

SNTZ

Spieler Netzwerk Zentralorgan

→ Nummer 2 →



CARPE DIEM!

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Hallo NetzgängerInnen!

Here we are again!

Riesiger, frenetischer Jubel in der SNZ-Redaktion: Die Nummer 1 war ein recht passabler Erfolg und kam, as far as we can see, sehr gut bei den NetzgängerInnen an. Wer dem partout widersprechen möchte, melde sich bei mir (Penetration mit Bokken) oder Jan (Maltretierung mit Monster-Axt).

Wie Ihr sicher erkannt habt, hat sich im Layout einiges getan. Ich habe in der Agentur an einigen Dingen gebastelt, wie z.B. diesem echt tollen Titel. Den Namen habe ich auch nochmal geändert. Das Baby heißt jetzt SPIELER NETZWERK ZENTRALORGAN, denn SNZ ist ZNS rückwärts und spiegel-schriftlich gelesen. Cooooool! So soll's jetzt immer sein.

Wer übrigens die SNZ an Nichtnetzis verscherbeln will, kann mehrere Ausgaben bei mir oder im Laden RUMIR'S MAGIC in Hanau auf Kommission erhalten. Der Preis für eingetragene Netzgänger ist DM 0,00, für Nichtnetzis DM 1,-. Ja ja, es ist ganz schön hart, nicht im Netzwerk zu sein!

Noch 'ne Erklärung: In der ersten Ausgabe war im Vorwort vom GAMERS NETWORK und von den GAMERS NETWORK NEWS zu lesen. Dieser Bullshit ist passiert, weil ich aus Zeitgründen unserem Hyro-Guru Tim einen Vorworttext zum Kopieren gab, der noch vor der wichtigen ZNS-Entscheidung geschrieben wurde, daß wir die deutschsprachige Schreibweise für Verein und Publikation nehmen. Sorry about that!

Und: Netzgänger (Männer), die sich an Schreibweisen wie "NetzgängerInnen", "SpielerInnen" und so weiter stören und dies auch laut und vernehmlich zum Ausdruck bringen, sollten mal wieder ihre Männergruppe aufsuchen, sich mehrmals täglich nachdenklich in den Schritt fassen und ihr Hirn durch diverse Bücher über den Chauvinismus der deutschen Sprache weiterbilden. Sollte das denjenigen nicht helfen, sperrt die Red. sie 4 Stunden und 38 Minuten mit Ylva, Birgit und Brigitte in einen Raum. Das hilft dann hoffentlich.

Jetzt aber wieder was Freundliches: Auch in diesem SNZ gibts allerlei Interessantes für NetzgängerInnen und solche, die es werden wollen, zu entdecken. Termine, News aus den Zellen und von der hochheiligen ZNS und natürlich die eine oder andere Short-Story.

Die Kurzgeschichte aus Nr. 1 war übrigens vom Hyro-Guru persönlich. Ich weiß nicht, ob er sich jetzt ärgert, daß ich sein Inkognito gelüftet habe, aber der Gute sitzt jetzt eh' in Australien, schwitzt wie eine dänische Milchtüte und hüpft mit den Koalas um den Ayers Rock. Hatter jetzt davon!

Viel Spaß also mit der Nr. 2 unseres SPIELER NETZWERK ZENTRALORGANS. Und nochmal: Wenn ihr was Druckwilliges für die SNZ Nr. 3 habt, laßt es mir zukommen. Gründet Zellen und werbt NetzgängerInnen wie blöd, den NETZGÄNGERINNEN SPIELEN HÄRTER!

Praise to the ZNS und verlauft euch nicht im Netz!

Dan Racek
SNZ-Guru

*P.S.: Sorry, daß die SNZ Nr. 2 so spät raus geht.
Auch der genialste Guru bekommt mal Job mal
Daran nicht ganz im Hinblick, Please!*

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Und nochmal, diesmal im richtigen Terminus:
Wie das Spieler Netzwerk funktioniert!
vom SNZ-Guru

Willkommen im NETZWERK. Der Verein, wie ihr ihn bis jetzt mehr oder weniger gekannt habt, existiert nicht mehr. Der Grund dafür ist: Der Großteil unserer ERSGeV-Mitglieder hat durch bestimmte Verhaltensweisen klargemacht, daß ihm der Verein in seiner vergangenen Form nicht paßt.

Eine Lösung ist hierfür das SPIELER NETZWERK. Ein Netzwerk besteht, wie ein Organismus, aus vielen kleinen Zellen, die miteinander in Verbindung stehen. Jede Zelle funktioniert aus sich selbst heraus, verwaltet sich selbst und wird von selbst aktiv. So war es in den letzten Monaten bereits, die einzelnen Rollen- und Brettspielgruppen (also die Zellen) trafen sich privat, spielten und verabredeten (also verwalteten) sich selbstständig. Nix Neues also.

Was neu ist, das ist die Vernetzung, das NETZWERK. Eine ZENTRALE NETZWERK SCHNITTSTELLE (ZNS) ist jederzeit über die Aktivitäten der Zellen informiert. Zum einen, um NETZWERK-Neumitglieder an die Zellen weiterzuleiten (selbstverständlich nur, wenn die betreffende Zelle das wünscht) und zum anderen, um das ECO der Zellen durch Veröffentlichung von ZELLEN-MASSAGES und ZELLEN-STORYS zu streicheln.

Es wird in Zukunft - sooft es geht - das SPIELER NETZWERK ZENTRALORGAN an die NetzgängerInnen versandt. An diesem SNZ kann jedeR NetzgängerIn mitmachen. SNZ-Guru bin ich, in der aufopfernden SNZ-Arbeit werde ich verstärkt durch colle NetzgängerInnen, deren Namen Ihr im Impressum jeder Ausgabe ersehen könnt.

Das müßt IHR jetzt unbedingt tun:

* Als erstes: Bleibt dem SPIELER NETZWERK erhalten.
Austritt aus dem Verein ist absolut UNCOOL!

* Bildet noch heute Zellen!

Eine Zelle kann sein: + Rollenspiel-Gruppe (ehemals AG/Gruppe)
+ Brettspiel-Gruppe (ehemals AG)
+ Zinnfiguren-Gruppe (ehemals AG)
+ Kostüm-Gruppe (auch ehemals AG)
* Aktions-Gruppen (Con-Vorbereitungszellen usw.)

* Ruft mich sofort an oder schickt mir den ZELLENGEBURTS-ZETTEL und meldet mir die Gründung oder Existenz einer Zelle. Falls ich telefonisch nicht zu erreichen bin, einfach eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter hinterlassen!

Bitte nennt mir: + Name, Adresse und Tel.-Nr. des Zellen-Gurus
+ Spiel-System oder Thema der Zelle
+ Name der Zelle (Laßt euch was Cooles einfallen!)
+ Die ersten Termine der Zelle und, ob noch andere NetzgängerInnen zum Spielen gesucht werden (FIX oder ONLINE).

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Kult-Cons für NetzgängerInnen

S P E C T A C U L U M

4. - 7.6.1992 (Pfingsten)

in Oberwesel/Rhein

Ich reserviere Zeltplätze auf dem Campingplatz hinter der Shell-Tankstelle an der B 9.

Preise (vom Vorjahr):

DM 4,50 pro Nase und Nacht

DM 2,50 pro Auto und Nacht

DM 2,50 - DM 3,50 pro Zelt und Nacht

Verbindliche Anmeldung mit

1. Anzahl der Personen

2. An- und Abreisedatum

3. Vorkasse (bar oder

PCA ESN Nr. 333687 - 432

BLZ 36010043)

garantiert einen Übernachtungsplatz und bietet die Möglichkeit zur Bildung von Mitfahrgelegenheiten sowie Organisation von Verpflegung.
Anmeldeschluß: 8. Mai !

Brigitte Herrmann

Unter den Weingärten 31

6451 Hammersbach 1

Telefon: 06185/7454

1. D R A C - Con mit Live-RSP

7. - 12.8.1992 in

Starkenbourg/Odenwald

Die Teilnahme am Drac-Con kostet DM 245,-. Wer jetzt aber angewiedert den Kopf schüttelt, der solle sich umgehend schämen und lese bitte sogleich, was für diesen Preis alles geboten wird. Überlassen wir der Drachenschmiede höchstselbst das Wort:

Spieler Netzwerk Zentralorgan

TERMINE

samplerd by Dan, Jan, Har und Eri.

SPIELBÖRSE IN ERLENSEE !!!

Wahnsinn!!! In Erlensee findet die 2. Spielbörse statt.

2 Jahre habt Ihr nun Zeit gehabt, viel Geld zu Kaufen und viele Spiele zum Verkaufen zu sammeln - nu geit loooos!!

* Habt Ihr eine Sammlung aufgebaut, die Ihr auf Gedeih und Verderb abspecken müßt, weil Mutti mit dem Staubwischen nicht mehr nachkommt? Lagert Ihr eure schnöden Games schon in Turnhallen, Flughäfen und Olympiastadien? Und leidet Ihr etwa auch unter akuter Geldnot, weil Mutti schon wieder Geld für einen neuen Staubwedel haben will? Dann kommt mit euren Spielen und macht Moos ohne Ende!

* Habt Ihr ganz viel Geld? Volle Konten, die nach Leere schreien? Nennt Ihr Herrn Flick auch liebevoll "arme Sau" und badet Ihr etwa auch täglich in Champagner-Trüffel-Pralinen? Wollt ihr Euer Geld sofort und gleich in heißbegehrte Games - ware Juwelle der Spiel-Kunst - anlegen, die euch dubiose Gesellen (mit armer Mutti, aber ohne Staubwedel) verkaufen möchten? Dann kommt mit eurem Moos und kauft Spiele ohne Ende!

Wann: Am 3. Mai 1992 ab 12.00 Uhr

Wo: Erlensee, Ravolzhäuserstraße 16 (über Restaurant KNOBI)

Hurz: Genau!

Nähere Infos zu unglaublich interessanten Fragen wie "Die Spielbörse, das Universum und der ganze Rest" gibt's bei:
Dan Racek (SNZ-Guru) 06047/68308

Weitere Termine

24. - 26.4.1992

Freu-CON in Freudenstadt. Verbilligter Eintritt für NetzgängerInnen, die den Meister geben möchten. Beim ZNS-Guru Jan gibt's nähere INFOS und Anmeldung und so.

5. - 8.6.1992

Spectaculum. Das ist nicht dieses lustige Gebäck, das es immer an Weihnachten gibt, sondern (laut Fachmännern und Fachfrauen der verkleideten FANTASY-Zunft) die beste Aktion seit Erfindung des Schaumgummiäbels. Findet in Oberwesel statt und ist definitiv KULT! Jan und Brigitte sind dazu ansprechbar (Siehe auch nähere Infos hinten im Heft). Zelt und Survivalausrüstung (sic!) mitbringen. Also, meldet euch bei Jan und/oder Brigitte (im Set besser!).

20. - 21.6.1992

Phan-Con

Beam me up, Scotty. There's no intelligent life down there...

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Hall of the Fame of the Month of the Network of the Gamers of the

In dieser Sparte verleiht der SNZ-Guru völlig eigenmächtig und subjektiv eine besondere Auszeichnung an besondere NetzgängerInnen, die sich durch ganz besondere Zellen-Geburten verdient gemacht haben. In diesem Monat war die Wahl nicht schwer.

In die HotFotMotNotGot aufgenommen werden ausnahmsweise gleich zwei Netzgänger:

Alexander "Knarrenheinz" Sorgl

und

Marc "Orkscherge" Badock

Alex war der allererste, der (übrigens per Telefon, ganz schlau der Bub!) eine Zelle beim SNZ-Guru angemeldet hat (), und schon allein dafür gehört er mehrfach, unter großem Jubel, gen Himmel geworfen. Marc war der erste Netzgänger, der per Post eine Zelle angemeldet hat und das schätze ich ganz besonders, weil sich mein sonst so geplagter Anrufbeantworter darüber freut.

Wer, so frage Ihr mich und euch jetzt natürlich, wird der/die Nächste sein? Schaumermal. Gebt euch Mühe. Hier sind die Auswahl-Kriterien. NetzgängerInnen, die:

- * die meisten,
- * die bestbesetzte,
- * die erotischste,
- * die publicityträchtigste

- * die schönste
- * die netteste
- * die fetteste
- * die musikalischste
- * die chtulhigste
- * usw. usf.

- * die exotischste,
- * die blödeste,
- * die männlichste/weiblichste,
- * die älteste (NetzgängerInnen alle um die 80 Jahre alt)
- * die lauteste
- * die internationalste
- * die langlebigste
- * die marveligste
- * die torgigste

Zelle(n) gründen, können sich berechnete Hoffnungen auf den begehrten HotFotMotNotGot machen. Die Auswahl und die Gewichtung der Auswahl-Kriterien obliegen selbstverständlich (Surprise! Surprise!) dem SNZ-Guru Dan "Profilus Neurosis" Racek.

Als Preis winkt auf jeden Fall die exklusive Nennung im SNZ, eine exklusive ZNS-Urkunde (natürlich gesignt vom ZNS-Guru und vom SNZ-Guru persönlich!) und vielleicht ein dolles Game, vielleicht gestiftet von vielleicht RUMIR'S vielleicht MAGIC.

Strengt euch an!
(Vielleicht SNZ-Guru)

Spieler Netzwerk Zentralorgan

1. Vorstandssitzung 1992

Dinstag den 18.02.1992

Die Vorstandsvorstandsgliederung umfasst alle Mitglieder um 10:00 Uhr am Samstag.

Nachtrag zur Geschäftsordnung:

1. Jedes neue Mitglied zahlt einmalig eine Eintrittsgebühr von 10,- DM, und dann 8,- DM Monatlich.
Ausnahme: Jugendliche unter 16 Jahren und Mitglieder die mehr als 50 km von Erlensee entfernt wohnen zahlen 5,- DM Monatlich.

2. Schlüsselordnung: Der Schlüssel zu den Vereinsräumen ist bei Herrn Ulrich Büttner deponiert.
Wer den Schlüssel holt hat sich in das daran befindliche Buch einzutragen, mit Name, Datum und Uhrzeit, wenn er den Schlüssel abgibt oder zurückbringt sollte er das auch Zeitlich festhalten!
Der Schlüsselträger übernimmt die volle Verantwortung für die Sauberkeit und Ordnung in den Vereinsräumen. Außerdem trägt er die Verantwortung für die Kasse deren Schlüssel sich am selben Bund wie die Haustür und Sallschlüssel befindet.
Der letzte der den Verein verlässt, also den Schlüssel zurück zu Herrn Ulrich Büttner bringt, hat den Verein sauber und ordentlich zu verlassen, auch wenn er die Unordnung und/oder den Dreck nicht selber verursacht hat.
Wenn der Schlüsselträger die Räume nicht Sauber und Ordentlich vorfindet kann und sollte er das dem Vorstand anzeigen oder versuchen den Übeltäter zum aufräumen zu bringen, er hat aber in jedem Fall die Räume Sauber und Ordentlich zu verlassen.
Ein Verstoß gegen die Schlüsselordnung wird mit einer Strafgebühr von 50,- DM geahndet.

3. Möchte ein Mitglied eine Veranstaltung in der Vereinsräumen abhalten, muß er eine bewilligung des Vorstandes einholen und eine Kautions von 100,- DM hinterlegen. Dieses Geld erhält der Veranstalter zurück wenn die Räume nach der Veranstaltung in Ordnung befunden wurden. Sind die Räume nicht in Ordnung wird von dem Geld eine Putzfrau angagiert.

4. Jedes Mitglied ist verpflichtet pro Quartal 2 Arbeitsstunden zu leisten. Diese Arbeitsstunden werden am Jahresende überprüft. Für jede nicht geleistete Arbeitsstunde sind 10,- DM Strafgebühr zu entrichten. Mitglieder die außerhalb des 50 km Radiuses wohnen sind von den Arbeitsstunden befreit.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Die kultige Message-Corner
sampled by the SNZ-Guru

Hilfe! Ich habe im Januar meinen Wams im Verein liegenlassen. Als ich dann wieder mal in den Verein gekommen bin, war er weg. Seltsam? Nähere Beschreibung: Grobgewebter Stoff, naturfarben, war ursprünglich mit einem schwarzen Gürtel mit silbener Schnalle zusammengebunden. Ist er irgendjemanden über den Weg gelaufen? Bitte melde(t) Dich/Euch wenn Du/Ihr etwas weißt/wißt bei RUMIR'S MAGIC in Hanau: 06181/257847
Tim Scholz (Hyro-Guru, now jumping with the Kangaroos)

Ingo, komm doch bitte wieder zu uns ins Netz!!

Dein SNZ-Guru (Ich hasse Reageaeaeaea!!!)

Bachmumpf (aka Forbush-Man) ist definitiv KULT! Denn der Powerdrüdel-schlumpf seines MECHS hat 'nen Schwupfel-Wert von 252, der Schwarumpf-Heater ist gen null gewurpft und sein Schrunz bringt ihn allemal vier Felder weit. Wer kann da noch mit?

Fragt sich Lou St. Molch

Suche noch immer "Skyrealms of Jorune"-Master!!!

SNZ-Guru (06047/68308)

Unser ZNS-Guru ist ein echtes Zellen-Monster! Zeugt 7 Zellen auf einmal - welch eine Potenz! Nur so gehts, Janni!

SNZ-Guru

Cool bleiben, lieber UFO aus Ffm! Auch wenn wir jetzt per Post Games zocken, haben wir dich und die SPIELERLEI so lieb wie nie zuvor! Du bleibst unumstritten der Boardgames-Pabst!!

Deine RUMIR-Posse.

Harald! Remember the GRATIS-SCHNIEPEL!

Dan, originator of the righteous Schniepel!

Soeben erreicht uns die Meldung aus einem feuchten Loch: "Sir Ian Scathlok of Ravenshach" ist gestorben. Die öffentlichen Reisebüros nehmen die Anträge auf Pilgerfahrten und Klageweiber an, steckbrieflich gesucht werden die feigen Mörder. Trauergrüße gehen nach Castle Ravenshach

An alle Chemikanten der Hoechst AG:

Don't work on weekends!!!

Sagt Dirty Harry

Stillgestanden, Jens Peter Mechfeld!

Wir bieten rosafarbenen Mech, Modell Lenk-O-Plas-Tech aus NVA-Beständen; tiefergelegt, verbreitert, ohne Powerdrüdel-schlumpf, ASU/TÜV bis 9/3052 gegen Gebot.

Kathie Steiner (geborene Latschinske)

An Vini: Wann kommt Sturmbringer? Und sag jetzt nicht "jaja".

"Jaja" heißt "Leck mich am A...h" (Rörich-Zitat)

Alle: I spelled "HotFotMotNotGot" without an error!

Iffi

Hallo Thorsten.

Verschwende deine Zeit nicht damit, nach Irland zu fahren und Guinness zu trinken oder Motoroil zu hören!! Bemal' mir meine Zinnfiguren. (Denk immer daran: Willy kann jetzt Karate!)

Hey Brigitte! Daß dir mein ARB nicht gefällt, das macht mich echt ganz betroffen. Laß uns doch bitte nochmal darüber diskutieren.

Ich find' das echt nicht fair von dir, du. Echt, du!

In stiller Trauer: Dan

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Das könnten die neuesten Witze aus dem Netzwerk sein!
written by the well known and very funny SNZ-Guru

25

Der 1. Witz:

Battletech hat 'ne Handlung.
(Hahahahahahaha! Schenkelschlag der LeserInnen!)

Es kommt aber noch besser:

Fragt ein DSA-Spieler einen VAMPIRE-Spieler:

"Was issn an VAMPIRE eigentlich so besonders?"

Antwort: "Daff ifft ein Ffpiel mit Biff!"

(UuuuarHarHarHarHar! Unglaublicher Schenkelschlag
der LeserInnen. SNZ-Abonnements werden verlangt!!)

Noch einer wie der erste:

MARVEL SUPERHEROES hat auch 'ne Handlung.

(Kaum zu beschreibender Lachkrampf! Die LeserInnen
rollen sich vor Begeisterung auf dem Boden! Bilder
vom SNZ-Guru werden an die Wand gehängt und angebetet!)

Jetzt einer der besten Witze der letzten Jahre:

Das Spiel ALIENS kostete mal fast 80 Mark!

(Die LeserInnen verschlucken vor Lachen Ihr Maoam
und kollabieren: Mein Gott, das ist Humor!!!!)

Das SNZ soll von nun an schlicht BIBEL heißen.)

8

Fast noch besser als der ALIENS-Witz:

Das BATMAN-Spiel!!!!!!!

(Keiner liebt weiter, weil die Augen rot entzündet sind
von Lachtränen. Laut prustend werden spezielle Witz-
Versicherungen abgeschlossen, Erbschaften zugunsten des
SNZ-Guru geändert. Erste Demos "SNZ-Guru an die Macht!")

Jetzt aber das Nonplusultra des Humors:

Dan wohnt jetzt in Altstadt!

(Schweigen. LeserInnen irritiert. ZNS komplett enttäuscht.
Im ganzen Netzwerk werden Stricke über Dachbalken geworfen.

Volkstrauertag. Pabst heiratet. Bon Jovi cancelt Welttour.

Lech Walensa betrinkt sich maßlos. Roy Black verschiebt
seine Wiederauferstehung bis auf weiteres. Und Rudi Carell

läßt sich resigniert alle Zähne ziehen. Weltuntergang!)

11

Pöh! Dann halt nicht.

Schwer in seiner Ehre gekränkt:

SNZ-Guru

(Nein, im Ernst: Es scheint kaum offizielle Spieler-Witze
zu geben, aber bei jeder CON rollen wir laut lachend durch
die Gegend, weil irgend jemand 'nen Joke gerissen hat.
Wenn Ihr solche Jokes kennt, dann schickt sie mir zu. Da
haben dann alle im Netzwerk was von, gell?
Im Ernst: SNZ-Guru)

27

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Der Preis der Freiheit

von Patrick Iffland

Wieviel Zeit er schon in diesem Kerker verbracht hatte, er wußte es nicht mehr. Er hatte das Zählen der Tage schon lange aufgegeben. Aber seine Wut war nicht gewichen, im Gegenteil: sie war mit jedem Tag, den er in diesen sich immer enger zusammenziehenden Mauern verbrachte, gewachsen.

Die Zelle war ungefähr zwei auf drei Meter groß, also gerade genug, um sich zum Schlafen auszustrecken. Durch ein kleines Fenster in der Wand fielen einige Lichtstrahlen in den engen Raum. Auf der anderen Seite der Zelle konnte man durch ein kleines Gitter in der Tür die dunklen Gänge des Verlieses sehen. Die Unsterblichen nannten es Tarkhun, was in der Sprache der Sterblichen soviel wie "Die Unbesiegbare" heißt. Noch nie war jemandem die Flucht von hier gelungen. Selbst, wenn man aus dem Kerker entkommen sollte, mußte man erst noch den Fluß durchschwimmen, um das vielleicht rettende Festland zu erreichen. Aber auch dann gab es noch immer die Bluthund-Patrollien.

Er war einer der Unsterblichen, deshalb hatte es ihnen besonderen Spaß gemacht, ihn in den Kerker zu werfen. Sie hatten ihn erwischt, als er schwach und ausgezehrt war. Er war dadurch ein wehrloses Opfer gewesen.

Langsam hatte er sich, trotz der grausamen Behandlung, wieder körperlich erholt. Nur die Narben auf seiner Seele hatten sich tief eingebrannt.

Er hatte angefangen, sich Fluchtpläne zu überlegen. Angefangen, mit seinen Fingern Lehm aus den Zwischenräumen der Steine herauszukratzen. Er hatte sich geschunden, bis die Finger blutig waren und sich geschworen, daß er nie aufgeben würde. Irgendwann hatten sich erste Erfolge, dann aber auch immer wieder Rückschläge eingestellt. Aber heute war es soweit, er würde es wagen. Einige Steine waren locker, genügend, um ihm die Freiheit zu ermöglichen.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Die letzte Patrouille war gerade vorbeigekommen. Jetzt hieß es schnell sein. Es waren nur wenige Minuten, die er zur Verfügung hatte.

"Raus mit den Steinen!" spornte er sich an. Schweiß tropfte von seiner faltenfreien Stirn. Warum bewegten sie sich nicht, wie sonst immer? Er schaufelte schneller, die Finger katapultierten den Lehm in hohen Bögen hinter ihn.

"Ahh, jetzt endlich!" hauchte er heißer. Die ersten Steine bewegten sich, gaben einen kleinen Spalt frei. Es müßten mehr sein. Noch schneller, wie besessen von der Idee seiner Freiheit, bissen seine Finger in die klebrig-feuchte Substanz. Endlich waren es genügend!

Kaum, daß er sich dem beruhigendem Gefühl der naheliegenden Freiheit voll hingeben konnte, hörte er auch schon die Wachen im Gang näher kommen. Er hatte nur eine Chance, es mußte jetzt sein. Mühsam versuchte er, seinen abgemagerten Körper durch den dünnen Spalt zu drücken. Jetzt endlich, er hatte es geschafft.

Er erstarrte. "Wie hell das Licht der Sonne doch ist!" flüsterte er erschöpft. Er taumelte vorwärts durch die Büsche auf den Fluß zu, hinter sich hörte er das aufgeregte Geschrei der Wächter. Nur noch ein paar Meter, dann könnte er sich in die Fluten werfen.

Jetzt waren auch schon die Hunde hinter ihm. Nur ein Sprung noch in die rettenden Fluten! Doch mitten im Sprung durchfuhr ihn ein Schmerz. Ein Bolzen hatte ihm eine schwere Wunde gerissen.

Er wußte jetzt, daß er sterben würde. Aber als die Fluten über ihm zusammenschlugen, da fühlte er mit seinem letzten Atemzug die Genugtuung, daß er ihnen entkommen war.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Sounds for the Gamers vom SNZ-Guru

Kein Spiel ohne die richtige Musik. Diese Idee hat sich jedenfalls bei vielen RPG-Gurus schon durchgesetzt. Und da sich selbst ZNS-Guru Jan seinerzeit für Bands wie BOLTHROWER interessierte (wg. SPACE HULK- UND WARHAMMER-Kompatibilität, you know?), ist es jetzt an der Zeit, ein paar Platten für weniger musikbewanderte NetzgängerInnen zu besprechen.

CODFLESH

Paßt gut zu Techno-Games wie SPACE HULK, CYBERPUNK und BATTLEFISH. Ganz besonders die CD "STREETCLEANER" und der brandneue Silberling "PURE" (beide auf EARACHE erschienen) bieten herrlich monoton-brutalen GrunzTechnoCore. Haben!

THE YOUNG GODS

Ihr seid auch mit THE YOUNG GODS aus der Schweiz sehr gut beraten, wenn ihr euer Herzlein für o.g. Sorte Musik und diese Sorte Games entdeckt habt. Die Scheiben "L'Eau Rouge" und "TV Sky" findet ihr in jedem guten Plattenladen vom PLAY IT AGAIN SAM-Label aus Belgien. (Dank an Nacht-Guru Pat und Nichtnetzi Ingo für das Batsche-Massaker!)

MINISTRY

"Just in Case you didn't feel like showing up LIVE" ist eine unglaubliche LIVE-Granate in Sachen Hardcore-Techno. Schlappe 14 Musiker oder so mischen kräftig die "Brüll-rum-und-schlag-die-Brutalobeats"-Karten. Für obengenannte Game-Kategorien ebenfalls ein Muß. Ein weiterer MINISTRY-Tip ist "Mind is a terrible thing to taste" mit dem Klassiker "Thiefes".

DEAD CAN DANCE

"ATON" und das letztens erschienene Compilation "A Passage in Time" sind so richtig was für FANTASY-Gamer der Marke DSA (sic!), MMM (sic!!) STURMBRINGER, HARNMASTER und MERS. Auch die ganz alten Scheiben von Dead Can Dance gehören in des Elfenjägers Plattenschrank. Wenn eure ENYA-Platten also schon total abgewichst sind, ist Dead Can Dance die letzte Hoffnung. (Nicht nur auf dem OGM, stimmt's Erik?)

CATHEDRAL

Für unsere blutrünstigen NetzgängerInnen (ja, auch ich!), für die CHILL und VAMPIRE die RPG-Bibeln sind. CATHEDRAL machen DOOM-Metal, und das ist genau der richtige Morbid-Sound für BlutdrinkerInnen und MonsterjägerInnen. Schwer, langsam, zäh und düster. Ebenfalls in diese Kerbe hauen SOLITUDE AETURNUS, CANDLEMASS, THE OBSESSION, ST. VITUS, REVELATION und die MELVINS. (Ein tiefes "GRUNZ" geht raus an Ingo "Nichtnetzi" Bayer!)

Soweit dieser erste, kleine, absolut subjektive Abriß über scharfe Musi für knallige Spielsessions. Wenn ihr Plattentips für NetzgängerInnen habt, dann schickt mir eure Rezi zu. Wird garantiert gedruckt, wenn's kein links- oder rechtslastiger Polit-Krempel ist.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Die Lust am Untergang von Dan Racek

Dröhnende Stille umspülte meine Ohren. Der CT 9000 stand mir gegenüber, glotzte mich überheblich aus seinen toten Cyber-Fischaugen an. "Knetter Knall, chrrrrunst tu dasch auckch oghne Tschielraschter?" bratzelte es aus seiner Com-Box, während er seinen dampfenden Metallarm aufhob und elegant in den rauchenden Stumpf einrasten ließ.

"Nicht schlecht für einen Haufen Chromstahl-Scheiße" brumte ich und legte meinen überhitzten Nucleus-Blaster neu an. Diesmal, dachte ich so in mich hinein, ist dein verdammter Schädel dran. Das Overheat-LCD an meinem Blaster tanzte im 4/16-Takt, meine Pumpe hilt mit.

"Meinsch Opfer ckrant diihir dasch nickt drrrrchegeht laschnt!" kruschpelte es durch die stinkende Gangway. Was auch immer das bedeuten sollte.

Wirklich nicht schlecht. Der erste Schuß hätte eigentlich sein stupides Chasis in alle Richtungen des Schiffes verteilen müssen, aber Cent'ons-Kalister, sein beknackter "Schöpfer", schien ihn, einen höchstbegehrten und total bescheuerten CT 9000, neu überarbeitet zu haben. Egal. Showdown ist Showdown. "Make my day" fiel mir ein. Ich mußte grinsen. Danke, Clint. Vielen herzlichen Dank!

Wie auch immer, diese schießeffressende Kaffeemaschine auf Rädern war - kaum, daß ich nur einen Funken einer Chance auf Gegenwehr gehabt hätte - schneller als ich.

Schneller als ICH! Der ich achtzig Parsec weiter einer ganzen verdammten Siedlerkollonie die hübschen Ärsche weggeblasen habe. Ich, dessen unfehlbarer Blaster-Fuck schon wie eine Legende in den mit Arneg-Tabak verseuchten Dilirium-Pubs auf Onzent 6 wie ein böses Omen in der Luft dümpelt. Ausgerechnet ich verliere gegen so eine Batteriesaft kotzende Müllfresse die verdammte 2. Runde!

Wimmern hilft nichts, mein Freund. Deswegen weiter in meiner kleinen, intimen Geschichte. Der CT 9000 hat wohl diesen verdammten blinkenden Overheat-LCD gerastert, eine Wahrscheinlichkeit von beschissenen 73,09745870% für den Ausfall meines Blasters errechnet und dann sofort gehandelt. Mein Blaster: Ssssssssssssssst-Krick. Nichts.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

In einem Zeitraum, der nicht einmal zum Arschabwischen gereicht hätte, stand der Müllsack vor mir, drückte mir seinen Blaster in die Eier und steckte mir seinen frisch anmontierten Cyberarm in die verdutzt geöffnete Fresse.

Was ich jetzt auf die Mindmaschine scanne, geschah nahezu gleichzeitig. Ich spürte, wie sein Blaster meine Genitalien an die Wand hinter mir bombadierte. Mein Ding hinterließ einen schmalen Strich, der Rest zwei einzelne Flecken links und rechts. Punktstrich...

Mit seinem 2. Arm war er noch kreativer. Er schlang von oben den linken Metallfinger um meinen Darmausgang und holte ihn mitsamt dem Rest durch meinen Mund heraus.

"Tuh pischt gantzsch schön punt, da trinnen, hrhrhrhrhr!"

Ich sah zu. War bei vollem Bewußtsein. Wie jetzt.

Ein Scheißende, kann ich dir sagen, aber wer zur Hölle kann sich so etwas schon aussuchen? Und der Tod? Ironie des Schicksals. Ich hänge an dieser verfluchten Maschine, die meine Eingeweide erheitert und über Sein oder Nichtsein entscheidet. Eine verdammte Maschine!

Aber ich bin und bleibe ein Kämpfer. Ich bin zum Kämpfen geboren, ich werde im Kampf sterben. Und wenn es diese blöde Lebenserhaltungseinheit ist, der ich in einer letzten Zuckung die beschissenen Drähte herausreiße.

"Hig. Hug. Hig. Hug. Hig. Hug. Hig. Hug..."

Stell mich doch bitte, bitte ab...

(Für Dirk Schäfer)

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Impressum:

Das SPIELER NETZWERK ZENTRALORGAN (SNZ)
ist offizielle Publikation der Zentralen
Netzwerk Schnittstelle (ZNS/Vorstand)
des 1. Erlenseer Rollen-, Simulations-, und
Gesellschaftsspiel e.V.

Die in diesem Heft vertretenen Meinungen und
Aussagen entsprechen nicht immer dem Standpunkt
der SNZ-Redaktion oder der ZNS.

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind
die Autoren verantwortlich. Alle benutzten
Pseudonyme sind der Redaktion bekannt.

Für möglicherweise aufkommende Verwirrung
durch den abstrusen Humor der SNZ-Redaktion,
der ZNS sowie der publizierenden NetzgängerInnen
kann keine Haftung übernommen werden.

Herausgeber:

ZNS-Guru Jan "Streetcleaner" Hulverscheidt

Chefredakteur:

SNZ-Guru Dan "Young God" Racek
(V.i.S.d.P.)

Redaktion der SNZ Nr. 2:

Matthias "Latz my hose" Wolf

Steffen "Homerun-Willy" Wilkening

Patrick "Iffi of Death" Iffland

Erik "Sonic the Zellhog" Sternischa

Very special guest:

Harald "Cut my Schniepel" Konrad

The very good SNZ-Ghost:

Birgit "My very darkover" Wolf

Sorry for not been informed:

Alex "HotFotMotNotGot Nr. 1!" Sorg

David "Lach-Guru" Rosenberg

Jan "ZNS-Pabst" Hulverscheidt

To far away to be there:

Tim "Kangaroo mit Wams" Scholz

Preise:

Für NetzgängerInnen: DM 0,00

Für Nichtnetzis : DM 1,00

SNZ kann bestellt werden bei:

Dan Racek, Vogelsbergstraße 47,
6472 Altstadt 1, 06047/68308.

Oder erstanden werden im Laden
RUMIR'S MAGIC in Hanau,
Hospitalstraße 18.

Anzeigen-Preise:

1/3-Seite (1 Spalte) : DM 30,-

1/2-Seite (1 1/2 Spalten) : DM 60,-

1 Seite : DM 100,-

Diese Ausgabe der SNZ ist gewidmet:

Gene Roddenberry

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Weltsensation!

Exklusiv nur im Spieler Netzwerk Zentralorgan!

Unserem Netzgänger Ludger Eckert ist es unter unglaublichen psychischen und physischen Belastungen gelungen, an die geheimen Tagebücher des Dr. J. J. Konrad zu heranzukommen. Die Original-Dokumente liegen strengstens bewacht in einem 3,9 Milliarden teuren Tresor in Ost-Berlin, aber diese Kopien des erstaunlichen Zeitdokuments beweisen eindeutig: Die Geschichte unserer Welt muß komplett neu geschrieben werden!
Hier weltexklusiv der erste Teil:

- 1 -

Reisetagebuch

Von Dr. J. J. Konrad Berlin

Begonnen am: 13. 7. 1920

Beendet am:

13. 07. 1920

Heute erfahren die letzten Teilnehmer der Kalkamal-Expedition in Belize / brit. Honduras ein. Habe ich mich im letzten Eintrag über den bevorstehenden Anlass der Expedition ausgelassen, so will ich mich diesmal den Teilnehmern derselben widmen. Initiator dieser Reise ist Prof. Dr. Johann Mohrmann, ein brillanter Archäologe, weitgeweiht und ein Fachmann für heidnische Kulturen. Dr. med. Helmut Fränkel Mediziner aus Tübingen, also ein Schwabe und ein ev. katholischer dazu. Dr. Fränkel ein hochherziger Mann, der schreibbar endlos. Wenn er aufgewest ist, seine Brille putzt. Aber immer wenn es um sein Fachgebiet die Medizin geht ist diese Neugier wie vertoren.

hoch 13.07.1920

- 2 -

Neben diesen beiden Akademikern begleiten uns noch zwei Ausländer. Ein Amerikaner namens Gordon Lockley, dessen fast unerschöpflicher Vorrat an Wissen bezüglich des Dschungels für uns unersetzlich sein wird. Erscheint schon viele Jahre in diesem Gebiet als Jäger und Führer sein Geld zu verdienen. Auch hat er schon einige Expeditionen geführt. Neben in wahrer nur noch Mr Stuart Devlin zu erwähnen, einen Abenteuerer und früheren Pilot. Devlin ist Engländer und von Mohrman für die Reise als Koch und Mädelchen für alles angeordnet worden, eine Rolle die er bestimmt gut ausfüllen wird.

Von der kleinen Villa am Stadtrand von Belize brechen Mohrman und ich jetzt auf um die anderen zu begrüßen. Sie liegen mit der Fähre vor der Küste und so besteigen wir ein kleines Dampfboot, welches uns zum Schiff bringt.

hoch 13.07.1920

- 3 -

Unsere Bekanntschaft stehen schon abfolbereit an der
Reihe. Zu meiner Verwandlung befindet sich
Alexander Tucholski, ein alter Schulkamerad
aus Berlin, unter ihnen. Dementsprechende große
freundliche Begrüßung. Der zweite des Trio stellt
sich vor als Erich Lemna ein Berliner Journalist
und sehr an Archäologie interessiert. Ihm scheint die
Hitze sehr zuschaffen zu machen, angesichts
seiner korpulenten Figur wohl kein Wunder.
Der dritte im Bunde ist, man höre und staune
Polizist. Wilhelm Schäfer heißt er und will
seinen Urlaub dazu benutzen etwas zu er-
leben und seinen Freund Erich zu begleiten.

Nachdem wir das Gepäck ins Haus geschafft
haben, halten wir erst einmal eine Bespre-
chung ab. Mohrman berichtet von den neuesten
Neuigkeiten über die verschwundene Wilhem-
Expedition, was im Detail auch nicht viel

hoch, 13. 07. 1920

- 4 -

mehr ist als wir ohnehin schon wußten.
Da es morgen los gehen wird gehen wir noch
ein mal das letzte einkaufen.
Nach einem hervorragendem Abendessen sitzen
wir noch ein wenig in der Küche zusammen.
Gordon bietet uns eine alkoholische Eingeboren-
spezialität an „meine Hausmarke“, wobei er
uns erst nach dem B. Kaffeebecher erzählt wie
diese „Spezialität“ hergestellt wird. Nach dem
1. Moment allgemeiner Erregung beschließen wir
mit 2 Flaschen Portwein zuzugreifen.

Zelle Nr.: 7
Name: TEST
System: FANTASY DOMINION
Guru: Jan Nabo
Phone: 0645/7156
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 6
Name: NIPPON MESSOR
System: SS/SI
Guru: DAN RACEK
Phone: 0604769308
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 5
Name: "H. Williams's Eder"
System: Cthulhu
Guru: Matthias Wolf
Phone: 06181192047
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 4
Name: "R.R. Einfuhrung"
System: DRAGON WARRIOR
Guru: Jan Nabo
Phone: 06185/7156
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 3
Name: "ORGA"
System: CON HERNE
Guru: Jan Nabo
Phone: 06185/7156
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 2
Name: "KEIN PLASTIK!"
System: WARHAMMER TABLE
Guru: Jan Nabo
Phone: 06185/7156
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 1
Name: "DIFFERENT REALITY"
System: TORC
Guru: Jan Nabo
Phone: 0645/7156
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 14
Name: "Doppelkopf"
System: MM
Guru: Thomas/Matthias
Phone: 06184 06184
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 13
Name: "P. FORNIDE GERON"
System: CTHULHU
Guru: LUDGER ECKERT
Phone: 06192/43540
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 12
Name: "FORGOTTEN REALM"
System: AD+D
Guru: MARC BADOCK
Phone: 06183/2274
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 11
Name: "SPEZIALEINHEIT 3"
System: PHOENIX COM.
Guru: ALEX SOR6
Phone: 06185/2297
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 10
Name: "Tome Bandits"
System: TMNT
Guru: Jan Nabo
Phone: 06185/7156
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 9
Name: TEST
System: SPACE LORD
Guru: Jan Nabo
Phone: 06185/7156
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 8
Name: "BLOOD+VOMIT"
System: VAMPIRE
Guru: DAN RACEK
Phone: 0604769308
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 20
Name: "Max wie Duffel"
System: SPACE MARINE
Guru: Thomsen
Phone: 02325/49249
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 19
Name: "Fighting Fantasy"
System: ROLEMASTER
Guru: Mathias Doof
Phone: 06491/32047
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 18
Name: "METZSCHLACHT"
System: MIGHTY EMPIRES
Guru: Erik Steniska
Phone: 06492/5087
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 17
Name: MORRIGANS HOEDER
System: DEMONTOWER
Guru: Didi Welling
Phone: 06184/32849
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 16
Name: "S.N. MUST DIE!"
System: T.F.T.F.V.
Guru:
Phone: 0604769308
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 15
Name: "Kings+Things"
System: TOM WAAM
Guru: "Yfi" Hland
Phone: 06055/3989
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 21
Name: "Pale Prince"
System: Sunstörger
Guru: André Wecker
Phone: 06184/71723
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 24
Name: "8er fuß"
System: Zinnfiguren
Guru: A. Wecker
Phone: 06181/71723
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 23
Name: NEU
System: M.E.R.S.
Guru: A. Wecker
Phone: 06181/71723
Status: Fix Online

Zelle Nr.: 22
Name: "Metzel!"
System: Space Hulk
Guru: A. Wecker
Phone: 06181/71723
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Guru:
Phone:
Status: Fix Online

Das unvermeidliche Nachtrag-Blatt
Kostenlos zu deiner SNZ!

Jaja, SNZ 100mal kopieren, per Hand heften, durchlesen und dann feststellen, daß was fehlt. KILL THE GURU!

Auf Seite 4 dieser SNZ fehlt eine Kopie unter dem Dra-Con-Beitrag. Dein Lieblings-Guru (nämlich ich!) hat in der Eile vergessen, den Ausschnitt aus dem Drachenschmiede-Brief zu kopieren. Hier also die genau Beschreibung des Dra-Con:

Der DRACCON I. findet vom 07. August 1992 - 12. August 1992 statt. Der Veranstaltungsort ist die Burg Starkenburg in Heppenheim. Heppenheim liegt bei Darmstadt in Hessen. Die Teilnehmerzahl ist auf 150 Spieler begrenzt. Die Kosten für dieses LARP belaufen sich auf DM 245.-- pro Spieler. In diesem Preis ist die Übernachtung, die Voll-Pensionverpflegung (3 Mahlzeiten pro Tag) und die Versicherung abgedeckt. Die Anreise erfolgt am Freitag Abend ab 16.00 Uhr. Ein Abendessen ist ebenfalls im Preis inbegriffen. Die Abreise erfolgt am Mittwoch Morgen nach dem Frühstück (ebenfalls im Preis inbegriffen).

Zum technischen Ablauf: Eure Anmeldung erfolgt mit dem beiliegenden Fragebogen, den Ihr in Eurem eigenen Interesse genauestens ausfüllen solltet. Wir benötigen dazu Angaben, ob Ihr alleine oder als Gruppe anreisen möchtet. Die Unterbringung erfolgt ausschließlich in den 2,3,4,6,8 oder 10-Bett-Zimmern der Burg, welche als Jugendherberge betrieben wird. Somit ist auch für die sanitären Anlagen gesorgt. Wer ein geeignetes Zelt sein eigen nennt, kann nach Absprache mit uns dieses mitbringen, um es im Burggraben aufzustellen und natürlich auch um dort zu nächtigen. Dies gilt ausschließlich nur für Jurten und mittelalterliche Zelte!

Wir benötigen Eure Vorstellung, welche Charakterklasse und Rasse Ihr darstellen möchtet. Dazu genügen drei Zeilen. Wer mehr schreiben möchte sollte dies unbedingt tun, denn dann sind wir auch in der Lage uns dazu etwas einfallen zu lassen. Wir müssen wissen, ob Ihr Ausrüstungsgegenstände wie Gewandungsteile oder Polsterwaffen zum Anmieten benötigt. Die Kosten dafür können bei uns erfragt werden.

Und damit sind wir bei einem wichtigen Thema: Die Atmosphäre bei einem LARP ist sehr wichtig. Somit sind Dinge des alltäglichen Lebens wie Armbanduhren, Filterzigaretten, Dosen, Tüten, Turnschuhe(!) und ähnliches NICHT erlaubt. Die einzige neuzeitliche Ausnahme stellt die Brille dar. Wir erwarten keinesfalls eine Superausrüstung. Eine einfache Tunika oder Robe und ein Paar Bundschuhe oder anderes geeignetes Schuhwerk sind völlig ausreichend.

aus: *Drachenschmiede*
Kundenbrief