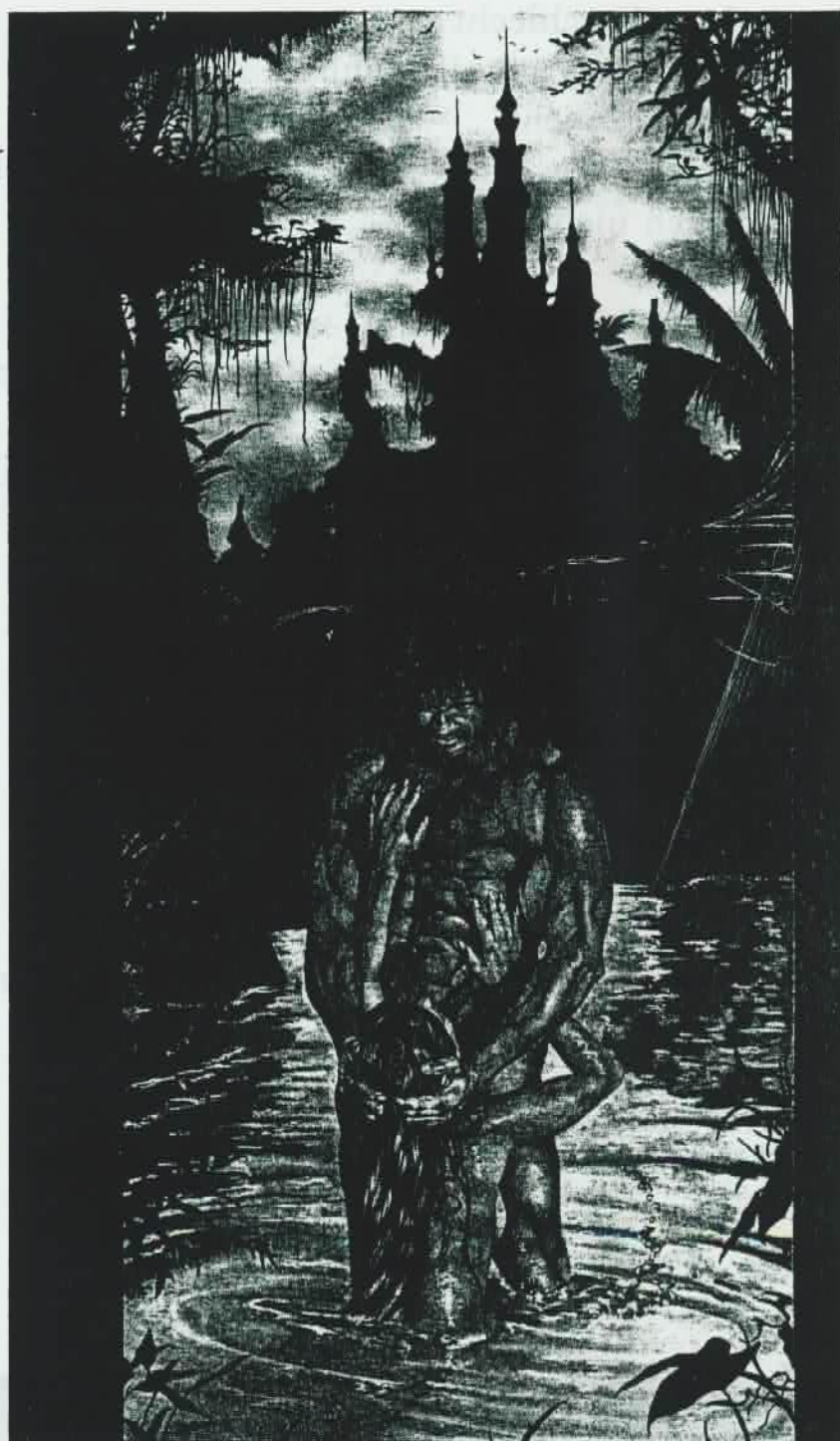


SINIZ

spieler Netzwerk Zentralorgan

→ Nummer 3

WILLKOMMEN
ZUR
4. CONVENTION
DES
1. ERSG e.V.



... wir kommen
immer wieder!

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Hobby: Rollenspiel

Nur noch zwei Leute, dann ich.

Aber was sag ich bloß?

Soll ich´s sagen, oder mich nach was bewährten
umschauen?

Nur noch einer, dann ich

was sag´ ich bloß

mir tritt der Schweiß auf die Stirn

mann, ist mir schlecht

jetzt ist der fertig und ich muß.

Ich weiß noch nicht

soll ich,

soll ich nicht

soll ich,

soll ich nicht

Ich hab´ mich schon oft mit Erklärungen aufgehalten

und nachher glotzte man mich nur noch blöder an

und stellte mir Fragen die so lästig sind wie Pickel am Arsch

Jetzt ich,

ich werd´ ganz ruhig,

Schweigen

gespanntes Schweigen

jeder wartet

mein Mund beginnt das Wort zu formen

"R..."

Scheiße

"Radfahren, schwimmen, lesen"

MYCROFT

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Hallo NetzgängerInnen!

Spät aber doch erscheint Sie, die neue SNZ - passend zur 4. CON des 1. ERSG e.V. Gleich vorneweg wünsche ich Euch dazu viel Spaß. Sowohl zur SNZ als auch zur CON. Nicht Faulheit oder Desinteresse sind übrigens verantwortlich für das späte Erscheinen dieser Ausgabe, sondern zum einen die ausgiebige Sommerpause und zum anderen der Mangel an genügend Material. Also: Schickt mir mehr, dann gibt's auch viel öfter 'ne SNZ von Eurem SNZ-Guru und seinen Anbetern.

Ein bestimmtes Thema macht uns (ZNS) momentan reichlich Kopfzerbrechen: Der Stuhl brennt, auf dem wir sitzen. Wie Ihr sicher wißt, soll das Haus verkauft werden, in dem wir seit Jahren den Großteil unserer Aktivitäten entfalten. Zwar ergab der radikale Umbau der vereinsinternen Strukturen, daß der Verein auch ohne die Räume funktionsfähig ist, doch würde der Wegfall der Räume ohne Frage für uns einen schweren Rückfall bedeuten.

Zwei Gründe führten 1988 zur Konstituierung und gleichzeitig zum Erfolg des Vereins: 1. die Möglichkeit, neue Spieler kennenlernen bzw. neue Leute für das Spiele zu gewinnen und 2. die Möglichkeit, in den Vereinsräumen jederzeit so zu spielen, wie es uns und was uns gerade in den Sinn kommt.

Wie lange wir noch über diese Möglichkeiten verfügen (um die uns, nebenbei gesagt, viele unserer Spieler-Freunde aus anderen Teilen Deutschlands ganz zu recht beneiden) ist ungewiß.

Das Letzte jedoch, was uns momentan weiterhelfen würde, ist Resignation. Deshalb: Herzlich Willkommen auf der 4. CONVENTION des 1. ERSG e.V. Auf den folgenden Seiten findet Ihr ein genaues Con-Programm, Short-Stories, Grüße, Gedichte und viele weitere bizarre Dinge, die aus dem Netzwerk kommen.

Wir sehen uns an der CON... und hoffentlich im Netzwerk!

Dan Racek
SNZ-Guru

Die absolut kultige, hyperharte
MASSAGE-CORNER

Brigitte word up: this is my massage to you, it survived the long summer break of that lousy SNZ. The fact that you didn't like our holy machine hopely didn't mean that ya didn't like the man and the woman behind the machine. That would break our heart, ya know! so let's not talk about machines but let's talk about real human relationships: the next elfgirl I'll met will get some real neckbreaking kisses an her long ears. Sofarsogoodsowhat? Dan

Ludger: Ich bearbeite gerade die Pläne für eine Medienkampagne zur Weltübernahme. Wir stampfen die Feinde unseres Staates zu Boden. GRUSS JOSEPH

Mehr Frauen in das Netzwerk - die spielen klasse. Lou St. Molch

Lovely Greetings to MARION
from Asgaron (Eskapismus ist geil)

Leute, kauft ZILLO, weil's breiter wirkt. Lesetip: Wizard, Darklord, Fairyandra...

Ich bin ein Wurm ! Ich spiele einen Corporate Ninja totaaaal falsch. Was soll ich jetzt nur tun. Mein Spielleiter hat mich gar nicht mehr lieb!! Oh, mein Gott!!!!!!!!!!!!

Lou St. Molch

Bin eventuell interessiert an der Gründung eines netten kleinen Clubs.
ASGARON.

SEX - VIOLENCE - AGRESSION - DEATH

So, jetzt hat garantiert jeder geguckt! The Undead Frog grüßt alle AKIRA-Fans!
Pseudo-Akiras are Sponks!

No Bert ist dead!

Entgegen anderen Meldungen: No Bert is alive and still f...ing in Ziegenmilch!
Greetings to No Bert from his Fanclub. We all love you a lot!

Hallo SVN: ... and Die!

Very special greetings to Zeiros von Sevedian (Hoddl) and the other Dragonsys-
Teammembers. From the ultimate Furchtbringer Asgaron

....and all I got to do is DINGALINGDANGMYDANGALONGLINGLONG !

Greetings to Painkiller

Von unserem geschätzten Undwasicheuchnochsagewollte:
Ich habe ein Rollenspiel geschrieben. Es ist ganz anders...!

An Rambo-Kendo: du bist so gut als Untoter!

Und noch ein Preis!
Der absolut negative

WESPENNESTGESETZT

Da gibt es Menschen, die glauben noch an das einzig Wahre. Und wenn es nur ein Kühlschrank ist. Und wahrhaftig:

Die Sauberkeit, Reinheit und Unverdorbenheit eines deutschen Kühlschranks in einem deutschen Verein braucht selbstlose, nur dürftig die Genitalien abdeckende Hosen tragende Ehrenmänner, die noch wissen, wo Bartel seinen Frost holt.

Deswegen sagen die Unterzeichner: weiter so! Sorgen wir gemeinsam für Sauberkeit, Ehrenhaftigkeit und Nutellabrot in diesem unserem keimfreien Verein.

Gezeichnet:

Lou St. Molch

Asgaron

Hob's Pit

Prinz Valium the 10th

Und Wasichdichnochfragenwollte

Spieler Netzwerk Zentralorgan

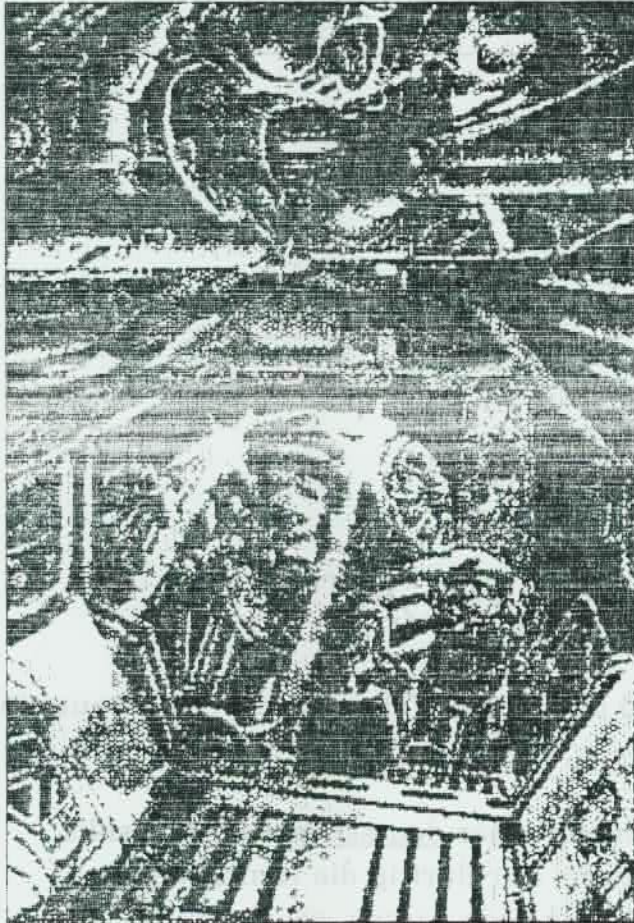
Ein lautes Krachen folgte dem minutenlangen Surren und Kratzen der Chain Fist, mit der Sergeant Ronald Bass die Öffnung aus der Bordwand riß. Allison Random, die einzige Frau dieser Einsatzgruppe, hatte man mit dem Radarabtaster betraut; weniger aus dem Grund, daß sie eine Frau war, sondern eher, weil sie als ausgebildeter Lightning Claws-Marine den besten Nahkampf-Schutz besaß, wodurch sie auch noch in kritischen Situationen fähig war, den Abtaster zu kontrollieren.

Wie auch immer, auf ein Kopfnicken ihrerseits gab der Captain Befehl, die Aktion zu beginnen.

Mit allergrößter Vorsicht betraten sie den Raum, bei dem man aufgrund des schummerigen Lichts, daß die vereinzelt Neonröhren abgaben, kaum die drei Ausgänge wahrnehmen konnte. Captain Seale und Librarian Molen sicherten sofort zwei der drei Ausgänge, der Rest der achtköpfigen Truppe blieb noch im Assault-Ship zurück.

»Krrcks...Aufstellung beziehen...Flamermarine Morrow, Random und Giolino zu mir, der Rest bleibt bei

Molen...Krrcks« tonte es über IntCom. Sofort setzten sich Giolino, der nur mit einem Storm Bolter bewaffnet war, und Random in Bewegung und schlossen zum Captain auf. Danach folgten Barry Morrow, der sich, sein Flamer schußbereit in der Hand, im Hintergrund hielt und Mark McSinclair, ein weiterer Bolter-Marine, der am dritten Ausgang Stellung bezog. Schließlich betraten noch Paul Bates, mit einer gewaltigen Assault Cannon in der Hand, und Sergeant Bass den Raum. Mit einem lauten Zischen verließ das Assault-Ship die Öffnung.



Noch bevor ein Marine auch nur einen Schritt machen konnte, tonte ein »Aaargh!...krrcks« durch das IntCom. Stehend fiel McSinclair vorüber zu Boden, sein Weaponsuit war am ganzen Rücken zertrümmert.

Ohne zu überlegen reagierte Morrow sofort, der von McSinclair nur einen Schritt entfernt war; er sprang vor die Leiche und duckte den Abzug seines Flammers tief in die Waffe. Ein zwanzig Meter langer Feuerstrahl erhellte den Gang bis in die letzte Ecke, und Morrow erkannte noch drei häßliche, rot-blau gepanzerte Wesen mit vier Klauenbewehrten Armen und einem mehrreihigen Gebiß, im gleichen Moment blieb von ihnen nur dampfende Asche übrig.

»Krrcks...An alle...krrcks...Nicht mit dem Rücken voran in eine offene Schleuse stellen...sonst endet ihr wie McSinclair...krrcks...Weiter!...Krrcks.« Das IntCom verstummte, die nun schon auf sieben Mann dezimierte Truppe setzte sich weiter in Bewegung.

Nach einer Weile erreichte der Trupp von Captain Seale einen weiteren Raum. Seale, nur den Auftrag vor Augen, begab sich durch eine Luftschleuse sofort in den nächsten Gang, ohne auf den Trupp von Molen zu warten.

Molen indes mußte schon seine letzten Psi-Reserven aufwenden um gegen die Übermacht an Genestealern anzukämpfen. Innerhalb von Sekunden waren sie eingekreist worden, die Genestealer hatten in diesem Teil des Schiffes wohl die Angewohnheit, ihre Gegner immer von hinten anzugreifen. Durch diese Taktik verloren die Green Devastators, wie sich die Marines aufgrund ihrer grünen Uniformen nannten, weitere zwei Männer. Zuerst fiel Bates, seine Assault Cannon hatte nicht einen Schuß abgegeben, Sergeant Bass indes hatte den Kampf hinter sich bemerkt und mit einem gewaltigen Schwung umgedreht, die laufende Chain Fist erhoben, und damit noch einem Genestealer sämtliche spitzen Zähne samt Ober- und Unterkiefer entfernt. Er hatte jedoch nicht damit gerechnet, daß diese fiesen Aliens so zah waren, denn der Stealer war auf seine Zähne nicht angewiesen; auf jeder Seite des Weaponsuits von Bass drangen die langen Klauen ein. Bevor Bass jedoch am Blut erstickte, das sein Atmungsgerät hoffnungslos überlastete, steckte er dem Stealer die laufende Chain Fist in seinen Brustkorb. Dann fielen beide sterbend zu Boden, in einer lächerlichen Umklammerung vereint.

Gedeckt durch den Kampf lief ein Android eilig durch den Gang und erreichte den Raum, indem gerade

Spieler Netzwerk Zentralorgan

der ahnungslose Trupp von Captain Seale war. Ahnungslos deswegen, weil über IntCom keine Meldung des Kampfes übertragen wurde, denn, abgesehen von Bates und Bass, hatte ein Genestealer im Kampf gegen Librarian Molen sein IntCom beschädigt; Captain G.R.Seale war also absolut ungewarnt.

Als sich die Schleuse öffnete, erblickte der Android vor sich eine grüne Uniform eines Marines. Gemäß seiner Programmierung griff er sofort an, überprüfte kurz die Entfernung zwischen sich und dem Gegner und stieß dann Giolino das am Vorderlauf der Waffe befestigte Bajonett in seine Seite. Das augenblicklich entstandene Vakuum in seinem Weaponsuit hinderte Giolino daran, noch einen Ton herauszubringen, er sackte lautlos zu Boden. Doch Random hatte den Angriff bemerkt, sie war mit einem Satz bei dem Androiden und riß den Schraubensack mit einem Hieb ihrer Lightning Claws in sämtliche Einzelteile auseinander.

»Krrcks...Captain!...krrcks.«

»Krrcks...Ja, Random?...krrcks.«

»Krrcks...Wir haben Giolino verloren! Moment...Gerade kommt Molen. Sein IntCom ist defekt. Er sagt...Bass und Bates...hat es auch erwischt...schwerer Feindkontakt...Verdammt, was ist bloß mit dem Abtaster los...krrcks.«

»Krrcks...Wir haben unser Ziel fast erreicht...Schwere Storsignale...Folgen...krrcks«

Tja, das war der Job bei den Marines, dachte Random. Nur um das eigene Überleben kämpfen, Verluste dürfen nicht zum Hemmnis für den Auftrag werden. Auch wenn der Captain nach Vorschrift handelte, er war ein gewissenloser Wixer, dachte sie und ging weiter.

»Krrcks...Dort ist sie!...Ich werde versuchen, die Schleuse zu öffnen...Abwehrstellung beziehen...krrcks« befahl Seale und begann, mit seinem Power Sword auf den Bulkhead einzuschlagen. Drei Schläge später hielt er inne und lauschte. Mit einem Mal explodierte die Schleuse, die Fetzen stoben wild auseinander und rissen den Captain zu Boden. Mehrere Splitter hatten sein Kraftfeld, das sein Gesicht schützt, durchbrochen und es regelrecht zerfetzt. Trotzdem brachte er es irgendwie zustande, noch zu reden.

»Krrrcks...Los, Molen, Auftrag beenden. Zerstören sie den Dreadnought!...bevor...Krrcks.« Mehrere Flares schlugen durch den Weaponsuit des Captains und brachten ihn zum verstummen. Aus der Schleuse trat ein gewaltiger Dreadnought, an einer Seite hing eine rauchende Assault Cannon, an der anderen ein Flamer, dessen Zündflamme schußbereit loderte. Allison Random wußte, sie haben nicht die geringste Chance gegen diese monströse Maschine, und sie schien das zu wissen, denn der Schuß, der alles beenden sollte, blieb aus. Der Dreadnought zögerte.

»Krrcks...Sein Funksignal ist gestört...Dreadnoughts sind von den Anweisungen des Hauptcomputers abhängig...wir können angreifen...krrcks« erklärte Molen und lief auf die Maschine zu. Als er sie erreicht hatte, holte er weit aus und schlug mit voller Psi-Kraft zu; der Flamer fiel zu Boden. Der zweite Schlag machte die Assault Cannon zunichte, schließlich hieb er auch die Bolter ab. Der Dreadnought war entwaffnet. Siegesicher drehte sich Molen um und beging einen fatalen Fehler. Wieder im Besitz seines Steuerungsmechanismus schritt der Dreadnought einen Schritt vor und begrub Molen unter sich. Der Int-Com knackste und rauschte, doch sonst war kein Lebenszeichen mehr zu hören. Instinktiv drehte sich Random um und wollte fliehen, doch sie vergaß Morrow, den Flamermarine, der hinter ihr stand. Er hatte nicht so schnell reagiert, sodaß sie voll auf ihn prallte und sie beide zu Boden gingen.

Sofort versuchte sie, sich wieder aufzurichten, was mit den schweren Weaponsuits ein größeres Problem war. Also schaffte sie es, sich lediglich auf den Rücken zu drehen, da sah sie auch schon einen großen mechanischen Fuß über sich.

Als er ihren Brustkorb wie ein ausgeblasenes Ei zusammendruckte, konnte sie mit letzter Kraft ihre Arme heben und um das Metallbein greifen.

Dann liefen die letzten Gedanken durch ihren Kopf: >SCHEISS JOB!!!<

André Weckeiser

Willkommen in der Maschinen-Stadt

von "Winston Smith"

Als er das Schild las, brach er fast in Tränen aus. Er war da. Die Maschinen-Stadt lag vor ihm, mit allem, was ein Großstadt-Dschungel des 21. Jahrhunderts bieten konnte.

Nach dem großen Krieg, der Ende des 20. Jahrhunderts von den sogenannten USA und seinen Verbündeten gegen den Nahen Osten geführt wurde, lebten die Menschen ausschließlich in den wenigen hochtechnischen Wissenschafts- und Machtoasen des Nahen Ostens, welche durch große Wüstengebiete getrennt sind. Diese Ballungsgebiete sollen vor dem Krieg angeblich in den seither gesperrten Zonen gelegen haben. Es hatte sich einiges verändert. Die Wissenschaft machte unglaubliche Fortschritte und die Menschen verrohten immer mehr. Es gab immer mehr Menschen, die wenig besaßen, während wenige viel besaßen.

Er war nun endlich im Zentrum der Wissenschaft und Arbeit. Letzteres war für ihn der Grund gewesen, hierher zu kommen. Für Arbeit und ein bißchen Geld war er tagelang durch die glühende Hitze der Wüste gelaufen. Er ging jetzt langsam auf die ersten Häuser der Stadt zu.

In der Maschinen-Stadt gab es keine Probleme mit Drogen oder Gewalt und jeder hatte Arbeit, das hatte er in der Zeitung gelesen. Als er sich dem Stadtrand näherte, fing er an, sich zu wundern. Denn auch hier gab es die gleichen verdreckten Straßen und heruntergekommenen Häuser. Auch hier Dreck auf den Gehwegen, ausgebrannte Autos, eingeschlagene Schaufenster und zweifelhafte, verrauchte Bars mit flackernder Neonreklame.

Dies alles erinnerte ihn an seine Heimatstadt. Er dachte zurück an Damaskus und stellte fest, daß es ihm nicht leid tun wird, es verlassen zu haben. Wirklich alles hier erinnerte ihn an Damaskus. Selbst die heruntergekommenen Menschen waren dieselben. Die gleichen kahlrasierten Schläfen mit implantierten Datenbuchsen der Net-Runner und hochgestellten Frisuren der Cyberpunks in Lederklamotten, die sich mit Cyberwear vollstopften, bis sie fast platzen. Sogar die glasigen Augen der durch Drogen aufgeputschten Menschen waren genauso zahlreich wie in Damaskus. Dies war also die Stadt seiner goldenen Zukunft.

Als es dunkler wurde, strömten die Massen aus ihren Wohnsilos, um das Nachtleben dieses Molochs zu genießen. Während er durch die Dunkelheit schlenderte, um nach einer Bleibe für die Nacht zu suchen, wurde er mehrmals von finsternen Gestalten angesprochen, ob er nicht einen Job oder Drogen hätte. Er verneinte dies jedesmal, denn er würde nie auf die Idee kommen, mit illegalen Geschäften sein Geld zu verdienen. Drogen zu verkaufen war reiner Selbstmord und einen Job hatte er nicht einmal für sich selbst.

Er fand eine billige Absteige für die Nacht. Als er es sich in seiner 3 Quadratmeter großen Schlafkabine einigermaßen bequem gemacht hatte, schlief er schnell vor Erschöpfung ein.

Am nächsten Morgen begann er mit der Jobsuche. Er irrte den halben Tag von Firma zu Firma, um nach einem Job zu fragen. Er kam nirgends zu einem Ergebnis. Die Wächter sagten ihm alle dasselbe, nämlich, daß genug Personal vorhanden wäre. Bis er zu E.S.T ging, war er guter Dinge. Es traf ihn wie ein Blitz, als ihm der dortige Wächter erklärte, daß in alle Fabriken der Stadt Roboter die Maschinen bedienen.

Er wurde fast wahnsinnig und rannte ziellos bis zum Einbruch der Nacht durch die Stadt. Er zog durch die Stadt, um an irgendeiner Ecke zusammenzubrechen. Das letzte, was er tat, bevor er vor Erschöpfung einschief war, sich mit einer Zeitung zuzudecken. Als er am nächsten Morgen

Spieler Netzwerk Zentralorgan

aufwachte, las er die Schlagzeile seiner Zeitung und drehte völlig durch. Damaskus wäre die unproblematischste Stadt. Er hielt eine Zeitung mit derselben Schlagzeile wie vor einigen Tagen in Damaskus in seinen Händen. Beide trugen das Datum 8.5.2092 in der oberen Ecke.

Und jetzt endlich wieder der Absolut heißbegehrte

HOTFOTMOTNOTGOT

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

Natürlich darf auch dieser Ausgabe der SNZ nicht der besondere Sonderpreis für gigantischen, bemerkenswerten, anbetungswürdigen Sondereinsatz für unser aller Sonder-Netzwerk fehlen. Und was soll ich euch sagen: Wieder hat es mehrere Piepels kalt von hinten erwischt:

Thomas (Kill me quick!) Krah

Gerhard (The meaning of PAIN!) Vinson

Ylva (Die mysteriöse Druidin) Spörle

Sowohl das kolossale Nachtcafe als auch die CON wäre ohne den selbstlosen Einsatz dieser 3 tollen Menschen nicht möglich gewesen. Der HOTFOTMOTNOTGOT ist also einmal mehr in der Hand der absoluten Netzwerk-Bringer. Weiter so.

DanRacektheSNZGuru

Spieler Netzwerk Zentralorgan

"Aaaaaaaaaaarghhhh! Nein, bitte nicht nochmal umblättern!! Du kannst mich doch nicht in dieser beknackten Story hängen lassen! Ich will mein Happy-End! Ich habe ein Recht auf ein richtiges Happy-End!"

"Einen Furz von einem Recht hast du, verstanden? Bedank dich mal schön bei deinem möchtegern-intellektuellen Autor, der hat dir diese Suppe eingebrockt. Meinst du, ich als Leser soll mich um jeden vertrottelten Short-Story-Helden kümmern, der von seinem Autoren hingengelassen wird?"

"Moment mal, ich hab mich doch eigentlich ganz wacker geschlagen, oder?" Also, wie ich dieses Ding mit dem unaussprechlichen Namen im 4 Absatz fertiggemacht habe, war doch echt unterhaltsam."

"Quatsch. Ganz niveauloser Blödsinn war das! Hab' ich schon tausendmal gelesen, sowas, und außerdem sind 'ne ganze Menge Geschichten origineller als die, in der du hier rumhängst."

"Ach ja, origineller, hä? Ja verdammt nochmal: Was kann ich denn dafür, daß mein Autor kein neuer Douglas Adams oder ein zweiter Michael Ende ist?"

"Mir egal, du Napfsülze, ich les' jetzt was anderes. So long, du Arsch!"

"Nein, bitte nicht! Neiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii....."

Für alle SpielerInnen, die der Fantasy nächstehen, ist es eigentlich ein **Muß**, gewisse Kinofilme dieses Genres gesehen zu haben. Für alle, die noch nicht genug bekommen können, aber keinen Film mehr kennen, den sie sich noch anschauen können, habe ich auf den folgenden Seiten eine kleine Zusammenstellung der bekannten und nicht-so-bekanntem Fantasy-Filme aufgelistet und kurz beschrieben. Sollte ich einen Film vergessen haben, der nach Meinung eines(r) NetzgängerIn noch benannt werden muß, könnt ihr euch natürlich sofort bei mir beschweren (Na los, kommt schon, na los, na los....). Entsprechendes gilt für die NetzgängerInnen, die genannte Filme nirgends auftreiben können. Unter der Nummer 06181/71723 (Andre) könnt ihr die bei mir ausleihen, bzw. anfragen (aber nur ausnahmsweise!!). In der nächsten SNZ folgt dann (hoffentlich) der gleiche Bericht über bekannte (und nicht-so-bekanntem) Science-Fiction-Schinken.

Excalibur

Mittein von der Atmosphäre her spricht dieser Film für sich; die Gewandungen sehen sehr realistisch aus, die Landschaften werden schon in Szene gesetzt und mit den zahlreichen Kampfszenen verbunden. Der geschichtliche Hintergrund, auf dem der Film basiert, verliert sich nicht, ist aber doch stellenweise etwas übertrieben.

durchaus empfehlenswert

Flesh and Blood

Als alter Waffenfan ist dies einer meiner Favoriten. Rutger Hauer glänzt wie so oft in einer Fantasy-Rolle, auch die weitere Besetzung ist gelungen. Dieser Film vermittelt ein Mittelalter, wie es finsterner nicht sein kann. Nach diesem Streifen bekommt man Lust auf Rollenspiel. Garantiert!

sehr empfehlenswert

Hundra

Stellenweise etwas lächerlich ist dieser Film im großen und ganzen doch ein recht nettes Fantasy-Werk. Storend ist vielleicht das typische Strickmuster (Stamm von -hier- Amazonen wird getötet, einzige Überlebende -Hundra- sinnt auf Rache und begibt sich daraufhin in das Land der Feinde) und die abgedroschenen Verhaltensweisen von typischen Fantasy-Charakteren. Na ja.

Durchschnitt

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Die Barbaren

Im Stil der „Conan“-Filme versuchte man hier an den Erfolg dieser Art von Fantasy-Film anzuknüpfen. Die Hauptrolle spielen zwei Bodybuilder-Zwillinge im Stil Arnold Schwarzenegger, die Dialoge sind stellenweise recht witzig und die Atmosphäre ist typisch Rollenspielmäßig. Zu guter Letzt ist die Ausstattung dieses Streifens wirklich gut.

empfehlenswert

Der Zauberbogen

Ursprünglich als Pilotfilm für eine Serie geplant wollte man mit diesem Film der Fantasy-Welle Ende der 70er begegnen. Doch nach Fertigstellung des Films wurde das Projekt gekippt, übrig blieb eine nette Einleitungsstory mit offenem Ende. Aufgrund der Serien-Mentalität ist dieser Film ziemlich billig gemacht und nur mäßig in Szene gesetzt worden. Eingefleischte Rollenspieler finden aber vielleicht Freude daran.

mäßiger Durchschnitt

Der Tag des Falken (Ladyhawke)

Neben der glänzenden Besetzung (Rutger Hauer, Michelle Pfeiffer, Matthew Broderick) besticht dieser Film durch hervorragende Bilder und einer intelligenten Geschichte. Kernpunkt der Handlung ist ein verwünschtes Paar, bei dem sie tagsüber ein Falke ist und er nachts ein Wolf. Nur bei Sonnenuntergang sind beide für ein paar Sekunden Menschen. Mein absoluter Favorit!!

sehr, sehr empfehlenswert

Der dunkle Kristall

Man muß nicht Muppet-Fan sein, um diesen Film aus der Henson-Puppenschmiede zu mögen. Erzählt wird eine sehr gefühlvolle Geschichte von zwei Völkern, die gegeneinander und um das Überleben des Volkes an sich kämpfen. In diese Welt stolpert ein kleiner, elfenartiger Junge, der am Ende eine Prophezeiung erfüllt. Eine ganz andere Art von Fantasy.

sehr empfehlenswert

Das letzte Einhorn

Natürlich ist mit dem Titel **nicht** das einsame Vereinselement gemeint, sondern ein Zeichentrickfilm, der sich sehen läßt. Natürlich sind bedingt durch die Tricktechnik der Ausstattung keine Grenzen gesetzt, auch verschiedene Rassen und Völker, sowie tolle Effekte finden sich in dem Film. Die Tricktechnik und die gezeichneten Figuren erinnern -wie bei allen japanischen Zeichentrickfilmen- etwas an den „Captain Future“-Stil, doch das macht z.B. die Musik von America wieder wett. Das Ende besitzt den eingebauten „Schneeff“-Effekt....

empfehlenswert

Krull

Auch dies ist einer der bedeutendsten Fantasy-Filme, die es gibt. Neben den „normalen“ Waffen und Schauplätzen hat man hier wahrhaftige Fantasy-Waffen nebst genialer Schauplätze eingebaut. Die Charaktere sind im Stil einer Rollenspielgruppe herrlich dargestellt, auch der Witz bleibt nicht auf der Strecke; alles in allem gelungen.

absolut empfehlenswert

Labyrinth

Ein weiterer Film aus der Henson-Schmiede, doch hier agieren diesmal auch reale Darsteller (in seiner Glanzrolle: David Bowie). Der Beste Henson-Fantasy-Film überhaupt, keineswegs nur für Kinder (eigentlich fast überhaupt nicht...äh...)

sehr empfehlenswert

Legende

Dieser Fantasyfilm ist eigentlich mehr ein Märchen, doch man trifft hier typische Figuren wie Waldläufer, Zwerge, Trolle und Gnome, sowie Feenwesen und andere, womit der Begriff „Fantasy“ wieder gerechtfertigt ist. Zu bewundern ist weiterhin Tom Cruise in einer seiner ersten Rollen.

guter Durchschnitt

Die unendliche Geschichte

Nachdem ich mir in München (Bavaria Studios) die Kulisse mehrfach angeschaut habe, kann ich gar nicht anders, als diesen Film eher positiv zu sehen. Auch wenn man sich nicht sehr an die literarische Vorlage Michael Endes gehalten hat, besitzt dieser Film eine Atmosphäre, die dem zweiten Teil eindeutig fehlt (auch wenn der Michael Ende besser gefallen hat...).

Durchschnitt

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Conan der Barbar/der Zerstörer

Aus Platzgründen habe ich beide Teile zusammengefasst. Nun, was kann ich zu diesen Filmen noch sagen; sie sind **die** Fantasy-Werke des Films überhaupt! Um Conan herrscht schon ein Kult, den ich in keinsten Weise mindern möchte. Diese Filme muß man gesehen haben. (Das Schwert von Conan ist sogar für läppische 5870 Mäuse bei der Drachenschmiede erhältlich!!)
absolut empfehlenswert

Highlander

Jaaaaa, es kann nur einen geben! Den zweiten Teil lassen wir gemächlich unter den Tisch fallen, denn der erste Satz gilt auch für den Film. Er besticht durch hervorragend fotografierte Bilder von göttlichen Landschaften und einer wahrhaft genialen Ausstattung. Chris' Lambert ist in seiner Rolle als Conner McLeod unschlagbar. Die musikalische Krone wird dem Film natürlich durch Queen aufgesetzt.
absolut empfehlenswert

Herr der Ringe

Nun ja, sieht man erst den Film und liest dann das Buch, ist der Film wirklich gut, sieht man mal von dem offenen Ende ab. Doch wer das Buch von Tolkien schon gelesen hat, wird den Film kaum mehr als mittelmäßig finden. Einzig die einzelnen Figuren sind gut gezeichnet.
guter Durchschnitt

Willow

George Lucas' absolutes Fantasy-Meisterwerk! Die Welt, in der die Geschichte von Willow und seinen Gefährten und Abenteuern spielt, ist sehr glaubhaft und mit viel Liebe zum Detail verwirklicht worden. Wieder einmal überzeugt Lucas' Tricktechnik gegenüber anderen Filmen. Hier zittert man mit von der ersten bis zur letzten Minute. Sehenswert.
absolut empfehlenswert

Robin Hood, König der Diebe

Da es Unmengen von Robin Hood-Filmen gibt, habe ich mich für den neuesten und wohl auch besten seiner Art entschieden. Anders als ältere Robin-Filme hat man hier mehr ein Fantasy- als ein Mittelalter-Flair, das durch Kevin Costner, Sean Connery und vor allem durch einen glänzenden Alan Rickman (Debüt in „Stirb Langsam“) als sabbernder, launischer und lauter Sheriff von Nottingham unterstrichen wird. Neben diesem Film sehen alle anderen Robin Hood-Verfilmungen blaß aus.
absolut empfehlenswert

Sooooo, das war's dann erst einmal. Ich hoffe euch hat das gefallen, andererseits muß man ja schließlich irgendwie die SNZ füllen. Na ja, bis irgendwann.....

Reisetagebuch

Vom 1. bis 3. Konrad in Berlin

Besuchen 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 beunruhigenden Anlass der Expedition ausgelassen, so will ich mich diesmal den Teilnehmern derselben widmen. Initiator dieser Reise ist Prof. Dr. Johann Mohrman, ein brillanter Archäologe, weitgeweiht und ein Fachmann für hindische Kulturen. Dr. med. Helmut Fränkel Mediziner aus Tübingen, also ein Schwabe und ein evkatholischer dazu. Dr. Fränkel ein hochwüchsiges Mann, der schönbar endlos, wenn er aufgewest ist, seine Brille putzt. Aber immer wenn es um sein Fachgebiet die Medizin geht ist diese Nervosität wie verloren.

noch 13. 07. 1920

- 2 -

Neben diesen beiden Akademikern begleiten uns noch zwei Ausländer. Ein Amerikaner namens Gordon

Spieler Netzwerk Zentralorgan

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 Wähe nur noch Mr Stuart Devlin zu erwähnen, einen Abenteuerer und früherer 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.

noch NB 07.11.20

- 5 -

Unsere Barken stehen schon abholbereit an der Reling. Zu meiner Verwandlung befindet sich Alexander Tscholski, ein alter Schulkamerad aus Berlin, unter ihnen. Dementsprechende große freundliche Begrüßung. Der zweite des Trios stellt sich vor als Guich Lemna ein Berliner Journalist und sehr an Archäologie interessiert. Ihm scheint die

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Hitze sehr zu schaffen 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 erleben und seinen Freund Erich zu begleiten.

Nachdem wir das Gepäck ins Haus geschafft haben, halten wir erst einmal eine Besprechung ab. Mohrman berichtet von den neuesten Neuigkeiten über die verschwundene Wilson-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 einmal das letzte einkaufen.

Nach einem hervorragendem Abendessen sitzen wir noch ein wenig in der Küche zusammen.

Gordon bietet uns eine alkoholische Eingeborenspezialität an „meine Hausmarke“, wobei er uns erst nach dem B. Kaffeebecher erzählt wie diese „Spezialität“ hergestellt wird. Nach dem 1. Moment allgemeiner Erregung beschlossen wir mit 2 Flaschen Portwein zuzugreifen.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

14. 07. 1920

- 6 -

Mit Köpfen so groß wie Weinläszen ging die Fahrt 3 Stunden später als geplant los. Wir, die wir vor der Teufelsbeube getrunken hatten bekamen nicht so schrecklich viel von unserem 1. Tag mit, aber ich habe mir sagen lassen wir führen den Belize mit 3 Booten hinauf. Schlafen, über der Reling hängen und übergeben waren eins.

Als wir am Abend lagerten waren wir wieder einigummaßen dabei. Stuart zauberte ein hervorragendes Stew, das mich wieder hochbrachte. Es ist mir ein Rätsel wie es Gordon heute so gut gehen kann. Immerhin hat er alleine die halbe Flasche getrunken. Entweder er ist mit dem Teufel im Bunde oder er hat mit der Zeit eine Immunität erlangt.

15. 07. 1920

- 6 -

Nach dem Frühstück versuchte ich mich im Gewehr- und Pistolenschießen, was Wilhelm sowie Gordon weit besser gelang als mir und Alex. Stuart, Mannmann und die 3 Indranischen

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Träger kann in der Zeit das Lager ab.
Danach lassen wir ab und nun geht es weiter
den Bach hin auf. Der Dschungel zu beiden
Seiten ist ein überwältigender Anblick. Immer
wieder hört man Vögel, das Brüllen eines Affen
oder sonstigen Tieres. Nur die Mücken werden mit
der Zeit zur Plage. Gordon hat mir zur Abhilfe
~~ein~~ von seiner „Hausmarke“ an. Ich sollte mich
damit einreiben. Aber ich ziehe es vor nicht nach
vanziger Butter zu riechen. In 4 Tagen werden
wir die Stelle erreichen wo wir uns vom Fluss
in den Dschungel ist.

19.07.1920

-7-

Kollektive Meinung: „Es ist doch besser nach vanzi-
ger Butter zu riechen.“

20.07.1920

Als wir am Späten Nachmittag um eine Flußbiegung
fahren entdecken wir eine Schneise im Dschungel.
Nach Lockleys Meinung vielleicht ein alter Lager-
platz von Helmsen und seiner Expedition.
Nachdem wir angelegt und den Platz untersucht
haben steht fest das es sich um ein Lager handelt.
Wir werden hier lagern und morgen in den Dschungel

Spieler Netzwerk Zentralorgan

aufbrechen. Nach einer Überprüfung der Ausrüstung legen wir uns schlafen.

21. 07. 1920

Heute geht es richtig los. Wir sind heute früher auf als sonst und das Abbauen klappt gut.

Stuart ruft zum Frühstück.

noch 21. 07. 1920

- 8 -

Gordon sucht die Spur, der wir zu folgen hatten und Gott ~~weiß~~ allein weiß wie er es schafft die Richtung zu halten. Abwechselnd muß jeder nach vorn um den Weg freizuschlagen. Nach einer Stunde wird gewechselt, aber diese Stunde hat es in sich. Am schlimmsten ist die dem Europäer fremde hohe Luftfeuchtigkeit, diese dampfende Schwüle und nicht zu vergessen: der Geruch nach verbräuter Butter.

Zum Mittag gab es kalte Bohnen, die wir auf dem Boden sitzend aus Dosen löffelten. Stuart wollte etwas kochen aber Mohrmann lehnte es ab, aus Zeitmangel.

Nach dem Essen ging es weiter bis kurz vor Dämmerung. Alex war an der Machete als er auf eine eigentümliche Lichtung stieß.

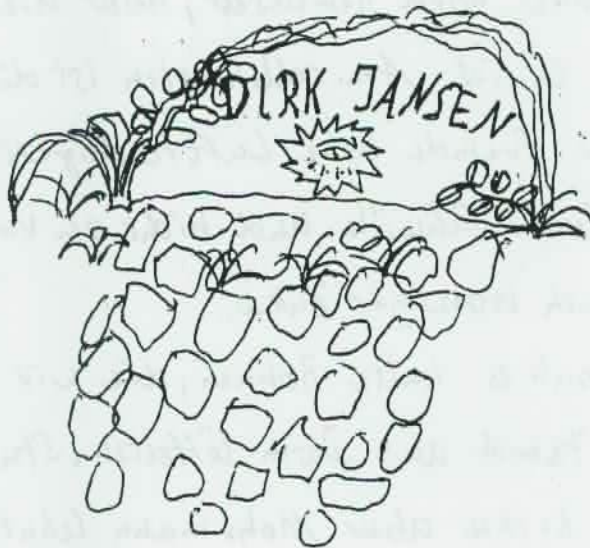
Spieler Netzwerk Zentralorgan

Hierbei muß es sich um das 2te Lager vom Welmsen gehandelt haben.

In dieser Annahme beginnen wir auf der Suche nach Spuren, die uns weiter helfen, die Lichtung freizulegen.

Plötzlich hallte ein Ruf von Stuart über die Lichtung. Wir rannten hin um zusehen was er gefunden hatte - und standen vor einem überwachsenen Grab. Keiner wagte etwas zu sagen und das Schweigen wurde noch tiefer, als wir, nach der kompletten Freilegung, den Grabstein entdeckten, der das Grab zierte.

Ab. I GRABSTEIN



Mohrmann erklärt uns daß Jansen einer der Doktoranden war, die Welmsen begleiteten. Nach der darauf folgenden hitzigen Diskussion über die Todesursache beschlossen wir die

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Lichtung ganz freizuväumen, Alex und Fräulein fanden eine Metallkassette, an der er beim Öffnungsversuch sein Taschenmesser ruinierte (er war schon immer sehr „fingerfertig“). Stuart öffnete sie schließlich mit einer Machete. In der Kiste waren unleserliche Listen und das etwas angeschimmelte Tagebuch von Dick Jensen. In diesem Buch standen viele seltsame Dinge, aber auch Details.

Zitat Tagebuch D. J.

18. Februar 1920

Heute besuchte mich Peter und teilte mir mit das Prof. Welmsen und mein Dozent Dr. Burgw eine Expedition nach britisch Honduras

unternehmen wollen. Peter, Martin Krüger und Anton Pavarzeck sind auch dabei. Es geht um Welmsens neue Maya-Theorie und einen Tempel namens Kalkamal.

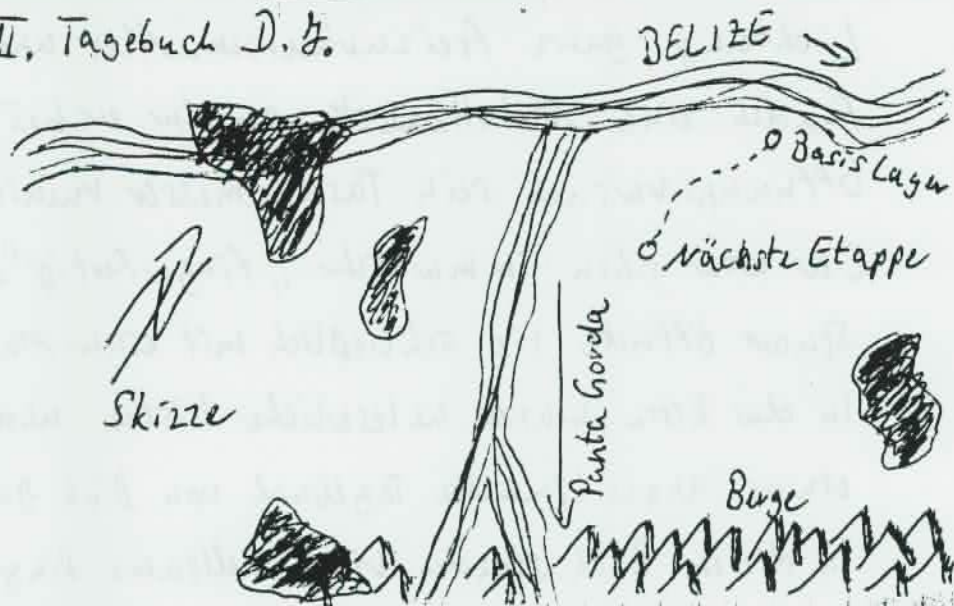
Zitat Tagebuch D. J.

12. März

Ich hatte wieder diesen Traum, riesige Steine hatlo... hden (vom Schimmel entstellt). Üppige Vegetation.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Ab. II, Tagebuch D. 4.



Zitat Tagebuch D. 4.

16. März Heute erzählte Williams erstmals von seiner Maya-Theorie. Dazu las er aus diesem schweizerischen Buch. Dieser von Junz mag wahrscheinlich sein.

Zitat Tagebuch D. 7.

17. März

W. sprach heute von dem alten Bendal Dolon. Ich kann einfach nicht an die Wahrheit seiner Theorie glauben und das Gefühl des Widerwillens steigt in mir. Über Bengen zu lächeln wurde ich weitmachen.

Spieler Netzwerk Zentralorgan

Zitat Tagebuch D. 2.

20 März

Ich fürchte die (anderen?) werden nicht (mehr?)
rechtzeitig zurück (kehren?).

Seit Peter dieses gräßliche (Relief?) zerstört
hat habe ich (1. Satz völlig unleserlich) ~~man~~
~~ausgeraten~~ ~~reden~~ ~~verstehen~~ ~~warten~~
Gott steh ihnen bei

Ende Tagebuch

Ende Zitat

⁴Über das Unglück welches Hansen dahingerafft
hat stand leider nichts im Tagebuch.

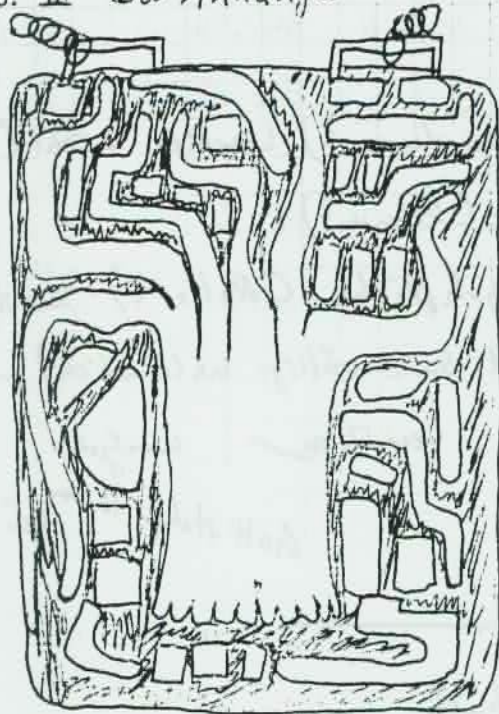
Während dessen hat Wilhelm einen recht
seltsamen Anhänger aus Gold gefunden,
worauf wir beschlossen die Lichtung ganz
zu rhoden. Dabei viel ich fast, Gott steh mir bei

noch 21.02.1920

-14-

über 2 Sklette. Der Schock saß mir tief in den
Gliedern und erst nach einem Schluck von Ericks
gutem Scotch-Whisky ging es mir besser.

Ab. III Der Anhänger



Das von Wilhelm
gefundene
Amulett
"Gold"
ca. 2000-3000 J.
alt

Dr. Fränkel stellte nach kurzer Zeit fest, daß
der eine durch Gesichtswund und der andere
durch einen Schuß in den Hinterkopf, welcher
aus nächster Nähe abgefeuert wurde,

noch 21. 07. 1920

- 16 -

ungekommen ist. Zu meinem Erstaunen trägt
das eine Skelett einen Ring meiner Studenten-
vereinerung. Es könnte Jahn Peter aus Bausers
Tagebuch sein.

Impressum

Das SPIELER NETZWERK ZENTRALORGAN (SNZ) ist eine Publikation der Zentralen Netzwerk Schnittstelle (ZNS/Vorstand) des 1. ERSG 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 selbst verantwortlich. Alle benutzten Pseudonyme sind der Redaktion bekannt. Für möglicherweise aufkommende Verwirrungen durch den abstrusen Humor der SNZ-Redaktion, der ZNS sowie der publizierenden NetzgängerInnen kann keine Haftung übernommen werden.

Herausgeber:

ZNS-Guru Jan "Refrigerator" Hulverscheidt

Chef-Redakteur:

SNZ-Guru Dan "I go, you die" Racek
(V.i.S.d.P.)

Redaktion der SNZ Nr. 3:

Patrick "Nearly lost my Mind" Iffland
David "Hasselmalnemilchfurnkaffee" Rosenberg
Matthias "Chaoswarriorwomanslayer" Wolf
Tim "Augen auf im Hasenverkehr!" Scholz
Willi "Kommlassunsmalmarvelspielen" Wilkening
Leslie "Shortstory-Pupe" Meyerhoff
Jan "Derkopiererwardochnochganzknusprig!" Hulverscheidt

Preise:

Für NetzgängerInnen: 0,00 DM
Für vernünftige Menschen Achtzigtausend Mark

Diese Ausgabe der SNZ ist gewidmet:

Volker "The House-Master" Appel

Was auf den Titel nicht mehr paßte:



... denn Tradition beginnt beim Apfel!

Zelle Nr.: 1
Name: "DEFERROT REINIG"
System: TDRG
Output: Van Nieuwenhoff
Phone: 0648513156
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 8
Name: "BLOOD+VOHIR"
System: VANPIRE
Output: DAN RACEK
Phone: 0604216508
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 15
Name: "Kings+Ting"
System: TOM WHAM
Output: "The Planet"
Phone: 0605513984
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 21
Name: Dragon Dreamz
System: "m.d.f.c.i.d.w. 20
Output: Rensen Gysman
Phone: 0583216620
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 28
Name: Jonglier-Zelle
System: O. 30^{er} Uu Uu
Output: Joe + Seider
Phone: 0618313595
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 2
Name: "KEIO PLASTIK"
System: WARMER TALE
Output: Jan Nieuwenhoff
Phone: 0648513156
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 9
Name: TEST
System: SPKE LORD
Output: Jan Nieuw.
Phone: 0618513156
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 16
Name: "S.N. MUST DIE"
System: T.F.T.E.V.
Output:
Phone: 06042164308
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 22
Name: Historica
System: "refig-Miln-Retipal
Output: Rensen Gysman
Phone: 0583216620
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 29
Name: Romanophone
System: "Bismarck"
Output: J.P.
Phone: 0.2.N. 27
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 3
Name: "ORCA"
System: CON HERNE
Output: Jan Nieuwenhoff
Phone: 0648513156
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 10
Name: "Jimi Bardski"
System: T.M.U.T.
Output: Jan Nieuw.
Phone: 0618513156
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 17
Name: MORRIS HODEA
System: DEMO TOWER
Output: "Die Welt"
Phone: 06181132849
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 23
Name: "Bairns"
System: "Zimfigur"
Output: Andre W.
Phone: 0618117723
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 30
Name: "Stierker-Café"
System: Action
Output: "Stierker-Hoydoff"
Phone:
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 4
Name: "RG-Einführung"
System: "Präzision"
Output: Jan Nieuwenhoff
Phone: 0618513156
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 11
Name: "SPEZIALMENT 3"
System: PROENIK COM.
Output: ALEX SOR6
Phone: 0618512297
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 18
Name: "Z.N.S."
System: "Z.N.S."
Output: "Z.N.S."
Phone: "Z.N.S."
Status: "Z.N.S."

Zelle Nr.: 24
Name: "Tert"
System: Mexi
Output: Andre W.
Phone: 0618512297
Status: Pix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Output:
Phone:
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 5
Name: "K. Nieuwenhoff"
System: "Chudun"
Output: "K. Nieuwenhoff"
Phone: 06185122047
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 12
Name: "FORROTTEN REINIG"
System: AD+D
Output: MARC BARDOCK
Phone: 0618312234
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 19
Name: "NETZBEWAHRER"
System: "MIGATY EXPRESS"
Output: "K. Nieuwenhoff"
Phone: 0618215887
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 25
Name: "Metrol"
System: "Space Shuttle"
Output: Andre W.
Phone: 0.2.N. 23
Status: Pix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Output:
Phone:
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 6
Name: "NIPPON MESSAGE"
System: SS/51
Output: DAN RACEK
Phone: 06042164308
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 13
Name: "D. FORNIDE GEBODI"
System: THULHU
Output: LUDGER ECKERT
Phone: 06192143540
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 19
Name: LARP Zub.
System:
Output: Matthias Hoff
Phone: 06181172047
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 26
Name: "Sole Prince"
System: "Farnfringer"
Output: Andre W.
Phone: 0.2.N. 23
Status: Pix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Output:
Phone:
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 7
Name: TEST
System: "FANTASY-Vertrieb"
Output: Jan Nieuw.
Phone: 0648513156
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 14
Name: "Das digitale Werkbuch"
System: M.M.M.
Output: "Thomas" Matthias
Phone: 06101 36111 / 72047
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 20
Name: "Wie sie Duff"
System: SPKE HARRISER
Output: "D. Nieuwenhoff"
Phone: 02325140248
Status: Pix Online

Zelle Nr.: 27
Name: "Bairns Zelle"
System: "Santary Deas"
Output: J.P.
Phone: 0605513989
Status: Pix Online

Zelle Nr.:
Name:
System:
Output:
Phone:
Status: Pix Online