



NEWS

Witchers News

Wir begrüßen in der Redaktion zwei fleißige Redakteure ... DiamondDove, sie wird unsere Korrektur unterstützen und auch Geschichten und Gedichte schreiben. Eine Ballade zum Kennenlernen findet ihr auf **Seite 23**

thefilth wird aus dem Reich anderer Spiele berichten und er kümmert sich um die News zu The Witcher.

Seid herzlich willkommen in den gemütlichen Reihen der Witchers News. Einen Vorgeschmack für die Zukunft findet ihr ab **Seite 3**

AETATES MUNDI

Zurück aus der Pause erscheint in dieser Ausgabe von Aetates mundi die Serie „Serienmörder im Mittelalter“. Eine schaurige Geschichte erwartet euch, die wie immer nach einer wahren Begebenheit beruht. **Seite 12**

WITCHERS SCHÄNKE

Neuigkeiten aus dem Hause Rittersporns Hexenküche. Die Schänke ruft die Community auf, ihre Lieblingsmöbel für die neue Inne/Außeneinrichtung zu posten. Zizou wird sie in den Einleitungspost verewigen (später werden sie der fertigen Außen/Innenaustattung der Räumlichkeiten hinzugefügt). Bitte postet nur das Mobiliar als .gif oder .png, achtet auf Copyright!

In der späteren Innen/ Außenausstattung, werden nur Möbel eingefügt, die in das 15. Jahrh. passen!

THE WITCHER 2 - AOK FRIDAY SCREENSHOTS



Selbst in den schlimmen Kriegszeiten, finden Geralt und Triss platz für eine gemütliche Zweisamkeit.

Wer es von den Fans nicht abwarten kann, für den gibt es schon jetzt Einblicke in den zweiten Teil der Witcher PC Saga. Jeden Freitag veröffentlicht CDPR einen Screenshot aus dem sehnsüchtig erwarteten "The Witcher 2 - Assassins of Kings". Zu sehen sind die Bilder selbstverständlich bei uns auf the-witcher.de.



NEWS

INHALT

News

- Sapkowski – Hexer SagaSeite 2
- The Witcher 2Seite 3
- Mass Effect.....Seite 5

Kompendium

- Aetates mundi.....Seite 12
- Bedrohte Tiere.....Seite 15

Geschichten

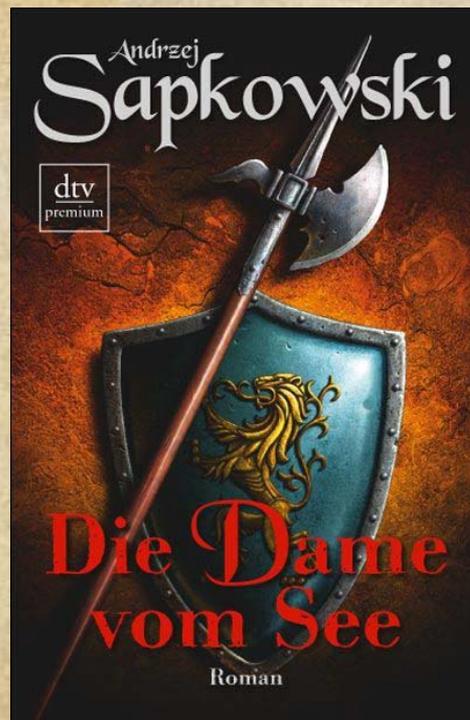
- Der Bardenwettstreit.....Seite 18
- Abenteuer im Rauschewald.....Seite 23
- Kein Bier für Zoltan.....Seite 24
- Rabenherz.....Seite 27

Sagen und Legenden

- Monstergrötte.....Seite 31

Rätsel

- Zoltans Harte Nüsse.....Seite 33
- Fehlersuchbild.....Seite 35
- Rätselaufösungen.....Seite 36



DIE DAME VOM SEE, VERÖFFENTLICHUNG

Während die eingefleischten Leseratten unter den Witcher-Fans auf den für August angekündigten Geralt-Band "Der Schwalbenturm" hinfiebern (wir berichteten in Ausgabe 10), dürfte das Frühjahr 2011 doppelte Spannung bereithalten:

Denn neben "The Witcher 2" wird der fünfte und gleichzeitig letzte Band von Andrzej Sapkowskis Hexer-Romanen erscheinen. Unter dem Titel "Die Dame vom See" erwarten uns wieder spannende Wendungen, denn der abschließende Showdown steht bevor. Weitere Schlachten werden geschlagen und neue Fäden des Schicksals gesponnen, die nicht nur die Geschehnisse von Ciri oder Geralt und seinen Gefährten leiten. Auch der Zauberer Vilgefortz und Kaiser Emhyr var Emreis werden ihre Rolle in der Erfüllung der Prophezeiung spielen ...

Veröffentlicht wird „Die Dame vom See“ im März 2011, schon jetzt sind Vorbestellungen beim Buchhändler eures Vertrauens möglich. Damit wird endlich auch deutschsprachigen Witcher-Fans genug Hintergrundwissen bereitstehen, um "gut gespoilert" in die neue Hexerwelt von "The Witcher 2 - Assassins of Kings" einzutauchen.

(DOVE)



THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS

Viel hat sich nicht getan in den letzten zwei Monaten. Da wurde zum Einen die neue Website veröffentlicht. Die erste Meldung auf dieser sehr dunkel gehaltenen Seite war etwas ungünstig gewählt worden, sie war nämlich die Stellenausschreibung für neue Programmierer. Ansonsten wird das Design lautstark diskutiert und kritisiert, mir persönlich gefällt es sehr, sehr dunkel, innovativ, durchdacht, alles Attribute, die wir uns für TW2 wünschen. Auf dieser Website sind zumindest schon drei Charaktere bestätigt, Zoltan, Dandelion und Triss, alle schon sehr schön modelliert (Triss sieht in meinen Augen fabelhaft aus ... chica guapissima), zumindest auf die drei können wir uns schon mit Sicherheit freuen. Freuen können sich auch die Leser diverser Zeitschriften, unter anderem der PC Games. Die brachte nämlich einen Vorabartikel, der erstmal CD Projekt's Superlativismus rügt, dann aber einsteigt das Spiel zu durchleuchten.



Mit neuen Fakten wurde gespart, doch 50 Stunden, unter anderem in Kaedwen und Aedirn werden versprochen. Auch der stärkere Fokus auf Rollenspiel wird erwähnt, dass bei Fertigungssteigerungen keine Attribute erhöht werden, sondern stets neue Schläge, Tritte, Tränke u.ä. erlernt werden ist allerdings ein schöner Aspekt. Schön ist auch der Begriff des "Schnetzelpfafi", wie die PCG-Redaktion den Spieler nennt, der seinen Geralt zum ultimativen Schwertkämpfer macht. Ein weiterer Rollenspielaspekt kommt mit dem „Selbstbauen von Schwertern“ dazu, bevor der Artikel mit einer Lobrede in Sicht auf Grafik und Atmosphäre endet und damit Vorfreude aufkommen lässt. Der Artikel der CBS bechränkt sich auf ein einziges neues Info, das allerdings einen negativen Beigeschmack hat: Anscheinend wird TW2 „nur“ 30 Stunden dauern.



Basierend auf einem Interview mit Senior Producer Tom Gop, wurde **dieser Artikel** geschrieben. Neue Features werden nicht enthüllt, doch ist hier etwas Besonderes veröffentlicht worden: Geschrieben wurde der Artikel von einer gewissen Didi. Sie ist weiblich, was Erwartungen weckt. Wenngleich man nach der Lektüre enttäuscht ist: Nicht anders als Artikel von männlichen Redakteuren.

Auch **dieser Artikel** glänzt nicht wegen seiner Neuigkeiten, sondern aufgrund seines schönen Stils.

Die „Reportage“ – soll heißen die Szene –, die im ZDF im Rahmen des Auslandsjournals ausgestrahlt wurde, war typisch für die Thematik dieses Senders: kurz, unpassend, nichtssagend. Im Witcher geht es nicht wirklich Gut gegen Böse, und da das auch die ganze Aussage bezogen auf TW2 gewesen ist (abgesehen einiger bekannter Ingame-Footage), hat man selbst als Hardcorefan nichts verpasst.

Da waren die neuen Screenshots schon aussagekräftiger. Ein insektoides Monster namens Aracha wurde vorgestellt. Es scheint riesig zu sein und wirkt sehr echt, ohne irgendwelche überdrehten oder langweiligen Features. Looks like a kikimora ... only uglier.

Ein anderer Screenshot mit dem Namen "Vernon's Commando" zeigt ein Schiff mit einigen Soldaten, die verschiedenen

Tätigkeiten nachgehen. Das schöne ist, dass es so aussieht, als würde in TW2 richtige Bewegung im Volk herrschen, ähnlich wie in Oblivion oder Fable 2. Und das Volk selber sieht auch schön aus, detailliert und perfekt in die Welt implementiert. Und individuell.

Der bereits bekannte Wald wirkt trotz einer Farbigkeit und Detailkraft wie in BFBC2 unglaublich düster und dicht, eine ähnliche Waldatmosphäre konnte bislang nur ein voll "aufgemoddetes" Oblivion bieten, die Bäume wirken echt, Lichtstrahlen brechen durch das Blattwerk, die Sichtweite ist diesig, lässt aber entfernte Bäume schattig anklingen. Die Texturen sind sehr schön, und auch in diesem Stadium schon gut auflösend, einzig die Normal Maps könnten etwas mehr Arbeit vertragen, sie wirken noch etwas platt.

In diesem tollen Wald liegt ein gewaltiger steinerner Statueschädel, der trotz seiner Größe nicht deplatziert oder störend wirkt. Auch ist er schön modelliert und die Lichtbrechung funktioniert perfekt, in der Länge ohne Abstufungen, in der Breite klar und fein. Es existieren noch weitere Screenshots, die alle zeigen, dass TW2 definitiv einschlagen wird. Vor allem im Graphischen. Ob auch atmosphärische Gründe für Jubel vorliegen kann man nur bedingt sagen, wirkliche Beispiel gab es bislang nicht.



MASS EFFECT 1

Wenn ein Spiel ein gewaltiges Gebiet absteckt, dann kann man sich leicht in dieser Welt verlieren. Wenn ein Spiel zum Nachdenken und Mitfühlen anregt, dann verhält man sich wie in einem Film. Wenn eine Spielreihe sich kontinuierlich weiterentwickelt, dann wartet man sehnsüchtig auf den nächsten Teil.

Bei Mass Effect ist das anders. Man verliert sich nicht in dieser Welt, man wird direkt hinein gezogen. Man verhält sich nicht wie im Film, man dirigiert diesen Film. Man wartet nicht sehnsüchtig auf den nächsten Teil, man spielt die vorhandenen Teile noch mal.

Mass Effect spielt in einem futuristischen Universum. Die Menschheit hat einen technologisch gewaltigen Fortschritt gemacht, ist in der Lage Raumschiffe, Kolonien auf fremden Planeten und hochentwickelte Waffen herzustellen. Und sie ist nicht allein. Dutzende andere Völker besiedeln das Universum, teilweise verbündet im sogenannten „Rat“, teilweise befreundet, teilweise verfeindet. Und diese Völker sind nicht irgendwelche komische schleimige Rassen oder müde Perversionen humanoidenähnlicher Wesen, sondern sie sind eigenständig und tiefgründig, mit eigener Kultur, Verhaltensweise und Geschichte. Da haben wir beispielsweise die Kroganer, schuppige, riesige Wesen,



deren Kampfstärke und Ruppigkeit legendär ist. Da gibt es die Geth, Maschinenwesen, mit Konglomeratsintelligenz, eigentlich geschaffen als eine Art Arbeitsrasse für ein anderes Volk, den Quarianern. Nun ein freies Volk, das seine Schöpfer ins Exil getrieben hat. Es gibt Salarianer eine schnell denkende und sehr schnell redende Rasse von extrem kurzer Lebensspanne. Es gibt Elcor, gutmütige, riesige Vierbeiner, ohne Mimik, Gestik und Intonation, dafür mit einer sehr interessanten Sprache. Und das ist nur der Anfang.

s braucht allerdings auch viele Rassen um dieses Universum zu besiedeln, welches gegliedert ist in einige Cluster, dutzende Systeme und hunderte Planeten. Bereisen kann man nicht alle, dafür untersuchen - und Artefakte, Ressourcen und Feinde finden. Soviel zu dem gewaltigen Äußeren. Gespielt wird Commander John Shepard, ein Militär der Allianz. Gleich zu Beginn des Spiels kann man, wie in den meisten RPG's, seinen Charakter erstellen. Den persönlichen Hintergrund. Das psychologische Profil. Und die eigentliche Klasse. Ab hier beginnt der Zauber von Mass Effect zu wirken. Man kann drei verschiedene Geburtsorte wählen. Auf der Erde aufgewachsen, ohne wirkliche Eltern, dafür auf der Straße. Auf einer Raumstation aufgewachsen. Oder in einer menschlichen Kolonie, die von mordenden Sklaventreibern überfallen worden ist.



ALLGEMEIN

Kombiniert werden diese mit ebenso vielen psychologischen Profilen. Skrupellos. Kriegsheld. Oder der einzige Überlebende.

Und dann sechs verschiedene Klassen. Der Experte mit enormen biotischen Fähigkeiten, der Gegner durch die Luft wirbeln kann wie Papierfetzen. Der hartgesottene Soldat. Der Frontkämpfer, der sein Sturmgewehr mit biotischen Salven unterstützt.

Unterbewusst beginnt man hier den Charakter zu formen. Soll's der glorreiche Soldat sein, der noch nie in seinem Leben auf der Erde war? Oder der skrupellose Infiltrator, der sein Handwerk bei Auftragsmorden in der Unterwelt New Yorks gelernt hat? Oder die biotische Killermaschine, die einmal auf seinem Heimatplaneten, einmal bei einem Kampfeinsatz alles an Freunden und Familie verloren hat?

Letzteres war meine erste Wahl, mein erster Charakter, mein Shepard. Er ähnelt ein wenig dem lieben Geralt von Riva: sarkastisch-böse, aber doch im Grunde seines Herzens gut. Denn das Beste an Mass Effect ist nicht das riesige Universum, die Rassen oder die Grafik. Unmenge von Entscheidungen, die das Spiel so atmosphärisch und suchtfördernd machen. Jede Entscheidung kann Konsequenzen nach sich ziehen, große und kleine, direkte und indirekte, im ersten, zweiten oder dritten Teil. Das ist Mass Effect. Triff deine Entscheidungen und lebe damit. Oder stirb. Auf jeden Fall gilt: Einmal durch das Massenportal in die Galaxis gegangen, kommt man nicht mehr so leicht zurück.



Man beginnt in einem Raumschiff der Allianz, der SSV Normandy. Man reist zu einer der ältesten Kolonien der Menschen, der Agrarkolonie Eden Prime. Dort soll man einen protheanischen Sender bergen. Doch allein das Wort „protheanisch“ bringt die ganze Sache zum Brodeln. Die Protheaner waren ein hochentwickeltes organisches Volk, das von einem Planeten aus die gesamte Galaxie bevölkert hat, bevor sie auf dem Höhepunkt ihrer Macht ausgelöscht worden sind. Das war vor gut 50.000 Jahren. Aufgrund dieser relativ langen Zeitspanne ist quasi nichts über die Protheaner, ihre Technologie oder den Grund ihres Untergangs bekannt. Deswegen ist die Bergung dieses Senders auch so bedeutend für die Galaxie. Für einen Selbst ist diese Mission ebenfalls bedeutend. Nihlus, ein turianischer Spectre, ist für eine Begutachtung der Missionsausführung an Bord. Turianer sind militaristisch, hierarchisch strukturierte, echsenähnliche Wesen, die als eine der dominierenden Rassen des Universums gelten. Spectres sind Spezialagenten des Rates, eine Art galaktischer 007, nicht an irgendwelche Gesetze oder Befehle gebunden, dafür mit enorm viel Einfluss und Privilegien. Zurzeit gibt es keinen menschlichen Spectre, deswegen wäre die Möglichkeit selbst einer zu werden großartig genutzt. Doch leider erweist sich die Mission als unter einem schlechten Omen. Kurz vor der Ankunft auf Eden Prime bekommt man eine Videosequenz zugeschickt, die anzeigt, dass die dortige Garnison unter schwerem Beschuss steht und kurz vor dem Fall ist. Als Reaktion darauf werden sowohl Nihlus, als auch Shepard und sein kleines Team abgesetzt um zu kundschaften und den Sender zu bergen.



Spätestens hier baut sich Spannung auf, denn sobald man auf dem Planeten ankommt, wird ein Teammitglied von futuristischen Kampfdrohnen getötet. Man kämpft sich weiter durch, Richtung Bergungsstelle, vorbei an verkohlten Leichen und synthetischen Gegnern, bis man irgendwann auf Überlebende trifft. Wissenschaftler, die den Sender untersuchten, eine kleine Schmugglertruppe und ein Arbeiter sind die einzigen freundlichen Wesen, denen man begegnet. Und eine Soldatin namens Ashley Williams (nein, nicht DIE Ashley Williams) schliesst sich dem Team an.

Weiterkämpfend findet man irgendwann die Leiche Nihlus'. Hier hatte ich meinen ersten Suchtschub, das Interesse am Mörder eines absoluten Eliteagenten war logischerweise vorhanden, noch dazu mochte ich Nihlus, den humor- und ausdruckslosen Turianer. Die Kacke war also quasi am Dampfen, als ich mich aufmachte Nihlus' Mörder zur Rechenschaft zu ziehen. Letztendlich wollte ich nicht nur das. Nihlus' Mörder war ein anderer Spectre, ironischerweise sogar sein Mentor, Saren, ein weiterer Turianer. Dieser hasst Menschen und würde sie am liebsten direkt auf die Erde zurückschicken. Das alleine wäre kein Problem, nur hat er die Befehlsgewalt über eine Armee von Geth, synthetische Wesen mit enormer Technologie.

Shepard bekommt also den Auftrag Saren zu töten und dessen Getharmee zu vernichten. Um das zu bewerkstelligen wird man selbst zum Spectre ernannt, bekommt das Kommando über die Normandy. Auf diesem Kampf wird man von Squadmitgliedern begleitet. Das sind nicht nur Menschen, auch Nichthumanoide.

Da haben wir Wrex, notorisch brummiger, kampffeiler Kroganer. Garrus, ein Turianer, ehemals Polizeioffizier, vom Papierkram gefrustet. Liara T'Soni, junge Asari (nur 105 Jahre), Archäologin. Tali'Zorah nar Rayya, schüchternes Mädchen, Technikfreak.

Mit sechs Squadmitgliedern macht man sich auf die Jagd nach Saren, immer zwei davon kann man auf einzelne Missionen mitnehmen, von denen es knapp hundert gibt, Nebenmissionen, Mainstory, Hilfsquests für einzelne Teammitglieder, Backgroundquests. Man ist mit der Erforschung des Universums einige Zeit beschäftigt, bevor man dann nach Virumire kommt.





WREX

Virmire. Ein kleiner erdähnlicher Planet, mit lebensfreundlichem Klima und Druck, am Rande der Milchstraße. Natürliche Zivilisation gibt es ebenso keine, wie Kolonien. Einzige natürliche Bewohner sind Krabben, die allerdings keiner auf der Erde vorkommenden Art ähneln. Virmire ist ein Idyll, eine Art zweite Erde, mit perfekten Bedingungen für Besiedlung, unberührt und friedlich.

Der ideale Ort für ein Schlachtfeld voll von Kugeln, Leichen und Emotionen.

Man bekommt den Auftrag, nach einem salarianischen Aufklärungsteam zu sehen und Sarens Aktivitäten auf diesem Planeten zu analysieren. Dazu kämpft man sich erst mal per Panzer zum Lager der Salarianer, quer durch die Verteidigungsstrukturen der Geth, um am Lager dann auf die Normandy mit vollständiger Besatzung zu stoßen.

Der salarianische Kommandant erklärt einem sofort die Situation: Saren hat vor, per Genmutation eine Armee von Kroganern aufzustellen. Um die Situation vollständig zu verstehen, muss man in der Geschichte zurückgehen.

Die Kroganer sind ein extrem kampfstarkes Volk, mit einer natürlichen Regenerationsfähigkeit, redundantem Nervensystem und schuppiger Körperpanzerung. Sie ähneln gewaltigen Echsen und sind im gesamten Universum beliebte und begehrte Söldner. Wrex, eins der eigenen Teammitglieder ist ein Kroganer und damit der stärkste Kämpfer im Team. Da die Kroganer aufgrund ihrer Kampfstärke und natürlichen Aggressivität bei erhöhter Population auf Expansion aus wären, und damit die gesamte Galaxie in Gefahr brächten, wurden sie vor einigen hundert





Jahren mit der Genophage belegt, einer Art Sterilisation, die nur jede Tausendste Frau fruchtbar werden lässt.

Saren hat es geschafft die Genophage zu heilen und ist nun in der Lage Millionen von Kroganern zu erschaffen, um mit ihnen und den Geth die Menschen zu vernichten. Deswegen soll seine Forschungseinrichtung zerstört werden. Und damit auch das Heilmittel für die Genophage. Dass das Wrex nicht gefällt, ist verständlich. Man sieht es ihm förmlich an, wie er sich wünscht dem Salarianer ins Gesicht zu springen und das Lager in Schutt und Asche zu legen. Doch er beherrscht sich und geht nur frustriert und wütend außer Sichtweite, wo er mit seiner Schrotflinte Luftlöcher macht. Das folgende Gespräch geht allerdings direkt ins Mark.

Da steht dieser riesige Kerl und erzählt mit seiner frustrierten, aber immer noch festen, rauen Stimme die Geschichte seines Volkes. Plötzlich scheint sich der kampfstärkste und erfahrenste gegen mich zu stellen, der, der mich auf fast jeder Mission begleitet hat, der, der mit mir hunderte von Gegnern geschlagen hat, der, der mir dutzendweise das Leben gerettet hat. Er scheint sich gegen mich zu stellen, um sein Volk zu stärken und von seinem Fluch zu erlösen, einem Fluch, der Millionen von Leben verhinderte und verhindern wird, einem Fluch, der die Kroganer zu wilden Bestien auf ihrem unwirtlichen Planeten gemacht hat. Er will nur, dass die Frauen Kinder kriegen können und ich habe die Möglichkeit ihn entweder zu überreden, oder ihn zu töten, um mein Volk zu retten. Vor meinem geistigen Auge senken sich die Waagschalen, welches Volk, welche Rasse ist mehr wert? „Die Grenzen zwischen Freund und Feind verschwimmen gerade etwas.“ Ein Wort wird abgewogen, geschätzt und ausgesprochen, gefühlt, getestet und akzeptiert. Dann das nächste. Und so weiter.



Letztendlich schaffe ich es, Wrex zu zeigen, dass Sarens Kroganer keine Kroganer im reinen Sinne sind, sondern nur billige, genetisch aufgeputzte Kampfmarionetten. Die Situation war geklärt, doch musste ich Wrex Sarens Kopf versprechen. Wobei ich niemals sagte, dass der Kopf sich zu diesem Zeitpunkt noch auf dem Körper befindet. Zurück bei den Salarianern, muss die nächste Entscheidung fallen. Diesmal muss ich nicht zwei Völker gegeneinander abwägen. Sondern zwei meiner Freunde.

VIRMIRE

Die Anlage Sarens soll nach Plan der Salarianer gesprengt werden, und zwar per 20 Kilotonnenbombe. Um diese zu installieren, werden vier Teams gebildet, zwei Teams zur Ablenkung und ein Shadow-Team, das man selber und zwei Teammitglieder bilden. Diese Shadow-Team soll die Landungszone für die Normandy säubern, die dann einfliegen und die Bombe platzieren soll.

Der Kapitän der Salarianer bittet einen nun, ihm einen seiner menschlichen Teammitglieder zur Verfügung zu stellen. Das ist das eine Problem. Das andere: Die ablenkenden Teams haben nur geringe Überlebenschancen. Die Salarianer und ein Mensch wären dem Tod ausgeliefert, außer sie erhalten Hilfe.

„Sie alle wissen um unsere Mission und was auf dem Spiel steht. Ich würde jedem von Ihnen mein Leben anvertrauen – aber ich habe auch Gerüchte von Unzufriedenheit vernommen. Ich teile Ihre Besorgnis. Wir wurden trainiert um zu spionieren; Wir wären Helden, aber die Berichte sind versiegelt. Ruhm auf dem Schlachtfeld ist uns nicht vergönnt.“



Denken Sie an unsere Helden; den Leisetreter, der ein ganzes Volk mit einem einzelnen Schuss gerettet hat. Oder der Immer-Wachsamer, der Armeen aufhielt, mit einzelnen, geheimen Informationen. Diese Helden scheinen uns hier keinen Trost zu geben, aber sie sind auch nicht alles was wir haben.

Vor der Diplomatie waren Soldaten. Unser Einfluss stoppte die Rachni, aber davor hielten Wir die Front! Unser Einfluss stoppte die Kroganer, aber davor hielten Wir die Front!

Unser Einfluss wird Saren stoppen; in der heutigen Schlacht werden Wir die Front halten.“

Und da gehen sie, die Salarianer - und mit ihnen geht Kaidan Alenko, mein bester Freund auf der Normandy. Auch ich mache mich auf, mit Wrex und Ashley an meiner Seite, fest entschlossen Sarens Pläne zu vereiteln und fest entschlossen Kaidan so weit es mir möglich ist zu helfen. „Das Problem ist nicht die Angst vor dem Tod, sondern dass ich mich an ihr Kommando gewöhnt habe.“ Kaidan, wir werden dich schon irgendwie wieder rausholen.

Schnell stehen wir im Kugelhagel, kämpfen uns durch Geth und Kroganer, zerstören Tankanlage, Kommunikationsstelle und lassen die Satellitenverbindung abstürzen. All das macht uns das Leben schwerer, aber vielleicht überleben dann die anderen zwei Teams. In der Forschungsanlage darf ich mich mir indoktrinierte Salarianer vom Leib halten, ich töte die, die früher auf meiner Seite gekämpft hatten und nun gegen ihren Willen auf mich schießen.

Irgendwann finde ich einen Raum mit gläsernen Zellen. Salarianer. Kriegsgefangene Salarianer. In diesen Zellen. Sie bitten mich sie zu befreien. Doch wie viel von ihnen ist schon indoktriniert? Wie viele von ihnen werden mir in den Rücken schießen wenn ich ihnen die Tür öffne? Meine Hand entfernt sich langsam wieder vom Türöffner. Die Augen des Insassen weiten sich. Er röchelt kurz, dann rennt er gegen die Glastür. Ich wende meine Augen vom blutverschmierten Glas und haste die nächste Treppe hinauf.

Zwei Räume weiter steht ein intakter protheanischer Sender. Und etwas anderes. Ein gewaltiges Hologramm spricht mich an, mit seiner metallisch-kalten, schweren Stimme: „Sie sind nicht Saren.“ Das Ding sieht aus wie ein gewaltiger Tintenfisch, die bedrohliche rote Farbe durch die Hologrammform kommt der Atmosphäre der Gefahr weiter zugute. „Rudimentäre Kreaturen aus Fleisch und Blut. Sie stimulieren meinen Verstand, wie sie im Dunklen stochern und unfähig sind zu verstehen.“ Das Ding offenbart uns etwas. Saren ist nicht das Problem. Er will nicht die Menschheit auslöschen.

Saren ist nur ein Handlanger der Reaper, gewaltiger synthetischer Wesen, dutzende mal größer als die meisten Raumschiffe. Die Reaper haben die Protheaner ausgelöscht. Die Reaper kommen alle 50.000 Jahre und vernichten alle biologischen Lebensformen. Und nun wollen sie Menschen, Asari, Kroganer und all die anderen vernichten.

„Organisches Leben ist nichts weiter als eine genetische Mutation, ein Unfall. Sie verwelken und sterben.“

Und Saren sucht nichts weiter als die Röhre, ein unbekanntes Objekt, dass er braucht um den Reaperangriff zu entfesseln. „Ich bin die Vorhut der Zerstörung.“





ARTIKEL

Endlich die Landezone freigeschossen, kommt auch schon die Normandy eingeflogen und setzt die Bombe ab. Während Ashley den Sprengkörper scharf macht, kommt ein Hilferuf von Kaidan. Er und die Salarianer sitzen fest. Einen Blickwechsel mit Garrus und Wrex später, rennen wir an einem Hang vorbei, fest entschlossen Kaidan nicht auf eine Selbstmordmission geschickt zu haben.

Fünf Geth kommen uns entgegen. Der erste stürzt sofort, als ihm Garrus' Kugel die Brust öffnet. Ich werfe den ersten über die Brüstung ins Meer und schleudere dem zweiten eine Kugelgarbe entgegen. Wrex befindet sich gerade im vollen Lauf und stürmt den vierten um, während ich den letzten mit 1500 Newton auf den Boden schmettere.

Weiter. Ein Treppenhaus hinauf. Durch die Tür. Ein Betongang. Und ein Funkspruch. „Gethverstärkung bei der Bombe.“ Ashley. „Es sind zu viele. Ich aktiviere die Bombe. Sie soll detonieren, egal was passiert.“ Langsam drehe ich mich um. Wrex flucht. Sogar dem eiskalten Garrus ist das Entsetzen ins Gesicht geschrieben. Kaidan oder Ashley? „Es ist vorbei. Holt Kaidan und verschwindet.“ - „Vergiss es. Commander, holen sie Ashley und raus.“ Kaidan oder Ashley?

An diesem Punkt hat es mich erwischt, den pragmatischen Zyniker, der plötzlich vor seinem PC saß und nicht wusste, was er nun tun sollte. Ashley, die bildhübsche Soldatin, die in der Waffenkammer steht und Walt Whitman zitiert. Kaidan, der alte Freund, der in der Offiziersmesse sitzt und mir seine Meinung über die letzte Mission mitteilt. Ashley? Kaidan?

„Kaidan, funke die Normandy, wir holen dich. Es tut mir leid Ashley. Ich musste eine Entscheidung treffen. Es tut mir leid.“ - „Es war die richtige Entscheidung Skipper. Wir sehen uns ...“ Der Kontakt bricht ab.

Als Wrex, Garrus und ich endlich bei Kaidan ankommen, erwartet uns ein gräßliches Bild. Die paar Salarianer bei Kaidan lagen blutüberströmt am Boden, ebenso einige Geth. Kaidan hatte sich hinter einer Kiste verschanzt und schoss auf alles was sich bewegte. Und es bewegte sich einiges; ein dutzend Geth mussten noch aus dem Weg geräumt werden, bevor wir endlich die Normandy anfunken und verschwinden konnten. Kaum sind wir außer Reichweite, geht die Bombe hoch und vernichtet Sarens Pläne. Doch immer wieder muss man sich daran erinnern, dass Saren nur ein Handlanger ist. Ein Handlanger von gewaltigen Wesen, die die Menschheit vernichten wollen wie eine Kakerlakenschar. Wesen, größer als die meisten Raumschiffe und mit schier unergründlicher Macht gesegnet. Wesen, kurz davor den Kampf zu gewinnen.



Mass Effect macht süchtig, begeistert mit seiner Welt und seiner Atmosphäre, seinem Charme und seinen Charakteren, wie es sonst nur The Witcher oder Oblivion tut. Als Spieler wird man überschüttet mit Emotionen und Gedanken, ein perfekt inszenierter Film, den man selber dirigiert. Vom ersten Angriff auf Eden Prime, bis hin zum Endkampf auf der zerstörten Citadel, fühlt und denkt man mit dem Charakter und seinem Team. Und man kann sich entscheiden: Leben lassen oder töten, dem Gegner Reue ermöglichen, oder skrupellos alles töten, was einem vor den Lauf rennt. Romanzen oder Streit. Gewalt oder Diplomatie.

Tod oder Leben?

(Tft)



KOMPENDIUM

AETAS MUNDI

SERIENMÖRDER IM MITTELALTER

DIE TAVERNE

"ZUM TÄNZELNDEN GRAVEN"



Es wurde bereits dunkel und allmählich schlich sich die Kälte um die Glieder des Standesherrn. Er und seine Knechte fuhren mit einem vierspännigen Wagen schneller die Straße entlang, in der Hoffnung noch eine Taverne zum Nächtigen zu finden. Den knurrenden Magen des Herren konnten die Knechte deutlich vorn auf dem Wagen hören und ihnen ging es nicht anders. Suchend blickten sie links und rechts die Straße entlang, als sie links ein Licht brennen sahen. Die Knechte berichteten ihrem Herren, dass sie ein Licht gesehen haben und der Standesherr befahl sogleich, sie mögen kehrtmachen und dort hinfahren.

Das Licht enthüllte sich als Fenster von einem Gasthaus, wo man deutlich einen brennenden Kamin sehen konnte, neben dem Fenster sah man eine zerschlissene alte Tür und über der Tür ein Schild mit der Aufschrift "Wirtshaus von Gregor Rühel".

Gregor Rühel war in Rohrbach (Greitzenbach in Österreich) bekannt, er besaß schon seit langem dieses Gasthaus und bewirtete dort die verschiedensten Gäste, und seinem Geldbeutel ging es auch nicht schlecht.



Gregor Rühel war in Rohrbach (Greitzenbach in Österreich) bekannt, er besaß schon seit langem dieses Gasthaus und bewirtete dort die verschiedensten Gäste und seinem Geldbeutel ging es auch nicht schlecht. Es war am Abend des 01. Juni 1583 als der Edelmann das Wirtshaus betrat. Ein Duft von herzhaften Braten und kräftigen Bier lag in der Luft und zog in seine Nase. Der Standesherr ging auf Gregor zu, lehnte sich gegen den Tresen und fragte ob es noch ein Platz zum Nächtigen gibt und ob er noch Speis und Trank bekommen würde. Danach fügte er noch hinzu, dass seine Knechte draußen am Wagen warteten. Sie bräuchten noch einen Stall für die Rösser und sie selber ein Platz zum Nächtigen.

Gregor sah den Edelmann argwöhnisch an und antwortete schlicht mit einem „Ja“.

Der Wirt ging zu seinem Hausknecht und beauftragte ihn zu den Knechten des Herren nach draußen zu gehen und ihnen die Stallungen zu zeigen und wo sie Futter für die Rösser finden würden.



In der Ecke des Gastraumes saßen drei Landsknechte die sich einen vergnügten Abend machten, da ihr Lehnsherr mit seiner Gattin verreist war. Sie beobachteten den Fremden edlen Herren und fragten sich was wohl sein Begehren war um in diese abgelegene Gegend zu reisen und spekulierten noch bis in die Nacht hinein.



Einstweilen ging der Wirt mit dem Standesherrn die Treppe hinauf zu den Gastgemächern. Der Wirt führte den Standesherrn durch mehrere Zimmer, bis er plötzlich stehen blieb. Gregor hielt den Kerzenleuchter etwas höher und sagte dem Herren, dass sie nun an seinem Gemach angelangt seien. Gregor machte die Tür auf und wies dem Herren den Weg. Alles war dunkel und vorsichtig schritt der Edelmann über die Türschwelle. „Nur weiter Herr“, hörte er hinter sich und schritt vertrauensvoll voran, bis er auf einmal einen Stoß von hinten bekam. Tief fiel er in eine Klaffertiefe Grube. Der Wirt schaute noch, ob er tot sei und warf zur Vorsicht noch Pulver und mehrere Fackeln hinunter, um ihn bestenfalls zu ersticken.

Der Wirt atmete tief ein und ging zufrieden langsam die Treppe hinunter in den Schankraum. Die Landsknechte saßen immer noch in der Ecke und tranken ihr Bier.

Unterdessen nahm der Herr Platz an einem Tisch und bestellte beim Wirt Braten und Bier. Ein wirklich köstliches Mahl habe man ihm gebracht dachte er und stand auf. Er fragte Gregor was er ihm schuldete für sein Mahl und die Zimmer für ihn und seine Knechte, sowie das Futter und Stallung für die Rösser. Der Preis von ein paar Gulden erwies sich für das Mahl sehr üppig und hoffte dass sein Schlafgemach auch einen so guten Zustand sei wie er sein Mahl empfunden hat.





Plötzlich ging die Tür auf und die Knechte des Standesherrn betraten das Wirtshaus. Sie fragten ob sie noch Speisen bekommen könnten und etwas Wein oder Bier. Der Wirt wirkte recht kühl und wies den beiden Knechten den Weg zu einem Tisch. Sogleich verschwand der Wirt in der Küche und wies seinem Hausknecht an Gift in den Wein der Knechte zu schütten. Der Wirt servierte den Knechten den Wein und einen zünftigen Braten. Gregor hob das Glas und deutete zum Anstoßen den Knechten hinüber, die sogleich die Gläser erhoben und entgegen prosteten. Nach dem deftigen Mahl gingen sie in Richtung ihrer zugewiesenen Zimmer. Die beiden machten sich bettfertig, stiegen ins Bett und schliefen sofort ein - ein Schlaf, aus dem sie nie wieder erwachen sollten.

Morgens saßen die Landsknechte beim Frühstück zusammen und schauten beunruhigt um sich, denn seltsamerweise kam der Edelmann nicht zum Frühstück, auch von seinen Knechten war weit und breit keine Spur zu sehen. Einer der Landsknechte berichtete den anderen, dass er eben noch durch ein Fenster den Wagen des Herren gesehen hat. Mürrisch schauten sie zum Wirt rüber, der auf einem Blatt Papier etwas aufzuschreiben schien. Die Landsknechte ahnten böses und mutmaßten schlimmes zusammen. Die drei beschlossen ihr Zimmer und Speis und Trank zu zahlen und sich zu den nächsten Stadtvogt zu Greitzenstein zu begeben und ihre Vermutung und Augenscheinliches zu berichten.

In der Ecke des Gastraumes saßen drei Landsknechte die sich einen vergnügten Abend machten, da ihr Lehnsherr mit seiner Gattin verreist war. Sie beobachteten den Fremden edlen Herren und fragten sich, was wohl sein Begehren war, um in diese abgelegene Gegend zu reisen und spekulierten noch bis in die Nacht hinein.



Nach acht Tagen im Kerker von Greitzenstein gestand der Wirt, was er alles für abscheuliche Gräueltaten mit seinen Gästen gemacht hat. Er tat kund, dass er die Gäste, wohl um sie zu verwirren, durch mehrere Räume lockte und sie ins letzte voran reingehen ließe, dort stürzten sie in ein metertiefes Loch hinab. Starben die armen Leute nicht sogleich, so warf er noch Pulver oder Fackeln hinunter, damit sie kümmerlich erstickten. Als sie endlich verendet waren, hievte er sie wieder hinaus und zerstückelte ihre Leichen. Gutes Fleisch bat er seinen Gästen an, er wies sie aber darauf hin, unter dem Schein, dass es Fleisch von Ferkeln sei.

Als man die letzte Bitte von Gregor Rühel abverlangte, so bat er um eine einzige Sache: Man möge seine Besitztümer schätzen, danach gelobe er, soll er hingerichtet werden; wo er noch um eine abbitte bat, ob man seinen Tod verkürzen könne. Sein Gold und der Wert der Gulden betragen zusammen 35.000 Gulden, seine Güter hatten einen Wert von 33.000 Gulden.

Wie man bei solchen Verbrechen verhandelt, entschied meist die kirchliche Seite, das hohe Blutgericht. Die Strafe, man kann fast schon sagen „armen“ Verbrecher wurde damals übles Leid getan.

Gregor Rühel riss man acht Tage lang täglich ein andere Glied ab. Man riss an ihm mit glühenden Zangen, bis man ihn aufspießte und er kümmerlich zu Tode kam. Was sich in der südlicheren Region zu mehr Beliebtheit bekannte.

Auf einem Pergament steht geschrieben, dass sich die Schaulustigen auf dem Weg nach Hause befanden, als ein furchtbarer Sturm aufkam. Der Sturm riss die Menschen nieder und man sah noch zu dem aufgespießten Gregor Rühel rüber, der auf einmal von einer Sekunde zur anderen mitsamt dem Pfahl verschwunden war. Nach drei Tagen schaute der Henker noch einmal nach den Rechten und sah den Wirt mit auf den Rücken gedrehtem Kopf, aufgespießt auf seinem Pfahl.



BEDROHTE TIERE

DER AFRIKANISCHE WILDHUND (LYCAON PICTUS)



Afrikanische Wildhunde sind mit ca. 1 m Länge + 40 cm Schwanzlänge, einer Schulterhöhe bis zu 80 cm und max. 35 kg Lebendgewicht etwas kleiner als Wölfe, aber deutlich größer als Schakale. Als echte Hunde nehmen sie in den Savannen eine etwa gleiche Nischenrolle wie Wölfe ein. Sie benötigen sehr große Gebiete von mindestens 200 qkm für ihre Jagden. Sie sind nicht reviergebunden wie andere ähnliche Rudelräuber und markieren deshalb auch keine Reviere. Sie brauchen aber sehr viel Raum, oftmals bis 500 qkm, den sie stetig belaufen.

Auch über den Afrikanischen Wildhund gibt es, ähnlich wie über unseren europäischen Wolf, sehr viele Schauernmärchen. Angeblich reißt er aus Mordlust und viel mehr Beute wie er benötigt, was teils von seinem Verhalten, die Beute quasi lebend in Stücke zu reißen, noch verschärft wird. Genau wie beim Wolf ist aber nichts davon wahr. Dennoch wurden die Tiere gebietsweise gnadenlos als Konkurrenten bejagt. Eine größere Gefahr stellten aber noch die durch den Menschen bedingten Gebietsveränderungen und die



daraus resultierende Wildknappheit dar. Viele Wildhunde wurden in den letzten Jahren auch durch Seuchen wie Tollwut und Staupe dahingerafft. Man muss leider sagen, dass der Afrikanische Wildhund, der einst in 32 Ländern Afrikas vorkam, heute bereits in 19 Ländern davon als ausgestorben gilt. Er kommt heute nur noch in den großen Savannen südlich der Sahara vor, meist in Nationalparks mit ausreichender Beutedichte. 1997 wurden durch eine großangelegte Schätzung noch in etwa 3-5000 Tiere ermittelt. Selbst im 20.000 qkm großen Krügerpark leben heute kaum mehr als 120 Tiere. Die Art gilt deshalb beim IUCN als stark gefährdet! Die Welt wäre wesentlich ärmer, wenn diese von einem ganz besonderen Sozialverhalten geprägten Tiere völlig verschwinden würden.

In der Natur haben Wildhunde kaum Feinde. Oftmals können sie ihren Riss sogar gegen kleinere Rudel von den wesentlichen größeren Tüpfelhyänen verteidigen. Löwen oder größeren Hyänenrudeln müssen sie aber weichen.

In der Jagd selbst sind diese Hunde sehr erfolgreich, ihre Quote liegt bei 90%. Sie jagen nach Sicht in Jagdpacks von 8-10 Tieren. Nur zu kleine Jungtiere und Verletzte bleiben mit zwei Babysittern bei einer Wohnhöhle zurück. Ihre bevorzugte Beute sind mittlere bis große Huftiere, hauptsächlich Thomson-Gazellen, Kudus, Gnus, Impalas. Sind davon aber nicht genügend vorhanden, werden auch die gefährlichen Warzenschweine oder Zebras, die mit ihren Hufen tödliche Waffen haben, gehetzt und gerissen. Angeführt wird der



Jagdtrupp immer vom derzeitigen Alphamännchen, einem erfahrenen alten Rüden. Aus den Beuteherden werden einzelne, meist schwächliche Tiere ausgespäht und dann systematisch vereinzelt. Dann beginnt die Hatz, die mit 50 km/h ununterbrochen über den Zeitraum von bis zu einer Stunde und einer Laufdistanz bis zu 50 km andauern kann. Ist die Beute dann erschöpft, wird sie umstellt und alle Jagdteilnehmer beißen sich an ihr fest und reißen die Gedärme aus dem Bauchraum, bis das Tier an Blutverlust zusammenbricht. Ist die Beute gerissen, zeigen die Afrikanischen Wildhunde aber keine Rissaggressionen oder Dominanzverhalten, die Jungtiere dürfen sich sogar zuerst sattfressen. Für Jungtiere, die noch nicht zum Riss gelangen können, würgen beide Eltern Fleisch an der Wohnhöhle aus. Junge Welpen versorgen so auch ältere, verletzte Tiere. Nicht nur am Riss, auch sonst ist das Sozialverhalten dieser Wildhunde harmonisch geprägt. Fortpflanzen darf sich immer nur das Alpha paar, innerhalb des Rudels nehmen aber in bestimmten zeitlichen Etappen alle Rudelmitglieder irgendwann diese Position ein. Es besteht also keine strenge Hierarchie, die mit Dominanz und viel Aggression erkämpft und behauptet werden muss, wie z. B. bei Wölfen. Dieses Pflegen von Sozialkontakten bringt den einzelnen Rudelmitgliedern Sicherheit für das tägliche Überleben und macht diese Hunde zu sehr geschickten, erfolgreichen Jägern.



Geschlechtsreif werden Afrikanische Wildhunde mit 1,5 Jahren und die Trächtigkeit der Alphaweibchen dauert ca. 10 Wochen. Geworfen werden 8-16 Junge, welche ab der 12. Lebenswoche keine Muttermilch mehr benötigen und herausgewürgtes Fleisch fressen. Mit ca. 3 Monaten können sie sich dann am Nomadenleben des Rudels beteiligen. Vorher waren sie in ehemaligen Erdferkel- oder Warzenschweinhöhlen gut aufgehoben. Hier wurden sie nicht nur von den Eltern betreut, sondern während der Jagden auch von anderen Rudelmitgliedern als "Babysitter".

Dieses friedvolle Sozialverhalten macht diese Hunde zu etwas ganz Besonderem. Auch ihr Aussehen ist nicht unsympathisch. Große, runde Ohren und eine dunkle, fast schwarze Haut, die mit mehreren verschieden großen braunen, rötlichen, gelblichen bis weißen Flecken besetzt ist. Das Fell ist dabei stellenweise so spärlich, dass die schwarze Unterhaut hervorscheint. Tatsächlich gibt es in der Fellfarbschattierung und Maserung keine zwei gleichen Tiere. Der lateinische Name, *Lycaon pictus* - bemalter Wolf -, ist also durchaus zutreffend.

(Rdd)





GESCHICHTEN

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA ERSTE FORTSETZUNG

Was bisher geschah:

Nachdem Geralt und der Barde Rittersporn auf der Reise von Tretogor nach Carinthia ein unerfreuliches Abenteuer mit einem Riesentausendfüßler zu bestehen hatten, ist nun das Ziel ihrer Reise in greifbarer Nähe. Kurz vor den Mauern der Stadt treffen sie in den Feldern auf einen Jüngling, der die Aufmerksamkeit einer Mittagserscheinung auf sich gezogen hat. Geralt rettet den jungen Mann, der ohne ein Wort des Dankes verschwindet. In der Schenke "Der Rote Löwe" plagt sich Wirt Leo indessen mit anderen Problemen. Ein Fluch lastet auf ihm und der Stadt und er hofft, dass das Bardenvolk, das seine Schenke zurzeit beherbergt, die Lösung bringen wird. Leos Kinder Fiona und Ranold hingegen haben sich mit der Situation arrangiert. Wenn da nur nicht Fionas Freund Caitlin wäre, der anscheinend ein Faible für brenzlige Situationen zu haben scheint ...

Es gab drei Sorten von gehörnten Ehemännern und Rittersporn kannte so gut wie jede von ihnen bestens, inklusive der diversen Abstufungen und Unterarten. Wenn man so im Lichte der Öffentlichkeit und des Interesses des überwiegend weiblichen Geschlechts stand wie er - wenn man von den wenigen verwirrten Kerlen absah, die ihm während seiner Auftritte ungefragt ihre Strumpfhosen und Zettel mit durchweg unanständigen Angeboten zuwarfen - dann blieb es seiner Meinung nach kaum aus, dass man hin und wieder ein gebrochenes Herz und so manchen choleralischen Ehemann hinter sich ließ, sobald man der Stadt den Rücken kehrte.

Gehörnter Ehemann Nummer Eins war der Typ Mann, der vorgab, nichts von den amourösen Abenteuern seiner besseren Hälfte zu wissen oder diese geflissentlich übersah, da er selbst kein unbeschriebenes Blatt und in den Hurenhäusern der Stadt so bekannt war, dass er dort bereits Rabatt bekam. Dieser Schlag Ehemann war Rittersporn der liebste, denn er bereitete die wenigsten Probleme und sicherte so ohne übertriebene Hast seinen unversehrten Abzug aus der Stadt.



Bei Ehemann Nummer Zwei sah dies schon etwas anders aus. Dieser Typus gehörte zu der Sorte „extrem eifersüchtig“ mit einer Prise „Choleriker“ und dem latenten Hang zur körperlichen Gewalt. Letzteres hauptsächlich gegen andere und nur in ganz seltenen Fällen auch gegen die eigene Frau, doch nur, wenn sie es in seinen Augen auch wirklich verdient hatte. Bei dieser Art Ehemann war es durchaus ratsam, noch nicht einmal ansatzweise in den Verdacht zu geraten, dass man irgendein noch so geringes Interesse an den weiblichen Reizen der Frau hatte, die dieser sein Eigen nannte. Selbst ein Blick konnte schon zu viel sein und Rittersporn war stets darauf bedacht, solchen Frauen im Publikum, die eindeutig in Begleitung ihrer meist grobschlächtigen Männer waren, nicht allzu viel Aufmerksamkeit zu schenken, sondern stattdessen irgendeine junge, verführerische Maid anzublicken, die seiner Meinung nach ganz ohne Zweifel alleine zu der Vorführung seiner hohen Kunst erschienen war. Von denen gab es reichlich und sie waren meist mehr als willig. Sie waren zwar nicht verheiratet, hatten aber bedauerlicherweise oft einen äußerst rabiaten Vater, der - wie er schon leidvoll feststellen durfte - nicht minder gefährlich war wie ein hintergangener Ehemann.

Die Nummer Drei war jedoch der gefährlichste von allen. Es war der Typ Mann, der etwas besaß, das die anderen beiden nie haben oder nur unter schwersten Anstrengungen jemals erlangen würden: Macht und Ansehen. Zu diesen zählten Büttel und Vögte, Richter und hochstehende Kaufleute und nicht zuletzt auch die Männer von Adel, ganz gleich ob von geringer oder hoher Abstammung. Je höher man die Ränge und Stammbäume dieser Männer hinaufkletterte, umso interessanter waren jedoch auch die Begleiterinnen, mit denen sich diese zu umgeben



pflegten. Die reizvollsten und begehrenswertesten Frauen, denen der Barde jemals zu begegnen die Ehre hatte, waren gerade die gewesen, an denen er sich im Ernstfall nicht nur die Finger verbrennen würde, sondern die ihn ohne Mühe leicht den Kopf kosten konnten. Und Rittersporn hing sehr an seinem Kopf, wie man sich gut denken kann. Dies war auch der Grund, warum Rittersporn um diese Frauen einen großen Bogen zu machen pflegte, mit Ausnahme von einer: seinem geliebtem Wiesel.

Hierbei handelte es sich um niemand geringeres als die Herzogin von Toussaint, mit der ihn eine über zwei Monate lange Liaison verbunden hatte, die von tiefer Innigkeit und heißem Begehren beiderseits gekennzeichnet gewesen war. Zum Glück hatte ihr Ehemann die beiden nie in flagranti erwischt und war erfreulicherweise einem Schlaganfall erlegen, bevor er seine Drohung wahr machen und Rittersporns Herz Anna Henrietta gebraten und gesotten servieren konnte, nachdem ihm von Dritter Seite die Kunde von der Liebchaft seiner Frau zugetragen worden war.

So verdankte es Rittersporn hauptsächlich gehörntem Ehemann Nummer Zwei, wenn er eine Stadt zumeist fluchtartig und oft mit den Beinkleidern auf Halbmast verlassen musste, wenn er nicht eine gehörige Abreibung riskieren wollte, die oft mit leichten bis mittelschweren Blessuren am ganzen Körper einhergingen. Nicht selten hatte er bereits eine Hatz durch die engen Gassen und Straßen etlicher Städte erlebt, während der er von rasenden Ehemännern verfolgt wurde, die mit großen Knüppeln oder Heugabeln auf ihn losgingen und den blutunterlaufenen Augen zufolge nach nichts anderem trachteten, als ihm den Garaus zu machen.



Einmal schoss ein Mann sogar mit einer dieser neumodischen Musketen auf ihn, war aber zu seinem Glück zu betrunken gewesen, um mehr zu treffen als zwei große Weinfässer und den Hund des Stadtvogtes, der das Pech hatte, sein Bein gerade just in dem Moment gegen eine Hauswand zu heben, als besagter Ehemann erneut zielte, leicht ins Straucheln geriet und versehentlich den Hund über Kimme und Korn recht unerwartet in den Hundehimmel katapultierte, bevor dieser auch nur mit der Wimper zucken konnte, geschweige denn ein letztes Mal pissen.

Ein ebenso zwiespältiges Verhältnis pflegte der Barde zu den Stadtwachen. Nur gelegentlich verließ er in einer brenzligen Situation, wenn also sein Schwanz wieder einmal mehr Blut beansprucht hatte als sein Gehirn, die Stadt durch ein bewachtes Tor, da die Wachen davor kaum Mitgefühl mit einem Ehebrecher und Schürzenjäger aufbrachten, besonders wenn es dazu noch ein Fremder war. Seitdem Rittersporn einmal von dem Ehemann und zusätzlich von den Stadtwachen, die sich auch noch als nahe Blutsverwandte des betrogenen Mannes zu erkennen gegeben hatten, das Wams ordentlich durchgewalkt bekam, während er selbst noch im besagtem Kleidungsstück steckte, hielt er stets bei jedem Eintreffen in einer neuen Stadt bereits Ausschau nach einer geeigneten Fluchtroute, auf der er diese ohne größere Mühe und vor allem ungesehen verlassen konnte.

So schweifte sein Blick auch bei ihrer Ankunft in Carinthia flink über Mauern und Zinnen und blieb schließlich am Tor hängen.

„Das muss ein schlechter Witz sein!“, murmelte er fassungslos.

Das Tor von Carinthia wies im Vergleich zu ähnlichen Befestigungen vergleichbarer Städte zwei eindeutige Mängel auf, die ihm sofort ins Auge fielen. Zum einen war das Stadttor nicht besetzt. Keine Wache in



schimmernder Rüstung war zu sehen, die peinlichst genau darauf achtete, dass nicht irgendein unerwünschtes Gesindel Einlass in die Mauern der Stadt erlangte. Eine einsame Hellebarde lehnte an der Außenmauer der Stadt, doch wie der Grad des Befalls mit Rost vermuten ließ, stand sie dort schon längere Zeit ungenutzt. Sei es drum, dachte der Barde, ein Detail weniger, um das ich mir im Notfall Sorgen machen muss.

Zum anderen jedoch, und das machte Rittersporn wahrhaft sprachlos, war das Stadttor selbst in einem erbärmlichen Zustand. An manchen Stellen faulig und vom Feuer schwarz versengt ragte die eine Hälfte des Tors weit offen in die Stadt hinein, während die andere Hälfte gerade noch so an einem Torzapfen hing und lediglich auf die nächste Erschütterung zu warten schien, die sie gänzlich aus den Angeln stürzen lassen würde. Nach einem Tag der offenen Tür sah das hier nun wahrlich nicht aus. Rittersporn blieb nicht viel Zeit, um darüber nachzudenken, ob dies verlotterte Tor einen Grund zur Sorge bot oder eher seinen Neigungen und möglichen Konfrontationen mit der männlichen Bevölkerung dieser Stadt zugute kommen würde, denn Geralt drängte ihn zur Eile.

„Haltet keine Maulaffen feil, Rittersporn!“

Geräuschvoll zog Geralt etwas Rotz hoch und spie ihn mit einer eleganten Drehung seines Kopfes in Richtung Torflügel. Ein leises Knirschen erklang und dann ging alles relativ schnell. Mit einem metallischen Kreischen löste sich der letzte Halt des Torflügels aus seiner Verankerung, als der Batzen aus festem Schleim, etwas Flugsand und Nasenhaaren gegen das morsche Holz prallte. Die Eichenbalken zitterten kurz aber heftig und dann stürzte der Flügel mit einem ohrenbetäubenden Krach zu Boden. Geralt verschwand in einer dichten Wolke aus weißgrauem Staub und Schmutz.



„Verdammte Scheiße!“, hörte Rittersporn ihn fluchen. Der Barde schüttelte nur ungläubig den Kopf und hielt sich rasch ein seidenes Tüchlein vor Mund und Nase, bevor die riesige Wolke ihn erreichte. „Wie schon gesagt: das muss ein schlechter Witz sein! Ein verdammt schlechter!“

Zum ersten Mal seit dem Beginn ihrer Reise in Tretogor beschlich den Barden ein mulmiges Gefühl. Es sollte nicht das letzte Mal sein.

Zur selben Zeit beschlich Fiona ähnlich wie unserem geschätzten Barden Rittersporn ein nicht weniger mulmiges Gefühl, wenn auch aus ganz anderen Gründen.

Es schauderte sie ein wenig, als sie durch die verlassenen Straßen von Carinthia eilte. Nur ab und an sah sie aus den Augenwinkeln heraus den einen oder anderen Kopf aus einem Fenster lugen, der jedoch meist rasch verschwand, sobald die Fensterläden mit lautem Schwung zugeschlagen und von innen verriegelt worden waren. Nein, dies war nicht mehr die Stadt, in der sie aufgewachsen war und eine glückliche Kindheit verlebt hatte. In der Luft lag der Geruch nach Tod und verbranntem Fleisch, nach kokekndem Holz und anderen Gerüchen, die sie nicht genauer bestimmen konnte und sie verspürte auch kein sonderlich großes Verlangen danach, dies zu tun.

Cailin! Dieser Idiot! Welcher Teufel hatte ihn nur geritten?

Fiona spürte ein heiße Welle aus Wut, Verzweiflung und einem Quäntchen Enttäuschung langsam aus den Tiefen ihrer Eingeweide nach oben steigen und sie wusste genau, was gleich passieren würde.

„CAILIN!“, der Schrei brach aus ihr heraus, obgleich sie ahnte, dass er sie wahrscheinlich gar nicht hören konnte, denn das Feld vor den Mauern der Stadt war noch einige winklige Gassen und Seitenstraßen

entfernt. Trotzdem verspürte sie danach eine gewisse Erleichterung. Wenn ich dich in die Finger kriege, dann ... dann kannst du was erleben, dass du dir wünschst, du wärst besser einem dieser verdammten Tausendfüßler oder Wyvern in die Hände gefallen als mir!

Die Wut in ihr verrauchte allmählich und im nächsten Moment lachte sie schallend.

„CAILIN! WO BIST DU?“

„Was schreist du denn so laut, dummes Ding?!“

Fiona fuhr erschrocken herum. Erst jetzt erkannte sie, dass sie nicht ganz allein auf Carinthias Straßen war. Aus einer der unzähligen Seitenstraßen kam von ihr unbemerkt ein unförmiger Handkarren gepoltert, der von einer uralten, verschrumpelten Vettel gezogen wurde, die viel zu klein und kraftlos erschien für dieses Ungetüm von Fahrzeug. Bunte Bänder flatterten an den oberen Holzverstrebungen und die nur notdürftig bedeckten Auslagen gaben den Blick frei auf allerlei Krämersachen und andere große und kleine Dinge des täglichen Gebrauchs. Unter der stramm sitzenden Haube lugten ein Paar listige blassblaue Augen hervor inmitten von unzähligen Runzeln und Falten, die das Leben im Laufe der Jahre in das Gesicht der Alten gezeichnet hatte.

Rumpelnd kam der Karren zum stehen. Langsam reckte die Alte die Arme und drückte krachend ihren Oberkörper durch, bis sie soweit aufrecht dastand, wie der von jahrelanger harter Arbeit geschundene und gebeugte Körper dazu noch imstande war.

„Ach, ihr seid es, Grid Mole!“





Die alte Grid Mole, denn diese war es, lächelte schief und entblößte einige schwarz verfärbte Zahnstummel, bei deren Anblick es Fiona grauste. Sie kannte die alte Krämerin lediglich vom Sehen. Keiner in der Stadt wusste genau, woher die alte Grid stammte und ob dies überhaupt ihr richtiger Name war. Ein Mal hatte sie ein paar bunte Bänder für ihr Haar bei ihr erstanden. Cailin hatte daraufhin für sie von seinen wenigen Münzen einen kleinen Handspiegel gekauft, damit sie selbst jederzeit sehen konnte, wie gut ihr die Bänder zu Gesicht standen. Eines Tages war die alte Grid einfach mit ihrem alten Karren durch das Tor gezogen und hatte ihre Waren das erste Mal feil geboten. Wenn Fiona es recht bedachte, war sie kurz nach dem unerfreulichen Vorfall im Roten Löwen in der Stadt aufgetaucht. Sie kam und ging wie es ihr passte. Manchmal blieb sie einige Wochen unauffindbar, um kurze Zeit darauf wieder durch die Straßen zu ziehen, als wäre sie nie fort gewesen. Das Angebot auf ihrem Stand jedoch blieb immer dasselbe und Fiona hatte sich schon oft gefragt, wo und zu welchem Zweck die alte Vettel die Zeit außerhalb der Stadtmauern verbrachte. Zum Einkauf neuer Waren zumindest nicht, soviel war sicher.

„Du bist die Kleine vom alten Löwenwirt!“

Eine Feststellung. Keine Frage.

„Ich sehe, du trägst noch immer die himmelblauen Bänder, die ich dir verkaufte! Bist ein lecker junges Ding! Warum schreist du so nach deinem Liebsten?“

„Cailin ist doch nicht mein Liebster!“, rief Fiona etwas zu heftig und schlug den Blick verschämt zu Boden. Ihre errötenden Wangen strafften ihre Worte Lüge. Grid grinste wissend.

„Einer alten Seele wie mir machst du nichts vor, junges Ding!“

Natürlich ist der weizenblonde Jüngling mit den blauen Katzenaugen dein Liebster! Ach ...“, seufzte sie wohligh, „... wenn ich noch eine junge hübsche Maid wäre wie du, dann wäre dein Cailin aber so was von fällig, hihi!“ Aufmunternd zwinkerte sie Fiona zu und einen Augenblick lang schien sie wesentlich jünger zu sein, als ihr altes verrunzeltes Gesicht Fiona es weiszumachen versuchte.

„Nun mach nicht so ein bedröppeltes Gesicht, Mädchel! Ich bin doch viel zu alt für deinen Hübschen! Suchst du ihn? Vor einigen Minuten hab ich ihn noch durchs große Tor in die Stadt rennen sehen ... sicher weißt du, wo er sich versteckt, wenn er nicht gefunden werden will, nicht wahr?“

„Ihr habt ihn tatsächlich gesehen, gute Frau?“

„So wahr ich die alte Grid Mole bin!“ Sie hob zwei Finger und zog sie in einer Geste des Schwurs über ihre flachen Brüste. Mit einem Jauchzen umarmte Fiona die alte Krämerin.

„Ich danke euch! Ihr wisst ja gar nicht, wie sehr ihr mir gerade geholfen habt, gute Grid!“

Ohne eine Antwort abzuwarten löste sich Fiona rasch von der Alten und stürmte davon. Sie wusste in der Tat, wo Cailin jetzt war und das war die beste Nachricht, die sie an diesem Tage bekommen hatte. Die alte Grid Mole sah ihr noch eine Weile mit gleichgültiger Miene nach, richtete sich anschließend zu voller Größe auf und strich eine kastanienfarbige Locke, die sich vorwitzig unter der Haube hervorgestohlen hatte, zurück an ihren Platz. Dann lächelte sie.

„Natürlich weiß ich das, Fiona!“, murmelte Grid. „Es wurde ja auch mal Zeit, dass die ganze Angelegenheit ins Rollen kommt! Lange wird es nun nicht mehr dauern, da bin ich mir sicher ...“





ABENTEUER IM RAUSCHEWALD

Ich ging im Walde so für mich hin,
um Holz zu sammeln, das war mein Sinn.
Zwischen Bäumen sah ich ein Weiblein stehn,
vom Alter gebeugt am Stocke gehn.

"Mein Jungchen, du Weißhaar, so hilf mir doch,
kann nicht mehr weiter, das Herze mir pocht,
droht zu zerspringen, ich will nach Haus,
schaff's nicht allein, die Puste ist aus."

"s ist grad schlecht, campiere hier ...
Kommt Ihr doch zum Feuer, spendiere ein Bier."
"Nein, nein, mein Großer, dein Feuer mach aus.
Das Holz nimm nur mit! 's ist nicht weit bis zum
Haus."

Die Alte ächzt wie die Bäume laut knarren
wenn der Wind sie bewegt. Was soll ich nur machen?
Na gut, denke ich, sie ist doch kein Drachen.
"Ich komme schon mit, pack' nur meine Sachen."

Das Bündel geschnürt, das Pferd angezwackt,
das Holz aufgehuckelt, die Alte gepackt.
"Siehst aus wie ein Hexmann, so stark jeder Zoll ...",
beginnt sie zu plaudern, weiß nicht was das soll.

"Mit Silber und Stahl, in Schwarz ganz gekleidet ..."
Der Hexer verstört den Blickkontakt meidet.
Der Weg ist ganz lieblich, die Grillen sie zirpen ...
"... und stattlich zugleich!", fährt sie fort ihn zu flirten.

Am Haus angekommen traue ich kaum
meinen Augen zu glauben, denn dort mit dem Zaun
steht ein Häuslein, nein nicht auf dem Boden,
sondern auf mannshohen Hühnerpfoten!

"Tritt ein, lieber Hexling, mein Dank ist gewiss.
Ein Teechen zum Abschied?", fragt sie mich verschmitzt.
"Nein, nein, gute Base, war doch ein Klacks."
Das Holz abgebuckelt - da gibt's einen Knacks!

Das Kreuze es schmerzt von stechendem Feuer.
"Okay," krächze ich, "gebt her das Gebräuer."
Der dampfende Tee, er schmeckt ziemlich lecker.
Ich will davon mehr (von der Alten Gekecker).

Ich seh sie ganz fern und fühl mich benommen ...
Was mag wohl jetzt wieder über mich kommen?!
Zu Boden gestreckt sehe ich mich von oben
wie die Hex an mir fingert?! - Ich werde geloben

nie wieder mit fremden Frauen zu gehn,
das könnt ihr mir glauben, ihr werdet schon sehn!





KEIN BIER FÜR ZOLTAN

Wanderer, kommst du nach Wyzima
vergesse hier nur nicht zu kehren ein,
zum Würfelspiel und zu Bier so klar,
im Bären wirst stets du willkommen sein

Dort kredenzt man nur beste Getränke
von Met über Wein bis zum Bier.
Betrittst du erst einmal diese Schenke
bleibst du gewiss viele Stunden hier.

Hier treffen sich Spieler und Zecher
Diebe, Bauern und Huren und mehr
hier kreisen die Würfel und Becher
und letzte bleiben nicht allzu lang leer

Die Gäste sie lachen und saufen,
sind vergnügt und stetig in Fahrt
in der Ecke jedoch einer tut raufen
sich den roten geflochtenen Bart

Ein Zwerg sitzt dort fern der Feier,
der Becher vor ihm ist gänzlich leer.
Er kratzt unterm Tisch sich die Eier
keinen Schluck Alkohol kriegt er mehr



Sehnsüchtig schaut er auf die Fässer
der Anblick macht ihn beinahe krank;
ihm ginge es jetzt wahrlich besser
wär sein Beutel nicht grade so blank

Beim Würfelspiel hat er verloren
an einen Elfen aus Wyzimas Marsch
gut an die vierhundert harte Oren
Hol der Zeugl den dämlichen Arsch!

Eine Entscheidung ist nun zu fällen
sie zu treffen macht er gar nicht gern:
Sollte die Zeche er jetzt einfach prellen?
Doch der Ausgang erscheint ihm so fern

Hier liegen noch offen der Deckel vier -
wenn er rasch sich entscheiden kann auch
ist er eins, zwei, drei flink durch die Tür;
leider stoppt ihn des Wirts feister Bauch

“Ei Zoltan, du willst doch nicht schon gehn?”
grinst schmierig der Wirt, der miese Schufft.
“Erst will ich für 's Bier harte Währung sehn
dann lass ich dich gern an die frische Luft ...”



So blieb Zoltan an seinem Platze sitzen.
Zur Türe konnte er ja nicht mehr hinaus.
Als bald sah man ihn mächtig schwitzen
des Wirtes strenger Blick war ihm ein Graus

Zwölf Stunden ist er jetzt schon trocken
sein Blick wandert zur Magd entzückt,
nicht ihre Kurven tun ihn jedoch locken
ihr Schankkrug macht ihn ganz verrückt

Ach, was der Zwerg jetzt nicht alles täte
für einen Schluck Kaedwener Gold
einen Tropfen nur von Mahakams Mete:
das Glück ist ihm nur leider nicht hold

Von Bier, Wein und Met abgeschnitten
Meilen fern dem herrlich vollem Eichenfass
starrt der Magd er jetzt auf die Titten
selbst das macht ihm nun kaum noch Spaß

Da sieht er helle an ihrer Hüfte funkeln
einen Schlüssel am silbernen Band;
Der gehört sicher zum Keller, dem dunkeln
wo man stets die besten Tropfen fand

Schnell reift in Zoltan der einfache Plan
wie er mit nur einem genialen Streich
zwei Probleme kann gehen gleich an
und schreitet zur Tat auch sogleich

Er drängelt sich durch die dichte Menge
durch Ärsche und manches Gebein
und mopst unbemerkt in diesem Gedränge
den Schlüssel der Magd - wie gemein!

Rasch schlängelt er sich zu der Pforte
die zum dunklem Keller führt hinab.
Er krabbelt auf allen Vieren hin zum Orte
ungesehen ... ei, das war recht knapp

Am Ort der Träume schließlich angekommen
bietet der Zwerg erst mal Maulaffen dar;
der Alkoholduft macht ihn ganz benommen
merkt fast zu spät, das da noch etwas war

Zunächst hört er nur ein tiefes Schnaufen
das widerhallt von der mannshohen Decke
Ich meint', ich könnte jetzt in Ruhe saufen
denkt er und schaut grimmig um die Ecke

Dort sieht er, wie ein riesiger Flatterer
sich an den Getränken zu schaffen macht
vier Flaschen Met schüttet er sinnlos leer
als Zoltans Axt auf ihn hernieder kracht

"Du Untier, wie kannst du es nur wagen,
vergeudest dieses überaus kostbare Nass!
Zur Hölle schick ich dich ohne zu zagen
und zu Ende ist dann dein übler Spaß!

Meine Axt sollst du nun schmecken
eine Flucht hat gar keinen Zweck!
Nie wieder schüttetest du eines Recken
Lieblingsbier einfach so weg ...!"

Sagt es und schlägt immer wieder
mit der Axt schärfsten Schneide
auf die Kreatur der Nacht nieder
zu Boden schließlich gehen beide

Erst spät öffnen sich Zoltans Augen
sein Kopf dröhnt - welch grässliche Pein!
Diese Importäxte wirklich nix taugen
bald kauft er sie wieder zwergisch ein





Über ihm sieht er erst verschwommen
dann klar ein ihm vertrautes Gesicht
Die Tränen ihm beinahe kommen
Geralt ist's, er glaubt es fast nicht

“Mein Freund, bleibe ruhig etwas liegen”
hört er Geralt noch etwas benommen
“Zwar tatest du da unten klar siegen
hast aber auch einiges abbekommen

Hätte ich doch nur früh im Voraus geahnt
welch Ausgang das ganze würde nehmen
ich schon eher den Weg her hätte gebahnt!
Fast tue ich mich nun ein wenig schämen

Denn wisse, ich bin schuld daran
dass deine Kehle leer ist und trocken!
Ich heuerte an hier fast jedermann
dich auf trockenen Grund zu locken

Der Elf, der dich beim Würfeln beschiss
gegen den dir gar nichts ist gelungen
auch den Wirt, die Magd - sei gewiss
sie alle habe ich beizeiten gedungen

Nur der Flatterer tief unten im Keller
der gehörte nicht zu meinem Plan
zum Glück jedoch warst du schneller;
drum höre, warum ich es habe getan

Heute, mir scheint es kaum vermessen,
ist ein großer Tag, das ist mir ganz klar,
wahrscheinlich hast du selbst es vergessen
dass du wirst heute glatt dreihundert Jahr!

Was schenkt man nun einem Zwerg
der ansonsten schon fast alles hat?
Eine Axt oder doch einen eigenen Berg?
Diese Frage setzte mich ziemlich matt

Doch ich wusste, dass bei dir ist begehrt
eine Sache noch mehr als das Raufen
und weil dich jeder Freund hier verehrt
hast du heute einen Tag lang frei saufen!”

Da tritt aus dem Schatten der Elf heraus
Gegen den Zoltan heftigst hatte verloren
und reicht ihm unter donnerndem Applaus
einen Beutel gefüllt mit vierhundert Oren

“Geralt, du bist doch ein gerissener Schuff!
Du stelltest mir eine gar grausame Falle,
doch zu verlockend ist des Alkohols Duft:
drum sag ich Dank nur und Freibier für alle!”

Geralt, denkt beim zehnten Bier Zoltan für sich,
recht klug angestellt hast du es wahrlich hier!
Doch eine Sache behalt ich aber lieber für mich:
in Wahrheit werde ich heute schon
dreihundertvier ...

Denkt es bei sich und hebt den Becher
sein Gang kriegt schon leicht einen Schlag
und prostet zu jedem trinkendem Zecher
Ach, was ist das doch für ein herrlicher Tag!

(DAG)



7.

Die Dunkelheit umhüllte mich wie ein großes, schwarzes Tuch. Ich konnte nichts sehen. Eila hatte mich als Strafe in einen winzigen Käfig gesperrt, der so klein war, dass ich noch nicht einmal meine Flügel bewegen konnte. Noch dazu war es stockdunkel und kein Geräusch war zu hören. Ich hatte Angst und auch meine Versuche diese zu unterdrücken, scheiterten. Ich hatte keine andere Wahl als auszuharren, bis Eila mich wieder aus dem Käfig ließ und so wie ich sie kannte, würde sie dies nicht vor dem nächsten Morgen tun. Sie hatte diese Strafe schon einmal angewandt. Ich war damals erst seit kurzer Zeit ein Rabe gewesen und hatte versucht, Eila zu entkommen.

Meine Gedanken wanderten zu Tuomas. Ob er noch an mich dachte? Ich wünschte mir im Moment nichts sehnlicher als bei ihm sein zu können, doch ich war sicher, dass Eila mich so bald nicht mehr zu ihm lassen würde. Verzweiflung kam in mir auf und ich hätte gerne geweint um mir die Qual dadurch ein wenig zu erleichtern. Würde ich jemals glücklich werden?

Nicht einmal mit Miro konnte ich im Moment reden ...



Miro ging in seiner Hütte auf und ab. Hätte er Sulka doch nur helfen können! Doch er wusste, dass er gegen seine Mutter keine Chance gehabt hätte. Er hatte gehört wie sie Sulka angeschrien und weggebracht hatte. Sicher hatte sie seine Freundin wieder alleine eingesperrt. Sie hatte bestimmt schreckliche Angst. Er machte sich Sorgen um sie und würde gerne bei ihr sein, doch dies war im Moment nicht möglich. Der Blonde wusste nicht mal, was genau vorgefallen war. Er nahm einen der Ringe in die Hand, drehte ihn zwischen den Fingern hin und her. Wieder ärgerte er sich, dass er sie Sulka nicht schon früher hatte geben können.





Die Zeit verging schrecklich langsam und schon bald hatte ich jegliches Zeitgefühl verloren. Wie lange saß ich nun schon in diesem Käfig? Jede weitere Sekunde zog sich wie eine Stunde hin, verschlimmerte meine Qual und ließ meine Ängste größer werden. Noch dazu wurde es immer wärmer und stickiger, sodass mir das Atmen schwer fiel. Ich wollte nur noch hinaus.

Warum tat Eila mir so etwas an? War es nicht schon schlimm genug, dass ich mein Dasein als Rabe fristen musste? Was nützte mir schon dieser eine Tag, wenn ich doch den ganzen Rest des Monats gefangen war?



Langsam bewegte sich Tuomas durch die Dunkelheit. Das einzige Geräusch, welches er vernehmen konnte, waren seine Schritte, die ihm in der Stille die hier herrschte, schrecklich laut vorkamen.

Hoffentlich würde ihn niemand hören.

Er wusste nicht warum, doch aus irgendeinem Grund wusste er, dass das Rabenmädchen hier sein musste. Er spürte ihre Anwesenheit und mit jedem Schritt wurde diese Gefühl stärker.

Endlich konnte er einen kleinen Lichtschimmer entdecken. Er musste ganz in ihrer Nähe sein. Der Schwarzhaarige beschleunigte seine Schritte, versuchte aber weiterhin sich vorsichtig zu bewegen. Wer wusste schon, was sich in dieser Höhle noch befand.

Er befand sich nun vor einer Öffnung in der Wand, die in eine weitere, kleinere Höhle führte, aus welcher ein schwacher Lichtschimmer drang. Deutlich spürte er jetzt die Anwesenheit des Mädchens. Sie musste hier sein!

Und tatsächlich, als er einige Schritte in die Höhle getreten war, sah er sie. Sie saß an die Höhlenwand gelehnt. An ihren Armen und Beinen befanden sich schwere Eisenketten, die an der Wand befestigt waren. Ihre Haare waren zerzaust, ihre Kleidung zerrissen. Sie bemerkte ihn nicht, hatte den Kopf gesenkt. Als er sich langsam näherte erkannte Tuomas, dass sie geweint haben musste.

„Hei ...“ Er ging neben ihr in die Knie. Sofort zuckte sie zusammen und blickte auf. Ihre blauen Augen blickten ihn überrascht an. „Ganz ruhig“, meinte er leise. „Ich will dir helfen.“ Sie schien ihn zu erkennen, sagte jedoch nichts. Er musste sie irgendwie von den Ketten befreien. Doch wie sollte er das tun? Er blickte sich suchend um.

„Es ist sinnlos“, vernahm er plötzlich ihre leise Stimme, die kaum zu verstehen war. Sie hatte sie wohl schon länger nicht mehr benutzt. Er blickte wieder zu ihr. „Sie wird mich nicht gehen lassen.“

Sie? Meinte sie die Frau? „Wer ist sie?“ fragte er.

Gerade wollte das Mädchen antworten, als Schritte zu hören waren, welche sich der Höhle näherten. Die Blonde zuckte zusammen. „Du musst gehen!“





„Aber ...“, setzte er an. „Geh!“ Sie blickte ihn eindringlich an. Dem Schwarzhaarigen blieb wohl keine andere Wahl. Es war wahrscheinlich besser, auf sie zu hören, auch wenn es ihm schwer fiel sie zurückzulassen.

„Ich werde dich befreien“, flüsterte er und drückte dem Mädchen einen Kuss auf die Stirn, bevor er aufstand und mit schnellen Schritten aus der Höhle verschwand. Noch verwirrter als zuvor ...



Tuomas schlug die Augen auf. Wieder einer dieser Träume, und er hatte immer noch keine Ahnung, was sie zu bedeuten hatten. Er seufzte. Wurde er etwa langsam verrückt? Er hatte bisher niemandem von seinen Träumen erzählt, aber vielleicht sollte er mal mit seinem besten Freund Emppu darüber reden. Vielleicht wusste dieser ja einen Rat. Er beschloss aufzustehen und sich erst einmal einen Kaffee zu machen um wach zu werden. Also rappelte er sich hoch und machte sich auf den Weg zur Küche, immer noch das Gesicht des Rabenmädchens vor Augen ...



Ich saß auf einem Baum, den sehnsüchtigen Blick gen Waldrand gerichtet. Eila hatte mich endlich aus dem Käfig gelassen, jedoch war es mir im Moment nicht erlaubt, die Lichtung zu verlassen auf der wir lebten. Eila hatte sichergestellt, dass ich Tuomas in nächster Zeit nicht mehr sehen konnte. Also blieb mir nichts anderes übrig als den nahenden Vollmond abzuwarten, der zum Glück nicht mehr weit entfernt war.

Es brachte nichts, die ganze Zeit nur hier herumzusitzen. Auch hatte es inzwischen angefangen zu regnen und bald schon war mein Gefieder völlig durchnässt. Ich beschloss zurückzufliegen und mich zu Miro zu gesellen.



Dieser stand gerade am offenen Fenster und blickte gedankenverloren hinaus. Als er mich entdeckte ging er ein paar Schritte zur Seite um mich hineinzulassen.

Ich ließ mich auf dem Fensterbrett nieder und schüttelte erst einmal mein durchnässtes Gefieder, woraufhin Miro vor den spritzenden Tropfen zurückwich. Dann trat er wieder ans Fenster und schloss es. „Du wirst noch krank, wenn du die ganze Zeit im Regen herumfliegst“, meinte er besorgt und seufzte. Ich legte den Kopf schräg und hätte nur zu gerne gegrinst. Er machte sich immer viel zu viele Sorgen um mich.

„Ich hab übrigens was für dich“, meinte Miro und öffnete seine Hand. Darin lag ein kleiner, silberner Ring. „Ich habe denselben. Damit können wir uns immer verständigen, auch wenn du mal wieder unterwegs bist.“ Er lächelte. „Ich dachte, das könnte recht nützlich sein.“



„Danke Miro. Lieb von dir.“ Ich stupste ihn an. Der Ring war bestimmt praktisch.

Wieder lächelte Miro und befestigte den Ring dann vorsichtig an meinem Bein. Seinen eigenen steckte er sich an den Finger.

Ich merkte sofort, dass etwas anders war. Zwar hatte er meine Gedanken schon vorher lesen können, doch nun war es mir auch möglich seine zu lesen. Man musste allerdings stark aufpassen, dass auch wirklich nur der Gedanke, den man dem anderen mitteilen wollte, bei ihm angelangte. Dazu musste man eine Art Barriere aufbauen, an der die anderen Gedanken abprallten.

Mir fiel dies zum Glück nicht allzu schwer, da ich es schon gewohnt war, Miro bestimmte Gedanken zu übermitteln. Doch mein Freund schien noch ein paar Probleme damit zu haben.

„Miro, was denkst du da?!“ Wieder hätte ich zu gerne gegrinst. Sofort lief Miro rot an. „An gar nichts ...“, antwortete er schnell in Gedanken und blickte mich verlegen an.

Das konnte ja noch was werden ...



SAGEN/ LEGENDEN

MONSTER GROTTE

Teil 3 - Geschwister

Im Zeitraum von zwei Monaten töteten mein Meister und ich ganze drei Ungeheuer, worauf sich ein Einfaltspinsel, wie ich in jenen Zeiten einer war, ganz schön etwas einbildete. Kurz nachdem ich dem Meister meinen Treueeid schwor, erlegten wir eine Lilaviper, was nichts anderes als eine lila farbene Riesenschlange ist, oder sollte ich vielmehr sagen „war“. Heutzutage ist ihre Art restlos ausgestorben. Kurze Zeit später kam uns wieder ein Lepidomata unter die Klinge, dem ich persönlich den Todesstoß setzen durfte. Bei dem dritten Ungeheuer, und das sage ich ohne jede Beschönigung, hätte ich mir beinahe in die Hosen gemacht. Es handelte sich dabei weder um eine üble Laune der Natur, noch um eine Art abstruser Mutation. Auf einem kleinen Waldfriedhof machte der Meister einen Nachtwandler aus, ein übles untotes Wesen, das nicht mit Klingen zu besiegen ist. In besagter Nacht, denn nur bei Nacht wandelt der Nachtwandler, sah ich den Meister zum ersten mal Magie wirken. Er verbrannte den Geist, so dachte ich zumindest. Heute weiß ich, dass es sich bei der Magie um einen schwächeren Bannspruch handelte, denn

nicht viel mehr war nötig, um diesen recht schwachen Nachtwandler in den endgültigen Tod zu schicken. Trotz des Stolzes, den ich für die Tötung des Lepidomata empfand, gingen mir elementare Fragen durch den Kopf: Was brachte uns das Abschlachten solcher finsternen Wesen, an Orten die sonst niemand außer uns aufsuchte? Wenn wir dadurch kaum jemanden aus einer unmittelbaren Gefahr retteten, oder gar Lohn und Brot dafür erhielten, was nützte es uns? Womöglich war es Teil meiner Ausbildung und eine Art Ehrenkodex, die Welt von derartigen Unholden zu befreien. Es sollte die Zeit kommen, in der ich es genauer erfahren sollte ...

In der absoluten Überzeugung, unsere Reise hätte kein besonderes Ziel, führte der Weg durch einen steinigen Gebirgspass, an welchem wir auch unser Lager aufschlugen. In der gleichen Nacht wurde ich von schlurfenden Geräuschen und unregelmäßigen Atemgeräuschen geweckt. Ob der Meister davon Notiz nahm, wusste ich nicht. Er saß einfach nur da, in seinen langen Umhang gehüllt, ohne jede Gefühlsregung.



Morgens darauf, wir hatten das Lager gerade abgebrochen und uns auf den Weg gemacht, kamen uns ein junger Mann und eine noch jüngere Frau auf dem Pass entgegen. Aufgelöst und offensichtlich notleidend. Noch heute höre ich die zitternde Stimme des Mädchens nach uns rufen, während es verzweifelt mit den Armen wedelte. Als der Meister keine Antwort gab, schaltete ich mich ein.

„Was ist geschehen?“, fragte ich mit dem Versuch eines gelassenen Untertones in der Stimme, was mir vollends misslang. Die junge Frau, oder vielleicht eher das Mädchen, mochte gerade sechzehn Winter alt sein, der junge Mann vielleicht zwei Jahre älter. Als ich in ihre von Angst aufgerissenen blauen Augen schaute, dachte ich, die beiden seien dem Teufel persönlich begegnet.

„Ungeheuer haben uns angegriffen... ihr müsst helfen, edle Herren!“, stammelte der junge Mann. Ich blickte zum Meister auf, doch dieser machte nicht einmal Anstalten stehenzubleiben, ritt im gemütlichen Trab weiter.

„Unser kleiner Bruder wurde in eine nahe gelegene Höhle verschleppt“, fuhr das Mädchen fort. Der Meister ritt weiter, und ich schäumte innerlich fast vor Wut als ich das erkannte. Ich biss mir auf die Zunge, denn ich wollte den Meister anrufen, ihn zum Anhalten bewegen, doch fürchtete ich seinen Zorn. Nachdem er sich ein paar Schritte von uns entfernt hatte, schwang er sich plötzlich aus dem Sattel, zog im gleichen Fluss sein langes Schwert, und stellte eine Frage, ohne einen der beiden auch nur anzublicken:

„Wo liegt die Höhle, was hat euren Bruder verschleppt und wie lange ist es her?“

„Sie ist ungefähr zehn Minuten von hier entfernt ...“

„Bergkobelde haben ihn verschleppt, es war gestern Nacht.“

„Dann ist es vielleicht schon zu spät“, war die Antwort des Meisters.



„Bitte Herr, wir zahlen jeden Preis“, bettelte das Mädchen. „Führt uns hin!“, sagte ich schnell, enorm stolz, dass der Meister keine Einwände gegen meinen bescheidenen Vorschlag einbrachte. Stolz war ich, dass wir einem hübschen Mädchen und deren Brüdern gegen Bergkobelde halfen. Stolz auf die Haut des Lepidomata, welche ich an meinem Gürtel trug, nachdem ich ihn mit meinem eigenen Dolch, nämlich dem Dolch eines Monsterjägers, zur Strecke gebracht hatte. Wie ein Pfau trug ich diesen Dolch und jene Haut zur Schau. Stolz war ich, zu den fahrenden Monsterjägern zu gehören. Und bei den Göttern, was war ich doch für ein naiver Hosenscheißer in jenen Tagen!

„Wie heißt ihr?“, wollte ich wissen, doch ein eher seltener scharfer Tonfall des Meisters ließ mich aufhorchen.

„Zu mir, die beiden sollen vorangehen und uns führen.“

Wir ließen unsere Reittiere zurück, gingen hinter den beiden Führern her - der Meister noch immer mit dem Schwert in der Hand - bis wir zur besagten Höhle kamen.

„Bleibt zurück!“, sagte ich. „Wir werden uns...“

„Schweig still!“, zischte der Meister. „Folge mir!“

In einer anderen Situation wäre ich wohl beleidigt gewesen. Mich vor den beiden Fremden derart bloßzustellen. Zum damaligen Zeitpunkt war ich jedoch zu aufgereggt, und zum heutigen stimme ich dem Meister zu. Es gibt Augenblicke, in denen man einfach die Klappe halten und keine großspurigen Reden schwingen soll. Die Höhle war stockfinster, doch sollte sie alsbald noch finsterer sein, als sich plötzlich der Höhleneingang hinter uns schloss - wie und wodurch, das wusste ich selbst nicht - und wir beide in vollkommener Dunkelheit standen. Dunkelheit vor Augen und gellendes Gelächter in den

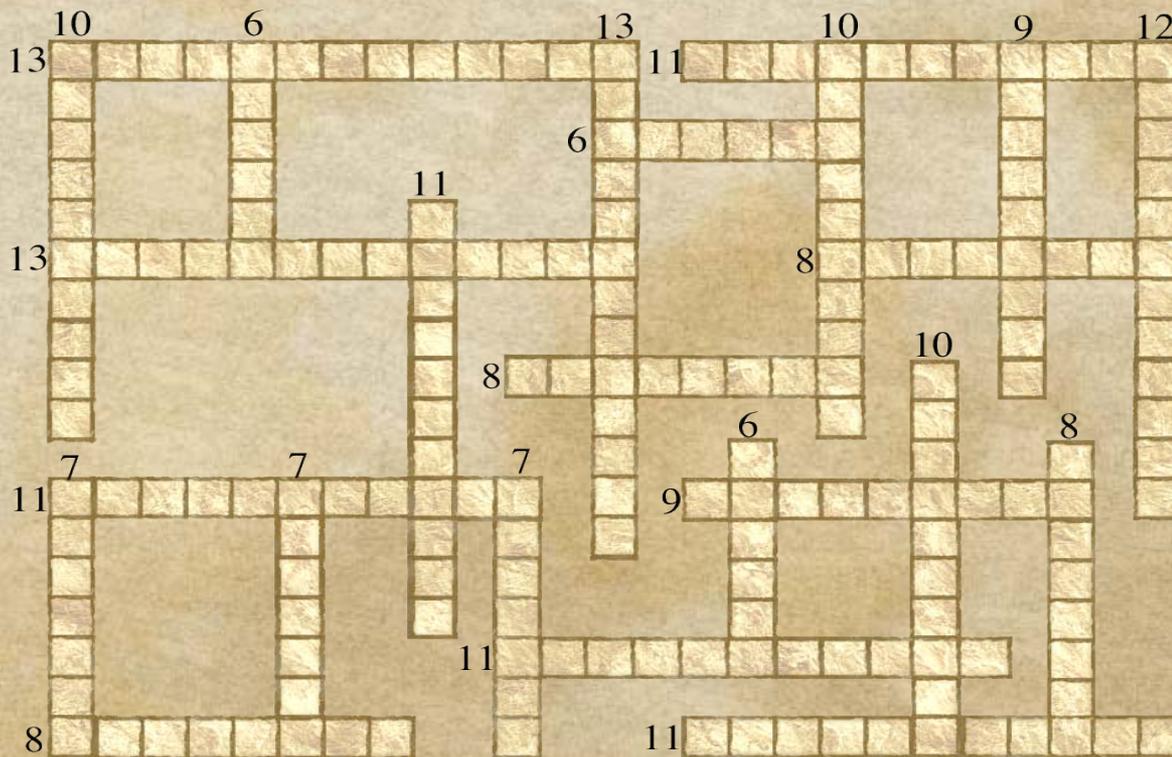


Z O L T A N ' S
H A R T E N U E S S E



GITERRÄTSEL - FAUNA

- 6. Amoebe, Leguan, Skalar
- 7. Libelle, Pelikan, Seeigel
- 8. Anakonda, Arapaima, Graueule, Nilpferd
- 9. Amurtiger, Eiderente
- 10. Bisamratte, Heringshai, Honigbiene
- 11. Ameisenbaer, Bachforelle, Gaensegeier, Miesmuschel, Pardelluchs
- 12. Erdmaennchen
- 13. Brillenkaiman, Nashornkaefer, Regenpfeiffer





WITCHERS NEWS



Z O L t A n ' s
H A R t E N V E S S E



1	2	3	1	4	5	6
A			A			
ZAUBERWURZEL						

12	13	12	7	10	1	3
				A		
MUSIKIDOL						

16	2	1	7	17	11	6
		A				
FLÜSSIGKEITSBEHÄLTER						

18	1	19	13	3	1	5
	A				A	
GEWÜRZKRAUT						

1	3	18	15	1	5	14
A				A		
SCHMUCKSTÜCK						

21	2	1	22	8	6	3
		A				
TASTENINSTRUMENT						

7	6	6	8	9	6	2
MEERESTIER						

2	6	13	12	1	3	14
				A		
RAUBKATZE						

9	8	10	1	3	3	6
			A			
INSTRUMENT						

12	8	12	6	10	10	6
LABORUTENSIL						

7	6	3	15	8	6	5
BALKANSTAAT						

21	4	6	3	1	7	7
				A		
RÜSTUNGSTEIL						

10	11	6	7	6	4	7
ANTIKER GRIECHE						

2	8	15	6	2	2	6
FLUGINSEKT						

16	1	11	3	3	1	14
	A					A
FAHRZEUG						

20	6	9	13	5	8	6
PFLANZE						

10	6	6	9	2	1	7
						A
TRINKGEFÄß						

11	13	2	2	1	5	14
				A		
BENELUXSTAAT						

- 1 =>
- 2 =>
- 3 =>
- 4 =>
- 5 =>
- 6 =>
- 7 =>
- 8 =>
- 9 =>
- 10 =>
- 11 =>
- 12 =>
- 13 =>
- 14 =>
- 15 =>
- 16 =>
- 17 =>
- 18 =>
- 19 =>
- 20 =>
- 21 =>
- 22 =>



THE WITCHER

01.06.2010

WITCHERS NEWS



SEITE 35 / JAHRGANG 2 / NR 11

1.- ORETS



FEHLERSUCHBILD

FINDEN DIE 10
FEHLER

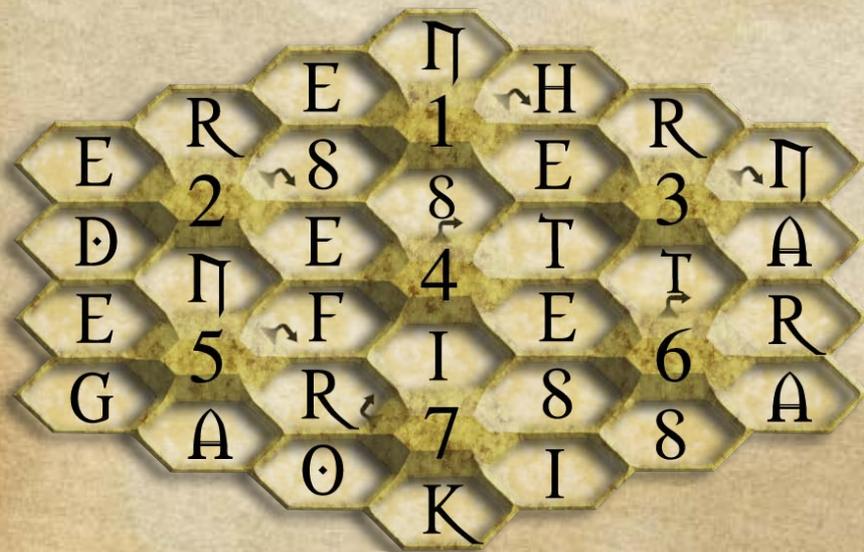




Z	O	L	†	A	Π	'	8			
H	A	R	†	E	Π	V	E	S	S	E



RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE





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

RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE

1 2 3 4 5 6 3 7
M A E R C H E N
FANTASTISCHE GESCHICHTEN

8 2 5 6 6 9 7 10
W A C H H U N D
AUFPASSER-NUTZTIER

11 2 12 3 13 14 12 15
B A S E L I S K
FABELWESEN

12 5 6 4 2 9 11 3
S C H R A U B E
BEFESTIGUNGSOBJEKT

13 2 12 16 3 12 3 13
L A S T E S E L
NUTZTIER-TRANSPORT

18 14 7 7 13 2 7 10
F I N N L A N D
EUROPÄISCHER STAAT

15 2 13 3 7 10 3 4
K A L E N D E R
ZEITEINTEILUNG

4 2 7 10 11 3 3 16
R A N D B E E T
RABATTE

13 14 12 12 2 11 17 7
L I S S A B O N
EUROPÄISCHE HAUPTSTADT

18 2 13 16 11 17 17 16
F A L T B O O T
CAMPINGARTIKEL

12 5 6 2 7 14 3 4
S C H A N I E R
TÜRGELENK

4 2 12 14 3 4 3 7
R A S I E R E N
HAARE ENTFERNEN

18 9 12 12 11 2 13 13
F U S S B A L L
MANNSCHAFTSSPORT

12 2 9 12 16 2 13 13
S A U S T A L L
UNAUFGERÄUMTE BEHAUSUNG

1 2 19 2 4 14 7 3
M A G A R I N E
BACKZUTAT

1 2 16 4 2 16 20 3
M A T R A T Z E
UNTERLAGE

2 4 1 11 4 9 12 16
A R M B R U S T
SCHUSSWAFFE

12 5 6 2 13 1 3 14
S C H A L M E I
MUSIKINSTRUMENT

- 1 => M
- 2 => A
- 3 => E
- 4 => R
- 5 => C
- 6 => H
- 7 => N
- 8 => W
- 9 => U
- 10 => D
- 11 => B
- 12 => S
- 13 => L
- 14 => I
- 15 => K
- 16 => T
- 17 => O
- 18 => F
- 19 => G
- 20 => Z



WITCHERS NEWS REDAKTION

WIR SUCHEN DICH

Wir möchten gerne unser Community Projekt erweitern.
Hast Du Lust an den Community Projekt Hexerzeitung mit zu arbeiten?

Wir suchen

Redakteure die über das WoP berichten

TW – Newsreporter(in)

(gerne mit englischen und/oder polnischen Sprachkenntnissen)

Grafiker(in)

Layouter(in)

Ihr müsst kein eingefleischter TW Fan sein oder unbedingt das Spiel gespielt haben um bei uns mitmachen zu können.

Du fühlst Dich für eins der Bereiche berufen, dann schreib uns einfach eine **Email (Zizou@gmx.biz)** oder ein **PN**.

Wir freuen uns Dich!

ZUM SCHLUß DAS BESTE

Schwarz auf Weiß dürfen wir bei Namco Bandai Partners, den künftigen Publisher von The Witcher, den Release von The Witcher 2 – Assassins of Kings im ersten Quartal selbst in Augenschein nehmen.

Link zu Namco Bandai Partners

*

Wer hat noch nicht die Enhanced Edition, oder möchte sein Regal mit allen The Witcher Editions schmücken? Namco Bandai hat am 28.05.2010 zu einen angenehmen Preis von 15,99€ die „Platinum Edition“ raus gebracht.

Platinum Edition sofort sichern

IMPRESSUM

Community Redaktion Redaktionsmitglieder:

Zizou (Zz)
Chefredakteurin, Redakteurin, Layouterin
Dandelion (Dan) - Geschichten und Gedichte
Dephinroth (DPR) – Redakteur
the filth (Tft) - Redakteur



THE WITCHER

RazzledazzleDuke (Rdd) – Geschichten
Jannika (Ani) - Geschichten
LacrimaLuna (LL) – Grafikerin
DiamondDove (Dove) – Redakteurin und
Korrektorin