ob mensch nun dahin fährt, um von Messerabatten zu profitieren, sich Brandneuheiten oder unbekannte Klassiker von Gamedesignern persönlich zeigen zu lassen, Raritäten zu ersteigern oder einfach nur durch die Stände zu schlendern und zu quatschen: Die sieben Stunden Fahrt lohnen sich auf jeden Fall. Die nächste Essener Spielmesse findet voraussichtlich wieder während Tagen im November 2001 statt. Informationen dazu gibt's via jede halbwegs funktionierende Suchmaschine im Internet unter den Schlagwörtern: Spielmesse Essen.

Chrigi



CHIP • HEADS MITGLIEDSCHAFT

Gestern im Kreml, gleich beim Samowar...

W. Putin: Chenosse General, Mütterchen Russland hat ein chrosses Problem! Jelzin, die alte Schnapsdrossel, will mir den Rachetenkoffer nicht aushändigen (kippt einen Wodka ex weg)!

General Lebed: Nur cheine Angst, Chenosse President. Mit Panzern und schwerer Artillerie werden wir mit allem fertich...

W. Putin: Ach, halten sie die Schnauze, General. Ich muss auf mein Ansehen bei der Bevölkerung achten!

General Lebed: Chut, dann sage ich halt nichts mehr (schmollt, trinkt weiter Wodka).

Der Mann mit dem Muttermal: Aber hallo, Putin. Ich hätte da eine Lösung für Deine Probleme: Versprich Jelzin einfach eine lebenslange CHIP•HEADS-Mitgliedschaft!

W. Putin: Oh, dank dir, Michail (küsschen, küsschen)! Du bist meine Rettung, Towaritsch! Olga, bring mehr Wodka!

Nütze diese Chance oder ab nach Sibirien!

Deus Ex – Ausrüstung bis zum Abwinken

Diesmal werden wir einen Blick auf das zur Zeit cyberpunkigste Game werfen, das für Geld zu haben ist. «Deus Ex», so der Name dieses nicht ganz gewöhnlichen Egoshooters, lässt bereits Schlüsse über die Art des Protagonisten zu. Unser Alter Ego in dieser Geschichte wird ein Agent der UNATCO sein, und ein nanotechnologisch aufgemotzter dazu. Die Handlung ist in der nahen Zukunft angesiedelt: Es grassiert eine schreckliche Seuche. UNATCO überwacht die Verteilung des raren Antidots (nur an die Reichen und Mächtigen, versteht sich). Die Karriere der Spielerfigur, nennen wir sie J.C. Denton, beginnt demnach auch mit einer Horde Terroristen, einer verschwundenen Ladung des Antidots und einer kopflosen Miss Liberty.

«Deus Ex» ist beileibe kein banaler Ego-shooter, vielmehr eine Art Symbiose aus 3D-action und Rollenspiel (wer «System Shock» kennt, weiss in etwa, was gemeint ist). Zu Beginn verteilen wir Punkte auf eine Handvoll Skills, die uns allerlei Waffen, aber auch Einbruchswerkzeug und Computer mehr oder weniger gut handhaben lassen. Der Effekt der jeweiligen

Fähigkeit ist simpel, aber logisch eingebaut (Fadenkreuze zittern oder eben nicht, Computer werden im Nu oder gar nicht gehackt etc.). Selbstverständlich dürfen wir im Verlaufe des Spiels weitere, hart erkämpfte oder erschlichene Punkte verteilen.

Womit wir auch schon beim nächsten Feature sind, welches dieses Game auszeichnet: Du wählst, wie du gewinnst! Aus allen Rohren feuernd reinstürmen ist genauso eine Möglichkeit wie zur Hintertür reinschleichen. Aus Distanz per Scharfschützengewehr oder durch die Schatten schleichend und mit Betäubungspfeilen schiessend nähert man sich dem Ziel. Unterwegs werden Computer gehackt, Schlösser geknackt und elektronische Sicherheitsapparatur ausgetrickst. Wenn man in einem Computersystem drin ist, können Kameras



«Keine Panik, ich habe alles memorisiert...»

ausgeschaltet und Sentryguns umgepolt werden, in fremden E-Mail-Briefkästen findet sich hin und wieder ein nützlicher Tipp. Die Gegner müssen nicht unbedingt gekillt werden, im Gegenteil, hin und wieder kassiert man sogar eine Rüge, wenn allzu viel Brutalität angewendet wird. **Apropos** Gewaltdarstellung: keine platzenden Köpfe oder Ähnliches; das Spiel ist hart, aber keine Splatter-Orgie.

Doch nun zum angenehmen Teil: Waffen. Vom simplen Schlagstock über Messer und diverse Pistolen bis hin zu Sturmgewehr, Raketenwerfer und Scharfschützengewehr ist alles vorhanden, inklusive Flammenwerfer und ein paar exotische Totmacher. Es sind auch einige nichttödliche Waffen im Angebot: Betäubungsstab, Tränengasgranaten und die erwähnten Betäubungspfeile (per lautloser Armbrust verabreicht). Was nicht unbegrenzt zur Verfügung steht, ist Platz im Inventar, man muss sich schon entscheiden. welche Waffen. Rüstungen und Gimmicks (z. B. Feldstecher, Medi-Kit etc.) man mitführen will. Die Palette ist wirklich schier endlos, verschiedene Aufrüstungsmöglichkeiten für Waffen und unser Alter Ego - Schokoriegel und Bier genauso wie Einbruchshilfsmittel und Sprengmittel. Einige der interessanteren Gadgets sind sogenannte Nano-Upgrades, Cyberware vom feinsten. Mit der





Zeit wird der Protagonist tauchen wie ein Fisch, springen wie ein Waldelf und Kugeln einstecken wie Noldi Schwarzenegger (und eigentlich noch viel mehr).

Die Spielwelt ist toll, sowohl grafikmässig, als auch punkto Interaktion. Brauch- und Benutzbares ist gut erkennbar, und mit den rumwuselnden NSCs kann man zum Teil sogar reden. Die düster-heruntergekommene Atmosphäre kommt gut zumal auch Geräusche rüber, gezielt eingesetzt werden: Hoch über den Dächern ist's eher ruhig, während in den Strassen der Lärmpegel deutlich ansteigt. Es ist mir sogar schon gelungen, eine Schiesserei zu finden, indem ich dem Lärm folgte. Die Missionen strotzen

GAMES • HEAD

vor gescripteten Ereignissen (programmierte Zwischenfälle), z. B. konnte ich beobachten, wie ein Trupp UNATCO-Soldaten einigen Terroristen nachjagte, bis sie alle erwischt hatten oder letztere abgehauen waren. Und das alles vom Dach eines Hotels. Man muss damit rechnen, dass man plötzlich neue Missionsziele bekommt oder ein "Bewohner" der Welt eine kleine Zusatzmission anbietet. Womit wir bei der Story angelangt wären.



Dem ganzen liegt eine einigermassen komplexe Hintergrundgeschichte zugrunde, auf der die weitere Handlung aufbaut. Mit der Zeit werden Intrigen und Verschwörungen aufgedeckt, Personen wechseln die Seiten und neue Machtgruppen tauchen auf. Fast filmreif oder zumindest comictauglich meiner Meinung nach.

«Deus Ex» ist wirklich ein Hammer von einem Spiel; leider bin ich eine Pfeife, was 3D-shooter betrifft, drum werde ich wahrscheinlich nie den Abspann zu sehen bekommen (von welchem es mehrere Varianten geben soll, ca. 4-6). Zum Schluss noch eine Bitte: Wenn ihr das Spiel unbedingt wollt, kauft es euch! Solch innovative Ideen sollten wir unterstützen. Also, nix kopieren, sondern kaufen (und die ca. 80 Swiss-Yen vermag wohl iedeR).

Bis ein andermal, und gut Game, Head. (Ich hab da was von einem «Starship Troopers»-Spiel gehört, mal kucken.)

PS: Nachdem die obigen Zeilen schon geschrieben waren, erreichte mich noch eine Meldung, die mein Spielerherz höher schlagen liess. Zu «Deus Ex» ist ganz neu ein Patch (eine Art Update) erschienen, der das Spiel unter anderem mehrspielertauglich macht.

Happy Downloading: http://fileplanet.com/index.asp?se ction=560&file=52961.

Weitere Infos unter: www.ionstorm.com.

Roman

iip Brohters/Sisters Tag 5: Elida verlässt das Haus, nachdem endlich der Schwindel mit dem Pferd im

Rom in Bremgarten

Wenn Engel, Vampire und Menschen ausziehen, um kolossales Theater zu spielen. Das fünfte Dark Con entführte seine Teilnehmer in die "Roaring Twenties" eines anmutigen Roms.

Unter der Federführung von Oliver Hauri fand, mit 33 Teilnehmern, das bisher grösste Dark Con in den plötzlich bedrohlich eng wirkenden – Räumlichkeiten des KuZeBs in Bremgarten statt.

Die übliche Dosis Koffein, die einen Elefanten ins Jenseits befördern könnte; der wiederholte Gang zur Toilette als Wachmacher; das unterschwellige Geräusch rutschender Hintern auf Stühlen.

Hallowach-Techniken gehören zu einem Con ebenso wie die Versuche, sie präventiv zu verhindern. Dass mensch sich an diesem Dark Con erlauben konnte, gemütlich ein wie immer köstliches Mahl zu sich zu nehmen und trotzdem sein Spiel vor Morgengrauen zu beenden, zeigt, dass dieses Ziel erreichbar sein kann.

Ein durchkonzipiertes Weltuntergangsszenario hielt die fünf Gruppen und ihre Spielleiter vom späten Nachmittag bis in den frühen Morgen bei der Stange. Für alle anderen half Punsch...

Im römischen Kolosseum mussten sich die SpielerInnen schliesslich als Charakterdarsteller eines Theaters behaupten. Dass sie ihr schau-



Der sichtlich geforderte Flo mit seinen

spielerisches Talent tatsächlich unter Beweis stellen sollten, hat aber wohl kaum jemand geahnt. In einem Live-Showdown, auf der Kellerbühne des KuZeBs, wurde das Böse schliesslich gemeinsam von je einem Spieler/einer Spielerin jeder Gruppe gebannt.

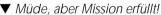


Don Mattheo und seine Gang.





▲ Was wird hier beschworen?





Schäfchen...

Das diesjährige Dark Con kann auf jeden Fall als gelungen bezeichnet werden. Das halbe Jahr zusätzliches Warten (das Dark Con IV fand im April 99 statt) hat sich somit gelohnt.

Chrigi Kristina

Der Spiegel im Spiegel

wunderschöne Einladung machte mich sofort neugierig. Ein Cthulhu-Con. 20er-Jahre, von Freitag bis Sonntag. Wo genau, war mir nicht wirklich klar. Klingt hübsch, und das Haus auf der Einladung liess mich eintauchen in die 20er-Jahre. Eigentlich war es zu gut, um wahr zu sein. Wo sollte mensch so ein passendes Haus herkriegen? Ein altes Foto vielleicht... und der Ort eine stimmungsvolle Geschichte... ich konnte mir nicht vorstellen, dass der Ort Bollement wirklich existiert. Einige Tage vor dem Spielwochenende erfuhren wir, dass das Con tatsächlich in einem Ort namens Bollement stattfinden würde. Irgendwo im Jura. Bei Délémont. Und die Ahnung ergriff mich, dass auch dieses Haus dort stehen würde und wir da darin spielen würden.

Irgendwie ging plötzlich alles sehr schnell. Ab ins Brocki (gespielt wird verkleidet), die warmen Pullover zwischen den Mottenkugeln hervorgepopelt, und los geht's. Am Bahnhof mussten sich die richtigen Leute erst mal finden. Als endlich alles und alle im Auto verstaut waren, brausten wir gen Westen. Drei Autos machten sich auf nach Bollement: Spielleiter Kire mit Christian Tanner, dem Organisator des Cons, Kristina und Martin vom Küchenteam, Spielleiter André mit

Karin, Ralf, Flo, Marco, den Chippies Nadja, Andi und mir sowie Roman mit Oli, Grazyna, Ursi und Roland. Wir waren natürlich die schnellsten, oder besser: die ersten.

Die Ankunft war überwältigend. Es war mittlerweile stockdunkel. Von Saulcy, einem kleinen Jurakaff, bogen wir in ein leicht zu übersehendes Strässchen nach St. Brais ein. Das Fahrverbotsschild verhiess nichts Gutes. Das Strässchen führte steil in ein Tobel, und es fühlte sich nicht nach «gut unterhalten» an. Sehen konnten wir wenig. Eine letzte Kurve. Vor uns taucht, mitten im Wald, ein kleiner Bahnhof auf. Und rechts, am Hang, steht das Haus vom Photo... Fast unheimlich erwartet es uns.

Das Haus wurde als Hôtel de la Gare erbaut. Das eigene Bahnhofgebäude wich einem Unterstand mit Halt auf Verlangen.

Als auch Chrigi mit dem Schlüssel eingetroffen war, suchten sich alle ein Schlafgemach, erfrischten sich und trafen sich angemessen herausgeputzt im Speisesaal. Der Küchengruppe blieb für die Erfrischung wohl weniger Zeit: Bald hatten sie fein duftende Spaghetti auf den Tisch gezaubert. Überhaupt sorgten sie sehr aufmerksam für unser leibliches Wohl. Tee und Gebäck stand da, sowie man nur daran

Cthulhu-Con in Bollement



dachte, und auch die Mahlzeiten liessen nichts zu wünschen übrig.

Frisch gestärkt machen wir uns nach Südafrika zur Inspektion eines illegalen Gefangenenlagers der königlichen englischen Kolonialmacht auf. Mit allen notwendigen Papieausgestattet, erreichen wir schliesslich zu viert das Lager. Gert Wedler, deutscher Oberst a.D., Bill Carpenter, Reporter, George Matthews, Detektiv und ich, Antonia McJafferty, Ärztin. Mein Hauptaugenmerk gilt der Kontrolle der Unterbringung und Versorgung der Gefangenen. Der Lagerleiter torkelt stockbesoffen im Lager herum, und sein Stellvertreter empfängt uns widerwillig. Das Gebäude

Lagerleitung, in dem auch wir nächtigen dürfen, sieht etwas zu herrschaftlich aus. Die Hitze macht den Aufenthalt auch nicht erträglicher. Die Gefangenen betteln um Essen und Hilfe. Und sehen entsprechend aus. Minenarbeit und kärgliche Nahrung. Eine Besichtigung der Krankenstation wird mir verwehrt. Abends saufen die Soldaten in der Taverne. Was sollen sie auch anderes tun, die armen Schweine?

Erst mal schlafen, morgen sehen wir weiter.

Frühstück, dann Führung durch das Lager. Die Gefangenen werden offensichtlich misshandelt. Wir werden Zeugen einer Exekution: der stellvertretende Lagerleiter lässt einen Gefangenen erschiessen. Mit

offensichtlichem Amusement anwesend ein Paar in 7ivil und etliche Soldaten. Unsere Abklärungen ergeben, dass das Paar in Zivil in die Minengeschäfte involviert ist. Ich versuche noch einmal, in die Krankenstation zu kommen. Der Lagerleiter tut nichts. Die Kontrolle über das Lager ist ihm schon lange entglitten. Er hat resigniert; der Alkohol hilft ihm dabei. Abends in der Taverne. Nichts Neues. Carpenter nehmen sie den Fotoapparat weg. Wir können ihn kaum besänftigen, aber alle Versuche zur Wiederbeschaffung des **Apparates** schlagen fehl. Morgen müssen wir unbedingt ins

Cthulhu-Con in Bollement

Morgen müssen wir unbedingt ins Lager. Und in die Krankenstation.

Wir schnüffeln im Lager herum. Die Gefangenen sind verängstigt. Frauen, Männer und Kinder. Vor allem Deutsche, aber auch andere. Sie vegetieren in Zelten, wenn sie nicht in der Mine sind. Die Krankenstation. Anschleichen, hineinschauen. Die Fenster sind beleuchtet. Ein asiatischer Mann, eine Krankenschwester und eine Helferin aus dem Lager. Auf dem Tisch sitzt ein verängstigter Junge. Die Instrumente im Raum lassen auf aufwändige Operationen schliessen. In einem Gefangenenlager? Eine nähere Betrachtung wäre sicher lohnenswert. Die Tür geht auf, und die Helferin kommt mit dem weinenden Kind heraus. Wir stehen mitten im Lichtkegel. Carpenter reagiert blitzschnell und schlägt die Helferin zu Boden. Wir packen das Kind und verstecken uns. Leise und diskret war die Sache nicht. Der Mann kommt heraus. Bald wird's eng hier. Plötzlich packen mich zwei erstaunlich kräftige Hände und zerren mich in ein Zelt. Auch die anderen sind da. Und der Junge. Seine Eltern haben uns gerettet. Weil wir ihren Jungen gerettet haben Vor der Mine Draussen ein Tumult. Wir bleiben

Draussen ein Tumult. Wir bleiben vorerst besser im Zelt.

Es gibt noch eine andere Mine. Da müssen die Kinder rein. Keines ist von da je wieder zurückgekommen. Bis auf jenes, das wir eben zufällig gerettet haben. Das Kind ist nicht ansprechbar. Wir müssen in diese zweite Mine. Morgen Nacht, im Schutze der Dunkelheit und wenn sich die Situation etwas beruhigt hat.

Am nächsten Morgen. Unmöglich, das Zelt zu verlassen. Sie suchen uns überall. Unsere Retter geben von ihrem Essen ab, was sie nicht unbedingt brauchen.

Die Dunkelheit kommt. Nacht. Es ist Zeit zu gehen.

Wir kommen zur rechten Zeit. Eine Helferin geht mit einem wimmernden Kind in die Mine. Wir brauchen ihnen nur zu folgen. Matthews steigt in den Aufzug und lässt sich hinunter, ich folge ihr. Bis ich unten ankomme, sind schon alle weg.

Cthulhu-Con in Bollement

Undurchdringliche Schwärze umgibt mich. In dieser Dunkelheit finde ich den Weg nicht und warte. Es kommt mir wie eine Ewigkeit vor, gemütlich ist es nicht gerade. Matthews kommt zurück, an der Hand das verängstigte Kind. Die Helferin liegt noch irgendwo da unten.

Tief im Stollen gibt es eine Felsspalte, so schmal, dass nur diese armen Kinder durchschlüpfen können. Davor lagen Holzkisten, teilweise





gefüllt mit einem grünlichen, leicht fluoreszierenden Moos. Matthews hat eine Probe mitgebracht; sobald es geht, müssen wir es analysieren lassen. Niemand von uns hat sowas schon je gesehen.

Die Adresse auf den Kisten in London muss auch in Augenschein genommen werden. Sobald wir hier weg sind. Aber erst noch die Krankenstation.

Das Auffälligste ist ein Spiegel. Er steht mitten im Raum und ist sehr gross. Und die Instrumente. Wie gesagt, zu gut und zu raffiniert für ein solches Lager.

Mehr Zeit haben wir nicht. Schwestern und Helferinnen stürmen die Baracke, und aus dem Spiegel tritt der Asiate. Vor Schreck bin ich gelähmt. Aus dem Spiegel?! Es wird geschossen, der Ausgang ist blockiert. Es gibt nur noch einen Ausweg: den Spiegel. Wedler und ich denken zur gleichen Zeit daran und springen. Ich höre splitterndes Glas...

Vor mir stehen drei Menschen. Wir glotzen uns an. So wie sie aussehen, könnten es auch Engländer sein. Erst jetzt schaue ich mich um, suche Wedler. Er ist nicht da, dafür steht ein anderer neben mir. Uns einander vorzustellen, verschieben wir auf später. Das Ding, in dem wir uns befinden, kracht in sich zusammen. Wir sind am Amazonas!!! In Südamerika! Mein Gegenüber, Her-

Hey, wir sind im Auftrag des Herrn unterwegs... (5 I ive-SpielerInnen mit dunklen Sonnenbrillen am Rockster I ive)

Cthulhu Con in Bollement

cule Beauchamps, Historiker oder so: er war eben noch in Indien. Josef Böll, Historiker, Horst Söhnlein, ein älterer Militär und sein Adjutant, Karl Klaus. Mission im Urwald. Der Rest ihrer Gruppe ist abgehauen - ihre Träger und Führer – , oder in den Spiegel gesprungen - ihre Mitabenteurer. Das Camp sieht etwas desolat aus. Aber ich finde doch noch den Medizinkoffer meiner Vorgängerin. Die Träger, Führer und was sonst noch da war, sind definitiv weg. Herr Söhnlein und Karl Klaus wollen unbedingt ins nahe gelegene Indiodorf. In einer Hütte finden wir tatsächlich Kisten mit sehr eigenartigem Gestein und einer Adresse in London.

Wenn die Spiegel Tore sind, sind die Kisten wohl auch kein Zufall. Irgendwie müssen wir zurück. Durch den Dschungel, mit wenig Proviant. Wir schaffen es bis zum Boot und mit einigen Pannen auch bis Rio. Von da so schnell wie möglich nach London.

Ich quartiere mich bei einem Bekannten ein, lasse mir Geld und Kleider schicken. Nur wenig Zeit, sich zu erholen. Sonst kommen wir womöglich zu spät.

Die Adresse auf den Kisten führt zu einer Baracke, ein kleines Lagerhaus. Dank Karl Klaus ist ein Eindringen nicht allzu schwer. Es gelingt, ohne die Tür aufzubrechen. Nach etlichem Suchen finden wir auch die Kisten. In dem kleinen Büro suchen wir vergebens. Nichts, was auf den Inhalt der Kisten schliessen lässt. Auch nichts über ihre nächste Destination oder ihren Bestimmungszweck.

Besuch. Zwei Herren kommen und transportieren ein paar Kisten ab. Klaus schleicht ihnen nach und ver-



nungslos? Kein Problem! Wir lösen seelische Unpässlich!

Cthulhu Con in Bollement

steckt sich im Automobil zwischen den Kisten. Wir ins Hotel. Schlafen, warten. Klaus kommt zurück. War irgendwo in den Gängen der Kanalisation. Er weiss nicht mehr als zuvor. Nächste Nacht. Noch einmal zur Lagerhalle. Wir verstecken uns in Kisten und lassen uns wegtragen. Sie merken nichts und fahren los. Eng, ungemütlich. Holprig. Jetzt werde ich wieder getragen. Keine Ahnung, wie lange, wohin. Jeden Sinn für Zeit und Raum verloren. Stillstand. Ruhe.

Plötzlich höre ich Geräusche. Kratzen. Stöhnen. Da wird der Deckel meiner Kiste aufgerissen. Ein grosser Raum, eine Halle. Viele Kisten und aus jeder krabbeln Menschen. Ich sehe Beauchamps, Söhnlein. Auch Matthews. Wedler, Carpenter, Böll; da ist ja auch Klaus. Alle sind hier. Und noch mehr. Keine Zeit für Begrüssungen. Man hat uns entdeckt. Schüsse. Jemand legt Feuer, die Kisten brennen. Weg. Ich renne, werde mitgerissen. Durch ein endloses Gewirr von Tunnels, Einmal stossen wir auf Schienen der Underground. Kurze Verschnaufpause. Wir sind noch zu fünft. Die andern müssen andere Abzweigungen erwischt haben. Bekannte Gesichter. Beauchamps, Carpenter, Söhnlein und ein Neuer, Jones. Die Schienen scheinen unbenutzt. Ein Flusslauf, dem wir folgen. Ein Kahn bei einer Anlegestelle. Kisten werden verladen. Wir schleichen uns aufs Schiff Fahren Weiter vorne wieder eine Anlegestelle. Irgendwas müssen wir machen. Es ist noch dunkel. Carpenter und Jones überwältigen den Fahrer und die Wache Runter vom Schiff Ich falle ins Wasser. Aber Jones zieht mich raus. Los. Vor uns drei Reihen lange Gewächshäuser, dahinter eine Villa. Wachen. Jones geht rechts herum, überwältigt die Wache. Ich folge ihm. Die andern linksherum. In den Gewächshäusern lange Reihen mit Erdhaufen, etwa so gross wie ein Mensch. Söhnlein und Jones gehen Söhnlein geht rein. zur Villa. Beauchamps und ich verstecken uns im Gebüsch neben Gewächshäusern. Jones sehen wir nicht mehr, aber in der Villa entsteht Aufruhr. Carpenter versucht, sich die Wachen vom Hals zu schaffen. Er geht in ein Gewächshaus. Einer aus dem Haus flüchtet. Ein Flugzeug startet und kommt direkt vor uns vorbei. Leider erwischen wir es nicht. Wir sind beide ungeübt im Gebrauch von Waffen und verstecken uns wieder.

In die Gewächshäuser kommt «Leben». Untote erheben sich aus den Dreckhaufen. Paralysiert starren wir auf die Wesen. Sie strömen zum Ausgang. Ganze Heerscharen. Carpenter stellt sich ihnen. Anfangs recht erfolgreich, muss er einsehen, dass es zu viele sind. Er versucht zu fliehen.

Eines dieser Monster hat uns entdeckt. Wir rennen Richtung Fluss.

lffene Knochenbrüche niemals selber verarzten, besser Verwandte oder Kumpels aus der Kneipe um Rat

Cthulhu Con in Bollement

So gut es geht in Deckung der Bäume. Wir schaffen es knapp. Ein Sprung ins Wasser rettet uns. Erschöpft erreichen wir das andere Ufer.

Die dritte Gruppe in Indien fand auch ein seltsames Material. Diese drei Materialien wurden gebraucht, um die Toten untot werden zu lassen. Der Erwecker des Bösen konnte in die Schweiz fliehen. Am grossen Finale, draussen in den düsteren Wäldern von Bollement, nahm ich nicht mehr teil. Ich musste mich erst mal gründlich erholen. Ob der Bösewicht besiegt wurde oder ob er bereits weitere Tote zu neuem Leben erweckt, entzieht sich meiner Kenntnis.

Gespielt wurde abends bis in die Nacht. Am Samstag gab es, nach dem Frühstück in der wärmenden Herbstsonne, eine Runde Robo-Rally oder Siedler, und wer keine Lust auf Spielen hatte, die oder den lockte das traumhafte Wetter zu einem Spaziergang.

Zum Abendessen trafen zwei weitere Spieler ein, Matthias und Stefan. Danach ging es weiter, im Kampf gegen das Böse und für das Gute.

Ein unvergessenes Wochenende an einem traumhaften Ort endete mit der Rückkehr in das regnerische Mittelland.

> Elida Antonia McJafferty



CHIP • Look — The Tragical Mystery Tour Part II

The Tragical Mystery Tour II

Nachdem wir Euch im letzten Chip•TXT schon von dem armen Journi erzählt haben, der auszog, um das Fürchten zu lernen, wollen wir Euch den zweiten und sicherlich action-lastigeren Teil nicht vorenthalten.

A stream of Swedish swear-words startles me. It's around midday on a grimly-grey day in the middle of Northern Europe. I had made my way up to the Live early to watch the beginning of Venapel's Great Council debate. Growing tired of not understanding what they were saying, I had ducked behind a hedge to smoke a fag which I had secreted in my boot.

Suddenly a woodsman appears, shouting and pointing. Resentfully, I stub out my cigarette and indicate that I will stick to LARP-sanctioned clay pipes in future. I feel suitably chastened at my refusal to «play the game».

Indeed, it is the intensity of the LARP experience that gives it an aura of «Real Virtual Reality» – a piece of escapist gameplay that requires more sensory submersion than any bloodily graphic Bushido Blade or House of the Dead. «Some people have said this stuff is too dangerous,» Magic Martin had said on the Sunday. «But that's only if you are unstable in the first place. If you have a weak self it can cause damage – but then lots of things can.» One of the most formidable voices of dissent is Didi Ornstedt, a sort of

Mary Whitehouse of LARPs. Author of The Army of The Avandonded, a study of LARPs' effects on impressionable psyches, she tours Swedish schools warning children of the dangers of such games. «She's accused us of everything from neo-Nazism to Satanism,» says a player.

Sweden is not the only place fantasy games have caused alarm. In America in the mid-Eighties, Irvin «Blink» Pulling committed suicide after playing the «home» version of Dungeon&Dragons. His mother, Patricia, went on to form the pressure group Bothered About Dungeons&Dragons (BADD) and has become one of the most vociferous opponents of LARP. In Spain, meanwhile, in 1994, Javier Rosaldo, 20, and Felix Martinez, 17, stabbet a complete stranger 81 times as the culmination of a role-playing game they had devised called Races. The boys have since been detained in mental institutions and, reportedly, they are «still unable to distinguish reality from fiction».

I'm beginning to understanding this feeling. It's difficult being lost in this world with no idea of the time. When I agree to meet people they lbt's den neuen BSE auch als Coupé:

CHIP • Look — The Tragical Mystery Tour Part II

are always an hour late, and every event or intrigue takes several hours to start as no one knows what time kicks-off is. Magicians are alright: they're allowed hidden watches. Also twice a day Magic Martin steps down from his wooden tower – which took five days to build and has three floors – to grandly announce the time.

Still, the intrigues are beginning to take shape. The band of robbers Victoria Henriksson is with have stolen buried treasure but had a fight with the woodsmen.

I try to get worked up about this, but am incapable of getting into character. Temporal disorientation, topped off with nagging hunger, doesn't help. Course medieval bread, and stews are the official diet. The robbers have two hares, which they skin and put in the pot. A sheep is killed as part of a banquet.

The only medieval trail I have adopted is my face. I haven't had a bath for three days and my face is streaked with dirt. Skin ruptured with mosquito bites, I look like I have bubonic plague. It's a nice touch of authenticity.

Wednesday

Mugging day. Word had gone round that the FACE interloper wanted more involvement in the action, so – after taking in the ban-



lacht BSE-haltiges Fleisch schneller dick? Nein, keine Sorge. Durch das unkontrollierte Herumzuck

CHIP • Look — The Tragical Mystery Tour Part II

quets, singing and dancing to celebrate Venapel's national holiday – I had made my way to the village along a wooded track. Cue my emergence as Forest Chump and a date with the ditch...

The robbers seem excessively rough. As I am not sure how many times I was stabbed in the chest with a latex sword, I can't work out if I am alive or dead. The rules of LARP are that a human without armour can take three cuts with a sword before death. After death you become a goblin, which means plastering your face with green grease paint and donning black clothes.

Unsure of what to do, I just lie



there. A crowd forms, staring and gesticulating, before Magic Martin comes to my aid. Leaning over me he makes an incantation in Latin. Then he leans closer. «Look, all your wounds are healed,» he says, a bit narky. «Get up – you don't want to attract too much attention...»

Sudden, cold and grumpy, I make my way Off-live to dry out over a camp fire.

That night, Magic Martin takes me on a guest. We are to recover a magic weapon from the elves. With a 30-strong band of knights, soothsayers and villagers, we head into the forest at midnight. Magic Martin is completely lost in his role, surging across marshes, through gorse bushes, and over streams, his batteryoperated magic staff flashing above him. It transpires that Magic Martin is not only lost in his role he is lost completely. Eventually, we find a misty lakeside clearing. Four elves hunker around a blazing camp fire. They may be a bunch of art students from Stockholm with latex ears, but with their thinly-chiselled Scandinavian cheekbones and gamine bodies, the whole scene looks like a watercolour from a book of Grimms fairy tales.

We make our way to another clearing. Two bedsheets have been suspended from a stagelike frame. We squat before the shrine-thing, and Magic Martin does another incantation. Sixty feet into the forest a ghoulish figure lights up, spreading

CHIP • Look — The Tragical Mystery Tour Part II

white wings made of diaphanous silk. People coo in appreciation. This is the Queen of the Elves. It is also Lars' girlfriend Annika, standing on a kitchen table, probably very disgruntled by now that she had to wait in the forest for three hours due to Magic Martins's appaling navigation.

Thursday

The mood is perilously brittle. Rumours circulate that the king is to be assassinated, a duchess has been kidnapped, and that this is where the real fighting will start. Old scores will be settled before the end of the Live tomorrow.

Off-Live, we drive round the forest in Lars' car. As the mute scientist-cum-observer, I am to follow the group into the trees at close distance. Our mission, it seems, is to scare people. Within ten minutes I have lost sight of them completely. I swear (in English), then get a bit panicky. It's not just women on tables and men pretending to be goblings I'm worried about: moose and brown bears also live in the forest.

After an hour stumbling blindly through dense undergrowth, I spot the lights of a camp. Suddenly a guard grabs me and drags me towards the tents. People spill out to check the commotion. The guard's scarred face and crooked teeth are framed by a chain mail helmet. It would appear that he



suspects me of being an assassin or a spy or something, because he is shouting at me and yanking me about. Or perhaps he knows that I'm wearing jeans under my cassock. Either way, I'm bloody terrified.

Frustrated and angry that I don't talk back or understanding Swedish, the guard pushes me roughly out of the camp, making to slash me with his broadsword. I head for the hills... and am immediately lost again. All may mounting fears over the week surge together. Am I really the only one here who's fed up with cold, hard fantasy, and would appreciate some warm, soft reality? Maybe if I'd immersed myself more fully in the game I'd feel OK. Maybe if I wasn't «mute», or linked

3SE in Gummibärchen — Muss Thomas Gottschalk nun sterben?

CHIP • Look — The Tragical Mystery Tour Part II

eating bits of twig. But because I fought it, I am an outsider in the LARP world. This is far worse. If only this was Myst, and I could pointand-click my way to safety. This is the worst game, ever.

At last I find the way. Then a swordsman jumps out of a bush and jabs at my throat with his weapon. «Look!» I hiss, «I'm not in the fucking game any more. I just want to get to bed, so I'd appreciate it if you'd leave me alone.» The figure coughs quietly. «Sorry man, I didn't know.» I make it back to my tent by 4am.

Friday

Mugged again.

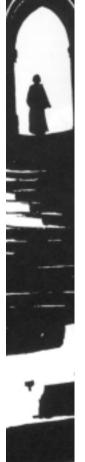
Six hundred Swedes in fancy dress gather near the Great Council's tent. Everyone looks dishevelled and hungry. It has rained all day. The mood is fraught and most of the players are making eye contact with the ground.

At 3pm an announcement from Henrik Berguist, an astrologer and one over Venapel's creators, ends the week. A cheer goes up, quickly followed by a cloud of cigarette smoke.

Aware that I look like a bump-faced retard, covered in caked dirt and dried blood, but simply thrilled to be able to talk at last, I go to meet the King. His retinue of loyal serfs has suddenly changed into a bunch of beer-drinking students taking silly pictures of each other. Nicklas Nilson is a rangy 26-yearold from Stockholm. A long-time friend of Lars, he was appointed King a few weeks back. Such is the reward for the dedicated LARPer. Standing resplendent in black velvet with gold piping and studs, Nicklas seems reluctant to take off his crown. He is lucky to still have it. One of the week's intrigues involved an anti-Royalist hatched by the Duke of Larna; another, council plan to build new schools; another, a tentative truce between the woodsmen and robbers. Meanwhile, in the primary plot, the Crown's decision to confiscate the nobles' lands and do away with the old feudal system was reversed and the nobles got their land back. In other words, the Tories kept national Power, but New Labour was doing some important work at the grass roots. Nicklas' role was played for real relief?

throughout. «I have friends here, but I have to ignore them - I'm the King, whe says proudly. But wasn't he, at any point during the week, desperate for a reality bite? Some sense of outside world, if only to throw Venapel's attention to detail and absolute escapism into sharper

King Nicklas shrugs. Nope. One of his female friends, he recalls, had needed medical attention after dehydrating, but he could do nothing for her. «I just thought, 'Well, she's peasant, so who cares?»



Noch längst sind nicht alle Geschichten aus der Welt der Kainskinder erzählt

Der erste Bericht handelt von der Begegnung mit dem Magier Malacheos, einem Sterblichen, der sich auf einen Handel eingelassen hat, dessen Tragweite er nicht abzuschätzen in der Lage ist. Die zweite Geschichte stammt von Kainskindern, die sich in St. Gallen, dem Venedig des Ostens, den Schrecken dieser Stadt stellen mussten.

Nacht der Gaukler II

aus der Sicht von Edi Kopp

Ich treffe mich in der Nähe des Limmatplatzes mit Matteo, einem Abgesandten von Natalia, und mit Sue. Matteo bezeichnet sich als Sicherheitschef der Prinzin. In ihrem Sinne fordert er straffe Organisation der Brujahs. Loyalität und Kooperation tönt gut, über sklavische Unterordnung kann ich nur lachen. Trotzdem sollte das Verhältnis zwischen der Prinzin und uns Anarcho-Brujahs mehr Klärung erfahren.

Wir fahren zum Central und gehen von dort die Treppe hoch zur Polyterrasse. Wir schauen uns vorsichtig um, nähern uns aber ziemlich zielstrebig als Gruppe dem Ort. Müssen wir uns denn in unserer eigenen Stadt verstecken?!

Vorhandene Gruppen werden als japanische Touristen und unbeteiligtes Liebespaar identifiziert. Pünktlich erscheint der Magier. Sue nimmt Kontakt auf, da er sie bereits kennt. Nach vorsichtigem Herantassten - er hat sehr viel Angst -, beschliessen wir rasch einmal gemeinsam auf meinen Vorschlag, uns an einen anderen Ort zu begeben, weil dieser Treffpunkt doch arg bekannt ist. Wir wählen die Bahnhofstrasse.

Auf dem Wegweg schliesst sich uns ein mir halbwegs bekannter Tremere-Magier an, was uns zwar nicht ganz recht ist, wir aber nicht verhindern können, da die Übergabe "öffentlich" ist.

Auf der Bahnhofstrasse legen Matteo und der Magier einen nur ihnen bekannten Übergabeort für die 2. Ladung Vampirblut fest. Danach ruft der Magier per Handy seinen "vertrauenswürdigen Verbündeten" herbei, der sich als Velokurierin herausstellt. Diese übergibt uns ein gesiegeltes Dokument, worauf der Magier verschwindet.

Ich nehme das Dokument an mich und öffne es, so dass ich als Erster Einblick kriege. Analysiert wurden Leon, Michi, Gianluca und Sue. Beim verdächtigen Leon sind die

Werte normal, bei Sue wird aber Sabbath-Zugehörigkeit vermutet. Die anderen werden informiert, auch eine knappe Vermeldung an den Tremere-Magier kann nicht umgangen werden; nachher wird er aber fortgeschickt, denn das sind doch eher interne Brujah-Probleme.

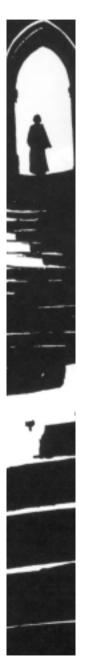
Sue ist empört, geschockt und äussert nicht ganz unsinnig: Wäre ich zu diesem Treffen gekommen, wenn ich etwas zu befürchten hätte? Aber in diesem Spiel der doppelten Böden könnte leider auch das wieder eine Finte sein. Matteo verkündet, dass Sue vorerst

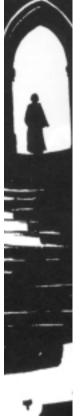
aus der Stadt verbannt wird, während aufgrund einer zweiten Blutprobe eine zweite Analyse durch einen ungenannten Vertrauten der Prinzin stattfinden soll.

In einem kurzen Gespräch unter vier Augen gebe ich Sue zu verstehen, dass ich – solange dieser Verdacht nicht unabhängig erhärtet wurde – zu ihr stehen werde. Falls sie Probleme hat (zum Beispiel mit Werwölfen oder wem auch immer), kann sie sich an mich wenden, weshalb ich ihr meine Nummern gebe.







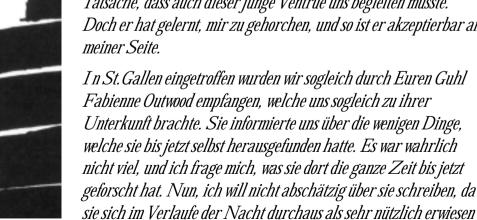


Vampire in St.Gallen

Geehrte Prinzin Natalia Eleina Sondroni

I hr habt zwar bestimmt schon unseren Bericht über die Ergebnisse unserer Forschungen in St. Gallen erhalten, doch ich möchte mich persönlich nochmals kurz schriftlich bei Euch melden. Dies tue ich, da wir uns momentan nicht mehr sicher sind, wem wir überhaupt trauen können. Doch da wir in Eurem Auftrag handeln, muss ich wohl Euch trauen.

Die Träume, welche alle unserer Abstammung in Zürich heimsuchen und z.T. sogar in tiefen Schlaf versetzten, haben auch uns in Basel erreicht. So verlor ich nach dem Erhalten unseres Auftrages, welchen ihr ja durch meinen Mentor habt übergeben lassen, keine Zeit und bereitete sogleich unsere Abreise vor. I ch zog es vor, Roderik Balestrano, einen alten Gangrel-Freund, welcher in den umliegenden Wäldern unserer Stadt wohnt, zur Begleitung mitzunehmen. Weniger erfreut war ich über die Tatsache, dass auch dieser junge Ventrue uns begleiten musste. Doch er hat gelernt, mir zu gehorchen, und so ist er akzeptierbar an meiner Seite





hat. Sie empfahl uns, Kontakt mit Pater Andreas, einem katholischen Prediger, aufzunehmen. Doch was uns dieser erzählte, und was wir dann im Verlaufe der Ermittlungen in Erfahrung bringen konnten, sowie die schrecklichen Ereignisse, welche wir dort erlebten, die kann ich Euch unmöglich in diesem Briefschreiben. Zu sehr fürchte ich, dass die I nformationen in die falschen Hände geraten könnten. Und darüber, was in einem solchen Fall geschehen würde, möchte ich erst gar nicht nachdenken.

Vorläufig sind wir wieder in Basel, da es für uns momentan in

St. Gallen zu unsicher wurde. Wir werden uns jedoch sobald wieder auf den Weg dahin machen, wenn wir weitere Anweisungen von Euch erhalten.

Hochachtungsvoll Franziskus Burckhardt

Jufi



Wenn schon spielen, dann aber richtig!



RIEN NA VA PLUS Oberdorfstrasse 34 • 8001 Zürich • Tel. 01 261 11 61