Witchers News

01.08.2010 Seite 1 / Jahrgang 2 / Nr 12 1.- Oren

Jubiläumsausgabe – Der Rückblick

Community Projekt Witcher Zeitung

The Witcher 2 Assassins of Kings

The Witcher 2

The Witcher Assassins of Kings Pressekonferenz

Witcher Redaktion

Halloween Special

The Witcher 2 Assassins of Kings

CDPR Da wir leider zur Collectors Edition kein Kartenspiel bekamen, ist es endlich soweit, das die deutsche Fanwelt in den Genuss des The Witcher Kartenspiel kommt.

Weiter auf Seite 4

The Witcher Assassins of Kings Pressekonferenz noch in diesem Monat

The Witcher 2 - AoK Friday Screenshots

News

Inhalt

News
Der Schwalbenturm…….....Seite 2
Die Geburt der Witchers News.....Seite 3
Leserpreis für Witcher-Fanfiction.....Seite 7
FIFA WM´10……..…….....Seite 9

Kompendium
Aetates mundi…….....……Seite 14
Bedrohte Tiere……..…….....Seite 16

Inside WoP
Mass Effect 2 (Teil1)…….....Seite 19

Geschichten
Abenteuer eines Fasthexer….....Seite 26
Kiss Kiss Klonk Klonk.....….....….Seite 37
Junge des Meeres.....…..Seite 42
Todesinsel.....Seite 43
Im Hexenwald.....Seite 49
Rabenherz.....Seite 50

Sagen und Legenden
Monstergrotte……..…….....Seite 53

Leserecke.....Seite 55

Rätsel
Zoltans Harte Nüsse.....Seite 57
Fehlersuchbild.....Seite 59
Rätselauflösungen.....Seite 60

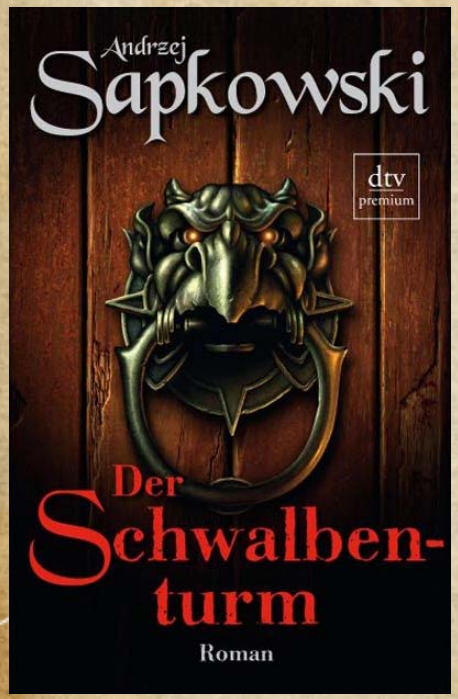
Buchgedanken zu "Der Schwalbenturm„

Endlich liegt der vierte Roman aus A. Sapkowskis Hexer-Saga auf meinem Tisch. Er ist deutlich dicker als erwartet, hat gut 100 Seiten mehr vorzuweisen als die anderen Bände der Reihe. Das Buch macht äußerlich einen guten Eindruck, ein solides dtv-Taschenbuch, wie seine Vorgänger auch.
Von einem schwarzem Einband starrt mich mit leuchtenden Augen ein antiquierter Türklopfer in Form eines Fabelwesens an – ein Greifenkopf? Worauf der wohl anspielt ...?

***

Der Epigraph, das erste Kapitel. Ich verschlinge die Seiten, lese über das weitere Los von Ciri, die in diesem Band wieder im Mittelpunkt der Handlung steht; reite mit Geralt und seinen Gefährten, die oft ratlos umherirren und deren Reisegemeinschaft sich zahlenmäßig genauso ändert wie die Richtung ihrer Suche. Und ich lerne eine Menge neuer Individuen unterschiedlichster Berufung und Absicht kennen, treffe aber auch auf einige alte Bekannte.

Wie gewohnt schreibt Sapkowski sehr blumig, zeichnet seine Charaktere stimmig und nachvollziehbar, vom kreativen Dichter bis hin zum eiskalten Kopfgeldjäger. Bei dem Einen amüsiere ich mich köstlich: „Rittersporn! Schlaf nicht im Sattel!“ - „Ich schlafe nicht. Ich denke schöpferisch nach!“; bei dem Anderen folge ich gebannt der Handlung: „Hast du keine Angst? Das liegt daran, dass du nicht weißt, wie der Tod aussieht.“



Am Anfang ist alles noch etwas mysteriös, Sapkowski lässt sich Zeit, uns über die Umstände von Ciris aktueller Situation aufzuklären. Er wechselt immer wieder die Erzählsichten, ergänzt damit geschickt das kompliziert gestrickte Gefüge seiner Welt. Randhandlungen verleihen dem Geschehen Abwechslung und lassen es lebendig wirken.

Neben den obligatorischen Sagengestalten und mythischen Wesen, webt der Autor gekonnt Anspielungen auf neuzeitliche „Entdeckungen“ ein, versteckt zahlreiche Allegorien auf tatsächliche gesellschaftliche Umstände und Ereignisse aus verschiedenen Epochen. Ich frage mich kurz, wie viele andere Andeutungen ich verpasse, weil sie sich nur einem polnischen Leser auf Anhieb erschließen … Aber schon bin ich wieder mitten im Strudel des Geschehens.

Ich gewinne interessante Einblicke in die Vergangenheit verschiedener Akteure, freue mich über jedes Detail, egal, ob es Einzug in „The Witcher“ gehalten hat, oder einfach nur mehr über die Protagonisten verrät. Wie in etwa, was zwei wohlbekannte Zauberinnen unabhängig voneinander über Geralts Planungskünste denken. Ich glaube nicht zu viel zu verraten, wenn ich sage, dass er dabei nicht gut wegkommt.

Auch der Schluss mit seiner entscheidenden Auseinandersetzung wartet noch mit interessanten Wendungen und einer unkonventionellen Kampftechnik auf.
Dann sind schon die letzten Zeilen gelesen und neue Wege des Schicksals werden beschritten …

***

Ich schiebe die Bücher meiner bisherigen Hexer-Sammlung etwas auseinander, schaffe eine Lücke gleich rechts neben der „Feuertaufe“. Und füge den neuen Titel mit einem seligen Lächeln auf den Lippen meinem kleinen „Witcher-Schrein“ hinzu. Ich weiß, der nächste Band wird noch dicker werden und mich mindestens genauso gut unterhalten, wie dieser es tat. Wir sehen uns wieder, Geralt, Ciri und ihr anderen, bei „Die Dame vom See“, spätestens im kommenden März.

(Dove)

Die Geburt der Witchers News

Es gibt heutzutage wohl kaum jemanden, der nicht weiß, wie ein Kind üblicherweise entsteht:

Mann trifft Frau, Mann verliebt sich in Frau (im Idealfall beruht dies auf Gegenseitigkeit), Mann lädt Frau zum Essen/Kino ein (nachdem er zwei Stunden im Auto auf sie gewartet hat, weil sie nur noch einen "Augenblick" brauchte), und wenn Mann dann Glück und Frau keine Migräne hat, dann lädt sie ihn zu sich nach Hause ein und … an dieser Stelle breite ich aus Gründen des Jugendschutzes bescheiden lächelnd den löchrigen Mantel des Schweigens über die nun folgenden Stunden bzw. Minuten.

Am Ende ist der Akt vollzogen, Spermium trifft Eizelle, verschafft sich gewaltsam Zugang und befruchtet sie. Im Idealfall teilen sich ab jetzt Zellen, die Frau nimmt unaufhörlich zu und mancher Mann Reißaus. Spätestens nach neun Monaten kommt dann die Frucht der gemeinsamen Nacht auf die Welt, welche endgültig die vormals gertenschlanke Taille der Frau ruiniert und den Mann dazu veranlasst, seine erste Packung Ohropax zu kaufen. Es wird nicht seine letzte gewesen sein …

Wie ein Kind entsteht ist somit klar und verständlich geworden. Wie jedoch verhält sich die Sache bei einer Zeitung/Zeitschrift/Onlinemagazin wie der Witchers News? Was ist nötig, damit sie zustande kommt? Gibt es auch hier eine Art Befruchtung und Geburt?

Im Ganzen läuft es recht ähnlich ab wie in der Natur, wenn man von der morgendlichen Übelkeit, den Heißhungerattacken und den lästigen Schwangerschaftsstreifen nach der Geburt einmal absieht. Statt der Spermien sind es hier die Neuronen, die durch das Gehirn jagen und unterwegs ein Feuerwerk der Gedanken und Ideen entzünden. Manches Neuron glimmt nur kurz auf, ein anderes hingegen leuchtet immer heller und heller, bis es zu einer Idee, einem Geistesblitz wird, der das weitere Denken und Planen anstößt. Ein kleiner Funke nur, aber mit welch überwältigendem Resultat!

Der Funke, der die Initialzündung zu unserer Witcher-Zeitung leistete, kann in diesem speziellen Fall auf die Sekunde genau zurückverfolgt werden:

Er entfachte sich am 05.04.2009 um 18:48. Zu diesem Zeitpunkt wurde im Thread "Die Geschichts Verschwörung und andere Miseren" folgender Satz veröffentlicht:

"Während Kratos sich um seine Angelegenheiten kümmerte, saß Geralt gemütlich beim Frühstück und las die Wyzima Daily News."

Man mag es kaum glauben, aber dieser Satz war die Geburtsstunde, sozusagen der Zeitpunkt der Befruchtung der uns heute bekannten "Witchers News".

Natürlich gab es auch bei dieser "Schwangerschaft" ein "Elternpaar", das als erstes die Idee einer Fan-Zeitung von Witcher-Fans für Witcher-Fans hatte; an dieser Stelle seien Noni und natürlich unsere Zizou genannt, die den Schneeball erst ins Rollen brachten (seht nur, welch eine Lawine daraus wurde!). Schon bald schwelgten die Eltern in überwältigenden und tiefen Träumen über ihr Baby und malten sich in den rosigsten Farben aus, wie es wohl sein würde und was ihm die Zukunft so alles bringen mochte.

Allein jedoch kann man ein solches Projekt kaum stemmen und so gesellten sich mit der Zeit einige "Onkel" und "Tanten" hinzu, die gute Ratschläge erteilten, gut gemeinte und auch manch schlecht durchdachte Vorschläge machten und sich bereits bald über den Namen des zu erwartenden Kindes ausließen. Erbittert wurde um Nuancen und Bedeutungen gefeilscht, es wurden Listen erstellt und verworfen, abgestimmt und überstimmt, es flossen Tränen der Freude und der Frustration und so mancher entging nachweislich nur deshalb knapp der Einweisung in eine psychiatrische Anstalt, weil am Ende das Kind den Namen bekam, den es auch heute noch mit Stolz trägt: Witchers News.

Die Witchers News ist eine im World-of-Player-Universum eingebettete Zeitung, die von unermüdlichen Redakteuren entworfen, geschrieben und layoutet wird. Jeder von ihnen trägt in der Freizeit alle interessanten News und Fakten, Interviews, Gedichte und Geschichten aus der Welt des Witchers, der WoP und darüber hinaus zusammen, verbringt Stunde um Stunde mit Bildbearbeitungs- und Schreibprogrammen am PC, um sie leserlich und optisch schön aufbereitet einem breiten Publikum online zugänglich machen zu können.
Alle stecken eine Menge Blut, Schweiß und Tränen in die jeweiligen Ausgaben und unsere private kleine Redaktion hat so manche Streiterei, gemeinsames Gelächter und das letztlich überwältigende Gefühl der Begeisterung erlebt, das einen unweigerlich ergreift, wenn man nach all den Stunden und Tagen mühevoller Arbeit endlich das Endprodukt der gemeinsamen Bemühungen schwarz auf weiß vor sich auf dem Bildschirm (oder ausgedruckt auf dem Tisch) bewundern darf.

Dies sind die Momente, in denen man weiß, dass sich alle Mühe wieder einmal bezahlt gemacht hat und man gespannt den vielfältigen Meinungen der unzähligen Leser und den Downloadzahlen entgegenfiebert. Denn, dies sei mit aller Deutlichkeit gesagt, davon lebt die Zeitung: von eurem Lob, euren Meinungen und kritischen Anmerkungen, eurer Inspiration und eurer Aufmerksamkeit. Ihr seid die Umwelt, in der unser "Baby" aufwächst und durch das es geformt und beeinflusst wird.

dieser Stelle ein ganz großes Dankeschön an all unsere Leser, verbunden mit der Bitte: mischt euch ein, schreibt uns eure Meinung, damit das Kind Witchers News davon seinen Nutzen ziehen kann und in der Lage ist, auch in Zukunft noch Großes und vielleicht auch Großartiges leisten zu können. Wir haben, was das betrifft, ein gutes Gefühl.
Die Witchers News erschien das erste Mal am 01.07.2009. Viel Zeit, genauer gesagt ein ganzes Jahr, ist seitdem ins Land gegangen und uns bleibt an dieser Stelle etwas Muße, um einen kurzen Blick zurück zu werfen: In diesem Jahr wurden von den Redakteuren und Redakteurinnen

- 11 Ausgaben (mit dieser sind es 12) herausgebracht,
- weit über 130 Artikel, Gedichte, Rätsel, Geschichten, Tipps und Tricks, Mod-und Patchankündigungen verfasst,
- mehr als 360 Seiten liebevoll gestaltet und bebildert,
- 3500 Kannen Kaffee, Tee und andere wach haltende Heißgetränke gebraut und getrunken,
- Zigaretten im Wert des gesamten Brutto-Inlands-Produktes von Burkina Faso in die Luft geblasen,
- unzählige Flüche und Beschimpfungen, die überwiegend in keinem Nachschlagewerk zu finden sind, gegenüber streikender oder fehlerhafter Software und Hardware ausgestoßen,
- mindestens 168 mal Streit mit Lebensgefährten oder Ehepartnern geführt, weil man so spät in der Nacht noch am PC herumlungerte, um seinen Text bzw. seine Grafiken rechtzeitig zur Deadline abliefern zu können und
- hunderte von Diskussionen über Interpunktion und Grammatik mit den anderen Redaktionsmitgliedern geführt.

Wie sieht es nun mit der Zukunft der Witchers News aus? Dank der kürzlichen Bekanntgabe der Fortsetzung von "The Witcher"mit "The Witcher 2 - Assassins of Kings" werden uns auch in den nächsten Monaten und Jahren die Themen sicherlich nicht so schnell ausgehen.

Auch in Zukunft werden wir uns natürlich darum bemühen, eine Fan-Zeitung von Fans für Fans herauszugeben, um euch über alles Wissenswerte aus der Welt des Witchers und darüber hinaus zu informieren und zu unterhalten, euch zum Lachen und zumNachdenken zu bringen, euren Gehirnschmalz mit Zoltans harten Nüssen herauszufordern und vielleicht auch das eine oder andere Mal ein Thema anzuschneiden, das über die üblichen News hinausgeht.

An dieser Stelle erinnern wir uns auch gerne an all jene Redakteure und Redakteurinnen, die im Laufe des letzten Jahres Teil unserer Redaktionsfamilie waren und es nun aus den unterschiedlichsten Gründen nicht mehr sind; sie alle trugen auf ihre ganz eigene Art und Weise ihren Anteil daran, dass die Witchers News heute ist, was sie ist: ein junges, freches Community-Projekt, das gerade dem Krabbelalter entwachsen ist, nun das Laufen lernt und in Zukunft noch Großes vorhat.

In diesem Sinne wünsche ich all unseren Lesern viel Spaß und gute Unterhaltung mit der folgenden Ausgabe der Witchers News!

(Dan)

Leserpreis für Witcher-Fanfiction

Nach eigenen Angaben ist der Fanfiction General Award (FFGA) „die offizielle und umfangreichste deutsche Leserauszeichnung für mehrere Fanfiction-Kategorien“. Auch dieses Jahr durften wieder Lieblingswerke aus dem WWW für die dort ausgeschriebenen Kategorien vorgeschlagen werden: von frei kreierter Prosa und Poesie bis hin zur reinen Fanfiction, inspiriert u.a. durch Bücher, Anime/Manga, Film und Fernsehen oder auch Computerspiele. Am 11. Juli 2010 war es dann so weit und die diesjährigen Gewinner wurden bekannt gegeben.

Eine dieser Fanfictions ist Saakjes „Das Glückskind - Der Kreis schließt sich“ - eine kleine, feine Vampirstory, die in einer auf Sapkowski's Geralt-Büchern und The Witcher basierenden Hexer-Welt spielt. Veröffentlicht auf fanfiction.de, einem Portal für Hobby-Kreative der schreibenden und dichtenden Zunft, wurde sie in zwei Bereichen der Kategorie „Abgeschlossene Werke, Sonstige Bücher“ für den FFGA nominiert: „Bester Erzählstil“ und „Beste Fanfiction“. In beiden Bereichen konnte sie sich erfolgreich behaupten.
Anlass genug, die Autorin und ihre Geschichte in einem kurzen Interview der Witcher-Community vorzustellen.

Dove: Hi Saakje, im Namen der „Witchers News“-Redaktion erst einmal herzlichen Glückwunsch zu diesen beiden Leserpreisen!

Saakje: Vielen Dank!

Dove: Als begeisterter Witcher- und Fanfiction-Anhänger verfolge ich deine Glückskind-Geschichte ja bereits seit einiger Zeit und habe auch schon ein wenig vorab über dich erfahren dürfen. Was sollten die WN-Leser von dir wissen?

Saakje: Hierfür bediene ich mich mal aus meinem fanfiction.de-Profil: Ursprünglich eine holländische Berliner Göre, Jahrgang '66, bin ich '85 in München gelandet und hängen geblieben ... Könnte mit an meinem Mann liegen.
Als Kind fing ich als Leseratte an, hatte dann aber nicht mehr so die Zeit alles zu lesen, was mir in die Finger gefallen ist. Habe jahrelang (jahrzehntelang?) Pen & Paper-Rollenspiele gespielt, bin eine Zockerin (derzeit „Star Wars Galaxies“ und EVE Online, ersteres übrigens schon seitdem es das gibt ...), schaue gern SF, Mystery und Krimis. Mag es dabei, wenn die Handlung nicht so unlogisch wird.
Ich liebe Vampirfilme, mag auch anderes. Action und hirnloser Unterhaltung bin ich nicht prinzipiell abgeneigt, wenn's gut aus-Schaut. Bin obendrein kaffeesüchtig.

Dove: Was hat dich dazu bewogen, diese Geschichte zu schreiben?

Saakje: Habe eine bestimmte Szene nicht mehr aus dem Kopf bekommen und musste sie aufschreiben.

Dove: Welche Szene war das genau?

Saakje: Nun, „The Witcher“ war schon klasse. Es war spürbar, das dort mehr war, als nur diese eine Geschichte. Mehr Hintergrund, mehr Charaktere - einfach mehr als nur "einmal durchspielen, bitte". Dementsprechend habe ich die Bücher für mich entdeckt und alle auf Deutsch erhältlichen gelesen. Leider kann ich kein polnisch ...
Ich selber bin Vampirfan - und die Beschreibung dort von Emil Regis Rohellec Terzieff-Goderoy hat mich fasziniert. Wie selbst Geralt ihn erst als das erkennt, was er ist, als Regis es zulässt (um einen Menschen zu retten).
Irgendwie hatte ich irgendwann so eine Szene im Kopf, wie ein junger Hexer (nicht Geralt) verletzt und unbewaffnet (sprich hilflos) vor einer Vampirfrau liegt - und sie als Vampir erkennt. Wie er seinen Kopf zur Seite neigt und sagt: "Tu's einfach." Und diese Vampirin ihn aber gar nicht töten will.
Nun, und dann habe ich überlegt, wie die Vampirin wohl dahin gekommen ist. So habe ich angefangen, das aufzuschreiben.
Die Szene, die ich anfangs vor mir gesehen hatte, wurde aber erst viel später, in einem weiteren Teil der Glückskind-Erzählung zu Papier gebracht.

Dove: Regis ist wirklich ein außergewöhnlicher Charakter in den Hexer-Romanen. Denn Sapkowski lässt „seine“ Vampire nicht wie einen schnöden Drakula-Verschnitt wirken, sondern gibt ihnen ganz eigene Stärken - und Schwächen. Mich würde nicht wundern, wenn du jetzt ein paar Neugierige dazugewonnen hast ...
Soweit ich weiß, hast du vorab nichts davon geahnt, dass deine Geschichte für den FFGA vorgeschlagen wurde. Wie hast du dich gefühlt, als du von der Nominierung erfahren hast?

Saakje: Verblüfft, erfreut, verwundert, überrascht und überhaupt ... Ist ja meine erste Fanfiction überhaupt. Nun gut, ich habe als Jugendliche schon einmal eine Geschichte geschrieben, und glaube es ist gut, dass niemand anders die kennt ...

Dove: Was hast du gedacht, nachdem feststand, dass du zu den Gewinnern gehörst?

Saakje: Ich ??????????????????
Kann nicht sein !
WOW !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
strahl
Hab sogar schon auf meinem privaten Blog damit angegeben

Dove: Was sind deine weiteren Pläne, mit Fanfictions im Allgemeinen und dem Glückskind im Besonderen?

Saakje: Ich schreibe derzeit eine Fanfiction aus dem Bereich Stargate Atlantis. Es könnte aber sein, dass doch noch eine weitere Glückskind-Geschichte kommt. Obwohl es ja bereits eine Triologie ist.

Dove: Dann wünsche ich dir noch viel Erfolg und vor allem Spaß beim Schreiben sowie viele begeisterte Leser. Ich freue mich schon auf deine neuen Werke. Danke auf jeden Fall für das Interview.

Saakje: Bitte, gern geschehen.

***

Wer sich gern selbst ein Bild von der Story und der Autorin machen möchte, findet Der Kreis schließt sich auf Fanfiction.de, und unter Saakjes Profil auch die die Fortsetzungen der Glückskind-Reihe. Näheres zum Award sowie alle weiteren Preisträger der einzelnen Kategorien können auf der FFGA-Homepage nachgelesen werden.

(Dove)

2010 – Die Welt zu Gast bei Imkern

Ein Außenstehender berichtet

Vorsicht: Dieser Artikel enthält Ironie, Inkompetenz und Ignoranz. Warnstufe III

Endlich geht's wieder los, Fahnen werden ans Auto gesteckt, Unmengen an Bier zu ominösen WM-Studios in Garagen und Vorgärten geliefert und plötzlich mutiert Deutschland zu einem Volk von 80 Millionen Fußballexperten und potentiellen Bundestrainern.

Die Fußball-WM in Südafrika beginnt.

Schon im Voraus gab es einiges an Wirbel, beispielsweise alles was den Bundestrainer Jogi Löw betraf, vor allem seine Nominierungen für den Kader der Nationalmannschaft.

Wir beginnen mit der Stürmerfrage: Da gab es 2006 einen Helden namens Lukas Podolski, der, zusammen mit Sturmpartner Miro Klose, bedeutenden Anteil am Halbfinaleinzug der Deutschen hatte. Diese beiden befanden sich vor der WM in einem katastrophalen Leistungstief. Also sagten die meisten der deutschen Fußballexperten: „Lassen wir die zwei zu Hause, nehmen wir dafür Kuranyi und Kießling." Die, ich werde sie weiterhin nurmehr mit KuK abkürzen, standen überhaupt nicht in Löws Gunst, Pomadenfrisur Kuranyi durfte nicht mal als Ersatzmann mit nach Südafrika.

Da begann das deutsche Volk zu rumoren, wieso denn die beiden mit ihrer Ach-so-tollen Saison keine größere Beachtung finden und warum Löw überhaupt an seinen „alten Eliten“ festhält. Das KuK kaum bis keinerlei internationale Erfahrung besaßen wurde damals erfolgreich verdrängt, jetzt im Nachhinein, da sowohl, und vor allem, Klose, als auch Podolski überzeugten, wird dann vom Bundesverdienstkreuz für Löw gesprochen.
Der hatte vor der WM neben dem Sturm auch noch andere Sorgen: Leithammel, -ochse, -stier, -was-auch-immer Michael Ballack wurde in einem brutalen Foul von Kevin-Prince Boateng geplättet, ja geradezu massakriert. Zwei Stunden nach diesem Foul in der englischen Premier League gab es bereits Facebook-Gruppen, die Boatengs Tod forderten und Mitleidsbekundungen für den arg mitgenommenen ehemaligen Mannschaftskapitän, der jetzt im trauten Heim die Spiele vom Sofa aus beobachten durfte. Damit war das „deutsche Konzept“ gestört, der klassische „deutsche Aufbau“ mit „deutscher Doppelspitze“ und „deutschem Mittelfeld“ war nicht möglich. Er war zwar von Anfang an nicht gewünscht, aber der gemeine Fußballfan sah nur, dass durch Boatengs Foul dem resultierenden Ausfall Ballacks das „deutsche Team“ angeschlagen war. Letztendlich brillierte Schweinsteiger auf dem Feld, debütierten Khedira auf Ballacks Position und Lahm als Mannschaftskapitän, Özils Marktwert stieg wie die Immobilienpreise in New York und Müller wurde zur Legende dieses neuen deutschen Teams. Das gar nicht mehr so deutsch ist, keinen „deutschen Aufbau“ mehr hat, aber in den Herzen der Deutschen einen Ehrenplatz – zumindest für diese paar Wochen.
Letztlich hat auch Löw brilliert. Und seinen Lehrer Klinsmann eingeholt.

Am 11. Juni 2010 begann das erste Spiel dieser WM, Südafrika gegen Mexiko. Bafana Bafana, zwar mit dem schönsten Torjubel der WM, aber auch dem dritten Platz der Gruppe, sie schieden also direkt nach Frankreich aus, welches größtenteils nur durch Boulevardmeldungen, Putschversuche der Spieler und autokratischen Bemühungen des Trainers auffiel. Gruppenerster wurde Uruguay, zweiter Mexiko, die damit, wie schon 2006, auf Argentinien trafen.
Argentinien, in der Vorrunde ungeschlagen, konnte seiner Rolle als Mitfavorit ohne weiteres gerecht werden. Griechenland ging unter Rehhagels Führung unter, wurde nur von der katastrophalen Leistung Nigerias unterboten, die als Konsequenz des schlechten Abschneidens gleich eine ordentliche Kopfwäsche durch den Präsidenten spendiert bekamen. Das Weiterkommen Südkoreas war die Logik dahinter.
In der Gruppe C gab es dann wieder einige Kuriositäten. Mitfavorit England kam im ersten Spiel gegen die USA, aufgrund eines fast schon traditionellen Torwartfehlers, nicht über ein 1:1 hinaus, vom fußballtechnischen Fußabstreifer Algerien trennte man sich gar nur 0:0. Im Gegenzug konnte Slowenien sauber Punkte sammeln, was sie am zweiten Spieltag zur doppelten Punktanzahl gegenüber den Engländern brachte. Im letzten Spiel der Gruppenphase konnte sich die USA als Gruppenerster durchsetzen, danach folgten die desolaten Engländer, die ihrem Torwartproblem erst mal entkommen waren. Calamity James hielt wie eine Eins, was wohl zum ersten an mangelnden Prüfungen und zum zweiten an Morddrohungen aus der Heimat lag. Es hätte gereicht Youngstar Hart ins Tor zu stellen, aber ich will und kann ja nicht Capellos Job machen. England zog also ins Achtelfinale ein … und traf auf Deutschland.

Unsere Nati begann mit einem furiosen 4:0 gegen Australien (kleine Anmerkung der Redaktion: Wer schoss da Tore? Genau … Klose und Poldi je eins …). Es folgte ein lustiges Kartenfestival und eine nicht ganz so lustige Niederlage gegen Serbien, danach ein Schlusssieg gegen Ghana, dem Gruppenzweiten und der einzigen afrikanischen Mannschaft in der KO-Runde.
Klassisch endete die Gruppe E, 9 Punkte Niederlande, 6 Punkte Japan, keine Unentschieden, einfach toll.
Noch toller verhielt sich allerdings die Gruppe F. Als Gruppenerster startete Paraguay durch, ein kleines Land aus Südamerika. Es folgte die Gruppenzweite Slowakei, ein noch kleineres Land aus Europa. Dritter wurde Debütant Neuseeland, der immerhin 3 Punkte einfuhr und aufgrund dreier Unentschieden als einzige Mannschaft ungeschlagen nach Hause fahren durfte. Vierter und Gruppenletzter wurde Italien, der damals amtierende Weltmeister, mit gnadenlosen 2 Punkten, also ohne Sieg und mit einer Niederlage. Wie 2006 trafen sich Frankreich und Italien – diesmal auf dem Flughafen.
Die Gruppe G war die „Todesgruppe“: Brasilien, Portugal und die Elfenbeinküste. Und Nordkorea, das im ersten Spiel gegen Brasilien sogar überzeugte – trotz einer 2:1 Niederlage. Doch leider war Portugal an diesem Spieltag schlecht gelaunt: Das Endergebnis lautete 7:0, Portugal hatte in einem Spiel nahezu gleich viele Tore geschossen wie Weltmeister Spanien. Als Nordkorea dann auch noch eine 3:0 Niederlage gegen die Elfenbeinküste kassierte, wurde klar, dass Kim-Jong Il sicher sehr schlecht gelaunt sein würde. Ein negatives Torverhältnis von 12:1 passt nun mal nicht zum großen Imperator.
Die Gruppe H begann mit einer Überraschung, dem 1:0 Sieg von Hitzfelds Schweizern über den Favoriten Spanien. Die Schweiz schied trotzdem aus und Spanien … na ja … wurrscht ...

Dann begannen die KO-Spiele. Die Uruk-Hai unter Forlan verwiesen die Südkoreaner zurück auf ihre Halbinsel, wo die nordkoreanische Nationalmannschaft schon wartete. Die Amis konnten niemanden nach Hause schicken, eher ihr Gegner Ghana, die sich, auch dank der Leistungen von Kevin-Prince Boateng, über den Viertelfinalgegner Uruguay freuen konnten.
Das dritte und letzte 2:1 wurde im Spiel Niederlande – Slowakei gefeiert, die einzige Überraschung hier war der letztendlich doch geringe Sieg der Holländer. Die Chilenen allerdings bekamen eine regelrechte Packung verpasst, und zwar von den Brasilianern, die sich dank ihres effizienten und zauberlosen Spielstils zum Mitfavoriten aufschwangen.
Danach wurden Parallelen zu 2006 gezogen, mein persönlicher Favorit Argentinien traf auf Mexiko und erhielt einen Gegentreffer. Allerdings blieb es nicht bei 2 Toren, sondern ließ den Endstand bei 3:1 bestehen, obwohl das erste Tor vom Apachen Carlos Tevez klarer abseits war, als die Bleichung des verstorbenen Michael Jackson.
Dann trafen zwei Erzfeinde des Fußball aufeinander, Deutschland und England. Bald schlug der Torschützenkönig von 2006 zu, Miroslav Klose fiel zum 1:0, danach begann dieser die Ballstafette, welche zum 2:0 durch Podolski führte (Anmerkung der Redaktion: Richtig, dass sind die beiden, die laut Fangemeinde und Bild zu Hause hätten bleiben sollen). Dann begannen die „Three Lions“ wütend zu werden, Upson köpfte zum 1:2, Lampard schoss das 2:2, welches allerdings nicht anerkannt wurde. Wembley lässt irgendwie grüßen, irgendwie aber auch nicht. Gerd Müller ließ definitiv grüßen, sein Nummernträger und Namenszwilling Thomas Müller schoss sowohl das 3:1, als auch das 4:1, welches phänomenal von Mesut Özil vorbereitet und vorgelegt wurde. Respekt für die deutsche Nationalmannschaft, welche plötzlich registriert und als Mitfavorit anerkannt wurde.

Es folgte das erste Elfmeterschießen im Spiel Paraguay – Japan, welches klar an die Südamerikaner ging. Das letzte Achtelfinalspiel konnte Spanien mit einem Sieg über Portugal beenden.

Und schon ging es ins Viertelfinale, welches furios und kurios begann. Beim Endstand von 1:1 rettete ein gewisser Uru namens Suarez als Ersatztorwart auf der Linie – und flog anschließend sofort vom Platz. Ghana bekam den fälligen Elfmeter – und Asamoah Gyan verschoss eindrucksvoll. Das folgende Elfmeterschießen konnte Uruguay für sich entscheiden und Ghana schied als letzte afrikanische Mannschaft aus dem Turnier aus.
Verloren haben auch glanzlose Brasilianer, die einige wundervolle Spielzüge zeigten, aber trotzdem unglücklich gegen die Oranje verloren. Das Spiel Deutschland – Argentinien erinnerte an 2006, doch zum Elfmeterschießen kam es diesmal nicht. In der dritten Minute köpfte Thomas Müller zum 1:0 – der Thomas Müller, wegen dem Diego Maradonna, der argentinische Trainer, eine Pressekonferenz verließ. Er sitze immer nur mit „wichtigen“ Leuten auf einer Pressekonferenz. Im Flugzeug hatte er dann die Möglichkeit zwischen Lionel Messi und Carlos Tevez zu sitzen, denn Miroslav Klose konnte sowohl das 2:0, als auch das 3:0 machen. Der bislang torlose Bastian Schweinsteiger startete ein glanzvolles Solo, ließ vier Argentinier stehen - und blieb torlos, der angespielte Arne Friedrich konnte allerdings sein erstes Länderspieltor markieren. „Zwei Mal standen die Argentinier kurz vor Halbfinale.“ – „Woran scheitern die denn immer?“ – „Am Viertelfinale …“

Und wieder konnte Spanien das letzte Spiel der Runde mit 1:0 für sich entscheiden – Paraguay durfte nach Hause fahren.

Das Halbfinale begann, und Mitfavorit Holland traf auf den Underdog Uruguay. Dieser wehrte sich auch kräftig, in der letzten Spielsekunde war ein Angriff der Urus am Laufen, doch das Spiel endete 3:2 für die Holländer. Doch Uruguay kam so weit, wie seit 40 Jahren nicht mehr und Holland konnte seit Jahrzehnten auch endlich wieder ins Finale einziehen. Die zweite Halbfinalbegegnung hatte es in sich: Favorit Spanien auf Favorit Deutschland (sehr oft wurde vergessen, dass im Halbfinale alle Teams quasi Favoriten sind). Und die junge deutsche Nationalmannschaft verlor wie 2008 in Wien gegen goldene Spanier – wenn auch nicht mehr so kläglich, sondern mit Anstand und einigen guten Möglichkeiten. Unsere Kleinen haben eben Potenzial. Allerdings muss ich hier einen Hinweis für den Kommentator des ZDF anbringen. Auch wenn die Spanier aus einem fernen und seltsamen Land kommen, bedeutet das nicht, dass man ihre Namen möglichst abenteuerlich aussprechen muss. Der hat ein „y“ im Namen, also nix „Puschol“ und ein Piqué wird nicht „Pikke“ ausgesprochen, das ist eine mittelalterliche Waffe, genutzt von Pikenieren. Und der kleine Mann mit hoher Stirn und Pseudoglatze heißt nicht „Andräsch“, sondern Andrés. Soviel dazu, Fuck ey.

Das kleine Finale war ein schönes Spielchen, spannend, mit vielen Toren. Müller begann mit einem Abstauber, Cavani und Forlan legten für die Uruk-Hai nach, dann zeigte Jansen, dass er ebenfalls eine exzellente WM gespielt hätte. Letztendlich krönte Sami Khedira seine schöne Turnierleistung mit dem 3:2. Deutschland, wieder dritter, bereit, um 2014 richtig durchzustarten.

Amüsant war das Finale zwischen Spanien und den Niederlanden nicht. Van Bommel und de Jong schrammten knapp an Rot vorbei, als sie in der ersten halben Stunde versuchten, das spanische Spiel zu zertreten. Die Spanier, mit guten 60% Ballbesitz, stärker und intensiver, doch ohne das letzte Quäntchen Konzentration. Auf der Gegenseite vergab Arjen Robben zwei hundertprozentige Chancen, die Niederländer brauchten sich nicht zu beschweren. Das taten sie aber, als Heitinga mit Gelb-Rot vom Platz gestellt wurde. Auch beim fabelhaften Tor des überragenden Andrés – Andrés nicht Andräsch – Iniesta in der 117. Minute, welches auf einem Konter basierte. Dieser Konter wurde eingeleitet durch den katastrophalen Angriff von Elia, der probierte die spanische Abwehr umzurennen. Als er dann umgerannt wurde, wollten die Niederländer dies als Foul sehen. Und das war ihr Fehler. Solange der Ball läuft, muss man dem Ball hinterher rennen, und nicht wie alte Waschweiber in der Gegend rumstehen und diskutieren. Punkt.
An dieser Stelle noch mal meinen Glückwunsch an Spanien und Iniesta, meine schadenfrohe Bekundungen an die Holländer und Maradonna und mein Glück-Wünschen für die deutsche Elf 2012 und 2014. Da werden wir dann auch die Franzosen wieder sehen, vielleicht auch die Italiener und die Engländer, wenn die sich denn qualifizieren. Wenn nicht, dann gibt es auch noch die Slowakei und Hitzfelds Schweizer, die nehmen gerne deren Position ein. So als Weiterentwicklung im europäischen Fußball. Oder vielleicht wachsen die Österreicher ja wieder etwas … obwohl, das ist schon sehr unwahrscheinlich.

Noch schnell einige Randnotizen, bevor ich völligen Schafskäse rede. Thomas Müller, 20 Jahre alt, schoss das schnellste Tor dieser WM, war der beste Jungspieler und der beste Torschütze. Entweder ihm steht ein großartige Zukunft bevor, oder er endet in 3 Jahren beim 1.FC Köln.
Die Stars Messi, Rooney und Nasri schossen bei dieser WM keine Tore – gut bei letzterem lag das daran, dass er zu Hause bleiben musste – aber vielleicht wird's bei der nächsten WM für die Stars besser … oder zumindest bei der diesjährigen Champions League.
Ob Löw bleibt oder nicht ist unklar. De facto wollte man ihn vor der WM nicht, während der WM schon und nach der WM mit Fußball nichts mehr mit zu tun haben. Ein Wechsel könnte im Falle des Falles helfen, vielleicht ist aber der dritte Platz mal genug, und wir geben Jogibärli genug Zeit zum Aufbauen dieses jungen Teams.
Diese WM war gezeichnet von Schiedsrichtern. Die Spiele Deutschland – Serbien und Spanien – Niederlande waren reine Kartenfestivals, das Tor von Bloemfontein und Tevez' Tor gegen Mexiko Beispiele für Blindheit.
Diese WM war vor allem eins: laut. Vuvuzelas überall, hoffen wir, dass in der Ukraine keine Plastiktröten zur Volkskultur gehören.
Verabschieden sollten wir uns auch noch: Von Netzer und Delling. Und von Maradonna. Eventuell auch vom nordkoreanischen Team, das bislang noch nicht wieder gesehen wurde.
Freuen können wir uns auf 2012 und ´14, Thomas Müller auf Anfragen von Manchester City und Real Madrid, Ballack auf sein Karriereende in Vizekusen und Raymond Domenech auf einen neuen Job.

In diesem Sinne
2010 – Die Welt war zu Gast bei Imkern (hab ich übernommen, danke Julia)
2012 – Europa zu Gast bei Gasprom ... und lasst euer Auto zu Hause

(Tft)

Zutaten:

Jeweils 1 Teil:

Efeu
Gundermann
Liebstöckel
Rote und Weiße Taubenessel
Salbei
Schöllkraut
Waldmeister
Thymian

Für die Ölessenz:
Diestelöl

Für die Essenztinktur:
Weingeist

Zubereitung:

Die Kräuter bitte zerkleinern – nicht hacken, damit die ätherischen Inhaltsstoffe nicht vollständig austreten.
Stellen sie sich das/die Glas/Gläser zum Befüllen bereit.
Die Kräuter in das Glas füllen, bei der Ölessenz bitte das Diestelöl ins Glas kippen bis die Kräuter vollständig bedeckt sind; gleiches gilt beim Schnaps für die Tinktur bis sie ebenfalls komplett bedeckt sind.
Schließen sie das Glas und stellen es für 30 min in ein kochendes Wasserbad, damit es luftdicht verschlossen ist und sich die Inhaltsstoffe entfalten.
Lassen sie die Tinktur oder das Öl 2 - 3 Tage stehen und verwenden sie es erst dann weiter, damit sich die ganzen Wirkstoffe entfalten, doch es ist auch möglich, dass sie die gebraute Grundzutat schon am nächsten Tag verwenden können.
Nachdem die Grundzutat geruht hat seien sie diese bitte über ein Leinentuch in das zu verwendende Gefäß ab.
Je nachdem wie gut es sich filtern lässt, beim Öl natürlich über mehrere Stunden, können sie die Grundzutat auch mehrmals filtern um einen reinen kräuterlosen Inhalt zu erzielen.
Anschließend ist die Grundzutat bereit für die Weiterverarbeitung für eine Creme oder Salbe.

(Zz)

Quelle http://www.hexe.org

Kompendium Aetates Mundi

Hexenkessel

Grundzutat für Salben und Cremes

Ölessenz – Essenztinktur

Sie brauchen dafür die unten stehenden Zutaten, 1 – 2 Einmachgläser, ein Leinentuch zum Filtern. Endgefäße, wo die Essenz letztlich gelagert werden soll.

Um Hexensalben und Hexencremes zu erstellen benötigen sie eine Grundzutat. Für eine Hexensalbe benötigen sie eine Ölessenz und für Hexencremes benötigen sie eine auf Alkohol basierende Tinktur.

Bedrohte Tiere

Chinesischer Flussdelfin

Der Chinesische Flussdelfin gilt seit den 80er Jahren als seltenstes Säugetier der Welt. Im Jahre 2002 wurde das letzte Mal eines dieser Tiere von Zeugen fotografiert und deshalb bezeichnen ihn manche bereits als ausgestorben. Es gibt allerdings auch glaubhafte Zeugenaussagen, die diese Tiere in den Jahren 2004 und 2007 beobachtet haben. Stirbt der Chinesische Flussdelfin tatsächlich aus, hätte er den traurigen Ruhm die erste Walart zu sein, die in der Spanne des menschlichen Lebens und durch den Homo destrufix industriefix ausgestorben wäre.

Sein Name Lipotes leitet sich vom griechischen leipos = übriggeblieben ab. Und genauso sieht es für diesen Süßwasserdelfin aus. Im ursprünglichen Hauptgebiet, dem Dongting See, kann er durch die intensive Landwirtschaft und den daraus resultierenden Sedimantablagerungen nicht mehr existieren und deshalb von da aus auch nicht mehr bei Hochwasser in die angrenzenden Seen und Flüsse. Im Quiantang wurde er in den 50ern zuletzt gesehen. Übriggeblieben ist den Tieren der mittlere, langsam fließende Mekongverlauf.

Aber auch hier wird sein Überleben sehr schwer bis unmöglich. Der Fluss wird mit immer mehr Industrieabwässern verunreinigt, die viele Pflanzen und Fische des Mekong absterben lassen. Die Störfischer töten ihn als ungewollten Beifang mit ihren Netzen und Langleinen. Weiterhin machen ihm tausende Motorboote zu schaffen, die heute ständig durch den Mekong pflügen und viele Tiere tödlich verletzen.
Dabei hatte man die Gefahr für diese Tiere sehr früh erkannt. Bereits 1978 wurde durch die Chinesische Akademie der Wissenschaften ein Institut zur Erforschung der Süßwasserdelfine gegründet und 1979 wurde er als gefährdet erkannt und ein strenges Jagdverbot sowie Artenschutz angeordnet. Es half nicht viel, die Industrie, der Profit erlangte am Ende den Vorrang und stellte die Weiche ins Aus für den Baiji, wie er liebevoll von der Bevölkerung genannt wird.
1980 zählte man noch 400 Baijis und 1986 derer 300. 1990 waren es dann weitere 100 Tiere weniger, also ein Drittel Bestandsverlust, und 1997 schätzte man nur noch 50 Tiere, zählte aber tatsächlich nur 23.
Die Tiere sind bis zu 2,50 m lang und 160 kg schwer, wobei Männchen etwas kleiner sind. Ihre Haut ist blaugrau bis blassgrau und die Bauchseite fast weiß. Die lange schnabelartige Schnauze hat 65 spitze Zähne in jeder Kieferreihe. Die Augen sind sehr klein und ihre Sehkraft nicht stark.
Deshalb jagen sie mit einem sehr einmalig ausgeprägtem Echolot ihre Beutefische, hauptsächlich Welse in Grundnähe. Ihre Echolotfähigkeiten sind um ein vielfaches stärker wie die ihrer Meeresverwandten, die z.B. von der US-Army wegen dieser Fähigkeiten als Minensucher/-setzer ausgebildet werden.
Nach nur halbminütigen Tauchgängen müssen diese Lungenatmer bereits wieder mit dem Kopf voran auftauchen. Auch diese Eigenart wird ihnen im jetzt sehr stark befahrenen Mekong zum Verhängnis. Der Lärm der Motoren stört ihre Echolotorientierung, und beim Auftauchen werden sie gerammt und von Schiffsschrauben verletzt oder getötet.
Die Jungen werden mit ca. 90 cm Länge und 10 kg Gewicht geboren, viel mehr weiß man nicht. Wie alle Walartigen sind auch diese Süßwasserdelfine intelligent und haben ein ausgeprägtes Sozialverhalten. Man beobachtete sie früher in Gruppen von 6 bis 10 Tieren. Den Einzeltieren wie man sie heute noch gelegentlich sieht, im letzten Jahr soll wieder eines von ungewöhnlicher Größe gefilmt worden sein, kann es auch deshalb nicht gut gehen.

Die chinesische Regierung hat nun einen Altarm zur Verfügung gestellt, um so ein Reservat für den Baiji zu schaffen. Einer schweizerischen Expedition ist es aber nicht gelungen zwei Exemplare zur Arterhaltung zu fangen. Man bemüht sich weiter. Viele vermuten aber, dass die Bereitstellung des Mekongaltarmes von der chinesischen Regierung nur eine Art Alibi sein könnte, um ihre massiven Großstauprojekte "kritikfrei" durchsetzen zu können. Dieses Dreidämmeprojekt wird derart einschneidend in das Biotop Mekong und dessen Auen einschlagen, dass es für viele Tier- und Pflanzenarten das ultimative Aus bedeutet, warnen viele Umweltschützer und Forscher.
Es ist auch so, dass man es bisher noch nicht geschafft hat, einen Baiji für längere Zeit in Gefangenschaft zu halten. Wie viele Delfine verweigern Baijis in Gefangenschaft jegliche Nahrungsaufnahme.
Die Chinesischen Flussdelfine waren immer nur ein kleines Völkchen, was sich vor etwa 20.000 Jahren von seinen Meeresvettern abgespalten hat. Wie alle kleinen Völker und ethnischen Randgruppen, wurden/werden sie innerhalb weniger Augenblicke vom Homo consumens industriefix, in seiner schier grenzenlosen Gier, überrannt und beinahe wie aus Versehen zu Tode getrampelt. Welch here kulturelle Leistung!

(Rod)

Inside WoP

Mass Effect 2

Teil I
“Ich bin die Vorhut der Zerstörung.“

Sovereign, der gewaltige Reaper, stirbt am Ende des ersten Mass Effect. Er stirbt beim Angriff auf die Citadel, der riesigen Raumstation. Davor vernichtete Sovereign allerdings die Hälfte der anwesenden Citadelflotte.

Die Sovereign ist vernichtet, aber sie war nur ein Späher. Die Reaper sind immer noch da draußen und sie warten darauf, uns und alles biologische Leben zu vernichten.
Um die Bevölkerung nicht zu verunsichern, wurde der Angriffe auf die Citadel den Geth in die Schuhe geschoben, diesem synthetischen Volk, das Saren geholfen hat. Als logische Konsequenz ist es der Job von Commander Shepard, also uns, und seinem Team, Geth zu jagen. Deswegen beginnt das Spiel bei einer typischen Patrouille um Geth aufzuspüren.

Die SSV Normandy fliegt durch ein Gebiet, in dem einige Schiffe verschwunden sind, aber keinerlei Gethaktivität verzeichnet ist. Allerdings erkennt das Radar des Schiffes die Signatur eines feindlichen, fremden Kreuzers. Eines riesigen, feindlichen Kreuzers. Dieser eröffnet auch sofort das Feuer, was sofort Risse in der Hülle und Feuer im Inneren auslöst. Die Normandy wird evakuiert.

Shepard selber wird hier das erste Mal vom Spieler übernommen und eilt ins Cockpit um Joker, den Piloten, in eine Rettungskapsel zu bringen. Dieser weigert sich allerdings, fest im Glauben die Normandy noch retten zu können, probiert er alles um dem gegnerischen Kreuzer zu entkommen. Shepard packt ihn und schleift ihn in eine Rettungskapsel, kurz bevor die nächste Salve einschlägt und ihn aus dem Raumschiff in den Weltraum schleudert. Die letzten Bilder von Commander John Shepard sind die, in denen er versucht mit den Händen die aufgerissenen Sauerstoffschläuche abzudichten, während er langsam in die Atmosphäre eines naheliegenden Planeten eintritt.

Die nächsten Bilder erinnern an „28 Days later“. Krankenhausatmosphäre und chirurgische Aktivitäten. Eine mysteriöse Frauenstimme, die Fakten und Vermutungen verliest. Das kurze Aufflimmern von Shepards Bewusstsein, das völlig überlastet, nur durch eine Spritze wieder eingelullt werden kann.
Und dann ein hektische Stimme. „Shepard, aufwachen!“ Befehlsgewohnt, harsch, weiblich. „Schnell, wachen Sie auf!“ Auf eine irrtümliche Art bekannt und gewohnt. Als wäre sie ein Teammitglied. „Shepard!“ Man erwacht auf einer Liege, in einem Zimmer, wenigstens nicht nackt. Langsames Aufstehen, Durchsuchen des Spindes, Bewaffnung. „Shepard, die Anlage wird angegriffen.“ Man springt hinter die erste Kiste und erschießt den ersten ankommenden feindlichen Roboter. Und lädt nach. An diesem Punkt hat man bereits drei große Neuerungen gegenüber dem ersten Teil erlebt: Das neue Waffensystem – es gibt nun Magazine, keine unendlichen Mengen an Munition mehr. In Deckung gehen und über Sachen springen geht nun mit sturem Hämmern auf die Leertaste einher.

Und die Grafik hat einen gewaltigen Sprung gemacht, Flammen sehen echt aus, Licht wird gespiegelt, alles sieht realistischer und schöner aus. Nicht so schön sind die anstürmenden Sicherheitsmechs, die einen dummerweise sofort zurück auf die Liege bringen wollen. Auch das ist eine Neuerung, man spart an menschlichen beziehungsweise organischen Gegnern und bekommt dafür Massen an Sicherheitsmechs vorgesetzt, pseudomenschlich geformte Roboter, die in ihrer kleinen Ausführung ein klagendes „Entschuldigung“ aussenden, bevor sie explodieren. Ihre großen Ausführungen sind wiederum schwierige Gegner, auch gegen Ende des Spiels.
Man schießt sich also den Weg frei, geleitet durch die mysteriöse Frauenstimme, bis man den ersten noch lebenden Menschen trifft. Ein Schwarzer namens Jacob, verbarrikadiert, ihm gegenüber weitere übellaunige Mechs.
Jacob erzählt einem von seinem Aufenthaltsort: Man ist bei Cerberus, einer mehr oder weniger zwielichtigen Organisation, von der man unter Umständen schon im ersten Teil etwas erfahren hat – wenn man in diversen Nebenquests einige zwielichtige Projekte von Cerberus ausgelöscht hat. Und genau in deren Station wacht man nach einem Raumschiffabsturz auf. Das ist doch mal Ironie.

Wenigstens ist man jetzt zu zweit, und mit Jacob an der Seite kann man sich auch bedeutend schneller durch die Mechs schnetzeln – wenn man, wie im ersten Teil, bestimmte Klassen gewählt hat, oder sogar das Savegame des Vorgängers direkt importiert hat, dann kann man nicht nur mit Kugeln, sondern auch mit biotischen und technischen Fertigkeiten die Gegner grillen.

Irgendwann trifft man weitere Menschen, unter anderem Miranda. Nun, wie beschriebt man Miranda? Miranda ist eine etwas arrogante und unnahbare Frau, eiskalt, außerdem die Leiterin der Station. Und sie hat den schönsten Arsch der Galaxis.
Zusammen mit Miranda und Jacob fliegt man zu einer anderen Cerberusstation, wo man den „Unbekannten“ treffen soll. Der Unbekannte, ein namenloser, immer Malboro qualmender Braunhaariger, der unangenehm an Christof aus „The Truman Show“ erinnert. Der Unbekannte erzählt, dass Cerberus sich nach dem Absturz der Normandy um den Leichnam von Shepard gekümmert hat, und ihm in einem enorm teuren Projekt wieder Leben eingehaucht hat.

„Die Menschheit steht der größten Bedrohung unserer kurzen Existenz gegenüber.“ - „Die Reaper.“ - „Schön, dass Ihr Gedächtnis noch funktioniert.“ Der Unbekannte erklärt uns, dass in den letzten zwei Jahren, in denen Shepard im Koma lag, immer wieder Menschenkolonien überfallen und völlig ausgelöscht wurden. Man fand keine Überlebenden, nicht mal Anzeichen eines Kampfes. Die Kolonien sind wie leergefegt. Als wenn alle Menschen einfach gegangen wären, ohne zu packen, ohne Abschiedsbriefe, einfach verschwunden. Und man soll nun herausfinden, warum und wie. Dazu wird man mit Miranda und Jacob zur Kolonie Freedom's Progress geschickt, wo seit Tagen jegliche Lebenszeichen ausbleiben.

Dort angekommen, hat man genau das erwartete Bild vor sich. Die Kolonie ist völlig ausgestorben. Leer. Ohne Lebenszeichen. Keine Menschenseele. Keine Bewegung. Mal abgesehen von den wild gewordenen Sicherheitsmechs.

Es ist komisch durch eine Stadt zu gehen, ohne irgendein Zeichen von Leben zu sehen. Nichtmal die Stühle sind umgefallen, keine Schäden, nichts. „Als wären sie beim Essen aufgestanden und gegangen.“
Letztendlich findet man im Sicherheitsraum der Kolonie einen verrückt gewordenen Quarianer, der sich mit den Sicherheitsmechs gegen irgendwelche Gegner wehren will. Ein lauter Schuss in einen Bildschirm direkt vor ihm bringt ihn wieder in unsere Welt zurück.
Und wir finden auch noch etwas hilfreiches. Bildmaterial der Überwachungskameras zeigen seltsame insektoide Wesen, die die Bevölkerung gelähmt und verschleppt haben. Lebend. „Das sind Kollektoren.“ -“Und was machen die hier?“
Zurück beim Unbekannten, erklärt dieser seine Theorie. Die Kollektoren arbeiten für die Reaper und entführen aus irgendwelchen Gründen die Menschen der Kolonien. Man selber bekommt ein Dossier mit Namen. Namen von Personen, die man in seinem Team anheuern soll, um die Kollektoren zu vernichten.
Dazu benötigt man erst mal ein Schiff und einen Piloten. Während die Übertragung mit dem Unbekannten beendet wird, humpelt von hinten eine Person herbei. Joker, der alte Pilot der Normandy, hat nun ebenfalls Cerberus als Arbeitgeber. Und nicht nur das, auch stellt Cerberus eine Normandy 2 zur Verfügung - sogar mit eigener Kapitänskajüte. Luxuriöser ausgestattet als bei der Allianz, düst man nach Omega, einer auf einem Asteroiden gebaute Stadt, wo man neben der höchsten Kriminalitätsrate der Galaxie auch Mordin Solus finden soll, einen brillanten, salarianischen Wissenschaftler.

Das erste Mitglied des neuen Teams.

Die Erstellung eines Teams ist eines der Hauptaugenmerke des Spiels. Man reist durch die Galaxie, erledigt Nebenquests und sucht sich sein Team zusammen. Im wahrsten Sinne des Wortes. Die Teammitglieder könnten teilweise nicht unterschiedlicher sein.
Miranda und Jacob sind bereits von Anfang an dabei. Dazu kommt Mordin Solus. Und dann weitere, jede und jeder mit völlig eigenständigem Charakter, mit eigener Geschichte und anderen Fähigkeiten, jedes mal eine andere Rekrutierungsmission. Da muss man sich beispielsweise durch eine Wolkenkratzer kämpfen, um den Attentäter Thane Krios nach seinem Auftragsmord anzuheuern. Da muss man sich durch das riesige Gefängnisschiff „Purgatory“ prügeln, um die Gefangene Jack zu befreien. Oder einen Mordfall auflösen, damit die Asari-Biotikerin Samara aus dem Gewahrsam der Polizei geholt werden kann.
In Omega, soll man neben Mordin Solus auch einen gewissen Archangel suchen, einem extrem fähigen Scharfschützen, der sich mit sämtlichen Söldnern der Stadt angelegt hat. Und allein daran erkennt man, was man für Leute sucht. Jack hat im Alleingang 3 riesige Sicherheitsmechs zerstört. Thane Krios konnte unbemerkt eine wahre Festung infiltrieren. „Dieser Mordin Solus hat eine Klinik aufgemacht. Dort nimmt er jeden auf. Das gefällt den Vorcha nicht, also haben sie ein Regiment geschickt, das ihn und seine Klinik auslöschen sollte. Solus ist vom Operationstisch aufgestanden, raus gegangen und hat sie alle getötet. Dann hat er weiter operiert. Ohne eine Miene zu verziehen.“ Man sucht sich nur die Besten aus der Galaxie.
Und Archangel hat sich an einer Brücke verbarrikadiert und bietet den Söldnergruppen seit Tagen Paroli. Und genau zu diesem belagerten Kerl wollen wir. Dazu heuern wir bei einem ominösen „Manager“ an, der für die Söldner sogenannte Freischaffende organisiert. Die Freischaffenden

sollen als Kanonenfutter dienen, Archangel müde machen und den Weg für die Söldner bereiten. Der Plan ist in unserem Falle zwar selten dämlich, andere Möglichkeiten die Belagerung von außen zu durchbrechen gibt es aber nicht. Das heißt, wir müssen schneller als Archangel sein, schneller als der Scharfschütze, der auf dieser Brücke bereits dutzende Gegner auf den Boden gesandt hat. Schon bei der Ankunft an der Brücke fallen die ersten blutüberströmt hinter ihrer Deckung hervor, eine Art Begrüßung durch Archangel und Darstellung seiner Fähigkeiten.
Um den Sturm auf die „Festung“ des Scharfschützen beginnen zu können, müssen wir alle drei Söldnerquartiere durchqueren und an die vorderste Barrikade vorrücken. Das erste Quartier gehört den Eclipse, aufgerüsteten Salarianern, mit mehr technischem als taktischem Verständnis. In einem Nebenraum befindet sich ein riesiger Mech, dessen Freund-Feind-Erkennung mit einem leichten Hackangriff – das Hacken wurde im zweiten Teil deutlich vereinfacht und verbessert – ausgeschaltet werden kann. Geht man weiter, kommt man ins Quartier der Blue Suns, einem Konglomerat aus verstoßenen Turianern, verbitterten Batarianern und verblödeten Menschen. Diesem Quartier angeschlossen befindet sich eine Garage, in der ein – was selten vorkommt – fröhlicher Batarianer einen Jäger, also ein kleines, hochmodernes Jagdflugzeug, repariert. Wir reden mit dem Mechaniker, und als sich dieser wieder abwendet, erscheint im unteren rechten Eck des Bildschirms ein rotes Pentagramm und ein angedeutetes Klicken auf die rechte Maustaste. Drücken wir nun auf diese, packt sich Shepard ein Gerät mit elektrisch geladener Spitze und rammt sie dem Mechaniker in den Rücken.
Solche moralischen Entscheidungen findet man des öfteren im Spiel, man kann immer wieder Szenen, durch aktive gute oder aktive böse Taten beeinflussen. Die Alternative ist stets eine passive gute oder eine passive böse Aktion. So kann man das Spiel individuell gestalten, denn zusätzlich zu eventuellen Vorteilen, erhält man auch Vorbilds- oder Abtrünnigenpunkte, die die Fertigkeiten „Einschmeicheln“ und „Einschüchtern“ aus dem ersten Teil ersetzen. Vorbilds- und Abtrünnigenpunkte erhält man auch bei Antworten, der Wahl bestimmter Fähigkeiten und Level-Ups. Diese „Klick-Entscheidungen“ zeigen deutlich die Entwicklung zum cineastischeren Spiel, mit mehr Cutszenen und mehr gescripteten Stellen, die einen in und an das Spiel fesseln.

Wieder zurück im Spiel, steigt man über die Leiche des Mechanikers und geht weiter, in das dritte Quartier, wo bereits grimmige Kroganer und blutrünstige Vorcha auf ihren Einsatz warten. Das ist das Blood Pack, extrem starke Söldner mit natürlicher Lebensregeneration.
Und dann kommen wir an die vordersten Barrikaden. Unzählige Leichen. Wir und der ganze Pulk rennen los. Rechts schlägt ein kleiner Junge, noch grün hinter den Ohren, im vollen Lauf hin und bleibt mit aufgeschlagenem Gesicht liegen. Vor mir platzt einem ehemaligen turianischen Polizisten im wahrsten Sinne des Wortes der Kopf. Und plötzlich leuchtet Jacobs Schild lilafarben auf. Eine Kugel hätte ihn getroffen, ohne Schild wäre er jetzt wahrscheinlich tot. Wir müssen uns beeilen. Eine biotische Schockwelle räumt uns den direkten Weg frei, dann eröffnen wir das Feuer auf die uns vorauseilenden Söldner, die nun zwischen Archangel und uns eingeklemmt sind. Miranda schleudert einen Asari von der Brücke, Jacob leert das Magazin seines Sturmgewehrs und ich hämmere die letzten mit einer Druckwelle an die nächste Wand. Eine Kugel von Archangel saust über meinen Kopf. Wir stürmen durch ein Appartement und eine Treppe hoch,

und befinden uns endlich in der Höhle des scharf schießenden Löwen. Der Löwe steht am Fenster, völlig in eine blaue Panzerung gehüllt, das Gewehr im Anschlag. Er zielt auf ein weiteres Opfer auf der Brücke. Ein trockenes Husten und ein unmerkliches Zittern, das durch den Schützen zu gehen scheint, sind die einzigen Anzeichen dafür, dass draußen ein Lebewesen gestorben ist, zu schnell um zu schreien und hoffentlich zu schnell um Schmerz zu spüren. „Archangel?“ Der Schütze dreht seinen Kopf ein wenig nach rechts. Das Gewehr weiterhin im Anschlag nach draußen. „Wir müssen reden.“ Archangel dreht sich um, stellt seine Waffe lässig an die Wand und lehnt sich selbst an das Fensterbrett, das Helmvisier mir zugewandt, den Rücken etwaigen Feinden zugewandt. „Ich brauche Ihre Hilfe.“ Sein Kopf senkt sich ein wenig, dann greift er an seinen Helm und zieht ihn langsam nach oben. Ein bekannter turianische Kopf kommt hervor, das Gesicht reglos, nur ein leichtes Lächeln umspielt den Mund. Und der Schimmer des Erkennens blitzt in seinen Augen auf. „Shepard ... ich dachte du wärst tot!“

„Garrus. Was machst du hier?“ - „Zielübungen.“ Garrus, bekannt aus dem ersten Teil, hat sich nach dem Absturz der Normandy auf Omega verkrochen und Verbrecher gejagt. Und nun muss er hier raus. Die Brücke schützte sein Leben. Nun ist sie eine Falle. „Was sollen wir tun?“ - „Wir halten die Stellung und warten auf ein Loch in ihrer Verteidigung.“ - „Hört sich gut an. Zeit, etwas Blut zu vergießen.“ - “Schön, dass du dich nicht verändert hast.“

Zuerst greifen die Eclipse an. Zu viert lässt sich deren Angriff von Garrus' alter Position leicht abwehren, vor allem, da der große Mech, die Trumpfkarte der Eclipse, aufgrund unseres Hacks die eigenen Leute angreift.
Es folgt das Blood Pack. Miranda und ich laufen die Treppe hinab in das zweite Zimmer, um die Vorcha abzufangen. Hinter zwei Pfeilern Deckung suchend, fallen die Gegner unter unseren Salven und biotischen Angriffen. Mirandas Schmerzlaut lässt mich aufhorchen. Ich drehe mich um und sehe zwei Kroganer. Einer hat Miranda umgeworfen und stürmt die Treppe hinauf. Der zweite rennt genau in meine Richtung. Und mein Magazin ist leer. Irgendwie schaffe ich es aus der Angriffslinie meines Gegners, vielleicht läuft er aber auch einfach nur vorbei. Knapp neben mir schleudert ihn mein biotischer Angriff durch den Raum – genau auf die Gasflaschen. Die Explosion warte ich nicht ab, ich lade nach, renne an der sich aufrichtenden Miranda vorbei, die Treppe hoch, und in den Raum, wo der riesenhafte Kroganer gerade Jacob quer durchs Zimmer gegen die Wand wirft, wo dieser auf den Boden fällt und liegen bleibt. Der Kroganer befindet sich nun genau zwischen mir und Garrus. Meine Biotik hebt ihn an und hält ihn einen halben Meter über dem Boden fest, wo er hilflos zusehen muss, wie Garrus und ich unser Magazin in ihn entleeren. Als die Biotik nachlässt, fällt nur noch ein totes Stück Fleisch zu Boden. Hinter mir stolpert Miranda in den Raum. Garrus lehnt sich wieder ans Fensterbrett, die Augen auf den toten Kroganer gerichtet. „Das war Garm. Er regenerierte unheimlich schnell. Eine Laune der Natur.“ Garrus Worte schweben noch im Raum, da steigt hinter ihm der Jäger auf. „Verdammt, ich dachte das Ding hätte ich erledigt.“ Die Salve der Maschinenkanone geht durchs ganze Zimmer, Garrus stürzt sofort, Miranda springt hinter die nächste Couch.

Der Jäger schlingert und sackt leicht ab. Er war eben doch nicht völlig fertig repariert worden. Aus dem Flieger springen drei Gestalten, alle blau gerüstet. Blue Suns. Der linke bekommt einen Kopfschuss, dann springe ich über die Kommode und schlage den rechten bewusstlos. Was ich dabei nicht bedacht habe: Die Schrotflinte des Anführers in der Mitte. Blendend hell blitzt der Lauf auf. Das physikalische Schild fängt die Wucht der ersten Salve ab, bricht aber aufgrund der Energie sofort zusammen. Bevor mich die zweite Salve töten kann, wird der Söldner in die Luft gehoben und dann biotisch auf den Boden geschmettert. Miranda wankt hinter ihrer Couch hervor. Ich springe zurück, ziehe die Pistole und entleere das Magazin in den aufstehenden Gegner. Die zusätzlich ausgesandte Schockwelle gibt ihm den Rest.

Mass Effect 2 spielt sich wirklich so intensiv. Und das war nur ein Teil der Rekrutierungsmission von einem Teammitglied. Und Teammitglieder gibt es zehn (mit DLC's zwölf). Dazu kommen Nebenquests, Loyalitätsmissionen und natürlich der Hauptplot. Alle perfekt inszeniert, mit Tiefgang, die Charaktere erwachsen und tiefgründig, teilweise findet man Bekannte aus dem ersten Teil, die bei Missionen helfen, Aufträge haben oder einfach nur reden.

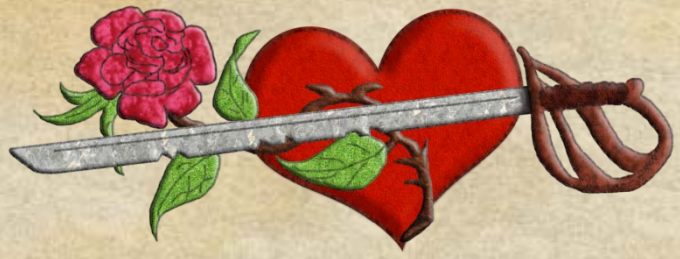
Mass Effect macht weiterhin süchtig. Wie das mit Garrus weiter geht? Wie in „28 Days later“. Im Bett.

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe der "Witchers News".

(TFT)

Geschichten

Geschichte eines Fastherxers



Lektion 6 - Der eiserne Wille, Fortsetzung 2

"Passt auf und lasst eure Deckung unten, immer schön die Ellenbogen auf die kurzen Rippen und oben Doppeldeckung. Der Kerl ist verdammt flink. Hätte nicht gedacht, dass er dieses Kaliber bereits am Anfang bringt", warnte Rugward. "Hat wohl Schiss bekommen, die gute Butterbohne."
Dingdon waltete seines Amtes und betätigte den großen Kupfergong. Sofort begann Otto seinen Gegner zu umkreisen. Bogomil blieb einfach nichts übrig als sich seinerseits im Kreis zu drehen. Obwohl Otto auf der Außenbahn viel mehr Meter machen musste, kam er kaum hinterher. Dazu kam, dass Swenke auch plötzlich unverhofft die Richtung und gleichzeitig seine Auslage wechselte. Jedesmal wenn er das tat, erwischte er Bogomil auf dem falschen Fuß und brachte ihm kurz und beinahe ansatzlos einen trockenen Seitwärtshaken auf die kurzen Rippen bei. Bogomil spürte diese Körperhaken empfindlich und presste seine Arme fester an den Körper, was wiederum seine eigenen Aktionen sehr einschränkte.
Schlug er aber selbst mal zu, meist Richtung Kopf, gingen seine Schläge oft ins Leere oder wurden von der geschlossenen Deckung des Gegners abgefangen. Umso länger es ging, umso ungehaltener und nervöser wurde Bogomil. Jedesmal wenn er dann einen wütenden Verzweiflungsangriff startete, fing er sich selbst ein paar dieser Körperhaken ein. Diese Nadelstiche fingen an ihn immer mehr zu nerven und auch weh zu tun. Er musste sich etwas einfallen lassen, um hier länger durchhalten zu können. Zunächst verlagerte er seinen Standort von der Ringmitte in den äußeren Bereich. Er fasste die Deckung noch enger, machte sich so klein es ging und begann die Schulter und Beinbewegungen seines Gegners genauer zu studieren. Die Schläge, die dabei auf seine Unter- und Oberarme hagelten, musste er einstecken. Als er dann glaubte die Bewegungsmuster im Ansatz erkennen zu können, kam er ihnen zuvor und schlug einen langen rechten oder linken Haken gegen die Bewegung von Swenke. Mit Erfolg, diese Haken erwischten Otto seitlich am Kopf, am Kinn oder Schläfenbereich und schüttelten ihn ordentlich durch. Aber dann erklang der Gong, die ersten fünf Minuten der Sanduhr waren abgelaufen.

Rugward schob einen Holzschemel in den Ring, auf dem Bogomil Platz nehmen konnte. "Was du am Schluss gemacht hast war gut. Genau so musst du ihn auskontern", baute er seinen Schützling auf. "Du musst nur, wenn du ihn erstmal erwischt hast, sofort nachsetzen. Die Rechte kracht zum Kopf – Bam! Er geht zurück und Bam! die Linke gleich hinterher – Bambam." Rugward bekräftigte mit wilden Luftschwingern seine Worte. "Drei,vier Schläge, decke ihn ein wenn er strauchelt. Reißt er die Hände hoch, um den Kopf zu schützen, schlägst du sofort auf Magen, Leber, Milz. BamBamBam Dreier-Viererkombinationen." Rugward war in seinem Element. Da mischte sich Zarena ein und hielt ihnen eine glasierte Tonflasche entgegen. "Das Geheimmittel braucht er noch nicht", sagte Rugward. "Gib erstmal klares Brunnenwasser." Zarena reichte Bogomil mit einer Kelle klares Wasser und wischte ihm auch mit einem feuchtem Tuch Nacken und Stirn. So erfrischt, sprang Bogomil beim Ringgong entschlossen auf, der Kampf ging weiter.
Es lief nun eigentlich wie geplant, er sah die Richtungswechsel von Otto voraus und krachte ihm seine langen Seitwärtshaken gegen den Kopf. Bereits beim zweiten und dritten Mal gelang es ihm nachzusetzen und eine Zweier- und Dreierkombination anzubringen. Otto Swenke, der jetzt nicht mehr ganz so schnell war und auch durch die harten Treffer von Bogomil sichtlich gezeichnet aussah, fing an Fehler zu machen. Als Otto bei einem dieser Kombinationstreffer beide Arme zum Schutz nach oben riss, verpasste ihm Bogomil gleich zwei kurze Körpertreffer auf Leber und Milz. Vor Schmerzen krümmte sich Swenke zusammen und riss nun die Hände wieder nach unten. Jetzt war es an der Zeit einen der Geheimschläge von Vesemir anzubringen. Bogomil nutze die Bewegung seines Gegners gnadenlos aus, schlug ihm krachend beide Hände gegen die Ohren, umfasste unmittelbar darauf seinen Kopf, um die Abwärtsbewegung zu verstärken. Gleichzeitig sprang er mit angewinkeltem rechten Bein nach oben. Der ohnehin bereits halb benommene Otto konnte nichts dagegen tun - das Knie von Bogomil krachte gewaltig gegen sein Kinn.
Bogomil, der sofort zurück trat, sah wie sein Gegner seitlich längs auf dem Boden aufschlug.
Dingdon zählte so langsam wie möglich, das selbst ein paar der eigenen Leute von Butterbohne murrten. Es half nichts, Otto Swenke musste aus dem Ring getragen werden. Der erste Kampf war zu Ende.
Jubelnd umfasste Rugward seinen Schützling um die Hüfte und hob ihn einfach hoch, um ihn in das Hinterzimmer zu tragen. Seine Brüder sorgten unmissverständlich dafür, dass genügend Platz dafür vorhanden war.
"Der Kampf hat dir 20 Silbergroschen eingebracht und du hast somit jetzt deinen Einsatz für den Hauptkampf bereits zusammen", sagte er dort angekommen. 10 Silbergroschen waren genau einen Goldtaler wert.
Dann wurde Bogomil aus seinen Kleidern gepellt und von Zarina erst mit nassen, dann mit trockenen Tüchern abgerieben. Schließlich musste er sich auf ein auf dem Tisch ausgebreitetes Fell legen, wurde mit nach Kräutern duftender Salbe eingerieben und ordentlich massiert. Ein halber Becher mit starkem Waldbienenhonig gesüßter Milch sorgte für frische Energie. Dermaßen gestärkt und erfrischt, beschloss man bereits nach einer halben Stunde den nächsten Kampf anzugehen...

Der nächste Gegner wurde von Dingdon als Winnfried Patienta angekündigt. Patienta deswegen, weil die meisten seiner Gegner ebend als Patienten im St. Majoran Hospital landeten. Es war ein mittelgroßer Mann, mit zernarbtem Gesicht und Knollennase, der aber sehr muskulös und kampfstark wirkte. Patienta, auch kurz Winnie genannt, hatte einen ganz anderen Kampfstil wie Otto Swenke. Während Otto ständig weglief und seine Gegner durch Nadelstiche zu ermüden suchte, preschte Winnie wie ein wilder Stier in seine Gegner rein. Einen Schritt zur Seite, um die Ausgangsposition zu verbessern oder gar einen Schritt zurück, kannte dieser Kämpfer nicht. Kraftvolle Schlagserien von fünf, sechs Schlägen oder mehr prasselten auf Bogomil ein. Zum Glück hatte Bogomil beim Kampf gegen Swenke seine Deckung optimiert und konnte von daher die meisten dieser wilden Schwinger und Haken einfach abblocken. Auch waren die Schläge von Patienta nicht sehr präzise und schnell, taten wegen der enormen Körperkraft die dahinter steckte dennoch sehr weh, wenn sie trafen. Bogomil bekam das zwei, drei Mal zu spüren, dann siegten aber seine enormen, durch das tägliche Training mit Leo und Vesemir gestählten Reflexe. Beim nächsten wütend-wilden Ansturm, ließ er Winnie einfach in eine steife Gerade hineinlaufen. Aus der breiten Nase schoss sofort das Blut nach diesem harten Treffer. Patienta taumelte, fing sich wieder und seine Angriffe wurden noch ungestümer und wilder. Darauf hatte Bogomil nur gewartet. Er ließ ihn ins Leere laufen und hämmerte ihm dabei seitlich die Faust gegen die Schläfe. Nach dem ersten Niederschlag rappelte sich Winnie nochmal hoch, stierte blöd aus der Wäsche und machte mit blutunterlaufenen Augen wilde lang ausgeholte Seitwärtshaken.

Die Schläge krachten beinahe wirkungslos gegen die Schultern von Bogomil. Sein Gesicht war
dabei völlig ungedeckt. Es ging sehr schnell, Bogomil machte einen halben Schritt zurück und blitzschnell krachte seine Linke als Aufwärtshaken gegen die Kinnspitze. Die Rechte sollte seitwärts gegen den Kinnwinkel folgen, aber Patienta warf der erste Schlag bereits nach hinten, so dass sie nur noch an der Kinnspitze vorbeistriff.
Das war aber egal, auch dieser Gegner lag mit verdrehten Augen am Boden und kam nicht mehr allein auf die Beine. Auf zwei seiner Freunde gestützt konnte er eine Minute später den Ring verlassen. Vorher schüttelte er Bogomil noch anerkennend die Hand; nach dem Ablauf von nur einer halben Sanduhrlänge besiegt zu werden, hatte er vorher noch nicht erlebt.
Bogomil und Rugward beschlossen wegen der Kürze des Kampfes, sich unmittelbar für den nächsten Kampf zu melden.
Dingdon zeterte allerdings, der nächste seiner Kämpfer wäre schon da, müsse sich aber noch vorbereiten und überhaupt müsse man hier eine spezielle Börse aushandeln. Er schlug Rugward, der die Kampfgeldverhandlungen für Bogomil führte, vor, bei diesem Kampf doch mindestens 10 Goldtaler zu setzen. Das freute Rugward natürlich außerordentlich, denn nach den beiden Kämpfen war sein Vertrauen in die Kampfqualitäten seines Schützlings enorm angestiegen. Auch hatte Rugward natürlich nebenher einiges Silber auf die Siege von Bogomil gesetzt und deshalb klingelten fröhlich die Silbergroschen in seiner Geldkatze. Was für ein Tag, das Wettgeld würde er mit Bogomil teilen. Wer ist denn der Gegner überhaupt, wollte er aber dennoch vorher wissen.

Ein Mann namens Oskar der Heuer wurde vorgestellt. Oskar hatte pomadisierte, dichte schwarze Haare und war über und über mit Goldketten behangen. Auch an seinen Fingern blitzten dicke Goldringe mit Rubinen und Diamanten. Den Beinamen "Der Heuer" hatte er erhalten, weil er Gold wie Heu scheffelte, manche nannten ihn auch deshalb einfach den Goldjungen.
Man spürte deutlich, dass Oskar der Heuer und Dingdon sich nahestanden. Sie hatten wohl beide die gleichen Interessen, das Gold, die Kampfbörse war ihnen wichtiger wie die Ehre des Sieges. Bogomil und Rugward konnte dies nur recht sein, gewinnen mussten sie sowieso, und wenn dabei noch ein ordentliches Sümmchen raussprang, war das nicht schlecht. Am liebsten hätten Oskar und Dingdon ebenfalls 20 Goldtaler veranschlagt, wagten dies aber nicht, weil niemand bei dieser Kampfveranstaltung mehr oder genauso viel wie Butterbohne verdienen durfte. So einigten sie sich, es bei 10 Talern Kampfbörse zu belassen, aber die heimlichen Wetteinsätze auf 20 Goldtaler zu erhöhen. Man beschloss, den Ringgong bereits kurze Zeit nach dem dritten Stundenschlag von St. Majoran erklingen zu lassen. So lange brauchte der Heuer, um sein ganzes Geschmeide abzulegen, seine Seiden und Brokatgarderobe abzulegen und sich etwas aufzuwärmen.
Bogomil trank seine obligatorische Honigmilch und ließ sich die wichtigsten Merkmale von Oskars Kampfstrategien erklären. Der Mann war als eigentlicher Hauptkämpfer ja bestens bekannt.
Als der Kampf dann losging stellte sich heraus, der Heuer war zwar ein eitler Stutzer, aber ein sehr flinker und gut trainierter Kämpfer. Nicht ganz so flink wie Otto Swenke, aber fast, nicht ganz so kräftig vital wie Winnfried Patienta, aber fast. Der Heuer tänzelte um Bogomil herum und schlug dabei sehr abwechslungsreich, mal Körperhaken, mal nadelstichartige Stöße gegen den Kopf und versuchte auch mächtige Schwinger und Aufwärtshaken. Der Kampf wogte bis zum Pausengong hin und her, mal hatte Bogomil leichte Vorteile und erwischte den Heuer mit Körpertreffern, mal war es umgekehrt. Auch die zweite Runde zog sich so dahin, trotz seiner Affektiertheit schien der Heuer ein harter und zäher Bursche zu sein. Rugward riet ihm, in der dritten Runde endlich diese Ellenbogenstöße von Vesemir einzusetzen, von denen Bogomil ihm erzählt hatte.
Das Tempo von Oskar dem Heuer ließ immer noch nicht nach und auch in seiner Deckung gab es so gut wie keine Lücke. Bogomil verpasste ihm deshalb, immer wenn er ihn mal am Rand des Ringes erwischte, einen Tritt gegen die Oberschenkel. Die Wirkung dieser Treffer summierte sich und der Heuer wurde in Runde vier doch merklich unbeweglicher, hinkte sogar auf einem Bein etwas. Jetzt war die Zeit gekommen, als Oskar eine Serie von Körpertreffern anbringen wollte und die Distanz verringerte, verpasste ihm Bogomil links und rechts einen Ellenbogenstoß kurz und trocken gegen die Kinnwinkel. Der Heuer wackelte beeindruckt und war einen winzigen Augenblick unkonzentriert. Das reichte Bogomil, um ihn nun die Knie in die Seiten zu rammen. Der Heuer zuckte zusammen und war oben offen. Es folgte eine gewaltige Gerade zur Kinnspitze und gleich mehrere Schläge hinterher, die wohl nicht mehr so genau trafen, aber ausreichend waren, um Oskar den Heuer - erstmalig in seiner Kämpferlaufbahn - auf den Ringboden zu schicken.

Als Dingdon Acht zählte rappelte er sich zwar mühsam hoch, winkte aber ab und humpelte in seine Ecke. Dingdon wurde wütend und wollte ihn noch einmal in den Kampf hetzen, er solle doch an das viele Gold denken. Oskar der Heuer bedachte ihn aber nur mit einem bösen Blick, dann nickte er zu Bogomil und Rugward rüber, hob grüßend die Hand und verließ das Gasthaus. Seine Leute und Frauen hatten bereits seine Sachen zusammen gepackt.
Rugward kassierte die Gewinne, fragte noch nach dem nächsten Gegner, es handelte sich um Martin den Hecksler, dann beschlossen sie, sich erstmal ins Hinterzimmer zurückzuziehen. Man beschloss, den nächsten und letzten Vorkampf auf die Zeit zwischen die vier und fünf Glockenschläge von St. Majoran anzusetzen.
Nach der obligatorischen Säuberung und Massage durch Zarena, setzten sie sich zusammen. Rugward sah Bogomil stirnrunzelnd an: "Irgendwas stimmt hier nicht. Otto Swenke und auch Winnfried Pantienta sind bei kleineren Veranstaltungen meist Hauptkämpfer und haben auch schon an Festtagen die Hauptkämpfe bestritten. Martin Hecksler war viele Jahre der Boxkönig von Wizdom und hat nur ein einziges Mal gegen Vesemir verloren, kämpfte aber seit zwei Jahren nicht mehr. Oskar der Heuer tritt prinzipiell nur an Festtagen als Hauptkämpfer auf und ansonsten in größeren Städten, wo man ihn Tage vorher ankündigt. Dies ist aber keine Festtagsveranstaltung und auch kein lange vorher angekündigtes Turnier. Kannst du mir mal sagen, warum hier lauter alte Hauptkämpfer aufgeboten werden. Woher weiß die Butterbohne, wie gut du bist? Irgendwie müsst ihr euch doch kennen."
Bogomil überlegte kurz, schüttelte aber dann entschieden den Kopf. Er konnte sich keinen Reim daraus machen, schließlich hatte er den Namen Butterbohne bis vor drei Stunden niemals zuvor gehört.
Thordyll, der ebenfalls nochmal kurz hereinschaute, forderte ihn deshalb noch einmal auf, seine Reise nach Gwizdom zu schildern und nichts dabei auszulassen.
Als er an die Stelle mit den drei Halunken, die Carmen belästigten kam, wurde man sich einig, das es sich hier womöglich um Schwarzhundbanditen gehandelt haben muss. Vielleicht ist einer der drei Burschen bereits in der Stadt und Bogomil wurde schon erwartet. Man beschloss wachsam zu sein und die Sache weiter zu beobachten. Nun galt es, sich aber erstmal auf den nächsten Gegner vorzubereiten ...

Zum Glück war Marvin schon etwas in die Jahre gekommen, seine letzten Kämpfe lagen mehr als fünf Jahre zurück und man konnte hoffen, dass er bereits etwas eingerostet war. Als er Weste und Hemd ablegte, sah man einen zwar etwas hageren aber sehnig, durchtrainierten Körper. Braune Raubtieraugen blitzen in dem kleinen runden, völlig kahlgeschorenen Kopf.
Dieser Mann hatte erst einen Kampf in seinem Leben verloren. Es war über fünf Jahre her, der Kampf mit Vesemir ging damals über zehn Runden. Obwohl der Ausgang sehr knapp, fast glücklich für Vesemir war, hat er sich danach aus Stolz sofort aus den Wettbewerben zurückgezogen, um junge Kämpfer gegen Entlohnung zu trainieren. Die Kundschaft kam teilweise auch aus benachbarten Ländereien.
Marvin der Hecksler stellte sich als kompletter Kämpfer heraus. Er war fast genauso schnell wie Otto der Schatten. Hatte eine enorme Physis und sprang zuweilen ungestüm und wild in seine Gegner hinein.

Ohne jegliche Rücksicht auf seine eigene Deckung, nur um den Gegner zu zerschmettern, gerade wie Winnie Patienta. Dabei beherrschte er ausgefeilte Schlagkombinationen die denen von Oskar dem Heuer ebenbürtig waren. Das war aber noch nicht alles, Marvin, der eigentlich Linkshänder war, boxte hauptsächlich in der Rechtsauslage, schaltete aber zuweilen urplötzlich und für seine Gegner völlig überraschend in die Linksauslage um.
Dieser Kämpfer war ein Alptraum, man konnte sich fast gar nicht auf ihn einstellen oder vorbereiten.
So zogen sich vier Runden in zäher Doppeldeckung und angestrengter Aufmerksamkeit dahin, bei denen Bogomil dennoch ein paar schmerzhafte Schläge einstecken musste, selber aber kaum Treffer landen konnte.
Endlich gelang es ihm einmal etwas Distanz zwischen sich und Marvin zu bringen und als dieser dann wieder pantherhaft in seinen Gegner hineinspringen wollte, hatte Bogomil bereits sein Bein hochgerissen. Krachend traf der Stiefelabsatz auf den Solarplexus von Marvin, welcher sofort nach hinten in die Zuschauer katapultiert wurde. Als der Hecksler sich wütend mit Ellenbogenstößen von den johlenden Ringbeobachtern lösen wollte, war er den Bruchteil eines Momentes unaufmerksam. Dies genügte Bogomil, um ihm links und rechts krachende Seitwärtshaken gegen die Schläfen zu hämmern. Ehe Marvin die Benommenheit der Treffer abschütteln konnte, kam die Umklammerung am Nacken und das furchtbare eingesprungene Knie. Marvin der Hecksler stand schwankend, fiel aber nicht. Die Pupillen leicht nach auswärts gedreht und der Blick glasig. Bogomil, der sich nun nicht mehr unnötig verletzen wollte, ließ sich seitwärts fallen, um sich mit einer Hand am Boden abzufangen, dabei riss er den Hecksler mit einem gewaltigen Beinfeger von den Füssen.
Der Hecksler befand sich einen Augenblick fast waagerecht seiner früheren Gürtelhöhe, dann klatschte er flach auf den Kneipenboden.
Die Zuschauer schrien und jubelten. "Bogo! Bogo!", schrien dutzende heisere Kehlen im Chor. Bogomil wurde von Rugward in die Höhe gerissen und herumgeschwenkt. Als er endlich wieder auf seinen Füßen landete, schlugen ihm zahlreiche Hände anerkennend auf die Schultern, es waren längst nicht alles Zwergenpranken.
Auch Marvin der Hecksler hatte sich wieder erhoben. Mit leicht wackeligen Knien ging er auf Bogomil zu und schüttelte ihm anerkennend die Hände. Es war zwar ein kurzer, aber einer der schönsten Kämpfe seines Lebens, sagte er zu Bogomil. Auch dass er ihn mit seinem Kampfstil sehr an seine eigene Anfangszeit als junger Kämpfer erinnere. Für ihn wäre es jetzt wohl endgültig an der Zeit sich zur Ruhe zu setzten. Er bot Bogomil aber an, jederzeit bei ihm reinschauen zu können, denn er könne ihm doch einige Tricks beibringen. Über dieses Angebot freute Bogomil sich sehr und die Umarmung vor der Trennung war herzlich. Nun wurde es aber höchste Zeit, sich zurückzuziehen und auf den Hauptkampf des Abends vorzubereiten ...

Doonggggggghhhhh schepperte der Ringgong in Bogomils Ohren. Da stand er, die Butterbohne. Jetzt nur mit einer kurzen ärmellosen Lederweste bekleidet konnte man die gewaltigen Arme deutlich sehen.

Die Oberarme hatten den Umfang des Leibes eines zwölfjährigen Knaben und die an den Handgelenken befindlichen schweren Messingbänder hätten wohl leicht um Bogomils Beine über den Kniescheiben gepasst. Dazu der riesige fassförmige Leib, mit Schultern die so breit waren, dass sie wohl durch die Türen der Gesindekammern und kleiner Kemenaten von Kaer Morhen oder die Türen von Bauernkaten niemals hindurchpassen könnten. Doch Bogomil war gut mit Massagen, Tipps und gar einer Stunde Schlaf vorbereitet. Zarena hatte ihn mit einem dicken Kuss verabschiedet und ihm eingeschärft möglichst unbeschadet aus dem Kampf zurückzukehren. Derart motiviert war Bogomil zuversichtlich und ging den Kampf mutig an.
Was soll's, dachte er, das Meiste an dem Koloss wird Fett sein. Er hatte sich vorgenommen die Kampfstile seiner früheren Gegner zu kopieren und das jeweilig Beste daraus in den passenden Situationen anzuwenden. Er umkreiste den Koloss wie Otto der Schatten, um auch abwechselnd wie Winnie und Marvin überfallartig in den Gegner einzufallen, dabei benutzte er die abwechslungsreichen, harten Schlagkombinationen von Oskar dem Heuer.
Schnell merkte er aber zwei Dinge: was da wabbelte war kein reines Fett, sondern eine etwa 4 bis5 cm starke Fettschicht unter der sich eine ziemlich feste, zäh-elastische Konsistenz verbarg, und der Koloss war auch nicht wie angenommen langsam und behäbig. Natürlich war die Butterbohne nicht ganz so flink wie normale Gegner, aber flinker wie sein Umfang vermuten ließ und er hatte eine Begabung sich derart effizient und sparsam zu bewegen oder zu stellen, dass er die fehlende Schnelligkeit teilweise damit ausgleichen konnte. Seine Schläge, die er bei diesen Umkreisungen anbringen konnte, tauchten leicht in der Fettschicht ein, um dann am zäh-elastischen Fleischkern zu verpuffen. Butterbohne verzog keine Mine bei diesen Treffern und noch nicht mal an seiner Atmung konnte man die geringste Art ein Veränderung oder gar Wirkung bemerken.
Bogomil wurde dadurch immer ungehaltener und seine Angriffe wurden trotziger, fast schon riskant. Darauf schien die Butterbohne gewartet zu haben und urplötzlich gegen Ende der vierten Minute schossen seine beiden Arme nach vorn und die riesigen, fast kuchenblechgroßen Patschehände klatschten zusammen. denn im letzten Augenblick konnte sich Bogomil gerade noch unter dieser tödlichen Umarmung hinwegducken und zur Seite rollen. Butterbohne setzte aber mit einem gewaltigen Seitwärtshieb aus der Schulter nach. Auch hier konnte sich Bogomil weiter zur Seite wegrollen, die Pranke krachte darauf in den lebendigen Ring und riss zwei Zwerge gleichzeitig von den Füßen.
Verdammt, dachte Bogomil, wenn der mich erwischt hätte, schon allein der Luftzug dieses Schwingers war fürchterlich. Die letzte Minute verbrachte er damit wegzulaufen. Völlig ratlos, fast frustriert sehnte er den Ringgong herbei.
"Ich weiß echt nicht was ich machen soll", beklagte er sich missmutig in der Ringpause bei Rugward. "Ich kann diesen Koloss mit nichts beeindrucken oder verletzen.„
"Du darfst nicht die Geduld verlieren. Lock in heraus, damit er selbst angreift bis du eine Schwachstelle findest und sei sehr vorsichtig dabei. Hörst du? Sehr vorsichtig!", schärfte sein Sekundant ihm ein. "Irgendwann wird er müde. Die Fleischberge und Muskeln verbrauchen viel Energie. Deine Zeit kommt. Bleib vorsichtig und hab Geduld."

Aber auch Zarenas Augen war die kecke Zuversicht geschwunden und Besorgnis sprach aus ihrem Blick. "Sei vorsichtig, Bogo, und bleib heil", hauchte sie ihn flehentlich an.
Bogomil sprang nicht so forsch aber dennoch fest entschlossen in die Ringmitte als Dingdon die zweite Runde ankündigte.
Jetzt begann wieder das Taktieren, Umkreisen und Schlagen. Bis urplötzlich die Falle zuschnappte. Bogo hatte gerade wieder kurze Seitwärtshaken an die Flanken von Butterbohne anbringen können als dieser sich urplötzlich in den Knien abknickte und beide Arme in einer Kreisbewegung zusammen führte. Bogomil befand sich in der peinlich engen Umklammerung der unnachgiebigen Hartgummiarme. Er versuchte sich gegen den unerbittlichen Griff zu stemmen, aber die Klammer zog sich nur fester zusammen. Er versuchte mit seinen Füßen, die gut ein Zoll über dem Boden schwebten, gegen die Beine von Butterbohne zu treten aber diese Tritte trafen nicht mit aller Kraft, weil er durch den riesigen Fassleib zu weit von seinem Gegner abstand. Es wirkte fast wie das Gestrampel eines Kleinkindes. Dennoch zog Butterbohne bei jedem Auftreffen der Stiefelspitzen an seinen Schienenbeinen mit einem animalischen Grunzen seine Arme fester zusammen. Bogomil spürte dabei stets ein bedenkliches Knacken in seinen Rippen und seine Atemluft presste sich fauchend heraus. Mit letzter Kraft versuchte er sich noch einmal gegen die unerbittliche Umklammerung zu stemmen, aber es nutzte nichts, seine Versuche wurden immer schwächer. Bald verschwammen die Konturen der Kneipenkulisse zu einer breiigen nebulösen Masse und auch die Geräusche wurden immer leiser, unklarer. Noch einmal bäumte er sich auf und trommelte mit den Fäusten auf die Oberarme von Butterbohne ein. Dies hatte zur Folge, dass Butterbohne wie eine Wildsau schnaufend die Umklammerung fester und fester zusammenzog. Jetzt sah Bogomil nur noch bunte Kringel. Violette Ringe schwebten an seinen Augen vorbei und lösten sich in einer beruhigenden tiefblauen Unendlichkeit auf. Dann gab es nur noch Schwärze. Sein Kopf sackte völlig haltlos zur Seite weg.
Butterbohne ließ in achtlos wie einen Sack fallen, riss beide Arme hoch und drehte sich triumphierend zu Dingdon und seinen Freunden um. "Joh, das war's", rief er. "Zähl den Mistkerl aus." Bogomil spürte den Aufschlag auf die Dielenbretter und einzelne Laute, Wortfetzen drangen an seine Ohren. Plötzlich hörte er schrille, hysterische aber dennoch vertraute Laute "Steh auf! Steh bitte auf!" War das Zarina?, dämmerte es ihm. Dann ein tieferes und lauteres Grollen dicht an seinem Ohr: "Komm hoch verdammt nochmal!" Thordyll, schoss es ihm durch den Kopf. Mühsam versuchte er sich zu erheben und riss die Augen weit auf. Erst schemenhafte Umrisse, doch dann sah er die tobende Meute um sich und jetzt hörte er auch Dingdon "Sechs! Sieben!", da war doch was, dämmerte es ihm, ich muss sofort hoch. "Acht!", brüllte Dingdon und Bogomil stand mit einem Ruck auf den Beinen, schaukelte aber merklich.
"Der Kerl steht wieder! Butterbohne!", kreischte der goldbehangene Haarpinsel sofort aufgeregt.
Butterbohne glotzte erst ungläubig in die Masse, registrierte aber schließlich, dass sich etwas Unvorhergesehenes ereignet haben muss. Schwerfällig und immer noch ungläubig drehte er sich herum. Da stand doch tatsächlich dieser Bogomil auf schwankenden Beinen vor ihm!

"Verdammt, ich mach dich alle", zischte er und ging auf Bogo zu, um ihm erneut in die eiserne Umklammerung zu zwingen. Fast instinktiv tauchte Bogomil seitlich unter den riesigen Pranken hindurch. Dann begann ein Katz-und-Mausspiel, bei dem Bogomil bewusst war, das er sich auf keinen Fall erwischen lassen durfte. Vier, fünf Mal tauchte er im letzten Moment unter den Riesenhänden weg. Butterbohne wurde immer ungehaltener, wütender. Die Zuschauer hatten ebenfalls Angst vor seinen nun beinahe unkontrollierten Seitwärtsschwingern und wichen weiter zurück. Diese Vergrößerung des Rings kam Bogomil nur zugute, so konnte er immer besser ausweichen.
"Der Ringgong! Brich endlich ab!", hörte man plötzlich den aufgeregten Thordyll brüllen. Keiner, vermutlich nicht einmal Dingdon, hatte mehr auf die Sanduhr geachtet. Diese war längst abgelaufen und nur der besorgte Thordyll hatte es in dieser spannenden Kampfphase bemerkt.
In der Pause sackte Bogomil auf seinen Schemel. Verzweiflung und Resignation sprachen aus seinem Blick. "Jetzt brauchen wir das Fläschchen", zischte Rugward Zarina an. Diese verhaspelte sich aufgeregt und ließ beinahe die wertvolle Phiole fallen. "Acht Tropfen davon in den Wasserbecher", flüsterte Rugward. "Was soll's, nimm zehn Tropfen." Zarinas Hände zitterten etwas vor Aufregung und Sorge und so wurden es wohl tatsächlich elf oder zwölf Tropfen. Niemand konnte es genau wissen. Rugward wiegte zunächst zweifelnd den Kopf, doch sagte dann entschlossen: "Trink alles mit einem Zug aus", und hielt Bogomil den Becher vor die Lippen. Es kam auch so wie erwartet, ein Teil des Wassers floss an den Mundwinkeln herunter. "So wird's schon passen", murmelte er, "der Bursche hat eh die Konstitution eines Wisents."

Die Flüssigkeit war kaum die Kehle hinunter geflossen, da spürte Bogo auch schon warme Energie in seiner Magengegend, die rasch durch seine Lenden schoss und sich im gesamten Brustkorb ausbreitete, dann in die Gliedmaßen, in den Kopf fuhr. Bogo fühlte sich schlagartig bis in die letzte Haarspitze energiegeladen und frisch, als ob er gerade in seinen ersten Kampf ginge.
"So, nun hör gut zu", hörte er seinen Sekundanten sagen. "Ich habe die Butterbohne genau beobachtet. Immer wenn er wütend wird oder sich nur ein paarmal schnell hintereinander bewegt, wird er krebsrot im Gesicht. Er ringt geradezu nach Luft und ist sicherlich unkonzentriert und geschwächt in diesen Momenten. Lock ihn heraus, mach ihn wütend und sorge dafür, dass er dir ständig nachjagt. Wenn er dann fast erschöpft ist und sein Kopf so ziemlich blutleer, dann lass dich greifen."
"Was? Mich greifen lassen?", bellte Bogomil. "Niemals, das überlebe ich nicht." Entschieden schüttelte er den Kopf. "Doch, du lässt dich greifen!" Rugward redete weiter scharf und eindringlich auf ihn ein. "Glaub mir", sagte er und schüttelte Bogomil heftig an den Schultern dabei, "es macht keinen Sinn sich noch viele Runden in Gefahr zu begeben. Der Koloss kann genauso gut schnell und in der nächsten Runde an den Rand der Erschöpfung gebracht werden und dann ..."
"Dann bricht er mir das Kreuz, wenn er mich in den Fingern hat", fiel Bogomil ihm ins Wort.
"Nein höre endlich zu. Er wird die Kraft nicht haben wenn du ihn vorher nach dir jagen lässt. Sorg dafür, dass er sich bewegt. Schnell bewegt, schneller und länger als gut für ihn ist."

"Und dann? Was dann?" Bogomil sah unglücklich aus.
"Dann haust du ihm beide Hände gleichzeitig auf die Ohren. Wenn es sein muss auch ein zweites Mal. Du wirst sehen, er bricht zusammen.„

Die Ringglocke ertönte und beendete die Pause. "Es gibt keine andere Chance. Glaub es!", schärfte ihm Rugward noch einmal ein, dann musste sich Bogomil erneut dem riesen Monstrum stellen.
Butterbohne merkte gleich zu Beginn der dritten Runde, dass mit seinem Gegner etwas nicht stimmte. Dieser Bogomil wirkte plötzlich wieder so frisch und er beschloss deshalb abzuwarten, war er doch gewohnt, dass seine Zeit unaufhaltsam kommen würde. Bogomil umkreiste ihn, brachte ihm Körperhaken bei, wie in Runde Eins, konnte den Koloss aber nicht dazu bewegen selbst anzugreifen. Verzweifelt suchte Bogomil nach einer Möglichkeit die Butterbohne zu verletzen oder wenigstens zum Angriff zu reizen. Der Sand im Glaskegel der Sanduhr war bereits um die Hälfte abgelaufen, als sein Blick auf die Beine von Butterbohne viel. Diese Beine waren zwar gewaltige Säulen im Vergleich mit seinen eigenen, aber im Verhältnis zum riesigen Fassleib von Butterbohne wirkten sie fast ein bisschen schwach, zumindest unterproportioniert. Gleichzeitig fiel ihm dazu auch die Taktik ein, mit der er schließlich Oskar den Heuer verlangsamt und angreifbar gemacht hatte. Bei jeder Umkreisung, bei jedem Richtungswechsel, trat er jetzt Butterbohne gewaltig gegen den Oberschenkel. Zusätzlich bemühte er sich diese Pferdeküsse immer annähernd an der gleichen Stelle zu platzieren.
Irgendwann musste es wehtun. So war es auch, nach dem vierten Tritt an den linken Oberschenkel entfuhr Butterbohne ein Grunzlaut.
Sein überhebliches Grinsen wurde starrer und auch aus seinem Blick waren die belustigten Funken verschwunden. Er stierte nun feindselig aus den kleinen Schweinsäuglein. Nach Tritt Nummer sieben und acht wurde Butterbohne ungehalten und versuchte nervös den Stiefel von Bogomil zu greifen. Bogomil war auf der Hut, häufig wechselte er die Richtung und trat mal gegen den linken, mal gegen den rechten Oberschenkel von Butterbohne. Dann war es doch passiert, mit einem raschen Griff hatte Butterbohne gerade noch den Absatz von Bogomils Stiefel erwischt. er konnte ihn zwar nicht festhalten, riss aber die Arme nach oben, und durch diese gewaltige Bewegung wurde Bogomil rückwärts geschleuderte und landete krachend auf dem Ringboden. Natürlich wollte sich Butterbohne sofort auf seinen Kontrahenten stürzen und ihn mit seinem Gewicht zerquetschen, aber Bogo war schneller. Katzenartig rollte er sich zur Seite und der unförmige Riese landete klatschend auf dem Bauch. Blitzschnell war Bogomil wieder auf den Beinen und trat Butterbohne in die Flanken, um die Nieren zu treffen. Schnaufend quälte sich das Riesenwalross allerdings hoch ohne wirklich beeindruckt zu sein. Jetzt sprang ihn Bogomil von hinten an und hämmerte ihm beide verschränkten Hände in einem gewaltigen Überkopfhammer auf seinen Specknacken. "Umpphh ...", grunzte der Koloss und torkelte zwei Schritte in die Ringmeute. Als Bogo mit einem zweiten Hammer nachsetzen wollte, bekam er aber die ziellos nach hinten geschlagene Hand von Butterbohne vor die Brust. Diese Abwehrbewegung allein ließ ihn gut zwei Meter nach hinten fliegen. So einfach war es dann doch noch nicht, dachte er.

Als Butterbohne sich umdrehte, wurde er sofort erneut von einem heftigen Pferdekuss auf den linken Oberschenkel begrüßt. Die kleinen wässrigen Augen von Butterbohne waren nun blutunterlaufen. Mit fuchtelnden Armen versuchte er immer wieder Bogomil zu erhaschen. Er wollte ihn zerquetschen. Das begeisterte "Bogo! Bogo!" Gejohle, als er auf die Dielung klatschte, hatte ihm den Rest gegeben. Hier in seinem Ring wurde er vorgeführt, verhöhnt, das konnte doch nicht, das durfte einfach nicht sein. Bogomil wich mal nach rechts, mal nach links aus. Die Zuschauer, die Angst davor hatten mit dem Koloss zu kolidieren, machten ebenfalls schnell Platz und halfen ihm damit indirekt bei seinen Manövern. Bogomil erkannte jetzt auch deutlich, dass sich Butterbohne genau in den Zustand verrannte, den Rugward ihm beschrieben hatte. Nachdem das Riesenbaby sechs-, siebenmal ins Leere gerannt war, färbte sich nicht nur sein Gesicht krebsrot, auch der Nacken, der Hals und später der gesamten Brustkorb verfärbte sich dunkel. Der Atem wurde japsiger und flacher und die Bewegungen des Riesen fahriger. Wieder trat Bogomil zu, erst rechts dann wieder links. Die Zuschauer johlten "Bogo! Bogo!" Immer aufgeregter schnappte der Koloss. Dann hörte er Rugward rufen: "Noch eine halbe Minute." Als Bogomil das hörte, ging er Butterbohne frontal an, krachte ihm beidseitig Seitwärtshaken an die Backen, umschlang seinen Specknacken und konnte ihm auch jeweils zweimal die Knie links und rechts in die Seiten rammen. Dann hatte ihn Butterbohne aber wieder mit eiserner Klammer vom Boden abgehoben. Jetzt holte Bogomil beidseitig aus und ließ beide Handballen gleichzeitig auf die Ohren von Butterbohne krachen. "Umpphhh!", zischte es aus dem Riesen heraus. Die Klammer aber zog sich dabei zu. "Orrghh", entfuhr es auch Bogomil, blitzartig schoss ein stechender Schmerz seine Wirbelsäule hinauf und explodierte in seinem Kopf. Er schüttelte sich kurz und wumm, haute er wieder beide Hände mit aller Kraft gegen die Ohren des Riesen. Butterbohne wankte, der Griff lockerte sich aber keineswegs. Im Gegenteil immer wieder zogen sich die gewaltigen Arme ruckartig zusammen. Bei jeder dieser Vibrationen schossen flammengleich Schmerzen den Rücken von Bogomil hinauf. Langsam begann wieder alles zu verschwimmen und die Rufe vernahm er nur noch weit entfernt wie durch Watte. Irgendwie drang dann doch die helle Stimme Zarinas in sein Bewusstsein. Sie klang panisch. Bogomil rappelte sich zusammen, ich komme, ich helfe, dachte er nur noch. Dann war wieder alles klar. Er befand sich inmitten einer johlenden Menge im Ring der Wirtsstube, in der Umklammerung eines schwankenden Riesen. Er musste alle Kräfte zusammennehmen. Dieser Riese musste fallen, erst dann war er wieder frei. Er erhob beide Arme und als Butterbohne gerade wieder in eine rückhaltige Bewegung taumelte, schlug er mit aller aufzubietenden Gewalt noch einmal gegen die Ohren des Kolosses. Der Riese zitterte. Ein Blutstrom schoss ihm aus der Nase. Dann sackte er erst langsam, aber dann doch krachend nach hinten weg.

Bogomil rollte sich sofort von dem Fleischberg und stand nun mit wackligen Knien zwar, aber aufrecht in der Ringmitte. Es dauerte eine Weile, war er doch selbst halb benommen. Dann aber wurde der Jubel immer lauter. Fast gleichgültig sah er, wie Dingdon in die Ringmitte zum Auszählen gezerrt wurde. Dann aber begann er langsam zu realisieren: Er hatte den Kampf überstanden. Er hatte überlebt. Er hatte gesiegt, dämmerte es ihm. Der schwerste Kampf seines bisherigen Lebens war endlich vorüber. Erleichtert ließ er sich in die Arme seiner Freunde fallen ...

(Rod)

Kiss Kiss Klonk Klonk

Es eilt durch die Straßen von Wyzima
mit festem, entschlossenem Schritt
eine junge Frau mit feurigem Haar
zahllose Augen wandern lüstern mit

Die junge Frau ficht das nicht an
zur Genüge kennt sie dies schon
ihr Weg führt sie nach St. Majoran
sie steht dort in Brot und in Lohn

Shani wird sie von allen genannt,
doch erntet sie selten Applaus;
als Heilerin ist sie vielen bekannt
weit über die Stadtgrenzen hinaus

Sie mischt Medizin, verbindet die Wunden
versorgt hingebungsvoll all ihre Kranken.
Die Quelle des Übels hat rasch sie gefunden
und weist energisch sie in die Schranken

Nicht immer jedoch ist Fortuna so treu,
geht die Arbeit so leicht von der Hand;
nicht selten verlässt, das ist ihr nicht neu,
ein Patient sie im Leichengewand

Privates Glück hat sie bisher nie gefunden,
allein geht sie durchs Leben immerdar,
denn den Mann für die gewissen Stunden
vergrault stets die garstige Großmama

Ihr großes Herz hat sie bereits verloren.
Ihre Liebe, die scheint so rein und klar;
ein edler Hexer ist es aus Kaer Morhen,
dieser trägt den Namen Geralt von Riva

Niemals jedoch, dies weiß sie genau,
auch wenn das Herz im Leibe zerspringt,
Geralt wird nehmen sie zu seiner Frau
da sein Job dies nun mal mit sich bringt

Er tötet so manches Monster und Kreatur
und ist privat auch sehr charmant und klug.
Doch sesshaft? Davon fehlt bei ihm jede Spur;
nur dreimal Sex im Jahr ist ihr nicht genug

Shani wünscht sich schon lange ein Kind
von Geralt, dann hätte sie ihn an der Angel,
seine Spermien aber alle Blindgänger sind,
so bleibt nur gelegentliches Liebesgerangel

Darum stürzt sie sich in die Arbeit schwer,
um zu vergessen die schmerzliche Pein.
Es geht so Stunde um Stunde daher,
selbst das Essen lässt sie oftmals sein

Letzte Nacht, da hatte sie einen Traum
von Lippen, so weich und süß und so rot,
sie bäumte sich auf, zu eng war der Raum,
die Lippen waren bald bleich wie der Tod

Sie erwachte, ein Schrei, mit nasser Stirn,
ehe die toten Lippen sie konnten küssen.
Danach zermarterte sie sich das Gehirn
warum Träume so grausam sein müssen

Sie nähert sich endlich St. Majoran
ein Seufzen entweicht ihrer Brust
und fängt gleich mit der Arbeit an
vergisst alle Angst und Liebesfrust

Heute gibt es für Shani nur wenig zu tun
kaum Patienten liegen in den Betten krank
so hat sie jetzt Zeit, um sich auszuruhn
und Akten zu sichten, Melitele sei Dank!

Sie sichtet genau alle Akten,
durchforstet sie peinlichst genau,
reiht akribisch Fakten zu Fakten,
als am Tor sich erhebt ein Radau

„Was ist?“, fragt sie eine Novizin,
die rasch an ihr vorbei eilt im Nu;
keine Antwort erhellt ihren Sinn,
doch sie ahnt, vorbei ist die Ruh

Den Ernst der Lage erkennt sie gleich:
die Leute sind alle ernsthaft in Not.
Sie haben, ihre Knie werden weich,
Gesichter bleich und Lippen so rot

Sie wanken und stolpern vorne herum,
Ächzen und Stöhnen ganz ohne Pausen.
Ansonsten sind sie allerdings stumm,
Shani packt allmählich das Grausen

Da greift ein Mann nach einer Novizin
Kiss - Bedrängt sie mit Küssen beträchtlich
Kiss - da wehrt sie sich, sinkt dann dahin
erwidert den Kuss gar nicht verächtlich

Endlich lässt er ab von Novizin Laome,
wankt hinfort, als wäre geschehen es nie.
Darauf zeigt Laome dieselben Symptome
bei Melitele, das ist eine Epidemie!

„Lasst euch von ihnen nicht küssen“,
ruft sie laut ihren Kollegen zu,
„ruhig stellen wir sie alle müssen!“
Und schnappt sich ein Brett im Nu

Klonk - Das Brett rauscht hernieder
Klonk - Erfüllt seinen Zweck sofort
Schon bald strecken alle ihre Glieder
und liegen bewusstlos vor Ort

Erlangt doch einer das Bewusstsein
wird der Schlag einfach aufgefrischt.
Die Zahl der Infizierten bleibt klein
es hat nur noch einen erwischt

„Sucht alle flink Stricke und Seile“,
die Novizinnen schauen recht zahm.
Shani ermuntert sie zu munterer Eile
ihre Bretthand wird allmählich lahm

„Ans Bett wird jeder Kranke gefesselt
und schließt nur recht fest ab das Tor
wir sind sicherlich schon eingekesselt
von unzähligen Kusskranken davor!“

Und Shani zögert nicht allzu lange.
Das Rätsel zu lösen bleibt Pflicht,
doch bald wird ihr Angst und Bange
die Medizin, sie wirkt einfach nicht

Kein Trank oder Mittel zeigt Biss,
die Wirkung bleibt stets nur klein
So allmählich wird ihr doch gewiss
das Magie hier am Werke muss sein

Nun ist heut ihr das Glück mal hold,
als die Diagnose endlich feststeht:
im Neu Narakort wohnt Triss Merigold
vielleicht ist es noch nicht zu spät

Doch wie soll man sie erreichen?
Kein Weg nach draußen noch führt.
Dort warten krank all die Bleichen,
ihre Präsenz man ganz deutlich spürt

Noch während sie hat so nachgedacht
alle Ideen scheinen ihr so verkehrt,
da wird ihr die Kunde überbracht,
dass am Tor jemand Einlass begehrt

„Wer ist´s?“, will sie genau es wissen
der Bote zuckt die Schulter nur halt,
schleicht davon mit argem Gewissen.
Erfahren soll sie es dennoch recht bald

Schon hämmert es heftig erneut am Tor.
Zuerst wird ihr heiß, dann wieder kalt.
„Wer“, ruft sie, „steht nun grade davor?“
„Shani, mach auf! Ich bin es, Geralt!“

„Woher weiß ich, dass du bist der Rechte?
Darum stellen will ich dir folgende Frage:
wenn du wirklich Geralt bist, der echte,
so sag mir, wo ich deinen Ehering trage!“

„Die Antwort muss ich nicht lange bedenken!
Denn du trägst an der Hand keinen Ring!
Nie würde ich einen dir zur Ehe schenken!
Und nun öffne das Tor, dummes Ding!

Ich steh hier vor dem Tor nicht alleine
halt die Kranken gerade so in Schach
Rittersporn hat schon nass beide Beine
und Triss schlägt allmählich auch Krach

Hab doch, Shani, Mitleid mit Rittersporn!
Der steht kaum noch auf eigenen Füßen.
Hier bedrängt ihn jeder von hinten und vorn
und alle wollen nur eines: ihn küssen!

Bedenke, das ist wahrlich nicht angenehm,
selbst Männer wollen nahe ihm sein.
Bevor das hier wird zu einem Problem:
öffne das Scheißtor und lass uns rein!“

In der Stimme hört sie Geralts Zorn
kein Riegel das Tor länger mehr hält
es kommen Geralt, Triss und Rittersporn,
der sogleich in tiefe Ohnmacht fällt

Triss geht herum mit sorgsamen Blick
kontrolliert all der Kranken Betten.
„Triss, ich achte dein großes Geschick!
Denkst du, du kannst uns alle retten?

Werd ich nun weinen oder doch lachen
und die Kurve noch letztlich kriegen?
Was sollen wir mit Rittersporn machen?
Bleibt der etwa dort einfach so liegen?“

„Shani, ich sag dir, in der Tat,
wie immer tust du richtig liegen.
Mit mir euer aller Rettung naht
gemeinsam werden wir siegen

Ich spüre am Ort eine Prise Magie,
deine Medizin ist hier vergebens!
So starke Präsenz fühlte ich noch nie
während meines ganzen Lebens

Die benutzte Magie ist mir nicht fremd.
Ich weiß, wer sie hat erschaffen,
ich war es, ich sag es ganz ungehemmt.
Ach Shani, nun tu nicht so gaffen!

Gestohlen wurde mir ein starker Trank
erst kürzlich aus meinem Domizil.
Der Trank macht einen liebeskrank,
aber er ist auch ungeheuer instabil

Die Folge sehe ich in den Betten liegen.
Der Dieb gab leider nicht genügend Acht.
Ich werde den Schuft sicher bald kriegen,
ich hab schon einen gewissen Verdacht

Nicht wahr, mein lieber Rittersporn?!
Du warst es, so gib es nur endlich zu!
Sonst gebe ich dir etwas Rosenkorn
und deine Stimme gibt für Monate Ruh!“

Der Barde setzt sich beschämet auf,
hebt seine Hände zur Abwehr hoch:
„Ich nehme jede deiner Strafen in Kauf,
aber verschone meine Stimme noch

Ich gesteh, dass ich beim letzten Besuch
dir hab den Trank der Liebe geklaut,
doch bedenke, mein Ruf ist ein Fluch!
Ich kann halt nicht aus meiner Haut

So manch dralle Magd ich hab beglückt
in der Scheune im Heu aus den Ballen.
Selbst die Edelfrau ist schnell entzückt
und mit Haut und Haar mir verfallen

Nun traf ich jedoch meine Meisterin,
die meinem Charme leicht widerstand.
Ich gesteh, ich war total weg und hin,
heißes Begehren lag klar auf der Hand

Ich umschwärmte sie wie eine Motte
betet' an das himmlische Licht.
Sie roch so herrlich nach Bergamotte,
doch erhören tat sie mich nicht

So hab ich flugs den Raub ausgeführt,
aber zur Tat fehlte mir dann der Mut.
Im Innersten hab ich rasch gespürt,
dass man Liebe nicht erzwingen tut

Heiß brannte der Trank in der Tasche,
von der mein Wams so einige hat.
Ich warf dann die lästige Flasche
in den Brunnen mitten in der Stadt!“

„Du Narr!“ Triss' Blick spricht Bände:
„Die Flasche ist natürlich zersprungen!
Mit Wasser der Trank mischte behände
sich, das nenn ich wahrlich gelungen!

Es wundert mich kaum, Rittersporn,
Dummheit ist kein guter Unterpfand,
darum sind, ich sage es dir im Zorn,
zu dir alle Menschen in Liebe entbrannt

Darum wollt dich heut jeder bützen
erst jetzt wird mir einiges klar;
darum musste Geralt dich schützen
so lang ich blind doch war ...“

„Nun hör doch auf hart so zu zetern“,
tut Geralt nun seine Stimme erheben,
„es hilft nun kein klagen und wettern,
es muss doch ein Gegenmittel geben!“

„Das gibt es, fürwahr, in der Tat;
es den Zauber sofort wieder bindet,
wenn man die richtigen Zutaten hat,
die man nicht überall einfach findet

Mauseohr und Spinnenbein
und von der Kröte etwas Speichel
müssen in die Mischung rein
und eine halbverdorb'ne Eichel

Von dem Tau der Morgenstunde
eine Alraune früh gelesen klug
gibt man in des Trankes Runde
lang ist das noch nicht genug

Vom Molch der kleine Zipfel
und ein Hauch Balsamico
dann, das ist beinah der Gipfel,
gebt fünf Aasfliegen hinzu roh

Drei Tropfen von dem Vampirblut
ein Haar von des Königs Amme
im Kessel man alles mischen tut
dort kocht es auf kleiner Flamme

So entsteht nach vielen Stunden
und rühren nach eignem Ermessen
ein Mittel, das allen wird munden
die Liebeslust wird dann vergessen!“

„Mir scheint“, sagt Shani verstimmt,
„beizeiten finden die Zutaten wir nie!
Wenn dein Rezept man genau nimmt,
gibt’s nicht noch eine andere Therapie?“

Einen Moment tut Triss schmunzeln
dann lacht sie lauthals und klar:
„Ihr braucht die Stirn nicht zu runzeln
das ganze ein Scherz von mir war!

Natürlich gibt es noch einen Weg
ganz einfach und doch so natürlich;
doch nur einer betritt diesen Steg,
nur ungern, deutlich das spür ich.

Nun, Rittersporn, schreite zur Tat,
du wirst diesen Weg gehen müssen!
Wirst jeden, der sich infiziert hat,
mitten auf den Mund heftig küssen

Dann ist der Zauber des Tranks passé
und alles wird wie es vorher war.
Nun fang schon an, es tut nicht weh,
biet die Schmolllippen nur allen dar

Schau Geralt nicht so Hilfe suchend an.
Er hilft dir nicht bei diesen Runden.
Nun steh schon endlich deinen Mann
küss besser mit auch noch die Gesunden!“

Widerwillig erfüllt der Barde den Part,
die Strafe tut ihm gar nicht munden.
Er küsst Frau und Mann, das ist hart,
bis bei allen die Seuche verschwunden

So zieht er durch die Straßen der Stadt,
schürzt die Lippen allerorts zum Kuss.
Sie fühlen sich bereits an leblos und matt,
die Arbeit zu Ende er doch führen muss

Geralt und Shani sehen ihn von Ferne.
Triss schmunzelt still vor sich hin.
„Nun Triss, wir glauben dir ja gerne,
doch irgendwie macht das keinen Sinn.

Ich sehe es an deinen erheiterten Augen:
Dir macht das Ereignis großen Spaß!
Sofern meine Sinne noch etwas taugen,
denk ich, du verheimlichst uns was!“

„Wie wahr Geralt, ich vertraue dir,
vor den Folgen ist mir nicht bang.
Siehst du dies leere Fläschchen hier?
Der Inhalt ist im Umlauf schon lang.

Ich braute das Mittel zur rechten Zeit
und gab es zum Wasser der Stadt.
Die Seuche, die sich so machte breit,
nur wenige Stunden an Dauer hat!“

„So ist alles Küssen vergeblich?“
„Nun ja, ich möchte nun nicht lügen,
etwas Strafe muß sein, so dachte ich,
und mir bereitet es großes Vergnügen.

Rittersporn wird zukünftig dran denken,
lässt in den eigenen Taschen die Hände.
So wollte ich behutsam ihn lenken
und seinem Leben geben eine Wende.“

Geralt und Shani wechseln den Blick
und schon erschallt ganz sinnig,
bewundernd der Zauberin Geschick,
lautes Gelächter offen und innig

Und die Moral von der Geschicht:
vertraue deinem Gemächte nicht,
denn eine solch übergroße Libido
macht nicht einmal den Barden froh

(Dan)

Junge des Meeres

Fortsetzung von
"Meeresmädchen" aus der
Witchers News #9

Kein Tag vergeht an dem er sie
Nicht in seinen Träumen trifft.
Und ihr Gesicht stets vor sich sieht,
Ihr Lächeln, das er nie vergisst.

So viele Tage sind vergangen,
Seit dem er sie ans Meer verlor.
So viele einsame Sekunden,
In denen er am Schmerz zerbrach.

Und so macht er sich auf zum Meer,
Das sie nun ihr Zuhause nennt,
Um sie zu suchen, seine Liebste,
Die so schrecklich er vermisst.

Am Strande sieht man ihn jetzt stehen,
Die Augen ruhen auf dem Meer,
Er ruft nach ihr, hofft dass sie sieht,
Dass er zu ihr zurückgekehrt.

„Ich kann nicht leben ohne dich,
Will nicht in Einsamkeit ertrinken.
So werd ich um zu dir zu kommen
In den Tiefen nun versinken."

Seine Augen sind geschlossen,
Wind lässt wehen seine Haare.
Und ihre Stimme flüstert leise,
Er weiß sie ist ihm nun ganz nahe.

„Du willst verlassen dieses Land.
Das Meer soll deine Heimat sein.
Doch bedenk, es ist für immer,
Niemals mehr kannst du zurück."

„Ich wünsch mir nur bei dir zu sein,
Das Leben hier werd ich nicht missen.
So nimm mich mit dir in die Tiefen,
Damit ich endlich froh sein kann."

So nahm sie sanft dann seine Hand,
Und führte ihn mit sich ins Meer,
Er wird nun eins sein mit den Wellen
Und Junge des Meeres ab jetzt genannt.

Er gab sein Leben nur für sie,
Seinem kleinen Meeresmädchen.
Und wer ganz leis ist kann sie hören,
Sieht sie tanzen in den Wellen,

Vereint für immer in den Tiefen.

(Ani)

Todesinsel

-Vorrede-

Im Jahre 612 herrschte ein wankelmütiger, beeinflussbarer König im Lande Myrgana, sein Name war Rotgar. Die Grenzen waren von Orks bedroht und zahlreiche Banditen machten die Handelsstraßen unsicher. Alle 12 Jahre wählten die Orks in ihren Stammesthings die Kriegsherren neu. Die neuen Kriegsherren festigten ihr Ansehen mit Raubzügen in die Nachbarländer. Innerhalb der nächsten zwei Jahre wählten diese neuen Kriegsherren dann den Fähigsten unter ihnen als Oberbefehlshaber. Der neue Oberbefehlshaber nutzte seine Stellung zu einer Generalmobilmachung mit anschließendem Feldzug durch Myrgana. Im nächsten Jahr waren wieder 12 Jahre vorbei, ein neuer Orkkrieg stand bevor.

König Rotgar, der Sohn von Rumold dem Bären, war nicht immer wankelmütig und ungerecht gewesen. Der frühe, gewaltsame Tod seiner geliebten Ehefrau, hatte ihn zum cholerischen, zuweilen beinahe gleichgültigen Trinker werden lassen. Die nächsten Angehörigen des Hochadels um die Familie von Beppo dem Keiler waren in ihrer dekadenten Genusssucht und Eitelkeit nicht allzu fähig die Regierungsgeschäfte zu unterstützen. Dies war die Stunde zahlreicher, korrupter Hofschranzen ihre Intrigen zu spinnen und ihre egoistische Gier nach Gold und Reichtum zu befriedigen. Die beiden höchsten Minister, Schatzmeister Okato und Magus Pyroste, derzeitiger Großmeister des Feuers, die eigentlich den König dabei unterstützen sollten, die Geschicke des Landes zur Zufriedenheit der Bürger zu lenken. Ließen aber Land und Leute im Stich und trieben es am schlimmsten.

Das Ausmaß der Korruption und des Chaos hatte selbst die weit entfernte, in der Myrganischen See gelegene Sträflingskolonie "Die Todesinseln" erreicht. Auf diesen Todesinseln mussten einst Mörder und andere Schwerverbrecher, unter schwerster Bewachung, in den gefährlichen Stollen der Vulkane kostbare Erze zur Waffenherstellung schürfen. Todesinseln hießen sie deshalb, weil diese gefährlichen Gefangenen dem Tod geweiht waren, es gab keine Rückkehr. Die Söldner der Kolonie wurden gut bezahlt und aller zwei Jahre ausgetauscht.

Aber die Korruption, die Leerung der Staatskasse, hatte auch diese Kolonie erreicht. An Bewachungskräften wurde gespart, immer mehr Menschen mit geringen Vergehen, Unschuldige gar, wurden zur Strafkolonie verurteilt. Immer mehr Edelsteine, das letzte Quäntchen Erz sollten die Vulkanberge hergeben. Die Bedingungen der Gefangen wurden immer schlechter, schlechter auch ihre Bewachung, denn am Sold für ausreichend und gute Söldner wurde gespart.

Es kam zur Rebellion, die Gefangenen siegten. Die Erze waren für den König wichtig, seine Truppen wurden zur Grenzsicherung gebraucht. Es kam zu Verhandlungen, ein ehemaliger Schwerverbrecher namens Gonzales schwang sich zum Inselgouverneur auf, diktierte die Preise. Rotgar musste für das Erz liefern, was immer Gonzales verlangte. Neben Luxusgütern für Gonzales und seine Schergen, die sogenannten Gardisten, waren das vor allem immer mehr frische Gefangene. Die Ausbeutung war gnadenlos, das Schutzgeld hoch, Mineneinstürze und die monsterverseuchte Insel sorgten für eine frühe und hohe Sterblichkeit. Nicht nur die einfachen Gefangenen der Todesinseln, das gesamte Land sah schweren Zeiten entgegen ...

Todesinsel

1. Wie alles begann

Argo lief, er rannte um sein Leben. Er bückte sich im vollen Lauf unter vom Blitz und Wetter gefällten Baumriesen, meist Schwarzkiefern oder Föhren. Umrundete größere Sandsteinfelsen, übersprang kleinere Brocken, glasklare eisige Bäche, sumpfige Lachen.
Längst waren die Geräusche der Verfolger, das Fluchen, das Knacken der Äste, die Rufe, nicht mehr zu hören.

Als er über einen mächtigen Baumstamm sprang, blieb er mit seiner zerschlissenen Hose an einem gesplittertem Ast hängen. Krachend ging er zu Boden. Für einen kurzen Moment kreisten feurige Ringe vor seinen Augen, aber ein zischendes Geräusch ließ ihn jäh aufhorchen. Da schob sich auch schon ein großer, länglicher Kopf unter dem Baum vor. Er sah kleine, im Mondlicht kalt glitzernde Augen, bei jedem Zischen schoss eine armlange, blaue, gegabelte Zunge aus dem tief gespaltenen Maul hervor. Instinktiv machte er eine Seitwärtsrolle, sprang hoch und gleich über den nächsten Stamm. Ein Blick über die Schulter bestätigte ihm, das Untier zischte noch einmal und zog sich unter den Stamm zurück.

Bei Ardos, ein Waran, durchfuhr es ihn, *und was für ein riesiges Vieh.* Das Tier musste mindestens vier Meter lang sein. "Wäre es nicht so kalt, hätte er mich vielleicht erwischt. Was macht so ein sonnenabhängiges Monstrum hier, es muss hier also tagsüber entschieden wärmer sein."

Argo spürte urplötzlich die Erschöpfung, der kurze Moment des Nachdenkens hatte gereicht. Der Brustkorb hob und senkte sich beängstigend schnell, die Beine steinhart zitterten, schrien förmlich nach Sauerstoff. Sein Kopf fühlte sich seltsam leer an, ein dumpfer Druck auf den Ohren, dafür ein leises Pochen an den Schläfen. Ein Griff an die Stirn – eisig. Kalter Schweiß rann über Hals und Brust, zwischen den Schulterblättern und tropfte auf den Boden. Das zerlumpte Wollhemd klebte am Körper. Argo wankte um den nächsten Felsblock und setzte sich auf einen Sandsteinbrocken.
Ich brauch eine Waffe, ich brauch Nahrung und ich brauch einen sicheren Ort zum Ausruhen.

* * *

Das Szenario der letzten Tage erschien vor seinem geistigen Auge. Das muffige Dunkel im
Kielraum des königlichen Kriegsschiffes. Das Wimmern der elf-, zwölfjährigen Knaben, einige bekamen Fieber. Die meisten von ihnen hatten es nicht geschafft, auch einige Erwachsene hatten es nicht geschafft. Ausgemergelt wie sie aussahen, mussten sie schon mehrere Monate die Gastfreundschaft in königlichen Kerkern genossen haben. Ein klatschendes Geräusch, unmittelbar nachdem man Tote oder Schwerkranke durch die Bodenluke nach oben gezogen hatte, zeigte ihnen ihre Perspektiven. Es hieß durchhalten oder Futter für die Haie.

Es müssen über drei Wochen gewesen sein, fast vier. Vier Wochen madiges Brot, schales Wasser und aller drei Tage einen Napf stinkende Hafergrütze mit ranzigem Speck. Nur die Starken und Schnellen kamen immer an ihre Grütze heran.

Argo versuchte mit seinem Anteil - nach einer kleinen Rauferei bei der ein paar Halunken geprellte Rippen, gebrochene Finger und andere Blessuren davon getragen hatten stellte man seinen Teil zurück - einem schmächtigen Bürschchen über die Zeit zu helfen. Der Junge tat ihm Leid, im Fieber redete er davon, seinen Schwestern und der kranken Mutter helfen zu müssen. Sein Vater wäre kürzlich verstorben, deshalb hatte er Äpfel gestohlen.
Der Junge starb drei Tage vor der Ankunft, wohl auch aus Gram. Sein Vater hatte dem König über 30 Jahre redlich als Stadtschreiber gedient. Dann geriet er in die Machenschaften eines korrupten Richters. Als er das Schweigegeld des Richters ablehnte, inszenierte dieser einen Diebstahl der Stadtkasse und bezichtigte den Stadtschreiber. Der Schreiber wurde sofort verhaftet.

Nach der ersten Nacht wurde der Schreiber erhängt in der Zelle vorgefunden. "Aus Scham" sagte der Richter und wertete es als Geständnis, er legte eine fleckige Notiz vor. Einige Bürger hatten den Stadtschreiber die ganze Nacht schreien gehört, er muss grausam gefoltert worden sein.
Wie dem auch sei, der Tote wurde schuldig gesprochen, der Familie alle königlichen Einkünfte abgesprochen und sogar den Bürgergilden wurde untersagt ihnen zu helfen. So wollte der Richter seine Macht demonstrieren, denn der Schreiber galt als ehrlich und war beliebt.

Argo war fast ohnmächtig vor Zorn, er musste sich am Richter und den korrupten Hofschranzen rächen, vielleicht auch am König selbst. Ein König, der so etwas zulässt, kann nicht gut sein. Viele der im Kielraum zusammengepferchten Deportanten berichteten ähnliche Geschichten. Er musste sich rächen, für sich, für den Jungen, für die vielen anderen misshandelten und geknechteten Menschen.
Jetzt war noch nicht die Zeit für Rache. Jetzt war die Zeit des Überlebens.

* * *

Ein Blick nach oben zeigte Argo einen glasklaren tiefschwarzen Himmel, übersät mit tausenden von Sternen, dem hellen Nebeln unendlicher Milchstraßen.
Aber der Horizont war begrenzt, drohend und schwarz ragten riesige knorrige Bäume zu beiden Teilen des Tals empor. Weiter oberhalb oft unterbrochen von schroffen Sandsteinhängen. Selbst der glasklare Bach links neben ihm verursachte keine Geräusche. Eine unheimliche Stille, dies war eine ehrliche, eine grausame und unerbittliche Natur. Argo wusste, Fehler durfte er hier nicht machen, hier fraß der Stärkere den Schwachen, im unerbittlichen Kreislauf des Werden und Vergehens.

Plötzlich ein Krächzen hinter ihm, flatternd stieg ein riesiger Rabenvogel aus einer Baumkrone empor. Das Gekrächz klang, wie Schreie aus dem Totenreich klingen mussten.
Ein fröstelnder Schauer überkam ihn. Verdammt, ich muss mich konzentrieren.
Prüfend und voller Aufmerksamkeit ließ er seine Augen noch einmal über das Szenario schweifen.

"Aha - Obsidian", er bückte sich um einen im Sternenlicht schwarz funkelnden Stein aufzuheben.
Aus dem scharfkantigen Vulkanglas lassen sich gute Pfeilspitzen und Werkzeugklingen herstellen.
Der Gang von Argo hatte sich nun geändert. Geduckt, federnd, instinktiv jede Deckung ausnutzend, es war die Gangart des Tigers, des einsamen Herrscher des Dschungels.
Schon früh hatte sein Vater Schattenwolf ihn immer und immer wieder mit auf die Jagd genommen, damit er diese Gangart, die einzige Gangart des Jägers, erlernt.

Schattenwolf sein Vater, einst Hauptmann einer Königlichen Eliteeinheit und Trainer für beidhändigen Kampf hatte ein ähnliches Schicksal erlitten wie der Schreiber. Argo war damals erst 14 Jahre alt, als der Vater getötet wurde. Der Vater galt lange als Liebling des Königs, was vielen adeligen Wichtigtuern ein Dorn im Auge war. Aber er zeichnete sich immer wieder aus. Ob in den Orkkriegen, beim Aufspüren feindlicher Kundschafter und Patrouillen, beim Ausheben von Banditennestern, Schattenwolf war des Königs bester Mann. Längst konnte er seine Leute selbst rekrutieren und er nahm die Besten. Waren sie nicht im Einsatz, trainierten sie. Jeder der 22 ein Spezialist, konnte auch den Anderen etwas beibringen.

Selbst nannten sie sich Doppelklingen und waren geachtet und gefürchtet. Bald bekamen sie all die schwierigen Aufträge und ernteten somit den Ruhm und die fettesten Belohnungen.
Das schmeckte einigen der Hofschranzen und Möchtegernhelden nicht, war Schattenwolf doch nur ein kleiner Freisasse, gar kein richtiger Adliger. Nun, Hauptmann eines kleinen Trupps, das mochte ja angehen, aber nun wollte der König ihn zum General erheben, nebst Ernennung zum Herzog mit eigener Burg und Lehen. Ein Ritter des Königs durch Verdienst war zu ertragen, aber nun sollte eine Art Freibauer den Status eines Lords mit eigener Baronie erhalten. Erbrechte, das Recht auf Königswahl gar. Das wollte und musste man um jeden Preis verhindern.
Ein Komplott wurde geschmiedet und beim nächsten Jagdausflug des Königs umgesetzt.

Der oberste Hofmagus und der Schatzmeister stellten sozusagen die höchsten Minister und engsten Berater des Königs dar. Da wäre als dritter gleichrangiger Berater noch der Herzog als oberster Schutz und Kriegsherr. Aber diese Postion sollte Schattenwolf ja bei der Sommersonnwendfeier übertragen werden. Der vorgehende Herzog war, als er sturzbetrunken einer jungen Magd nachstieg, die Treppe zum Weinkeller hinabgestürzt und hatte sich das Genick gebrochen. Seit seinem 50. Winter, der mittlerweile 15 Jahre zurücklag, war Herzog Beppo der Keiler, eigentlich mehr eine Last als ein Segen für seine Umwelt. Der König sehnte sich und brauchte endlich wieder einen verlässlichen Mann zum Schutz des Landes und als beratenden Freund. Gerade die militärischen Belange mussten mit größtmöglicher Sorgfalt und Vorsicht angegangen werden. Nie waren die Bündnisse mit den Nachbarreichen sicher, aber sie waren so wichtig, denn die Bedrohung durch die Orks an den Nord- und Westgrenzen war ein Teil ihres Lebens. Wiesie auch die Last ihrer Ahnen war, bis hin zu den Zeiten der ältesten Schriften und Überlieferungen.

All diese Überlegungen waren dem Magus und Schatzmeister fremd, sie wollten einen Herzog, der ihren politischen Ränken nicht im Weg stand. Am besten einen, der sich für nichts interessierte als die Befriedigung seiner Triebe, also einen der Söhne von Beppo dem Keiler. Wilbur der Ältere, ein Fettsack und Frauenheld, hatte nur Saufgelage und ausgelassene Schlemmerorgien im Sinn. Sulan der Jüngere war ein heimtückischer, hinterhältiger Mensch, der sich an Folter und Hinrichtung ergötzte. Beide durch ihre Laster und Abartigkeit lenkbar, erpressbar gar.

So wurde ein teuflischer Plan ausgedacht und umgesetzt. Unter einem Vorwand bestellte man Schattenwolf zum Obermagus. Welcher ihm einen Becher Wein mit einem starkem Narkotika anbot. Der zwar kampferprobte, listenreiche und durchaus vorsichtige aber auch leutselig, gutmütige Schattenwolf trank den Becher auf einen Zug und viel sofort in Ohnmacht. Drei gedungene Schurken und Halsabschneider vergewaltigten die Königin und ihre Zofe, töteten sie danach grausam. Den betäubten Schattenwolf zerrten sie in diese Kemenate und schlugen ihm mit Keulen den Schädel ein. Mit Schattenwolfs Schwert hieben sie der Zofe die Arme und den Kopf vom Rumpf, sein Stilett fand man bis zum Heft in der Brust der Königin steckend.

Fluchtartig musste Argo mit der Mutter und den beiden jüngeren Schwestern die Gegend verlassen. Die nächsten Jahre waren zunächst entbehrungsreich. Kein Bürger wagte es sich, auch nur eines der Kinder, aus einer Familie von Königsmördern, aufzunehmen oder ihnen auch nur zu helfen. Tief in den Wäldern konnten sie sich mühsam einrichten. Argo war zum Glück bereits ein geschickter Jäger und den Rest musste er schnell erlernen. Die Mutter bewirtschaftete einen Gemüsegarten, sammelte Kräuter, Beeren, Pilze, Wurzeln und auch die Hütte wurde langsam wohnlich und wetterfest. Die kleinen Schwestern hüteten eine kleine Herde genügsamer Ziegen und ein paar Schweine, die man sich, zusammen mit Saatgut, mühsam über die Jahre eintauschen konnte. Auch Fischreusen im nahen Bach und Angelschnüre im See sorgten für eine gute und nahrhafte Ergänzung.

Dennoch musste man zuweilen das Risiko eines Tausches mit Händlern eingehen, weil Werkzeuge, Salz oder ähnliche wichtige Dinge benötigt wurden. Anfangs erledigten das getreue Freunde des Vaters und der Familie, Angehörige der ehemaligen Eliteeinheit derDoppelklingen. Nach einiger Zeit kamen auch von denen keiner mehr. Teils waren sie aufgegriffen und hingerichtet oder deportiert worden, teils hatten sie sich als Söldner in Nachbarländer abgesetzt.

Nun waren sie bereits acht Jahre in der Wildnis und der 10. Geburtstag der jüngeren Schwester Rosanna stand bevor. Argo machte sich also auf um am nächsten Marktflecken ein paar schöne Kleider für sie zu erstehen. Auch Pfeilspitzen wurden gebraucht, Schuhe für die Mädchen und die ältere Schwester Felisa wuchs mit ihren fast 15 Jahren bereits zu einer hübschen jungen Frau heran und hatte deshalb naturgemäß einige Wünsche.

Als Argo die weichen, dichten, grauen Wolfswinterpelze und auch ein paar schwarze Wargfelle auf den Tresen des Kürschners legte, ließ dieser ihn warten.

Argo konnte nicht wissen, dass die korrupten Minister den König bereits so weit gebracht hatten, dass nun dem gemeinen Volk jegliche Jagd und Nutzung der Wälder verboten war. Nur sehr reiche Bürger, Hofschranzen oder Adlige konnten sich gegen hohe Pachtgebühren Jagd- und Waldnutzungsrechte leisten. Argo, der sich ahnungslos im Laden umsah, war plötzlich von Landsknechten umringt. Er wurde niedergeschlagen, gefesselt und vor den Richter geschleppt. Ohne die früher übliche Verhandlung mit Bürgerschöffen, wurde das Urteil sofort gefällt: Minenarbeit auf der Todesinsel. Sein Glück im Unglück war, es lag gerade eine Kriegskogge mit Deportanten zum Auslaufen bereit. Somit blieb ihm wenigsten ein wochenlanges Dahinvegetieren in den nassen, dunklen Kerkerlöchern der Festungskasematten erspart.

An die Mutter und seine Schwester dachte er mit Sorge. Zum Glück waren die Schwestern temperamentvolle, wilde Mädchen, und er hatte Felisa bereits vor Jahren den Umgang mit Bogen und Kampfstab beigebracht. Auch die kleine Rosanna konnte geschickt mit Fallen, Schlingen, Reusen und Angelschnüren umgehen und auch zielsicher ihr leichtes Messer werfen. Auch war die Waldhütte mit einem festen, hohen Palisadenzaun gesichert. In der Hütte selbst gab es einen Brunnen und auch einen feuerfesten Kellerraum zum Schutz vor Angriffen mit Feuerpfeilen. Verschiedene Fallen konnten mit Hilfe von Seilen schnell aktiviert werden. Vor umherstreifenden Gobbos oder kleinen Trupps von Banditen sollten sich die Frauen also durchaus alleine verteidigen können. Was aber, wenn ein Spähtrupp von Orkkriegern zufällig in diese einsame Gegend geriet ...

* * *

Einer der scharfkantigen Feuersteinbrocken passte genau in seine Hand, er würde ihm morgen den letzten Feinschliff verpassen, als provisorische Waffe und Werkzeug würde es vorläufig reichen. Immer wieder nach allen Seiten spähend bewegte sich Argo weiter in das unbekannte Innere der Insel vor. Der schmale, manchmal kaum sichtbare Weg, den er am Ende des Tals einschlug, führte seit einer halben Stunde stetig bergauf. Nicht sehr steil und nicht immer gradlinig, aber doch bergauf.

Waren es erst Johannisbrotbäume, Schwarzföhren, Steineichen, Edelkastanien und vereinzelt auch Dattelpalmen und Zitronenbäume die seinen Weg säumten. Oft unterwandert von einem dichten Unterbewuchs aus Stechpalmen, Drachenbäumen, Agaven, Lavendel, Ginster, Rosmarin und immergrünen Dornengestrüpp. So wurde der Unterbewuchs jetzt lichter und angenehmer, bestand meist nur aus Holunderbüschen und Farnen. Die Bäume waren jetzt aber noch älter und höher geworden. Argo konnte Weißtannen erkennen,die gute 60 m hoch waren.

Die größte Aufmerksamkeit schenkte er aber den Rotbuchen, die überall kerzengerade zwischen den großen Tannen in die Höhe schossen. Am Fuße solch einer riesigen Rotbuche wählte er sich einen geraden, armdicken Schössling aus. In Höhe sein Hosengurts begann er mit dem Obsidiankeil diesen jungen Baum zu bearbeiten. Stetig rundherum schnitt er immer weiter mit der scharfen Steinklinge in den Stamm, so wie Biber einen dicken Erlen- oder Espenstamm fällen, sanduhrförmig. Als er im Herzholz angelangt war, arbeitete er vorsichtig und fing das Stämmchen beim Fallen auf. Ungefähr 2,40 m vom Schnittende spitzte er den Stamm abermals mit gleicher Technik bis zum Abtrennen der Krone zu. Die ersten Seitenäste trieben erst oberhalb diese Stelle.

Jetzt hatte Argo einen nicht ganz handgelenkdicken Kampfstab. Zwar war dieser ziemlich schwer, für den Anfang musste es genügen, um sich zu verteidigen. Am nächsten Tag würde er im Hellen nach einem trockenen, geraden Stamm, möglichst aus Esche Ausschau halten.

Heftiges Rascheln im Unterholz ließ in urplötzlich herumschnellen und eine in den Knien eingeknickte sichere Stellung einnehmen, den neuen Kampfstab abwehrbereit und fest in beiden Händen schräg vor dem Oberkörper. Dann aber hörte er Grunzlaute. Es war nur ein Rudel Schweine auf der Suche nach Kastanien und Bucheckern wusste er sofort und musste schmunzeln. Natürlich sollte man sich nicht unbedingt zu nah heran wagen, da quiekende Frischlinge dabei waren. Zufrieden begab er sich nun zum Bach, trank sich noch einmal tüchtig satt und schlug dann einen kleineren, kaum sichtbaren Pfad, der steiler in die Berge ging, ein. Die Geräusche des Wildschweinrudels ließen Rückschlüsse auf die Größe zu. Es mussten mindestens zehn Tiere sein, eher mehr. Die Gegend war also wildreich und er würde nicht hungern müssen. Nun galt es zunächst einen sicheren Schlafplatz zu finden, um bis zum Morgengrauen auszuruhen. Bei Tageslicht würde es leichter und sicherer sein, sich Nahrung zu beschaffen und die Gegend zu erkunden.

(Rod)

Im Hexenwald

Ein tiefer Haag von dunklen Tannen
Kein Vogellied ertönt im Baum
Ein jedes Herz wird gleich befangen
Verirrt es sich in diesen Traum

Gespenstisch stumm das Astgewirr
Kein Lichtstrahl durch das Dickicht bricht
Das morsche Holz ist spröd und dürr
Wie Spinnenweb' im fahlen Licht

Schaurig knarksen Baumeskronen
Es wispert leise: Rette dich!
Wer mag in dieser Öde wohnen?
Wie wieder raus hier weist du nich

Von allen Seiten drohen Schatten
Ganz fern ein irres Kichern dringt
Ein morscher Zaun mit spröden Latten
Ein schiefes Wurzelhaus umringt

Vor dem Haus die Feuerstelle
Der Berg mit abgenagten Knochen
Ein rostig Kessel mit der Kelle
Was mag in dieser Brühe kochen

Es zwingt dich wider dem Verstand
Ein Blick zu wagen in den Topf
Drinnen schwimmt 'ne Menschenhand
Die Haare steh' n dir wirr vom Kopf

Vom Dachfirst traurig ruft die Eule
Die schwarze Katze Krallen wetzt
Zwischen düst'rem Gruftgeheule
Jetzt auch noch ein Rabe krächzt

Die Tür nun quietschend öffnet sich
Ein knochig' Finger dich ranwinkt
Komm rein ich habe Tee für dich
Am Krückstock eine Alte hinkt

Betäubend' Kräuter in dem Tässchen
Die Nasenwarze eklig groß
Hihihi - du rosig fettes Fresschen
Aus dir wird lecker Fleisch mit Soß.

(Rod)

8.

„With pure innocence in heart she walks through the woods,
Her long coat embraces her like raven wings.
Cold steel in her hands, a red thin trace
Follows her steps through the snow.
In this cold world of hypocrisy she's a true word."

(Quelle: Lunatica – Atlantis)

Der lang ersehnte Vollmond rückte immer näher und war schließlich endlich da. Es war der 20. Juni – Mittsommer. Ich hatte Glück, dass ich die Lichtung inzwischen wieder verlassen durfte.

Ganz langsam richtete ich mich auf. Deutlich konnte ich meine Arme und Beine erkennen, die im Mondlicht elfenbeinfarben schimmerten. Ich rappelte mich auf und stützte mich an einem Baum ab, da ich noch ziemlich wacklig auf den Beinen war. Kein Wunder, wenn man so lange Zeit ein Rabe war.

Ich blickte an mir hinab. Ich trug einen langen, schwarzen Rock und ein, ebenso schwarzes, enges Oberteil mit Trompetenärmeln, die meinen Rabenflügeln sehr glichen. In meine langen blonden Haare waren einige Rabenfedern eingeflochten und um den Hals trug ich eine Kette an der meine weiße Feder hing. Ich war wieder ein Mensch!

Langsam ging ich zu dem kleinen Fluss, kniete mich hin und blickte ins Wasser, welches mein Gesicht spiegelte.
Es sah genauso aus wie ich es in Erinnerung hatte. Meine meeresblauen Augen leuchteten mir entgegen und mein Mund hatte sich zu einem Lächeln geformt. Nun konnte ich endlich zu Tuomas gehen und ihm alle erzählen.
Doch … Mir kamen plötzlich Zweifel. Würde er mir überhaupt glauben? Ich biss mir auf die Lippen. Wie sollte ich ihm nur erklären, dass ich vorhin noch ein Rabe gewesen war?

Meine Gedanken wurden unterbrochen als Schritte zu hören waren. Ich wandte mich um und entdeckte Miro, der einige Schritte entfernt stand. Ich lächelte, war schnell wieder auf den Beinen und rannte ihm entgegen, wobei ich versuchte nicht zu stolpern. Im nächsten Moment hatte ich ihn auch schon stürmisch umarmt.
„Ich freu mich so für dich!“ Er blickte mich lächelnd an und musterte mich dann. „Du siehst toll aus“, meinte er dann und ich konnte einen leichten Rotschimmer auf seinen Wangen erkennen. „Ich bin sicher, Tuomas wird sich sofort in dich verlieben.“ Er zwinkerte mir zu.

Miro blickte seine Freundin an. Sie sah wunderschön aus. Genau wie er sie in Erinnerung hatte. Er konnte den Gedanken, der ihm in den Sinn kam, nicht schnell genug vertreiben.
Er und Sulka eng umschlungen auf der Lichtung stehend, wie sie sich küssten und ... „Mirooo!“ Er wurde aus seinem Tagtraum gerissen und blickte auf.
Als er Sulka anblickte, merkte er, dass diese grinste. Mist … Sie musste den Gedanken wohl gehört haben. Sofort lief der Blonde dunkelrot an. Wie peinlich! Konnte sich der Boden jetzt nicht einfach auftun und ihn verschlucken? Dabei hatte er in den letzten Tagen doch so lange geübt, seine Gedanken zu kontrollieren. „Schon wieder diese Gedanken“, ermahnte ihn Sulka grinsend und schüttelte den Kopf.
„Ähm … ich denke es wäre besser wenn du jetzt gehst“, meinte Miro schnell. „Du solltest keine Zeit verlieren.“

Seine Freundin grinste immer noch. „Du hast Recht … Wünsch mir Glück!“ Noch einmal umarmte sie ihn, bevor sie sich umdrehte und in Richtung Waldrand davonrannte. Miro seufzte.

Es dauerte nicht lange, bis ich den Festplatz erreicht hatte. Dort angekommen blickte ich mich um. Es waren sooo viele Menschen hier, wahrscheinlich ganz Kitee. Wie sollte ich Tuomas hier nur finden? Ziellos begann ich auf dem Festplatz umherzulaufen, während ich mich aufmerksam umblickte und hoffte, sein Gesicht in der Menge zu entdecken. Dies war jedoch wirklich sehr schwer. Noch dazu fühlte ich mich äußerst unwohl. Menschenmassen hatte ich noch nie gemocht. Einige ältere Leute blickten mich seltsam an und musterten mich von oben bis unten, während ich von den Jungs eher interessiert angeschaut wurde.
Ich merkte, dass sich langsam ein Hungergefühl in mir ausbreitete, welches schnell stärker wurde. Doch natürlich hatte ich kein Geld dabei. Woher sollte ich es auch haben.
Ich blickte zu den Essensständen hinüber und versuchte den Hunger zu unterdrücken, was mir allerdings nicht gelang.
„Hei!“, hörte ich plötzlich eine Jungenstimme hinter mir. Überrascht blickte ich mich um. Der Junge, der hinter mir stand, schien ein wenig älter als ich zu sein, sah jedoch nicht wirklich anziehend aus. „Du siehst hungrig aus“, meinte er. Sah man mir das wirklich so sehr an?
„Darf ich dich auf was zu essen einladen?“

Unter normalen Umständen hätte ich abgelehnt, doch ich hatte inzwischen wirklich schrecklichen Hunger. Also nickte ich. „Na dann komm mit“, meinte er und führte mich zu den Essensständen, wo er mir etwas zu Essen spendierte. Er schien jedoch nicht die Absicht zu haben mich wieder alleine zu lassen. Er fing an auf mich einzureden und mir jede Menge Komplimente zu machen. Außerdem starrte er mich permanent an und musterte mich mit einem gierigen Blick, bei dem mir ganz unheimlich wurde. Mein einziger Wunsch war in diesem Moment nur, dieser unangenehmen Situation zu entfliehen. Doch wie ich das anstellen sollte, war mir nicht klar.

Als ich meinen Blick umherschweifen ließ, entdeckte ich plötzlich zwei Männer, die etwas weiter hinten, nahe der Tanzfläche standen und sich unterhielten. Einer davon war Tuomas. Ich hatte ihn gefunden! „Entschuldige, aber ich wollte mich eigentlich mit meinen Freunden treffen“, meinte ich schnell, lächelte entschuldigend und noch bevor der Junge etwas erwidern konnte, war ich schon auf dem Weg zur Tanzfläche.“Ach und … Danke für das Essen“, rief ich ihm noch im Laufen zu.

Miro blickte seine Freundin an. Sie sah wunderschön aus. Genau wie er sie in Erinnerung hatte. Er konnte den Gedanken, der ihm in den Sinn kam, nicht schnell genug vertreiben.

gekommen ist.“ Tuomas stoppte seine Erzählung und blickte Emppu an. „Also hab ich das richtig verstanden?“, erwiderte dieser.„Du hast dieses Mädchen im Traum gesehen und bildest dir nun ein, sie wirklich zu kennen und ihr helfen zu müssen?“
Tuomas nickte. „Ich bin sicher, dass ich sie schon einmal gesehen habe und genauso sicher bin ich, dass der Traum eine tiefere Bedeutung hat und sie dringend meine Hilfe braucht.“
„Und wie willst du das anstellen? Du weißt ja noch nicht einmal ihren Namen oder bei was du ihr genau helfen musst“, der Blonde blickte etwas skeptisch drein. Sein Freund zuckte die Schultern. „Ich weiß es nicht, aber ich habe das Gefühl, dass ich ihr bald begegnen werde“ meinte er
„Na wenn das so ist. Halten wir mal nach deinem Traummädchen Ausschau.“ Emppu grinste und Tuomas seufzte. Wenn das nur so einfach wäre.

Er blickte über den Festplatz und hielt plötzlich inne. Ein Stück entfernt konnte er ein blondes Mädchen entdecken, welches zu ihnen hinüberblickte und sie anscheinend beobachtete. Als sie Tuomas Blick bemerkte, wandte sie schnell den Kopf ab, doch Tuomas erkannte sie auch so. Er hätte sie unter Tausenden erkannt. Sie sah genauso aus wie das Rabenmädchen! Konnte das sein, oder war es nur ein seltsamer Zufall? „Emppu!“, er stupste seinen Freund an. „Dieses Mädchen da … sie sieht aus wie das Mädchen aus meinem Traum!“, wisperte er ihm zu und deutete in die Richtung. „Na dann geh zu ihr“, grinste Emppu, doch Tuomas zögerte. Was, wenn sie es doch nicht war? Emppu merkte, dass er zögerte und ergriff wie immer die Initiative: „Wenn du nicht willst, mach’s eben ich.“ Tuomas wollte ihn noch zurückhalten, doch schon war Emppu auf dem Weg zu dem Mädchen.

(Ani)

Sagen/ Legenden

Monster Grotte

Teil 4 - Nebel

Das grelle Gelächter drang von außen durch den Fels, verstummte für wenige Sekunden und es war, als wäre es plötzlich allgegenwärtig um uns herum zu vernehmen. Gelähmt von einem immer greller werdenden Geräusch, sank ich auf die Knie, taub in vollkommener Dunkelheit. Da erleuchtete ein helles Licht, das grelle Gelächter wandelte sich schnell in Schreie von Wut, Panik und Angst.
Da stand mein Meister, ungerührt wie immer, in der Hand ein kurzer Stab aus dem jenes Licht auszugehen schien.
„Wie ist es möglich?“, hörte ich aus dem wirren Geschrei heraus, dann entfernten sich die Flüche und Verwünschungen, verschwanden in den Tiefen der Höhle.
„Gut so“, murmelte der Meister, und ließ den leuchtenden Stab in seinem Mantel verschwinden, nachdem ich eine Fackel entzündet hatte.
„Wir sitzen in der Falle und ihr glaubt, dies sei etwas Gutes Herr?“, war meine törichte Antwort.
„Nicht wir sitzen in der Falle“, war die knappe Antwort und schon machte sich der schweigsame Monsterjäger auf den Weg in die immer tiefer werdende Höhle. Feuchte Gänge und modrige Gerüche sollten in den nächsten Minuten die einzigen Vorkommnisse sein. Dann kamen wir schließlich zu einer Verengung, hinter der ein größerer Stollen, ja fast schon eine Kammer auszumachen war. Diese schien sich auf den ersten Blick vom Rest der Höhle zu unterscheiden. Der Meister packte mich am Arm und hielt mich vom Weitergehen ab. Nebelschwaden tanzten einen fast schon unheimlichen Reigen in der von meiner Fackel leicht erhellten Kammer.
„Die Wände sind vereist ...“

„Es ist der Nebel. Er tötet alles was mit ihm in Berührung kommt. Von außen verbrennt dich seine Kälte, von innen zerfrisst er deine Lunge wenn du ihn einatmest.“
Ich fror und zog mir den wollenen Mantel meines Vaters enger um die Schultern. Verdammt sollte er und dieser Mantel sein, mit dem ich auf jene höllische Reise geschickt wurde.

Höhleneingang, eine eisige Kammer voll tödlichen Nebels. Und wir inmitten all des Geschehens. Doch das Vertrauen zu meinem Meister, dem in jeder Situation unerschrockenen Monsterjäger, riss auch in diesem Moment nicht ab.
„Was ist überhaupt geschehen“, fragte ich halblaut, und zum ersten mal stellte ich mir überhaupt diese Frage.
„Wir wurden von jenen gefangen, denen du helfen wollten. Die Geschwister auf dieser Straße sind Irrbringer, locken ihre Opfer in den Tod.“
„Wusstet ihr das von Anfang an? Wenn ihr das wusstet, warum sind wir ihnen dann gefolgt?“
„Weil sie uns zu einer Höhle führen wollten.“
„Das verstehe ich nicht“, war meine Antwort, doch den Meister schien es nicht zu interessieren.
„Solltest du später noch am Leben sein, werde ich es dir erklären“, war seine einfühlsame Antwort und sogleich zog er erneut den Leuchtstab und schritt in die eisige Kammer. Sogleich begann sich der Nebel zu winden und es schien so als ob man Schreie aus unterschiedlichen Richtungen und in allen möglichen Facetten vernehmen konnte. Nach kurzer Zeit musste ich mir die Ohren zuhalten, denn die Schreie wurden immer schriller und schmerzten wie Weihwasser auf der schönen Haut einer Succubus. Dann schien sich der Nebel zu sammeln, formte zunächst eine Art Kegel, aus dem urplötzlich Beine heraus wuchsen. Das Gebilde nahm feste Struktur an, was für mich damals fast unglaublich zu sein schien. Eine Art riesige Krabbe mit großen Scherenhänden und bläulichem Panzer stand auf einmal in der Kammer und aus ihrem Maul drangen Worte wie aus hunderten von Kehlen. Noch heute höre ich jedes einzelne Wort, die mir durch Mark und Bein gingen.
„Jäger, diese Kammer wird euer Grab. Die Kälte wird euch verzehren und euer Stab des Vandalus wird nicht ewig leuchten.“
Tatsächlich schien das riesige Gebilde eines Schalentiers weiterhin auf Distanz zu bleiben, während der Meister regungslos mit Schwert und dem vermeintlichen Leuchtstab - der allem Anschein nach der des Vandalus war, wer zum Teufel das auch immer hätte sein sollen - einfach nur da stand und jede Regung der Krabbe beobachtete. Wie sie seitwärts versuchte den Meister zu umrunden und dabei unaufhörlich mit ihren übergroßen Scheren klapperte. Wieso ausgerechnet eine Krabbe, fragte ich mich im Stillen. Warum kein Eis versprühender Drache oder warum wartete nicht der Nebel selbst ab, bis der Stab seine Macht verlor. Konnte dieser Stab überhaupt seine Leuchtkraft nach einer gewissen Zeit einbüßen? Fragen über Fragen, auf die ich später erst eine Antwort erhalten sollte.

(DPR)

Leserecke

Noni vom 8.6.10

Respekt! Eine tolle Juniausgabe der Witchers News habt ihr da auf die Beine gestellt Großes Lob
Wie immer sehr informativ, was das The Witcher-Universum angeht und versehen mit tollen Geschichten und Gedichten, die einen regelrecht in ihren Bann ziehen und nicht mehr loslassen. Besonders toll dieses Mal war das Gedicht um unseren Zolatan. Doch am besten hat mir diese Ausgabe der Report über Mass Effect, eines meiner Lieblingsspiele, gefallen. Es macht wirklich süchtig

Genau wie die Witchers News! Vielen Dank an alle Schreiberlinge und die Organisation für dieses tolle Projekt!

***

Forenperser vom 11.6.10

Der ME-Artikel ist super, aber irgendwie voller Spoiler.

Jeder der das Spiel noch spielen will sollte ihn meiden.

Nächstes Mal etwas spoilerfreier schreiben, nur als kleiner Tipp

Antwort von TFt vom 12.6.10

Ich weiss, ist aber relativ schwierig... Dann wirds zu transzendent und abgehoben und der Inhalt geht irgendwie flöten.
Geplant war eigentlich das ganze "Vorsicht Spoiler" zu nennen, aber dummerweise bin ich nicht auf die Idee gekommen das meiner Redakteurin zu sagen

Trotzdem danke für das Lob

***

Leserecke

Herzlich willkommen in der neuen Rubrik "Leserecke". Die Community schreibt für die Witchers News, was sie über die Zeitung denkt. Gleich was ihr schreibt, hier kommt alles rein: Lob, Mängel, Missfallen, Veränderungswünsche. Schreibt uns im Communitythread, was euch auf dem Herzen liegt.

***

Daralon vom 6.6.10

Hallo ich bin´s wieder!

Negativ:
Auf Seite 13 und 14 kommt 2x der gleiche Text "In der Ecke des Gastraumes saßen drei Landsknechte ..." vor! Für meine geistige Vorstellung ist das wie ein Déjà-vu!

Positiv:
Es sind keine schlimmen Rechtschreibfehler zu erkennen!

Applaus: in 2 Monaten Intensivstarbeit die kleineren Mängel auszumerzen!

Antwort von Zízou vom 7.6.10

Ach da .... ich habe oben gesucht auf Seite 14....nein, sowie ich das sehe habe ich die verkehrte Seite mit ins PDF eingesetzt....ein Baufehler....passiert jeden....
Das sieht jeder das es ein Kopierfehler ist und nicht 2x den gleichen Satz gebrauchen
Doch danke Dir
Außerdem heißt das: "Auf der Seite 13 oben rechts„

***

Zoltan's harte Nusse

1	2	3	1	4	2	5	6

Weltmeer

11	12	2	7	10	18	10	11

Baum

13	10	10	12	2	2	10	11

Pelztier

7	1	8	9	10	11	10	11

Magier

14	12	4	2	11	10	1	3

Olympiastadt

20	12	11	2	8	17	1	3

Europäischer Staat

6	12	11	9	9	1	3	3

Mannschaftsspiel

13	10	10	1	18	3	10	11

Raubvogel

19	1	11	13	15	16	1	8
W							

Europäische Hauptstadt

2	10	10	2	1	13	13	10

Trinkgefäß

19	1	4	18	9	5	3	18
W							

Fresko

9	5	9	10	11	9	1	8

Knüppelbauwerk

14	5	13	13	12	8	11	5

Fluss in Nordamerika

13	1	4	18	19	5	15	16

belegtes Brot

2	11	12	14	20	10	2	10

Blasinstrument

13	15	16	3	1	4	17	10

Kriechtier

14	1	3	7	9	5	10	11

Erfrischungsgetränk

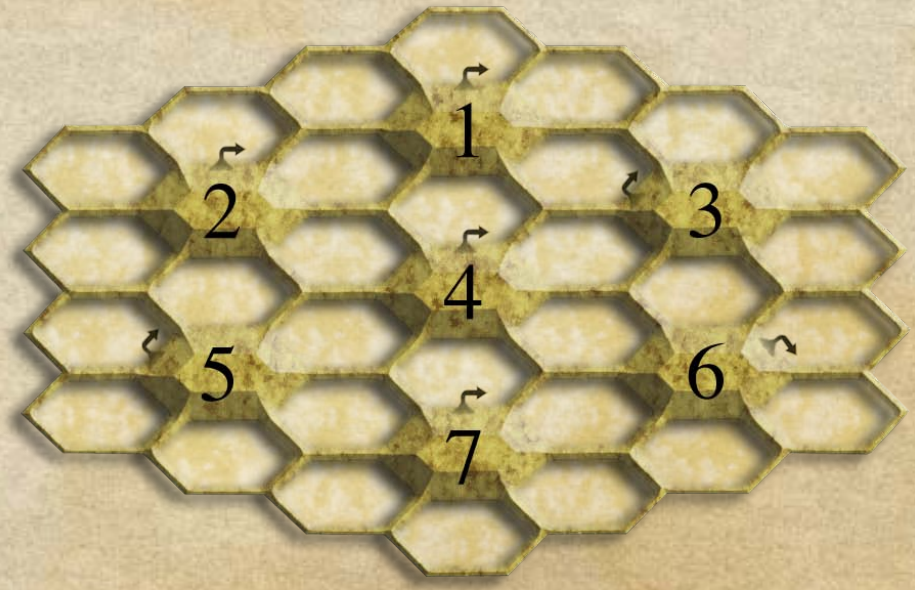
10	3	14	13	16	12	11	4

Stadt in Schleswig-Holstein

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

(Rod/LL)

Zoltan's harte Nuesse



1) Austernprodukte 2) temperamentvoll
3) Protagonistin - Dino Crisis 4) Kreisstadt 5) Getränk
6) Stadt in Böhmen 7) Komponist

(Rod/LL)

Fehlersuchbild

Im rechten Bild sind 10 Fehler eingebaut.

(Rod/LL)

Zoltan's harte Nuesse

Rätselauflösungen der letzten Ausgabe

1	2	3	1	4	5	6
A	L	R	A	V	N	E

Zauberwurzel

7	6	6	8	9	6	2
S	E	E	I	G	E	L

Meerestier

10	11	6	7	6	4	7
T	H	E	S	E	V	S

Antiker Grieche

12	13	12	7	10	1	3
P	O	P	S	T	A	R

Musikidol

2	6	13	12	1	3	14
L	E	O	P	A	R	D

Raubkatze

2	8	15	6	2	2	6
L	I	B	E	L	L	E

Fluginsekt

16	2	1	7	17	11	6
F	L	A	S	C	H	E

Flüssigkeitsbehälter

9	8	10	1	3	3	6
G	I	T	A	R	R	E

Instrument

16	1	11	3	3	1	14
F	A	H	R	R	A	D

Fahrzeug

18	1	19	13	3	1	5
M	A	J	O	R	A	N

Gewürzkraut

12	8	12	6	10	10	6
P	I	P	E	T	T	E

Laborutensil

20	6	9	13	5	8	6
B	E	G	O	N	I	E

Pflanze

1	3	18	15	1	5	14
A	R	M	B	A	N	D

Schmuckstück

7	6	3	15	8	6	5
S	E	R	B	I	E	N

Balkanstaat

10	6	6	9	2	1	7
T	E	E	G	L	A	S

Trinkgefäß

21	2	1	22	8	6	3
K	L	A	V	I	E	R

Tasteninstrument

21	4	6	3	1	7	7
K	U	E	R	A	S	S

Rüstungsteil

11	13	2	2	1	5	14
H	O	L	L	A	N	D

Beneluxstaat

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

(Rod/LL)

Witchers News Redaktion

Wir suchen Dich

Wir möchten gerne unser Community Projekt erweitern.
Hast Du Lust, an dem Community Projekt Hexerzeitung mitzuarbeiten?
Wir suchen:
Grafiker(in)
Layouter(in)
Redakteure, die über das WoP berichten
TW - Newsreporter(in)
(gerne mit englischen und/oder polnischen Sprachkenntnissen)
Ihr müsst kein eingefleischter TW Fan sein oder unbedingt das Spiel gespielt haben, um bei uns mitmachen zu können.
Du fühlst Dich für einen der Bereiche berufen, dann schreib uns einfach eine E-Mail (Zizou@gmx.biz) oder eine PN.
Wir freuen uns auf Dich!

Zum Schluß das Beste

Gamescom 2010

Die Augen der Witcherfans sind auf die Gamescom gerichtet. Was wird uns auf der Gamescom erwarten, was wird uns CD Project Red präsentieren? Der Countdown zum Release läuft und Fans wollen mehr wissen.
Selbstverständlich sind viele vom Witcher Team vor Ort, um euch von allen Neuigkeiten zu berichten. Zizou wird auch vor Ort sein, damit auch die Witchers News dort vertreten ist.

(Zz)

Impressum

Community Redaktion
Redaktionsmitglieder:

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

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