Witchers News

01.02.2010 Seite 1 / Jahrgang 2 / Nr 8 1.- Orens

News

The Witcher 2 Wird es The Witcher 2 - The Assassins of King auch auf andere Plattformen geben?
Mehr dazu auf Seite 3

Modifikation Nach den tollen FCR Mod hören wir wieder aus den Hause Ifrit Creative Group. Flash hat wieder ein schönen Mod für die Witcher Fanwelt entwickelt.
Lest weiter auf Seite 4

Pcgamer.de ruft zum Voting auf. Gesucht wird das beste Spiel.
Weiter auf Seite 9

Zurück aus der Zukunft, in dieser Ausgabe lesen wir den Rest der tollen Geschichten von unseren Barden Dandelion.
Weiter auf Seite 5

Cd Projekt Red Unsere Neugierde über The Witcher 2 Assassins of King soll bald schon ein Ende haben. **Mehr auf Seite 3**

Bedrohte Tiere

Wer kennt nicht das köstliche Pangasiusfilet, doch auch der Fisch gehört zu den bedrohten Arten.
Weiter auf Seite 13

Geschichten

Razzledazzleduke hält für euch liebe Leserinnen und Leser ein schöne Ballade bereit.
Auf Seite 17

Rabenherz

Auch in dieser Ausgabe darf die schöne Geschichte von unserer Bardin nicht fehlen. Auch ein neues Logo der Geschichte darf ab diesen Monat betrachtet werden.
Auf Seite 19

Inhalt

News
The Witcher 2.....Seite 3
The Witcher 2- Zurück aus der Zukunft.....Seite 8
Schwertmodifikation.....Seite 4
Bestes Spiel……..….Seite 5

Kombendium
Aetates mundi.....Seite9
Bedrohte Tiere…….....Seite 13

Geschichten
Der weisse Wolf.....Seite 15
Ballade ……..... .....Seite 17
Rabenherz.....Seite 19

Comic/Rätsel
Zoltans Harte Nüsse.....Seite 22
Fehlersuchbild.....Seite 24
Rätselauflösungen.....Seite 25

Verschiedenes
Needful Things……...Seite 2

Needful Things

Akt 1
Schon hier gibt es edie Entscheidung zu spüren. Wer sich dafür entscheidet Vesemir zu helfen, bekommt schon im Prolog ein Meteoritenerz.

Nicht immer ist ein Bug negativ – wer den Bug hat kann Geralt mit unendlichen Vorrat von Kalzium Equum eingedeckt werden.

Witchers News

Abenteuer eines Fasthexer

Die Geschichte der Fasthexer bleibt vorerst noch weiter in der Winterpause. Razzledazzleduke wird euch bestimmt nicht allzu lange warten lassen. Bald dürft ihr euch liebe Leserinnen und Leser wieder genüsslich in die spannende Geschichte Bogomils stürzen.

Monster Grotte

In der nächsten Ausgabe schreibt Dephinroth wieder an der Monster Grotte weiter. Welches Monster er diesmal für euch bereit hält, wird nicht verraten.

News

The Witcher 2
Assasins of Kings

-Der enthüllende März-

Der Nachfolger des beliebten Rollenspiel The Witcher wurde lang ersehnt. Die Augen der Gamer sind auf Cd Projekt Red gerichtet. Wann wird sich Cd Projekt Red zu The Witcher 2 äußern? Schon lange lassen sie die Gamer im dunklen stehen. Wann endlich wird ein Release Termin bekannt gegeben? Selbst Aurora ist Geschichte, was haben die Entwickler kreiert?
Die Antwort heißt: Im kommenden März.
Da wollen Cd Projekt Red die offenen Karten auf den Tisch legen. Die Entwickler werden ihr nicht mehr geheimes Projekt The Witcher 2 auf einer Pressekonferenz offiziell der Gamerwelt präsentieren. Sie werden euch die neu entwickelte Technology für The Witcher 2 vorstellen. Es wird auch nicht vorenthalten was aus der Geschichte von Geralt wird. Freut euch was Cd Projekt Red für euch bereit gestellt hat.

A dash of information about The Witcher 2 (Zz)

Schwertscheiden Modifikation

Flash, der eifrige Witcher Modder, der bereits mit der FCR Mod für Abwechslung sorgte, hat sich an ein neues Projekt gewagt: die Schwertscheide Mod, damit Geralt eine Menge Klebstoff spart, womit er seine Schwert bisher am Rücken festkleben musste. Diese unrealistische Merkwürdigkeit liegt vielen Spielern unangenehm im Magen. In einer früheren Entwicklungsphase von "The Witcher" hatte es Schwertscheiden gegeben, konnten aber nicht in die finale Version übernommen werden. Hauptgründe warum die Schwertscheiden gekickt wurden, waren die aufwändige Umsetzung der verschiedenen Schwertscheiden Designs für unterschiedliche Schwerter und eine optische Absurdität, verursacht durch Geralts Haare. Leider ist es Flash nicht gelungen, letzteres zu beheben. Dafür wäre erweiterter Zugriff auf den The Witcher Quellcode erforderlich. Wer hier auf grafische Perfektion verzichtet, akzeptiert die Modifikation so.
Nach über einhundert Stunden Arbeit ist die Schwertscheiden Mod am 20.12.2009 erschienen, allerdings noch nicht offiziell angekündigt, da es öfters technische Probleme bei der Verwendung der Mod gibt. Flash arbeitet daran, kann aber nicht versichern, diese Probleme zu beheben. Wenn ihr euch an den teilweisen nicht zu behebenden Fehlern nicht stört, könnt ihr die Schwertscheiden Mod ausprobieren. Am besten ihr lest euch vorher den Schwertscheiden Mod Thread durch, um zu sehen, was für Probleme auftauchen. Der Thread enthält Screenshots der Schwertscheiden sowie den Downloadlink.
Die Mod funktioniert mit der "Enhanced Edition". Es kann nicht garantiert werden, dass die Mod mit Patches vor 1.4 funktioniert.
Inhalt der Mod:
Jedes Schwert von Geralt sowie der NPCS hat eine individuelle Schwertscheide.

- 17 Schwertscheidenmodelle
- Ein neues Schwertmodell
- Schwertscheiden für alle Charaktere im Spiel, die ein Schwert tragen
- Bereits bestehende Speicherstände können mit der Mod verwendet werden
- Voll automatischer Installer

Weiterführende Links:Englischer Thread zur Modifikation

(Petra_Silie)

Das beste PC Spiel aller Zeiten

... ist natürlich The Witcher. Aber das weiß der Rest der Welt nicht. Das PCGamer Magazin aus Groß Britannien startet in Zusammenarbeit mit Alienware die ultimative Wahl für das beste PC Spiel aller Zeiten. Da kann jeder Gamer teilnehmen, um seine Stimme dem persönlichen absoluten unangefochtenen besten PC Spiel zu geben. Die Witcher Community muss selbstverständlich für den Weißen Wolf die Stimmen abgeben, denn die Konkurrenz ist groß. Es sind alle Genres zugelassen. Ihr habt insgesamt fünf Stimmen für fünf verschiedene Spiele. Alle fünf Stimmen The Witcher geben ist nicht möglich.

Die Wahl endet am 11. März 2010.

Nach Abschluss der Wahl werden die einhundert besten PC Games aller Zeiten Online bekannt gegeben sowie in der März Ausgabe des Printmagazins PCGamer.
Es gibt auch etwas zu gewinnen. Der Co-Operationspartner Alienware sponsert den leistungsfähigsten PC.

Weiterführende Links :
Vote for your favourite PC game of all time

(Petra_Silie)

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Zurück aus der Zukunft

Teil 2

Die Schenke „Der Rote Löwe“ war das beste Etablissement am Platze in Carinthia, wenngleich es schon einmal bessere Zeiten erlebt hatte. Einst trug die Schenke noch den Namen „Der streunende Vagabund”, war in einer kleinen und schmuddeligen Nebengasse gelegen und hatte das gesamte Gesindel der Stadt angezogen: Mörder, Diebe, Huren und andere zwielichtige Gestalten, denen man nicht gerne in der Nacht in den engen Gassen begegnen wollte. Erst der Tod des damaligen Besitzers, ein Zwerg aus dem Süden, der mehr Essensreste in seinem knielangen Bart beherbergte als es in seiner gesamten sogenannten Küche für die Gäste gab, hatte den Weg für einen Neuanfang frei gemacht. Der neue Schenkenwirt Leo MacDanold, ein vermögender Ex-Soldat aus Ard Carraigh mit einem Faible fürs Bierbrauen, kehrte dem schmuddeligen Vagabunden den Rücken und baute eine neue Schenke im Zentrum der Stadt, wo gerade - welch eine glückliche Fügung - einige Gebäude einem Feuer zum Opfer gefallen und bis auf die Grundmauern niedergebrannt waren. Der Rote Löwe war letztendlich nahezu dreimal so groß wie der Vagabund und zeichnete sich dadurch aus, dass die Binsen auf dem Boden stets frisch und duftend, die Küche ausgezeichnet und reichhaltig und die Gäste von besserer Herkunft

waren, als sie der Vagabund je zu Gesicht bekommen hatte. Das selbstgebraute Bier namens Carinthia Faro Gold, welches der Wirt in einem Nebengebäude nach allen Regeln der Braukunst herstellte und das in ganz Temerien seinesgleichen suchte, trug das seinige dazu bei, dass der Rote Löwe weit über die Grenzen von Carinthia für seine Gastfreundschaft und guten Service bekannt war. Die Investitionen hatten sich bereits nach kürzester Zeit mehr als rentiert und Leo freute sich bereits auf den Zeitpunkt, an dem er sein Lebenswerk an seinen Sohn Ranold übergeben konnte, um sich nur noch der Bierkunst widmen zu können, als das Schicksal zuschlug und seine ganzen Pläne zunichte machte.

„Verdammtes Weibsbild," fluchte Leo. Seine Hand wirbelte durch den feuerroten Vollbart, ein deutliches Zeichen dafür, dass er heftigst verstimmt war an diesem Morgen.

„Hast du was gesagt, Vater?" Leo warf einen verwirrten Blick in Richtung seiner Tochter Fiona, die ein mit Wild, Käse und Getränken voll beladenes Tablett in Richtung Haupthalle balancierte, aus der lautes Gelächter, wilde Flüche und von Zeit zu Zeit leises Lautengeklimper zu hören waren.

„Nein, meine Hübsche, ich meinte nicht dich! Pass du nur auf, dass du nicht ins straucheln gerätst und nimm dich in Acht vor dem Bardengesindel! Die haben meist mehr Hände als sie zum Laute spielen brauchen..."

„Ich arbeite hier nicht erst seit gestern, Vater!" Fiona lächelte süffisant. „Und ich weiß mich schon zu wehren, wenn eine dieser langfingrigen Hände an einem Ort landen sollten, wo sie nix zu suchen haben. Ich hoffe nur, du hast für den Fall noch genügend Trinkhumpen übrig..."

Leo lachte, das erste Mal an diesem Tage, doch kaum war Fiona aus seinem Blickfeld entschwunden, da verfinsterte sich sein Gesicht wieder.

„Verdammtes Weibsbild," er spuckte diese zwei Worte mit einer Inbrunst aus, als wären sie ein Schluck schal gewordenes Bier.

„Verfluchtes Hexengesindel!" Der Zettel brannte in seiner Brusttasche, doch noch widerstand er dem Verlangen, ihn wieder einmal hervor zu holen und erneut zu lesen. Er kannte den Text ohnehin auswendig. Die Worte hatten sich wie schwarzes Feuer in sein Gedächtnis eingebrannt, um ihn von dort aus Tag und Nacht zu quälen, Bitterkeit in sein Herz zu streuen und sein Leben zu vergällen. Dann nahm er ihn doch heraus, entfaltete ihn mit zitternden Händen und las noch einmal, was dort in säuberlicher roter Schrift geschrieben stand:

Erst wenn endlich ans Licht kommt zu einer Zeit
die Wahrheit von allen Lügen und Siegeln befreit
wenn das hellste Tageslicht am Ende sieht
was schon lang geheim im Dunkeln erblüht
ein Schlüssel gegen Stahl um den rechten Platz ringt
ein Barde ein stummes Schwert zum singen bringt
wenn die im Lande allergrößten Bardenzungen
vom niedrigsten der ihren wurden bezwungen
wenn dann noch die alte Weise am Brunnen erschallt
dann steigt das Übel daraus nach oben schon bald
wird letztendlich von einem Recken bezwungen
dessen Lippen nie einen Ton haben gesungen
erst dann wird kommen die rechte Zeit
dieser Schwur wird nicht gebrochen
die Stadt wird dann vom Fluche befreit
den im Zorn ich über sie habe gesprochen

Leos Hände zitterten immer noch, obwohl sein Blick schon längst in eine andere Richtung abgeschweift war, zum Fenster hinaus auf die Straßen, die dunstig und rauchverhangen zurück zu starren schienen wie ein betrunkener Gast nach dem fünften Carinthia Faro Gold. Und wieder stieg die ohnmächtige Wut auf in ihm, auf Carinthia, die Stadt, die sich für was besseres hielt, auf das vermaledeite Hexenweib, welche das Unglück über die Stadt heraufbeschworen hatte und letztlich auch auf ihn selbst, der es mit seinem Hochmut und seinem Geiz erst dazu hatte kommen lassen. Erschöpft schloss er die Augen. Was täte er dafür, könnte er den Sand der Zeit rückwärts fließen lassen und alles ungeschehen machen, was vor einem halben Jahr geschehen war. Die Ereignisse vergessen machen, sie einfach aus dem Gedächtnis der Welt und der Bewohner von Carinthia tilgen, damit alles wieder so wurde wie es zuvor gewesen war. Doch das war nur ein Traum, den er jeden Augenblick seines Lebens vergebens träumte, denn nur, wenn eintraf, was die Hexe prophezeite, würde ihr Fluch mit all seinen schrecklichen Folgen seine Wirkung verlieren. Darum bat er die Götter jeden Tag aufs neue.

Das Gelächter aus der Haupthalle schwappte laut in seine Küche herüber. Vielleicht war heute der Tag, an dem alles besser wurde. Dafür ertrug er auch gerne die Anwesenheit dieser arroganten, von sich selbst eingenommenen, hochnäsigen, dauerklimpernden, stets geilen Barden, die seit einigen Tagen in seiner Schenke untergekommen waren und seitdem seine letzten Vorräte auffraßen, seine Weinvorräte schamlos plünderten und seine Fiona und selbst seinen Sohn Ranold mit lüsternen Blicken bedachten, für die sie in besseren Zeiten von ihm mit einer gehörigen Tracht Prügel aus der Stadt gejagt worden wären. Sei´s drum. Die Zeiten änderten sich und würden es auch wieder tun. Er überschlug kurz die Liste der anwesenden Minnesänger. Nur ein Gast fehlte noch, ohne den der Sängerwettstreit jedoch nicht beginnen konnte. Ein Zimmer war noch frei, gerade jenes, in dem das Miststück von einer Hexe damals gewohnt hatte und das noch jetzt nach den Früchten ihres Parfums stank, das sie damals auf ihrer Haut getragen hatte. Er selbst hatte seitdem keinen Fuß mehr dort hinein gesetzt und würde es auch erst wieder tun, wenn der Fluch gebrochen war. Dieser vermaledeite Fluch!

Seine Wut und sein Zorn richteten sich unvermittelt gegen eine Platte mit Hühnerbeinen, die servierbereit auf einem Tisch in seiner Nähe standen. Mit einem heftigen schnaufen wischte er die Platte wutentbrannt vom Tisch und bereute seine Tat im selben Augenblick. Er wusste genau, was gleich geschehen würde und konnte doch den Blick nicht davon abwenden. Mit einem dumpfen Ton schlug das Silbergeschirr auf dem lehmigen Boden auf und die Hühnerbeine verteilten sich über den ganzen Boden. Er sprang zur Seite, als eines davon in die Nähe seiner Füße sprang und dort liegen blieb. Mit Ekel und aufsteigender Übelkeit sah er, wie das Fleisch zu faulen begann, Blasen warf und unter übelsten Ausdünstungen in Bruchteilen von Sekunden vollständig verrottete. Noch nicht einmal ein Knochen blieb zurück, lediglich ein feiner Staubwirbel, der im nächsten Moment auch schon vergangen war. Verfluchte Erde, dachte er schaudernd, nichts gedeiht in ihr und nichts hat Bestand auf ihr. Das ist der Fluch von Carinthia!

Er warf einen letzten Blick auf die Stelle, auf der gerade noch das Hühnerbein gelegen hatte und dann sah er auf die Seite in seiner Hand, die immer noch zitterte. In einem kurzen Moment der Schwäche und der Wut zerriss er das Papier, zerfetzte er es in immer kleinere Teile, bis selbst er nicht mehr einen einzigen Buchstaben entziffern konnte. Welch eine Genugtuung das doch ist, dachte Leo MacDanold, als er die feinen Papierfetzen zu Boden fallen ließ, die dort allerdings unbeschadet liegen blieben. Mehr noch, er wusste genau, dass es, sobald er den Papierresten den Rücken kehrte, nicht lange dauern würde, bis jene Zeilen säuberlich gefaltet wieder in seiner Brusttasche steckten, als wäre nichts geschehen. Er seufzte. In Carinthia gab es nur zwei Dinge, von denen er wusste, dass sie von Bestand waren: der Fluch der Hexe und seine andauernde Pein. Mit schwerem Schritt nachte er sich auf den Weg in den Keller, um noch mehr Wein für das Bardengesindel herauf zu holen. Er konnte nur hoffen, dass der letzte Gast eintraf, bevor er seine kostbaren selbstgebrauten Biervorräte anbrechen musste.

(Dan)

Kompendium Aetates Mundi

Serienmörder im Mittelalter

Graf Dracula
alias
Fürst Vlad III Drăculea

Der berühmte Graf Dracula, wer auf dieser Welt hat noch nicht von den berüchtigten Grafen gehört? Tief verborgen in seinem düsteren Schauerschloss, auf der Spitze eines Berges, mitten in Transsilvanien. Viele Mythen und Geschichten werden erzählt in äußerst vielfältigen Varianten, eine schlimmer, gruseliger und beeindruckender als die andere. Graf Dracula oder König der Finsternis, der nach dem Blut der Menschen dürstet.

Quelle: focus.de

Der Graf entsteigt des Nachts aus seinem Sarg im Schloss und macht sich auf den Weg, eine Jungfrau zu finden, nach deren Blut es ihm dürstet. Soll sie seine Gefährtin werden, beißt er sie nur, um sie in seinesgleichen zu verwandeln. Um unerkannt zu den meist schlafenden Jungfrauen zu gelangen, soll sich Dracula in eine Fledermaus verwandelt haben. Nur wenige Mittel gab es gegen Dracula, so behängten die Menschen ihr Haus mit Kruzifixen und Knoblauch, da Dracula sehr empfindlich darauf reagiere, sowie Weihwasser, wodurch man ihm Schaden zufügen konnte. Töten konnte man den Grafen nur mit einem Holzpflock, geschlagen durch sein Herz.
Natürlich blieb der berüchtigte Dracula auch nicht in der Literatur verschont, eines der wohl bekanntesten Werke ist der 1897 veröffentlichte Roman „Dracula“ von den irischen Schriftsteller Abraham „Bram“ Stoker. Er war es wohl auch, der Dracula prägte und uns seine Erscheinung greifbar machte. Später sollte die Draculas Geschichte die Welt des Filmes erobern, in noch mehr kreativen Geschichten erschien Dracula zahlreich auf der Kinoleinwand. Eines der uns bekanntesten Gesichter war Christopher Lee. Heute gibt es zahllose Vampir-Darstellungen, die von blutrünstig bis hin zu Romanzen reichen.
Doch war er wirklich ein lebender Untoter, dazu verdammt in aller Ewigkeit zu leben und nach menschlichem Blut zu dürsten?

Die wahre Geschichte

Fürst Vlad III Drăculea
alias
Der Pfähler

Die wirkliche Geschichte trug sich ganz anders zu.
Fürst Vlad III., geboren 1431 in Transsilvanien (Siebenbürgen). Wo genau er geboren wurde, ist bis heute nicht wirklich erwiesen, obwohl erzählt wird, dass er in Sighişoara (Schäßburg) zur Welt gekommen sein soll.
Der berühmte Graf Dracula ist in Wahrheit niemand anderes als Fürst Vlad III. Drăculea. Der Beiname Drăculea leitet sich von den Namen seines Vaters ab Fürst Vlad II. dessen Beiname Dracul lautet. Der Name Dracula entsprang wohl einer ungünstigen bzw. ungeschickten Übersetzung. Der uns bekannte Teufel hatte in Rumänien die Bezeichnung Drac, so wurde immer von “Der Sohn des Teufels“ gesprochen. Doch hier handelt es sich um Irrtum. Denn Dracul leitet sich von nichts anderen ab, als von dem lateinischen Wort Draco zu Deutsch Drache. Fürst Vlad II. war Mitglied des Drachenordens – lateinisch Societas Draconis – vom Orden bekam der Fürst den Beinamen Dracul. In seiner Jugend wurde Fürst Vlad III. ebenfalls in den Drachenorden aufgenommen und bekam den Beinamen Drăculea was zu Deutsch “Sohn des Drachen“ heißt.
Fürst Vlad III. wuchs als osmanische Geisel auf, wie sein Bruder Radnu, verkauft vom eigenen Vater. Im Jahre 1447 setzen die Türken Vlad III. als Marionettenkönig auf den Thron seines Heimatlandes. Er wurde aber schnell wieder gestürzt und so floh Vlad ins Königreich Moldau, um dort den Schutz seines Onkels zu suchen. Später nach dessen Fall floh Vlad nach Ungarn, wo er engster Vertrauter des ungarischen Heerführers Johann Hunyadi wurde. Gemeinsam zogen sie 1456 gegen die Türken in Serbien und der Walachei (Rumänien) in den Kampf und ihre Schlachten waren erfolgreich, leider verstarb Johann Hunyadi an der Pest, wodurch Vlad III. rechtmäßig Prinz seines eigenen Reiches wurde.
Er sah seinen Thron und seine Macht stets als gefährdet an, durch die rivalisierenden Adligen, gerade die Bojaren und die Angehörigen des Dăneşti-Clans.

Er versuchte, dies zu unterbinden, indem er die abtrünnigen Bojaren ergreifen ließ. Die jüngeren wurden versklavt und die älteren wurden gepfählt. Im selben Jahr forderte der König von Ungarn Tribut von Vlad III. und sicherte ihn zu, dass er ihn im Kampf gegen die Türken unterstützen würde. Doch Vlad missbilligte den Tribut. Die Konsequenzen waren, dass sich Städte in Siebenbürgen gegen ihn auflehnten, worauf Vlad Dreißigtausend deutsche Siedler und deren Amtspersonen pfählen ließ. Die Rivalen des Dăneşti-Clans ließ er ebenfalls zu tausenden pfählen.
Viele weitere Kämpfe sollten folgen. Die Walachei befand sich stets im Krieg gegen die Türken, Ungarn oder die Gesetzeslosen. Blutrünstig und erbarmungslos fiel Vlad III. über sie her. Er verursachte regelrechte Massaker, bei denen er auf bestialische Weise alle Widersacher zu Tausenden bei lebendigen Leibe pfählen ließ. Das Pfählen fand stets durch den Unterleib, Brustkorb oder durch Körperöffnungen statt.
Doch nur die Gegner hatten große Verluste der Männer zu melden, Vlad verlor dagegen nur wenige seiner Männer.
Erst 1998 wurde im Klosterarchiv von St Gallen, in der Schweiz, ein über 500 Jahre altes Schriftstück gefunden, in dem Mönche genau die barbarischen und tyrannischen Gräueltaten beschrieben. Bereits 1820 soll dieses Skriptum entdeckt worden sein, doch entschwand es wieder aus den Augen und dem Sinn, berichtet ein wissenschaftlicher Mitarbeiter, Karl Schmucki vom Stiftsarchiv in St Gallen.
In diesem Skript ist von den Mönchen beschrieben, wie Vlad 300 Sinti und Roma festnehmen ließ, drei von ihnen ließ er am Spieß braten der Rest wurde gezwungen Ihresgleichen zu verspeisen.

Sagen

Schloß Bran
Passend zum Roman Stokers soll dieses Schloß Draculas Wohnsitz sein.
In Wirklichkeit hat er es wohl nie betreten.

Es gibt nur wenige schriftliche Überlieferungen wie das alte Skriptum, aber umso mehr die Erzählungen der Ahnen. Nicht selten ist es so, dass der eine oder andere seine eigene markante Geschichte zu Tage brachte, oder hier und dort etwas dazu gedichtet worden ist, um die Geschichte gruseliger zu gestalten. Aus diesen Grund sprechen wir von Sagen.
Man sagt Vlad nicht selten eine entsetzliche Tyrannei nach, dass er seine Rivalen auf schmerzhafteste Art und Weise Folter angetan hat. Zu den Rivalen gehörten die Kriegsgefangenen oder die Gesetzlosen, die sich seiner Herrschaft entziehen wollten.
So berichten viele von Verstümmelungsfolter durch das Abschneiden von Körperteilen wie Arme/Beine und Finger/Zehen oder nur Nasen und Ohren. Haut vom Körper ziehen oder das skalpieren, Fingernägel heraus reißen oder Nägel in den Kopf schlagen.
Folterungen mit dem Feuer schien er aber auch nicht abgeneigt zu sein; so berichten viele vom Feuertod. Vlad kochte oder röstete die Rivalen über dem Feuer und oftmals wurden dessen Anhänger oder Familienangehörige dazu gezwungen das Fleisch zu verspeisen.
Seine Vorliebe aber war das Pfählen, bevorzugt wurde ein nicht angespitzter geölter Pfahl. Der Pfahl wurde meist zwischen den Beinen langsam durch den Körper gespießt, so dass die qualvolle Todespein der zum Tode Verurteilten so lange wie möglich andauerte. War es eine Frau und Mutter wurde ihr Kind gleich über ihr aufgespießt.

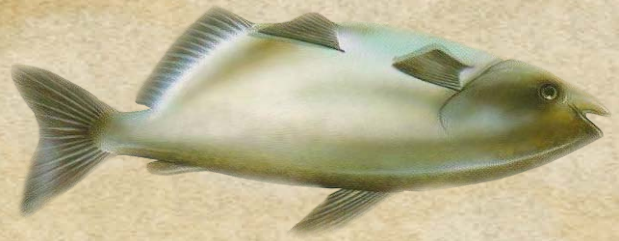
Im Jahre 1462 wurde er durch Intrigen der Sachsenstädte gestürzt und kehrte erst 15 Jahre später zurück, wo er schließlich einen Bund mit seinem Cousin Ştefan cel Mare einging und ein letztes mal seinen Thron bestieg. Denn kurz darauf brachen die Türken erneut ein und nahmen Vlad und seine Gefolgsleute gefangen. Die Türken ließen die Gefolgsleute pfählen und Ende 1476 oder Anfang 1477 enthaupteten sie Vlad III. Sein Körper soll im Kloster Snagov in der Nähe von Bukarest beigesetzt worden sein, als man es im 19. Jahrhundert öffnete, befand sich dort aber kein Leichnam.

(Zz)

Grabstätte Vlad III.

Bedrohte Tiere

Mekong-Riesenwels
(Pangangasianodon gigas)



Der Mekong-Riesenwels ist die größte Art aus der Familie der Haiwelse und mit einer Körperlänge bis zu 3 m und einem Gewicht von 300 kg einer der größten Süßwasserfische überhaupt.
Auch dieser riesige Fisch wird durch Lebensraumverknappung und gnadenlose Überfischung an den Rand des Aussterbens gedrängt.
Das sogenannte "Pangasiusfilet" wird längst nicht mehr nur in Szene und Sternerestaurants dem gutbetuchten Feinschmecker feil geboten, sondern hat Einzug in die Tiefkühltruhen unserer Billigdiscounter gehalten. Auch wenn diese Fleisch meist von anderen Riesenwelsarten stammt, bestimmt auch hier die Nachfrage den Markt.
Früher wurde der Mekong-Riesenwels in traditioneller Fangmethode nur in der Zeit unmittelbar nach dem Ablaichen gejagt, weil genau in dieser Zeit sein Fleisch als am wohlschmeckendsten gilt.
Diese Riesenwelsjagd wurde auch ausschließlich nur zu dieser Zeit gemacht und mit Festlichkeiten und Ritualen begleitet. Somit war eine schonende Bejagung mit garantierter Bestandserholung gewährleistet.

Ab den 1950er Jahren nahm aber der "Hunger" der Menschheit, wie auch in fast allen anderen Bereichen, deutlich zu und die Riesenwelse wurden stärker befischt. Heute sind die Bestände dadurch um mehr als 80% zurückgegangen, was man an der Fangmenge ersehen kann.
Auch Dammbau und Umweltverschmutzung tragen zur Dezimierung der großen Fische bei, die sich in ca. 10 m Tiefe auf kiesigem Untergrund am wohlsten fühlen. Heute steht der Mekong-Riesenwels auf der Roten Liste der IUCN als eine vom Aussterben bedrohte Art.

Wie alle Haiwelse ist auch Pangangasianodon gigas schuppenlos und hat einen langgestreckten Körper. Eine dreieckige hochragende Rückenflosse sorgte für die Bezeichnung Haiwelse. Die Färbung ist silbrig-grau mit blassweißem Bauch und grauen Flossen. Weibchen sind etwas größer als Männchen und die Jungfische sind dunkler mit zwei dunklen Streifen entlang der Seitenlinie, außerdem besitzen Jungtiere je ein Paar Barteln am Ober- und dem vorstehenden Unterkiefer. Während Jungtiere sich hauptsächlich von Zooplankton und Krebstieren ernähren und auch kanibalistisch sind, sind ältere Exemplare reine Pflanzenfresser die sich hauptsächlich von trichalen Algen ernähren.

Als Angler fragt man sich natürlich, wie kann ich einen solchen Riesen auf die Schuppen legen.
Da die Art aber vom Aussterben bedroht ist und selbst 10 Jahre alte, über 100 kg schwere Tiere, noch nicht als geschlechtsreif gelten, verzichtet natürlich selbst ein leidenschaftlicher aber echter Sportfischer sehr gerne, um unserem Planeten dieses Geschenk der Natur möglichst zu erhalten.

(Rdd)

Geschichten

Der weisse Wolf

-Mikul und das Geheimnis der Gruft –

In der sicheren Geborgenheit von Abigails Hütte legte Geralt eine kurze Rast ein. Mit dem erhaltenen Kopfgeld konnte er hochwertigen Alkohol, Fett und andere Ingrediensen für die Zubereitung eines Katzentranks und Nekrophagenöl kaufen. Diese Tränke waren für die Erforschung von dunklen Gewölben und Grüften unabdinglich. Am Herdfeuer waren sie auch schnell hergestellt.

Aus dem Inneren der Gruft wehte ein feuchter, eisiger Wind. Geralt fasste sein Schwert mit beiden Händen und betrat vorsichtig nach allen Seiten spähend das Gewölbe. Gleich am Eingang stellte er fest, dass Mikul ihm nicht alles gesagt hatte. Fassungslos blickte er auf die Leiche eines hübschen jungen Mädchens. Dies war also der wirkliche Grund für die Anwesenheit der Ghule.
Als er die Leiche nach Hinweisen durchsuchte, hörte er schmatzende, grunzende Laute aus einer Ecke des Vorraums. Tap... tap... tap… näherten sich die dumpfen Schrittgeräusche eines massigen Körpers. Gierig starrte ihn ein Ghul aus seinen roten lidlosen Augen an. Die spitzen, fleckigen aber kräftigen Zähne des Aasfressers blitzen unter dem kurzen Nasenhöcker im Dunkel aus dem tief gespaltenen Maul. Sollte es dem Ghul gelingen, ihn mit seinen langen, kräftigen Gorillaarmen zu packen, könnte es sehr gefährlich werden. Selbst ein oberflächlicher Biss in Arm oder Schulter führte sehr oft zu schweren Verletzungen durch Vergiftung, die selbst mit Hexerheiltränken nur sehr schlecht abheilten. Die massigen Schultern, Oberschenkel und der Brustkorb des Ghuls sind mit Muskelbergen bepackt.
Geralt wusste, er musste schnell sein, aber sehr hart zuschlagen und auf keinen Fall durfte er sich von den gewaltigen Ghulpranken zu Boden schlagen lassen.
Behende sprang er drei Schritte zurück und die großen Ghultatzen griffen ins Leere. Gleich darauf sprang er hoch und gleichzeitig wieder nach vorn, um dabei einen gewaltigen beidhändigen Überkopfhieb auf den Ghulschädel niedersausen zu lassen.
Der Ghul torkelte zurück, beinahe wäre er gestürzt. Aber nur beinahe, Geralt musste dran bleiben, mit weiteren wuchtigen Schlägen trieb er den Aasfresser vor sich her, bis er endlich entgültig in die Kniee ging.
Tap... tap... tap... von rechts kamen erneut schwere Schritte. Eine schnelle Seitwärtsrolle rettete ihn, fauchend ging der gewaltige Schwinger über seinem Kopf daneben. Er strebte rückwärts Richtung Mädchenleiche, wo man besser sehen konnte. Auch bei dem zweiten Ghul wendete der Hexer die gleiche Taktik an. Er ließ den Ghul ins Leere greifen und konterte dann selbst mit gewaltigen Überkopfhieben.

Jetzt musste er erst mal verschnaufen, langsam und sehr sorgfältig trug er das Nekrophagenöl auf der Klinge auf. Er dachte dabei auch an die bestellten Portionen Ghulblut vom exzentrischen Alchimisten aus der Taverne.
„Nun denn. Lassen wir's angehen", sprachs und stürzte den Katzentrank in einem Zug runter. Urplötzlich änderten sich Geralts Sichtverhältnisse. Der Eingang leuchtete wie ein riesiger metallen weißer Mond in der Ferne, der Lichtstrahlen bis in die weit entfernten dunklen Winkel der Grabräume sandte. Alle hellen Gegenstände reflektierten dieses milchig strahlende Restlicht mit weißem diffusen Glanz, fast wie Sternenlicht.
„Da ich jetzt der Kater bin, sollte die Mäusejagd beginnen", dachte er, „Oder nennen wir es lieber die Jagd nach übergroßen Ratten."
Geralt fühlte sich sehr gut, er war aufs Äußerste angespannt und konzentriert. Es knisterte förmlich vor Energie, wenn er sich bewegte. Die Ghule konnten kommen, er wollte den Kampf und er würde ihn genießen.

Als er das nächste Grabgewölbe betrat, stürzten sich gleich vier Ghule, von vorn und rechts auf ihn. Um diese Gefahr zu bestehen, setzte er die magische Kraft des Aard ein. Der Windstoss fegte die Ghule zurück und zwei von Ihnen wogten betäubt wie Rohrhalme im Wind. In Bruchteilen einer Sekunde stand Geralt hinter ihnen, um ihnen mit einer gewaltigen Bewegung die hässlichen Köpfe vom Rumpf zu säbeln. Ein zweiter Aardstoß und einer der verbliebenen Ghule schwankte betäubt. Ein kräftiger Hieb und er stürzte vollends zu Boden.
Der letzte Ghul hatte inzwischen zugeschlagen und Geralt an der rechten Schulter erwischt. Durch die dicke Hexerlederjacke konnten die Klauen nicht dringen, der Schlag traf aber mit sehr viel Wucht auf. Der Hexer – immer leicht auf den Füssen – integrierte die Energie des Schlages in eine Drehbewegung und konnte somit eine schlimme Schultergelenksverletzung verhindern. Am Ende seiner Drehung erfolgte ein Schlag in die Kniekehlen des Monsters. Der Ghul heulte auf und sackte nach hinten weg.
Die kurze Zeit reichte Geralt aus, um wieder einen sicheren Stand einzunehmen. Als der Ghul sich aufrappeln wollte, sauste das schwere Stahlschwert einmal von links und einmal von rechts oben auf den kurzen aber nervig dicken Hals.

Die Gruft war gesäubert und der Hexer schickte sich an, den erschlagenen Monstern ihre wertvollen Zutaten abzunehmen.
„Das Nekrophagenöl hat hervorragend funktioniert und auch der Alchimist wird zufrieden sein", dachte er dabei.

Als er aufblickte, sah er, dass sich in der Gruft ein Elementarkreis befand.
Andächtig berührte er den mittleren Monolithen und spürte sofort, wie die Energie einer altvergessenen urwüchsigen Kraft durch seinen Körper strömte. Igni, die magische Kraft des Feuers, war wieder Bestandteil seiner Macht und Kampfkraft...
Geralt begab sich nun zum Stadttor, um Mikul über die Säuberung der Gruft zu berichten.
Von weitem sah er bereits, dass Mikul mit dem kauzigen Alchimisten aus der Taverne im Streit war. Ehe er aber eingreifen konnte, wurde er auf eine viel größere Gefahr aufmerksam.

Ein Salamandramagier mit einer Bestie und zwei Schergen war im Anmarsch. Noch im Anrennen begriffen, empfing er die Angreifer mit einer Igniflammenwelle, die einige vor Schmerz taumeln ließ. Dann zog er sein Schwert und sprang behende zwischen die Kampfpaare, die sich aus den Stadtwachen und Salamandern gebildet hatten. Innerhalb weniger Augenblicke lagen alle Gegner zerstückelt am Boden.
Der Alchimist meinte, dass es sich bei der Bestie um einen durch Mutagene veränderten Kampfhund handeln müsste. Geralt dachte an die geraubten Mutagene von Khaer Morhen, der Kampf mit dem Furchtbringer hatte zu lange gedauert. Aber das Leben seiner Gefährten Eskel, Lambert und Vesemir war die Gefahr doch wert? Was würde noch alles für Unheil aus den geraubten Fläschchen entstehen?
Besorgt aber doch mit der Gewissheit, das Richtige für seine Freunde getan zu haben, gab er die Phiolen mit Ghulblut bei Kalkstein ab. Dieser zeigte sich sehr erfreut und versprach Geralt für die Zukunft Rabatt in seinem Laden.
Blieb noch der Bericht bei Mikul.....
Mikul reagierte ziemlich sauer und abweisend, was das Mädchen betraf und noch mehr ärgerte ihn, dass Geralt dem Alchimisten geholfen hatte, anstatt ihn umzubringen. Er sagte dies auch geradeheraus und beklagte sich, dass der Alte nun jeden Tag vor seinem Tor stehen und ihn mit seinem Gequassel nerven würde. Dieses heimtückische Verlangen, dazu die Mädchenleiche in der Gruft, rundeten das Bild über Mikul ab.
Der Geistliche, der todkranken Bauern den Beistand verweigert, Haren Broggs, der mit Rebellen und Gaunern Geschäfte machte, auch mit diesen beiden. Bei den Bewohnern des Umlands von Wyzima lag doch einiges im Argen, wenn so seine geachtetsten Repräsentanten aussahen. Geralt beschloss, die Menschen dieser Gegend in Zukunft mehr als kritisch zu prüfen.

(Rdd)

Katzenleben

Hoch auf dem Dach im Mondenschein,
Ein schwarzer Kater ganz allein.
Die Sehnsucht brennt in seiner Brust.
Er schreit und mauzt aus tiefer Lust.

Nicht weit entfernt im Apfelbaum,
Die weiße Katze ist sein Traum.
Bevor sich aber mit ihr messen,
Wär es gut, sich satt zu fressen

Unterm Dachfirst tief und fest,
Ein Sperling schläft in seinem Nest.
Schnell greift ihn die flinke Tatze,
Es folgt zufriedenes Geschmatze.

Des Magens ausgehungert Knurren,
Gewandelt in zufriednes Schnurren.
Satt zieht sich wieder all sein Sinn
Zum Apfelbaum, zur Katze hin.

Schnell und leise wie ein Jäger
Schnürt übers Dach der Straßenfeger.
Ein kühner Sprung zum Ast am Baum,
Jetzt ist er nahe seinem Traum.

Katzenleben

Zunächst ist spröde noch die Katze,
Scharfe Krallen ragen aus der Tatze,
Macht bedrohlich ihren Buckel rund,
Wildes Gefauche mit dem Mund.

Da kommt mit 'nem geschlitzten Ohr
Aus der Hecke Nachbars Fritz hervor.
Es blitzen auf die scharfen Krallen,
Bis das der Schwarze ist gefallen.

Fritz wähnt sich zeitlich obenauf,
Doch in dem weichem Fell am Bauch
Rammt Blacky alle seine Tatzen,
Beginnt gar fürchterlich zu kratzen.

Es ist dann eigentlich ziemlich schnell
Schluss und aus das Loveduell.
Hoheitsvoll mit stolzer Mine
Empfängt den Sieger die Hermine.

Sie duckt sich nieder hebt den Schwanz
Und es erfolgt ein heisser Tanz.
Sechs Nächte voller Sex and Crime,
Bevor der Blacky ist allein.

Nach weiteren sechs Wochen
Kommt Minchen aus dem Stall
gekrochen.
Sie ist jetzt wieder schlank und froh,
Sieben Kätzchen liegen warm im Stroh.

Noch sind die Kleinen taub und blind,
Hermine bewacht gut jedes Kind,
Sie trinken Muttermilch und schlafen
In des Stalles sichrem Hafen.

Zwei Wochen aber später sind
Ganz aufgeweckt ein jedes Kind,
Mit scharfen Augen, hellen Ohren,
Weisse Kätzchen, schwarze Mohren.

Sie wollen klettern, wollen spielen,
Beginn'n im Stroh sich rumzusielen
Zwei Monate müssen sie nur warten,
Dann geht es raus schon in den Garten.

Krallen schärfen und auch springen,
Auf Bäume klettern wird gelingen.
Mit einer leicht verletzten Maus,
Leben sie den ersten Jagdtrieb aus.

Die Kater müssen kämpfen lernen
Und werden bald sich schon entfernen.
Eine Katze mit'nem halben Jahr
Bereits schon selber Mutter war.

So ist die ganze Sache eben
Von Blackys und Hermines Leben.
Doch die Moral von der Geschichte:
Auch schwarze Kater schreiben Gedichte.

(Rod)

4.

"Oh, do you care,
I still feel for you
So aware,
What should be lost is there"

(Quelle: "Nightwish – Beauty of the Beast")

Die Zeit, die ich bei Tuomas verbrachte, genoss ich sehr. Er kümmerte sich liebevoll um mich und von Tag zu Tag wurde ich gesünder. Ich hatte Glück, dass Eila diesmal ziemlich lange unterwegs war, was bedeutete, dass sie mich nicht zu sich rufen konnte. Dies wäre auf Dauer wohl sehr unangenehm geworden.

Tuomas ließ mich nun immer öfter aus dem Käfig, da er inzwischen gemerkt hatte, dass ich freiwillig bei ihm blieb. Nur nachts musste ich im Käfig bleiben. Ich konnte zwar noch nicht wieder richtig fliegen, doch dies machte mir nicht viel aus.
Stundenlang saß ich auf dem Fensterbrett und sah Tuomas bei der Arbeit zu. Meistens schrieb er oder las Bücher.

Aus dem Augenwinkel beobachtete Tuomas, wie Sulka sich das Gefieder putzte. Er lächelte. Sie schien sich bei ihm anscheinend sehr wohl zu fühlen. Auch wenn sie nur ein Rabe war, freute er sich sehr über ihre Gesellschaft.
Noch immer wunderte er sich über ihre Furchtlosigkeit und dass sie ständig bei ihm blieb auch wenn er sie aus dem Käfig ließ.

Er hatte es gemerkt, als er versehentlich die Käfigtür offen stehen gelassen hatte. Anfangs hatte er es nicht bemerkt und sich so umso mehr erschrocken als er wieder ins Wohnzimmer gekommen war und einen offenen Käfig vorgefunden hatte. Doch seine Sorge, dass Sulka abgehauen sein könnte, waren unbegründet, denn sie saß ganz ruhig auf dem Fensterbrett und blickte zu ihm hinüber, obwohl sie die Chance gehabt hatte, durch die offene Terrassentür ins Freie zu gelangen. Sie schien ihn anscheinend sehr zu mögen.

„Können Raben überhaupt so etwas wie Sympathie für einen Menschen empfinden?“ fragte er sich. Bei Sulka schien dies so zu sein.
„Vielleicht bleibt sie sogar für immer bei mir“ Dieser Gedanken ließ ihn lächeln. Es wäre schön, wenn Sulka bei ihm bleiben würde, denn inzwischen hatte er sie sehr in sein Herz geschlossen.

Doch es gab noch zwei Dinge, die ihn im Moment sehr beschäftigten. Das erste war dieser Traum… Tuomas träumte ihn inzwischen immer öfter und er war immer noch nicht dahinter gekommen, was er zu bedeuten hatte. Auch hatte er nach dem Mädchen Ausschau gehalten, sie jedoch nirgendwo entdeckt, obwohl er sich so sicher gewesen war, ihr schon einmal begegnet zu sein.
Gab es sie überhaupt?
Er hatte schon überlegt, das Ganze einfach zu vergessen, doch so sehr er es auch versuchte, es gelang ihm einfach nicht.

Das zweite war, dass er sich verliebt hatte. Sie hieß Tarja und wohnte ebenfalls in Kitee. Tuomas hatte sie schon oft gesehen, beim Einkaufen, Kaffeetrinken oder bei einem Spaziergang, doch bisher hatte er sich nicht getraut sie anzusprechen.
Wieder einmal könnte er seine Schüchternheit verfluchen. Die einzige Möglichkeit, die ihm seiner Meinung nach blieb, war, ihr einen Brief zu schreiben, doch dies stellte sich als schwerer heraus, als er anfangs gedacht hatte. Was sollte er nur schreiben? So viele Gedanken schwirrten in seinem Kopf umher, dass es ihm nicht möglich war, die passenden herauszufiltern. Er wusste ja noch nicht einmal, ob sie noch Single war… Was wenn sie einen Freund hatte?

Tuomas seufzte. Warum musste nur alles im Leben so schrecklich kompliziert sein?
Wieder starrte er auf das leere Blatt vor ihm, so als würden dort plötzlich Wörter auftauchen, wenn er nur lange genug dorthin schaute. Dieser Wunsch wurde ihm natürlich nicht erfüllt…

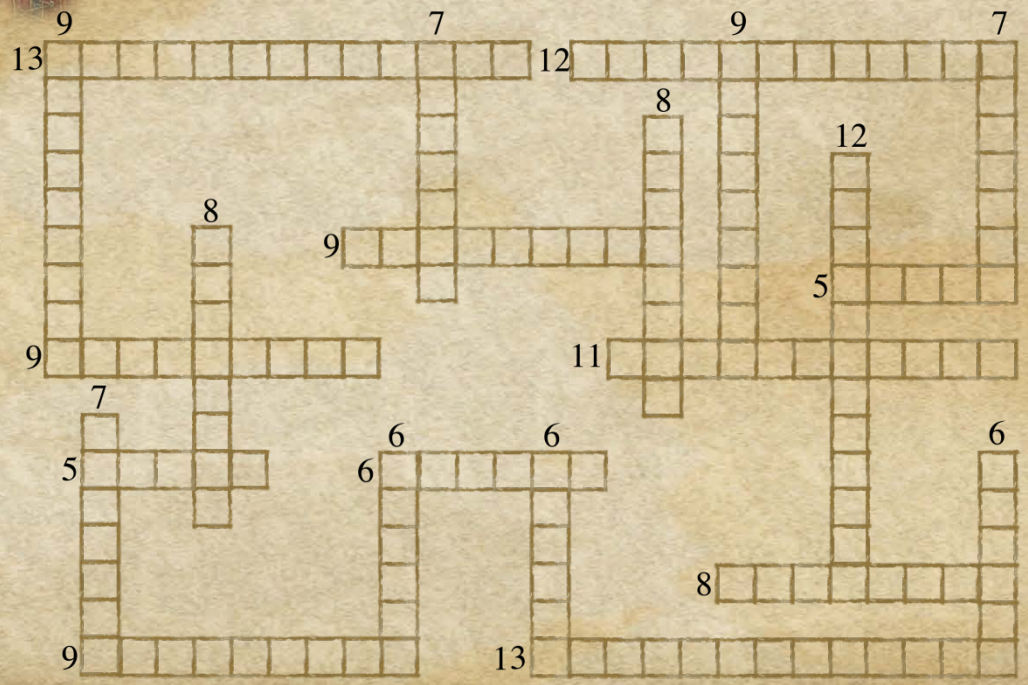
Tuomas sah nachdenklich aus. Ich fragte mich, was ihn so beschäftigte. Andauernd starrte er auf ein leeres Blatt Papier. Er schien wohl keinen Anfang für das zu finden, was er gerade schreiben wollte. Ich hörte ihn leise seufzen.
Schließlich blickte er sich zu mir um „Sei froh, dass du solche Probleme, wie Liebesbriefe schreiben, nicht hast“ meinte er.
„Liebesbriefe?!“ Zum Glück sah er mir nicht an, wie geschockt ich in diesem Moment war. „Ihr Raben habt es sicher viel leichter einen Partner zu finden…“
Wenn er wüsste… Ich blickte ihn an und spürte einen schmerzhaften Stich in meinem Herzen. Er hatte sich tatsächlich verliebt und obwohl mir eigentlich schon von Anfang an klar gewesen sein müsste, dass dies irgendwann passieren würde, traf es mich sehr hart. Als Mensch wäre ich nun in Tränen ausgebrochen und fortgerannt, doch als Rabe konnte ich nichts anderes tun als sitzen zu bleiben und ihn anzublicken. Ich hörte gar nicht mehr richtig zu, als Tuomas anfing, über Tarja – wie seine Angebetete hieß – zu reden und mir sie genau zu beschreiben. Ich wollte dies alles gar nicht wissen, denn ich war schon so verletzt genug.

„… Außerdem hat sie wunderschöne grüne Augen und…“
Tuomas stoppte. Warum hatte Sulka auf einmal den Kopf gesenkt. Er wusste nicht, ob es ihm nur so vorkam, aber sie sah aus irgendeinem Grund sehr traurig aus. Der Schwarzhaarige stand auf und kam zu ihr „Alles okay, Sulka?“ Sie hob kurz den Kopf und blickte ihn an. Er streichelte über ihr Gefieder. Er wusste nicht warum, doch es kam ihm so vor, als wäre sie eifersüchtig. Doch dies konnte doch nicht sein! Oder? Immer noch blickte er sie an „Keine Angst Sulka, ich werde natürlich trotzdem noch genügend Zeit für dich haben“ Er lächelte sie an, doch sie hatte schon wieder den Kopf gesenkt. Was war nur los mit ihr?

(Ani)

Witchers News

Zoltan's harte Nuesse



Gitterrätsel

9) Eiche , Esche
5) Akelei , Akazie, Enzian , Fichte
7) Alraune , Begonie , Rotklee
8) Kastanie , Rotbuche , Wegerich
9) Ahornbaum , Eberesche , Edelweiss , Fingerhut , Maulbeere
11) Bilsenkraut
12) Zirbelkiefer
13) Affenbrotbaum , Nordmanntanne

Witchers News

Gleiche Zahl, gleicher Buchstabe.

1 =
2 =
3 =
4 =
5 =
6 =
7 =
8 =
9 =
10 = Θ
11 =
12 =
13 =
14 =
15 =
16 =
17 =
18 =
19 =
20 =
21 =

1	2	3	4	5	6	4

Lichtquelle

19	4	6	16	3	4	5

Hausöffnung

14	2	16	4	3	3	4

Behälter

3	2	7	8	7	5	9

Wirbelloser

15	5	13	4	20	17	4

Europäer

17	4	13	21	7	6	15

Wärmespender

9	10	4	5	11	4	5
	Θ					

Schwerverbrecher

10	4	1	10	19	4	6
Θ			Θ			

Heizgerät

3	5	10	9	9	4	1
		Θ				

Instrument

15	2	16	17	4	5	11

Küchengerät

16	18	2	6	13	4	5

EU-Staat

3	5	2	13	6	4	5

Übungsleiter

12	1	13	6	14	4	5

Kunstköder

2	1	3	12	13	4	5

Getränk

14	2	5	10	3	3	4
			Θ			

Gemüse

18	2	6	3	17	4	5

Raubkatze

14	4	3	20	17	7	18

Würztunke

14	1	2	16	16	4	6

Schulbereiche

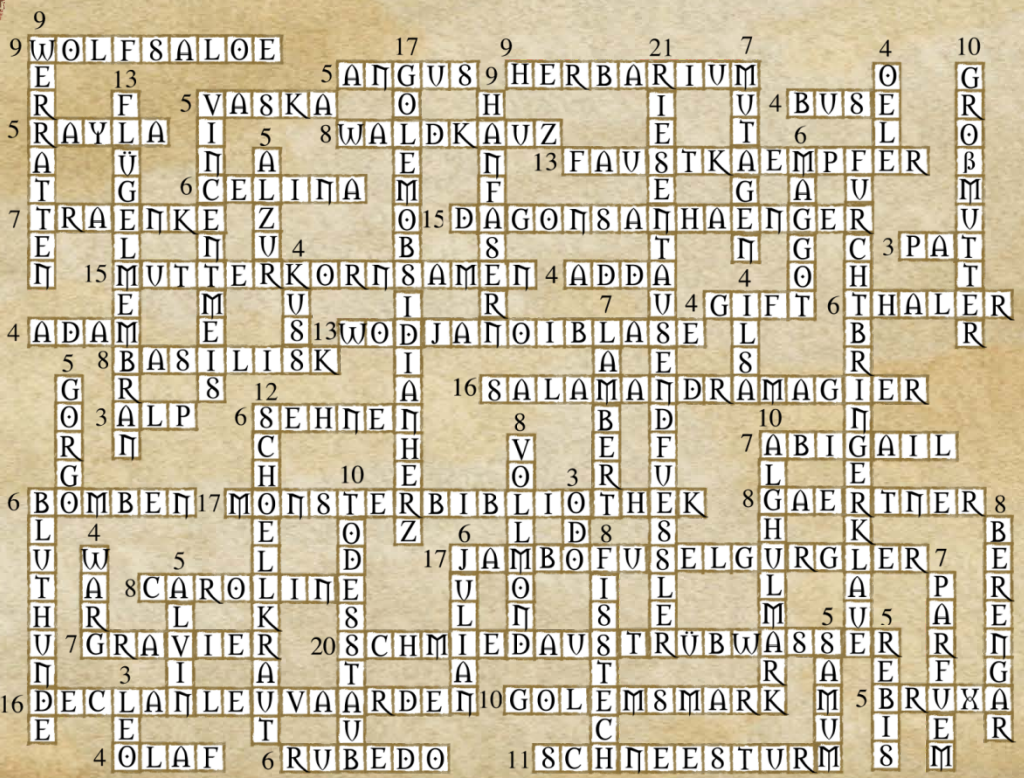
Fehlersuchbild

Finde die 10 Fehler

Witchers News

Zoltan's harte Nüsse

Rätselauflösungen der letzten Ausgabe



Zoltan's harte Nüsse

Rätselauflösungen der letzten Ausgabe

S	C	H	W	A	L	B	E	H	Y	P	O	P	H	Y	S	E	C	A	P	Y	R	I	T	Q
T	H	A	L	E	R	M	V	E	L	E	R	A	Đ	F	G	E	R	C	R	V	B	E	Đ	O
A	B	I	G	A	I	L	F	A	I	S	V	A	L	F	L	P	B	O	O	E	L	E	V	T
Đ	K	L	A	T	S	C	H	B	A	S	E	O	Z	Z	P	W	O	L	F	S	B	A	Ñ	Ñ
T	I	R	Y	Z	Z	Q	Ñ	X	C	Đ	W	B	R	O	V	O	J	E	E	S	K	V	S	S
W	G	R	O	ß	M	V	T	T	E	R	O	Ñ	O	A	M	R	V	M	S	Y	A	Đ	A	M
A	P	V	Đ	Q	H	E	I	L	E	R	I	Ñ	M	M	Y	B	L	A	S	R	C	Ñ	Z	J
C	I	A	A	F	O	B	A	W	A	V	V	R	Ñ	Q	B	L	I	Ñ	O	E	I	Q	A	A
H	I	M	G	W	Đ	R	E	R	L	M	G	O	L	E	M	E	A	E	R	T	G	A	R	C
E	F	P	O	G	O	I	C	A	G	V	B	P	Ñ	A	R	O	Ñ	E	S	K	E	L	J	Q
A	L	I	Ñ	A	V	T	O	E	V	E	A	E	E	O	L	A	F	I	L	K	T	I	A	V
S	A	R	F	E	C	H	R	X	L	V	Ñ	S	R	T	E	G	R	H	Q	R	F	I	V	E
H	T	X	O	R	R	V	P	A	F	J	L	T	K	T	R	K	H	X	A	G	R	L	E	S
Q	T	F	L	T	I	E	V	G	O	R	G	O	I	A	M	I	K	V	L	E	Ñ	S	Đ	Đ
A	E	P	T	Ñ	Ñ	T	S	H	A	Ñ	I	Z	G	A	I	C	C	E	L	I	Ñ	A	G	E
L	R	H	E	E	F	A	C	C	R	P	V	Ñ	X	Ñ	T	A	Q	H	Z	E	P	R	K	A
C	E	O	S	R	R	L	V	C	E	T	E	V	G	G	R	I	E	I	H	E	A	A	T	L
H	R	S	T	T	I	A	S	O	A	R	R	H	R	V	A	H	V	T	Ñ	W	V	O	T	Đ
E	V	P	C	O	Đ	L	T	R	E	B	T	V	K	S	E	O	Y	E	H	A	R	G	A	E
M	A	H	F	X	O	K	O	B	Z	O	Z	Ñ	A	S	Ñ	M	V	V	S	E	J	E	L	R
I	R	O	O	I	E	A	Đ	I	Y	O	I	Đ	V	V	K	V	X	K	M	E	R	A	R	S
S	E	R	R	Ñ	L	T	I	Ñ	K	M	Đ	B	Đ	Ñ	E	V	S	A	M	V	M	G	Đ	B
T	B	T	M	M	L	Z	A	L	R	A	V	Ñ	E	Ñ	W	V	R	Z	E	L	J	I	G	E
Ñ	I	W	E	I	Đ	E	H	A	Ñ	F	A	S	E	R	Ñ	M	I	X	T	V	R	F	R	R
V	S	L	L	B	O	C	K	S	F	L	E	I	S	C	H	H	M	A	G	G	O	T	Q	G

Die Witchers News möchte ihr Team weiter aufstocken gesucht werden :

Redakteur/in

Wir sind immer auf der Suche nach Redakteuren die die Zeitung mit ihren Geschichten und Balladen verschönern wollen. Doch auch News schreiben über unser geliebtes Rollenspiel The Witcher sollte kein Problem für Dich sein.

Grafiker/in

Das Grafikteam soll auch aufgestockt werden. Für den Gimp oder Photoshop kein Fremdwort ist, sondern im Gegenteil einen sehr guten Umgang hat und Lust hat in der Zeitung als Mitglied im Grafikteam zu arbeiten, findet sicherlich einen Platz bei uns.

Bewerbungen an: Zizou@gmx.biz oder WoP: Private Nachricht

Impressum

Redaktionsmitglieder:

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

Razzledazzleduke(Rdd) – Geschichten
Jannika (Ani) - Geschichten
LacrimaLuna (LL) - Grafikerin