



THE WITCHER

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 1 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ORETS



WITCHERS NEWS

NEWS



Cd Projekt Red

Sehnsüchtig warten wir auf eine Nachricht, dass The Witcher 2 unseren PC heim-suchen wird. Die Zeit des warten's versüßt uns CD Projekt Red mit einem neuen Patch. Den Patch könnt ihr auf www.the-witcher.de downloaden

Weiter auf Seite 2

WITCHER SAGA

Wir dürfen von Geralt weiter gespannt sein. Der zweite Band der Witcher Saga "Die Zeit der Verachtung" erschien schon früher als geplant.

Weiter auf Seite 3

MODIFIKATION

Das Square Crusader Team präsentiert ein neues Abenteuer "Die Rache des Weißen Wolfs".

Weiter auf Seite 4

COMMUNITY PROJEKT WITCHER ZEITUNG



The Witcher Forum

Von der Idee zur Umsetzung...

Die User entschieden, dass eine Zeitung unser Forum bereichern soll. Das bisher einzige Community Projekt dieser Art zum Erfolgsrollenspiel „The Witcher“ sollte geschaffen werden. Doch eine Idee ist nicht alles, die Umsetzung musste folgen. So setzten sich kreative Köpfe zusammen und gründeten ein Team, um ein außergewöhnliches Projekt ins Leben zu rufen. Viel hat es getan, nichts unversucht gelassen und so einige Tiefpunkte überwunden, bis diese Zeitung das Licht der Welt erblickt hat. Nun endlich ist es soweit, und wir möchten Euch unsere neue Zeitung vorstellen.

Die Witcherfanwelt soll künftig einmal in Monat in den Genuss kommen alles rund um den Witcher und die Witcher-WoP-Foren zu erfahren. Damit auch keine Langeweile aufkommt, wird es neben den exklusiven News auch viele interessante Artikel sowie Geschichten geben. Zuviel soll vorab nicht verraten werden, lest und urteilt selber über das Ergebnis unserer liebevollen Arbeit. Eure Meinung und Kritik könnt ihr uns gern im CommunityThread der Redaktion posten.

(ηη/Zz)

BILDERGESCHICHTE

Razzledazzleduke schreibt in mehreren Ausgaben eine Geschichte die mit Bildern versehen ist.

Weiter auf Seite 6

TRISS' BALLADE

Eine Ballade von unseren eifrigen schreiber Dandelion darf in unserer Zeitung natürlich nicht fehlen, die Ballade wird in 3 Ausgaben erscheinen.

Weiter auf Seite 5

ROMAN

Eine Geschichte die uns über viele Ausgaben begleiten wird. Ein Hexerlehrling der sich in der Welt des Witcheruniversum befindet.

Lest selbst auf Seite 9



THE WITCHER

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 2 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

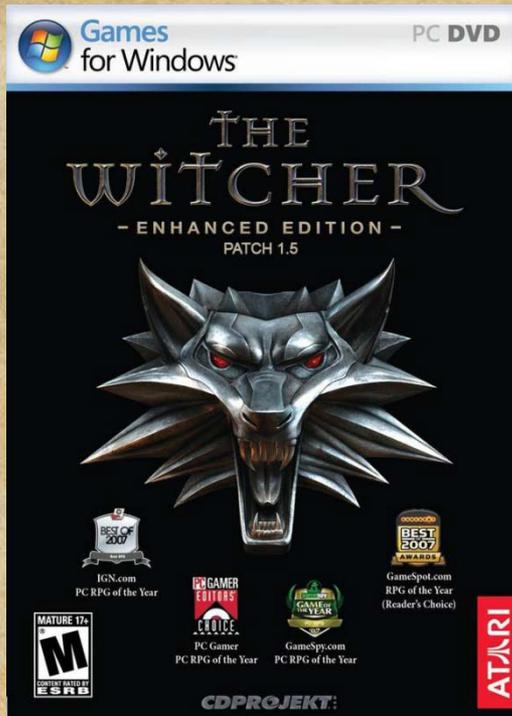
1.- ORETS



WITCHERS NEWS

NEWS

THE WITCHER ENHANCED EDITION PATCH 1.5



The Witcher konnte sich als eines der besten RPG's der vergangenen Jahre etablieren. Es überzeugte durch atemberaubende Grafik, zahlreiche blutige Kämpfe und eine fesselnde Hauptstory. Das erste Highlight, war der Patch 1.3. Mit diesem Patch wurde noch dazu der Witcher Editor D'Jinni herausgebracht, der Tausende von Fans dazu anregte eigene Modifikationen zu entwickeln. Dadurch wurde das gesamte Spiel um die Modifikation "Preis der Neutralität" und "Nebenwirkungen" erweitert. Ein weiteres Highlight von CD Projekt war die Enhanced Edition, die am 19. September 2008 weltweit veröffentlicht wurde und die, die bereits enorm große, Fangemeinde um zahlreiche Mitglieder erweiterte. In der Enhanced Edition wurde nicht nur die Grafik von Grund auf verbessert, sondern das komplette Spiel umfangreich überarbeitet. In dieser Edition sind die beiden bereits veröffentlichten Modifikationen "Preis der Neutralität" und "Nebenwirkungen" enthalten. Das animierte auch die überzeugten Fans der normalen Edition, das Spiel wieder aus dem Schrank zu holen. Nun hoffen und warten die Fans auf eine Fortsetzung von Geralt's spannenden Abenteuern. Doch das Warten hat ein Ende. Nachdem die Wirtschaftskrise im Jahr 2008 auch CD Projekt nicht verschonte, brodelte schon die Gerüchteküche. Das Projekt "The Witcher 2" hing an einem seidenen Faden. Gerüchten zufolge wurde beschlossen, die Entwicklung doch zu starten. Den neuesten Gerüchten nach ist sogar schon eine Gesamt-umsetzung des Spiels voll im Gange. Inhaltlich ist derzeit noch nichts bekannt. Das heißt, wir dürfen weiterhin gespannt sein und hoffen, dass es die Erwartungen der Fans erfüllt. Um die Fans nicht zu vernachlässigen, kommt am 8. Juli 2009 der neueste Patch 1.5. Dieser wird unter anderem den Kopierschutz entfernen und das Spielen ohne CD ermöglichen. Weiters wurden die fünf Community Modifikationen „Betrug“, „Pesthauch der Sümpfe“, „Geister des stillen Hamlets“, „Die Hochzeit“ und „Merry Witchmas“ beigefügt. Die Modifikation „Betrug“ wurde vom Gewinner des D'Jinni Modding Wettbewerbs, Rafal „Magun“ Bielicki, erstellt. Auch „Geister des stillen Hamlets“ schlug sich bei diesem Wettbewerb hervorragend. Die restlichen drei Modifikationen versprechen auch hochkarätigen Spielspaß. Von daher dürfen wir uns auf eine Menge neuer Abenteuer freuen, die uns die Zeit bis zu „The Witcher 2“ verkürzen werden.

(8PR)



THE WITCHER

01.07.2009

WITCHERS NEWS

ERSTAUSGABE

SEITE 3 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

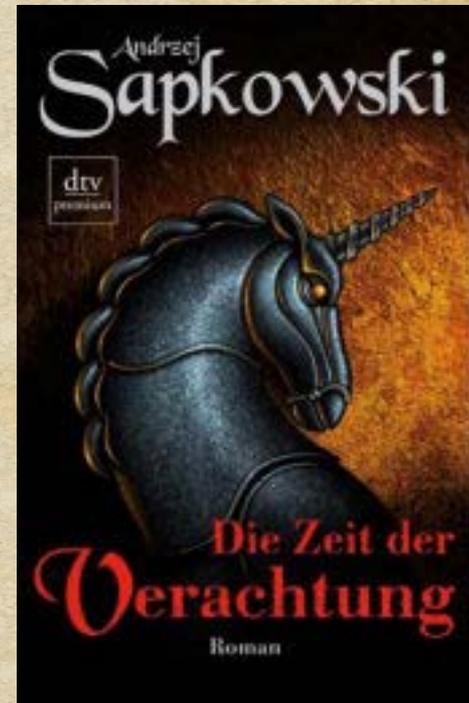
1.- ORETS



NEWS

Alle Witcher- Lesefans aufgepasst!!!

„Zeit der Verachtung“ ist der 2. Roman der Witcher-Saga des beliebten polnischen Fantasyautors Andrzej Sapkowski. Seit Anfang Juni steht er in den Regalen der meisten Buchhändler und kann auch über Amazon bestellt werden. Da der Roman gleich 2 Monate früher erschienen ist, wurde bereits ein dritter Teil angekündigt. Dieser Roman wird die „Feuertaufe“ heißen und voraussichtlich im November diesen Jahres erscheinen. Zum Schluss haben wir hier noch einen ganz kurzen Ausschnitt aus „Zeit der Verachtung“ für euch: Die Straßen waren voller Soldaten. Auf Schritt und Tritt traf man auf Infanterie- oder Kavalleriekolonnen, und jeder Befehlshaber, dem man begegnete, war nervös, ängstlich, aufbrausend und tat so wichtig, als hinge das Schicksal der ganzen Welt nur von ihm ab. Auch die Städte und Schlösser waren voll von Bewaffneten, Tag und Nacht herrschte dort ein fieberhaftes Treiben. Die für gewöhnlich unsichtbaren Burggrafen und Kastellane schwärmten jetzt unablässig auf den Mauern und Burghöfen umher, wütend wie Wespen vor einem Gewitter, schrien, fluchten, erteilten Befehle, verteilten Fußtritte. Tag und Nacht waren Kolonnen schwer beladener Wagen zu Festungen und Garnisonen unterwegs, wichen den Kolonnen aus, die, auf dem Rückweg, ihnen schnell, leicht und leer entgegenkamen. Herden von ausgelassenen dreijährigen Pferden, die man direkt von den Weiden herantrieb, wirbelten auf den Landstraßen Staubwolken auf. Die vielen Fans erwarten voller Spannung die Fortsetzung der Geschichten um den Weißen Wolf. (1/1)





THE WITCHER

WITCHERS NEWS

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 4 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ORENS



HÖRBUCH - PROJEKT VON MASTER OF DARKNESS

Master of Darkness, der das Witcher-Forum schon durch seine beliebten Textur-Modifikationen bereichert hat und nicht zuletzt durch seinen Texturen-Mod Trailer für Schlagzeilen gesorgt hat, arbeitet an einem weiteren Projekt. Als Tribut an seine Partnerin Nadiana, mit der Master of Darkness die Geschichten aus Temerien ins Leben gerufen hatte, werden diese Geschichten vertont. Mit Hilfe von Hintergrundgeräuschen, Musik - nur zum Teil aus The Witcher - und Sprache, werden sie neu interpretiert und aufgelegt. Auch wenn Master of Darkness kein Profi ist und sich eines Sprachprogrammes bedient, ist seine Arbeit schon nahezu als perfekt und professionell anzusehen. Einfach technisch einwandfrei gemacht, die Soundeffekte genau richtig eingesetzt und die Stimmen der Sprecher - einfach super. Auch wenn der eine oder andere sagt, die Geschichten kenne ich doch schon, bietet Master of Darkness eine komplett überarbeitete und neue Story an. Allen sollte jedoch klar sein, dass dies nur bei Geschichten von Master of Darkness möglich ist, da er die von Mitsreibern nicht ändern darf. Schon der Prolog der Geschichte allein sollte es wert sein, sie sich einmal anzuhören. Auch wenn Master of Darkness sein Projekt mangels Interesse verständlicherweise bereits an den Nagel hängen wollte, hat er trotzdem seine Arbeit fortgesetzt und den 1. Teil der Geschichten aus Temerien fertiggestellt. Eine meiner Meinung nach Wahnsinnsleistung, höchste Kreativität und von daher feinsten Hörgenuss. Das Hörbuch-Projekt hat es verdient, gewürdigt zu werden und entsprechende Anerkennung zu finden, da doch eine enorme Arbeit, Zeit und Herzblut darin steckt. Für alle, die Geschichten lieben, aber nicht unbedingt lesen wollen und auf Hörbücher stehen - einfach ein Muss! Es liegt an uns, ob Master of Darkness sein Projekt weiterführen wird und er die Lust, mangels Resonanz, nicht verliert, denn er tut dies für uns - die Community, nicht für sich!

(M)

REQUIEM FÜR EINEN HEXER: DIE RACHE DES WEIßEN WOLFS

So lautet der Titel der Modifikation vom Square Crusader Team für "The Witcher". Auch wenn das Team an der Modifikation noch arbeitet, wurden bereits durchaus interessante Einzelheiten bekannt gegeben. Die Handlung der Geschichte spielt nach den Ereignissen von „The Witcher“. Im Großen und Ganzen geht es darum, dass Geralt während seiner Suche nach Arbeit die beiden Provinzen Kovir und Poviss erreicht. Das dort lebende Volk kann sich nur durch die Schweineindustrie und durch Bergbau am Leben erhalten. Die bevorstehende Krönung des Thronfolgers steht bevor, deshalb sind alle großen Herrscher aller großen Königreiche, unter anderem auch Temerien und Redanien bei der Krönung vertreten. Doch leider wird das friedliche Städtchen Pont Vadis zum Dreh- und Angelpunkt der finsternen Machenschaften der Geheimdienste. Geralt ist völlig ahnungslos, was die Geheimdienste bloß vorhaben könnten. Die Modifikation beinhaltet viele verschiedene Features, von der wirklich spannenden Gamestory hinüber zum gemeinsamen Kämpfen mit anderen Hexern bis zu komplett neuen und überarbeiteten 3D Modellen. Es wird ein ganz anderes Spielgefühl entstehen, da auch unterschiedliche Entscheidungswege sowie viele neuen Waffen und Rüstungen zur Verfügung stehen werden. Das Abenteuer wird in den Sprachen Polnisch und Englisch erscheinen, aber es auch Versionen in Französisch, Italienisch und Deutsch geplant. Wir sind gespannt, wie der "Weiße Wolf" auch dieses Abenteuer durchstehen wird.

(M)



THE WITCHER

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 5 / JAHRGANG 1 / NR 1 / JAHRGANG 1

1.- ÖRETS



WITCHERS NEWS

TRISS' BALLADE

Was ich kaum zu fragen wag
und was ihr auch gern wissen wollt
ist: wie verläuft so mancher Tag
im Leben der Triss Merigold?

Neugier wurmt Triss stets aufs Neue
im Auge ist sie ihr ein Dorn
Darum erzählt sie, gar nicht scheue
die Antwort mir, Freund Rittersporn

Nach einer doch recht kurzen Nacht
sechs Stunden allein, seufzt sie, wie immer
Triss beim ersten Sonnenstrahl erwacht
und strebt sogleich nach dem Badezimmer

Dort steht eine behagliche Schwanenwanne
von kostbarstem Marmor umgeben
gerade gefüllt von einer magischen Kanne
mit Eselsmilch, was für ein Leben!

Langsam gleitet sie in die Wanne hinein
die Milch wird sie schmeichelnd umkleiden
doch ihr Kopf, der bleibt oben fein
den Geschmack kann sie nämlich nicht leiden

Lang ist Triss jedoch nicht im Raum allein
Wehe den, der sie beim Baden behelligt
ein Vogel wars nur und ein Spruch ganz klein
und der Flattermann ist rasch erledigt

Schnell wird die Luft im Bade klamm
sobald sie aus der Wanne gestiegen
startet sie rasch das übliche Programm
um ihre Erscheinung adrett zu kriegen

Nun meldet sich ungestüm ihr Magen
zum zaubern fehlt ihr jetzt die Lust
eine Kleinigkeit könnte sie schon vertragen
die Schränke leer, ach welch ein Frust

Nach Eiern und Schinken, Brot ganz hell
nach Obst und Gebäck steht ihr der Sinn
Alles bekommt sie erschwinglich und schnell
auf dem nahen Markt, ein Weg führt dorthin

Sie nimmt den Korb, seufzt beschwerlich
es ist schon hart, wenn man gerne schmaust
sie meidet den Weg, da ist sie ganz ehrlich
weil es ihr vor den Bauern arg graust

Sie stinken und fluchen ganz liederlich
denken immer nur an ihre Gelüste
Sie starren und das findet sie widerlich
stets nur auf ihre liebreizenden Brüste

Der Pfad führt sie an einem Hirten vorbei
der Schweine auf der Weide hütet
aus dem Maul fällt ihm grad der Frühstücksbrei
die Geilheit in ihm schon stark wütet

Er starrt sie an mit dem gewissen Blick
mit Gedanken gar nicht keusch und rein
die ihm wohl geben den letzten Kick
auf der Weide ist er das größte Schwein

Von Triss Lippen perlt ein eiliger Spruch
und der Lüstling auf einmal verschwindet
Es ist zwar nur ein kurzzeitiger Fluch
mal sehen, wie er als Schwein sich so findet

“Mein Lieber, lass dir das eine Lehre sein
und starr nie mehr auf meine Glocken,”
spricht sie zu dem verdutzten Hirtenschwein
den ein Eber sich grad anschickt zu bocken

Die Einkäufe auf dem Markt sind rasch getan
und keiner versucht beim Preis sie zu linken
Sie spürt jedoch bald, da gafft sie wer an
ein Händler, die Nase ein riesiger Zinken

Lächelnd murmelt sie einen kleinen Zauberreim
ihr ahnt, was jetzt kommen muss
Die angsterstarrte Kartoffel packt sie rasch ein
und mit dem Gaffen war Schluss

“Ich weiß noch nicht, was ich mit dir anstelle“,
sagt sie zu der Kartoffel, „Du garstige kleine,
du bist schon ein unglaublich übler Geselle,
vielleicht mögen dich ja die Schweine

(Dan)



THE WITCHER

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 6 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ÖRETS



WITCHERS NEWS

DER WEISSE WOLF

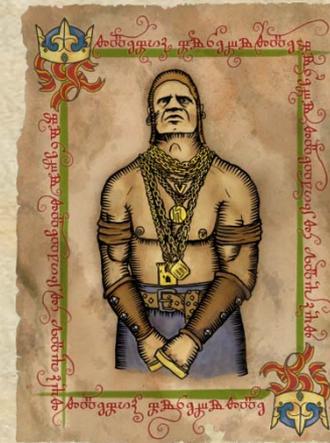
Es war im Jahre 1270, der große Krieg war seit fünf Jahren zu Ende, nicht aber die Rassenunruhen. In den Wäldern und rauen Tälern verschanzten sich immer noch Zwergenverbände und Elfenscharen. Sie zogen durch die wilden Wälder und zerklüfteten Schluchten des einst so **schönen Temerien**. Das Land lag immer noch **in Trümmern**, zerstörte Burgen, und schwelende Ruinen der einstigen Bauernhöfe, sah man überall. Schwärme von Rabenvögeln kreisten über den Feldern und Wolfsrudel zogen durch Sümpfe und Wälder, im Dunkel der Ruinen hauste Schlimmeres. Nie gab es mehr Monstren und Erscheinungen und das Volk fragte sich wo die Hexer geblieben waren.....da geschah es, das Freunde, den schwerverletzten **Geralt von Riva** auf einem Feld fanden. **Es waren Hexer**, wie er selbst. Der Verletzte wurde auf einen Karren gebettet und nach Kaer Morhen gebracht. Kaer Morhen war ihre Burg, ihr zu Hause. Hier stellten sie im Labor ihre Zaubersprüche her und **trainierten ihre Kampfkünste**. Ebenfalls anwesend war **die schöne und sehr kluge Magierin Triss Merigold**. Sie war es, die Geralt mit ihren Künsten in nur drei Tagen so ziemlich wieder auf die Beine stellte. Den Rest bewirkte seine eiserne Konstitution. Als sie nach einer Behandlung dem Training der Hexer im Außenring zu sehen, ertönte plötzlich Lärm. Der Bandit und Magier Sabolla, im Schlepptau mit einer riesigen Bestie dem **Furchtbringer**, drang gewaltsam in Kaer Morhen ein. Der Erfahrendste Hexer Vesemir, fast so alt wie Kaer Morhen selbst, gab kurze und eindeutige Befehle. Es galt zunächst, und das so schnell wie möglich, den Innenbereich der Burg zu sichern. Geralt griff das erstbeste Übungsschwert und es blieb ihm nichts anderes übrig als **die Kunst** und die verschiedenen Arten des **Tötens** so schnell als möglich, **wieder zu erlernen**.



(R00)

VERSCHIEDENES

Kaer Morhen Nach Triss' Heilung, kann man unten noch einmal mit Lambert sprechen. Mit Lambert wurden die Schwertstile gesprochen, als Eskel ins Wort fiel und das Boxtraining begann



Umland von Wyzima Man kann den Siegelring des Geistlichen auch erhalten, wenn man mit einer alten Frau bei den Häusern vor dem Dorf spricht. Sie bittet um den Trank Weiße Möwe für ihren Sohn. Gibt man ihr den Trank, erhält man im Gegenzug den Ring.

(ZZ)



THE WITCHER

WITCHERS NEWS



01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 7 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ORENS

MONSCHDAECK

Grüße aus der "Monschdaeck" und willkommen zur ersten Ausgabe. Wer sich Anfangs über den Titel gewundert haben sollte, es bedeutet auf Deutsch nichts anderes als "Monsterecke", allerdings wollte ich es mir nicht nehmen lassen einen kleinen Teil meiner saarländischen Muttersprache einzubauen in dieser und auch folgenden Ausgaben behandeln wir die Monster aus der Welt des Hexers, ergründen ihren Ursprung und ihre Geschichte, auch außerhalb von Sapkowski's Meisterwerken.

So hatte es sich zugetragen...

Mit seinen schwieligen Händen fuhr sich der Mann über das Gesicht. „Und wenn ich euch sage Herr, ich hätte niemals geglaubt, dass uns so etwas passieren könnte.“ Nervös griff er nach seinem Krug, nahm einen schnellen Zug und rieb sich hektisch mit dem Ärmel den Mund ab. „Ich hab es deutlich gesehen. Die Gerüchte gingen schon lange bei den Bauern umher, dass sich dort oben bei der Gruft ein solches Biest eingeknistet hat. Weiß der Teufel, wer dort begraben liegt, es hat niemanden gestört und wurde als das Gespräch von Waschweibern und verblödeten Bauern abgetan. Das war dumm, wisst ihr, wir hatten nie derartige Probleme, also wurden diese Gedanken einfach weggewischt. Doch jetzt habe ich es selbst gesehen und dann forderte es auch gerade noch das erste Opfer. Gestern Nacht, stürmten die beiden Söhne des alten Bauern Konradi in meine Stube und sagten etwas hätte ihren Vater oben an den Grüften angefallen. Wer weiß, was der alte Dämmlack um diese Zeit dort noch zu suchen hatte, er tickte allerdings nicht mehr ganz richtig, seit ihm mal eine seiner Kühe eins vor die Hörner gegeben hatte. Auf alle Fälle hörten seine Söhne ihn schreien und stammelten etwas von einem großen Ding. Mit ein paar Männern, die wir schnell in der Taverne hier aufgegebelt haben und mit allem Möglichen bewaffnet, rannten wir also zu den Grüften hin und was ich dort gesehen habe, werde ich meinen Lebtag nicht vergessen. Der Ortsvorsteher rieb sich erneut über das Gesicht, das nun schweißbedeckt war. „Im Mondlicht und im Fackelschein sahen wir es. Diese Kreatur hatte lange dreckige Krallenhände, als würde sie damit ganze Löcher ausheben können und es auch tun. Ihre langen und schiefen Zähne waren wie das übrige Maul blutverschmiert, durch seine ekelhaft gelb leuchtenden Augen, blickte es und an, es sah fast so aus, als wollte es uns finster anlachen. Doch offenbar sind diese übergroßen Mäuler nicht dazu geschaffen, um zu lächeln, sondern um zu zerreißen und zu töten. Der arme Bauer Konradi, dessen Blut sich gleichmäßig auf der gelbgrünlichen Haut des Biestes verteilt hatte, war einer dieser Zerrissenen. Mit den Fackeln oh Herr, haben wir es verscheucht, wir waren zwar in der Überzahl, doch kamen wir uns vor, als würden die Mäuse die Katze jagen, die jedoch gleich an der ersten Wende wieder stehen bleiben würde um den Spieß um zudrehen. Deshalb blieben wir auch vor der Gruft stehen, als es dort drinnen verschwand, und machten, dass wir fort kamen.“ Der Fremde erhob sich, noch immer schweigend. Er blickte den Ortsvorsteher durch seine katzenartigen Augen an und sprach endlich mit unangenehmer Stimme: „Das macht 100 Orens für jeden Ghul den ich in der Gruft erschlagen werde.“

(DPR)



THE WITCHER

WYTCHERS NEWS

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 8 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ORETS



DER WOLF

Jeder kennt ihn und doch hat er auf eine gewisse Weise etwas Faszinierendes. Canis Lupus, oder zu Deutsch der Wolf, wurde in Deutschland und Österreich vor über 100 Jahren völlig ausgerottet. Am 27. Februar 1904 wurde der letzte Wolf gnadenlos erschossen. Dieser war 160 cm lang und 41 kg schwer. Er wurde jedoch nicht wegen eines Nahrungsmangels getötet, sondern aus Angst. Schon im Mittelalter fürchteten die Menschen den Wolf. Vor allem die ansteckende Tollwut und das Auftreten in Rudel verunsicherten die Menschen. Die Sage um den sogenannten Werwolf entstand auch in dieser Zeit. Während der Hexenverbrennungen wurden auch etliche angebliche Werwölfe verbrannt. Heutzutage kommt der Werwolf jedoch nur noch in Büchern, Filmen und Spielen vor. The Witcher erfreut sich über solch einen Gesellen, jedoch kommen auch normale Wölfe vor. Anfang der 90er Jahre kamen immer wieder vereinzelt Wölfe über die polnische Grenze nach Deutschland. Heute geht man davon aus, dass sich in Sachsen fünf Rudel mit insgesamt 40-50 Wölfen, niedergelassen haben. Die Hälfte davon sollen Jungtiere sein. Doch auch in vielen anderen Teilen Deutschlands wurden vereinzelt Wölfe gesichtet. Definitiv gibt es ein territoriales Wolfspaar in Brandenburg und weitere in Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen und in Hessen. Mit der wachsenden Gesamtpopulation könnte der Wolf in Deutschland wieder dauerhaft ansässig werden. Jedoch fordern viele Jäger jetzt die kontrollierte Bejagung von Wölfen. Das Problem ist aber, dass der Wolf doch gerade erst wieder in Deutschland Fuß gefasst hat. Wollen wir jetzt schon wieder damit beginnen ihn zu verdrängen und auszurotten? Noch dazu gibt es in ganz Europa keinen Nachweis von Angriffen auf Menschen durch gesunde Wölfe. Zum Glück steht der Wolf nach dem Washingtoner Artenschutzabkommen, der Berner Konvention und den FFH-Richtlinien unter Naturschutz. Trotzdem gibt es viele Jäger, die auf Wölfe schießen. Angeblich wegen Verwechslungen mit wilden Hunden. Hoffen wir, dass uns die Wölfe noch lange erhalten bleiben.



(8PR)



THE WITCHER

WITCHERS NEWS

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 9 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ORETS



ABENTEUER EINES FASTHEXERS

Epilog

Auf der Suche nach der Prinzessin vom See

Bogomil kroch auf allen vieren durch Ranken und dichtes Gestrüpp. Der Boden wurde weicher und begann zu federn und zu schwingen. Bodennebel stieg auf und er spürte eine feuchte und kalte Luft in seinen Lungen. Es konnte nicht mehr weit sein, dann würde er Bogomil, der größte Hexer von Kaer Morhen, das Geheimnis um den Brautsee gelüftet haben. Er würde den Spuk beenden und die schöne, einst sitzen gelassene Prinzessin heiraten. Alle Dörfler der Umgebung würden ihn feiern, kein gruseliges Gewimmer und Geschluchze mehr in der Umgebung des Sees. Auch Jünglinge würden in lauen Sommernächten nicht mehr einfach verschwinden und Mütter könnten ruhiger schlafen und die Väter hätten eine Sorge um den Erhalt des kargen Hofes weniger. Da vorne stand sie, die weißen Gewänder schimmerten im Mondlicht und ein klagender, sehnsuchtsvoller und doch lieblicher Gesang zog ihn immer mehr in seinen Bann. Bogomils Atem wurde flacher, hechelnder, eine dicke Gänsehaut überzog Arme und Nacken, sämtliche Härchen stellten sich auf. Eine tiefe Sehnsucht befahl ihm, er wollte sie haben. Er wollte nur noch eins, das Antlitz der Prinzessin erblicken, sie in die Arme schließen. Sie, die einst die schönste Jungfer Temeriens gewesen war. Hastig rannte er nun in gebückter Haltung auf sie zu, längst spürte er die Kälte und die garstigen Dornen des rankigen Gestrüpps nicht mehr. Als er schon die Arme ausstreckte, um nach ihr zu greifen, drehte sie sich plötzlich um. Ein schrilles ohrenbetäubendes Gelächter erfüllte die Luft. Er starrte in finstere leere Augenhöhlen und aus dem lippenlosen Mund kamen die Worte: "Komm mit in mein kaltes und nasses Reich. Hihihihi meine Diener warten schon auf dich. Hihihihihi...Komm begleite mich mein Schatz." Knochige Hände streckten sich ihm entgegen und er wollte laufen, er wollte rennen. Nur weg von diesem modrigen Scheusal. Aber seine Knie wurden weich, die Beine knickten weg und versagten ihren Dienst. Da griff schon eine riesige schemenhafte Gestalt nach ihm und er spürte die erste Welle des eiskalten Seewassers. Es ist aus, die Diener sind da, sie nehmen mich mit auf den Grund des Sees. Ich werde ertrinken, ich werde ein Untoter. Panisch strampelte Bogomil mit den Füßen um sich. Nach Atem ringend schrie er "Neieeen! Neieen - Ich will nicht!" Wieder traf ihn eine Welle eiskalten Wassers. Das Wasser war fast so kalt, wie das aus den tiefen Brunnen Kaer Morhens. Die dunkle riesige Gestalt wurde immer größer, langsam bekam sie Konturen, "Nein - bitte nicht. Ich will nicht!" rief Bogomil erneut. Ein tiefer, donnernder Bass antwortete ihm und plötzlich wurden Worte daraus. Die Worte wurden immer klarer und dann begann er zu verstehen. "Hoch mit dir du Faulpelz. Bei Melitele hat man so was schon gesehen. Nichts-nutziger Tagedieb. Steh auf und hole frisches Wasser, die Pferde müssen getränkt und gestriegelt werden. Aus dir wird wohl nie ein brauchbarer Pferdeknecht." der große alte Mann war zornig, eine dicke Ader pulsierte pochend auf seiner Stirn. Schnell rappelte Bogomil sich hoch, "Ja Meister Vesemir. Ich beeile mich." So schnell es ging berappelte er sich und ungeachtet seiner tropfnassen Kleidung griff er nach den großen Holzeimern, die Vesemir polternd vor seine Füße fallen lies. Im Laufschrift setzte er sich Richtung Burgbrunnen in Bewegung. Als er den Eimer hochzog, traf ein wärmender Sonnenstrahl auf Bogomil und er begriff: "Ich bin gar kein Hexer." Beim zweiten Eimer erfüllte ein zufriedenes Grinsen sein Gesicht: "Bei Melitele, ich bin kein Hexer." Vesemir der sich schnell beruhigt hatte, blickte dem Jungen indessen mit einem Lächeln im Gesicht nach. "Als Knecht mag er nichts taugen aber Träumer haben auch ihre Vorteile. Vielleicht wird ja sogar etwas Großes aus dem Bürschchen." dachte er, Vesemir, der erfahrenste Hexer Kaer Morhens, fast so alt wie die Burg selbst.

(R00)



THE WITCHER

WITCHERS NEWS



01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 10 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ÖRETS

FINDET DIE 11 FEHLER

In der rechten Hälfte
haben sich 11 Fehler
eingeschlichen, kannst
Du sie finden?



(GR)



THE WITCHER

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 11 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ÖRETS



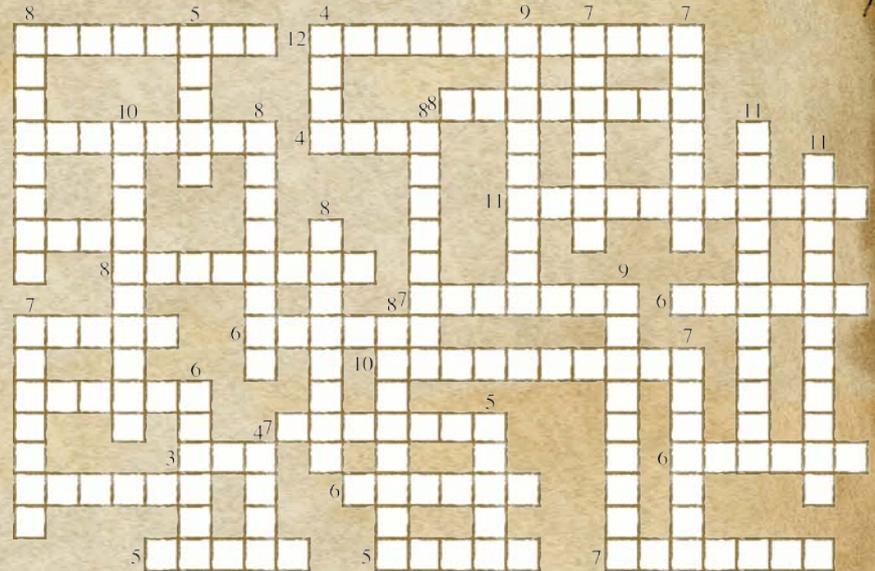
ZOLTAN '8
HARTE NUESSE

Waagrecht:

1. Waldläufer der Dunedain
2. Vögel aus der Gattung Corvus
5. Sicherheitsiegel
6. dt. Tv – Moderator
7. Grundstoff für Witchertränke
10. Spielkarte
12. Französischer Artikel
14. Vorname von Bundy
15. Grob / indiskret / aufdringlich
16. Schnellster komfortabelster Zug
19. Vorfahren

Senkrecht:

1. Überzug für Silberklingen
3. Pause
3. Nicht auf
5. Einer der Hexer
8. Französischer Adel
9. Biblische Gestalt
11. Griechischer Gott der Winde
13. Zugwerkzeug
17. Existenzform nach dem Tod
18. Lokales Netzwerk



- 3 ETA
- 4 ABBA / OLGA / USUS / ADAM
- 5 ADRIA / LARES / REISE / TEXAS / WACHS
- 6 ENGORM / COGNAC / DAGAIL / IKARUS
HONORE / FAWKES / CHEMIE
- 7 NASHORN / RAEUBER / ULUMULU
THESEUS / RENEGAT / VESEMIR
WICHTEL

- 8 AMULETTE / DAEDALUS / DELPHINA
DUNEDAIN / ARGENTIA / KROATIEN
MUSIKUSS / UEBERALL / EISENERZ
- 9 UHRMACHER / RHUBIDIUM
- 10 PERSEPHONE / ESELSOREN
- 11 DRIDENHAIN / RITTERSPORN
KEHRTWENDEN
- 12 ORDENSRIITTER

(RÖD/SPR)



THE WITCHER

WITCHERS NEWS

01.07.2009

ERSTAUSGABE

SEITE 12 / JAHRGANG 1 / NR. 1 / JAHRGANG 1

1.- ÖRETS



VORSCHAU

PATCH 1.5

Was bringt der Patch mit sich? Haben sich die Entwickler etwas einfallen lassen und die Tür zu König Radovid wieder geöffnet? Sind die Clone reduziert worden, oder eventuell eine noch kürzere Ladezeit? Das alles könnt ihr in der nächsten Ausgabe der Witcher News genauer nachlesen..

GESCHICHTEN

Auch in der nächsten Ausgabe dürfen wir gespannt sein, wie die Bildergeschichte und die Geschichte des Hexerlehrlings weiter gehen.

COMMUNITY REDAKTION

Dir hat die erste Ausgabe der Witchers News gefallen? Du kannst den ersten August nicht mehr abwarten? Wir wissen, wie du die Wartezeit perfekt überbrücken kannst! Gib uns Feedback und hilf die Zeitung besser zu machen oder werde als Redakteur selbst Teil des neuen Projekts.

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:

Zizou(Zz) & noni(nn) – Chefredakteur(in), Grafiker(in),
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
Dephinroth(DPR) - Redakteur
Griva(GR) - Grafiker



THE WITCHER

Michelangelo(M) – Redakteur
Munnes (Mu) - Redakteur
Oparilames(Opa) - Redakteur
Razzledazzleduke(Rdd) – Geschichten
Späher(Spr) – Grafiker, Redakteur