



THE WITCHER

01.01.2010

# WITCHERS NEWS

Seite 1 / JAHRGANG 1 / NR 7

1.- ÖRENS



## NEWS

Geralt ein Held? Für uns war er schon immer ein Held doch wie sehen es die anderen? Dandelion hat für euch recherchiert lest weiter auf **Seite 3**

Einige der Macher von The Witcher werkeln jetzt an Hellion: Mystery of the Inquisition lest weiter auf **Seite 16**

## KOMPENDIUM

Diesen Monat ist wieder die Kräuterküche in der Ausgabe zu finden. Berichtet wird dieses mal über die Akelei weiter auf **Seite 18**



## THE WITCHER 2

Wie wäre es wenn morgen The Witcher 2 erscheinen würde? Viele träumen bestimmt von den Augenblick wo sie das Cover in den Händen haltet. Dandelion hat eine fesselnde Geschichte geschrieben Zurück aus der Zukunft . **Seite 7**

## WITCHERS NEWS

Die Geschichte des Fasthexers und die Rubrik Mythen und Legenden machen in dieser Ausgabe eine Winterpause.

## GESCHICHTEN

Jannika hält in dieser Ausgabe eine Ballade bereit. Lest über die Ballade Der Hexer auf **Seite 25**

Der weisse Wolf ist nicht in Winterpause gegangen zwei weiter Abenteuer der Bildergeschichte erwartet euch auf **Seite 23**



## INHALT

### News

- Geralt ein Held.....Seite 3
- The Witcher 2- Zurück aus der Zukunft.....Seite 4
- Hellion.....Seite 16

### Kombendium

- Aetates mundi.....Seite 18
- Bedrohte Tiere/Die Mönchsrobbe.....Seite 21

### Geschichten

- Der weisse Wolf.....Seite 23
- Ballade / Der Hexer.....Seite 25
- Rabenherz.....Seite 26

### Comic/Rätsel

- Zoltans Harte Nüsse.....Seite 30
- Fehlersuchbild.....Seite 32
- Rätselaufösungen.....Seite 33

### Verschiedenes

- Needful Things.....Seite 2, 17

## NEEDFUL THINGS

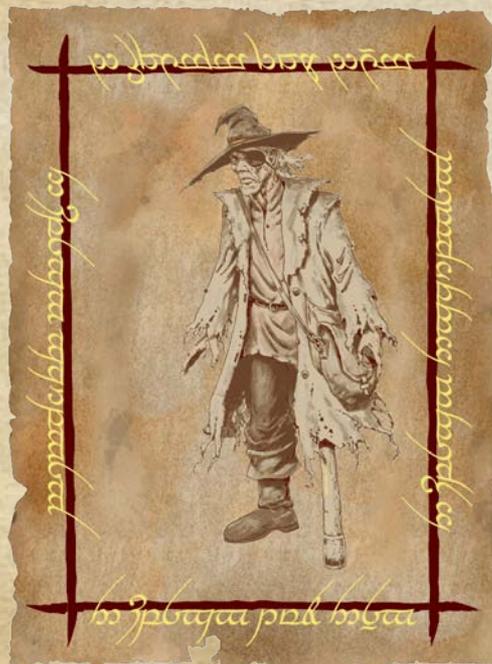
### Akt 4 / Akt 5

In Alt Wyzima tobt nun der Krieg zwischen den Orden und den Anderlingen. Handel gibt es nicht mehr wirklich. Doch man kann noch Tauschgeschäfte abwickeln. Bevor Geralt den Rest seiner Habseligkeiten verkauft, wären die unten stehenden Items in Akt 5 noch zu gebrauchen. Da Geralt nur bei Rittersporn zu Beginn des Aktes an sein Hab und Gut ran kommt, muss Geralt auch genug Platz in seinem Gepäck haben.

### Die Druiden tauschen

- 1 Blatt Hundspetersilie = 1 Trank Schwalbe
- 1 Strauß weiße Rosen = 3 Tränke Weißer Honig
- 1 goldenes Halstuch = 3 Tränke Katze
- 1 roten Schal = 3 Tränke Donner
- 1 roter Damenschal = 3 Tränke Schneestrum
- 1 Bernstein = 3 Tränke Weide
- 1 Saphir = 3 Tränke Vollmond
- 1 Rubin = 3 Tränke Absud Raffards des Weissen
- 1 Diamanten = 3 mal De Vries' Extrakt

(Zz)





## NEWS

### GERALT - EIN HELD?

Wir Spieler von The Witcher haben es ja immer schon gewusst, aber nun ist es offiziell: Geralt ist ein Held!

Bereits im September 2009 wurden die 25 bekanntesten und größten digitalen Helden auf der Seite von [www.computer.de](http://www.computer.de) gekürt und Geralt von Riva landete dort zwar auf dem letzten Platz, aber wohl nur deshalb, weil er als letzter der Helden die Bildschirme in unseren Wohnzimmern betreten hat.

Die Riege der restlichen Helden liest sich wie das Who's Who der Computerspielgeschichte und der Hexer befindet sich dort in illustrierter Gesellschaft neben Größen wie Lara Croft, Hitman, dem Prince of Persia, Max Payne, Höllenfürst Diablo und solchen PC-Urgesteinen wie Pac Man, Sega und Super Mario.

Die vollständige Liste der digitalen Helden ist zu finden unter:

[Computer.de](http://computer.de)

<http://computer.de.msn.com/microsoft...9917345&page=1>

Natürlich fragen sich bestimmt unsere Leser, wie Geralt auf diese Wahl reagiert hat. Um ein kurzes Statement von ihm zu bekommen, sprachen wir ihn vor Kurzem im Schwarzen Bären in Wyzima an, wo er gerade im Begriff war, aufzubrechen.

“Helden?” knurrte er kurz. “Nennt man nicht diejenigen so, die mal in der Vergangenheit eine große Tat vollbracht haben und sich seitdem zu Hause auf ihren Lorbeeren ausruhen und sich die Eier schaukeln? Wenn ja, dann bin ich kein Held! Und nun aus dem Weg; ich hab eine Verabredung mit einer Gorgo unten in der Scheißkloake...”



(Dan)



# THE WITCHER 2

## ASSASSINS OF KINGS

### Zurück aus der Zukunft

11. Januar 2011  
10:08

Endlich ist es soweit! Seit genau drei Minuten habe ich die Kasse meines hiesigen Media Markts passiert; in der schwarz-roten Tüte das langersehnte Spiel The Witcher 2 - Assassins of Kings. Natürlich in der Collector's Edition, für die ich gerne 69,95 € bezahlt habe und deren Inhalt sich durchaus sehen lassen kann: in der schwarzen Box mit dem rotsilbernen Wolfsemlen befindet sich neben dem Spiel auf DVD, dem Soundtrack (wieder vertont von Adam Skorupa und Pawel Blaszczak) auch eine DIN A3 große, imposante Stoffkarte von den nördlichen Königreichen, eine 17 cm große detaillierte Figur von Geralt aus Polystone und natürlich eine Bonus-DVD, randvoll mit Interviews und jeder Menge Hintergrundvideos zum Spiel. In einer streng limitierten Zahl der CE von TW 2 hat CD Projekt RED zudem ein versilbertes Original Hexer Medaillon beigelegt, ein wahrhaft zusätzlicher Anreiz die CE zu kaufen. Ob ich in meiner CE ein Medaillon finde, werde ich erst zuhause sehen können.



Die Installation unter Windows 7 klappt reibungslos. Ebenso ist das Spiel auch noch zu Windows Vista und höheren Versionen von XP kompatibel. Das Programm sucht automatisch nach dem Installationsordner von The Witcher (sofern vorhanden) und kopiert etliche Daten daraus in ein gemeinsames Verzeichnis. Wahrscheinlich werden so die Entscheidungen und Beziehungsmuster, die ich im ersten Teil getroffen und gepflegt habe aus TW in TW 2 übernommen.

Dann endlich ist der große Augenblick gekommen. Das Zimmer ist abgedunkelt und das Telefon auf stumm geschaltet. Auf einem Beistelltisch stehen genügend Snacks und etliche Liter Softgetränke. Das sollte für die nächsten Stunden reichen. Ich starte das Spiel. Die DVD sirt im Laufwerk, das Logo von CD Projekt RED erscheint und schließlich beginnt das Intro-Video. Hier erlebe ich die erste Überraschung: das Video kenne ich doch! Ist das nicht das Endvideo aus TW, der Kampf zwischen Geralt und dem unbekanntem Assassinen? Ja, ist es, aber auch wieder nicht. Es scheint dasselbe Video zu sein, doch bei genauerer Betrachtung erkenne ich Unterschiede. Es ist noch aufwendiger und rasanter inszeniert und zudem länger als die Version aus TW, doch wo es dort bei der Enthüllung des Gesichts des Assassinen endet, geht es bei TW 2 weiter.



Ein Gespräch zwischen König Foltest und Geralt beginnt, in dem Foltest Geralt berichtet, dass ihn der Angriff nicht überrascht habe, da der temerische Geheimdienstchef Thaler erst vor kurzem Hinweisen nachgegangen sei, die darauf hindeuten, dass eine unbekannte Anzahl von Assasinen es auf die gekrönten Häupter Temeriens abgesehen haben, wahrscheinlich um den brüchigen Frieden in Temerien und anderswo zu stören und die politische Lage allgemein zu destabilisieren. Wer jedoch im Hintergrund die Fäden zieht, hat selbst Thaler bislang nicht herausfinden können. Sicher sei nur, dass nun auch der redanische König Radovic, der mit seiner bezaubernden Ehefrau Adda bereits den Weg in sein Reich angetreten hat, in allergrößter Gefahr befindet. Geralt beschließt, König Radovic möglichst rasch einzuholen und zu warnen und im Notfall vor einem ähnlichen Attentatsversuch zu schützen. Er tut dies nicht ganz uneigennützig, denn er weiß, dass sich sowohl Rittersporn als auch Shani im Gefolge des Königs befinden, um in Redanien einen Neuanfang zu wagen. Geralt verlässt das Schloss. Hier endet das Video. Ich merke, wie ein kalter Schauer mir das Rückgrat hinabrieselt. Thaler? Ich erinnere mich, das ich Thaler in TW leben ließ und stattdessen gegen den unsympathischen Grafen Roderick de Wett antrat. Wer hätte Thalers Platz im Intro wohl eingenommen, wenn ich ihn auf de Wetts Befehl getötet hätte? Hätte Foltest dann wohl einen anderen Namen genannt? Shani und Rittersporn auf dem Weg nach Redanien. Nun, Rittersporn zieht es immer dorthin, wo Weib, Wein und jede Menge Orens locken, ganz gleich, in welcher Reihenfolge. Aber Shani? Haben zu viele schlechte Erinnerungen an Wyzima, all die Verwundeten und Toten und das ungewisse Schicksal von Alvin sie dazu gebracht, in der Ferne noch einmal neu beginnen zu wollen? Oder liegt es an Geralt (den sie zwar liebt, der jedoch wohl nie sein Leben für eine



Beziehung mit ihr oder gar der Gründung einer Familie ändern würde), dass sie nun das Weite sucht?

Wie auch immer, schon hier zeigt sich das Prinzip, dass Entscheidungen aus TW in TW 2 ihre Fortsetzung finden.

Wahrscheinlich würde sich an Shanis Stelle Triss auf dem Weg nach Redanien befinden, wenn ich statt der Heilerin die Zauberin in TW zur Gefährtin gewählt und Radovic wäre sicherlich allein unterwegs, wenn ich ihre Majestät, die Striege in TW getötet hätte. Ich werde es ja sehen.

Zunächst einmal gibt es ein Wiedersehen mit Wyzima. Die Brände in der Stadt sind gelöscht und die Bewohner fleißig dabei, ihre Stadt wieder aufzubauen. Überall stapeln sich Baumaterialien und lehnen Leitern an den Wänden und Fassaden. Es ist ein angenehmes Gefühl, noch einmal durch diese Stadt laufen zu können; fast scheint es, als käme ich nach Hause und mit einem Hauch Wehmut sehe ich die Schäden, die der Kampf zwischen Orden und Anderlingen auch hier hinterlassen hat. Ich erinnere mich... an dieser Stelle im Elendsviertel begegnete ich zum ersten mal der rassigen Carmen, der aufreizenden Dirne, die nicht nur beim Pokerspiel vollen Einsatz zeigte...

Die Bewohner Wyzimas gehen alle einem geregelten Tagesablauf nach. Erfreulicherweise bestehen sie nicht mehr aus einer Armee aus Klonen, die Star Wars alle Ehre gemacht hätte. Die Gesichter sind vielfältiger und auch die Kleidung unterscheidet sich wohlthuend von den Dubletten aus dem ersten Teil. Es dauert eine Weile, bis ich ein ähnliches Gesicht bzw. ein Kleidungsstück an einer anderen Figur wiedererkenne.

Die neue RED Engine tut ihr Übriges, um das Vergnügen, wieder in Wyzima zu sein, noch zu steigern: Die Stadt und ihre Gebäude wirken detaillierter und lebensechter, ohne jedoch allzu fotorealistisch zu sein.



Auch das Aussehen und die Animationen der NPC's sehen geschmeidiger und natürlicher aus. Zudem reagieren sie nun noch deutlicher auf die Anwesenheit des Hexers. Einige weichen respektvoll zur Seite, andere recken neugierig die Köpfe nach Geralt und ein anscheinend betrunkenen Idiot stellt sich dem Hexer in den Weg, flüchtet aber behende über eine Leiter auf einen Dachboden, als Geralt kurz das Stahlschwert zückt, um es ebenso schnell wieder in seinem Futteral verschwinden zu lassen. Ohne Frage hätte Geralt ihn jetzt verfolgen können. Weder kleine Mauern noch Zäune sind ein Hindernis für ihn: er springt einfach über sie hinweg. Ebenso kann er auch auf Leitern klettern und die Zeiten, in der eine kleine Anhöhe, Hecke oder ein anderes Hindernis Geralts Weg behindert und eingengt hat, sind seit TW 2 glücklicherweise und zur Freude jedes Spielers endgültig vorbei.

Geralt ist immer noch eine imposante und beeindruckende Person und sein Aussehen hat sich nur minimal geändert. Er wirkt etwas reifer und man erkennt, dass die Ereignisse aus TW nicht ganz spurlos an ihm vorbei gegangen sind. Die Wangen sind unrasiert und man sieht zum ersten Mal, dass auch seine Bartstoppeln genauso weiß sind wie sein Haupthaar, das wahlweise offen getragen werden kann oder zum Pferdeschwanz gebunden. Zu Beginn des Spiels trage ich bzw. Geralt Rabes Rüstung in der filigraneren Elfen-Version, da ich in TW auf der Seite der Scoia'tael gekämpft habe. Auf dem Rücken stecken in ihren Scheiden das Silberschwert Mondklinge und das D'yaibl Stahlschwert, das ich von Velerad im 5. Kapitel auf Geheiß von König Foltest ausgehändigt bekam.

Natürlich gibt es in Wyzima bereits die ersten Quests. Ohne näher auf die einzelnen Aufgaben eingehen zu wollen (schließlich sollte jeder Spieler selbst die eine oder andere entdecken), kann ich soviel bereits sagen: sie sind abwechslungsreich und interessant gestaltet und ich hege zudem den

Verdacht, dass mir die Entscheidungen, die ich jetzt schon treffe, im weiteren Verlauf sicherlich noch mal zu schaffen machen werden bzw. mir das Leben auch erleichtern können. Sehr erfreulich sind übrigens die sehr kurzen Ladezeiten. Nach dem Intro blieb noch nicht mal genügend Zeit, um einen Kaffee aufzusetzen oder die Blase von all den Softdrinks zu erleichtern, die ich bis dahin bereits getrunken hatte. Und auch während der Quests, wenn zum Beispiel ein Haus oder ein anderer Ort innerhalb Wyzimas betreten werden muss, sind die Ladezeiten sehr angenehm, da es sie schlicht nicht mehr gibt. Das Spiel lädt alle Bereiche der Stadt ähnlich wie Oblivion aus dem Speicher nach. Ob das allerdings auch für den Rest des Spieles gilt, wird sich noch zeigen. Gegen Ladezeiten, solange sie denn so kurz sind wie nach dem Video und ebenso schön bebildert wie in TW, habe ich allerdings grundsätzlich nichts einzuwenden.

Die ersten Quests in Wyzima sind erledigt (obwohl ich bezweifle, dass ich bereits alle entdeckt habe), als mich beim verlassen der Stadt eine riesige Überraschung erwartet: Plötze!

So wie es scheint hatten die Entwickler ein Herz und ermöglichen es deshalb dem Spieler, die nördlichen Königreiche auf dem Rücken der treuen Gefährtin Geralts bereisen zu können. Untergebracht in einem Stall vor der Stadt wartet Geralts Pferd anscheinend schon seit Beginn von TW auf seinen Besitzer. Eine hübsche hellbraune Stute, gut gebaut und mit dem gewissen Schalk in den großen braunen Augen, die von langen Wimpern eingerahmt werden. Plötze ist sehr lebensecht animiert, ähnlich wie die Mabari Kampfhunde in Dragon Age Origins. Auch die Steuerung des Pferdes ist leicht und geht gut von der Hand, anders als zum Beispiel in Two Worlds, wo die Steuerung des Pferdes eine mittlere Katastrophe war und nicht wirklich Spaß machte.

Auf dem Rücken von Plötze geht es nun König Radovic und seinem Gefolge nach, immer in der Hoffnung, noch rechtzeitig einzutreffen und das schlimmste verhindern zu können...



An dieser Stelle endet leider mein Bericht. Obwohl ich bereits gut zehn Stunden ununterbrochen am PC verbracht habe (mein Rücken wird sich spätestens beim Aufstehen eindrucksvoll für seine bisherige Missachtung bei mir bedanken), bin ich im Spielverlauf noch nicht weiter als bis hierhin gelangt. Was ich allerdings bislang alles gesehen und erlebt habe, macht die Wartezeit auf TW 2 - Assassins of King von annähernd fast vier Jahren schnell wieder vergessen und zeigt eindrucksvoll, dass CD Projekt RED mit TW 2 mehr als nur einen würdigen Nachfolger für The Witcher produziert hat: einen neuen Meilenstein im RPG-Genre nämlich.

Was erwartet mich noch? Wer sind die Assassinen und in welchem Auftrag handeln sie? In welcher Beziehung stehen die Hexer von Kaer Morhen zu den Assassinen? Gibt es etwas, das uns Vesemir womöglich verschwiegen hat? Wie wird das Wiedersehen mit Shani/Triss ausfallen? Taucht womöglich Alvin wieder auf?

Ich hoffe, dass mir die nächsten 60 bis 80 Spielstunden die Antwort auf diese und andere Fragen liefern werden und wenn nicht, besteht immer noch die Hoffnung auf The Witcher 3 - The Return of the Source...

Ach übrigens, für alle, die sich seit dem Anfang dieses Berichts diese Frage stellen: nein, in meiner CE von The Witcher 2 - Assassins of Kings war leider kein Hexer Medaillon dabei, aber wer weiß, ich hab ja noch genug Geld auf dem Konto...



Der Schlag mit der flachen Hand kam unerwartet. Hart traf er den Hinterkopf des milchgesichtigen Knaben, woraufhin seine viel zu groß geratene Rüstung laut zu scheppern begann.

“Hör auf zu gaffen, Junge und halt keine Maulaffen feil”, zischte der alte Wächter und erhob drohend die Hand ein zweites mal. Der Junge rieb sich missmutig den Hinterkopf, Tränen der Wut und des Schmerzes unterdrückend.



“Ich hab dich tausend Mal ermahnt, allen hohen Herren den Respekt zu erweisen, der ihnen gebührt und was machst du? Du gaffst sie an, als wären sie irgend eine billige Jahrmaktraktion! Ihr müsst verzeihen, edle Herren”, wandte sich der Wächter des Tors von Tretogor den beiden Männern zu Pferde zu, die gerade im Begriff waren, die Stadt in Richtung Osten zu verlassen”, der Junge kommt vom Lande und ist erst seit einer Woche bei mir in der Lehre! Er ist bockig, gehorcht nicht, steckt seine Nase in Dinge, die ihn nichts angehen und hat auch sonst nur Flausen im Kopf! Ich fürchte, seine grenzenlose Neugier wird ihm noch eines Tages zum Verhängnis werden! Verzeiht also, wenn seine respektlosen Blicke Euch belästigt haben sollten!”

“Nun”, kicherte einer der Reiter fröhlich, während die Feder an dem kecken Hütchen, das in einem gewagten Winkel auf seinem braunem Haarschopf saß, munter hin und her wippte, ” ich bin in meinem Leben schon mit ganz anderen Blicken bedacht worden, die mir weitaus weniger schmeichelhaft erschienen, als die von diesem jungen Burschen.”

Miroslav, der alte Wachmann, beobachtete verunsichert, wie der Reiter einige imaginäre Staubkörnchen von seinem makellosen taubenblauen Wams strich, das nach der neuesten Mode geschnitten war und sicherlich mehr gekostet hatte, als er im Lauf eines Mondes verdiente. “Ich habe doch recht? Nicht wahr, Geralt?” fragte der Reiter, schob langsam die runden, dunkel getönten Augengläser, die seit kurzem in gehobenen Kreisen großen Anklang fanden, auf die Nasenspitze und warf seinem Begleiter einen amüsierten Blick zu.



Dieser rührte sich zunächst nicht. Ein Schauer überlief Miroslav und ließ die Spitzen seines ruppigen Schnauzbartes zittern. Dieser zweite Reiter, der Geralt hieß, wie er nun wusste, war ihm ganz und gar nicht geheuer. Er ritt eine kastanienbraune Stute und trug einen schwarzen Wollmantel, der bis zum Schweif des Pferdes reichte und dessen Kapuze er so tief ins Gesicht gezogen hatte, dass dieses in vollkommene Dunkelheit gehüllt war. Einen Augenblick lang funkelte im Licht der aufgehenden Sonne Silber auf, als die rechte Hand unter dem Mantel zum Vorschein kam, um die Stute hin zu seinem Begleiter zu wenden. Silber auf Leder, schwarz wie die Nacht.

“Nun, Rittersporn, mein Freund”, die Stimme, die aus der Kapuze hervorquoll, dröhnte rau und unangenehm in den Ohren des Wächters, dessen Nackenhaare sich bei diesem Klang instinktiv sträubten. “Gefahr” war das erste Wort, welches Miroslav in den Sinn kam, als er die Stimme hörte. “Tod” das zweite...

“Wenn du die Blicke der Männer meinst, die du in den letzten Jahren zum Hahnrei machtest, indem du mit ihren Frauen angebändelt hast, so stimme ich dir natürlich voll und ganz zu. Die Blicke der Damen hingegen werden dir wohl kaum jemals einen Grund zur Missstimmung gegeben haben. Schmeichelhaftere Augenaufschläge, als ich sie gestern Abend beobachten konnte, kannst du dir kaum wünschen. Manchmal hege ich meine Zweifel, ob du dein anziehendes Äußeres nicht doch dem Fehltritt eines Aen Sidhe verdankst...”

“Wer weiß?”

Rittersporn lachte.



“Wie heißt du?” wandte sich Geralt dem Jungen zu, der mit der geballten Faust den Schnodder seiner Nase über das ganze Gesicht verteilte. Er beugte sich halb vom Pferd herunter, bis beide auf gleicher Augenhöhe waren. Beeindruckt betrachtete der Junge eine einzelne Strähne silberweißen Haares, die unter der Kapuze sichtbar wurde, doch seine Neugier und Faszination kannte keine Grenzen mehr, als er die katzenartigen Augen gewahr wurde, die ihn mit einer Mischung aus Wohlwollen und Interesse begutachteten. Ein Hexer! durchfuhr es ihn. Das muss ein Hexer sein!

“Mein Name ist Lukasz, edler Herr!” er hielt dem Blick stand.

“Ich bin kein edler Herr, Lukasz! Ich denke, du weißt jetzt genau, wer ich wirklich bin, denn du bist sicherlich nicht auf den Kopf gefallen. Nun gut, Lukasz, hör mir gut zu und merke dir meine Worte! Neugier ist eine gute Sache, doch mit ihr verhält es sich genauso wie mit der Medizin und den Frauen: auf die rechte Dosierung zur rechten Zeit kommt es an. Hast du das verstanden?”

Lukasz kratzte sich am Kopf, zog die Stirn kraus und grinste schließlich.

“Ja, ich denke schon...”

“Gut. Mein Freund Rittersporn erzählte mir, dass ein junger Wächter am Vortag einen Mann in die Stadt gelassen hat, obwohl dieser in einem erbärmlichen Zustand war und keinen Passierschein besaß. Er soll diesem Mann sogar einige Münzen zugesteckt haben, damit er sich eine einfache Mahlzeit und ein Lager für die Nacht leisten konnte. Kann es sein, dass du diesen Wächter zufällig kennst, Lukasz?”

Der Junge warf einen raschen Seitenblick auf Miroslav, dessen Bartenden bereits wieder zu zittern begonnen hatten, doch diesmal nicht aus Unbehagen.

“Ja, das war ich”, antwortete er und duckte sich bereits in Erwartung des Schlages weg, der jedoch nicht kam.

Wage es ja nicht, den Jungen noch einmal zu schlagen, auch wenn er dein Enkel ist”, knurrte Geralt den Wächter an, dessen erhobene Hand im schmerzhaften Schraubstock von Geralts Griff verharnte. “Nun schau nicht so überrascht! Es ist allgemein bekannt, dass die Familien der Lehrlinge der Wächtergilde in Tretogor ausrüsten müssen. Da nun die Rüstung, die er trägt, nicht nur dieselbe Größe hat wie deine, sondern auch noch ähnliche Beschädigungen an gleicher Stelle aufweist, gehe ich einmal davon aus, dass sie früher einmal dir gehört hat und ihr deshalb miteinander verwandt sein müsst. Und für den Vater bist du, mit Verlaub gesagt, bereits etwas zu alt geraten... Ich lasse dich los, wenn du mir versprichst, nicht noch einmal die Hand gegen dein Fleisch und Blut zu erheben! Tust du das?”

Miroslav nickte mit schmerzverzerrter Miene. Geralt ließ ihn los.

“Nun gut, Lukasz, erzähl mir, was dich dazu veranlasst hat, zu tun, was du getan hast!”

Der Junge überlegte einen Augenblick. Er konnte sich noch zu gut an den Mann erinnern, der am gestrigen Morgen vor den Toren Tretogors aufgetaucht war, mehr tot als lebendig. Unter all dem Dreck und den Fetzen, die einmal ein Wams und eine Hose gewesen sein mochten, war der Fremde kaum als Mensch zu erkennen gewesen. Dem üblen Gestank nach, der von dem Mann ausgegangen war, hätte er sonst eine Kreatur sein können. Keiner von den Menschen, die an jenem Tag in die Stadt geströmt waren, scherte sich auch nur einen feuchten Kehrriech darum, was mit diesem Mann geschah, ob er leben oder sterben würde. Lukasz hatte einfach Mitleid mit ihm gehabt. Es war noch nicht lange her, dass er selbst Hunger leiden musste und er sich gewünscht hätte, jemand würde ihm etwas Mitleid entgegen bringen. Nun, das Leben war zwar hart, doch dies war keine Entschuldigung dafür, auch das Herz zu Stein werden zu lassen.



“Und daran hast du gut getan! Weißt du, wer der Mann war, dem du da Einlass gewährt hast? Nein? Nun, es ist niemand anderes als mein Begleiter dort. Kein Vergleich zu gestern, nicht wahr? Jetzt ist er allerdings heraus geputzt wie ein Pfau durch die Gunst seiner vielen weiblichen Bewunderer und Verehrerinnen. Ich verrate dir was! Selbst das Pferd, auf dem er gerade seinen Hintern platt sitzt, haben sie ihm geschenkt!”

Rittersporn war es augenscheinlich unangenehm, Geralts Worten zu folgen. Er rutschte verdrießlich auf dem Sattel hin und her.

“Auf dem Weg von Oxenfurt hierher wurde er von Wegelagerern um all sein Hab und Gut gebracht; nur sein Leben und die Kleider an seinem Leib ließ man ihm. So war es doch, Rittersporn?”

Der Angesprochene lächelte säuerlich, richtete sich dann aber zu voller Größe auf, reckte die Brust heraus und nickte zustimmend, wenn auch widerwillig.

“Ja, so war es, Geralt! Und das mir: Julian Alfred Pankratz Viscount de Lettenhove, weithin auch schlicht als Rittersporn bekannt, der Barde der Barden, von allen Musen geliebt, der Meister der Verse, Herr der Mieder... äh... Lieder...”

Geralt räusperte sich vernehmlich.

“Nun gut, die Banditen wussten es anscheinend nicht besser. Aber ihr beiden habt doch sicherlich schon von mir gehört?” Die beiden Wächter, jung und alt, sahen sich mit fragendem Blick an und zuckten dann viel sagend mit den Schultern. Rittersporn sackte in sich zusammen.

“Ich denke, jetzt kennen sie dich ja, mein Freund”, beeilte sich Geralt zu sagen, dem die zunehmende Betrübnis Rittersporns nicht verborgen blieb,“ und ich bin überzeugt davon, dass du dem jungen Lukasz sicher sehr dankbar für seine selbstlose Tat bist! Es dir sicherlich nur entfallen,

ihn vor unserem Aufbruch noch aufzusuchen, um ihm sein Darlehen nebst Zinsen zurück zu zahlen, weil du deinen Kopf voller neuer, schöner Verse für deine unvergleichlichen Balladen hast, nicht wahr?”

Rittersporn spürte die auf blühende Röte und Hitze in seinem Gesicht und er hoffte insgeheim, dass man sie ebenso gut für ein Zeichen von Bescheidenheit halten würde und nicht für die Scham, die er in diesem Moment verspürte. Mit gesenktem Blick durchforstete er seine Taschen. Und Taschen hatte Rittersporn wahrlich zur genüge.

“Ich denke, diese Münzen dürften mehr als ausreichend sein” Geralt zog einige silberne Geldstücke aus seinem Wams, während Rittersporn noch seine Kleidung durchwühlte. Er warf sie Lukasz zu, der sie geschickt auffing und nach einem kurzen Blick darauf von einem Ohr zum anderen zu strahlen begann.

“Aber... das ist viel zu viel, edler Herr!”

“Nenn mich einfach Geralt! Es ist ganz und gar nicht zuviel. Ach, bevor ich es vergesse”, er warf auch Miroslav ein größeres Geldstück zu,“ nimm dies und besorge deinem Enkel eine anständige Rüstung, die ihm auch passt! Hast du verstanden?”

Miroslav, der gerade auf das Münze biss, um deren Echtheit zu prüfen, nickte freudig.

“Wehe, ich erfahre, dass du das Geld in die nächste Schenke gebracht hast, Alterchen! Ich warne dich! Ich werde auf dem Rückweg noch einmal vorbei schauen ...!”

Das Lächeln auf Miroslavs Miene erstarb.

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren, lenkte Geralt seine Stute zum Tor hinaus, gefolgt von Rittersporn. Schweigend ritten sie nebeneinander nach Osten, wo der blutrote Sonnenball gerade seinen Weg über das Firmament antrat. Es dauerte eine Weile, bis sich Rittersporn soweit gefasst hatte, dass er wieder in der Lage war, das Wort an seinen Freund zu richten.



„Warum hast du gerade einen Überfall gewählt, Geralt? Du ahnst ja nicht, wie peinlich mir die Situation gerade eben war! Heute morgen scheinst du regelrecht Gefallen daran zu finden, mich demütigen zu wollen...“

„Wenn du mir nicht erzählen willst, was wirklich passiert ist, bleibt mir nichts anderes übrig, als mir meinen Teil zu denken. Du musst zugeben, ein Überfall ist wesentlich ehrenvoller als sich zum Beispiel beim Würfelpoker bis aufs letzte Hemd ausnehmen zu lassen oder - noch schlimmer - von irgendwelchen gewitzten Frauenzimmer übertölpelt zu werden und frühmorgens nicht nur unbefriedigt, sondern auch noch ohne Geld in der Börse aufzuwachen. Das wäre wohl kaum die Art von Abenteuer, von der du gerne in deinen Balladen berichten würdest. Und was die Pein angeht: Noch übler als die Situation, in der ich dich gestern angetroffen habe, kann es eben gar nicht gewesen sein!“

Rittersporns Schweigen war Geralt Antwort genug.

„Julian Alfred Pankratz Viscount de Lettenhove... wie zum Teufel bist du eigentlich zu dem beschissenen Namen gekommen?“

„Warum nicht? Geralt Roger Eric du Haute-Bellegarde ist auch nicht gerade der Muse bester Kuss, oder?“ gab Rittersporn spitz zurück. Geralt lächelte.

„Touche! Ich denke wir sind quitt.“

„Ach wirklich?“

Geralt nickte.

„In Zukunft denk einfach daran“, knurrte er „dass es keine gute Idee ist, mich zu wecken, wenn ich erst kurz zuvor ins Bett gefunden habe. Und dass ich ungenießbar bin, solange ich meinen Morgentrunke nicht zu mir genommen habe, solltest du eigentlich langsam wissen, Rittersporn! Jetzt schuldest du mir nicht nur eine Erklärung, was in Oxenfurt wirklich geschehen ist, sondern zudem noch 500 Orens...“

„500 Orens? Das ist mehr als das zehnfache von dem, was ich von dem Jungen bekommen habe!“

„Ich weiß“, Geralt setzte die Kapuze ab und schüttelte das Haar aus, dass jetzt silbern im Sonnenlicht glänzte. Er grinste. „Ich erlasse dir die Summe, wenn du mir die Wahrheit über Oxenfurt erzählst! Du kannst es dir ja noch überlegen, solange wir noch nicht in Carinthia sind, was immer dich nach dort auch ziehen mag.“

Noch bevor Rittersporn antworten konnte, ließ Geralt seine Stute mit einem Druck seiner Schenkel Tempo aufnehmen. Einen Augenblick lang glaubte Rittersporn ein fröhliches Gelächter zu hören, während Geralt allmählich aus seinem Blickfeld verschwand. Er schüttelte entschieden den Kopf. Nein, da hatte er sich sicherlich getäuscht.

„So warte doch, Geralt!“ rief er und spornte sein Pferd ebenfalls an.

„Geralt von Riva, aus dir soll mal einer schlau werden!“ murmelte Rittersporn „Ich werde es wohl nicht mehr und wenn ich hundert Jahre alt werden sollte...“

Und so preschten die beiden in Richtung Carinthia davon, der aufgehenden Sonne und einem neuen Abenteuer entgegen.

Energisch fuhr der breite Stiefelabsatz auf die letzten rot glühenden Holzstücke im herunter gebrannten Aschehaufen hinab und erstickte mit wenigen Schlenkern die letzte Glut. Zufrieden betrachtete Geralt das aufwirbelnde Aschehäufchen, aus dem ein allerletzter Rauchfaden aufstieg, der sich gemächlich um den Schaft seines Stiefels schlängelte, um schließlich unter der umgekrempten Stulpe auf immer zu verschwinden.

Geralt streckte genüsslich seine Glieder und dehnte ausgiebig jeden einzelnen Muskel seines Körpers, bis jede seiner Bewegungen wieder ebenso geschmeidig vonstatten ging, wie er es gewohnt war und sein Beruf es von ihm verlangte. Der Boden, auf dem er die Nacht verbracht hatte, war sehr hart und felsig gewesen.



Rittersporn hatte jedoch auf diesem Platz bestanden, nachdem zwei Riesentausendfüßler ihnen den vorherigen Rastplatz streitig gemacht hatten und den Barden nur allzu gerne zu ihrem Nachtmahl verspeist hätten. Geralt war es nur recht gewesen. Einige ächzende Knochen und verspannte Muskeln waren lediglich ein geringer Preis für ihre Sicherheit gewesen, den er gern in Kauf genommen hatte. Ganz davon abgesehen, dass auch er keine große Lust verspürt hatte, weiteren Riesentausendfüßlern entgegen treten zu müssen. Zum einen war ihm bereits beim ersten das Insektoidöl ausgegangen und zum anderen war jeder Kampf, der nicht der Selbstverteidigung diente und nichts zum Gewicht seiner Geldbörse beitrug, ein unnützer Kampf. Auch Hexer mussten mit ihren Kräften haushalten und lebten nicht nur von Luft und guten Taten allein. Unbezahlten guten Tagen wohlgemerkt. Tief ausatmend griff Geralt nach seinem Vorratsbeutel und stopfte sich eine weitere Portion getrockneten Fisch in den Mund, die er mit einem tiefen Schluck temerischen Weines hinunter spülte. In der Luft lag noch der verführerische Duft von frisch geröstetem Weißbrot und hart gebratenen Wyvern-Eiern, die der Barde in einer kleinen kupfernen Pfanne zubereitet hatte, deren Verzehr Geralt jedoch dankend ablehnen musste, da wahrscheinlich nur die Götter genau wussten, wo und unter welchen Umständen Rittersporn an diese Vorräte heran gekommen sein mochte.

Der Barde selbst hatte die Nacht kein Auge zu bekommen. Das mochte durchaus an der für ihn sehr unerfreulichen Begegnung mit den Riesentausendfüßlern liegen, doch der Hexer vermutete, dass noch ganz andere Gründe für seine Schlaflosigkeit verantwortlich waren, die er mit stundenlangem Gezupfe auf seiner Laute und dem komponieren

neuer Balladen zu übertünchen versuchte. Das seine Bemühungen nur von geringem Erfolg gekrönt waren und seine Melodien nur halbherzig und weit unter seinen bisherigen Möglichkeiten blieben, wie Geralt in einigen wachen Momenten durchaus bemerkt hatte, bestärkten ihn nur in seinem Verdacht, dass Rittersporn mit seinen Gedanken und seinem Herzblut mit ganz anderen Dingen beschäftigt war, als mit seiner Musik. Wahrscheinlich zerrten die Ereignisse in Oxenfurt, welcher Natur diese auch immer gewesen sein mochten, noch immer an seinem Nervenkostüm. Nun, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen war, würde er sicherlich noch von ihm erfahren, was genau dort geschehen war. Bislang schwieg er sich noch darüber aus, was ungewöhnlich für den Barden war, der sonst gerne den ganzen lieben Tag seine Stimmbänder mit Geschichten, Gesängen und Anekdoten aus seinem Leben in Schwung zu halten pflegte. Geralt konnte warten.

Gerade verstaute Rittersporn seine edle Laute, die wie stets in ihrem wertvollen elfischen Futteral steckte, und sein übriges Hab und Gut auf dem scheckigen Wallach, der unruhig mit den Hufen scharrte. Auch Geralts treue Stute Plötze wurde allmählich fahrig. Vielleicht spürten die beiden Pferde die Nähe weiterer unterirdischer Monster. Vielleicht waren sie es auch einfach nur leid, zu lange an diesem Ort zu verweilen. Wie auch immer, es wurde endlich Zeit, dass sie aufbrachen. Noch einmal kontrollierte Geralt den Sattel, zog einige Riemen nach und überprüfte ein letztes Mal seine Vorräte an Lebensmitteln, Tränken, Ölen und deren Zutaten, die er in Carinthia, sofern dort erhältlich, aufzufüllen und zu ersetzen gedachte. Dann schwang er sich in den Sattel und wandte sich nach dem Barden um. „Bereit, Rittersporn?“



Ein kurzes Nicken und ein abgespannter Blick aus übermüdeten Augen waren die einzige Antwort, die Geralt an diesem Morgen erhielt. Leise flüsterte Rittersporn seinem Wallach etwas ins Ohr, der daraufhin die Ohren spitzte und die Augen weit aufriß. Geralt vernahm trotz seines guten Gehörs nicht, welche Worte der Barde an sein Pferd richtete, denn er hatte sie in einem ihm unbekanntem elfischen Dialekt gesprochen. Die Reaktion seines Pferdes ließ jedoch darauf schließen, dass dieses die Worte recht wohl verstanden hatte und dass sie wahrscheinlich nichts gutes bedeuteten. Geralt lächelte insgeheim. Er hatte dieses Ritual bislang jeden Tag beobachten können.

Wahrscheinlich drohte Rittersporn dem Pferd mit dem Abdecker oder Schlimmeren mit seinem leisen Singsang aus elfischen Lauten, wenn es nicht dasselbe tat wie am vorigen Tag und dem Tag davor.

„Nun denn, auf nach Carinthia!“ rief Geralt. Plötze setzte sich in Bewegung. Noch einmal sah der Hexer zurück. Es war, wie er vermutet hatte: Rittersporns Wallach folgte seiner Plötze geduldig auf dem Hufe. Und der Barde? Kaum, das er es sich im Sattel bequem gemacht hatte, war er auch schon eingeschlafen und schnarchte lauthals mit gesenktem Kopf. Ein Anblick, an dem sich vor ihrem Eintreffen in Carinthia, was immer sie dort auch erwarten mochte, sicherlich nichts ändern würde, da war sich Geralt sicher.



Carinthia, die Wohlhabende, wie die Stadt von ihren Bewohnern liebevoll und den übrigen Städten Temeriens voller Neid genannt wurde, war auf keiner Karte der nördlichen Königreiche verzeichnet und das hatte seinen Grund. Als die Kartographen des Landes ihre Ergebnisse in Vizima zusammen trugen, um die erste vollständige Landkarte des Nilfgaarder Reiches zu erstellen, existierte Carinthia schlichtweg nicht. Zu der damaligen Zeit bestand die Stadt lediglich aus einigen baufälligen Gehöften und ihren Bewohnern, die das wenige, das sie zum Leben brauchten, selbst anpflanzten: Getreide für das tägliche Brot und Rüben als Futter für die mageren Tiere, die sie hielten. Daran hätte sich wahrscheinlich nie etwas geändert, wenn nicht eine findige Bäuerin durch Zufall herausgefunden hätte, wozu die Rüben außer zum Verfüttern noch zu gebrauchen waren: zur Herstellung einer klebrigen und süßen Masse nämlich, die in den nachfolgenden Jahren ihren Siegeszug durch die temerischen und Nilfgaarder Küchen antreten sollte: der Carinthia-Sirup, benannt nach der Bäuerin, die ihn entdeckt hatte.

Die Stadt wuchs und gedieh. Schon bald siedelten sich Menschen und Anderlinge aus ganz Temerien in der Nähe der aufstrebenden Stadt an, darunter auch Handwerker aus dem fernen Serrikanien, die etwas mit sich führten, das den Ruhm und das Ansehen der Stadt noch weiter mehren sollte: serrikanische Seide und das Wissen um ihre Herstellung.



Geralt hatte bislang immer einen großen Bogen um Carinthia gemacht. In dieser Stadt mit ihren rotgeschindelten kleinen Fachwerkhäusern und den zufriedenen Gesichtern ihrer Bewohner gab es für einen Hexer einfach nichts zu tun. Keine Flatterer, die in der Nacht auf einen Schlummertrunk unterwegs waren, keine Ghoule, die an frischen Leichen nagten, noch nicht einmal ein paar ertrunkene Tote, die die Abwasserkanäle unsicher machten und das Trinkwasser verseuchten. Es schien fast, als würde jedes Monster und jede Abnormität einen weiten Bogen um diese Stadt machen. Soweit das Auge reichte, gab es hier nur üppige Äcker, ausladende Obstbäume, die unter der Last ihrer Früchte ächzten und fette Kaufleute, deren Geldbeutel noch praller gefüllt waren, als die Bäuche ihrer Besitzer.

Nein, dieser Ort war kein gutes Revier für Hexer. Der letzte, welcher Carinthia auf der Suche nach Arbeit betreten hatte - ein junger Hexer, unerfahren und naiv - war von den Einwohnern gefangen gesetzt und auf den nächsten Scheiterhaufen gezerrt worden. Von daher war es nur verständlich, dass sich Geralt nur mit gemischten Gefühlen der Stadt näherte.

“Ich hoffe, Rittersporn”, knurrte er und lauschte kurz dem lauten Schnarchen, das hinter ihm in regelmäßigem Abstand ertönte, ”du hast einen verdammt guten Grund, um hierher zu kommen! Das Letzte, wonach mir gerade der Sinn steht, sind brennende Holzhaufen und aufgebrauchte Einwohner mit Mistgabeln...”

Zuletzt war Geralt im voran gegangenen Jahr hier vorbei gekommen, als er sich nach langer Zeit wieder einmal auf dem Weg nach Kaer Morhen befand. Es war gerade Erntezeit gewesen und er erinnerte sich noch gut an die misstrauischen und verächtlichen Blicke der Arbeiter auf den überreifen Feldern und Äckern, an denen er vorbei geritten war. Ebenso an die wüsten Schimpfworte und

Verwünschungen, die sie ihm hinter seinem Rücken nach riefen. Keiner von ihnen hatte es gewagt, ihm seine Meinung mitten ins Gesicht zu sagen. Verfluchte Feiglinge! Wahrscheinlich hatten sie geglaubt, er würde sie nicht mehr hören können. Weit gefehlt. Nur allzu deutlich waren sie zu verstehen gewesen. Jedes einzelne hasserfüllte Wort, dass nur ihre Ängste und Vorurteile kaschieren sollte, hatte er vernommen und nur seine jahrelange Ausbildung und seine mühsam antrainierte Beherrschung seiner Gefühle hatten ihn damals davon abgehalten, einfach vom Pferd zu steigen und den Bauern eine Lektion mit dem Schwert zu erteilen.

Jetzt jedoch war etwas anders. Seitdem sie beide vor zwei Tagen von Tretogor aus in Richtung Carinthia aufgebrochen waren, hatte Geralt das Gefühl nicht abschütteln können, dass etwas geschehen würde. Er konnte die Gefahr, der sie sich näherten, regelrecht wittern und je dichter sie nun ihrem Ziel kamen, um so mehr stank es nach Ärger und Schwierigkeiten. Nicht erst seit ihrer Begegnung mit den Riesentausendfüßlern zitterte das Wolfsamulett auf seiner Brust. Zunächst war es nur ein leises Vibrieren gewesen, das jeder andere wahrscheinlich kaum wahrgenommen hätte, doch nun, kaum das die höchsten Gebäude der Stadt langsam am Horizont aufzutauchen begannen, fing der Wolfskopf unter seinem Leinenhemd an, einen wahren Veitstanz zu veranstalten. Geralt nickte grimmig. Er schloss das Lederwams über seiner Brust und zog die Riemen so stramm, dass das Amulett ihn zwar immer noch vor Gefahr warnen, doch keine Anstalten mehr machen konnte, übermütig unter seinem Hemd hervor zu hüpfen.

Er sah sich genauer um.





Wo im Jahr zuvor noch volle Felder mit mannshoher Gerste und Roggen standen, honiggelber Raps das Auge erfreute und das frische Grün der weit ausufernden Rübenpflanzen sich bis zum Horizont zu erstrecken schien, herrschte nun die blanke Not. Der Boden war verdorrt, von der Sonne in harte, sich auf wölbende Platten zerrissen. Auf einigen Feldern erblickte Geralt noch verkümmerte Getreidepflanzen, die einem ausgewachsenem Mann kaum bis an die Knie reichten und die sicherlich nie eine Ähre getragen hatten. Und dennoch hatte man sich an ihnen zu schaffen gemacht, wohl in der Hoffnung, vielleicht noch das eine oder andere Korn ergattern zu können.

Geralts Blick schweifte weiter. Selbst die Bäume in dieser Gegend wirkten leb- und kraftlos. Bleiern reckten sie ihre Wipfel der unbarmherzig brennenden Sonne entgegen, die im Zenit stehend alles unter sich zu versengen drohte. Die wenigen Früchte, welche die Bäume getragen haben mochten, waren ebenso verschwunden wie jedes einzelne Blatt in ihren Wipfeln. Sie waren nicht etwa vor der Zeit abgefallen, wie man zunächst vermuten konnte, sondern von unzähligen Händen von den Ästen herab gepflückt worden, wie sein geübtes Auge rasch erkannte. Geralt hatte ähnliches schon in früheren Zeiten der Not gesehen, in denen der Hunger die Menschen dazu getrieben hatte, Dinge zu essen, die sie an besseren Tagen nicht einmal mit ihrem Hinterteil angesehen hätten.

Was mochte hier geschehen sein?

Eine Gestalt auf einem der wenigen Äcker, auf dem das verkümmerte Getreide sein trostloses Dasein fristete, erregte Geralts Aufmerksamkeit. Sie bewegte sich zwischen den ausgebleichten Halmen hin und her, strich scheinbar gedankenverloren mit ihren Händen über kornlose Ähren, drehte sich langsam im Kreise umher und wieder zurück. Ein junges Mädchen von schlanker Gestalt, wahrscheinlich gerade erst dem Kindesalter entwachsen, mit

schulterlangem flachsblondem Haar und von der Sonne gebräunter Haut. Sie trug ein luftiges weißes Leinenkleid, das sich deutlich von dem dunklen Teint ihres Körpers abhob und das lediglich von zwei dünnen Riemchen über der Schulter gehalten wurde. Noch einmal drehte sie sich im Kreis, tanzte sie regelrecht um die sie umgebenden Halme herum, als wären diese allesamt junge Freier und sie selbst noch nicht entschlossen, welchen sie davon erwählen sollte. Eine Weile beobachtete Geralt die junge Frau recht angetan, verfolgte er ihre anmutigen Bewegungen, bis ihm eine weitere Person auffiel, die in sichtbarer Nähe des tanzenden Mädchens auf dem Boden kniete und anscheinend eine letzte Lese des Getreides vornahm. Ein junger Mann, selbst kaum älter als das Mädchen, das nun einen Moment lang inne hielt, als es den anderen Gast des Feldes bemerkte. Wenige leichtfüßige, fast schwebende Schritte reichten bereits, um unbemerkt die Distanz zwischen ihr und dem anderen zu überbrücken. Schon stand sie unmittelbar hinter dem ahnungslosen Jungen und streckte die feingliedrige Hand nach seiner Schulter aus.

“Verdammt,” fluchte Geralt, sprang vom Pferd und zog dabei das Silberschwert. Spät, fast zu spät erkannte er seinen Irrtum. Wie hatte er nur so verblendet sein können? Geschwind hatte die Mittagserscheinung den nahezu erstarrten Jüngling, dem das Entsetzen jetzt deutlich ins Gesicht geschrieben stand, hoch gewirbelt und an den Händen ergriffen. Ein kurzes Nicken ihrerseits, das keinerlei Widerspruch duldete, besiegelte die Einladung zum Tanze. Der Reigen begann. Des Jünglings letzter, sofern Geralt nicht schnellstens etwas dagegen unternahm. Mit zwei Schritten erreichte er den Wallach des Barden und schüttelte Rittersporn aufs heftigste, so dass dieser, recht abrupt aus dem Schlaf gerissen, fast von seinem Pferd gefallen wäre. “Schnell! Die Augengläser, Rittersporn! Ich habe keine Zeit für lange Erklärungen...”

Die Fortsetzung folgt im Februar!

(Dan)



Wie kreierte man ein interessantes Actionspiel? Man nehme etwas 13. Jahrhundert, einen kampferprobten und medial veranlagten Helden, würze dies mit einigen politischen Intrigen und religiösen Querelen und heraus kommt Hellion: Mystery of Inquisition, das wahrscheinlich interessanteste Actionspiel 2010 für Spieler, die ein Faible für ungewöhnliche Settings und Storys haben.

Manch einer wird fragen, welche Relevanz Hellion für die Fans des Hexers hat, wo doch nahezu jeder auf die Fortsetzung von The Witcher wartet!? Nun, das ist schnell erklärt: Im Entwicklungsstab von Hellion befinden sich sowohl ehemalige Mitarbeiter von Two Worlds als auch The Witcher, die zusammen an diesem Projekt arbeiten.

Worum geht es genau? Wie schon angedeutet wird die Geschichte von Hellion im 13. Jahrhundert angesiedelt sein. Held des Spiels ist ein gewisser Godric von Glastonbury, der neben reichlicher Erfahrung mit Waffen allem Anschein nach auch über einige

ungewöhnliche geistige Fertigkeiten verfügen wird. Diese setzt er sowohl gegen Dämonen als auch irdische Gegner ein und wenn man den Gerüchten Glauben schenken darf, so wird es von beiden mehr als reichlich geben.

Die Handlung von Hellion im Mittelalter spielen zu lassen hat einen gewissen Reiz und sorgt gewiss für einige Spannung. Man denke da nur an die Dispute zwischen Kirche und Adel, an Aberglauben,

Inquisition und Reliquienhandel, Armut und Reichtum und das Böse in vielerlei Gestalt.

Sehr viel über die genaue Story von Hellion ist allerdings zur Zeit noch nicht bekannt. Es lassen sich jedoch schon jetzt einige Rückschlüsse ziehen. So weist der Name des Helden Godric of Glastonbury auf eine mögliche Verbindung mit der Gralsgeschichte hin. Das englische Glastonbury dürfte vielen bekannt sein als der Ort, an dem der Legende nach der heilige Josef von Arimathäa den Gral vor den Augen der Welt verbarg.





## NEEDFUL THINGS

Womöglich verbirgt sich hinter dem Helden Godric einer der letzten Gralshüter? Ein ehemaliger Kreuzritter, wie auch die Handlungszeit vermuten lässt?

Auch der Name des Projektes selbst lädt zu einigen Mutmaßungen ein. So setzt sich dieser aus den beiden englischen Worten Hell und Lion zusammen, also Hölle und Löwe. Wofür die Hölle steht scheint recht eindeutig: Dämonen, Verderben und das Böse. Beim Löwen wird es schon etwas interessanter:

Zum einen gibt es eine Verbindung zum englischen Königshaus, genauer gesagt zu Richard Löwenherz, König von England von 1189 bis 1199, der am Dritten Kreuzzug teilnahm und dessen Geschichte jedem Leser von Robin Hood geläufig sein dürfte. Der Löwe ist jedoch ebenso das Markenzeichen der Republik Venedig, die am Vierten Kreuzzug von 1202 bis 1204 maßgeblich beteiligt war und nicht zuletzt wird der Löwe auch mit dem Evangelisten Markus in Beziehung gebracht, der wiederum seit 828 in Venedig seine letzte Ruhe verbringt.

Allem Anschein deutet also alles auf eine mögliche Verknüpfung von Gralsslegende, Kreuzfahrern und Venedig als einem der Handlungsorte hin, doch ob diese Vermutungen ins Schwarze treffen, werden wir erst im Laufe des nächsten Jahres erfahren. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es nämlich bislang nicht. Erste Screenshots jedoch gibt es schon jetzt zu bewundern.

Auf der Seite

<http://www.pcgames.de/aid,687081/Hel...elden/PC/News/> und <http://www.pcgames.de/aid,694499/Hel...empfe/PC/News/> sind sie zu finden und schon jetzt kann man sagen, dass dieses Spiel zumindest schon mal graphisch eine Augenweide wird...

(Dah)

### Stein des Wanderes

Hinweis: Wenn man in der Nähe des Obelisken schon beim Kampf ein Hexerzeichen gewirkt hat, zählt der Obelisk sie bereits zu der Kombination.



### Die Kombinationen

Um in die Gruft von Agnes Glanville zu gelangen = Aard - Igni - Aard

Um in das antike Grab zu gelangen = Igni - Igni - Aard

Um in St. Gregors Grab zu gelangen = Aard - Aard - Igni

(Zz)



## KOMPENDIUM

## AETIÆS MUNDI

## KRÄUTERKÜCHE

## AKELEI

(AQUILEGIA VULGARIS)

Die Akelei auch Frauenschuh, Täubchen, Zigeunerglocken, Teufelsglocken, Kapuzinerhüttli, Pfaffenkäpple oder Elfenhandschuh genannt. Die genaue Deutung des Lateinischen Namen *Aquilegia vulgaris* ist noch heute ungeklärt. Albertus Magnus bezieht sich auf die Sporne der Honigblätter. Die Sporne sind leicht gekrümmt und erinnern an die Krallen eines Adlers - lateinisch: *Aquila*. Wiederum andere Quellen berichten, das Wort Akelei oder Aglei stamme vom althochdeutschen *agona* = Spitze ab, wegen der spitzen, in einen Sporn endenden Kronblätter. Es wäre aber auch aus den lateinischen *aqua* = Wasser und *legere* = schöpfen zurückzuführen, durch die trichterförmigen Honigblätter. Die dreizähligen Blätter haben die Akelei zum Symbol der Dreifaltigkeit gemacht. Im Mittelalter um das 12. Jahrhundert war sie so gut wie in jeden Garten zu finden. Albertus Magnus empfiehlt den Anbau der Akelei im Ziergarten wegen ihrer Schönheit. Oft wurde die Akelei



mit einer Taube verglichen, da die blütenblattähnlichen Honigblätter diesen Formen gleichkommen. Damals war die Kirche hoch angesehen und in der christlichen Symbolik steht die Taube für den Heiligen Geist.

Hildegard von Bingen hat die Akelei als Heilpflanze angewendet und Verschiedenes mit ihr geheilt. Tabernaemontanus (Jacob Theodor) setzte sie als Aphrodisiakum ein.

Doch auch in der Kunst ist die Akelei zu finden. Die Akelei als Symbol für Christus findet man auf vielen Gemälden wieder. Bartholomäus Bruyn der Ältere malte die Akelei auf viele Gemälde.

Der Name "Unser lieber Frauen Handschuh" stammt von der Gottesmutter Maria, sie wurde auch durch die Akelei verkörpert. Bevor sie jedoch Maria zugesprochen wurde, wurde sie im Altertum der Fruchtbarkeitsgöttin Freya geweiht.

In den USA in Colorado heißt die Akelei *Columbine* und wird vom Staat als Wappenpflanze genutzt.



## IN DER MEDIZIN

Die Akelei zählt zu den Giftpflanzen und enthält Isochinolinalkaloide wie beispielsweise Magnoflorin. Isochinolinalkaloide nutzt man heute in der Anästhesie als Betäubungsmittel. Es wird genutzt für die Erweiterung der Blutgefäße „Vasodilatation“. Selbst zu finden in Desinfektionmitteln, auch Fungizid, das zum Abtöten von Pilzen und dessen Sporen genutzt wird, wird damit hergestellt. Es gehört aber auch Blausäureglykosid zu den Inhaltsstoffen der Akelei. Blausäure ist hochgradig giftig, Vergiftungserscheinungen sind Atemnot - Bittermandelgeruch der Ausatemluft, Kopfschmerzen, Schwindel, Erbrechen, Krämpfe, Ohnmacht.

Hildegard von Bingen schrieb erstmals über die gemeine Akelei. Sie nutzte die Pflanze für Krampfanfälle von Kindern (freislich), gegen Schwellungen von Hals- und Nackenlymphknoten. Mischt man die Akelei mit Honig, ist der Sirup gut gegen Auswurf. Der Saft der Blätter zusammen mit



Wein wurde gegen Fieber angewendet. Alle Teile der Pflanze als Heilmittel wurden gegen Skorbut Gelbsucht und bei Leber- und Gallenleiden verarbeitet. Außerdem wurde sie bei Magenbeschwerden eingesetzt. Aus den Blättern gepressten Saft tröpfelt man auf Wunden, um sie zu heilen. Auch Menstruationsbeschwerden und Augenkrankheiten wurden mit der Akelei behandelt. Die Samen wurden für die Behandlung von äußerlichen Parasiten angewandt.

Die getrockneten pulverisierten Blätter hat man als Krebsarznei eingesetzt, Voraussetzung war dafür, dass man die Pflanzen schweigend sammelte. In der heutigen Medizin findet man die Akelei noch in homoöpathischen Mitteln, gegen Menstruationsbeschwerden, Hauterkrankungen, Nervosität und Schwächeanfälle. Weiter findet die Akelei keinen weiteren Platz mehr in der heutigen Medizin.



## IN DER ZAUBERKUNST

Seit dem Mittelalter werden die Samen als Aphrodisiakum angewendet. Viele berichten über die Akelei als Pflanze mit Sexualkräften. Eine der ältesten Aufzeichnungen ist wohl die von Tabernaemontanus - Jacob Theodor, er schrieb damals in seinem New Kräuterbuch von 1588:

Wiewohl nun dieses Gewöchs bey unsern Medicis sehr wenig oder gar nicht im Gebrauch/ so ist doch rathsamer dass es auch vor anderen frembden Gewächsen seinen Platz in der Apotheken habe / sintemal es ein nützlich und heylsames Kraut ist/ und beyde jnnerlich und eusserlich ...

So einem Mann seine Krafft genommen / und durch Zauberey oder andere Hexenkunst zu den ehelichen Wercken unvermöglich worden were / der trinck stätig von dieser Wurtzel und dem Samen / er geneset / und kompt wieder zurecht" Matthioli empfahl ihn dem Bräutigam, der durch Zauberei "zu den ehelichen Werken ungeschickt" geworden war.

Zusätzlich rät Tabernaemontanus, das Kraut der Akelei in das Bettstroh zu tun, es wirke gegen Unfruchtbarkeit.

Ein Trank aus Akelei sollte gegen die durch Zauberei bewirkte Impotenz wirken.. Ein Wein aus der Akelei sollte die verlorene Männlichkeit wiederbeschaffen, selbst wenn der Gemahl sich beim ehelichen Schäferstündchen ungeschickt anstelle, war der Wein sehr wirkungsvoll. Es heißt, dass sogar bei bloßer Berührung der Samen die aphrodisierenden Wirkungen übergängig. Christian Rätch beschreibt, der Mann soll die Samen in seinen Händen zerreiben, sobald er eine Frau anfässt, würde sie sofort so erregt sein, dass sie ihn sofort bespringt.

(ZZ)



Samen der Akelei



## BEDROHTE TIERE

### DIE MITTELMEER-MÖNCHSROBBE (MONACHUS MONACHUS)

Die Mittelmeer-Mönchsrobbe stellt die einzige Robbenart dar, die überhaupt im Mittelmeer lebt.

Da sie Fischen nachstellt und dabei auch oft die Netze der Fischer zerstört, ist sie hauptsächlich durch Verfolgung und Tötung durch Fischer sehr selten geworden.

Man geht davon aus, dass es heute nur noch weniger als 500 Exemplare dieser putzigen Tiere gibt.

Somit zählt die Mittelmeer-Mönchsrobbe zu den seltensten Säugetieren Europas.

Nur in der östlichen Ägäis und der gegenüberliegenden türkischen Küste kommt diese Robbe noch in größeren Beständen vor. Da dieses Gebiet stark militarisiert ist, genießt sie hier eine Art Schutz und ca. die Hälfte der Gesamtpopulation hält sich dort auf.

Kleinere Gruppen kommen ebenfalls noch an den Küsten Tunesiens, Marokos und an der Straße von Sizilien vor.

Diese Tiere leben hauptsächlich in Meereshöhlen, die nur schwer erkennbare Zugänge vom Meer aus bieten.

Im 18. Jh lebten die Mittelmeer-Mönchsrobben auch in großen Kolonien an offenen Stränden des gesamten Mittelmeeres und den südlichen Küsten des Schwarzen Meers.

Hauptsächlich wurden die Tiere durch Fischer getötet aber auch ins Meer geleitete Fäkalien, Industrieabwässer und landwirtschaftliche Schadstoffe wirken sich negativ aus, da diese Robben aus der Ordnung der Raubtiere und Oberfamilie der Hundartigen ja wie alle Räuber am Ende der Nahrungskette stehen und somit sämtliche Schadstoffe verarbeiten müssen. Das Mittelmeer gehört zu den am meisten verschmutzten Gewässern weltweit.





Die Robben bilden eine der drei Säugetierarten, die im Laufe der Evolutionsgeschichte vom Leben auf dem Lande ins Meer zurückgefunden haben. Ihre Vorfahren waren Bären und Seeotter. Die anderen beiden Arten sind Waltiere und Seekühe. Diese Mönchsrobbe ist ein sehr schneller und wendiger, tagaktiver Wasserräuber, der sich hauptsächlich von recht großen Fischen und Tintenfischen ernährt. Im Gegensatz zu ihren nördlichen Verwandten, die bis in sehr große Tiefen vorstoßen (600 m), jagt die Mittelmeer-Mönchsrobbe in Tiefen von 11 bis maximal 30 m. Diese Tiere sind sehr gesellig und leben in Gruppen zusammen, zur Paarungszeit scharen kräftige Männchen einen Harem um sich. Die Fortpflanzungszeit liegt im Sommerhalbjahr von Mai bis November. Die Tragzeit beträgt 11 Monate und nach der Geburt wird das einzige schwarzfellige Robbenbaby für 6-7 Wochen mit sehr nahrhafter Muttermilch gesäugt. Diese Robben sind auch im Gegensatz zu ihren Verwandten sehr ortstreu und ziehen nicht umher. Zur Geburt ziehen sich die Muttertiere in schwer zugängliche Felsgrotten zurück, die sehr oft nur einen Unterwassereingang haben. Ausgewachsen gehören die Mittelmeer-Mönchsrobben zu den mittelgroßen Robbenarten und Weibchen können eine Länge von 2,80 m und ein Gewicht von 300 kg erreichen, Männchen sind etwas kleiner.



Es sollte den betreffenden Staaten doch möglich sein, die betroffenen Fischer derart zu entschädigen, damit sie es nicht mehr nötig haben, die letzten Mönchsrobben zu erschlagen. Notfalls könnten sie ja auch von Organisationen aus "wohlhabenderen" Ländern unterstützt werden. Das etwas gegen die zunehmende Verschmutzung des Mittelmeers getan werden muß, sollte sowieso klar sein. Unser altes Europa möchte ja immer ganz gern als Vorbild für andere Weltregionen fungieren. Ist eine verdreckte und artenarme Region ein Vorbild? Und wenn ja, für was? Für eine völlig verdreckte, artenarme und triste, trostlose Welt... vielleicht?

(R00)





## GESCHICHTEN

### DER WEISSE WOLF

#### -Vesnas Weg - Die Fünf Kapellen-

Auf dem Weg zur Gruft brach die Dunkelheit herein und Geralt beschloss zunächst, gleich die Schreine zu entzünden. Als er nach dem ersten Schrein am Gasthof vorbei kam, sah er, dass **die hübsche Kellnerin von Banditen umstellt war.**

Selbstverständlich eilte unser Hexer auch dieser **schönen Frau** sofort zu Hilfe.

Die rohen Gesellen wollten mit schweren Keulen und rostigen Äxten an sein Leben, doch Geralt war inzwischen längst wieder mit dem Kampfstil gegen mehrere langsame Gegner vertraut. Blitzschnell tauchte er unter den wuchtigen plumpen Hieben hinweg und ließ dabei sein Stahlschwert um sich wirbeln, als ob es das Gewicht einer Feder hätte.

Durch diese schnellen Wirbelattacken wurden die Angreifer immer wieder zurück geworfen und bald schon bluteten sie aus zahlreichen Wunden.

Auch **Vesna die Kellnerin setzte sich mit ihrem kurzen scharfen Dolch entschlossen zur Wehr.**



Das tapfere Mädchen gefiel Geralt sehr und freudig willigte er ein, sie nach Hause zu geleiten.

Unterwegs entzündeten sie die weiteren Wegschreine und wurden dabei von zahlreichen Bargesten angegriffen.

**Auch dabei zeigte Vesna viel Mut** und Geschick, während Geralt sich alle Mühe gab, dass ihr auch ja kein Härchen gekrümmt wurde.

Beim Entzünden des letzten Altars im Dorf, stellte sich heraus, dass Geralts Befürchtungen wieder einmal richtig waren.

Die sogenannte heilige Flamme hatte der Bestie nicht geschadet, die Bargesten erschienen weiter genauso zahlreich wie vorher.

Die **schöne Kellnerin** versprach Geralt ein Schäferstündchen in einer abgelegenen verwunschenen Mühle für seinen Schutz.

"So hat der Auftrag außer den 100 Orens vom Popen wenigstens noch etwas Gutes gebracht... Etwas sehr Gutes", dachte Geralt zufrieden schmunzelnd...



## DER WEISSE WOLF

### Die Verträge - Zoltan Chivay

Als Geralt beim Popen kassiert hatte und da es gerade Nacht war und er sich so dicht am Fluß befand, beschloss er, sich gleich noch um den "Ertrunkenen-Vertrag" zu kümmern. Nachdem er die ersten Ertrunkenen mit seinem typischen schnellen Kampfstil erschlagen hatte, traf er auf einen Zwerg, der von einem aufgehetzten Mob Rassisten umstellt war. Feiglinge und Rassisten waren dem Hexer schon immer zutiefst zuwider, so begann **ein heißer Tanz ähnlich dem vom Gasthof**. Bei dieser Gelegenheit **probierte Geralt gleich die von den Banditen gewonnen Waffen aus**.

"Ein Schwert bleibt ein Schwert", dachte er dabei. "Für uns Hexer einfach die bessere Waffe."

Auch der Zwerg hatte sich mit einer schweren Zweihandaxt tapfer und sehr gekonnt zur Wehr gesetzt. Man sah deutlich, das es sich bei ihm um einen kampferprobten Veteranen handeln musste.

Beim Gespräch stellte sich anschließend heraus, daß dieser Zwerg **Zoltan Chivay** war, ein Kamerad aus alten Kriegstagen.



Zoltan konnte einige Gedächtnislücken bei Geralt schließen und ihm auch ein paar brauchbare Informationen über die Scoia'tel vermitteln.

Die erbeuteten Waffen verhökerte Geralt beim **Händler Harkon**.

Dieser wusste auch die beste Stelle für die Ertrunkenenjagd und hatte einen wertvollen Meteorstein zu verkaufen.

"Mit diesen Meteoritensteinen kann mir der Schmied vom Gasthof mein Stahlschwert beträchtlich verbessern", dachte Geralt.

Immer wieder versuchten **die glitschigen Ertrunkenen, den Hexer zu umkreisen** und in die Tiefe zu ziehen.

Aber Geralt ließ seine **Klinge unermüdlich um sich wirbeln**. Als er genug Ertrunkene erschlagen hatte, **begann der Morgen bereits zu dämmern**.

Der Mond stand tief am Horizont und der Fluss plätscherte friedlich mit silbrig glänzenden Wellen dahin.

**Idyllische Ruhe**, wo vorher gierige Monster auf Reisende lauerten.

Geralt brach auf, um nach harter schwerer Arbeit sein Kopfgeld vom Geistlichen zu kassieren und auch, um die Bargestenschädel bei Abigail einzulösen...



## DER HEXER

Einsam zieh ich durch die Lande,  
Hab kein Zuhause und kein Ziel.  
Nichts hält mich lang in einer  
Stadt,  
Das freie Land, es ruft nach mir.

Ungeheuer fürcht ich nicht,  
Ich bekämpf sie mit dem Schwert.  
Ausgebildet nur zum Töten,  
Gefühle waren fehl am Platz.

Zu Fühlen so wie Jedermann,  
Dies vermag ich nicht zu tun.  
Keine Trauer drückt mich nieder,  
Liebe hab ich nie gespürt.

Wohin auch immer ich nur geh,  
Stets verfolgt Missachtung mich.  
Ich seh die Blicke jener Menschen,  
Die mich verspotten Tag für Tag.

Wer vermag schon mich zu lieben,  
Bin doch selbst ein Ungetier.  
Es gibt kein Lichtlein, das mir  
leuchtet  
Und mir den Weg des Glückes zeigt.

Einen Sinn in meinem Dasein,  
Ich such schon gar nicht mehr  
danach.  
Denn ich werd ihn niemals finden,  
Zu lang versteckt er sich nun schon.

Niemals ein normales Leben,  
Niemals Kinder, eine Frau.  
Einsam werd ich immer bleiben,  
Einsam sterben eines Tags.

Niemand wird dann um mich trauern,  
An meinem Grabe niederknien.  
Keine Tränen werden fließen,  
Vergessen wird man mich schon bald.

Und weiter geh ich meine Wege,  
Die einsam sind wie die zuvor.  
Kein Blick zurück, kein Blick voraus,  
Stets verfolgt vom sich'ren Tod.

(Ani)



### 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 gegessen hatte und kam zu mir herüber.

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

Irgendwo dort, außerhalb des Waldes Hisie\* war Tuomas nun.

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

„Unsinn... Warum sollte er an mich denken? Ich bin ein Rabe!“ 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 mit den 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 sieh'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“, fügte 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.

„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...





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.



„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 eine 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...

### 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.

\* Hísie: Elbisch, übersetzt = Nebel

(Anj)





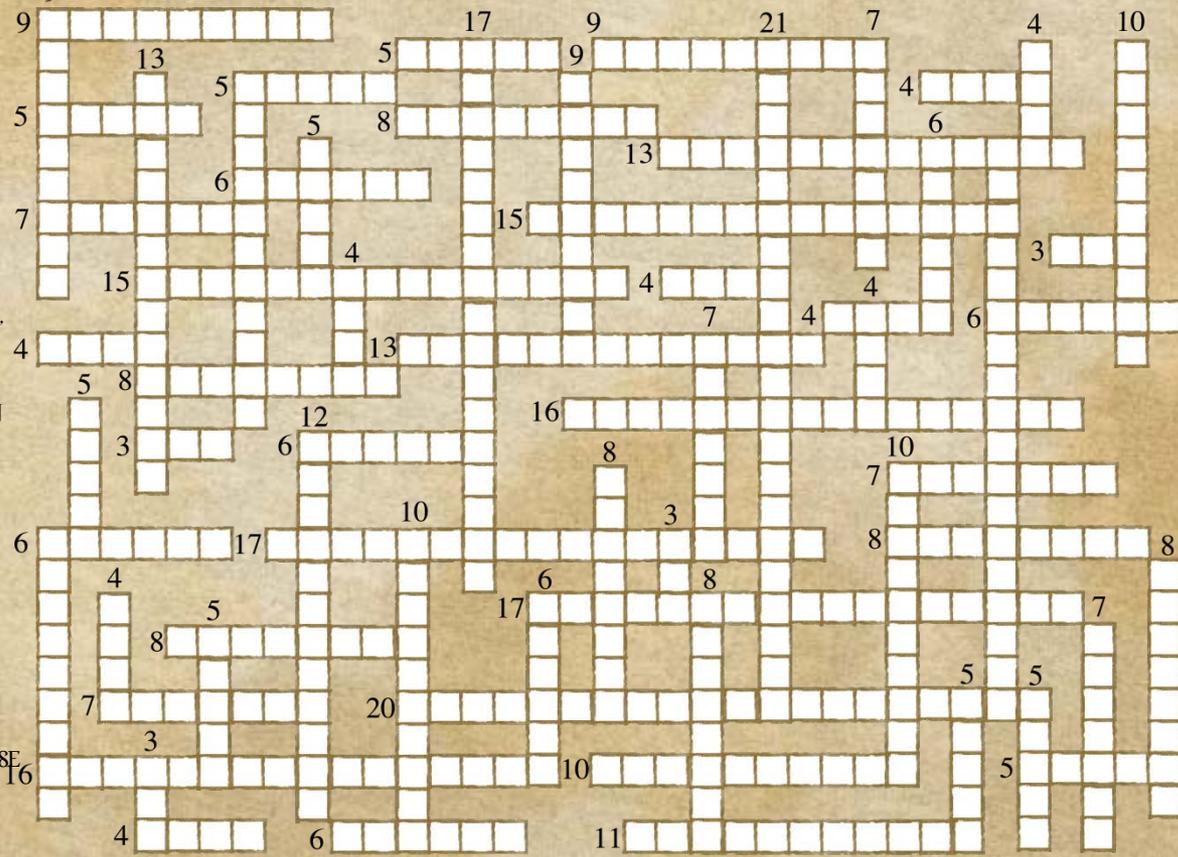
ZOLTAN'S

HARTE PUESSE



## GITERRÄTSEL

- 3) ALP, LEO, ODO, PAT
- 4) ADAŃ, ADDA, BUŚE, GIFT, ILSA, KUŚS, OLAF, OELE, WARG
- 5) ALVIŃ, ALZUR, ANĢUS, BRUXA, GORĢO, RAYLA, REBIS, SAŃTUM, VASKA
- 6) BOMBET, CELIŃA, JULIŃA, MAGĢOT, RUBEĢO, SEHŃET
- 7) ABIGAIL, GRAVEIR, LAMBERT, MUTAGEN, PARFUM, THALER, TRAEŃKE
- 8) BASILISK, BERETĢAR, CAROLINE, FISSTECH, GAERTNER, VOLLMOND, WALDKAUZ
- 9) BLUTHUDE, HAŃFASERT, HERBARIUM, WOLFLAOE, WERRATTEN
- 10) ALGHULMARK, GROBŃUTTER, GOLEMISMARĢ, TODESSTAU
- 11) SCHNEESTURM, VIŃCEŃTMEIS
- 12) SCHOELLKRAUT
- 13) FAUSTKAMPFER, FLUEGELMEMBRAN, WODJANŃOIBLASE
- 15) DAGONSDAŃHAETGER, MUTTERKORN SAMEN
- 16) DECLANLEUVAADEN, SALAMANDRAMAGIER
- 17) GOLEMŃBSIDIANHERZ, JAMBŃFUSSELGURGLER, MONSTERBIBLIOTHEK
- 18) FURCHTBRIŃGERKLAVE
- 20) SCHMIEDAUS TRUBWASSER
- 21) RIESENFAUSEŃDFUESSLER





- |                |                    |           |            |
|----------------|--------------------|-----------|------------|
| Alvin          | Eskel              | Leo       | Samum      |
| AzarJaved      |                    |           | Schwalbe   |
| Alina          | Flatterer          | Maggot    | Stadtwache |
| Alghul         | Foltest            | Mythen    | Shani      |
| Argentia       | Formel             | Mixtur    |            |
| Angus          |                    | Mikul     | Thaler     |
| Alchemist      | Gift               |           | Traenke    |
| Alraunenwurzel | Gaertner           | Najade    |            |
| Aether         | Großmutter         | Novizin   | Velerad    |
| Adda           | Gorgo              |           | Vampir     |
| Abigail        | Golem              | Olaf      | Vaska      |
| Alp            |                    | Oele      | Vetala     |
| Adam           | Hanfaser           | Odo       | Vitriol    |
| Alzur          | Hypophyse          |           |            |
|                | Heilerin           | Fyrit     | Wolfsbann  |
| Bomben         | Hehler             | Phorphor  | Werwolf    |
| Buse           |                    | Pat       | Weide      |
| Berengar       | Ilsa               | Petri     | Warg       |
| Bocksfleisch   | Ifrit              | Professor | Zeugl      |
|                |                    |           | Zombie     |
| Corpuscustodia | Julian             | Quebrith  |            |
| Corbin         | JaquesdeAldersberg |           |            |
| Coleman        |                    | Ramerot   |            |
| Cinfridoel     |                    | Rubedo    |            |
| Celinda        | Katze              | Rayla     |            |
|                | Karmin             | Rebis     |            |
| Dagon          | Kristina           |           |            |
| Donnerstag     | Kuss               |           |            |
|                | Klatschbase        |           |            |



THE WITCHER

01.01.2010

# WITCHERS NEWS

Seite 32 / JAHRGANG 1 / NR 7



1.- ORETS

## FINDET DIE ZEHN FEHLER



(LL)



## RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE



ZOLTAN'S

HARTE NUESSE



13 BALISSAFRUCHT B

19 ECHINOPS WURZELSTOCK N

S R O A T E S

C R E L V I L E W

H N F N E E

E 11 S R N G R D

K G B U L O E J 13

5 REBIS N 10 EISENKRAUT A F Z L

A S N B B G 14 N R F E I

V T E B R U R N P I V G N

B R U F S B E L N G B I

U E 5 TOXIN D E K L N F I B

E L A B L E T E S R A E T I O

7 TRAEPKE L V 7 NIGREDO E N E

15 LEBENSUBSTANZEN E N O E L

20 6 12 11 20

9 9 4 10 9 13 14

11 DAG

10 EKTOPLASMA

11 ALKOHOL

13 WEINSTEIN

14 ZELI

6 ETHER



THE WITCHER

01.01.2010

# WITCHERS NEWS



SEITE 34 / JAHRGANG 1 / NR 7

1.- ORENS



## IMPRESSUM

Zizou (Zz)  
Chefredakteur(in), Redakteur(in), Layouterin  
Dandelion (Dan) - Geschichten und Gedichte  
Dephinroth (DPR) - Redakteur

**Community Redaktion  
Redaktionsmitglieder:**



THE WITCHER

RazzledazzleDuke (Rdd) – Geschichten  
Späher (Spr) – Grafikleiter, Redakteur  
Jannika (Ani) - Geschichten  
LacrimaLuna (LL) - Grafikerin