



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 1 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



MERRY WITCHMAS



*Bei Tannenduft und Kerzenschein
möge bei euch alles friedlich und fröhlich sein.
Die Redaktion wünscht allen Leserinnen und
Lesern ein schönes Weihnachtsfest.*



NEWS

Eine ausführliche Reportage über
The Witcher 2 The Assassins of
Kings erwartet euch auf **Seite 3**

WITCHERS NEWS

Griva und Munnes verlassen
vorläufig das Team. Die Redaktion
bedankt sich für die viele Arbeit

ADVENTS SCHNITZELJAGD

Cd Projekt Red hält für die Witcherfans eine knifflige
Adventsschnitzeljagd bereit. Was ihr genau machen müsst steht auf
Seite 7



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 2 / JAHRGANG 1 / NR. 6



1.- OREPS

INHALT

News

- The Witcher 2Seite 3
- Advents Schnitzeljagd.....Seite 7
- Halloween Contest.....Seite 8
- Ifrit Createice Group.....Seite 8

Kombendium

- Aetates mundi.....Seite 9
- Bedrohte Tiere /Der Jaguar.....Seite 14

Geschichten

- Abenteuer eines Fasthexers.....Seite 16
- Das Schloss.....Seite 20
- Der Weisse Wolf.....Seite 23
- Rabenherz.....Seite 25

Sagen/Legenden

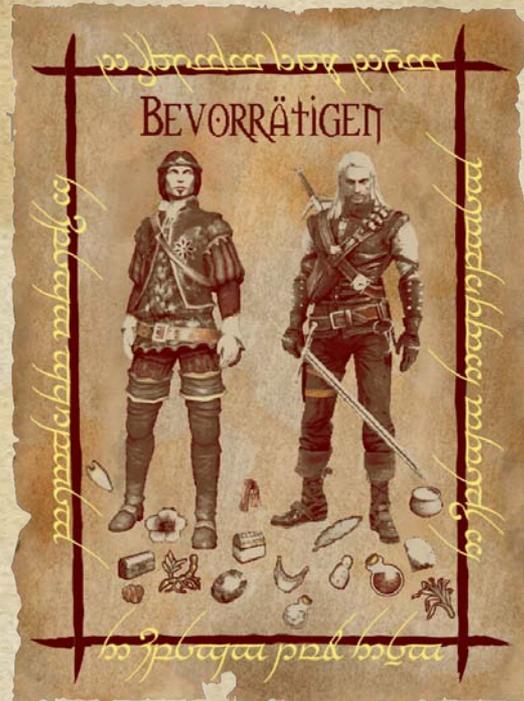
- Monster Grotte.....Seite 28

Comic/Rätsel

- Zoltans Harte Nüsse.....Seite 34
- Fehlersuchbild.....Seite 35
- Rätselaufösungen.....Seite 36

Verschiedenes

- Needful Things.....Seite 2, 27



NEEDFUL THINGS

Akt 4

Höhle am Flussfer von Trübwasser Hat man mit Berenger die Gruft gereinigt finde man dort dien ersten Rüstungsteil von Rabes Rüstung. Den Rest könnt ihr aber erst in Akt 5 finden.

Ihr solltet anfangen unnützes Zeugs zu verkaufen, da ihr in Akt 5 nur einmal zu Anfang des Kapitels an eure Habseligkeiten ran kommt.

Bevorratet euch mit Tränke das wird in Akt 5 etwas beschwerlich Alkohol und Zutaten aufbringen zu können

Felder von Trübwasser Wenn ihr die Felder das erste mal betretet findet ihr dort das Stahlschwert G'valchir.

Felder von Trübwasser Achtet beim Tränke brauen darauf das ihr nicht die Wertvollen Alraunen verheizt., Ihr benötigt sie im Quest Jagd auf die Wilde Jagd um euch die Erscheinungen vom Hals zu halten.

(ZZ)



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 3 / JAHRGANG 1 / NR 6



1.- OREPS

NEWS

THE WITCHER 2

ASSASSINS OF KINGS

eine kurze, unendliche Geschichte....



Im Oktober des Jahres 2007 standen wir ihm das erste Mal gegenüber: Geralt von Riva, seines Zeichens Hexer. Ein Mann, durch langwierige und schmerzhaft Mutationen dazu geschaffen, die Menschheit vor Monstern und anderen Kreaturen zu beschützen. Ein Mann, dessen Arbeit zwar hoch geschätzt wird, der selbst allerdings nur solange Duldung erfährt, bis der gegebene Auftrag erledigt ist und die Schuld mit klingender Münze beglichen.

Weder von den Menschen noch von den Anderlingen als einer der ihnen anerkannt, als Wanderer zwischen zwei Welten zieht der Hexer Geralt von Riva durch die Lande, um Monster zu bekämpfen und die Unschuldigen vor Schaden zu bewahren. Oftmals sind die Grenzen zwischen beiden Lagern fließend und nicht immer ist auf den ersten Blick zu erkennen, wer nun genau das Opfer und wer das Monster ist.

Unvergessen ist das Anfangsvideo des Spieles von CD Projekt RED: Geralts grandioser Kampf gegen die Striege, der in seiner Darstellung nahezu cineastische Qualität erreichte und nicht wenigen Spielern Lust auf mehr machte. Ebenso unvergessen, wenn auch wesentlich heißer diskutiert als das Intro, war das Ende von The Witcher: der unerwartet auftauchende Assassine, der König Foltest hinterrücks zu ermorden versuchte und dessen beispiellosen Kampfkünste selbst den erfahrenen Geralt mächtig ins Schwitzen brachten.

Dieses fulminante Ende ließ viel Raum offen für Fragen und Vermutungen:

Wer war dieser Assassine? War er von einer anderen Hexerschule, wie seine - für Hexer ungewöhnliche - Vorliebe für den Kampf mit zwei Dolchen vermuten ließ? Oder war er eine gelungene Mutation Azar Javeds, sozusagen dessen letzter Gruß aus dem Jenseits? Was geschah später mit Geralt? Welche Abenteuer erlebte er noch mit seinen Freunden Rittersporn und Zoltan?



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 4 / JAHRGANG 1 / NR 6



1.- ORETS

Welche Rolle spielten Triss und Shani in seinem weiteren Leben? Würde man eines Tages zweifelsfrei erfahren, was wirklich mit Alwin nach dessen Verschwinden geschehen war?

In einem Punkt jedoch war sich die wachsende Schar von eingefleischten Witcher-Fans einig: sie wollten mehr! Mehr von Geralt und seinen Abenteuern. Mehr Monster und Kämpfe, Ränkespiele und knifflige Entscheidungen, mit anderen Worten: The Witcher 2!

Obwohl das Witcher Universum aus der Feder von Andrzej Sapkowski noch viel Stoff für etliche Fortsetzungen bot, hielt sich das Entwicklerstudio CD Projekt RED aus Polen auffällig zurück, wenn es um die Frage nach einer Fortsetzung von The Witcher ging. Das einzige Statement, das sie abgaben, war, dass sie zu der Zeit an drei Projekten arbeiten würden, zu denen sie allerdings noch keine weiteren Einzelheiten bekannt geben wollten. Natürlich hofften die Fans, dass eines dieser Projekte The Witcher 2 sein würde. Zunächst einmal aber überraschte CD Projekt RED die Spielgemeinschaft mit The Witcher Versus, ein im Witcher Universum angesiedeltes Duell-Spiel, das online gegeneinander gespielt werden konnte, einigen, teils spielerweiternden Patches und letztes Jahr schließlich mit der Enhanced Edition von The Witcher, einer massiv verbesserten Version des Urspiels, welche die Spieler der ersten Stunde kostenlos von einem Server herunterladen konnten. Von The Witcher 2 gab es bis zu diesem Zeitpunkt noch kein Lebenszeichen.



Ende 2008 schliesslich tat sich etwas auf der Homepage von The Witcher. Eine Mauer erschien auf der Startseite, die im Verlauf einiger Wochen Stück für Stück zu bröckeln begann und hinter der allmählich ein neues Witcher Symbol zum Vorschein kam. Die Hoffnungen der Witcher Fangemeinde auf die Bekanntgabe einer Fortsetzung vergingen

jedoch rasch, als Anfang Dezember 2008 endlich vollständig sichtbar wurde, was sich hinter besagter Mauer befand: nämlich die Ankündigung für Rise of the White Wolf (RotWW), die Konsolenumsetzung von The Witcher.

Was zunächst als Enttäuschung begann, steigerte sich bei manchen Fans schnell zu Wut und Entsetzen. Gerüchte wurden laut, das CD Projekt RED sich nun auf den gewinnträchtigeren Konsolenmarkt konzentrieren wollte und die PC-Spieler in Zukunft leer ausgehen würden. Der Umstand, dass die Konsolenversion eine neue Engine und angeblich neue Spielinhalte, darunter ein überarbeitetes Kampfsystem, spendiert bekommen sollte, trug wenig dazu bei, die hohen Wogen innerhalb der PC-Fraktion zu glätten. Erst nach der Versicherung seitens CD Projekt RED, man werde und wolle auch weiterhin für den PC-Markt Spiele entwickeln, beruhigten sich die Gemüter wieder.



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 5 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



Im April 2009 kam dann plötzlich das unerwartete aus für Rise of the White Wolf. Die Entwicklung des schon weit fortgeschrittenen Spieles wurde aufgrund Terminüberschreitungen und mangelnder Qualität des bisher produzierten Materials zunächst von CD Projekt RED auf Eis gelegt, was einem Todesstoß gleichkam. Ob es nun wirklich an der mangelnden Qualität lag oder vielleicht auch an der nun auf den Spielmarkt durchschlagenden Wirtschaftskrise, die auch an CD Projekt RED nicht spurlos vorübergehen sollte, ist im Nachhinein nicht mehr nachvollziehbar. Es ist sehr wahrscheinlich, dass alle Faktoren zusammen zum vorzeitigen Ende von RotWW beigetragen haben.

Das Ende von RotWW, so bitter es auch für alle Besitzer einer Konsole war, hatte auch etwas Gutes. Die Gerüchte, CD Projekt RED würde sich von nun an verstärkt um die Entwicklung von The Witcher 2 kümmern, verdichteten sich.

Bis zu diesem Zeitpunkt gab es keinerlei Bestätigung von Seiten CD Projekt RED, dass das Entwicklerstudio überhaupt an einer Fortsetzung von The Witcher arbeitete. Noch im Juni 2009 teilte Geschäftsführer Michal Kicinski - zugegeben etwas verklausuliert - mit, er habe nie die Arbeit an The Witcher 2 bestätigt, es würde zu gegebener Zeit jedoch eine offizielle Erklärung zu den beiden noch ausstehenden Projekten geben.

Doch es sollte anders kommen. Am 17. September 2009 kursierte erstmals ein brisantes Video im Internet, das einige atemberaubende Szenen aus "The Witcher 2 – Assassins of Kings"

zeigte und die Herzen der Witcher-Fans höher schlagen ließ. Darin zu sehen war Geralt von Riva in neuer Optik, einige Kampfscenen und eine neue Engine, die im Vergleich zu The Witcher nicht nur um Längen besser aussah, sondern auch Lust auf mehr machte.

Es stellte sich heraus, dass es sich bei diesem Video um einen Promotion Trailer von CD Projekt RED handelte, das eine frühe Alpha Version des Spiels zeigte, die bereits sechs Monate alt war und mit der mögliche Publisher für The Witcher 2 gewonnen werden sollten. Auch diesmal lehnte CD Projekt RED jeglichen Kommentar zum Video und Spiel ab, doch die Katze war nun, dank des unbekanntenen Videoposters, endgültig aus dem Sack. Die letzte Nachricht über den Stand von "The Witcher 2 – Assassins of Kings" erreichte uns schließlich Mitte November von der "Igromir", der russischen Messe für Spiele, die in der Woche zuvor vom 5. bis 8. November in Moskau stattgefunden hatte. Natürlich war CD Projekt RED auch hier vertreten; gehörte Russland doch mit über 450.000 verkauften Exemplaren von The Witcher zu einem ihrer Hauptabsatzmärkte.





THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 6 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS

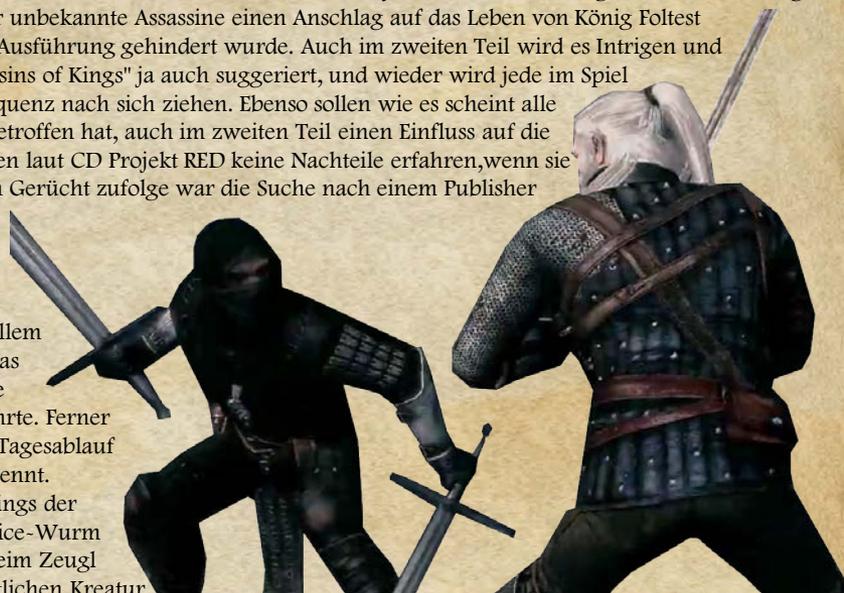


Alle Nachrichten von der "Igromir" sind allerdings mit einiger Vorsicht zu genießen, da bei der Übersetzung vom russischen ins deutsche die Übersetzungssoftware von Google benutzt wurde, was teilweise zu amüsanten, aber auch skurrilen Sätzen führte. soviel darf man jedoch schon mit einiger Bestimmtheit sagen: Das Spiel wird nahezu nahtlos an das Ende des ersten Teils anknüpfen, als der unbekannte Assassine einen Anschlag auf das Leben von König Foltest auszuüben versuchte, von Geralt aber in letzter Minute an der erfolgreichen Ausführung gehindert wurde. Auch im zweiten Teil wird es Intrigen und Ränkespiele in den höchsten Sphären der Macht geben, wie der Name "Assassins of Kings" ja auch suggeriert, und wieder wird jede im Spiel getroffene Entscheidung eine unbekannte, manchmal unberechenbare Konsequenz nach sich ziehen. Ebenso sollen wie es scheint alle Entscheidungen, die der Spieler an Geralts Stelle im Verlauf des ersten Teils getroffen hat, auch im zweiten Teil einen Einfluss auf die Handlung haben. Spieler, die den ersten Teil noch nicht gespielt haben, werden laut CD Projekt RED keine Nachteile erfahren, wenn sie ohne Vorkenntnisse mit "The Witcher 2 – Assassins of Kings" beginnen. Einem Gerücht zufolge war die Suche nach einem Publisher für den russischen Markt bereits erfolgreich. So sollen die Firmen 1C und "Snowball Studios" bereits einen Releasetermin für Ende 2010 anpeilen. Wie weit Dieses Gerücht jedoch der Wahrheit entspricht sei an dieser Stelle erst einmal dahingestellt.

Überraschenderweise erreichte uns auch von der "Igromir" ein inoffizielles, allem Anschein nach heimlich mit einer Cam bzw. Handy aufgenommenes Video, das einige neue Details zum Spiel verrät. So ist es Geralt nun möglich, über Zäune zu springen, was im ersten Teil nicht möglich war und zu einigem Unmut führte. Ferner sollen die Häuser nun alle frei begehbar sein und die NPCs einem geregelten Tagesablauf nachgehen, wie man es bereits von Oblivion und anderen Rollenspielen her kennt. Ein besonderer Leckerbissen, den uns das Video noch präsentierte, war allerdings der Kampf Geralts gegen eine Kreatur, die einer Kreuzung von James Herberts Spice-Wurm mit dem Zeugl aus Teil Eins gleichkam: dem Cthulhu Monster. Ähnlich wie beim Zeugl muss Geralt auch hier zunächst die Fangarme bekämpfen, bevor er der eigentlichen Kreatur den Garaus machen kann. Es ist zu hoffen, dass sowohl der Cthulhu als auch andere, uns noch unbekannte Monster es schaffen werden, den Weg in das fertige Spiel zu finden.

Bleibt uns nur noch zu hoffen, dass CD Projekt RED recht bald einen Publisher für den zweifelsfrei Maßstäbe setzenden zweiten Teil von the Witcher findet, damit wir spätestens Ende 2011 wieder in den Genuss kommen werden, Geralt von Riva beim Kampf gegen menschliche und andere Monster, bislang unbekannte Widersacher und beim entwirren von Intrigen und Machtspielchen begleiten zu dürfen.

Eine offizielle Ankündigung von CD Projekt RED zu "The Witcher 2 – Assassins of Kings" steht allerdings bis zum heutigen Tag immer noch aus.



(Dan)



ADVENTS SCHNITZELJAGD

Der allbekannte Adventskalender. Den Adventskalender gibt es heutzutage nicht nur für die kleinen Weihnachtsfreunde auch für die großen wurde hier gedacht. Die Erwachsenenwelt darf sich heute mit lustigen und skurielen erfreuen wie erlesene Pralinen, Rubbellose, erotische Artikel bis hin zum Bier. Ganz anders ist es in der Spielewelt, denn die begeistert sich an anderen Sachen. Deshalb hat CDProjekt Red hat eine Schnitzeljagd für die Witcherfans kreiert.

Täglich wird ein Weihnachtsbild (mit dem jeweiligen Datum) in einem Post im internationalen Witcher Forum auf the www.witcher.com versteckt. Wer das Bild als Erstes findet, bekommt einen Punkt, wer am Ende die meisten Advents Schnitzeljagd Punkte hat hat gewonnen. Start ist heute am 1. Dezember und endet am 24. Dezember.



Die Weihnachtsspielregeln:

Ihr könnt nur ein Bild pro Tag finden, denn es wird nur ein Bild täglich versteckt. Wegen der Zeitzonen geschieht das zu unregelmäßigen Zeiten, wird aber angekündigt, wenn ihr loslegen könnt.

Ihr habt 24 Stunden Zeit, um das aktuelle Weihnachtsbildchen zu finden. Das Bild mit Nr. 14 zum Beispiel kann nur am 14. Dezember gemeldet werden. Am 15. Dezember ist es nicht mehr gültig. Sollte niemand das aktuelle Bild finden, werden Hinweise auf das Versteck genannt.

Es gibt täglich drei Etappengewinner: Derjenige, der das Bild als Erstes findet, erhält 3 Punkte, der zweite Finder 2 Punkte und der dritte Finder einen Punkt.

Den Link des Posts, wo sich das Bild versteckt, schickt ihr per PM an die Moderatoren Petra und Ifayra.

Ihr müsst euer Spiel auf TheWitcher.com registriert haben, um teilzunehmen.

Bescherungs-Preise:

Platz 1: Das Witcher Medaillon, das Würfelspiel, das Buch "Blood of Elves" und 3 Foren-Orens (Belohnungswährung auf TheWitcher.com)

Platz 2: Das Witcher Würfelspiel und 2 Foren Orens

Die Redaktion wünscht euch viel Glück beim suchen und finden der Weihnachtsbilder.

Hier geht's zum [The Witcher Christmas Contest](#)



HALLOWEEN CONTEST

Hier Noch der Gewinner des Halloween Kontest.
Ein wirklich sehr beeindruckendes Werk an
Witcherkürbisschnitzerei.

Der Gewinner ist
Witcher Fan Lexrd,



(LZ)

IFRIT CREATIVE GROUP



Es gibt etwas neues von der IFRIT Creative Group, der wir solche Mods verdanken wie "The Wedding", "Full Combat Rebalance", den "Flash Mod" und nicht zu vergessen "Merry Christmas", für den im September noch fleißige Betatester gesucht wurden.

Nun kommt nach einigen Vorankündigungen endlich ihr neuester Streich heraus, der den Namen "The Doppler's Essence" trägt, was frei übersetzt werden könnte mit "Die Essenz des Doppelgängers".

Viele treue Witcher-Fans erinnern sich vielleicht noch an den Doppler Dudu aus der Kurzgeschichte "Das ewige Feuer", und wer hätte nicht gern einmal die Fähigkeit ausprobiert, sich in einen anderen Menschen, Elf, Halbling oder eine ganz andere Kreatur verwandeln zu können?

Mit dem neuesten Mod "The Doppler's Essence" ist genau dies nun möglich, zumindest in der PC-Spielwelt von The Witcher.

Nach Einnahme eines Trankes, eben jener besagten Essenz, ist es nun im Spiel möglich, sich aus einer Vielzahl von 159 Menschen, Elfen und Halblingen oder insgesamt 17 Monsterkreaturen jene Gestalt auszusuchen, welche man schon immer einmal in The Witcher verkörpern wollte.

Um in den Genuss des Spiels in der Form von einem von Geralts Freunden, einem Soldaten, Salamandra oder gar einer blutrünstigen Bruxa kommen zu können, braucht ihr die "Enhanced Edition" in der Version 1.4 oder höher. Das IFRIT Team kann nicht garantieren, dass die Mod auch mit einer niedrigeren Version funktioniert. Die Mod ist mehrsprachig und zur Zeit in Polnisch, Englisch und Deutsch erhältlich und kann hier heruntergeladen werden: (link einsetzen)

Weitere Informationen zu "The Doppler's Essence" gibt es natürlich auf der Seite des **IFRIT Teams**, auf der auch die in der Einführung genannten Mods zum Download bereitstehen und es zudem ein Video mit einigen Beispielen aus der Mod zu bewundern gibt.

Nun ist es an euch : welche Gestalt werdet ihr wählen?

(DAN)



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 9 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



KOMPENDIUM

ACTAES MUNDI

SERIENMÖRDER IM MITTELALTER

GILLES DE RAIS

KÖNIG BLAUBART / BARON DES SCHMERZENS

Kommt mit und taucht hinein, hinein in eine längst vergangene Zeit, eine Zeit(Welt) die den längst verschwundenen Herrschern und Königen bestimmt war. Lange reisen wir zurück.

Frankreich 14. Jahrhundert, wir befinden uns mitten im Hunderjährigen Krieg. Nicht nur das Frankreich den Tron gegen England verteidigen musste, so herrschte auch große Unruhen im Land. Rivalisierende Herzoge, dann das ringen um die Macht Frankreichs. Eine wahrlich düstere Zeit qualvoll geprägt vom Krieg der heimtückischen Pest und den vielen Plünderungen nicht zu vergessen die Kirchenspaltung.

Welche Zeit wäre nicht besser bestimmt als diese, um einer adligen Bestie das Leben zu schenken.



Ende 1404 erblickte, auf den Gutshof seines Großvaters, Gilles de Rais auch Gilles de Laval oder Baron de Rais genannt, das Licht der Welt. Sein Leben sollte mit einem grausamen Schatten überzogen werden. Aufgezogen von seinem Großvater, der wohl nicht gerade als liebevoller Vater galt, sondern eher für seine Gewalttaten bekannt war. Seine steile Karriere beim Militär, lies ihn sogar an der Seite von der Jungfrau Jean d'Arc kämpfen, bis er letztlich Heerführer von Frankreich wurde. Gille der homosexuel war lies Kinder heran schaffen, bevorzugt waren Jungen. Während er sie auf qualvolle Art und Weise tötete lies er auch seine abartige sexuelle Neigung an ihnen aus. Die Geschichte vom Blaubart nahm wohl durch Gilles de Rais Gestalt an.



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 10 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREN8



HERKUNFT/KARRIERE

Herzogtum Anjou an der Grenze zur Bretagne, bei Angers. Schloss Champtocé das Anwesen von Jeans I. Creon. Ende 1404 erblickte hier Graf Gilles de Montmorency-Laval, Baron de Rais das Licht der Welt, er zählte schon zu seiner Geburt einer der reichsten Frankreichs. Sohn von Graf Guy Montmorency-Laval und Marie de Creon. Acht Jahre später bekam Gilles einen kleinen Bruder Namens René. Schon im frühen alter von elf Jahren verlor Gilles seinen Vater. Die Erziehung riss sich sein Großvater Jeans I Creon an sich. Der Großvater war nicht gerade der liebevolle Vater, sondern galt eher als brutaler Ziehvater der auch an seinen Enkelkindern Hand anlegte. Vielleicht war es sein Großvater der diese grausame Bestie zum leben erweckte. Die ersten Hochzeitspläne von Gilles verfolgten im Wind als es 1420 dann soweit war das Gilles vermählt werden sollte. Am 30.11.1420 heiratete Gilles Laval seine Cousine Catherine de Thouars Tochter des Grafen Guy I. und Constanze de Bretagne, sie war die Alleinerbin von Besitzungen in der Bretagne.

Im Jahre 1426 stellte Baron de Rais mit eigenen Mitteln und Geldern sieben Kompanien zusammen und zog in den Krieg gegen England. Seine zahlreichen Ruhmhaften erfolge mit Auszeichnungen, was dazu führte das er der Jungfrau Jean d'Arc zugeteilt wurde die er nach Orleans begleiten sollte. Er war sagenhaft vernarrt was die Jungfrau betraf. Er schaute regelrecht



Graf Gilles de Montmorency-Laval, Baron de Rais

zu der aufgeweckten geistlichen Jungfrau auf, sie war es die ihn inspirierte. Seite an Seite kämpften sie mehrere Schlachten für König Karl den VII um die Macht Frankreichs. König Karl der VII war es auch der Gilles schließlich zum Marshall Frankreichs kürte. Nachdem Baron de Rais Paris erstürmte gewährte Karl ihm das Wappen Frankreichs in seinem einzubinden, und als Kriegsheld gefeiert wurde. Jean d'Arc wurde bei Rouen gefangen genommen, leider wurden keine Aufzeichnungen gefunden, die beweisen das Baron de Rais versuchte die Jungfrau zu befreien. Als dann im Jahre 1431 die Jungfrau von Orleans auf den Scheiterhaufen bei lebendigen Leibe verbrannt wurde, zog sich Gilles zurück auf seine Güter. Seine großzügige Lebensweise einmal seine Vorliebe zur Kunst und sein Hofstaat, der den eines Königs glich, trieb ihn immer mehr in den Ruin. Die Rettung seines Reichtums sah er in der Alchemie. Er gab viel Geld für die Geisterbeschwörer aus die ihn helfen sollte mit den Teufel im Bunde zu kommen. Satan sollte sein Untertan werden um seine teuflischen Machenschaften weiter ausüben zu können. Im Jahre 1434 verließ in schließlich seine Frau, ob es durch seine Blutrünstige Art war, dass schwindende Vermögen oder seine Neigung zum Okkultistischen geschweige ob sie überhaupt von seinen Mordgelüsten wusste, sollte uns verborgen bleiben. Im Mittelalter war es ein Privileg Stillschweigen über seine Familienangehörigen zu bewahren.



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 11 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



BLUTTAT

Seine Blutorgien waren wohl eines der bizarrsten der Geschichte. Der Paraphile und homosexuelle Gilles hatte viele abnorme sexuelle Gelüste er war Phädophil, Nekrophil, Sadist bis hin zum Sodomist. Wo genau die abartigen Gelüste herkamen, kann man heutzutage nicht mehr genau nachvollziehen, die Historiker berichten einerseits von Gilles schlechter Kindheit, die er bei seinem brutalen Großvater verbrachte, andererseits ist von einem Buch die Rede was ihn in höchstmassen inspiriert haben soll. Das Buch vom berühmten römischen Historiker Gaius Suetonius Tranquillus, der über die römischen Gelehrten und Kaiser geschrieben hat, unter anderem tauchte dort Marcus Aurelius Severus Antoninus ein römischer phädophiler Kaiser auf, wo ganz genau beschrieben ist und bebildert war, was der Kaiser den Kindern angetan hat. Diese Aufzeichnung sollte das Tier in Gilles de Rais zum Leben erwecken.



Gilles De Rais
By Emile Bayard

Woch für Woche oder gar Tage für Tage je nachdem, wie mordlustig Gilles gerade war, wurden die Kinder von seinen Herolden ran geschafft.



Entweder hängten die Handlanger die Kinder auf oder sie wurden persönlich von Gilles aufgehängt, entweder nur mit Stricken oder mit einem Strick am Hals und dann mit einem Haken aufgehängt. Das hysterische Schreien bitterliche weinen grellte druch die Burgmauern um dies zu unterbinden küßte er die Kinder und versprach ihnen er wolle ihn nichts antun sondern eher mit ihnen spielen.



Medieval
Torture

Das Töten des Kindes geschah auf vielfältige Art und Weise je nachdem, wonach dem Baron gerade war. Er tat den Kindern die schlimmsten unvorstellbare Quälereien an über das Abhacken der Hände bis hin zu bei lebendigen Leib den Kopf abschneiden. Das Töten des Kindes geschah auf vielfältige Art und Weise je nachdem, wonach dem Baron gerade war. Er tat den Kindern die schlimmsten unvorstellbare Quälereien an über das Abhacken der Hände bis hin zu bei lebendigen Leib den Kopf abschneiden. Er schlug sie mit stumpfen Gegenständen oder er ließ sie durch seine Handlanger schlagen. Gilles oder seine Handlanger schlugen häufig brutal mit starken Hieben auf den Schädel des Kindes ein, bis es starb, oftmals wurde dem Kind dann mit dem Stock das Genick gebrochen.



VERHANDLUNG / HINRICHTUNG

Auch das Abschneiden des Kopfes, mit Dolchen und Messern, bei lebendigem Leib der Kinder war eine beliebte abartige Tat von ihm, er ließ sie sogar schminken und spießte die Köpfe dann auf, wahrscheinlich für Sein persönlichen höchst abartigen Schönheitswettbewerb. Es gab aber auch ein Schwert zur Hinrichtung. Seine Blutorgien waren im wahrsten Sinne des Wortes blutrünstig widerlich und abartig das Blut floss in Strömen. Er ergötzte sich an den schmerzleidenden Kindern er liebte es sich auf die sterbenden Kinderbäuche zu setzen, um sie schmachten und sterben zu sehen. Oftmals onanierte er auf die Bäuche der noch sterbenden Kinder, oder wenn sie gerade verstorben waren. Waren die Kinder tot küsste er sie abermals. Doch damit hatte nur das Leiden der Kinder ein Ende, als sie schließlich tot waren, ließ er die Kinder öffnen und entzückte er sich der inneren Organe, wo er meist auch noch hinein onanierte. Nach seinen blutrünstigen Exzessen zeigte er von den schönsten Kindern entweder eins der Gliedmaßen oder den Kopf rum. Von dem Blut der Kinder schrieb er okkultistische Schriften für den Teufel. Offensichtlich schien er ein schlechtes Gewissen zu haben, was er durch eine äußerst bizarre Art darbot. Ein Jahr, nachdem ihn seine Frau verließ, stiftete der Baron 1435 im Ort Machecoul eine Kirche "sie galt dem Gedenken der unschuldigen Kinder von Bethlahem". Deutlich kann man hier die Spur seines Wahnsinns sehen. Fortan war er meist damit beschäftigt die angehäuften Skelette aus den Burgen zu schaffen und zu beseitigen.



Obwohl immer wieder vermehrt auffiel, wenn Gilles vor Ort bei seinem Burgen in Machecoul Schloss Champtocé und zum Kastell von La Suze war, dass uminsöder weise Kinder verschwanden und niemals wieder auftauchten, wagte sich keiner der Untertanen oder der armen Bauern ihren Herren anzuklagen. Durch die Pleite und den Notpfändungen holte sich Gilles Bruder René de Suze das Schloss Champtocé zurück. Er fand wohl als Erster die Skelette, Bekleidungen und Habseligkeiten der Kinder, doch durch das zweifellose Stillschweigen gegenüber Familienangehöriger, war er zur Geheimhaltung verurteilt. Die Untastbarkeit de Rais' und das teuflische blutrünstige Treiben sollte durch seinen eigenen Fehler beendet werden. Zur Pfingstmesse am Pfingstsonntag 1440 überfiel de Rais den Priester Jean le Ferron und nahm ihn gefangen. Der Bruder von Priester le Ferron schuldete Gilles Geld, was ihn wohl zu dem Übergriff verleiten ließ. Damit machte er sich den Bischof von Nantes zu seinem persönlichen Feind, denn ein Eingriff in die kirchliche Immunität wurde hart bestraft.

Der Bischof überwältigte de Rais, Grausames sollte der Bischof finden. Skelette verbrannte Skelette sowie die Kleidung der Jungen und Mädchen fand er in der Burg, obendrauf noch die Überbleibsel seiner schwarzen Messen. Der Bischof zog einen Inquisitor hinzu der den Fall genauestens unter die Lupe nahm. Durch das große Ausmaß des Falles Baron de Rais nahmen später viele weitere Inquisitoren teil.



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 13 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



Eines der größten und schlimmsten Kriminalfälle stand vor der Aufklärung. Am 15.09.1440 wurde Baron Gilles de Rais verhaftet und unter dem weltlichen Gericht in Nantes wegen Kindermassenmord und die Gefangennahme des Geistlichen. Am 08.10.1440 wurde de Rais von der Kirche wegen Massenmord, Dämonenbeschwörung sowie der Ketzerei/Häresie und Sodomie angeklagt. Durch die Sicherstellung des Beweismaterials wurden 140 tote Kinder gefunden dessen er auch angeklagt wurde. Die Kirche glaubte aber an weit über 400 tote Kinder. Seine Komplizen sagten gegen ihn aus als da waren Sillé, Bricqueville, Henriette Rossignol und Petit Robin zwei seiner Komplizen standen mit unter Anklage Éthienne Corrillaut und Henri Griart. Wie es damals üblich war, obwohl nichts weiter darüber bekannt ist, wurde de Rais sicher unter "Androhung bzw Durchführung" der Folter sein Geständnis am 15.10.1440 entlockt. Durch die Teilung des Prozesses in weltlich und kirchlich dauerte die Anklage im kirchlichen Prozess bis zum 25.10.1440 an. Am 25.10.1440 wurde Baron de Rais für schuldig befunden. Die Strafe, eine Geldstrafe von 50000 Goldmünzen, dass hängen sowie das Anschließende verbrennen seiner Leiche. Baron de Rais wurde aber die Prozession gestattet. Die Hinrichtung sollte gleich am 26.10.1440 statt finden. Nach der Prozession, der eine zahllose Menschenmenge folgte, wurde Baron Gilles de Rais im alter von 36 Jahren mit seinen Handlangern Éthienne Corrillaut und Henri Griart gehängt. Nach dem Tode von Baron de Rais wurde er auf einen Scheiterhaufen verbrannt noch während die Flammen züngelten holten sie ihn da wieder raus und wurde von vier oder fünf Damen von vornehmer Geburt bestattet. Das Ende eines wahnsinnigen Marthyriums.

(Zz)





BEDROHTE TIERE

DER SIBIRISCHE TIGER (PANTHERA TIGRIS ALTAICA)

Der Sibirische oder auch Amurtiger ist die grösste Katze unserer Erdenwelt. Es wurden Exemplare von 3m Kopfrumpflänge und einem Gewicht von 480Kg erlegt.

Der Amurtiger ist oft heller gefärbt als andere Unterarten, das weisse Bauchfell ist bis an die Ansätze der Flanken weiter ausgeprägt. Auch die Streifen sind nicht überall schwarz sondern grau bis graubraun.

Das sehr dichte und langhaarige Fell schützt ihn dabei hervorragend vor bis in sehr kalte Regionen vor. Zusätzlich schützt ihn eine 5cm dicke Temperaturen bis -50°C.

Kälte, denn gegenüber seinen eher tropischen Verwandten dringt er Fettschicht am Bauch und an den Flanken vor winterlichen



Wie die meisten grossen Raubkatzen ist auch der Amurtiger sehr anpassungsfähig in der Wahl seiner Gebiete und er kommt in Laub-, Nadel- und Mischwäldern gleichermaßen vor, ebenso im Flachland wie auch im Mittelgebirge.

Bevorzugt werden von dem Anschließjäger aber Waldgebiete mit sehr dichtem Unterholz.

Sibirische Tiger haben auf Grund ihres hohen Nahrungs/Energiebedarfs sehr grosse Raumannsprüche, die bei Weibchen bis 500 und Männchen sogar bis zu 2000qkm betragen können.

Auch diese Grosskatzen sind Einzelgänger, wobei die Kater ihre Reviere gegen Geschlechtsgenossen vor allem an den Grenzen zu den Weibchenrevieren aggressiv verteidigen.

Um seine Energiereserven aufrecht zu erhalten muss ein Amurtiger besonders an kalten Tagen mindestens 12-15Kg Fleisch zu sich nehmen.

Als Beute dienen dabei vor allem Rothirsche, Sikahirsche, Rehe und Wildschweine aber auch andere Säuger werden gejagt, wie Gorale, Elche, Luchse und sogar Braunbären, Fische werden in Ausnahmefällen ebenfalls nicht verschmäht.

Die Paarungszeit ist ganzjährig, fällt aber meist auf das Frühjahr. Die Männchen sind in den grossen Revieren unterwegs um paarungsbereite Weibchen zu finden. In der 7tägigen Ranzzeit werden sie dann mit diesen zusammenbleiben und sich mehrfach paaren.



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 15 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS

Es kommt ebenfalls vor das ein Männchen sich mit mehreren Weibchen aus angrenzenden Revieren im Jahr paart. Nach einer Trächtigkeit von ca 105 Tagen bringt die Sibirische Tigerin dann 2-4 blinde Junge zur Welt, mit einem Gewicht von etwa 1,5Kg.

Schon nach 8 Wochen begleiten die kleinen Tiger die Mutter bei kleinen Streifzügen und fressen die ersten Fleischbrocken. Vollständig von der Muttermilch entwöhnt werden die Jungen aber erst mit 8 Monaten und mit 1,5 Jahren etwa gehen sie dann ihre eigenen Wege. Die Väter überlassen der Familie gelegentlich ihre Beute beteiligen sich aber an der Aufzucht sonst nicht.

Ein Amurtiger ist mit 4 Jahren Geschlechtsreif und kann bis zu 22 Jahren alt werden.

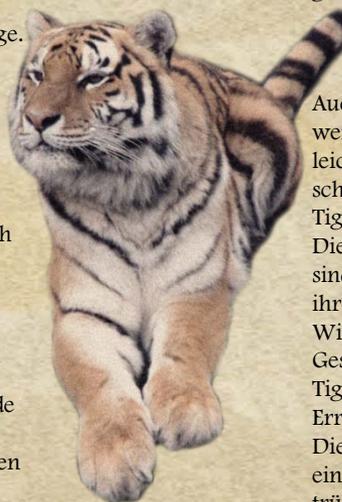
Wodurch wird der Sibirische Tiger am meisten gefährdet.

Seid 1975 gilt ein weltweites internationales Verbot für Tigerteile, seid 1987 dann ein generelles Handelsverbot für alle Tigerteile auch Knochen. Nach mehreren Verwarnungen besteht nun auch im gesamten China ein generelles Handelsverbot für alle Tigerteile. 1920/30 war der Sibirische Tiger bereits einmal fast ausgestorben und es gab nur noch geschätzte 30-50 Exemplare.

Bis in die 1980 Jahre konnte sich dieser Bestand aber durch sehr strenge Schutzmassnahmen sehr deutlich auf weit über 500 gesunde Tiere erholen.

Seid dem Zusammenbruch der UdSSR sind diese Schutzmassnahmen aber nicht mehr gegeben.

Riesige Waldflächen werden an ausländische Holzkonzerne verschleudert und von diesen im Raubbau mit Totalrodungen völlig entholzt. Dies zerstört den Lebensraum der Tiger und



auch ihrer Beutetiere. So fallen z.B. die manchen Gegenden Hauptbeutetiere die Wildschweine weg, weil deren Nahrung die Kiefersamen nicht mehr vorhanden sind. Auch ist in abgelegenen Gebieten keine ordentliche Versorgung der Bevölkerung mit Lebensmitteln mehr gewährleistet. Manche Lebensmittel, die im Ostblock staatlich von den Regierungen in ihren Preisen durch Bezuschussung klein gehalten wurden, sind inzwischen für die Bevölkerung nicht mehr erschwinglich, dazu gehört vor allem Fleisch.

Um sich mit Fleisch zu versorgen gehen die Einheimischen vermehrt wildern und schiessen den Tigern ihre Nahrung weg.

Auch in China sind Tigerknochen noch immer sehr begehrt und es werden horrend hohe Preise dafür geboten. Es ist von daher sehr leicht für Wilderer durch die nicht mehr bewachten Grenzen zu schlüpfen und nach wie vor Tiger abzuschliessen. Das Wildern der Tiger hat in den letzten Jahren leider wieder drastisch zugenommen. Die Regierung Russlands hat zwar Schutzbeauftragte eingesetzt, dies sind den Wilderern aus dem Ausland aber zahlenmässig und mit ihrer veralteten Ausrüstung hoffnungslos unterlegen.

Wird den letzten Amurtiger ein gutbetuchter chinesischer Geschäftsmann auf dem Gewissen haben, der sich einbildet mit einer Tigerpräparat seine kümmerliche Penismuskulatur zu einer längerer Erektion überreden zu können.

Die Hoffnung stirbt wohl zuletzt und somit droht die Vernichtung eines der edelsten Tiere unserer Erde durch Gier nach einer trügerische Verlockung.

Das in einem Land, wo man sich mit 1,3 milliarden Einwohnern eher Sorgen um Verhütung, wie um Fruchtbarkeit machen sollte.

(R00)



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 16 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



GESCHICHTEN

ABENTEUER EINES FASTHEXERS

Lektion 4 – Fragmente eines Universums

Die Intervalle zwischen den Schlucken des Met's wurden immer kürzer und das dröhnende Lachen Zwerges, der jetzt hauptsächlich zotige Witze erzählte, klang zunehmend verhallter.

Bogomil, der erst immer mehr in das Gelächter einstimmte, wurde aber nun ruhiger. Teilweise drangen nur noch Wortfetzen in sein Bewusstsein, bis es dann ganz dunkel wurde...

Die Luft war erfüllt von einem tiefe Brummen und dann sah er sie, zwei riesige Scheiben aus rotglühender Lava, an deren Rändern gelbe Feuerzungen loderten, rollten grollend aufeinander zu.

Abwechselnd verschwand seine Sicht erneut und machte einem tiefen dunklen Violett Platz, was sich mit einem alles umfassenden Schwarz ablöste.

Erneut kamen die riesigen Feuerscheiben aufeinander zugerollt. Bogomil starrte gespannt und fast hypnotisch auf das Schauspiel, dennoch signalisierte ihm sein Unterbewusstsein, das diese mächtigen Kräfte ihn spielend zermalmen würden.

Die Faszination für diese elementaren Urkräfte besiegte aber seine Ängste und er streckte seine Hände nach den Feuerrädern aus und versuchte auf sie zuzugehen.

Um so mehr er aber versuchte sie zu erreichen umso mehr lösten sich diese auf. Erst ging die rote Glut der Scheiben in ein rötliches Violett über was wiederum einem tiefen Blau wich, dann verschwanden die gelben Lohen an den Rändern. Das Blau des Violetts wurde nun immer mehr von einem Grüne abgelöst, welches wiederum einem schmutzigrünen Gelb Platz machte, was schliesslich auch immer mehr verblasste.

Plötzlich befand sich Bogomil mitten in einem gleissenden, alles durchdringenden weissgoldenen Licht. Zunächst stellte er fest, das er schwebte und das dies Licht ihn vollständig umgab.

Als er nach unten blickte sah er, das dieses Licht in der Richtung seine Leuchtkraft verlor und kleine schwarze Pünktchen.

Wahrscheinlich Schwebende, wie ich, dachte er.

Als er aber nach oben blickte, wurde das Licht strahlender. Es schien alles durchdringen zu wollen, ihn auch. Eine tiefe scheinbar alles verstehende Heiterkeit ging vom den Licht aus und seine Anziehungskraft war gigantisch.

Das Licht schien ihm sagen zu wollen, komm zu mir, ich verstehe Alles, bei mir bist du frei und es gibt keine Sorgen.





THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 17 / JAHRGANG 1 / NR. 6

1.- OREPS

Irgend etwas in Bogomil sagte ihm aber, das dieses alles umfassende Verstehen gnadenlos und unbezwingbar ist. Das er alles aufgeben würde um sich in dieser weissgoldenen Glut vollständig aufzulösen. Seine Kräfte würden nicht ausreichen um sein Bewusstsein zusammen zu halten. Manchmal schien diese gleissend weisse Sonne das Gesicht einer wunderschönen Elfin wiederzuspiegeln, gleissend goldenes Haar umwehte das liebe Antlitz.

Ich bin nicht so weit es damit aufzunehmen, hämmerte er sich immer wieder ein, um der gnadenlosen Anziehungskraft entgegen zu wirken.

Die Zugkraft des Lichts wurde stärker. Ich muss Kraft aus meinem Bewusstsein schöpfen viel ihm plötzlich ein, die ware Kraft, die Kraft der Traumkrieger, wie Vesemir sie wohl nannte.

Mit voller Konzentration und unter Anspannung aller ihm zur verfügung stehend Energie, kam er nun zum Stillstand. Er versuchte nun den grössten Energiestoss der ihm möglich war und siehe da, er schoss förmlich nach Unten, weg von der alles verschlingenden Sonne.

Nun fing das Spiel an ihm Spass zu machen, lachend ergab sich mal dem Sog um sich anschliessend wieder mit all seiner Willenskraft nach Unten zu bewegen.

Mehr und mehr hatte er grossen Spass dabei und er lachte ausgelassen. Bis er merkte, das er ebenfalls von einem hellen alles umfassenden, alles verstehenden Gelächter umgeben war.

Das Licht lachte also selber, in seiner freundlichen aber gnadenlosen Art. Ich sollte hier verschwinden und diese Kräfte nicht länger provozieren dachte er nun und begann immer weiter nach Unten zu gleiten.



Dann sah er sie plötzlich, sie kamen auf ihn zu, als sie auf gleicher Höhe waren lächelten sie ihm einladend und freundlich zu und dann schwebten sie weiter, in Richtung des nun goldenen Lichts.

Es waren wunderschöne Mädchen, viele konnte er nicht richtig erkennen, es waren aber auch vertraute Gesichter dabei, wie gerade jetzt, Annalena die Tochter des Hufschmieds.

Er sah ihre glänzend schweren braunen Haare, die kleinen festen runden Brüste und die kräftigen Schenkel zeichneten sich deutlich unter dem leichten Rock ab.

Einladend lächelnd streckte sie ihm die Hände entgegen und er ergriff sie gerne um mitzuschweben. Sie drehten sich im Flug und er blickte tief und lange in die klaren lächelnden Augen, es war als ob sie tanzten aber viel leichter und sorgloser. Alles war jetzt nur noch Heiterkeit, bis ihm auffiel, das auch diese Heiterkeit unerbittlich war und ihn nur wieder weiter an das Licht zog.

Kraftvoll steuerte er nun wieder nach Unten, die vorbeischwebenden Mädchen bewunderte er, Hände ergriff er aber nicht wieder.

Als die Leuchtkraft und Anziehung des Lichts bereits soweit abgenommen hatte, das er sich wie in einem Bad aus warmer gelber Sonne fühlte, kam sie, Carmen.

Sie sah wunderbar aus, das Blau und Grün ihrer Augen durchzogen von braunen Funken, die vollen Lippen, der schneeweisse pralle Busen, die schmale Taillie und die kräftigen breiten Hüften.

Lächelnd ergriff er beide Hände und auch sie fingen sanft an sich zu drehen. Tief blickte er in ihre Augen und reine selbstlose Liebe aber auch ein klares Verstehen erkannte er darin.



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 18 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS

Lange schwebten sie so dahin und dachten ihre Gefühle zueinander um gleichzeitig die Gedanken des Anderen zu verstehen. Dann liess er ihre Hände los und mit einem beständigem Lächeln schwebte sie langsam davon.

Ein animalischer Geruch stieg in Bogomils Nase und seine Hände griffen in dichtes zottiges Fell. Mühseelig blickte er sich um und begriff endlich das er auf dem rieigen Schwarzbärfell vor dem Kamin lag. Im Kamin loderte nur ein kleines Feuer aber was er sah brachte ihn zum staunen, jede der kleinen Flämmchen bestand aus hunderten von Farben, Farben die er nie zuvor gesehen hatte.

„Was habt ihr, wacht auf!“ drang es immer deutlicher in seine Ohren, bis er sich endlich losreissen konnte und die Augen öffnete. „Master Thordyll schickt euch Frühstück und ihr sollt gefälligst alles aufessen.“ erklang die helle Stimme von Zarina.

„Wo, wo, wo bin ich? Was ist los?“ Bogomils Haare standen zu Berge und fassungslos starrte er auf sein nassgeschitztes Hemd. Sein Blick fiel auf das Bärenfell, den Kamin dann auf den Tisch und die Schankmaid.

„Ihr habt geschrien und da dachten wir, ihr hättet endlich ausgeschlafen. Es ist ja bereits wieder Mittags.“ fügte sie noch keck an. „Ja was denn, was soll ich denn geschrien haben?“ wollte er wissen und stand auf dabei.

„Es klang so ähnlich wie, ich muss loslassen, ich will loslassen.“ erwiderte sie.

Bogomil dachte nach und sah dabei das Mädchen aufmerksam an und langsam trat auch immermehr ihre Schönheit in sein Bewusstsein.

Dann strich er ihr sanft mit den Fingerspitzen über die Wange, so als ob er ihre Sommersprossen fortstupfen wollte „Ja das ist richtig, man muss auch loslassen können.“

Errötend schlug sie seine Hand weg, an der Tür drehte sie sich nocheinmal herum „Ihr solltet erst wieder zu Kräften kommen.“ kichernd fiel die Tür erneut ins Schloss.

Jetzt stieg ihm der Duft vom gebratenen Speck, des mächtigen aus mindestens acht Eiern bestehenden Omletts und der frischen hellgelben Semmeln mit aller Macht in die Nase. Gierig machte er sich über diese Mahlzeit her, nur um zwischendurch hinundwieder einen tiefen Schluck aus dem grossen Tonkrug zu nehmen, der mit honiggesüsster Milch gefüllt war. Als er die letzten Eierreste mit Hilfe der Brotrinde aus dem gusseisernen Tigel gewischt hatte und ein letzter tiefer Zug auch den mächtigen Tonhumpen vollends geleert hatte, liess er noch mit gewaltigem Röhren die überflüssige Luft entweichen.

Zufrieden streckte er sich und liess die Knochen dabei knacken, um anschliessend mit allen Muskeln zu spielen. Er fühlte sich prächtig, durch die Butzenscheiben drang bernsteinfarbenes Licht.

Wie schön diese Welt doch ist.

Zufrieden streckte er sich und liess die Knochen dabei knacken, um anschliessend mit allen Muskeln zu spielen. Er fühlte sich prächtig, durch die Butzenscheiben drang bernsteinfarbenes Licht.

Wie schön diese Welt doch ist.



(R00)



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 19 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS

DAS SCHLOSS

In der Gasse, der schmutzigen engen,
schweigend verharren Reiter und Ross;
fast ängstlich die Häuser sich drängen
im Schatten vom dunklen Schloss

Flüchtig schweift der Blick nach oben,
zur Schenke er das Pferd sicher führt.
Vor abends soll man den Tag nicht loben
da nahes Unheil er deutlich schon spürt

Die Stadt scheint völlig verlassen,
dem Reiter es bereits heftig graut;
kaum Licht trifft auf die leeren Gassen,
der dunklen Nacht keiner recht traut

Vielerorts hört man furchtsam sie flüstern,
über Schrecken, die im Schloss hausen,
mal mit heiseren Worten und mal lüstern,
wendet jeder sich rasch ab mit Grausen.

Kaum jedoch hat er die Schenke betreten,
bietet ihm dar sich ein ganz anderes Bild:
Schweiß- und Bierdunst wehen ihm entgegen
von Gästen, die derb hier hausen und wild.

Da wird ungeniert auf Tische gerotzt,
hört man Männer laut dreckig singen,
da wird einfach in die Binsen gekotzt:
er kann grad noch zur Seite springen.

Man säuft und frisst und furzt und flucht,
jegliche Manieren sind hier schnell vergessen;
manch trunkener Zecher ungeniert versucht
fettige Lippen auf pralle Brüste zu pressen.

Dann mitten im Raum ein bekanntes Gesicht:
mit stahlhartem Blick und milchigem Haar
sitzt unbehelligt am Tisch, als hielt er Gericht
sein Freund, der Hexer Geralt von Riva.

Auch der hat ihn schon längst erblickt
und winkt ihn heran an den Tisch,
auf dem stehen, wie es sich hier so schickt
zwei Keulen Fleisch und Biere ganz frisch.

"Freund Rittersporn, dich endlich zu sehen
erfreut mein Herz – lang kräftig nur zu,
denn alsbald müssen wir wieder gehen:
der hiesige Pfaffe lässt mir keine Ruh.

Bei unserem Treffen wirkte er beklommen
und schwer lasten Sorgen auf seinem Herzen,
sicherlich hast du woanders vernommen,
was allen hier bringt Kummer und Schmerzen.

Und daher hab ich dem Pfaffen versprochen,
zu erlösen die Stadt von der grausamen Pein
und was ich sag, hab ich noch nie gebrochen,
es soll auch zu unserer Beutel Schaden nicht sein.

Wir werden dort Reichtum erlangen,
wo der Stadt Besten versagten gleich vier;
sie konnten niemals töten oder fangen
den überaus blutrünstigen Vampir.

Er haust oben in des Schlosses Gemäuer,
doch keiner hat ihn je wahrhaftig gesehen;
allen hier ist der Ort nicht ganz geheuer -
stärke dich rasch, wir müssen bald gehen.

Doch höre zunächst, wie lautet der Plan,
Mitternacht werden das Tor wir erreichen
und ist im Schloss unser Werk erst getan,
ist Schluss in der Stadt mit blutleeren Leichen.

Trink du nur zuende dein kühles Bier,
ich werde nach Plötze kurz schauen;
wir treffen uns dann draußen vor der Tür:
ich weiß, ich kann stets auf dich bauen!"

Der Barde seine Zähne ins Fleisch versenkt,
so dass bald der Knochen trägt Trauerflor,
als eine Gestalt den Schritt aus dem Schatten lenkt:
"Herr Rittersporn, leiht mir kurz euer Ohr....."



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 20 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS

Der Mond scheint hell in dunkler Nacht,
als sie eintreffen an des Schlosses Tor.
Die Turmuhr schlägt grad Mitternacht:
dem Barden kommt es weit später vor

Der Hexer bewaffnet mit Pflock und Schwert
und etlichen anderen silbernen Waffen:
„Ich hoffe, es ist der ganzen Mühen wert,
und wir werden die Arbeit schnell schaffen!

Ich steig hinab in des Monsters Gruft
und bring den Unhold zur Strecke;
sollt er mir entkommen, der elende Schuft
dann stoppe ihn hier an der Ecke!

Nimm diesen Pflock von meiner Hand
und zögere nur keine Sekunde,
denn verfehlst du ihn, das sei bekannt,
schlägt vielleicht deine letzte Stunde!

Ich will nicht, dass mich der Vampir verhöhnt
und nimmt mir den besten Freund mein;
ich hab mich nun mal an dich gewöhnt,
will in Zukunft nicht ohne dich sein...“

Geralt schweigt und drückt den Barden schnell,
bevor er rasch durch das Tor entschwindet;
dieser sah in des Hexers Augen hell
den Schein, der ihm Trost und Freude spendet.

Der Barde nun rasch ins Grübeln gerät,
über Winke, die noch in ihm waren,
doch nun war es längst schon zu spät
für Geralt, sie von ihm zu erfahren...

Der Hexer eilt indes in des Schlosses Küche,
groß genug um zu bergen ein ganzes Heer,
um ihn Dunkelheit und kaum Wohlgerüche,
als er merkt, sein Trank Katze ist leer.

Na, das nenn ich ja mal ein Ärgernis fein,
solch Schluderei mir kaum zur Ehre gereicht,
muss ich halt recht leise und vorsichtig sein,
doch Geralt bald merkt, das ist gar nicht so
leicht.

Als erstes gerät er zu nah an die Spüle,
wirft Töpfe um, die lauthals scheppern,
und tut, als er sich dreht durch das Gewühle,
hundert Teller dazu noch zerdeppern.

Als ob das nicht reiche zu seiner Blamage,
weckt er zudem durch den lauten Krach
viel Federvieh, das, geraten einmal in Rage,
sich auf ihn stürzt, ach welch eine Schmach...

Nun, deswegen mach ich mir jetzt keinen Stress,
denkt Geralt und zieht behände sein Schwert,
mit dem Federvieh mach ich jetzt kurzen Prozess,
das ganze ist die Aufregung nicht wert.

Ich hoffe, der Vampir liegt noch im tiefen Schlaf
und ist nicht von dem Lärm vorzeitig erwacht,
wartet in der Gruft in seinem Sarge ganz brav,
bis mein Schwert ihm letztlich ein Ende macht.

Nach kurzer Zeit findet er an einer Wand
noch schneller, als er hätte gedacht,
eine Fackel, die noch nie hat gebrannt
und die mit Igni ist rasch entfacht.

So gerüstet steigt der Hexer die Stufen hinab
in die Gruft, und Eile ist wahrhaftig geboten,
die Frischluft wird nämlich greifbar knapp
hier unten im Reiche des lebenden Toten



01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 21 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS

Dort um die Ecke, durch diesen Raum lang, ganz nah scheint er am Ziel schon zu sein, als er in einer Höhle bei dem letzten Gang entdeckt, dass er hier ist nicht länger allein.

Dort ruht ein Sarg offen zur rechten Hand, tief darüber gebeugt, steif wie ein Stock, steht Rittersporn, bleich wie die hintere Wand, seine Hände umklammern den Pflock.

„Geralt,“ spricht er, „bei Gott, es war schwer, ich musste mich wahrlich überwinden, durch einen Geheimgang kam ich hierher, den ich durch einen guten Rat konnte finden.“

Ein Mann sprach mich in der Schenke an, der früher arbeitete in diesem Schloss, er hatte ein starkes Interesse daran, dass wir vernichten seinen früheren Boss.

Ich wollte es dir noch geschwind sagen, bevor du warst durchs Tor verschwunden, doch irgendwas ließ es mich nicht wagen, so hab ich ihn letztlich vor dir gefunden.

Er erwachte gerade, als der Deckel war ab, mit dem Pflock ich musst ihn rasch morden, denn sonst, die Zeit war bereits sehr knapp, wäre ich bestimmt das nächste Opfer geworden.

Er bleckte bereits seine Hauer, ich fühlte schon beinah den Schmerz, ich sah nicht mehr hin genauer, ramnte einfach das Holz in sein Herz!

Sieh an, was von dem Vampir nur blieb über, ein Haufen Staub, mehr weiß als gräulich, oh Melitele, ich bin körperlich total hinüber, mir ist schlecht, ich kotz gleich, glaub ich...“

Der Hexer stützt den Barden mit starker Hand, noch jetzt kann er dessen Angst wittern, vorsichtig setzt er ihn ab an der nächsten Wand; im Fackelschein sieht er ihn heftigst zittern.

Schließlich verlassen beide den düsteren Ort, als der Barde sich endlich kann berappeln, es fällt zwischen beiden kein weiteres Wort, ein Gedanke aber lässt Geralt innerlich zappeln..

Sie trennen sich am Tor vor dem Schloss und wünschen sich weiter alles Gute; der Barde zu Fuß, der Hexer zu Ross, nimmt ein jeder eine andere Route.

Zwei Stunden bevor ein neuer Morgen graut, Rittersporn in den Wald geht hastig hinein und vorsichtig er zu beiden Seiten erst schaut, dann in eine dort gelegene Hütte er tritt ein.

„Ich hoffe, eure Arbeit habt ihr wohl getan,“ begrüßt ihn vertraut der Gast aus der Schenke, „Ich wusste gleich, ihr seid der rechte Mann für meine verwinkelten Pläne und ich denke,

ihr habt euch recht wohl euern Lohn verdient: nehmt schon diesen Beutel mit 10.000 Oren! Ich bin von dieser Stadt erst mal völlig bedient und hab hier rein gar nichts mehr verloren.

Warum schaut ihr betrübt? Kein Wort, ich wähne euch in einem Dilemma, das zu schaffen euch macht, kann es sein,“ hier bleckt er zwei spitze Zähne, „euch gereut, dass ihr halt einem Wesen der Nacht?“



01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 22 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- ORENS

„Nein, euch zu helfen hat mich zu keiner Zeit gestört, es geht eher um das lange gewachsene Vertrauen zwischen mir und Geralt, das ich heut nacht hab zerstört...“
„Ach Rittersporn, ich dachte, ich könnt auf dich bauen...“

Vampir und Barde wirbeln erschrocken herum
Geralt von Riva steht in des Raumes Binsen
und der Barde sieht, sein Herz kippt fast um,
in des Hexers Gesicht ein heftiges Grinsen.

„Bester Barde, mir war anfangs nicht klar,
welche Posse du im Schlosse vor mir spieltest,
zuviel verborgen, nicht genug sichtbar mir war,
warum zum Narren du mich dort unten hieltest.

Der Staub in dem Sarg war eindeutig ein Vampir,
wenn auch längst nicht mehr recht am Leben,
es dauerte bis der Oren langsam auch bei mir fiel,
zwei Geschöpfe der Nacht musste es hier geben.

Und klar war mir dann bald, der Plan war apart,
das du nicht gepfählt hast den Vampir am Ort,
da, verzeih, dein Herz ist längst nicht so hart,
vielmehr dort geschehen war ein Brudermord...

Unterbrecht, wenn ich falsch etwas sehe,
auf der Stelle mich jetzt und gleich hier,
ihr wart derjenige, der mied der Stadt Nähe,
doch euer Bruder fiel über sie her wie ein Tier.

Woher ich das weiß werdet ihr euch fragen,
auf die Lösung kam ein anderer wohl nie,
nun gut, ich werd es euch gleich sagen,
es war das im Schlosse hausende Federvieh.

Kein Vampir hält bei all den menschlichen Gaben
der Stadt Nutzvieh in seinem dunklen Gemäuer,
außer er tut seinen Blutdurst an ihnen laben,
da Menschen ihm nicht ganz sind geheuer.

Ich sehe euch deutlich zustimmend nicken,
nun gut, dann seid ihr jetzt frei zu gehen,
ich werd euch nicht in die Hölle schicken,
doch will ich euch auch hier nie wieder sehen...“

Der Vampir macht sich katzbuckelnd von dannen,
zurück bleiben dann Geralt und Rittersporn,
der Hexer wartet noch der Zeit zwei kurze Spannen,
dann stößt er Rittersporn an grinsend von vorn.

„Rittersporn, wie wir es auch drehen und wenden,
sollten wir uns gegen dieses Geschäft wehren,
da es auch noch mit doppelter Belohnung tut enden,
wenn wir auch noch die Taschen des Pfaffen leeren...?“

Die Stadt ist befreit von grausigen Fein,
der Vampir ist frei und der Pfaffe entzückt,
die Wahrheit wissen nur wir beide allein,
und ich denke, sie macht uns nicht allzu verrückt...

Doch nächstes mal, dann gibt es keine Gnade,
auch wenn ich bin gerne doppelt reich,
mach ich nicht mehr mit so eine Scharade,
dann schlag ich den Kopf ab ihm gleich...
denn kein Geld, weder von Monster noch Pater,
ist es wert zu spielen solch ein Schmierentheater...“

Vor der Hütte im Wald sehen, weit weg vom Schloss,
Barde und Hexer, wie ein Tag neu wird geboren,
Rittersporn geht zu Fuß, Geralt reitet hoch zu Ross,
in ihren Beuteln klingen jeweils 5.000 gute Oren

(Dan)



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 23 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



DER WEISSE WOLF

-Ein MYSTERIÖSER GEISTLICHER-

Im Gasthof erfuhr Geralt das über Wyzima eine Quarantäne verhängt wurde und Fremde nur noch mit Spezialpässen die Stadt betreten durften.

Diese Pässe gäbe es in dem Dorf vor dem Stadttor bei einem Geistlichen des Ordens des "Ewigen Feuers".

Nach dem der Hexer sich mit ein paar Schinkenbrotten und einigen Mass Kirschiern gestärkt hatte, machte er sich sogleich auf um beim Dorfgeistlichen vorzusprechen.

Als erstes begegnete ihm eine **Dorfschönheit die sich Blumen wünschte**. Blumen bekam sie auch und einiges mehr. Geralt hatte somit gleichzeitig ein warmes, weiches Nachtquartier.

Die Flöhe aus ihrem Strohsack wurde er allerdings erst Tage später wieder los, denn gegen die sind selbst Hexer nicht immun.

Auch merkte er, das ein Gespräch mit **weisen älteren Frauen** ihm sehr viele Lehrreiche Informationen ins Gedächtnis zurückrufen konnte.

Oftmals waren diese bereit, wenn man ihnen die Sorge um ihre hungernden Enkel mit ein paar Lebensmitteln vertrieb, ihm sehr interessante Geschichten zu erzählen.



Als Geralt schliesslich **doch beim Priester ankam**, fragte er zunächst nach den Salamanderhalunken.

Der Geistliche erwiederte darauf das es nicht klug wäre über die Salamander zu sprechen. Ein anderer Hexer der sie ebenfalls gesucht hätte wäre kurz darauf spurlos verschwunden.

Auch sagte er Geralt das er ihm nicht vertrauen könne und er erstmal das Wohlwollen der "wichtigsten" Persönlichkeiten Mikul, Odo und Harem erringen müsse. Um diese gesprächig zum machen gab er ihm einen Ring des ewigen Feuers.

"Verflixt, das ist doch der gleiche Ring den die Alte mir für die Medizin ihres Enkels gegeben hatte. Dem sterbenden Enkel, dem dieser scheinheilige Fromme jegliche Hilfe verweigert hatte." dachte Geralt und war auf der Hut.

Ausserdem wollte der Priester, das Geralt die Bekämpfung der Bestie des Umlands übernimmt, indem er heiliges Feuer an fünf Altären entzündet.



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 24 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- ORENS

Geralt glaubte zwar nicht an die Wirkung dieser Altäre sagte aber zu um den Pass zu bekommen. Zunächst machte er sich nun zum obersten Torwächter Mikul auf, da dieser ihm noch am geeignet für den Stadteinlass erschien.

Unterwegs sah er einen Mann vor einer Hütte sich vor Schmerzen krümmen.

Neugierig geworden trat er in die Hütte ein und erblickte die **schöne Abigail**.

Eine Voodoopuppe auf einem Altar lies ihn sofort an den schmerzgekrümmtem Mann vor der Hütte denken. Er sah aber auch das Abigail die Waise Alwin aufgenommen hatte um sich um ihn zu kümmern und bei weiteren Fragen wurde ihm bewusst, das nicht sie das "Monster" des Umlands ist. Auch konnte er bei Abigail, neben anderen nützlichen Dingen, für 30 Ohrens eine Formel für die Herstellung von Nekrophagenöl erstellen.

Schliesslich doch **bei Mikul angekommen**, gab es nur grossspuriges Gezeter von einer "Quarantäne" und das ohne Pass nichts ginge.

Erst als Geralt Mikul seine Hilfe anbot stellte sich heraus, das der Feigling sich um Untote in einer nahegelegenen Gruft kümmern sollte.

Geralt versprach ihm für 200 Orens und seine Führsprache beim Geistlichen diese Aufgabe zu übernehmen.

Stammelnd und stotternd nahm die Grossklappe Mikul diese Angebot an, er schien sichtlich erleichtert zu sein.

Geralt dachte sich, nun kann ich doch gleich diese Nekrophagenöl testen.....

(Rdd)



3.

*„Tag und Nacht schrei ich mich heiser,
Wind weht alle Worte fort,
Tag und Nacht schrei ich mich heiser,
ich verfluche diese Ort.“*

(Quelle: Subway to Sally – „Krähenkönig“)

Sehnsucht... Dieses eigentlich menschliche Gefühl spürte ich Tag und Nacht... Und diese Sehnsucht wurde immer stärker. Ich wollte endlich bei ihm sein! Doch ich wusste selbst, dass ich nur als Mensch mit ihm glücklich werden konnte. Aber dieser Schmerz in meinem Herzen... Er zerriss mich.

Nicht einmal Miro schaffte es mich aufzuheitern. „Bitte Sulka! Ich mag es nicht wenn du so traurig bist“ Er blickte mich bittend an, doch so sehr ich es auch versuchte, ich konnte im Moment einfach nicht fröhlich sein. Er seufzte und erhob sich von dem Stuhl, auf dem er zuvor gesessen hatte und kam zu mir herüber.



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 25 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- ÖREPS



Ich saß auf dem Fensterbrett eines, der insgesamt drei Fenster und blickte nach Draußen. Er setzte sich nun neben mich und folgte meinem Blick.

Von hier auch konnte man die Lichtung und den Wald überblicken und hinter den Baumwipfeln, sah man gerade noch die schneebedeckten Berggipfel.

Irgendwo dort, außerhalb des Waldes Hísie* war Tuomas nun.

Was er wohl gerade machte? Dachte er vielleicht auch an mich?

„Unsinn... Warum sollte er an mich denken? Ich bin ein Rabel!“ Natürlich würde er nicht an mich denken... Bestimmt hatte er mich schon längst wieder vergessen.

„Er hat dich sicher nicht vergessen“ Ich zuckte kurz zusammen. Ich war so in meine Gedanken versunken gewesen, dass ich ganz vergessen hatte, dass Miro diese hören konnte.

„Woher willst du das wissen?“ Ich blickte ihn an und er zuckte die Schultern „Ich weiß es einfach und ich finde du solltest dir nicht zu viele Gedanken darüber machen“

„Wenn das so leicht wäre...“ dachte ich betrübt.

„Ich weiß, ich habe leicht reden doch seh´s doch mal positiv... Bald ist wieder Vollmond und du kannst für einen Tag ein Mensch sein! Dann wird es kein Problem mehr für dich sein, mit ihm zu reden“ Er lächelte

Es schien ihm wirklich viel daran zu liegen, dass es mir wieder besser ging.

Und eigentlich hatte er ja recht... Wenn erst Vollmond war, konnte ich mich Tuomas in meiner richtigen Gestalt zeigen.

Doch so lange konnte ich nicht warten um ihn wiederzusehen. Ich musste sofort zu ihm. Eila war für einige Tage unterwegs, was bedeutete, dass ich noch mehr Zeit mit Tuomas verbringen konnte.

Miro verstand „Nun flieg schon... Ich weiß, dass du es nicht länger ohne ihn aushältst“ Er lächelte leicht. „Aber pass auf dich auf“ Füge er noch hinzu

„Mir wird schon nichts passieren“ Antwortete ich ihm, bevor ich in Richtung Tuomas davonflog.

Miro blickte mir hinterher und ich höre ihn noch leise seufzen...



Traurig blickte Miro seiner Freundin hinterher. Da flog sie hin... zu dem Mann der in Windeseile ihr Herz erobert hatte. Etwas, das Miro so lange Zeit vergeblich versucht hatte. Der junge Zauberer spürte wie sich einige Tränen aus seinen Augen stahlen und sich den Weg über seine Wange bahnten. Schnell wischte er sie fort. Nein, er würde nicht weinen! Dies hatte er schon zu oft getan.

Er musste sich irgendwie ablenken und versuchen den Gedanken an seine Freundin zu verdrängen. Also ging er schnurstracks zu einem seiner Bücherregale und schnappte sich das erstbeste Buch das er in die Finger bekam.



THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 26 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS

„Magische Gegenstände und wie man diese herstellt“ stand in großen, verschlungenen Lettern auf dem Buchdeckel.

Miro setzte sich mit dem Buch auf sein Bett und begann darin herumzublättern.

Bei einer Seite hielt er inne. Darin wurde beschrieben, wie man zwei identische Ringe herstellte, mit denen die Träger ihre Gedanken zu jeder Zeit und an jedem Ort austauschen konnten. Egal, wie weit der jeweils andere entfernt war. „So einen Ring könnte ich Sulka schenken“ kam ihm in den Sinn „Dann könnten wir uns immer verständigen“

Aufmerksam las er sich die Seiten durch, in denen der Herstellungsprozess dieser Ringe exakt beschrieben war.

„Das müsste ich hinbekommen...“ Schnell stand er auf, legte das Buch auf seinen Schreibtisch und begann, die benötigten Dinge aus seinen vollgestopften Regalen zu kramen. Trotz des Chaos, welches hier herrschte fand Miro sich erstaunlich gut zurecht und schon innerhalb kurzer Zeit, hatte er alles gefunden. Wenigstens würde er nun für einen Weile beschäftigt sein...



Ich konnte es kaum erwarten Tuomas endlich wiederzusehen. Das angenehme Kribbeln in mir war wieder da und machte mich glücklich. So schnell mich meine Flügel tragen konnten, flog ich in Richtung Kitee, wo Tuomas lebte. Bald schon konnte ich sein Häuschen erkennen. Es lag nahe einem kleinen See, der in der Mittagssonne wunderschön glitzerte.

Gerade flog ich über ein Feld. Unter mir konnte ich einige Kinder erkennen. Eines von ihnen - - ein Junge - hielt etwas in der Hand, was ich als eine Steinschleuder deutete. Ich dachte mir nichts dabei, flog einfach weiter bis mich plötzlich etwas hart am Flügel traf und mich ein starker Schmerz durchzuckte. Gleich darauf abermals. Der Junge musste mit der Steinschleuder auf mich geschossen haben!

Ich taumelte, versuchte mich in der Luft zu halten, doch der Schmerz war zu stark. Mit aller Kraft schaffte ich noch eine Landung, doch dann brach ich kraftlos zusammen. Mein Flügel tat schon bei der kleinsten Bewegung höllisch weh.

„Guck mal ich hab ihn getroffen!“ aus dem Augenwinkel sah ich zwei Jungen auf mich zu rennen. Einer von ihnen grinste stolz. „Ist er tot?“ Der andere Junge beugte sich über mich und streckte die Hand nach mir aus als plötzlich eine mir sehr bekannte Stimme zu hören war.

„Lasst ihn in Ruhe und seht zu, dass ihr verschwindet!“ Das war Tuomas Stimme!

Er schien ziemlich sauer zu sein. Die Jungen zuckten zusammen, aber suchten dann schnell das Weite, als sie gemerkt hatten, dass sie entdeckt worden waren.

Nun kam Tuomas auf mich zu, beugte sich über mich und musterte mich „Keine Angst Sulka, sie sind fort“ Anscheinend hatte er mich erkannt. „Ich nehm dich besser mit zu mir... dein Flügel sieht aus als wäre er angebrochen...“

Ganz vorsichtig hob er mich hoch. Wieder durchzuckte mich ein Schmerz, doch ich versuchte den Schnabel zusammenzubeißen und gab keinen Mucks von mir...





WITCHERS NEWS



01.12.2009

SEITE 27 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- ORENS

Am nächsten Morgen

Verschlafen blinzelte ich und blickte mich um. Vor mir konnte ich einige Gitterstäbe erkennen durch die ich in ein geräumiges Wohnzimmer blicken konnte. Ich musste eingeschlafen sein, während Tuomas mich hierher gebracht hatte. Leider konnte er nicht wissen, dass diese Gitter völlig unnötig waren. Bis ich wieder gesund war, würde ich bestimmt nicht freiwillig gehen. Rechts von mir stand eine - zum Glück gefüllte- Wasserschale aus der ich mich erst einmal bediente. Dabei fiel mir der weiße Verband an meinem linken Flügel auf.

Es waren Schritte zu hören, welche sich mir näherten. Ich blickte auf und erkannte Tuomas. Ich begrüßte ihn mit einem leisen Krächzen. Er lächelte „Guten Morgen, Sulka“, er war vor meinem Käfig zum Stehen gekommen und blickte mich an. „Du siehst ja schon wieder putzmunter aus.“

Er öffnete die Käfigtür und stellte eine kleine Schale mit Körnern hinein. „Ich hoffe das schmeckt dir“ Wieder lächelte er und streichelte mir dann sanft übers Gefieder „Keine Angst, ich pfleg dich schon wieder gesund und dann kannst du bald wieder fliegen“

Da war ich mir sicher und ich wusste auch, dass ich die Zeit bei ihm sehr genießen würde. Aber wieder einmal wünschte ich mir nichts sehnlicher, als endlich mit ihm sprechen zu können. Ihm zu sagen, wer ich in Wirklichkeit war und wie stark meine Gefühle für ihn waren.

* Hisie: Elbisch, übersetzt = Nebel

(Anj)

NEEDFUL THINGS

Bücher sind ein kostbares Gut und teuer dazu. Doch die sauer verdienten Orens müssen nicht immer in ein Buch investiert werden, denn manchmal kommt Geralt durch ein gewonnenes Wetttrinken oder Versteckte Fleckchen kostenlos an ein Buch.



Akt 4

Trübwasser Solltet ihr euch entschlossen haben Berenger zu töten, findet ihr in seinem Leichnam das Rezept Dagonsekret.

Felder von Trübwasser Für die die sich in Akt 2 dazu entschlossen haben Großväterchen sein Leben zu nehmen, und ihr somit sein Geschenk Henkergiftserum nicht bekommen konntet. Habt ihr nun die Möglichkeit beim Einsiedler das Buch Henkergiftserum käuflich zu erwerben. VP 300 Orens

Dorf von Trübwasser Kostenlose einträge ins Bestarium bekommt ihr im Dorf vom Bauern über Mittagserscheinungen. Eine Bäuerin klärt euch über Bruxae auf. Die Gastwirtin erzählt euch was über die Wodjanoi.

(ZZ)



01.12.2009

WITCHERS NEWS

SEITE 28 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- OREPS



SAGEN/ LEGENDEN

MONSTER GROTTE

So hatte es sich zugetragen...

„Jetzt hört endlich auf zu zittern wie Espenlaub und sagt wo euer Bruder ab geblieben ist.“ fluchte der Stadtvogt.

„Dort unten... er ist noch dort unten.“ stammelte Simon, der ältere der ursprünglichen drei Henning Brüder.

„Ich sagte doch, die Sache mit dem Spiegel funktioniert niemals.“ quiekte nun Robert mit dünner Stimme.

„Es hätte funktioniert, wenn Benni das Ding nicht vor Schreck fallen gelassen hätte.“ gab der ältere noch immer schnaufend zurück. Die versammelte Menge begann erobost zu murmeln.

„Also gut Bürger.“ rief der Vogt mit erhobenen Armen. „Wir müssen handeln. Jeder nimmt die beste Waffe die er hat. Die Bauern ihre Fegeln und Mistgabeln, die Metzger ihre Messer, die Holzfäller ihre Äxte und selbst die verdammten Schreiberlinge sollen sich den nächst besten Knüppel schnappen und...“

„Es ist zu spät.“ flüsterte Robert. „Benni ist tot. Wir näherten uns dem Biest, sahen seinen langen geschuppten Schwanz. Wir dachten es schlief, da wollten wir es im Schlaf erschlagen. Benni lief ganz vorne. Wir meinten es gut, dem jüngsten zum Schutz den alten Spiegel unserer Mutter zu geben. Doch als das Biest sich herumdrehte und mit seinem





„Im kleinen Wäldchen dort drüben, hat sich die Wyvern versteckt. Als der Hexer auf eine Freie Stelle trat, sprang sie ihn auch sofort an. Grünhäutig mit lederartigen Flügeln, die so groß wie die Plane eines Wagens sein mochten. Ich habe noch nie im Leben gesehen, dass sich ein Wesen auf zwei Beinen so schnell bewegen kann...“

„Wer, die Wyver?“ fragte Filip.

„Nein, ich meine den Hexer. Er sprang zurück, machte eine Drehung und plötzlich hatte er eines seiner Schwerter in der Hand.“ Patryk hielt seinen Krug, als hätte er selbst das Silberschwert des Hexers in Händen. „Die beiden umrundeten sich. Doch dann verlor die Wyvern wohl den Respekt, den sie kurz zuvor noch vor dem Hexer hatte, sprang erneut nach vorne. Die Missgeburt stach zu, doch die Wyver erhob sich über seinen Kopf hinweg und kam im Sturzflug, gerade wie eine Eule auf ihn herunter. Dabei riss Sie den Hexer von den Beinen. Der arme Hund, konnte nicht mehr rechtzeitig zur Seite springen, doch das blöde Vieh hat sich dabei selbst an seinem Schwert aufgespießt.“ Dröhnendes Lachen erschall in der Schänke.

„Dann bin ich zurück gerannt.“ Schloss Patryk seine Geschichte.

„Nun liebe Leute, haben sind wir nicht nur das Ungeheuer los, sondern haben auch noch obendrein eine Menge Geld gespart.“ lachte Filip lauthals.

Die Türe wurde aufgestoßen, dass man dachte sie würde aus den Angeln reißen.

„Ihr seid nur ein Ungeheuer los. Das andere lebt noch.“ sprach der Hexer und ging bedrohlich auf die ängstlich blickende Menge zu.

Die Wyvern

Übersetzt bedeutet Wyvern nichts anderes als „Schlange“, wobei sich Andrzej Sapkowski in seinen Geschichten nicht nur an jenem Fabelwesen bediente, sondern dem Monstrum auch eine Bezeichnung der sogenannten Älteren Rede hinzu gab. In der Umgangssprache verlieh er der Wyvern, den Namen Wiewerne, welcher wohl seiner künstlerischen Freiheit obliegt.





THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 30 / JAHRGANG 1 / NR. 6

1.- OREPS

Allgemeine Darstellungen

Sagen, Fabeln, Bücher und Videospiele. In allen Fällen stimmt das Bild der Wyvern meist exakt überein. Es handelt sich dabei um etwas kleinere Drachen, oder eher Flugschlangen, welche nicht des Feuers mächtig sind, doch hin und wieder einen giftigen Biss zugesprochen bekommen. Wahlweise kann es auch mal der Giftstachel am Schwanz der Bestie sein.

Der Vergleich mit einem Lindwurm ist nicht weit entfernt. Erinnert Die Wyverne mit ihrem schlanken Körper und ihren lederartigen Flügeln, doch sehr verstärkt an eine geflügelte Schlange. Die Unterschiede zu einem Drachen, welche bekannter Maßen als altherwürdig und intelligent besungen werden, hinkt wohl eher etwas hinterher. Die Wyvern legt eine animalische Verhaltensweise an den Tag, und besitzt somit nicht annähernd das Charisma eines alten und weisen Drachen. An dieser Stelle sei auch die Königswyvern erwähnt. Diese Bestie wird gerne als eine Art finstere Steigerung der Wyvern gehandelt.



Historischer Ursprung

In Zeiten, als diese noch rau und gefährlich waren, strich – so will es der Volksglaube – die Wyvern durch die Ländereien in Europa und darüber hinaus. Ihre Art, galt als weit verbreitet, zumindest verbreiteter als herkömmliche Drachen. Ihnen wurde die Schuld an der Übertragung von Pest und diversen anderen Seuchen zugeschrieben.

Die Wyvern lebten in Höhlen und Gebirgen, und das gemeine Volk mochte das Schlangenesen nicht so recht. Das lag nicht allein an den Tatsachen, bezüglich der oben genannten Krankheitsübertragungen. Sie ernährte sich vom Vieh der Bauern und nicht selten von den Bauern selbst. All diese Fakten zusammengerechnet, machten den Wyvern nicht gerade zu einem Anwärter für den Streichelzoo, doch zumindest brachte der englische Fußballverein Leyton Orient so viel Sympathie für Sie auf, dass auch heute noch zwei Wyverns das Wappen des Vereins zieren dürfen.

Schwächen einer Wyvern

Steigt man mit einer Wyvern in den Ring, sollte man sich warm anziehen. Tatsächlich ist keine Schwäche im herkömmlichen Sinn bekannt. Nachdem wir schon Basilisken, die sich dämlicher Weise selbst versteinerten oder Mittagsfrauen sich von belanglosen Gesprächen über die Ernte von ihren Missetaten abbringen ließen, kommt die Wyvern recht gut davon.

Mensch gegen Flugschlange. Hätte man einen auch schon halbwegs intelligenten Drachen an der Nase herumführen können, sei es durch Spielereien mit dessen Eitelkeit, oder ähnlichen Dingen, steht man bei der Wyvern einem Monster gegenüber, das nicht mit sich reden lässt. Da heißt es Schwert zücken und Flügel stutzen.

(DPR)



DIE MYSTERIÖSE BOMBE









THE WITCHER

01.12.2009

WITCHERS NEWS

Seite 34 / Jahrgang 1 / Nr 6

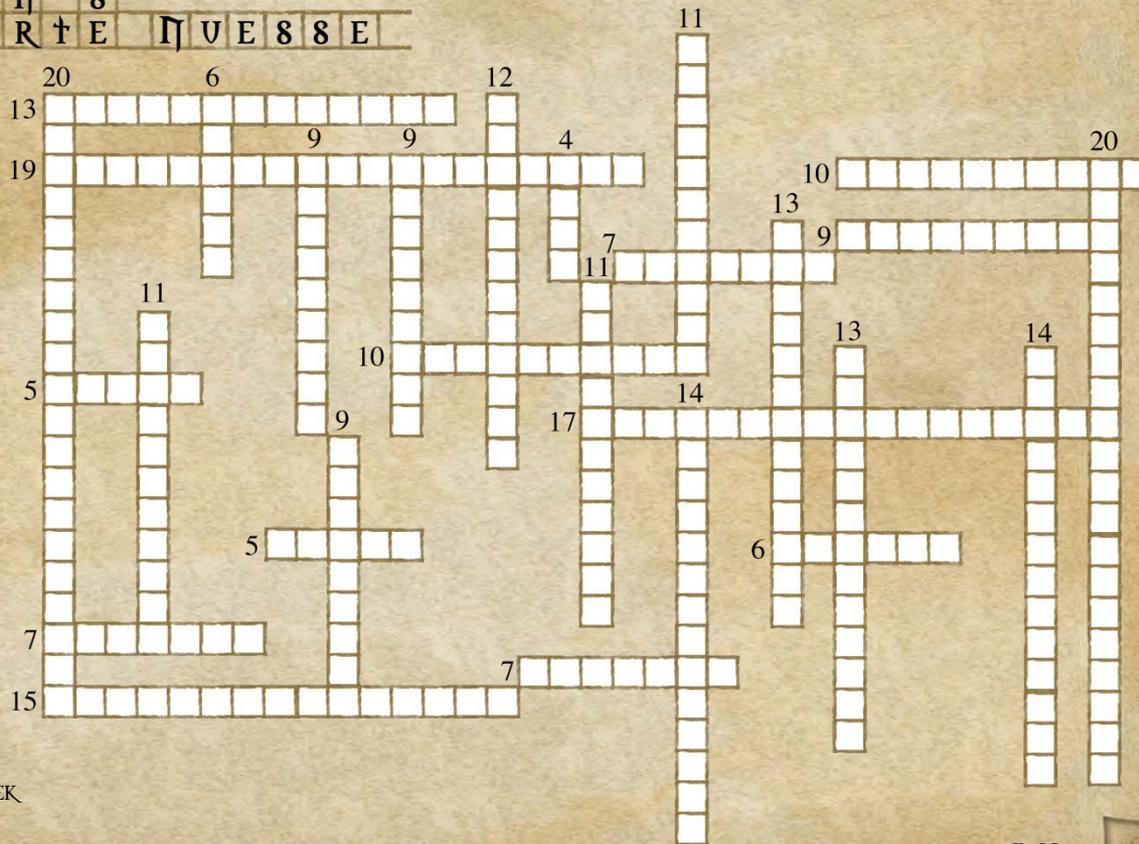
1.- OREPS



Z	O	L	†	A	Π	'	8			
H	A	R	†	E	Π	V	E	S	S	E

WITCHER ALCHEMIE GITTERRÄTSEL

- 4: ÖLE
- 5: REBIS, TOXIN
- 6: ÄTHER, SPOREN
- 7: ALKOHOL, NIGREDEO, TRÄNKE
- 9: BRUXABLUT, WEINSTEIN, WOLFSBANN, ZAHNREBE
- 10: EISENKRAUT, EKTOPLASMA
- 11: DAGONSEKRET, GEISTERÖLE, GORGONFEDER
- 12: BESTIENLEBER
- 13: BALISSAFRUCHT, FRAUENTRÄNEN, WODIAPHOIBLASE
- 14: INSEKTOIDENÖL, ZEUGGIFTSERUM
- 15: NEBENSUBSTANZEN
- 17: ORNITHOSAURUSAUGE
- 19: ECHINOPSWURZELSTÖCK
- 20: BUESCHELKRAUTBLÜTEN, MINERALIENBIBLIOTHEK



(Zz/Ll)



THE WITCHER

01.10.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 35 / JAHRGANG 1 / NR 6

1.- ORETS

FINDET DIE 10 FEHLER

In der rechten Hälfte
haben sich 10 Fehler
eingeschlichen, kannst
Du sie finden?



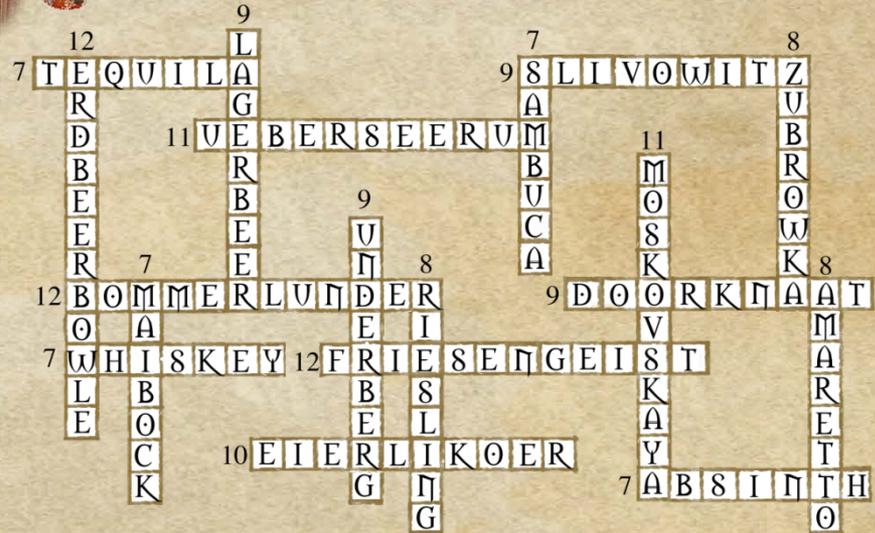
(GR)



RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE



Z	O	L	T	A	N	'	S			
H	A	R	T	E	N	V	E	S	S	E





GUTEN RUTSCH INS NEUE JAHR

Zizou (Zz)
Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin
Dandelion (Dan) - Geschichten und Gedichte
Dephinroth (DPR) - Redakteur

IMPRESSUM
Redaktionsmitglieder:



Razzledazzleduke (Rdd) - Geschichten
Jannika (Ani) - Geschichten
LacrimaLuna (LL) - Grafikerin
Späher (Spr) - Grafiker, Redakteur