

CHIP • TXT

Die Stimme des Cyberpunk



16.4.2000

CLUB-INTERNES

- CHIP•SPEAK S. 3–4
- Veranstaltungen S. 5–6
- GV-Protokoll S. 6–7
- CHIP•HEADS Chronik S. 8–9

CYBER-CULTURE/ SCENE-CH

- FILM•HEAD S. 10–11
- GAME•HEAD S. 12–13
- BUCH•HEAD S. 14–15
- Book-Fuckers S. 16–18
- Dämmerung im Netz S. 19–23
- Tragical Mystery Tours S. 26–27
- Kurzgeschichte S. 28–31
- Art des Todes S. 32–33
- Vampyre-Special S. 34–53
- Fantasy-Special S. 54–63

Impressum

Redaktionsadresse:
CHIP•HEADS,
Postfach 114, 8027 Zürich

Redaktion:
Matthias Heer
Marktgasse 12, 9000 St. Gallen
Tel. 071 220 41 36
E-Mail: saitham@yahoo.com

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.

«Today I didn't even have to use my AKI, I gotta say it was a good day»

[Ice Cube]

So schnell und so sauber haben wir noch keinen CHIptxt auf die Beine gestellt!

Nachdem wir etwas nachgelassen haben (infolge starker Liveaktivitäten) und die letzte Ausgabe mangels Aktualität ein wenig lieblos wirkte, ist die Nummer 7 ein erfolgreicher Wurf. Ich persönlich freue mich vor allem über die Vielfalt der Berichte und dass der Cyberpunkteil durch die beiden Kurzgeschichten belebt wird.

Mein Dank geht an alle, die hier mitgearbeitet haben, besonders an's Layout von Oliver Hauri.

Gleichzeitig ist dies die letzte Ausgabe, für deren Redaktion ich verantwortlich bin (und ihr solche Vorworte erdulden müsst), und es ist mir eine Ehre, den Stab an Cristina Oliveira weiterzureichen. Heftinhalt und Gestaltung liegen nun in ihren Händen. Ich hoffe nur, dass sie den wichtigsten Teil unserer bisherigen Redaktionspolitik beibehält: Keine Leserbriefe!

Lange lebe der Freistaat.

No paseran por Gen. Heinz Schild!

Matthias

Inhaltlich

Ohne Cristina vorgreifen zu wollen, denke ich, dass es an der Zeit wäre, das Projekt CHIptxt partiell zu überdenken. Dank dem effizienten Vorstand (nö, ich riech hier nix) und der Arbeit von Peter Keel hat die Homepage (unter Verantwortung von und der Zusammenarbeit mit Kire Schönenberger) sehr stark an Profil gewonnen. So wie der Kinoalarm darüber läuft, bietet es sich an, Standardinhalt des CHIptxt wie z.B. die Chronik, die Vorschau und konkrete Spieldaten nur noch auf der Homepage zu unterhalten. Gerade bei den Daten haben wir im CHIptxt immer das Problem der fehlenden Aktualität. Also, dear brothers and sisters in arms, schaut

regelmässig auf der Homepage nach:

www.chipheads.ch

Personally

Mit dem Umzug nach St. Gallen, dem neuen Studium und der dazugehörigen Finanzierung, sind meine Möglichkeiten, für die CHIPheads zu werkeln, etwas eingeschränkt. Wie die meisten von Euch wissen, habe ich die Angelegenheit überall mitzumischen (Vorstand, CHIptxt, Vampyre, Livespiele, und irgendwie habe ich es geschafft, aus einem Fest-Vorbereitungs-Beobachter zum Planungsleiter ernannt zu werden). Damit ist jetzt Schluss! Ich will wieder richtig organisieren. D.h.:

«Grüss Gott»

die passende Begrüssung für Sodom-Tuersteher.

Milzboss Silberzahn hinter den Barrikaden:
«Gebt mir Feuerschutz! Ich laufe über!»

- CHIPtxt übernimmt Cristina
- das Vampyre-Teil enthält ein Ultimatum (ausser Vampyre-St.-Gallen Parovich schaut für seine Schäfchen)
- und zu guter letzt trete ich aus dem Vorstand zurück und schlage vor, dass der jetzige Revisor (Michi Pflughart) die Buchhaltung übernimmt.

Vermischtes

1. Lucas Angele wandert per 1. Mai (Tag der Arbeit – wir sehen uns an der Demo !) nach England, genauer nach London aus. Mit seinem britischen Pass der IT-Ausbildung und dem Londoner Nachtleben sollte es ihm nicht schwer fallen, da Fuss zu fassen.

Um so härter ist es natürlich für uns, die wir ein aktives und treues Vereinsmitglied verlieren. Zum Trost ist der CHIPausflug 2000 oder 2001 nach London beschlossene Sache.

2. Wenn wir weiter hinten unseren Vereinshacker mit Fremdartikel feiern, darf an dieser Stelle unser Gründungsmitglied Thomas Rom nicht vergessen werden:
Züri-Tipp vom 27.8.1999; Autorin: Christine Steffen (Auszüge):

Jung und jüdisch
24 Jüdische Jugendliche hat der Journalist Philipp Dreyer porträtiert – und die Vielfalt jüdischen Lebens in der Schweiz dokumentiert. Unterschiede gibt es etliche zwi-

schen den 24 porträtierten jüdischen Jugendlichen in Philipp Dreyers Buch "Zwischen Davidstern und Schweizerpass": Die einen fühlen sich rassistischen und antisemitischen Übergriffen ausgesetzt, die anderen halten das für ausgeschlossen. Unterschiedlich ist auch das Verhältnis zur Religion... Was sich auch in der Legende zum Bild von Thomas widerspiegelt: Thomas Rom: "Jüdischer Atheist".



Thomas «TOMROM» Rom
(Bild aus Züri-Tipp)

Veranstaltungskalender

Nun, allzu viel gibt es da im Augenblick nicht zu berichten. Natürlich wollen wir alle mehr Veranstaltungen, meldet euch an, kommt, organisiert welche und bezahlt viel Geld! Von wegen Vollständigkeit der Daten und Veranstaltungen gibt's wie immer keine Garantie, dafür verfügen wir über eine top-aktuelle, moderierte Homepage.

- **8.–9. Juli 2000**
Tutumen - Fantasy - Liverollenspiel. Mehr zu diesem exklusiven Anlass findet Ihr im Fantasy-Special.
- **23.6./21. + 22.7./11., 12. + 8.9.**
St. Galler Vampyr-Kampagne «Der Schwarze Adler fliegt». Ich bin ja nicht bekloppt, und schreib die ganze Chose noch einmal. Schaut im Vampyre-Special nach.
- **Illuminati-Live**
Nicht viel Neues: Das Konzept steht schon, und der Ort, wo das Ganze stattfinden soll, wurde auch schon zugesichert. Ob Peter Keel es noch vor der 'Sommerpause' reinkriegen wird, ist mehr als unsicher, zumal er im Augenblick fast jedes Wochenende in Deutschen Landen an Liverollenspielen weilt.
- **17. September 2000**
CHIPHEADS GV Nr. 10. ab 15.00 Uhr an der Wasserwerkstrasse 42 in Zürich (Eingang Nordstrasse).
- **Darc-Con V**
Dieses Spektakel wird im Herbst (September/Oktober) stattfinden. Nähere Infos folgen.
- **Filmhead** Ein Kinobesuch mit den CHIPHEADS ist ein Erlebnis der besonderen Art. Manchen erscheint es als ein göttliches Wunder, dass 5–12 CHIPHEADS zusammen in einem Raum sitzen und fünf Minuten lang keiner von ihnen spricht. Wenn Ihr Euch auf der Homepage einträgt kriegt Ihr jedesmal die Info, wenn sich dieses Häuflein Verwegener aufmacht, um das Zürcher Kinopublikum in Angst und Schrecken zu versetzen. Welche Filme wohl als nächste auf der Tagesordnung stehen? Gladiator? Herr der Ringe? Matrix II?
- **Gourmethead** Einmal im Monat (wenn möglich am ersten Sonntag) treffen sich die CHIPHEADS zu einem ungezwungenen Schlemmer-Plausch. Die Organisation dieses Anlasses übernimmt jedesmal jemand anders. Normalerweise besteht der Job darin, ein Restaurant zu organisieren, mensch könnte zur Abwechslung aber auch mal selber kochen. Einladungen zum Gourmethead erhaltet Ihr, wenn Ihr auf unserer Mailinglist eingeschrieben seid.

Alle Verallgemeinerungen sind prinzipiell falsch! Wir verkörpern Multikultur!
Ihre lokale Mashengang

Anmeldeprozedere:

• Das Anmeldeprozedere läuft so: Neue Veranstaltungen werden auf der CHIPheads-Homepage unter: www.chipheads.ch publiziert. Häufig gibt es von da aus einen direkten Anmeldungs-Link. Noch einfacher ist es aber, sich auf unsere Mailingliste einzutragen, wodurch Ihr die Infos jeweils per E-Mail erhaltet. Wie Ihr Euch auf unserer Mailing-List «subscribe» könnt, findet Ihr ausführlich auf der Homepage.

- Für die Lives und Conventions wird Werbung in den Spielläden aufgehängt bzw. erscheint in anderen Zines.
- Post-Mailings zu den Events erhalten grundsätzlich nur CHIPheads-Mitglieder.
- Wenn Ihr genauere Infos über eine Veranstaltung möchtet, erkundigt Euch direkt beim Veranstalter oder bei der Redaktion, ansonsten erfolgen genauere Angaben nach der Anmeldung.

Protokoll der 9. ordentlichen Generalversammlung der CHIP•HEADS vom 12. März 2000

Anwesend sind:

Sämi Popa
Peter Keel
Oliver Hauri
Matthias Heer
Erik Schönenberger
Roman Haug

Michael Pflughart
Elida Riser
Vincenz Brunner
Mike Näf
Cristina Oliveira
Andreas Bertogg

Entschuldigt

Tim Hofmann
Tom Rom
Grazyna Zochniak
Liv Minder
Arnold Bucher
Nadja Schüepp

1. Abnahme des letzten GV-Protokolls

Das letzte Protokoll wird einstimmig angenommen.

2. Halbjahresbericht des Präsidenten

Es fanden statt: ganz viele Filmheads: Star Wars, eXistenZ, The World Is Not Enough. Des weiteren ein Cthulhu-Live in Frankreich, das Fantasy-Con in Bremgarten sowie der Prinzenball der Vampyre in düsteren Gewölben in Zürich und die zugehörigen kleinen Vampyr-Lives. Und: wir halten einen nagelneuen Chiptxt in den Händen.

3. Vorstandswahlen

Der Vorstand (Erik Schönenberger, Oliver Hauri, Matthias Heer, Arnold Bucher) schlägt sich zur Wiederwahl vor und wird mit 8 Ja und 3 Enthaltungen wiedergewählt.

4. Kassenbericht

Matthias Heer präsentiert den Kassenabschluss. Der Kassenbericht wird einstimmig genehmigt.

5. Austritte

Im letzten Halbjahr waren die Austritte von M. Rohrer und A. Hunziker zu verzeichnen.

6. Ausblick

6. Mai	5-Jahres-Jubiläumsfest	Dark-Con
Mai/Juni	Fantasy-Spiel (Bardentreffen)	Chip-txt
in Vorbereitung:	Illuminati-Live (ev. 20.5.00)	

7. Varia

Liverollenspiel in Bremgarten

Vincenz Brunner erkundigt sich über die Möglichkeiten eines Mittelaltermarktes mit integriertem Live in Bremgarten. Das Plenum nimmt das Projekt eher skeptisch auf und will sich noch nicht aktiv einsetzen. Es wird jedoch das Weitergeben einschlägiger Adressen angeboten.

Vorstandsweiterung / Chip-txt - Redaktion

Cristina Oliveira schlägt sich als Chip-txt-Redaktorin und weiteres Vorstandsmitglied vor und wird ohne Gegenstimme gewählt. Sie wird das Verfassen des übernächsten (inzwischen des nächsten) Chip-txt koordinieren.

Revisorstelle

Michael Pflughart stellt den Antrag auf Schaffung einer Revisorstelle. Da dies eine Statutenänderung darstellt, jedoch nicht in der Traktandenliste erwähnt wurde, muss die verbindliche Abstimmung aus formalen Gründen auf die nächste GV vertagt werden. In einer unverbindlichen Abstimmung resultieren 5 Ja und 2 Nein bei vier Enthaltungen, Michael wird einstimmig für das Amt vorgeschlagen.

Standort für Vereinsmaterial

Für das Vereinsmaterial muss eine neue Unterstellmöglichkeit gefunden werden. Sämi Popa anbietet sich abzuklären, ob eine Unterbringung bei ihm möglich ist, ansonsten wird er Arnold Bucher kontaktieren.

Chipheads-Treffpunkt

Auf den Vorschlag von Matthias Heer hin wird über die Möglichkeit eines Chipheads-Treffpunkts, eines periodischen Chipheads-Essens o.ä. diskutiert. Es erweist sich, dass ein sporadisches ungezwungenes Abendessen in einem bezahlbaren Restaurant den Bedürfnissen der Anwesenden entspricht. Oliver Hauri anbietet sich dazu, auf den 2. April einen entsprechenden Anlass vorzubereiten.

Maskenbeschaffung

Oliver Hauri schlägt vor, aus Armeebeständen der ehemaligen DDR Gasmasken (ohne Filter) zu beschaffen. Dem Vorschlag wird einstimmig zugestimmt.

26. 3. 00
Andreas Bertogg

Schlag die Zeit tot — Komm zur Phoenix Securitas!

Hier, liebe Leser, das Herzstück dieses Zine.

Anlass:

		CHIPtxt Nr.	
• Februar 1991	Kult des Einhorns I (TDSS)	3	
•	Kult des Einhorns II (TDSS)		
• 04.02.1995 (2039)	Kult des Einhorns III / CHIP I	1	
• 01.03.1995	Gründung der CHIPHEADS	1	
• 30.04.1995 (2039)	Bührl's Zug / CHIP II		
• 12.08.1995 (2039)	Hunt of the blue Chip / CHIP III	2	
• 06.–10.1995	Spielmesse St. Gallen		
• 14.10.1995	GV CHIPHEADS		
• 20.–22.10.1995	Ausflug zur Spielmesse in Essen		
• 11.11.1995 (2039)	KONZERNER I		
• 01.12.1995	FILM•HEADS – Johnny Mnemonic		
• 10.02.1996 (2040)	KONZERNER II		
• 15.02.1996	FILM•HEADS – Strange Days		
• 02.–03.03.1996	Dark Roleplaying Convention		
• 09.03.1996	GV CHIPHEADS		
• 26.–27.04.1996	GAMESDAYS im Dynamo – PFINGSTCON		
• 07.09.1996 (2040)	Serum I		
• 28.09.1996	Ist Arkadien eine Kopfgebur? – TDSS Testrunde	2/3	
• 17.02.1997	FILM•HEADS – The Crow II	2	
• 02.03.1997	GV CHIPHEADS	3	
• 22.–23.03.1997	Dark Roleplaying Convention II	3	
• 05.–06.04.1997	Flash-Nacht Luzern	3	
• 07.06.1997 (1921)	Roaring Twenties	3	
• 16.07.1997 (2041)	Nomaden I	4	
• 21.09.1997	GV CHIPHEADS	3	
• 24.09.1997	FILM•HEADS – 5. Element		
• 23.–26.10.1997	Ausflug zur Spielmesse in Essen		
• 30.10.1997 (2041)	Lasombra I	4	
• 08.–09.11.1997 (2041)	Nomaden II	4	
• 19.12.1997	CHIP•BAR		
• 08.03.1998	GV CHIPHEADS	5	
• 14.03.1998 (2042)	Nomaden III	5	
• 25.–26.04.1998	Dark Roleplaying Convention III	5	
• 16.–17.05.1998	Vampire-Liveadventure	5/6	
• 25.06.1998	FILM•HEADS – Ghost in the Shell		
• 5.–6.09.1998	Fantasy-Live «Das Treffen»	6	
• 20.09.1998	GV CHIP•HEADS		

• 17.–18.09.1998	Fantasy Convention I	6
• 9.11.1998	FILM•HEADS – Rotzo	
• 21.–22.11.1998 (2042)	Schattenclan I	6
• 12.12.1998	CHIP•HEADS Video-Nacht	
• 11.01.1999	FILM•HEADS – Ronin	
• 13.02.1999	Vampire-Live «Gift in den Koepfen»	
• 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•HEADS – Matrix	
• 23.07.1999	Fantasy-Bar	
• 26.07.1999	Bosch-Bar Event	
• 08.–10.1999	Diverse Vampire-Mini-Lives	
• 25.09.1999	GV CHIP•HEADS & Video-Nacht	
• 05.10.1999	FILM•HEADS – Star Wars	
• 07.10.1999	FILM•HEADS – ExistenZ	
• 09.–10.10.1999	Cthulhu-Live in Frankreich	7
• 13.11.1999	Vampire-Live «Prinzenball»7	
• 20.11.1999	Fantasy Convention II	
• 07.12.1999	FILM•HEADS – The World Is Not Enough	7
• 12.03.2000	GV CHIP•HEADS	
• 06.05.2000	CHIP•FEST	
• 10.06.2000	FILM•HEADS – Spartacus	

Wir haben keine Analphabeten in der NCH, und falls es doch welche gibt, dann sollen sie sich mittels Formular 263/c schriftlich bei uns melden.

Ein Unhold steht im Walde ganz still und dumm, Ja das muss'n Habi-Ork sein, der da steht im Wald allein, la la alala ...

...Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkle zu treiben und ewig zu binden. Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.

Wer kennt diese Zeilen nicht? Wohl alle von uns haben mit dem «Herr der Ringe» den Einstieg in die Welt der Elfen, Zwerge und Orks gefunden. Jetzt soll der Stoff endlich verfilmt werden!

Okay, es hat schon mal eine Verfilmung des Tolkien-Romans gegeben. Allerdings war dieser Zeichentrickfilm alles andere als eine cinéastische Meisterleistung. Die Trolle z. B. waren einfach schlecht maskierte Schauspieler, die dann eingefärbt und verwackelt über die Leinwand taumelten.

Ganz anders sieht es beim Film von Peter Jackson aus. Es steht ein Produktionsbudget zur Verfügung, wie noch nie zuvor. Ca. 190 Mio Dollar will Peter Jackson für den ersten Teil verbraten. Ihr habt richtig gehört. Die Geschichte soll wie die Bücher in drei Teile gegliedert werden. Das bedeutet allerdings, dass es noch massiv lang dauern wird, bis alle Teile bei uns im Kino anlaufen. Kinostart für den 1. Teil dürfte voraussichtlich Weihnachten 2001 sein (in den USA!).

Gedreht werden die Teile in Neuseeland, da dort zum einen die natürlichen Kulissen wie Geysire, Vulkane, Wälder etc. vorhanden sind, zum anderen aber die Drehkosten viel billiger sind als in good old Hollywood. Auch die Kulissen wurden mit viel Liebe zum Detail gebaut. Zieht Euch mal die Detailaufnahmen von Hobbingen und



- ↑ Der Regisseur
- ← ↑ Die Hobbits
- ← Hobbingen
- ↓ Helms Klamm

Helms Klamm rein. Auch tricktechnisch wird das ganze vom Feinsten sein: Gollum wird beispielsweise komplett computeranimiert sein, und die Hobbits sind in Wirklichkeit normale Schauspieler, die dank Compi «gestaucht» werden. Auch die Schauspieler sind nicht von schlechten Eltern, auch wenn wir die meisten nur aus Nebenrollen kennen; hier ein paar Charaktere: John Rhys-Davies als Gimli (Sallah aus Indiana Jones), Bernhard Hill als König Theoden (Captain aus Titanic), Viggo Mortensen als Aragon (God's Army) und mein Liebling Christopher Lee als Saruman (Dracula, the one and only).

Auch was den Soundtrack angeht, sind hochrangige Komponisten in der Auswahl: Wojciech Kilar (Bram Stoker's Dracula, Die Neunte Pforten), Horner (Braveheart) und Trevor Jones (Labyrinth).

Es sind allerdings auch ein paar Wermutstropfen vorhanden: Tom Bombadil und die Grabunholde auf der Wetterspitze werden höchstwahrscheinlich dem Storyboard zum Opfer fallen.

Also alles in allem ein vielversprechender Film, auf den wohl nicht nur ich gespannt bin. Wer mehr Infos will: <http://lords.rogerisland.de/lotrfilm.html>.

Also dann, haltet Eure Schwerter und Fantasykütten bereit, denn wenn dieser Film in die Kinos kommt, dann ist ihm ein FILM•HEAD sicher.

Wer nöd gumpet isch Hän Gruffi, hoi hoi hoi ...
Leztle Worte an einem Vamp-Meeting

Also, bei der Concorde hat man den Überschallnall ja ganz genau gehört...
 (Pisten-Richti)

Hah, da sucht man und sucht man, aber keine gescheiten SF/Cyberpunk Games auf dem Markt... jä nu, sagt sich der Berner da und greift zur nächsten Packung, auf der in grossen Lettern...



Soldier of Fortune
 ...steht.

Der Inhalt ist schnell erzählt: der Spieler verkörpert John Mullins, einen Söldner, der im Auftrag einer Firma namens «The Shop» die dreckigen Arbeiten rund um den Globus erledigt. Als wir in die Handlung eingeführt werden, ist dies ein kleiner Gang-Krieg in den U-Bahnschächten von New York. Später geht man auf die Jagd nach vier Nuklearsprengkörpern, die eine Terroristenorganisation bei den Russen geklaut hat und diese nun in aller Welt stationiert.

Wer die gängigen 3D-Ego Shooter wie Quake, Half-Life und Konsorten kennt (und das tut wohl jeder, der sich nur annähernd mal mit PC-Games beschäftigt hat), der wird sich in SoF schnell zurecht finden. Einmal im Spiel angekommen, gilt

es eigentlich alles und jeden, der auch nur annähernd unfreundlich aussieht und innert Sekundenbruchteilen das Feuer eröffnet, mit grösstenteils konventionellen Mitteln wie Messer, Pistole, Pistole Marke «Dirty Harry», Schrotflinte, MPs, MGs und dem immer wieder gern gesehenen Raketenwerfer das Lebenslicht auszublase. Klingt alles wie schon mal dagewesen, gell? Jo, wenn da nicht eine original-US Version des Spiels auf dem Tisch liegen würde... hier schreit der Getroffene wie am Spiess, wenn man ihm in Arm oder Bein ballert, gurgelt abkratzend vor sich hin, wenn man den Bleizapfen im Halse platziert, und allgemein gib't's zuhauf BLOOD & GORE zu sehen. Jeder, der Chainsaw Massacre und ähnliche B-Movies kühl findet, sollte sofort zugreifen. Gegnerintelligenz ist bei dieser Sorte Spiele manchmal noch ein



Thema; Activision/Raven haben hier definitiv gepennt... aus- oder zurückweichen tun die Gegner jedenfalls selten, ansonsten wird einfach gefeuert, was die Rohre halten.

Thema Langzeitmotivation: Lange braucht Otto-Normal-Spieler jedenfalls nicht, um sich durch SoF zu spielen, ein-, zwei durchgamete Wochenenden sollten eigentlich reichen. Der Multiplayer-Modus wird da noch eine Weile darüber hinwegtrösten...

Fazit: Wer an Quake II Gefallen findet, sollte SoF mal anspielen. Wer Half-Life Quake vorzieht, soll sich lieber dem H-L Mission Pack

«Opposing Force» zuwenden, da wird mehr geboten. Alle anderen, die einfach n'bischen was zum Rumballern und Killen in zeitgemässer Verpackung suchen, bitte ebenfalls mal anspielen. Für die ultimative Multiplayer-Herausforderung ist Unreal Tournament die bessere Wahl.

Systemanforderungen:
 Win95/98/NT (!), 3D Beschleuniger (GeForce wird schwer empfohlen!) und ein einigermaßen gut ausgestatteter Pentium. Mein PII 400 hat das Spiel jedenfalls anstandslos gefressen.

Stay tuned for more!

Äh, ja, hrmgmf, Jawohl Mr. Burns! Nein!
 (na, wer ist das wohl, na!)

Schliess Dir Dein eigenes Steak! Nichts schmeckt so gut wie Selbstgeschossenes!
[Werbeslogan von Onkel Bob's Erlebnis-Rinderfarm]

Jeff Noon Schriftsteller, Musiker, Maler und Bühnenautor.

Er wurde 1958 in Droylsden am Rande von Manchester geboren, arbeitete im Buchhandel, bevor er mit Gelb über Nacht zum gefeierten Autor wurde. Mittlerweile sind von ihm schon mehrere Bücher (Gelb, Roman / Pollen, Roman / Alice im Automatenland, Roman / Pixelsalat, Storys) erschienen. Für Gelb wurde er mit dem Arthur C. Clarke Award und mit dem John W. Campbell Award als bester englischer Newcomer ausgezeichnet. Neben Irvine Welsh, dem Autor von Trainspotting, gilt Noon als die aufregendste neue Stimme aus Grossbritannien. Noch immer lebt er in der Nähe von Manchester.

GELB

(Originalausgabe 1993, Vurt)
Weisst du, dass es Träume gibt?
Manchester, in naher Zukunft. Auf der Suche nach dem ultimativen Kick. Die perfekte Droge, ein Traumzustand, eine Realität für sich. Vurt, verschiedenfarbige Federn, für jede Stimmung und jedes Bedürfnis das Passende. Lass die Finger jedoch von der gelben Feder. In ihrer Welt verloren, riskierst du, nie wieder zurückzukehren.

1. Tag / Manchmal ist es, als wäre die ganze Welt mit Vaz eingeschmiert.

Mit dem Stashmobil suchen Scribble, Beetle, Brid, Mandy und das Ding-aus-einer-anderen-Welt die Stadt nach einer gelben Feder ab.

3. Tag / Wir sind alle irgendwie dort draussen und warten darauf, dass unsere Zeit kommt.

Scribble muss an die illegale Farbe herankommen, um seine Schwester wieder in die tatsächliche Welt zurück zu holen.



21. Tag / Babe, es gibt kein Zurück

Seine Chancen stehen jedoch schlecht. Noch weiss er nicht, dass dieser Kick nur mit etwas ganz Besonderem erkauf werden kann.

24. Tag / Scheiss drauf.

Und der Preis ist unfassbar.

Ewigkeit / Und manchmal, nur manchmal...

Game Cat, Sniffing General, Miss Hobart; versteht mensch, wer sie sind.

Der Roman ist mittlerweile in fünfzehn Sprachen übersetzt worden und gilt als das Uhrwerk Orange der neunziger Jahre. Ein Muss für alle Chipheads. Wie auch immer wir uns die Welt im Grossraum Zürich im Jahre 2045 vorstellen... Gelb übermittelte mir in abgefuckten, völlig abgespaceten Szenen ein Gefühl unserer Cyberstadt in naher Zukunft.

An der Verfilmung wird bereits gearbeitet.

POLLEN

(Originalausgabe 1995, Pollen)

Das grosse Niesen in Manchester. Coyote, der beste Taxifahrer aller Zeiten, holt einen illegalen Fahrgast ausserhalb des Stadtplanes ab. Persephone, ein junges Mädchen, zahlt ihren Fahrpreis mit bunten Blumen. Über Nacht hat sich die Metropole Manchester in eine blühende Gartenstadt verwandelt. Wolken von Blütenpollen wehen durch die Strassen und bescheren den verblüfften Einwohnern einen kollektiven Heuschnupfen. Der Niesreiz fordert bereits die ersten Todesopfer.

So beginnt die verwirrende Geschichte über Träume, Stadtplä-

ne, Taxis und die Wirklichkeit. Sibyl, 152 Jahre alt, ist ein Shadowcop im Dienst der Manchester Police. Sie hat die Gabe des Shadows, ist jedoch eine Unwissentliche. Die Träume, die dir die Vurtfeder verleihen kann, wird sie nie erfahren können. Sibyl gehört zu den Wenigen, die gegen die Pollen resistent zu sein scheinen. Ihr ist es nun überlassen, den Ursprung der Pollen zu ergründen und die Stadt zu retten. Die Originalausgabe ist unter dem Titel «Pollen» 1995 in Manchester erschienen. Das Buch riss mich in einen Strudel voller Seltsamkeiten. Wer gerne einmal an einer Vurtfeder lutschen möchte und seinen Verstand in Träumen baden lässt, der soll sich dieses Buch reinziehen. Ich kann es wärmstens empfehlen.

PIXELSALAT

(Originalausgabe 1998, Pixel Juice)

Deutsche Erstausgabe März 2000. Wie ihr seht, für die deutschsprachigen Menschen ein super neues Buch. Die Hardstrassenchipsies, als grosse Fans von Noon, mussten dieses Buch natürlich sofort haben (danke Oli). Zum Lesen bin ich jedoch noch nicht gekommen. Aber es handelt sich um eine Kurzgeschichtensammlung, über die abstrusen Dinge der nahen Zukunft wie «Spook», der Limonade, die durch Drehen des Verschlusses den Geschmack ändert...

BLICK enthält: Linus Thorwald (der Oberpinguin der Linuxbruderschaft) besitzt sei Jahrzehnten eine Mehrheitsbeteiligung bei Microsoft! War Linux nur ein PR-Gag?

1: logon

Alles begann in diesem verfluchten Buchladen. Irgendwann kurz vor dem goldenen Jahrtausend öffneten sie ihre Tore. Irgendwie verschlug es mich in ihren ersten Tagen in den Schuppen. Und irgendwo zwischen ihren Gestellen bin ich dann Aleks begegnet. Niemand hätte wohl gedacht, dass diese Bruchbude an der Langstrasse noch fünfzig Jahre später ihr Hauptquartier sein würde.

Heute ist ihr 50. Jubiläum. Und unseres. Jubel: Jubel. Natürlich haben sich die Zeiten geändert. Das tun sie immer und ständig. Die Meute der Stammkunden hat sich zum fröhlichen Abfeiern versammelt. Ich muss zugeben, ich hasse Menschenmengen, und auch in diesem Buchladen hat es mir immer dann am besten gefallen, wenn ich alleine zugegen war. Aber heute ist Freitag, und wie jeden Freitag muss ich hier meine Aleks treffen. Geschäft bleibt Geschäft, Party hin oder her.

2: dial

Los los, die Nummern – Klack... Das freundliche Blau der Bildschirmwand verschwindet, und vor uns öffnet sich das Tor. Buchreihen ziehen vorbei. Wir segeln unbewegt entlang, entscheiden uns endlich für einen Titel: GUERRILLA MARKETING von JAY CONRAD LEVISON, ein rarer Kulttitel, niedergeschrieben um die Jahrtausendwende. Ich lade die Schrift, dann drücke ich ON. Unser Augenmerk legen wir bei der Schnelllektüre mehr auf Guerilla, denn auf Marketing. Eine Minute, zwei Minuten, drei Minuten. Das geht mir langsam zu lang, ausserdem ist mein Konto fast aufgebraucht... Ich loge uns

aus, weg von Levisons Schrift, und gerade als ich mich abwende, entdecke ich im Augenwinkel eine kahle Hünnin, die in HERZ DER FINSTERNIS von JOSEPH CONRAD einsteigt. Seltsam, schießt es mir durch mein Kleinhirn, müsste doch bei «C» stehen... und diese Blindschleiche habe ich doch auch schon irgendwo gese-



hen. Ich auch, entgegnet mir Aleks' finsterner Blick.

Ich entscheide mich, ihr zu folgen. Gegen die Regeln, gegen die verdammten Regeln, versteht sich. Aleks zögert, doch sie entschliesst sich, draussen zu warten.

Tief im letzten Kapitel drin vernehme ich ihre Präsenz, der Dschungel ist an dieser Stelle dicht, der Regen trüb und beständig. Sie nähert sich Kurtz, dem durchgeknallten Teufel aus Conrads Geschichte. Leider höre ich nicht, was die beiden reden. Nach kurzer Zeit dreht sich die Frau unvermittelt um und ruft in meine Richtung: «Hilf mir, ich



suche den Kern des Lebens.» – Bevor ich begreifen kann, was sie meint, ertönen die Sirenen...

PLEASE LEAVE BOOKSHELVES, PLEASE LEAVE BOOKSHELVES – READY TO SHUT DOWN, READY

TO SHUT DOWN. Die Durchsage ist unmissverständlich: Polizeikontrolle. Scheisse. Der Laden muss geräumt werden. Alle Stecker werden gezogen.

Ich taumle direkt in die Hände zweier Dogcops. Sie schnüffeln an mir rum, markieren mich mit ihrem Schleim. «Ich riech sie», zischt der eine und nagelt mir unvermittelt eine in die Magengegend. «Wo ist sie? Mach deine Fresse auf!» Ich jaule: «Fuck, was wollt ihr, ich war allein da drin...» – «Alleine, ja?» Ich sehe, dass sie weiter hinten auch Aleks unsanft aufhalten. «Schickt zwei Units Verstärkung,

Langstrasse 113, das Lagerhaus im Hinterhof.

Ich glaube, wir haben sie.» Ein dritter Cop ruft seine Freunde. Feiger Hund. Offenbar wird das Quartier Haus für Haus durchkämmt. In weniger als zwei Minuten wird die Hütte von Bullen wimmeln. Viel Zeit bleibt uns nicht, die Situation zu entwirren.

3: reboot

Zeit für einen Neustart, denk ich mir.

Control alt delete.

«Sie haben ihr System beim letzten Mal nicht ordnungsgemäss verlassen», leuchtet es in blassem Grau vor meinen brennenden Augen. «Geben Sie ihre Koordinaten ein.» Ich ignoriere diese Angaben der Datacops und boote mich direkt ein. In Zeitlupe überquere ich den kleinen Vorplatz, der zur **«Abteilung Buch und Film»** führt. Den Cop an der Tür überrasch ich durch einen gezielten Schlag zwischen die Schultern. Die Tür öffnet sich. Vor mir: Links ein Dogcop, der sich an Aleks zu

schaffen macht, geradeaus eine eingeschüchterte Meute Besucher und rechts schliesslich sehe ich das erstarrte Zerbild meiner selbst, umringt von zwei verdutzten Hunden. Ich ziehe und ziele. Puff-puff nach rechts, und puff nach links. Die Kugeln schweben träge durch den Raum. Ihr dumpfer Aufprall auf den Körpern der Cops ist die Musik meiner unvermittelten Rückkehr.

Wenige Sekunden, nachdem ich die Sirenen gehört habe, schlepe ich drei tote Köter in die Gestelle, wähle die Nummern und warte. – Klack...

Ohne Zögern steuere ich auf HERZ DER FINSTERNIS zu, wo ich die Kadaver deponiere. Von weitem erblicke ich die mysteriöse Frau, die scheinbar so ihre Probleme mit den Cops hat. Ich glaube kurz Anerkennung für meine Hilfe in ihrem Nicken zu erkennen. «Wir werden uns wiedersehen», ruft sie und verschwindet im Busch.

Als ich aussteige, rammen zehn Bullen gerade die Fronttür ein. Ich schaue kurz in die stumme Runde. Das grösste ist, so scheint es mir aber, vorerst geschafft.



CHIP•look — Dämmerung im Netz

Lange haben wir uns gegen Fremdeinflüsse im CHIPTxt gewehrt. Doch aller Widerstand wird sinnlos, wenn Real-Live-Berichte wie die Faust aufs Auge in unser Blättle passen.

Während wir uns in der letzten Ausgabe noch mit dem ausgewogenen Wachstumbericht über's Rollenspiel befasst haben, können wir Euch diesmal gleich zwei Perlen vor die Füsse werfen:

Von Bruno Wüest (Text) und Jonathan Heyer (Bild) veröffentlicht im Toaster

Interne Netzwerke und das Internet werden immer öfter von Tüftlern heimgesucht. Diese haben gelernt, rund um den Computer alles auszutricksen. Eine Reise in eine virtuelle Welt, die sich hinter der Blechverschalung jedes Computers auftut. Hacken ist ein Roulette, bei dem neun von zehn Versuchen scheitern. Im schlimmsten Fall wirst du erwischt, so Paul Kremer, Student an der Uni Zürich. Peter Keel ist Sicherheitspezialist für einen Internetprovider. "Früher war ich in der Mailbox- und Raubkopierszene aktiv. Es war die grosse Zeit des Cardens. Du kanntest Leute durch Mailboxen, die Dir Telefonkartennummern zugeschoben haben. Wir haben von Sursee über die USA nach Grosswangen telefoniert, und es kam günstiger als über das lokale Netz der PTT - aber das ist Geschichte."

«Windows 98 bietet null Sicherheit»

Peters Wohnung sieht aus, als wäre sie von einem Orkan heimgesucht

worden. Im Putzschrank steht der eigene Server für das Internet und Peters Homepage 'www.discordia.ch'. Neben der flimmernden Mattscheibe auf dem Schreibtisch türmen sich Computer- und Programmierbücher. Über einen Linux-PC mit emuliertem Win98-Internet-Explorer als Browser surfen wir zu Peters Server auf die Seite, die er als kleine Demonstration vorbereitet hat. "Was ich dir zeige, ist, einen Browser vom Internet aus zu 'vertätschen' und ein paar andere Sachen kaputtzuschlagen. Ist lustig, aber nicht hochstehend. Ich habe die Seite einer Bank eins zu eins vom Internet abgesaugt und unter jedem Feld eine nette Verbindung installiert. Wir kontrollieren eine Seite, die nicht das ist, was sie zu sein scheint, obwohl die offiziellen Bezeichnungen der Citybank erscheinen. Für einen realen Hack ist eine Bankoberfläche sehr auffällig. Unverfänglicher wäre eine Seite auf der Leute mit Kreditkarten Bücher einkaufen. Auf anderen Servern müsste ich noch Links einrichten, um die Kunden umzuleiten. Wenn einer in die Falle tappt, werden meine Programme auf seinem System ausgeführt. Windows 98

Die absolut sichere Zukunft für die Übertragung: in einem RiesenHübis neben dem Tschernobil-Reaktor!

[aus der Rubrik: Gräfin G rät...]

Keine Sauvage mehr am Stadelhofen! Wie soll ich denn da noch ruhig auf meiner Parkbank schlafen können? (Flaschenbode-Elli)

bietet null Sicherheit. Wenn man mit kritischen Daten arbeitet, ist das hochgradig gefährlich, denn über Unix kann ich eine Windowsmaschine wie diese vollständig fernsteuern. Falls der User eine Kamera hat, kann ich ihm sogar beim Arbeiten zuschauen, oder ich könnte eine Melodie spielen lassen. Klickt der Nichtsahnende auf das Feld, wird er von einem Programm ausgespioniert. Es kopiert seine Dateien auf den Server, wo ich sie später lesen kann. Über das Feld 'Contact us', über das man gewöhnlich Adressen der Citybank lesen kann, wird ein Overflow eines Hilfsprogrammes des Internet Explorers ausgeführt. Das ermöglicht mir, die gesamte Festplatte zu formatieren. Auf dem Products- und Services-Feld wird aus dem Internet automatisch eine nichtssagende Datei auf die Maschine geladen, unter der ein trojanisches Pferd versteckt ist. Trojanische Pferde richten dem Hacker eine Hintertür ein, durch die er online ins System gelangt. Die Hintertür kann eine Mail schicken, wenn der Gehackte sich ins Netz einloggt." Nach dreimaligem Anwählen der Felder und den folgenden Attacken ist das arme Windows so arg gebeutelt, dass es nicht mehr reagiert und neu installiert werden muss.

Hacker-Ethik

Hacker sind kreative Genies im technischen Bereich, die ihr in



Informatik oder Elektroschulen gesammeltes Können auszureizen versuchen. Wer im Film 'Apollo 13' gesehen hat, wie eine Raumfähre mit ein paar alten Drähten wieder flugfähig gemacht wurde, hat eine Vorstellung davon, was einen Hacker begeistert. Weil sie sich die neuste Computerausrüstung nicht kaufen können, hinken sie oft hinter den neusten Entwicklungen her, kompensieren diesen Nachteil aber mit Detailwissen. Peter Keel: "Einer, der irgendwo einbricht, ist für mich eher ein Eindringling, kein Hacker. Dieser Begriff hat noch eine zweite Bedeutung. Es sind Leute, die Grosses wie Linux und Internet erschaffen haben. In der Hacker-Ethik, die auf die Elektrohippies des Tech Model Railroad Club der siebziger Jahre zurückgeht, ist festgehalten: Der Zugang zu Computern und allem, was einem zeigen kann, wie

diese Welt funktioniert, sollte unbegrenzt und vollständig sein." Einbrecher waren früher neugierig auf grosse, nicht erschwingliche Computer und Programme, die sie ausprobieren wollten. Heute ist alles verfügbar, und vielfach will man seinem Umfeld nur zeigen, dass man cool ist. Der Chaos Computer Club, die grösste Hackervereinigung Deutschlands, hält fest, dass es heute eher heisst: Oeffentliche Daten nützen, Private schützen. Hardwarehacker konzentrieren sich auf schreibgeschützte Datenträger oder Karten, damit sie kostenlos genutzt werden können. Oft schaffen sie es mit primitivsten Mitteln, High-Tech auszutricksen. SIM-Karten von Handys sind geklont worden. Es gibt Tricks, um Magnetstreifen einer Kreditkarte zu lesen oder die Verschlüsselung von gebührenpflichtigen Fernsehsendern oder DVD aufzuheben.



'Script Kiddies'

Softwarehacker versuchen, Programme zu entschlüsseln oder Netzwerke zu hacken. Sie sind Tüftler, die auch im Alltag nur Programmiersprachen und Softwareprobleme zu sehen bekommen. Viele Hacker beginnen nach den wilden Jahren, in einer Sicherheitsfirma zu arbeiten.

Einige haben es Gerüchten zufolge geschafft, grosse Banken auszutricksen, und leben jetzt in der Karibik. In der Branche haben viele Angst, dass vermehrt auch professionelle Hacker auftauchen, die für Firmen Spionage betreiben. Witzbolde mit übertrieben schrecklichen Namen wie Doktor Nuker (Doktor Nukleargau) oder Samurai, die Daten vernichten oder Rechnerabstürze provozieren und so meistens ein grosses Echo in der Presse auslösen, werden abschätzig 'Script Kiddies' genannt. Für sie ist Hacken blosser Nervenkitzel. Script Kiddies kopieren von anderen geschriebene Tools aus dem Internet oder von CD-ROMs und setzen sie destruktiv ein. Ein typischer virtueller Einbruch eines Hackers in ein Netzwerk könnte nach dem folgenden Muster ablaufen: Ein Hacker sucht zunächst Zugänge zu fremden Computern, am besten im Ausland. Deren Nutzer trägt die Verantwortung, und der Hacker kann anonym bleiben. Zu häufig liegen die Passwörter am Arbeitsplatz herum. Ist es dem

Heureka! Ich habe ein neues Heilmittel gegen alle Infektionen aus einer Pilzkultur gezüchtet. Ich nenn es Andizilium! (Andy, der lustige Chemiker)

Verwirrung am Cthulhu-Live:
Wo sind eigentlich unsere Entführer abgeblieben? Stimmt, die liegen ja tot im Wald!

Hacker gelangen, mit den gefundenen Passwörtern in ein System einzudringen, findet er leicht weitere Accounts. Er installiert einen Keylogger, ein Programm, das alle Tasteneingaben liest und speichert. Je verteilter die Accounts über die Server weltweit sind, desto geschätzter ist ein Hacker. Von seinem Versteck aus schleusen sich seine Befehle über verschiedene Stationen zum Zielsystem.

Mühsame Kleinarbeit

Auf den Servern lauert eine weitere Gefahr. Dort werden Logfiles abgespeichert. Es wird registriert, wann sich ein Kunde wo und wie lange aufgehalten hat. Diese Logfile-Einträge müssen gefälscht werden. Jede grössere Firma oder Behörde hat Tag und Nacht mindestens eine Standleitung aufgeschaltet, auf welcher der Hacker zu den Sicherheitsschranken kommt. Dann steht er vor einem riesigen Tor, das er durch mühsame Kleinarbeit aufbrechen muss.

Je wichtiger die Informationen, desto sicherer sind die Zugänge abgeschottet. Er versucht mit Aufrufen über Telnet, ein Leck zu entdecken. Programme, die Bugs aufweisen, können von Exploits ausgenutzt werden, um die Berechtigung des Programms zu übernehmen. Bugs sind Programmfehler, die sicherheitskritisch sind, wenn sie mit dem Netzwerk oder mit der Identifizierung zu tun haben. 90 %

aller Einbrüche passieren so. Hat der Hacker Glück, bekommt er die Berechtigung des Superusers, mit der er sich im Betriebssystem frei bewegen kann. Er kann Dateien anschauen und herunterladen, das System manipulieren und weiter zu anderen Systemen springen. Nach dem erfolgreichen Hack veröffentlichen Hacker die Details über die Schwachstellen und fordern überarbeitete Versionen mit mehr Sicherheit. Sie fürchten sich vor Überwachungen und mögen keine verschlüsselten Programme. Die meisten Hacker wollen deshalb Software als Open Source und verurteilen Leute, die technische Informationen zurückhalten. Das löst bei Grossverdienern der Branche wie Microsoft nur Kopfschütteln aus. Ohne verschlüsselte und patentierte Programme würden sie ihre Haupteinnahmequellen verlieren. Saftige Gesetze über den Umgang mit Computern und Daten gibt es im Strafrecht gegen Computersabotage. Um aber nur schon das Internet und die Piraterie von Datenträgern im Griff zu haben, hat der Staat schlicht zu wenig Leute. Die reale Welt ist überschaubarer als die virtuelle. Zudem werden die für Firmen zum Teil peinlichen Hacker-Erfolge lieber totgeschwiegen, um anderen Hackern nicht die Möglichkeit zu geben, es ihnen gleichzutun. Neue Programme sind für die gleichen Tricks wie die alten anfällig. Software wird bei ihrer

Überarbeitung nicht vollständig erneuert, wegen der Zeitnot kann man sich in der Informatik so viel Ungenauigkeit leisten wie sonst nirgends. Erst wenn Daten zerstört werden, werden Firmen gegen Hacker aktiv. Auf einschlägigen Websites oder CD-ROMs konzen-

triertes Hackerwissen kann in den richtigen Händen viel zur Systemsicherheit beitragen, in den falschen aber viel kaputtmachen.

Anmerkung des Tipplers:

Das Ganze ist ja etwas arg moralisch geraten...

Der erste Teil eines Berichtes über ein 600-Seelen Liverollenspiel in Schweden. Verfasst von einem zur Stummheit verdamnten englischen Journi.

Ein Lächeln lässt sich nicht immer vermeiden. Der zweite Teil, der sich mehr mit dem Spielablauf befasst und im nächsten CHIPtxt zu finden ist, ist für unsereiner wohl spannender. Allerdings wollten wir Euch auch die ganzen Hintergründe nicht vorenthalten. Der Bericht wurde in THE FACE vor ca. 2 Jahren (ja, ja, auch schon ein Weilchen her) veröffentlicht.

The Tragical Mystery Tour (published in THE FACE written by Jonathan Green)

...is waiting to take you away.



To a remote forest in Sweden, where elven queens and men dressed as druids are playing grown-ups' fantasy games. You may be killed, and you won't see your underwear for a week. Do you dare join the Live Action Role Play crowd? They're about to get medieval on your ass.

The violence, when it came, was swift. Several miles into the forest, I heard the scrunch of footfalls. A hand was cupped over my mouth, and I was pushed down a bank. A knife was drawn from a scabbard and jabbed in my direction, before rough hands snatched a leather purse from my belt.

Heul, Schluchz! Mein Lieblingsduft wurde von der Genfer Konvention geächtet!

[Gruffi-Christel]

CHIP•look — The Tragical Mystery Tour

Romi — der lustige Verkehrstedy meint:
Fussgänger und Velofahrer haben immer Vorrtritt!

I lay sprawled in the ditch as my attackers legged it. Icy cold Scandinavian spring water seeped through my heavy cotton cassock. Sod this for a game of medieval soldiers.

This is the imaginary world of Live Action Role Play (LARP), and it's all too real. It is the immersive fantasy environment of Riven and Myst made real. A place where the pixilated images of goblins and gremlins, dark knights and robber barons, familiar from 'traditional' role-playing games like Dungeons & Dragons come to life with often disturbing attention to detail. Where 600 Swedes gather in some remote woods, leaving behind their cars, keys, mobile phones, fags, glasses and pants (only pre-Industrial Revolution underwear is allowed). As soon as you don't your genuine-fake chain mail, you are a citizen of the Middle Ages and must conduct yourself accordingly. This means sleeping under piles of sticks, eating raw rabbit, and pretending that you are involved in an intricate plot involving feudalism, magic swords, rogue elves and the assassination of the King. For a whole week.

The Höting LARP is organised by the Sifvareken (Silver Oak) society, and is one of the biggest 'Lives' in the calendar. Throughout Scandinavia and Germany LARPs are big business, having long outgrown their beginnings as Tolkien-inspired larks

by Seventies science students. A British group called Treasure Trap is usually seen as the forerunner of all this. They used Peckforton Castle in Cheshire in the mid-Seventies as their base for three-hour dramatisations of Dungeons & Dragons. "The costumes didn't tend to be brilliant," recalls Steve Turnbull, then a computer science student at Manchester University, now editor of *Acorn User*, "and the whole thing was planned out in advance, so it was very linear."

"I don't understand how the Swedes manage to literally live like their

CHIP•look — The Tragical Mystery Tour

characters," remarks a British LARP player, a member of one of the UK's 50 or so role-playing groups, which range from Labyrinthe in south of England to Cuckoo's Nest in Glasgow. "We stop after eight hours. If we didn't, someone would probably get killed." I remember this comment as I lay in the ditch in the dark.

Sunday

Kerrand Molthom is a 450-year-old magician. He has a ramrod posture, unflinching gaze, and a very thick black beard. Normally he is 'Magic'



Martin Deinoff, a 23-year-old civil engineering student from Linköping. Martin and his friend Lars Lungh (26, studying geography at Örebro) have invited me into the world they spent two years conceptualising. "Our goal is to create a totally believable fantasy environment. You can't do that if everybody is sleeping in nylon tents wearing Dr Martens."

Together with several others they have penned the Höting LARP's main storyline. In a country called Venapel in the world of Illymyr, a conference is taking place. The topic for discussion: does Venapel pursue merchant capitalism or the old feudal system? Each player has been assigned a character, but the subplots ('Intrigues') and how they interact with other players are left to their imagination.

As I didn't pack any animal furs, I have to sleep 'Off-Live' - down a shale track and beyond the roadblocks that mark the boundaries of the LARP rules - in a sleeping bag in an army tent. Lars and Martin decide my character is Taum Ark, a foreign scientist who is mute, with Lars acting as my bodyguard and surreptitious translator. To speak English On-Live would ruin the effect. "The people we want to be probably aren't bilingual" says Martin.

Lars claims that the scene has people from every class background. "Most of the people here grew up

4-Stern Nato-Generalin L. M. befürwortet einen kombinierten Einsatz von Luft-/Bodeneinheiten gegen den unbewilligten Rabeleuchtzug des Elternvereins Züri-Höngg.

with Dungens & Dragons and they want to do it for real," adds Lars. "Others just like the outdoor life." Yet for every died-in-the-cassock hippy (Seon Melander, 40, bearded, ponytailed, makes longbows for a living On- and Off-Live) there are a dozen students or unemployed types. With massively high taxes, Swedes have the best social welfare system in the world - one that gives grants to dolekids to organise and participate in Lives. Which is a bit like Blair's Britain paying us to play Tomb Raider as a way of sharpening the domestic computer industry's creative edge. The game starts tomorrow. Magic Martin tests his magic staff. It has flashing lights, and a flare launched from a keypad. Six hundred people crawl into cabins, huts and tents scattered through the woods. THE FACE photographer, having shot the participants, is banished back to Stockholm. I have a last fag before a week of smoking old socks in a clay pipe.

Monday

Daybreak. A thick mist shrouds the Scandic landscape of small lakes and big trees, an arboreal playground that has been leased from an international timber company for £1,500. Dukes, knights, villagers, elves and trolls come crawling from the Venapel's various tents. Daniel Behrsten, 25, a student from Stockholm, arrived with 32 friends.

Today he wakes up as a baron with 32 staff. "LARP is like sex," he says, "you can't explain it until you've done it. But the main thing is that you can be anybody you want." This isn't strictly true. Most of the nobles and major parts are played by people from Stockholm, while the peasants and minor players are from local towns.

Clad in my cassock, I walk self-consciously through Venapel's nine square kilometres. To the south, crimson pennants flutter over a trackside encampment with palatial striped tents. To the north, a village. White tents and smoking fires are dotted among the trees. Men in tights not at me sagely as I pass.

The costumes are meticulous. Knights in burnished plate and chain armour (£2'000 from a specialist company in Prague) dangle their broadswords and daggers and laugh heartily. Villagers in smocks and heavy burlap dresses carry pitchers of water to wooden huts. An opera is being held on a stage, and nobles in gold-brocaded tunics chat while smoking pipes.

Lars and his friends at the society have spent several weeks building all this, and fine-tuning elements like a national dish, anthem, laws and multi-faith society. There is even a currency, the stif (pronounced steev), and real coins, which you can get at the Change/Cambio/Wechsel hut on the way in. The cost of living in Venapel varies, but



a bag of spices costs approximately three stif, a tunic ten, and a sword 100. The services of a doctor are 15 stif. I take note of this. On one of the forest trails I come upon Victoira Henriksson, who works in an animal sanctuary near Stockholm. Heavily pregnant, she has buried a mountain bike in the woods, just in case she has to make a fast dash to her car parked Off-Live. Last night, she was lucid and friendly. We spoke in a wooden hut with a grass roof, a fire in the middle and smoke everywhere. A veteran of countless Lives, she said earnestly that she had "even dreamt in my character before. I suppose I do want an escape from reality. On-Live, even if you see friends you

haven't seen for a long time, you ignore them until you are Off-Live." Sure enough, she passes me today in-character (Ynna, a robber's wife) and blanks me. Others do the same. As I'm mute, I can't engage them in conversation. I'm getting paranoid.

Night comes, and quickly, to the forest. I sleep restlessly. How far is all this going to go? I could do with a drink. But alcohol has been banned. As Lars explained. "We don't want trouble and the police coming in and ruining everything." He's referring to a previous LARP, where a drunk player was so 'lost' in his character, he slashed another player's clothes with a real knife instead of a latex one.

Es ist einsam an der Spitze, aber man isst besser!
(Roland Fischer, Präsident des Freistaats Zürichs)

Aus der Zürcher Amts-Home-Page vom 21. März 2020: Die Boschbar, die Hardstrasse 72 und Saros Super 8-Store werden als schützenswerte Kulturbauten in das Grundbuch aufgenommen.

1. Kapitel Dunkel Genossen, dunkel ist der Weltraum

Das erwachen im etwas zu grellen neonlicht lässt auf ein bikausalität schliessen / nulltens; Mal wieder abgeblockert ohne WAKE-UP gestartet zu haben und / erstens; Die scheissadmins haben mir den saft noch immer nicht abgelinkt.

Ein get-up der übleren sorte. Keine creds für mein BTL-programm, heisst, die hormone rinnen wie schleppscheisse, ich könnte Serotonin ausspucken, mein kopf befindet sich irgendwo zwischen ego und nirwana. Ohne downers schon etwas gefährlich, ich muss mir noch heute einen billigen ersatz in SüdW besorgen.

Eingejacket auf der suche nach neuigkeiten oder besser, um informationsmoleküle aufzupicken, die irgendwas mit mir zu tun haben könnten, gehe ich mein altes readerexe durch. Ich bin die filterfalle. Keine romantisierte vorstellung von datentransporteur... nein, ich brauche sie für mich, meine legitimation für draussen, dabeizusein, teil des filzes, oder wie Kant es vor einigen jahrhunderten bemerkte:

Diese ungesellige Geselligkeit ist es nun, welche alle Kräfte des Menschen erweckt, ihn dahin bringt, seinen Hang zur Faulheit zu überwinden, und, getrieben durch Ehrsucht, Herrschaftsucht und Habsucht, sich einen Raum unter seinen Mitgenossen zu verschaffen, die er nicht wohl leiden, von denen er aber auch nicht lassen kann.

Doch kein widerhall meiner existenz. Viele, sehr viele infos, in meinem headfilter bleibt nichts davon hängen. Scheiss Highway.

Ich bevorzuge noch immer das grossvater-nomen Highway. Was geschieht mit (frei-) wild auf der autobahn? – genau. Matrix ist's nicht. Matrix hatten wir in der schule, ist was gleichförmig geordnetes, ohne crash und übersichtlich. Habe noch nichts so entdeckt.



Ausgang. Bodycheck, mit meiner integrierten antiflex-eyewear sehe ich aus wie eine fliege. Ein eindruck, der durch die dunklen ringe unter den augen verstärkt wird; der comdoc meint, es handle sich um eine allergie. Bringe es nicht mehr weg... langer mantel aus falschem leder und das wichti-

ste utensil; die knarre. Anzeige check / noch zwei schuss. Die müssen reichen. hunderte mikrosekunden verstreichen, während ich immer gebannt auf mein geiles äusseres starre... kein wunder, dass mich einige chummer für ein arschloch halten.

Lift. Grün leuchtet die sicherheitsabfrage. Kann ich mir ersparen, das ding läuft seit einem monat nicht mehr. Mehr schleichend als gehend, bewege ich mich die treppe herunter. Unter der Schicht aus gestank und müll lauern ratten. Ratten, die krankheiten verbreiten.

Mein wohnplex steht in WipkinZ, ehemaliges ganggebiet, befriedete spekulationsmasse und wieder ganggebiet. spielt keine rolle, spielt ideologien, aber keine rolle. am ende der strasse stosse ich auf eine MASKE. er/sie? liegt mit einem hübschen domino-gesicht vor dem grossen MICA-tridschirm. Ein lächeln aus blut, das grinsen zu beiden seiten um ein viertel gesicht erweitert. hübsche messerarbeit, der chicco muss zu hause geübt haben. Das blut ist teils geronnen, teils flüssig. eine metaphor für's leben (unseres oder ihres?). Unbewusst habe ich den plastoflexhandschuh ausgezogen und greife der MASKE ins Gesicht, berühre die Zunge. Wärme, etwas klebrig und schon fast erotisch fühlt es sich an. Blut läuft über meine finger, todbringend. Scheiss-hormone, mit einem Ruck ziehe ich meine blutige hand zurück. Nichts, ausser meinem mantel, zum abwischen. Er tut's auch, er tut's auch...

Stein, du alter slimper! Rufe, wollen meine aufmerksamkeit erregen. Das ist dann aber auch schon alles. Die Wunder-Plunder-Sonderbar, rattenloch in SchwammZ. Billige

Äh, wie ging das nochmal? Klappe öffnen, Stift ziehen, Knopf drücken, Zeiteingeben, bestätigen, ...
(letzte Worte des Phoenix-Rekruten Rolf (Dampfbacke) Häbberli)

Kurzgeschichte «Freistaatsträume»

Wissenschaftliche Untersuchungen haben gezeigt, dass jegliche Arten von Ersatzhaffee (Eichel-, Getreide-, Reformhaus- und Nes-Haffee) Krebs, Asthma, Pickel und eingewachsene Zehennägel verursachen.

psychobeat-lichteffekte suggerieren feiernde massen. Fehlt nur noch rauch und denke, es handelt sich um eine '00-retroshow. Mu ist da. Er spricht irgendwas. Kein Interesse, schon lange lange weg und langebeine. Trocknungsraum. Ich suche nur sie, einklinken, aber sie spricht nicht mehr. Nur ein leises räuspern im Netz, dass sie Online ist. Im trocknungsraum stehen mi companeros.

StePF hatte mal 'ne Phase mit den Sturmtruppen Jehovas verbracht, ist klar. Schau sein Gesicht, fatalistisch und von Drogen gezeichnet. Dann aber Crusier beschissen und got notice. Dealer-jacket ohne inhalt, quand-même in der warenbeschaffung proaktiv und übernimmt leadership der posse. ML. Ihr billiges schmierlederkostüm steht im krassen Gegensatz zu den polierten chromgliedern. Militärschmied, keiner weiss, ob noch drin, seit dem kiesparkexodus. Doch sie ist! woher ich das jetzt weiss? Filter mann, filter! Schöner rücken, nicht zu nahe kommen, bissig wie eine kampf-siam. Und good old Cathommen ist auch von



der partie. erhalten, mag er wohl an den zellerneuerungen liegen, die als konzernsklave im gehalt drin hatte. Grauer haarschweif, grüner anzug, diplomatenpackage. Jeweils unklar, wer hier für wen arbeitet, aber hat's mit rigging ziemlich gut drauf. Partner Jérémy ist nicht von der Partie.

StePF sieht mich an, macht eine beschissene Schnauze, sein Drink fällt ihm aus den händen, plastiksplitter erfüllen den raum. StePF ist ein armes yak. Wir kennen uns schon seit megazyklen. Er weiss es, weiss was heute blüht, kennt den geruch von Proto-adrenalin, weiss, was passieren wird.

In aller ruhe, scheisse meine hormonregulation dreht jetzt völlig ab, schweiss rinnt zwischen die beine, alte wunden brennen, greife ich mir die knarre und ziehe sie langsam heraus. trotz der dunkelheit ist die schwarze nadel gut sichtbar. zwei schuss. ich ramme sie mir beide in die linke schläfe. Das material zaubert augenblicklich. Der mensch kommt über den roboter.

Kurzgeschichte «Freistaatsträume»



Totale Kontrolle. Ich blicke mich um, wie aus dem Traum entstiegen. Meine Freunde sehen alt aus. Abgekämpft und verbraucht. Dauernd versuchen wir, unsere eigenen Helden zu sein. Die Sinnlosigkeit dieses Versuchs wird einem erst mit zunehmendem Abstand bewusst. Vielleicht liegt es am fehlenden Verständnis. Wir können zwar das Netz lesen und kommunizieren. Aber zu irgendeinem Zeitpunkt anfangs dieses Jahrhunderts ist uns das integrale Bewusstsein, das Verstehen der eigenen Situation, abhanden gekommen.

«Stein, Chummer, nice to see dich», sprudelt es aus StePF heraus. Ich registriere klar seine Herzfrequenz. Puls zu hoch, um wirklich locker zu wirken. Er quatscht weiter: «schön, Dich mal wieder zu checken, hätt zwar nicht gedacht, dass du so bald auftauchst... ok,ok, wollen wir mal easy bleiben und die Lage checken. Scheiss, mann! Du hast zwei Schuss abgedröhnt, willst Du uns total übernehmen? Was haben wir dir getan? Wegem Anteil, du weisst ja, was

passiert ist, knive-mackie, knive-mackie ist an allem schuld, hey mann, keine angst, der favour bleibt stehen!»

Alle bewegen sich etwas unruhig. ML hat ihre Hand abgewinkelt, würde wahrscheinlich gerne ihre Spielzeuge aktivieren, um die Situation zu bereinigen. Doch heute bin ich der Steuermann, und sie fürchten ihr Schicksal. Es ist erstaunlich, was so ein Schuss alles auszulösen vermag. Ein grosser Teil davon ist natürlich sozio-psychologisch begründet. Mit anderen Worten; eine Fabel.

«Hört zu, Freunde. Ihr habt das File erhalten. Der Job wird ausgeführt. Es bleiben Euch genau 72 Stunden Zeit, bis dann benötige ich die spezifischen Informationen der Neo Liberalen Partei (NLP) – Dossier Roland Schmied. Ist soweit alles klar?» StePF stiert mich an, ich hoffe, dass sich seine Verfassung nicht noch weiter verschlechtert, sonst kann ich mir die Daten in den Wind streichen. Er meint: «Hey Stein, alter Freund, du weisst genau, dass diese Daten Off-Line sind, es ist unmöglich, in die Festung einzudringen. Wir haben das Material nicht und ...» – «72 Stunden.» Schweigen. StePF: «Hat es mit ihr zu tun?» – «Ja.»

Lebenserhaltung erneuert. geld für algenkonzentrat zusammengekratzt. Auf dem weg nach suburbia (zuhaus ist da, wo mann sich wohl fühlt... BTL ist zuhaus), wirkung verschwindet. produziere speichel, läuft über meine zähne, füllt den mund, tropft langsam über's kinn. batterien bald leer.

Bei solchen Menschaufläufen an verkehrstechnisch wichtigen Orten ist der Einsatz von CS-Gasen, Stuntern und Gummischrot mehr als gerechtfertigt! (Der Polizeichef zum Street-Parade-Zwischenfall)

Das Netz

Die Stimme spricht – Die Spielleitung

Klärende Worte S. 35–37

Die Stadt bei Nacht – Aktuelle Ausgangslagen

- Zürich bei Nacht S. 38–40
- St. Gallen bei Nacht S. 40
- Europa bei Nacht S. 40

Die Kainiten – Hintergründe

- Kainiten und Organisationen S. 41–42
- Aktuelle Chronik S. 43–45
- Spielregeln S. 46–47

Windgeflüster – Erinnerungsfetzen

- Ein paar Gedanken danach von D. Loveless S. 48–49
- Erinnerungen an den Prinzenball von D. Meeks S. 50–53

Die Stimme spricht . . .

Klärende Worte

Brüder und
Schwestern der Nacht

Es hat lange gedauert, bis Ihr wieder das Flüstern vernehmt, das sich leise von Herz zu Herz der Kainiten schleicht, von Blut berichtet und die alte Gier weckt.

Vor Euch liegt nun endlich der erste Vampyr-Special, der folgende Zwecke erfüllen soll:

- Inputs und News zu den laufenden Kampagnen
- Infos, wie Regeln, der Spielleitung
- Spielberichte

Wenn die Intensität der Vampyr-Spiele wieder zunimmt und der CHIP•txt nicht regelmässig erscheint, werden wir ausgekoppelte Vampyr-Specials versenden.

Die Zusammenstellung des Specials hat mir Freude gemacht und die unglaubliche Menge an Unterlagen, Regeln und Berichten aufgezeigt, welche letztes Jahr zu der Kurz-Spiel-Kampagne entstanden sind. Dies soll allerdings nicht darüber hinweg täuschen, dass zur Zeit die Kurz-Spiele eingeschlafen sind. Die Situation wirkt etwas komisch. Wie ich Euch in der letzten Info berichtet habe, haben sich zwei Leute für

die Spielleitung der Kampagne in Zürich gemeldet, was mich sehr gefreut hat, da es mir von St. Gallen aus nicht mehr möglich ist, die ganze Sache zu leiten. Obwohl ich die ganzen Unterlagen übergeben habe, und wir eine wirklich spannende Fortführung der Chronik ausgetüftelt haben, ist die ganze Sache aus Zeitmangel der neuen Spielleiter nie ins Rollen gekommen. Gleichzeitig erhalte ich fast wöchentlich neue Anmeldungen für die Kurz-Spiele.

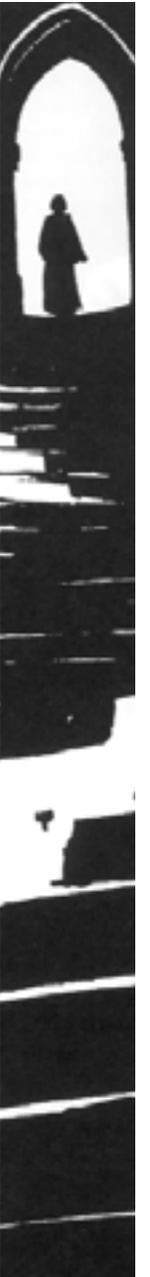
Die einzige Möglichkeit, die ich im Augenblick sehe, um die Kurzkampagne in Zürich weiter zu führen besteht darin, dass sich vor den Sommerferien ein paar Leute finden, die Lust haben, die Spielleitung zu übernehmen. Melde Euch bei mir! Dasselbe gilt für Leute, die gerne mal HelferInnen-Rollen übernehmen möchten. Cool wäre, wenn wir einen Helferpool aufbauen könnten:

Parovich / Matthias Heer
Marktgasse 12, 9000 St. Gallen
Tel. 071 220 41 36
Mobil 076 326 86 87
saittham@yahoo.com

Soviel zu den schlechten Nachrichten. Nun zum Dessert:

I. Kurzspiele in St. Gallen

Hier entsteht eine Kampagne mit dem Arbeitstitel: «Der Schwarze



Die Stimme spricht . . .

Adler fliegt». Diese Kampagne soll die SpielerInnen zu den mystischen Abgründen der Kainiten und ihrer Herkunft führen. Wie ihr aus der Spielankündigung am Schluss ersehen könnt, ist das erste Spiel, welches an verschiedenen Daten angeboten wird, für drei Gastvampyre konzipiert, die sich für eine Nacht nach St. Gallen wagen. Wir erwarten Euch!

2. Nächstes grosses Vampyr-Rollenspiel?

Gerüchteweise haben sich in Zürich ein paar Leute zusammengesetzt, um ein neues Spiel aus der T(r)aufe zu heben. Ich hab mich verpflichtet, darüber keine weiteren Infos zu veröffentlichen, hoffe aber, dass ich dies bald nachholen kann.



Die Stimme spricht . . .

Anmeldungen

Obwohl ich im Augenblick nicht so genau weiss, wie es weitergehen wird, kann Kainit sich anmelden. Wie immer werden zuerst frühe Anmeldungen berücksichtigt.

Für die Zürcher-Kurz-Kampagne: Neue Teilnehmer senden eine E-Mail an die obenstehende Adresse. Alle anderen füllen ihre Umfragebogen aus und senden diese mir zu.

Für die St. Galler-Kampagne: Anmeldeprozedere siehe unten. Für die grossen Lives gibt es im Augenblick noch keine Anmeldemöglichkeit. Vereinsmitglieder werden automatisch informiert, alle anderen müssen unsere Homepage checken.

Neulinge

Sind bei uns herzlich willkommen, werden aber am Anfang wohl nur Bahnhof verstehen. Ihr kriegt von uns eine Art Starter-Package, inklusive Regeln, Hintergründe, Clanbeschreibungen etc., welches bestimmt noch mehr Fragen aufwerfen wird. Wendet Euch deshalb vertrauensvoll an die Spielleitung, welche Euch bei allen Fragen und der Charakterentwicklung behilflich sein wird.

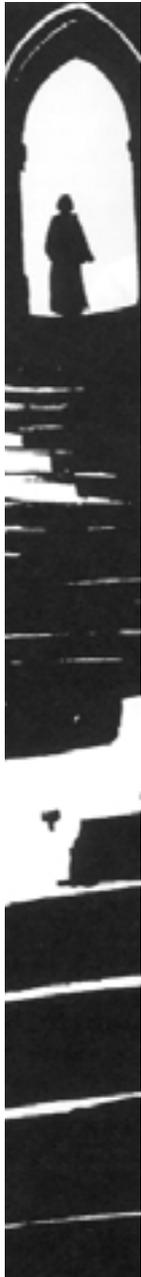
Kosten

Von Euch SpielerInnen erwarten wir eine Unkostenbeteiligung, da wir z.T. hohe Auslagen für Versand,

Kopien, Telephone etc. haben. Wir hoffen deshalb, dass es Euch nicht viel ausmacht, Fr. 10.– in unsere Portokasse einzuzahlen (CHIP•heads-Mitglieder Fr. 5.–). Daneben kassieren wir an den Kurzspielen (die von der Spielleitung organisiert werden) pro TeilnehmerIn Fr. 5.– (CHIP•heads Fr. 2.–), ausser wir hätten besondere Auslagen, die Euch bei der Anmeldung mitgeteilt werden.

Ruht traumlos!
Parovich





Zürich bei Nacht

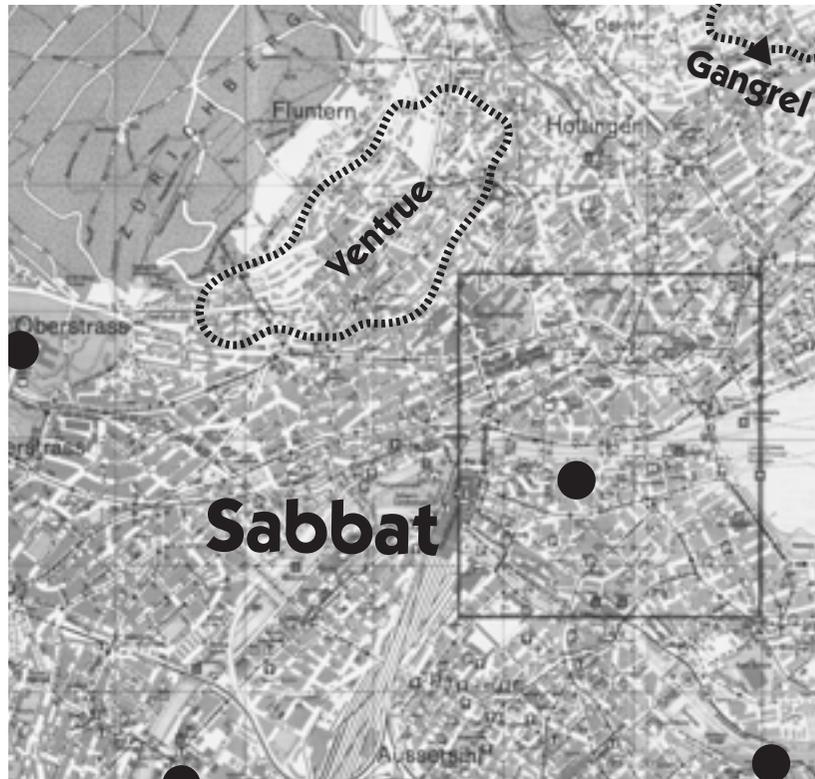
In einer tödlichen Umarmung stehen sich in Zürich Sabbat und die Camarilla gegenüber.

Nach dem Sabbat-Putsch unter Damir McRown (die Hohe Königin) hat zwar der Sabbat offiziell die Macht über die Stadt übernommen, doch diese ist noch keineswegs gesichert.

Eine vampyrische Schlacht tobt. Vorbei sind die Zeiten des Brujah-Reiches Zürich, wo ein Vampyr alleine durch die Nacht

streifen konnte. Unter dem Deckmantel von Strassenaufruhr, organisiertem Verbrechen und Polizei, aber auch in einfachen Guerilla-Aktionen, werden Überfälle, Morde und Verhaftungen durchgeführt, in der Hoffnung, die andere Partei zu schwächen. Vor dem endgültigen Schritt der offenen Vampyr-Schlacht steht nun, da die meisten menschlichen Verbündeten ausgeschaltet sind, die einst mächtige Gemeinschaft.

Die Stadt ist zerstückelt in einzelne Machtgebiete



Camarilla

Gerüchteweise haben sich die verbliebenen Camarillas in 3 Gruppen und Machtzentren aufgeteilt. Die ehemaligen Ventruues, Toreadors und Tremeres halten ihre Festungen am Zürichberg, stehen aber unter grossem Druck durch die umliegenden Quartiere.

Die Brujah, Traditionalisten und Rebellen, eine Unterscheidung, die sich unterdessen erübrigt haben sollte, haben sich unter der Führung von Edi Kopp in den Untergrund verzogen. Niemand weiss, was mit Nathalia geschehen ist.

Die letzte Gruppe, die Gangrels, welche dank ihrer hohen Clanloyalität die Wirren gut überstanden hat, macht das Umland unsicher und kontrolliert einen grossen Teil der Routen aus und in die Stadt.

Sabbat

Sabbat hat schnell die Schaltstellen besetzt und ist nun dabei, seine Macht auszubauen. Die Kreise 4 und 5 gelten als seine Hochburg; Milieu und Polizei sind fest in seiner Hand.

Ob alle Meuten, da die Schlacht fast entschieden ist, in Zürich verbleiben oder sich aufmachen, um weitere Kämpfe zu schlagen, ist im Moment nicht so klar. Auch gab es gerüchteweise interne Auseinandersetzungen um das Bischoffsamt.

Orakel-Gemeinschaft

Die Orakel-Gemeinschaft hat sich, nach ihren Versuchen, Sabbat und Camarilla von der Dringlichkeit der Orakel-Verkündungen zu überzeugen, zurückgezogen. Die

Gemeinschaft beansprucht folgende Orte und Veranstaltungen als Public Heavens:

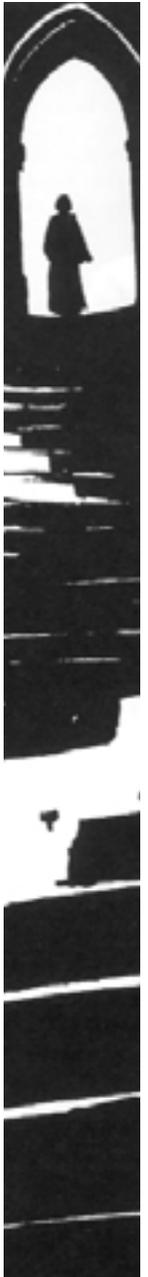
- Lindenhof
- Wasserwerk in Altstetten
- Lychgate
- Irchelpark

Wer zu diesen Orten kommt, steht während der Dauer seines Aufenthaltes sowie für die direkte An- und Abreise unter dem Schutz der Gemeinschaft. Eine Zuwiderhandlung gegen dieses Gebot wird mit der Vernichtung bestraft.

An den Orten selber darf keine Waffe getragen werden. Ob diese Plattform von Sabbat und Camarilla für Verhandlungen genutzt wird, ist nicht bekannt. Es heisst, der Übertritt zur Gemeinschaft stünde jedem Kainskind offen, allerdings soll der Preis dafür sehr hoch sein.

Ausgangslage Camarilla

Die Vampyre der Camarilla befinden sich in einem Belagerungszustand. Und was macht das restliche Europa? Bis jetzt schaut es zu, wie sich die ehemalige Brujahhochburg im Todeskrampf windet. Wann endlich senden die Justicars Entsatz? Wie weit müssen sie noch vor der Sabbatbrut zurückweichen? Es gibt Camarilla-Vampyre, die behaupten, dass es kein Problem sei, die Sabbatpest zu vertreiben, wenn die Camarillaclans nur endlich straff zusammenarbeiten würden, doch ist das bei diesen Clans und unterschiedlichen Zielen überhaupt möglich? Was existiert da noch an Strukturen? Wer ist der Prinz (ob es zu einem Duell zwischen Edi Kopp und Richard Leutert kommt)?





Ausgangslage Sabbat

Kann die Eroberung von Zürich und die Ausrottung der Knechte der Vorsintflutlichen bald abgeschlossen werden, oder haben bereits zu viele Clanmitglieder sich zu den neuen Schlachtfeldern aufgemacht? Ist Damir Mc Rown wirklich von der Bildfläche verschwunden und hat die Führung des Sabbat verfeindeten Kroner und Meeks überlassen? Was ist ihr Plan? Oder ist sie dem Druck aus Mailand gewichen? der versucht, seine Macht auszuweiten. Der veränderte Ledergerber gibt sich bedeckt.

Ausgangslage Orakel-Gemeinschaft: Triff die Prophezeiung ein? Wird die Orakel-Gemeinschaft ihre Maske lüften und sich für eine Seite entscheiden?

St. Gallen bei Nacht

Der Schwarze Adler fliegt Vampyr-Kurzspielkampagne der Dark Side Society

Blut liegt in der Luft. Als Vampyr spürst Du es. In den Kampfpausen: Egal, ob Ihr einen Sieg errungen, oder das bittere Brot der Niederlage geschmeckt habt, jedesmal überkommt Dich dasselbe Gefühl. Im Osten entwickelt sich ein Unheil, welches seine Fühler nach Dir ausstreckt. Handelt es sich um Magie oder hat es gar mit der Prophezeiung zu tun? Du weisst nur, dass Du bald etwas dagegen unternehmen musst, wenn Du nicht von der Leere verzehrt werden willst. Suche Dir

zwei GefährtInnen, auf die Du Dich verlassen kannst, und brich auf, um das fremde Dunkle in Deinem Herzen zu besiegen.

Bei dieser Gastkampagne seid Ihr Kainiten zu dritt nach St. Gallen eingeladen. Wie bereits angetönt, ist diese Kampagne etwas mystischer. Action und Verhandlungen sollen aber, wie es sich für unsere Lives gehört, auch nicht zu kurz kommen. Wenn ihr Euch traut, die Abgründe, die unter der provinziellen Kruste verborgen sind, zu erkunden, schliesst Euch zusammen und meldet Euch bei Parovich für die folgenden Daten an.

- Freitag 23. Juni
- Freitag 21. Juli
- Samstag 22. Juli
- Freitag 11. August
- Samstag 12. August
- Freitag 8. September

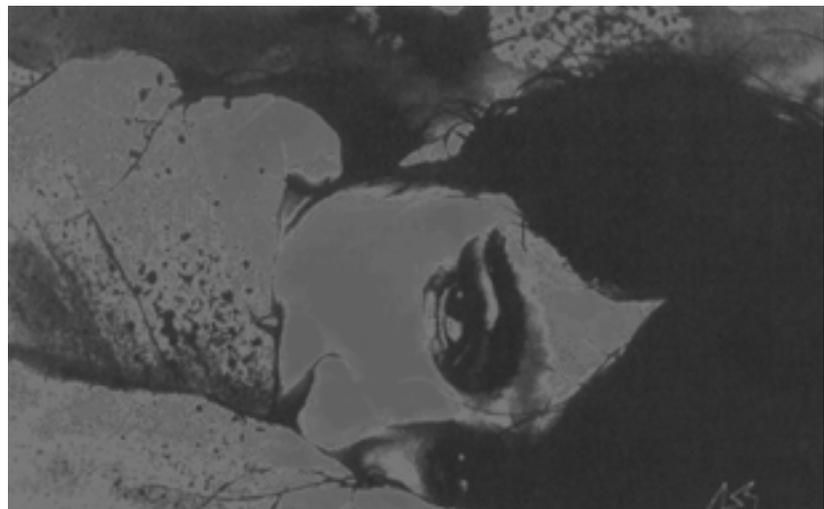
Europa bei Nacht

Vor zwei Monaten kriegte ich, nach sehr langem Nichtshören, eine E-Mail von Robert Haberzeth, der einigen von Euch vom BoE oder den ersten Liverollenspielen her noch bekannt sein dürfte. Die E-Mail drehte sich vor allem um sein Domizil, Wien, und seine ausserberuflichen Aktivitäten. Unter anderem spielt er exzessiv, na ja, die Überraschung ist jetzt wohl nicht mehr so gross, Vampyr-Liverollenspiel. Nun, es liegt auf der Hand, dass dieser Kontakt ausgebaut werden sollte, und wer weiss, vielleicht geht diese Jagd bald in Wien weiter.

Kainiten und Ihre Organisationen

Hier folgt eine Übersicht über die involvierten Vampyre. 2–3 Leute sind leider noch nicht in dieser Liste aufgeführt, da uns weder Spielernamen noch Clan bekannt sind. Die Unterscheidung zwischen Camarilla, Sabbat und Orakelgemeinschaft entspricht dem allgemeinen Infostand.

- XX: sind Charaktere von Leuten, die eher nicht mehr dabei sind.
- NSC: 10. Generation und tiefer sind als Spieler nicht zugelassen und werden nur als NSCs verwendet.

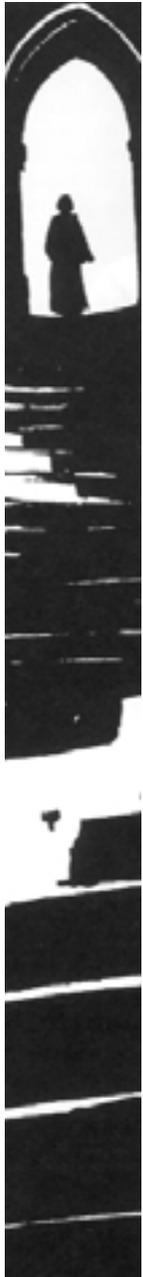


Camarilla

- | | | |
|--|------------------|--|
| Brujah | | |
| • Edi Kopp
NSC | Arnold Bucher | |
| • Nathalia Eleina Sondroni
Prinzip? | N. Wannaz | |
| • Nathanael Drake | Peter Keel | |
| • Gianluca Ferrer | Stefan Rappo | |
| • Christopher Morrel | Sämi Poppa | |
| • Matteo Celin | Matthias Heer | |
| • Leon
Verschwunden? | Christian Tanner | |
| • Elias
XX | Saro Pepe | |
| | | • Christopher Jones
XX |
| | | • Guillaume
NSC/Tod? |
| | | TM / MH |
| | | Gangrel |
| | | • Jerome Hutter
Roman Haug |
| | | • Deirdre McGowan
Cristina Oliveira |
| | | • Gabriel Surmulin
Silvio Riedi |
| | | • Daniel Day-Lewis
Martin Suter |
| | | • Nikolai Topar-uffleu
S. Wegmann |
| | | Malkavianer |
| | | • Lotte (gepfählt?)
Nadja Schüepp |
| | | • Mister Teddy |



Die Kainiten — Hintergründe



Toreador
 • Divina Loveless G. Zochniak
 (Die Gräfin)
 • Mina San Miguel Judith Leuenberger

Tremere
 • Duc Lorraine de Sicaire Remi Jaccard

Ventruë
 • Richard Leutert Peter Meier
 • ? Raphael Ulrich
 • Shree tin Namarne
 Briendra Sharma P. Christopher König

Geheimbünde
 • Die Weissen Masken
 Verbündete der Brujahs,
 Wächter der Prinzen
 • Die Schwarzen Sonnen
 Gefässe von Guillaume, Satanisten,
 unkontrolliert und heimatlos

Sabbat

Brujah
 Sue Elida Riser

Malkavianer
 • H. J. Ledergerber Oliver Hauri
 • Flim Flam Beat Liechti

Toreador
 • Louis A. Kroner Martin Willy

Tremere
 • Daniel Meeks Myke Näf
 • Leonid Markownikoff Andy Bertogg
 • Stefan Ruchenkov Marcel Matter

Geheimbünde
 • Die Hetzer Jäger von Damir McRown

ORAKEL-Gemeinschaft

Nosferatu
 • Parovich Matthias Heer
 • Raoul Vicomte de Changy Beat Liechti
 • weitere

Geheimbünde
 • Orakel-Verkünder



Die Kainiten — Zürcher Chronik

ca. 100 v.u.Z.
 Uetliburg (römischer Befestigungsturm)
 wird errichtet.

ab 0 u.Z.
 Besiedlung von Turicum. Der Vampyr Marcelus (Ventruë Centurio) errichtet einen Wehrturm und versucht, Kontakte mit den Germanen aufzunehmen.

0–600 u.Z. / Gallorömische Epoche.
 Zürich gewinnt, da es an der Nord-Süd Handelsroute der Römer liegt, an Bedeutung. Rasches Wachstum auf ca. 1500 Einwohner. Die Vampyrbevölkerung wächst auf ein halbes Dutzend Kainiten. Marcelus, der Prinz, verschwindet um 440 u.Z. in den Wäldern Germaniens. Ein Machtvakuum entsteht.

ab 6. Jh / Germanische Einwanderung
 Zürich etabliert sich als Grenzzentrum zwischen der alten römischen Welt und den aufstrebenden Stämmen der Franken und Alamanen. Für umherziehende, clanlose Vampyre gilt es als Freihafen. Zürich wird während fast 3 Jahrhunderten von einem Prinzenrat ohne Oberhaupt regiert.

868 u.Z.
 Der fränkische Raubritter Rikon vom Clan der Brujah bezieht die verwaiste Uetliburg und terrorisiert in den folgenden Jahrhunderten das Umland. Mit 12 Schimmeln und weissen Hunden ziehen sie des Nachts bis vor die Tore Zürichs, plündern, überfallend und entführt Opfer auf die Burg. Alle Versuche der Zürcher, Rikon zu vertreiben, schlagen fehl.

880 u.Z.
 Der Prinzenrat sieht sich in Anbetracht des unbequemen Rikons und der sich mehrenden Werwölfefälle in Zürich gezwungen, einen Prinzen aus seiner Mitte zu wählen. Nach jahrelangen Intrigen kommt Sebastian der Gangrel an die Macht. Sebastian gelingt es in den folgenden 2 Jahrhunderten, die Werwolfstämme zu dezimieren und den Stamm der Erdenbrüder vollständig auszurotten. Sebastian führt das Toleranzedikt ein, wonach kein Vampyr wegen seiner Clanzugehörigkeit verfolgt werden darf.

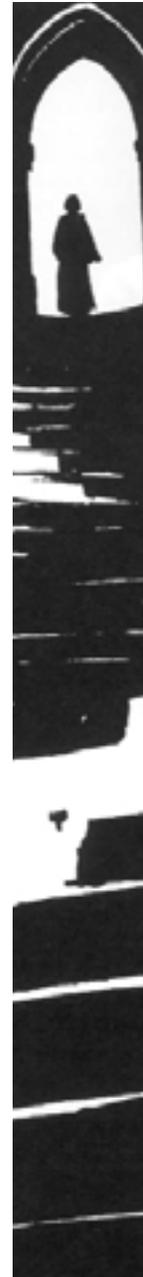
ab 13. Jh / Wüstung
 Klimaverschlechterung ab 1200 und die Pest ab 1300 in mehreren Schüben durch Europa haben die Bevölkerung verarmen und massiv schrumpfen lassen, was zur Aufgabe vieler Siedlungen um Zürich führt.

1262 u.Z.
 Sebastian der Prinz verschwindet in der Walpurgisnacht in den Wäldern.

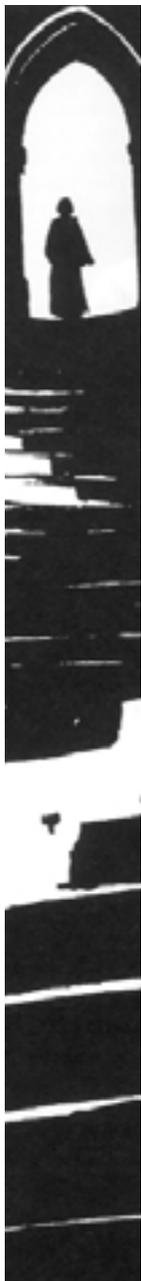
1268 u.Z.
 Zerstörung der Uetliburg durch Rudolf von Habsburg, der von den Zürichern Ventruës zu Hilfe gerufen wird. Rikon wird mitsamt der Uetliburg verbrannt.

1291 u.Z.
 Durch das Ränkespiel des Luzerner Nosferatus Gandriell kommt es zum Rütlichschwur, der das Ziel hat, die Macht der von den Ventruës gelenkten Österreicher zu brechen.

1443 u.Z.
 Belagerung des mit Österreich verbündeten Zürichs durch 6000 Eidgenossen. Im



Die Kainiten — Zürcher Chronik



Eidgenössischen Heer kämpfen auch Magier der Tremere gegen die Zürcher. Die Zeit des Toleranzediktes ist vorbei. Die Ventruë setzen einen Prinzen ein und führen ein hartes Regime gegenüber Mitgliedern anderer Clans.

1489 u. Z.

Bauernaufstände um Zürich. Zu Tausenden belagern sie wochenlang die Stadt. Stein des Anstosses ist der ausbeuterische Stadtherr Hans Waldmann, eine getreue Ventruë-Marionette. Als der Druck zu gross wird, muss Ventruë ihren Verbündeten opfern, um Ruhe zu schaffen: aus Waldmann werden Geständnisse wegen "mort, verrätery, Ketzery und diepstal" herausgefordert. Vor einer aufgebracht Menge von 10 000 Bauern wird er hingerichtet. Ventruë verliert langsam den Einfluss über Zürich.

16./17. Jh.

Machtkämpfe um die Vorherrschaft in der zürcherischen Vampirgemeinschaft: Tremere, Ventruë, Gangrel und Brujah neutralisieren sich jahrzehntelang. Die 1486 gegründete Camarilla drängt auf eine Einigung, um ihre grossen Feinde, die Sabbat, nicht Einfluss über Zürich gewinnen zu lassen.

1698 u.Z.

Vorläufige Einigung der vier Clans im "Prinzenpakt" auf eine zyklische Übergabe des Prinzenamtes: Jeweils 75 Jahre sollte einer der Clans Tremere, Ventruë, Gangrel und Brujah den Vorsitz über den vierköpfigen Prinzenrat von Zürich innehaben. Gleichzeitig wird mit dem Pakt das "Ritual des Treueeides" eingeführt, welches

besagt, dass alle Vampyre der Region auf sein Geheiss dem Prinzen in einem vorgegebenen rituellen Akt ihre künftige Ergebenheit beweisen müssen. Wer das Ritual nicht begehrt, wird gemäss Paktbeschluss einer Blutjagd ausgesetzt.

1847/48 u.Z.

Zur Zeit der Übergabe des Vorsizes von Ventruë an Gangrel kommt es zum Sonderbundkrieg. Verzweifelt versuchen die Ventruë, die alte Ordnung aufrecht zu halten, und weigern sich, sich dem Prinzenpakt zu unterwerfen. Doch die Radikalen gewinnen den Sonderbundkrieg und errichten eine neue Schweiz. Die Macht der Ventruë wird endgültig gebrochen. Diese ziehen sich deshalb in den Finanzsektor zurück und kontrollieren heute Banken und Versicherungen. Genf und Zürich, die Zentren vampyrischen Treibens in der Schweiz, gelangen beide fest in Brujah-Hand. Prinz von Zürich, und somit der Schweiz wird Guillaume, (man spricht davon, dass er der 5. Generation angehört); er behält das "Ritual des Treueeides" weiterhin bei.

bis 1960 u.Z.

Zürichs Stellung in Europa wird gefestigt als eine Camarilla-Festung. Den Wirren der Weltkriege entgangen, konnte Brujah in der Schweiz ungehindert ihren Einfluss halten.

1968 u.Z.

Prinz Guillaume verschwindet in den Wäldern. Der Prinzenrat übernimmt die Amtsgeschäfte und kann das Machtvakuum teilweise ausfüllen. Obwohl die Vampyre mehr Freiheiten geniessen, kommt es in der Folge zu keinerlei grösseren Auseinandersetzungen.

Die Kainiten — Zürcher Chronik

ab 1992 u.Z.

Im benachbarten Österreich versucht Sabbat, die Macht an sich zu reißen. Schwere Kämpfe zwischen Sabbat und Camarilla.



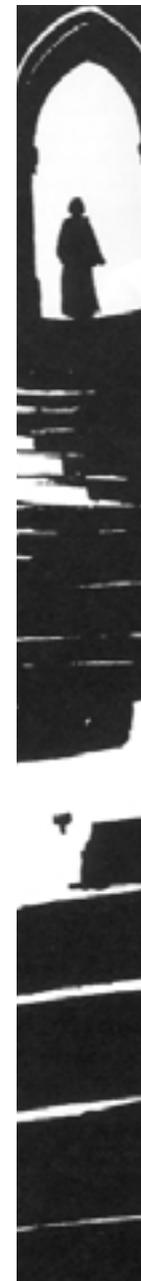
1998 Mai

Prinz Guillaume taucht wieder auf. Anlässlich des Treueschwures, muss die Vampirgemeinde feststellen, dass der Prinz anscheinend keinerlei Interesse an seinem Amt besitzt. Die nun ausbrechenden Streitigkeiten um den Thron reißen einen tiefen Graben zwischen den Clans der Brujah, Gangrel und Malkavianer auf der einen Seite, und den Herausforderern der Ventruë und Tremere auf der anderen Seite auf. Nur unter dem Zwang des drohenden Sonnenaufgangs und der Gefahr, welche durch Sabbat droht, können sich die Parteien darauf einigen, die Geschäfte dem Prinzenrat zu übertragen. Dieser zieht die Zügel wieder an und versucht, mit z. T. drakonischen Massnahmen, trotz Streitigkeiten und Sabbat, die Maskerade zu bewahren.

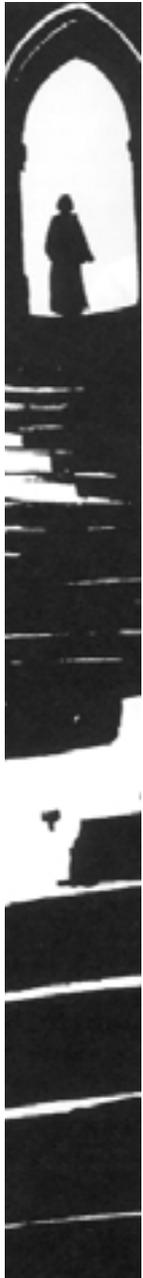
1999 Februar

In der Nacht auf den 14. überschlagen sich die Ereignisse. Nach einer Blutjagd auf den berühmten Vampir-Mahler Anker weist das Prinzenratsmitglied Leon seine Verbündeten, die Gangrels und Malkavianer, an einen Sabbat-Vampir zu erlegen. Dieser stellt sich als Guillaume, Prinz von Zürich, heraus. Wer nun für seinen Tod verantwortlich ist, ist nicht ganz klar. Leon taucht unter. Der Brujah-Konvent, der in derselben Nacht tagt und von den Ereignissen erfährt, ernennt die junge Natalia Eleina Sondroni zur neuen Prinzen von Zürich. Nach Verhandlungen lassen sich weitere Teile der Vampir-Gesellschaft sowie der Prinzenrat von dieser Wahl überzeugen.

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe.



Die Kainiten — Spielregeln



1. Magie und Disziplinen

Wer Magie oder Disziplinen ausüben möchte, muss sich vorher bei der Spielleitung telefonisch melden, und klären, ob und wie er das Geplante ausführen lässt.

2. Spielerisches Umgehen

Alles wird gespielt. Also, weder gewürfelt noch mit Scheren-Stein-Papier, sondern der Situation entsprechend ausgespielt. Das gilt besonders für Disziplinen wie Beeinflussen etc. Anmerkung: Es ist offensichtlich, das Disziplinen wie Beeinflussung oder Präsenz auf sterbliche Menschen eine viel grössere Wirkung haben, als auf Vampyre.



3. Kampf

Vampyre sind sehr mächtige Wesen und nahezu unverwundbar. Physischer Kontakt bei einer Kampfhandlung ist nicht erlaubt. Grundsätzlich kann jeder Vampyr (ausser gewisse Ahnen), davon ausgehen, dass er niedrigerungen wird, wenn sich 2 Vampyre gegen ihn wenden. Dieser Vorgang wird so dargestellt, dass sich der Niedergerungenen zwischen die beiden anderen stellen muss, und sich nicht mehr bewegen darf. 3 Vampyre können einem 'Opfer' schwere Verletzungen zufügen - Opfer muss sich auf den Boden setzen. Diese beiden Arten dürfen nur richtig ausgespielt werden, wenn die Aktion vorher abgesprochen wurde.

Die Kainiten — Spielregeln

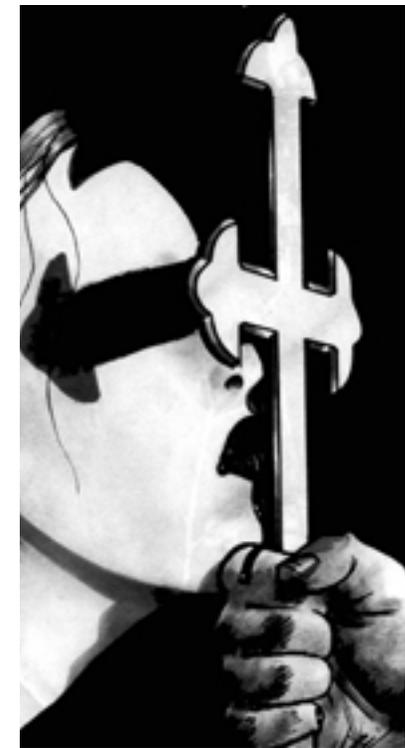
4. Charakterbeschränkungen

Als Spielercharaktere sind aus grundsätzlichen Überlegungen nur die sieben Camarilla-Clans zugelassen. Ausnahmen werden keine gemacht. Ahnen, also Generationen 10 oder höher, sind allesamt Spielleiterfiguren, welche strengen Regelungen und vor allem Anweisungen für's Spielverhalten unterworfen sind.

5. Spielleitung

Wie Ihr vielleicht schon mitbekommen habt, werden bei gewissen Spielen offizielle Erzähler (Spielleiter) dabei sein. Diese haben folgende Aufgaben:

- Sie kennen Teile der Story und sorgen dafür, dass diese einigermaßen reibungslos abläuft (d.h. sie halten Kontakt mit der Spielleitung). Innerhalb dieser Aufgaben werden sie aber auch am Spiel teilnehmen und eine Rolle besetzen. D.h. aber nicht, dass die Spieler nicht versagen oder mit ihren Nachforschungen an einen toten Punkt kommen können.
- Der Erzähler entscheidet bei Regelfragen. Natürlich sind diese Spielleitungsentscheide bindend und müssen ausgeführt werden (keine Diskussionen erwünscht). Versucht aber, Unklarheiten spielerisch zu regeln.
- Die Hintergrundwelt wird von der Spielleitung bestimmt. Obwohl sie weitgehend aus der Rollenspielvorlage entnommen ist, gelten nur die von der Spielleitung zugelassenen Teile (nur 7 Clans etc.) als spielkompatibel.



6. Joker Subito

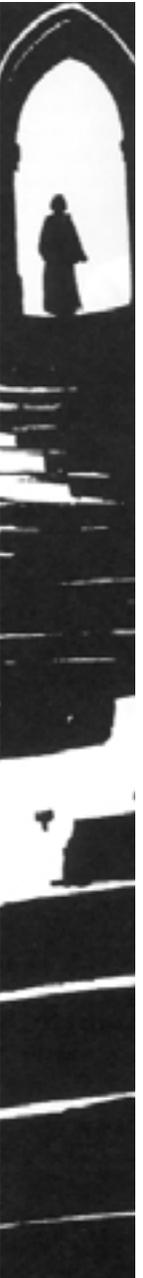
«Joker Subito» – wenn dieser ausgerufen wird, aus welchen Gründen auch immer, muss das Spiel unterbrochen werden.

7. Die SC, NSCs und andere Gestalten

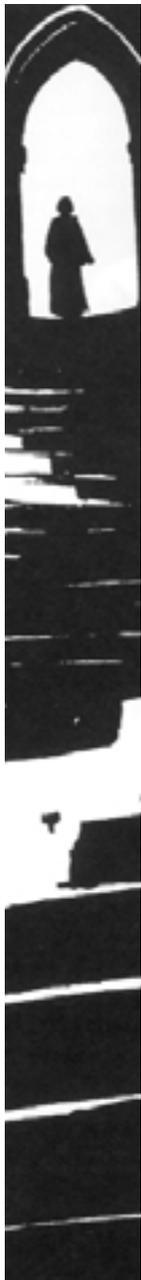
Da Personen während eines Spieles verschiedene Rollen besetzen können, gilt folgender Grundsatz: Anderes Kostüm = anderer Charakter.

8. Feuer

Vampyre haben eine natürliche Abneigung gegen Feuer. Dies gilt nicht für Kerzen! (Sehr wohl aber für Fackeln etc.)



Divina Loveless — Ein paar Gedanken danach . . .



Wieder ein Kapitel zürcherischer Vampirgeschichte abgeschlossen. Und – fast möchte man sagen - wieder fällt einem um Objektivität bemühten Beobacher auf, wie sehr doch die Gemeinschaft der Kinder der Nacht und die menschliche Gesellschaft in Zürich einander gleichen.

Da gab es einmal eine mächtige, auf strengen Strukturen basierende Vampirgemeinschaft, an deren Spitze ein Prinz stand. Seit geraumer Zeit wurde aus dem Prinzen eine Prinzin, und... da war sie auch nicht mehr. Und mit ihrem Verschwinden verschwand auch der Zusammenhalt der Kainskinder. Oder anders ausgedrückt: die hierarchische Struktur der Vampirgemeinschaft zerfiel und jene Ordnung brach durch (brach durch die Fassade der Hierarchie), die unterschwellig wohl (hier in Zürich) schon immer vorhanden war: eine Art Demokratie, welche in anderen Landen eher als Anarchie bezeichnet würde!

Da ist man zu einem Prinzenball geladen – Prinzenball heisst, dass der Prinz zum Ball lädt - und weiss sich nicht besser zu benehmen, als der herrschenden Prinzin mit Misstrauen und fehlendem Respekt zu begegnen!

Wer von den Kainskindern hat an diesem Abend nicht auch nur einmal gegen das elementare Höflichkeitsgebot verstossen, zu schweigen, wenn einem nicht ausdrücklich das Wort erteilt wurde?! Wer ist der Prinzin nicht ins Wort gefallen, als sie zu Recht versuchte, Ruhe und Ordnung wieder herzustellen?!

Wer hat nicht einfach beiläufig mit den Schultern gezuckt, als die Prinzin ihre Resignation erklärte?!

Den nötigen Respekt, den man der Prinzin schuldig war, hat ihr, von meinem Beobachtungspunkt aus betrachtet, niemand entgegengebracht. Und am allerwenigsten jener, von dem ich das am ehesten erwartet hätte! – Wie furchtbar, mit ansehen zu müssen, dass nicht jeder Torreador ein entsprechendes Feingefühl für gesellschaftliche Formen besitzt und dass nicht jeder die Kunst der Höflichkeit beherrscht, die einen doch viel edler erscheinen lässt und ihm viel besser zu Gesicht steht als pöbelhafte Roheit!

Nun, kann sein, dass ich da etwas missverstanden habe und hier in Zürich ganz andere Sitten herrschen als an anderen Orten. Kann sein, dass Zürich nicht ganz so mondän – oder wie man heute wohl eher sagen würde: global – auftritt, wie es sich gern gibt und dass es leicht ins Hintertreffen geraten könnte, wenn es darum geht, Hilfe von anderen Städten zu holen. Und Hilfe scheint momentan mehr als nötig zu sein, um die Verhältnisse, die seit dem Prinzenball vorherrschen, wieder in die richtige Bahn zu lenken...

Nicht genug, dass der Abend, von dem Ich mir so viel mehr und anderes versprach, eine dermassen unerfreuliche Wende nahm, vielmehr bin Ich nun gezwungen, mich mit Dingen zu beschäftigen, die bis anhin nicht gerade zu meinen dringendsten Interessen zählten! Wie gern würde Ich mich wieder den schönen und angenehmen Dingen des Daseins zuwenden...

Divina Loveless — Ein paar Gedanken danach . . .



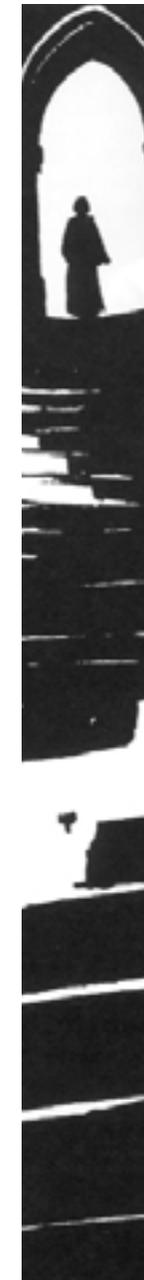
Und doch scheint mir, als käme die Camarilla ohne die Unterstützung jener nicht aus, die in der Welt herumgekommen sind und Bekanntschaft mit anderen, funktionierenden Vampirgesellschaften gemacht haben...

Mir scheint, als müssten die Kainskinder der Camarilla sich wieder auf ihre Gute Stube (wie man hier so schön sagt) besinnen und den Weg der Anarchie, der doch eher von den Verfluchten des Sabbat beschritten wird, beizeiten wieder verlassen!

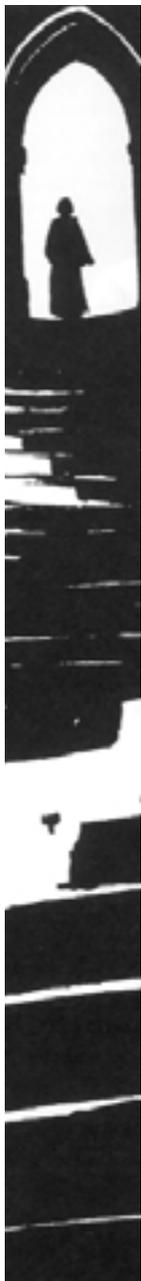
Hoffentlich ist noch nichts verloren! Und wenn, dann gnade uns...

– ja, wer?...

Zürich, Januar 2000
Divina Loveless



Erinnerungen an den Prinzenball



Kalt. Bitter kalt. Das würden meine sterblichen Bekannten nie verstehen – von einem rechten Vampyr wird schliesslich Emotionslosigkeit und damit Gefühlslosigkeit erwartet. Wünschenswert allemal, doch zutreffend keineswegs. Folglich schlage ich den Mantelkragen hoch und den Rest des wärmenden Kaschmirs enger um den Körper. Mein Blick streift vom nächtlichen See über die versammelten Gestalten. Erhaben sollten sie sein, kühl und unantastbar. Doch weit gefehlt! Die fühlen (fühlen?) sich keinen Deut besser. Da und dort erblicke ich schlotternde Glieder, während andere ihre dünn-schwarzen Lederhandschuhe aus den Taschen graben und überstreifen.

Aber auch wenn «kalt» eines der bedeutendsten Stichworte für jenen Abend war, so beginne ich doch vorzugsweise in der Minute Null. Datum: 13. November 1999. Zeit: frühmorgens, lies acht Uhr abends. Ort: Grossmünster, Zürich. Zürich, wie ich die verdammte Zwinglistadt bereits hasse – das kleinspurige Gemüt der sterblichen Bewohner färbt Eins zu Eins ab auf die Wesen der Nacht. Peinlich-nichtige Quereilen prägen das Bild, niemand vermag – metaphorisch ausgedrückt – über die Grenzen des eigenen engen Sarges hinauszuschauen.

Wie auch immer, es steht eine wichtige Nacht bevor: Prinzenball. Dass der aktuelle Prinz weiblich ist, scheint niemanden zu kümmern. Ich treffe mich mit den übrigen Mitgliedern meines Clans vor dem altherwürdigen Grossmünster. Viel Zeit bleibt nicht, um die Ziele und Erwartungen des Hauses Tremere abzusprechen. Wobei ein

solches Vorhaben ohnehin zur Farce verurteilt ist, wenn man die Durchmischtheit dieser kleinen Zusammenkunft bedenkt: Markovnikov, Roschenko und ich werden ganz offensichtlich unsere Pläne niemals mit einem Camarilla-Schwächling wie du Sicaire teilen. Also bleibt es beim vortäuschenden Geplänkel, bis wir uns endlich in Richtung Wollishofen aufmachen.

Am See solle man sich treffen, so heisst es auf der Einladung der Prinzin. Weiter ist von einem «Florentiner Ritus» die Rede. Lächerlich, diese Traditionalisten! Wenn ich das nur lese: «Nun muss eine jede Gruppe einen der folgenden Riten bestehen, und so ihre Loyalität dem Prinzen gegenüber und ihre Kraft beweisen: Ritus von Thor, Wege aus Blut, Ritus der Nacht.» Die ganze Sache gleicht eher einem «Ritus von Toren». Glücklicherweise kann ich dem Geschehen gelassen entgegensehen, denn Mc Rown hat alles Nötige eingeleitet, um den Anlass gebührend zu unterwandern und unseren hehren Zielen näher zu kommen.

Die Besammlung wird zum Debakel. Die Prinzin erlaubt sich einen üblen Affront gegenüber der Unlebendmasse in ihrer Domäne. In kleinen Gruppen – hübsch nach Clanzugehörigkeiten getrennt, wie könnte es schliesslich anders sein? – stehen die Kinder beisammen. Leises Gemurmel dringt über den Platz, während schwarze Wellen an das Seeufer klatschen. Verstohlene Blicke wandern zwischen den bleichen Antlitzen hin und her. Die Szene wird von Misstrauen beherrscht. Wer verfolgt welche Ziele? Wo sind die Grenzen der

Erinnerungen an den Prinzenball

Loyalität zu ziehen? Brujah, Ventruue, Gangrel, Nosferatu, Tremere, Malkavianer, Toreador. Sieben Häuser. Null Konsens.

Und was geschieht? Nichts! Die Kälte schleicht sich in die Körper. Die Anwesenden werden zusehends unruhiger. Kritische Stimmen werden laut und lauter. Doch die Prinzin lässt auf sich warten, um dann nicht einmal persönlich zu erscheinen. An ihrer Statt schickt sie einen «Prinzverweser». Womit wir abermals beim Thema «Tradition-



Damir Mc Rown und Parowich – Mitglieder im Prinzenrat

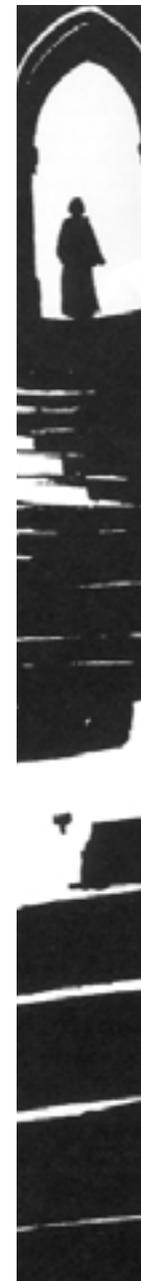
nen» angelangt sind. Was, bitte-schön, ist ein Prinzverweser? Eine Art Kompostbetreuer für das Vampyr-Kader?

Der Prinzverweser, eine kleine, reserviert wirkende Gestalt, schart die Versammelten um sich. Gruppen von meist drei Personen werden gebildet, dann die zu erfüllenden Aufgaben im Einklang mit den obgenannten «Riten» verteilt. Anschliessend verlassen die Gruppen den Schauplatz, der alte «Florentiner Ritus» nimmt seinen Lauf...

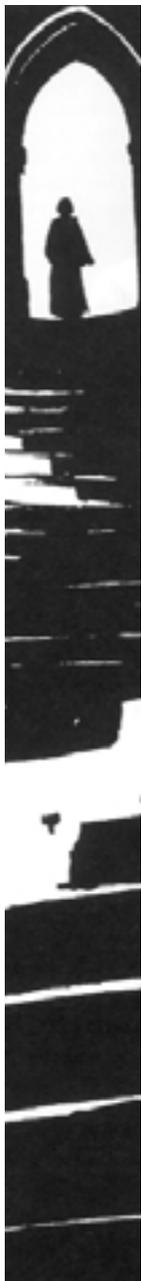
Pikantes Detail am Rande: Mc Rown, in ihrer Stellung als Prinzenratsmitglied, war im Vorfeld für die Zuweisung der Aufträge verantwortlich. Also erstaunt es kaum, dass nur kurze Zeit nach der Besammlung am See die vollständige Sabbat-Gemeinschaft geschlossen in einem selten benutzten und eigens für diese Nacht bereitgestellten Gebäude im Industriequartier im Westen Zürichs eintrifft. Das Vorhaben: Der achso geheiligte Prinzenball, das wohl wertvollste Ereignis der Camarilla, soll zu einer Platt-

form zur Rekrutierung neuer Sabbat-Anhänger umfunktioniert werden. Wunderbare Ironie!

In rascher Eile wird alles vorbereitet. Schliesslich sollen die Räumlichkeiten unseren Absichten gerecht werden. Dann wird bereits der erste Anwärter hereingeführt. Wir lassen die armseligen Camarilla einzeln erscheinen. Sie werden in dem Glauben belassen, es handle sich nach wie vor um eine Konfrontation zwecks Loyalitätsbeweis



Erinnerungen an den Prinzenball



gegenüber der Prinzen. Das Reden übernimmt Mc. Rown. Der Rest tritt ausschliesslich maskiert auf. Noch ist nicht die Zeit, unsere Identität zu verraten. Unbeabsichtigte Konsequenzen sind zu vermeiden.

Nun werden die Anwärter vor eine simple Wahl gestellt: Option eins: Sie schliessen sich uns und unserer Sache an. Option zwei: Sie entscheiden sich gegen die Sabbat und bezahlen diesen Entscheid mit ihrem wertlosen Unleben. Schon der erste Anwärter, wie auch der weitaus grösste Teil der nachfolgenden, trifft die falsche Wahl. Um sie nicht aus ihrer naiven Ahnungslosigkeit aufzuschrecken, gratuliert Mc Rown diesen Irrgläubigen jeweils: «Mit Genugtuung sehe ich, dass ihr bereit seid, sogar mit Eurem Leben zu unserer Prinzen zu stehen. Eure Loyalität habt ihr damit unter Beweis gestellt. Ihr seid entlassen.»

Immerhin zwei Anwärter beweisen ihre Klugheit und stellen sich auf die richtige Seite, obwohl selbst bei ihnen einiges an Überredungskunst nötig ist, bevor sich die anfänglichen Zweifel zerstreuen. Aber mit Flim-Flam und Ledergerber haben wir sicherlich zwei vielversprechende, wenn gleich unerfahrene Mitglieder gewinnen können. Ihre Loyalität gehört neu Sabbat und nicht mehr einer unfähigen Anführerin von Verlierern. Das Blut Sabbat, von dem während des Aufnahmeituals sämtliche Mitglieder trinken, besiegelt diese Treue offiziell.

Das Intermezzo hinter «den sieben Gleisen» zieht sich länger hin, als ursprünglich erwartet. Die Stunde des tatsächlichen

Empfangs der Zürcher Domäne durch die Prinzen rückt unaufhaltsam näher. Natürlich geziemt es sich nicht, dass wir uns zum Prinzenball verspäten. Allerdings ist dieser Gedanke nebensächlich, wenn man die konkreten Gefahren einer Verspätung bedenkt: Unsere wohlüberlegte Tarnung würde auf der Stelle auffliegen, falls eine Gruppe von acht Kindern mit offensichtlicher Verspätung im Ballsaal einträte. Deshalb treiben wir das Prozedere mit gesteigerter Kadenz voran und machen uns im Anschluss unverzüglich weiter in Richtung Westen auf.

Der Empfang findet in einem Keller am äussersten Rand Zürichs statt. Erwartungsgemäss statusgerecht präsentiert sich der Saal. Zugleich feierlich, kühl und leicht steril. Trotz unserer Befürchtungen gehören wir mit zu den ersten Ankömmlingen. Und der Saal füllt sich rasch, bis eine vergleichbare Atmosphäre herrscht, wie sie schon früher in dieser Nacht am See zu geniessen war. Mit einem Unterschied: endlich lässt sich auch die Prinzen dazu herab, sich zu zeigen.

Mit einem Schmunzeln denke ich an die nun folgenden, wenigstens zwei Stunden zurück. Beste Unterhaltung aus Sicht der Sabbat-Anhänger. Eine Katastrophe für die Unwürdigen aus den Reihen der Camarilla. Einige zusammenfassende Stichworte sollen an dieser Stelle genügen: Eine Prinzen, die sich nicht durchzusetzen vermag. Untergebene, die ihren Respekt unter Beweis stellen, indem sie ihrer Prinzen ins Wort fallen. Nicht eine Regelung des gewichtigen Florentiner Ritus' wird eingehalten. Pingelig-peinliche Streitereien werden offenkundig

Erinnerungen an den Prinzenball



Ihre Durchlaucht – die Prinzen von Zürich

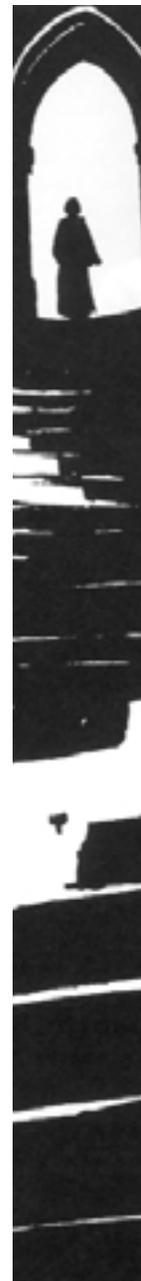
ausgetragen. Uneinigkeit beherrscht die Szenerie. Die unterschwellige Angst vor Sabbat steht in jedes Gesicht geschrieben, und dennoch wird die Gefahr – wie sich gezeigt hat – sträflich unterschätzt. In der allgemeinen Hilflosigkeit beschliesst man, eine Truppe von Sabbat-Jägern zu stellen. Erneute Ironie: Neben meiner Person engagieren sich weitere Sabbat-Kinder für ein solches Vorhaben. Selbstverständlich ist sich auch die Prinzen dieses Risikos bewusst und verlangt konsequenterweise eine Blutsbande zwischen ihr und ihren Sabbat-Jägern. Ein an sich guter Gedanke, der leider daran scheitert, dass sich ausnahmslos alle potenziellen Jäger gegen diesen Vorschlag aussprechen. Zutiefst enttäuscht ver-

lässt die Prinzen mit ihrem Anhang die Zusammenkunft. Wer soll es ihr auch übelnehmen? Nur, ihre Stärke hat sie damit wohl kaum unter Beweis stellen können.

Nach diesem überraschenden Abgang macht sich zunächst einige Unsicherheit unter den Anwesenden breit. Konsterniert beraten die einzelnen Gruppen das weitere Vorgehen. Doch schon bald wird das Gemurmel durch die gewichtige Ankunft von Parovich von den Nosferatu jäh unterbrochen. Die Versammelten drängen sich um die gebeugte, entstellte Gestalt, die mit zittrig-verkrampfter Gestik und vernarbter Mimik zu einer Ansprache ausholt. Der Inhalt dieser Rede tut nichts zur Sache, denn jetzt – endlich – schlägt die Stunde Sabbats. Mit einer beachtlichen Portion Verachtung und Vehemenz fällt Mc Rown dem alten Nosferatu ins Wort und mit einem überlegenen Lächeln bekennt sie sich öffentlich zu Sabbat. In der Folge treten nacheinander die übrigen Sabbat-Mitglieder vor und tun es ihr gleich. Zum Schluss ist der Raum zweigeteilt, Sabbat und Camarilla halten sich in etwa die Waage. Hass knistert in der Luft. Ein fürchterlicher Eklat scheint unvermeidlich, wäre da nicht der schlichtende und neutrale Einfluss Parovichs. Er entschärft die spannungsgeladene Situation.

Gemeinsam gehen wir von dannen. Die Fronten sind nun geklärt. Sabbat ist offiziell. Sabbat ist da! Sabbat hat Macht! Sabbat liebt seine Gegner!

Daniel Meeks



NADEIA – LAND DER BARBAREN GESCHICHTEN

VIELE VON DEN GESCHICHTEN DER
HOHEKÖNIGINNEN UND-KÖNIGE KENNT IHR
SCHON, WIR SIND DIESEN WINTER JA OFT
UMS FEUER GESESSEN. AUCH ERZÄHLTE ICH
EUCH VON DER MUTIGEN JÄGERIN SODREA,
DEM SCHAMANEN TODESBEIN UND
DEN RIESENGESCHWISTERN JINGA UND JANA.

VIELE UNSERER AHNEN ERBLICKTEN
DIE SONNE UND WANDERTEN INS SADA,
VON WO AUS SIE UNS HEUTE BEOBACHTEN.
WIR LERNTEN UNSER LAND IMMER BESSER
FÜHLEN UND LESEN UND TRAFEN ANDERE
NACKTE KINDER, MIT FREMDEN GEBRÄUCHEN,
DIE UNS ALS DIE GROSSEN JÄGER VON
NADEIA KENNEN LERNEN SOLLTEN.

ALS ABER DER GROSSE WINTER KAM UND
STEINAXT, DER HOHEKÖNIG OHNE KINDER,
VON DER KRANKHEIT DER ELSTER GEFRESSEN
WURDE, WAR DIE NOT GROSS. NIRGENDS EIN
REH ODER HIRSCH, DIE SARESEN STARBEN MIT
SCHAUM VOR DEM MUND, DIE AHNEN
SPRACHEN NICHT MEHR MIT UNS UND EIN
GROSSES WEHKLAGEN ERHOB SICH.

GESCHICHTEN AUS NADEIA

Es ist schon bald ein Jahr vergangen seit dem letzten, grossen Fantasy-Live (und dem zweiten überhaupt) der Chipheads. Bei einigen ist die Erinnerung vielleicht schon etwas verblasst. Und damit sich nicht die ganze Erinnerung in Rauch auflöst bzw. die zu Hause Gebliebenen vor Neid erblassen, habe ich mich an den Compi gesetzt und euch allen was geschrieben.

Was schon alles geschah...

Im vorherigen Jahr wurde Lifir, Tochter des Ulfrun, zur Hohekö-nigin gewählt und feierlich im Tal der Ahnen gekrönt. Erstarkt durch die neue Einigkeit, erhoffte mensch, die Eindringlinge rasch verdrängen zu können.

Doch die Gefahr wurde unterschätzt. Die Eindringlinge erwiesen sich als sehr gut ausgerüstete und über enorme menschliche Ressourcen verfügende Angehörige des Imperiums des Tautus. Dieses lag, gross und mächtig, im Süden, und ganz offensichtlich verspürt Tautus Hunger nach mehr.

Die Clans Nadeias bestritten Schlachten und errangen etliche Erfolge; aber auch Niederlagen. Kaum besiegten sie ein Heer, stand das nächste bereit. Unzählige Scharmützel schwächten und zermürbten die tapferen Kriegerinnen und Kämpfer.

Die Hohekö-nigin Lifir erkannte die Lage und rief ihre Tapferen, ihre Mutigen, auf zu einer Versammlung und zur letzten, alles entscheidenden Schlacht.

Mit der Ankunft der Clans im heiligen Tal der Ahnen konnte das Spiel beginnen.

Stammestreffen im heiligen Tal

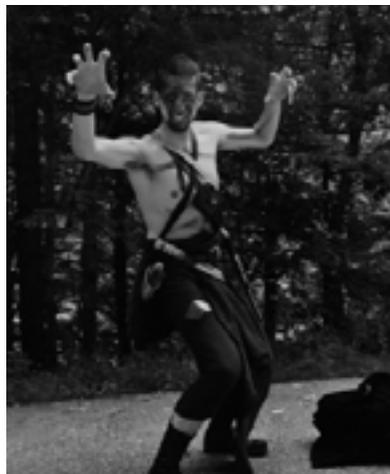
Am Freitag Abend treffen die Clans im heiligen Tal der Ahnen ein und werden von den dort ansässigen Schamanen und Lifir würdevoll empfangen. Die Gemächer werden zugeteilt, Erlebnisse ausgetauscht und im festlich geschmückten Saal wird gespiesen. Wulfur, der alte Wolf, erzählt die Geschichte Nadeias. Viele der Jüngeren und auch manche der Älteren kennen die Geschichte noch nicht.

Nach dieser wohltuenden Stärkung brechen die Clans, angeführt von den Schamanen und Lifir, auf zum Ritualplatz. Dort werden die Ahnen um Hilfe gerufen, denn nur sie können den Stamm unbesiegbar machen. Zum Schutze des Platzes werden die ganze Nacht Wachen aufgestellt.

Am Samstag geht es früh weiter. Die Clans verteilen sich im Wald. Sie beobachten den einzigen Zugang zum Tal. Denn jetzt dürfen sie nicht gestört werden. Das Imperium des Tautus sendet eine kleine Truppe aus, nur die Besten der Besten. Sie haben den Auftrag, das Schwert der Hohekö-nigin, das den Gerüchten zufolge magische Kräfte hat, zu entwenden und Bericht zu erstatten über die Lage bei den Barba-



GESCHICHTEN AUS NADEIA



Elstran – der Verstossene

ren. Als Führer wird ihnen Elstran, ein Verstossener vom Stamme Nadeia, zugeteilt. Eine bessere Gelegenheit, den Auftrag auszuführen, wird sich kaum bieten, dürfen doch die Barbaren in ihrem heiligen Tal nicht kämpfen.

Die Clans wissen natürlich auch über dieses Verbot, doch sie können die Eindringlinge doch nicht einfach ins Tal lassen... Denn die Warnung Kolons des Oberschamanen bringt, wen erstaunt's, nichts. Also wird doch gekämpft. Gegen Abend kehren die Clans zum Ritualplatz zurück. Die Imperialen starten einen neuen Angriff, direkt auf dem Ritualplatz. Geschwächt von den Anstrengungen eines langen Tages und in der Anzahl schon leicht dezimiert, werden sie in die Flucht geschlagen. Elstran, den Verräter, ereilt dabei der Tod.



Oberschamane der Kinder Nadeias

Frohgemut kehren die Clans zum Hauptlager zurück und freuen sich auf ein reichliches Mahl. Kaum einer denkt an das gebrochene Verbot. Die Imperialen schleichen geknickt und ohne Schwert zurück.

Doch die Siegesfreude findet ein jähes Ende. Die Ahnen melden sich mit schaurigem Geheul. Als die armen Barbaren gar nicht mehr wissen, was zu tun wäre, taucht der Geist des Hohekönigs Ilfrun auf. In seinem Zorn verdammt er Lifir zu ewigem Leben, bis auch der letzte Eindringling aus Nadeia vertrieben sei und gewiss ist, was es mit dem 7. Clan auf sich hat.

Ausblick

Der Fluch setzt Lifir so sehr zu, dass sie geschwächt in die grosse, alles entscheidende Schlacht zieht. Und sie weiss, dass auch die Ahnen

GESCHICHTEN AUS NADEIA

ihnen nicht mehr zur Seite stehen werden. Sie müssen aus eigener Kraft siegen, nur das Schwert ist ihnen geblieben. Die Schlacht kommt, und obwohl alle Clans geschlossen hinter Lifir stehen und mutig kämpfen, unterliegen sie den imperialen Truppen des Tautus. Viele Verluste sind zu betrauern. Wulfur, der alte Wolf, ist ebenso gefallen wie Eberzahn, der grosse Häuptling der Wildschweine. Für die Zeit der grossen Trauer zogen sich die einzelnen Clans weit in den Wald zurück. Sie werden, jeder auf seine Art, trauern und auf Anweisungen von Lifir warten.

Nadeia existiert nur mehr in den Geschichten, dafür ist das Imperi-

um des Tautus um eine Provinz reicher geworden: Silva Nova.

Wie geht es weiter?

Rüstet Lifir noch einmal zum Kampfe? Dazu müsste sie wohl Verstärkung von einem anderen Stamme haben. Aber wie sonst löst sie den Fluch?

Und was mag Ilfrun mit dem 7. Clan gemeint haben? Nicht einmal die Ältesten haben verstanden, was geschehen sein soll. Werden die übriggebliebenen versuchen, das Rätsel um den geheimnisvollen 7. Clan zu lösen?

Elida, 26.3.2000



Die imperiale Kohorte mit dem Banner des Tautus



GESCHICHTEN AUS NADEIA

*Grossvater, fahr mit der Geschichte von gestern Abend fort.
Gut Kinder, setzt euch aber nicht zu nahe ans Feuer und achtet,
dass auch unsere Ahnen genügend Platz im Kreis und
unseren Michons erhalten.*



Nachdem die Wölfin als Beschützerin, der Falke als Auge, die schlaue Biberin und das mutige Wildschwein die alte Bärin und die nackten Kinder aus der Falle der Elster befreit hatten und dies an einem grossen Fest mit Beeren, Wildbret und Quellwasser feierten, beschlossen sie, für immer zusammen zu bleiben, über das Land zu wachen und dafür zu sorgen, dass die verschlagene Elster ihre Flügel nicht wieder über Nadeia ausbreitet.

Viele Winter und Sommer verstrichen und aus den nackten Kin-

dern wurde, mit Hilfe der Fünf, Jägerinnen und Hirten, die nun selbst ihre Nahrung fanden und mit ihren Sarasenherden durch ganz Nadeia zogen. Unsere Ahnen lebten ein hartes, glückliches Leben und mussten nicht mehr wie früher für die Elster farbige Steine aus dem grossen Rabenfluss holen. Die Menschen wurden immer mehr und aus ihren Reihen bestimmten die Fünf Häuptlinge und die Hohekönige.

Viele von den Geschichten der Hoheköniginnen und -könige kennt ihr schon, wir sind diesen

GESCHICHTEN AUS NADEIA

Winter ja oft um's Feuer gesessen. Auch erzählte ich euch von der mutigen Jägerin Sodrea, dem Schamanen Todesbein und den Riesengeschwistern Jinga und Jana. Viele unserer Ahnen erblickten die Sonne und wanderten ins Sada, von wo aus sie uns heute beobachten. Wir lernten unser Land immer besser fühlen und lesen und trafen andere nackte Kinder, mit fremden Gebräuchen, die uns als die grossen Jäger von Nadeia kennenlernen sollten. Als aber der grosse Winter kam und Steinaxt, der Hohekönig ohne Kinder, von der Krankheit der Elster gefressen wurde, war die Not gross. Nirgends ein Reh oder Hirsch, die Sarasen starben mit Schaum vor dem Mund, die Ahnen sprachen nicht mehr mit uns und ein grosses Wehklagen erhob sich. Da kamen die Wölfin, Biberin, Wildschwein und Falke zusammen ans Feuer, schwiegen lange, dachten nach, bis das Wildschwein sprach:

Freunde, viele der Nackten sind Steinaxt nach Sada gefolgt und wenn wir nichts unternehmen, wird die Elster wieder kommen. Die alte Bärin hat die Kälte der Elster im Süden als erste bemerkt und ist schon losgezogen um ihre Kinder zu warnen – Also heraus, die Fänge und Klauen, Schnäbel und Pranken, und im Rudel auf die Elster gestürzt, knurrte die Wölfin.

Nur mit List und Vorsicht können wir die Elster und ihre listigen Genossinnen erlegen, vergesst nicht, wie sie fast die Bärin getötet hätte, sprach die überlegte Biberin. So stritten sie hin und her, was zu tun sei, bis der Mond aufging, und merkten lange gar nicht, dass der Falke schwieg. Erst, als der Mond sich schon wieder senkte, breitete er die Flügel aus und sprach:

Liebe Gefährten, was streitet ihr herum? Ich habe der Sonne gelauscht, mit dem Mond geflüstert und mich mit der Erde beraten. Sie sagen, was geschehen wird. Die Nackten können so nicht weiterjagen. Es sind zu viele Arme und Beine, als dass sie dem Späherblick der Elster entgehen könnten. Jeder von uns nimmt ein Teil der Nackten und der Sarasen und führt sie weg. Wir müssen den Nackten unsere List, unsere Kraft, unseren Mut und unsere Freiheit lernen, nur so können sie auch den Sommer sehen. Erst wenn die Bärin verletzt und ohne Kinder zurückkommt, treffen wir uns wieder. Da schämten sich die anderen Tiere, dass sie nicht auf die Sonne gelauscht, nicht mit dem Mond geflüstert und sich nicht mit der Erde beraten hatten und sahen, dass das Feuer gelöscht und die Zelte eingepackt werden müssen.

Die Wölfin schwor, das Land zu verteidigen. Sie nahm das

GESCHICHTEN AUS NADEIA

Schwert der Hohekönige mit sich, sie zeigte den Nackten, wie es zu führen sei. Die Kraft des Rudels machte die Wölfe, wie sie sich nach ihrer Mutter nennen, bald für ihre Tapferkeit und ihre Standhaftigkeit bekannt.



Der Falke schwor, das Land zu beobachten. Er nahm die Runen mit sich und zeigte den Nackten, wie sie zu werfen seien. Die Kraft des Auges machte die Falken, wie sie sich nach ihrem Vater nannten, bald für ihr magisches Wissen und die Zwiesprache mit Erde, Luft, Feuer und Wasser bekannt.

Die Biberin schwor, das Land zu beleben. Sie nahm die Flösse mit sich und zeigte den Nackten, wie man mit den Gewässern lebt, die Kraft des Wassers, das überall ist, machte die Biber, wie sie sich nach ihrer Mutter nennen, bald für ihre weiten Wanderungen zu anderen Menschen und ihren Handel mit Gütern, die es in Nadeia nicht gibt, wie Salz bekannt.

Das Wildschwein schwor, das Land zu lieben. Es nahm die Speere mit sich und zeigte den Nackten, wie man auch im tiefsten Unterholz mit Stolz überleben kann, und das machte die Wildschweine, wie sie sich nach ihrem Vater nennen, bald für ihre grossen Jagdkünste und ihren Freiheitswillen bekannt.

Nun, der Mond steht schon hoch, und vielleicht erzähle ich euch morgen davon, wie es dazu kam, dass die Bärin zurückkehrte und sich die Fünf wieder fanden.

GESCHICHTEN AUS NADEIA

Glossar

- Nadeia – das Land
Grosses Waldland, eher hügelig, Stammesgebiet der Nadeia.
- Nadeia – der Stamm
Der Stamm teilt sich in folgende Clans auf: Biber, Wildschweine, Falken, Wölfe und Bären. Die grösse der Stämme ist unterschiedlich. Wölfe und Falken haben gegen tausend Mitglieder, bei den Wildschweinen und Bibern dürfte die Zahl 500–700 nicht übersteigen. Am kleinsten sind die Bären, welche aus dem Süden zu den anderen Clans geflohen sind und nur noch etwa 100 Leute umfassten.
- Lebensweise
Die Nadeia sind ein Wandervolk. Die Hauptnahrungsquellen sind Sammeln, Jagd und die Sarasherden, mit welchen sie auf der Suche nach frischen Weideplätzen durch das ganze Land ziehen. Eine Besonderheit bilden die Biber, welche auf Flössen leben und für ihren Handel bekannt sind. Die Tradition der mündlichen Überlieferung ist ein wichtiger Bestandteil und erklärt auch das starke Zusammengehörigkeitsgefühl der Clans untereinander, obwohl der Kontakt lange Zeit auch ausbleiben können.
- Organisation
An der Spitze des Clans steht der Häuptling oder die Hauptfrau.

Diese sprechen Recht und bestimmen die Unterhäuptlinge. Die Organisation zwischen Jägerinnen und Hirten ist in jedem Clan wieder etwas verschieden. Sie könnte, wie bei den Wölfen, folgendermassen aussehen: Der Haupttross des Stammes zieht mit der grossen Sarasherde durch das Land. In Friedenszeiten obliegt die Sicherheit den jungen Kriegern, das sind Stammesmitglieder, die den Initiationsritus überlebt haben und sich nun 2 Jahre lang mit der Waffe befassen. Daneben gibt es aber noch die Gemeinschaft der Äusseren. Kleine Gruppen von JägerInnen, die autonom vom Stamm leben, dessen Wanderungen aber auch verfolgen. Ihre Aufgabe ist es, das Land zu beschützen und auf Zeichen der Gefahr zu achten.

- Religion
Ein Schwergewicht nimmt die Ahnenverehrung ein. Die Verstorbenen befinden sich in Sada, der Ahnenwelt, die sich aber mit der Mada der Menschen und Tierwelt kreuzt, weshalb die Ahnen Mada beobachten und auch eingreifen können. Die Religion ist animistisch, d.h. das Göttliche entspringt direkt der Natur und ihren Geistern. Totemtiere und ihre Eigenschaften bestimmen auch die Clanbesonderheiten.

GESCHICHTEN AUS NADEIA



- Sammlung Clanbesonderheiten, welche bisher aufgetaucht sind:

Wölfe

Element: Feuer

Die Wölfe sehen sich als Bewahrer der Tradition. Sie waren es, welche das Schwert der Hohekönige über Generationen hinweg bewahrt haben. Sie sind relativ kriegerisch organisiert und stellen heute den Schutz der Hohekönigin.

Falken

Element: Luft

Falken gelten als besonders magiebegabt und legen auch grossen Wert auf kultische Handlungen. Druiden, eine besondere Arte von Schamanen, kommen nur in diesem Clan vor. Die jetzige Hohekönigin ist die ehemalige Falkenhauptfrau.

Biber

Element: Wasser

Die Biber sind der einzige Clan, welcher im grossen Ausmass Kontakt mit der Aussenwelt hat. Die Biber gelten als listige Händler und leben auf Flüssen.

Wildschweine

Element: Erde

Die Wildschweine bewohnen die äusseren östlichen Regionen des Waldlandes. Sie gelten als sehr gute Jäger und Scouts, aber auch als undisziplinierter "Sauhaufen" mit einem unbändigen Freiheitsdrang. Jedes Wildschwein besitzt einen zweiten Namen, der etwas mit Schwein zu tun hat. Z.B. Björn Eberzahn.

Anmerkung zum Glossar

Die männlichen oder weiblichen Formen wurden zufällig verwendet.



Üppige Festgelage sind bei den Wildschweinen an der Tagesordnung

GESCHICHTEN AUS NADEIA

TUTUMEN – GESCHICHTEN AUS NADEIA

NADEIA, DAS LAND DER WÄLDER UND HÜGEL. LANGE VOR DEM AUFTAUCHEN DER GELBRÖCKE DES TAUTUS TREFFEN SICH IN DEN TIEFEN WÄLDERN DER WILDSCHWEINE LEUTE VOM STAMM DER NADEIA, ES IST BEREITS ABEND, EIN MÜNTERES FEUER BELEUCHTET DIE LICHTUNG IM UNTERHOLZ. DARUM SITZEN QUAROK DER EBER, DER GESCHICHTENERZÄHLER SEINES CLANS, UND ELUFRE, EINE DRUIDIN AUS DEM CLAN DER FALKEN. BEIDE SIND IN LEICHTE DECKEN GEHÜLLT, DA ES IN NADEIA ANFANGS SOMMER KÜHL WERDEN KANN. NACH UND NACH TREFFEN WEITERE STAMMESMITGLIEDER EIN. DIE WAFFEN FÜHREN SIE, WIE ES SICH FÜR DIE TRADITION GEHÖRT, ALLE BEI SICH, DOCH SIE LIEGEN ETWAS ENFERNT. DIES IST NICHT DIE ZEIT DES KRIEGES, SONDERN DER FEIER, BEVOR DIE SONNE VOM HIMMEL VERSCHWUNDEN IST, WIRD GEGESSEN, MET HERUMGEREICHT UND DIE EINE ODER ANDERE PFEIFE GESTOPFET. DIE EINEN KENNEN SICH SCHON LANGE, ANDERE SIND NEU DABEI, ABER ALLE WARTEN GESPANNT DARAUFG, DASS ES ENDLICH NACHT WIRD UND DAS TUTUMEN BEGINNEN MÖGE. IN DER KOMMENDEN NACHT WIRD DIE FEINE MAGIE DER GESCHICHTE GESPONNEN, EIN JEDER BERICHTET, WIE ES IHM IN DEN LETZTEN MONDEN ERGANGEN IST UND ERZÄHLT EINE GESCHICHTE. ES MAG DAS ALTE EPOS SEINES CLANS SEIN, EINE TRAUERIGE BEGEBENHEIT, DIE SICH VOR KURZER ZEIT EREIGNET HABEN MAG ODER EIN LUSTIGES MÄRCHEN AUS DEM FERNEN LAND DER GNORMEN. WENN DANN DIE SONNE NACH LANGER NACHT WIEDER HOCH AM HIMMEL STEHT, MÜSSEN SICH DIE FREUNDE VERABSCHIEDEN, JEDER KEHRT AN SEINEN PLATZ ZURÜCK, DOCH DIE FREUDE AUF DAS NÄCHSTE TUTUMEN WIRD GROSS SEIN.

Das Tutumen-Liverollenspiel findet am 4.–5. August in der Region St. Gallen statt.

Wie beschrieben geht es um ein Treffen der Geschichtenerzähler in der Welt der Nadeia. Der Schwerpunkt des Spieles liegt auf den Geschichten und weniger, bis überhaupt nicht, auf der Action.

Das Spiel ist für relativ wenig Leute gedacht, es lohnt sich also, sich so schnell wie möglich anzumelden. Anmeldungen richtet ihr bitte schriftlich an:

Matthias Heer

Marktplatz 12, 9000 St. Gallen saittham@yahoo.com



Wenn schon spielen, dann aber richtig!



RIEN NA VA PLUS
SPIELE·DRACHEN·JONGLIEREN

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