



WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 1 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- OREI



Neues zur Geralt Saga

Auf der russischen Homepage kaermorhen.ru wurde ein Seminar für Schriftsteller veranstaltet. Nichtsdestoweniger war auch Geralts Schöpfer Andrzej Sapkowski unter ihnen. Dort wird berichtet, dass wir wohl doch auf eine Hoffnung zu Fortsetzung der Geralt Saga haben dürfen. Andrzej Sapkowski erzählt von neuen Ideen

The Witcher 2 – AoK Auf der Konsole

Viel Diskussion um Geralt von Riva, in Assassins of Kings. Sollte er doch ebenfalls für die PS 3 erscheinen. Auf PS3-esports.de wird ausgiebig adrübr berichtet.

UPDATE VOM TRAILER PRISON BREAK



“Prison Break“ der Trailer der die Fanwelt schon beeindruckte. CD Projekt RED legt noch ein drauf und wir können uns von neuen Eindrücken überzeugen. Zu sehen sind zwischendurch ein Gespräch zwischen Zoltan und Triss. Ein genaueren Blick sollte man auf die Augen werfen, sie sind wirklich sehr gut ausgearbeitet. Sehen könnt ihr das Video [hier](#).

WITCHER REDAKTION

Wir möchte noch unseren neuen Grafiker **Alseran** ganz herzlich Willkommen heißen. Viel Spaß wünschen wir Dir, Alseran!

BARDENWETTSTREIT

Die Fortsetzung von „Der Bardenwettstreit zu Carinthia“ findet ihr auf **Seite 14**



INHALT

News

- The Witcher 2.....Seite 3
Fanfiktion.....Seite 7
Interview mit gamescom-Veteranen..Seite 9

Kompendium

- Bedrohte Tiere.....Seite 12

Inside WoP

- Mass Effect 2 (Teil2).....Seite 10

Geschichten

- Bardenwettstreit.....Seite 14
Alsdann, im fahlen Morgenlicht.....Seite 16
Todesinsel.....Seite 19
Fasthexer.....Seite 22
Rabenherz.....Seite 30

Sagen und Legenden

- Monstergrotte.....Seite 33

- Leserecke.....Seite 39

Rätsel

- Zoltans Harte Nüsse.....Seite 35
Fehlersuchbild.....Seite 37
Rätselaufösungen.....Seite 38





WITCHERS NEWS



01.10.2010

Seite 3 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREI

NEWS

THE WITCHER 2

Gedanken, Wünsche und Erwartungen
Wenn ein Gamer einfach mal schreibt

Dieser Artikel entstand in einem Zug von Passau nach München. Urlaubszeit, noch während der Games Convention 2010 in Köln. Die ersten Infos sind angekommen und veröffentlicht, nun ist es an mir zu rühren im großen Kessel der Spekulationen, abzuschmecken und das Ganze zu servieren.

Nun, der Zug rollt an, und ich rolle auf, was wir schon vor der Games Convention wussten. Andrzej Sapkowski wird nicht beteiligt sein, die Geschichte allerdings in seinem Universum spielen. Was heißt das? CD Projekt Red gilt – trotz ihrer relativ geringen Erfahrung – als Garant für eine gute Story und erwachsene Charaktere. Das ist das Wichtigste in der heutigen Spielwelt, das den Spieler fesselt. Es gäbe keine Nachbauten von „Mass Effect“ Waffen, wenn die Charaktere im Spiel so eigenständig wie eine Bierdose wären – man verzeihe den Vergleich, aber mein Hintermann hat sich gerade die zweite Halbe aufgemacht – und die Geschichte komplex und tief sinnig wie ein Teletubbie-Film wäre. Auch banale Spiele wie „Modern Warfare“ basieren auf Charakteren, die man lieb gewinnen kann und bei deren Tod man wirklich trauert. Und das polnische Entwicklerstudio kann es in dieser Hinsicht ohne Weiteres mit Branchenkönig Bioware aufnehmen, die Story und die Charaktere des ersten Teils waren eine Klasse für sich, allesamt spitzenmäßig, teilweise geradezu brilliant. Und genau das erwarte ich auch für den zweiten Teil, eine Story, die komplex, tief sinnig und

mitreißend ist. Ein Nervenkitzel, eine Wanderung auf dem schmalen Grat zwischen mitfühlender Bestie und eiskaltem Held. Ich erwarte eine Welt, in der Gut und Böse verschmelzen, eine einzige Grauzone, mit Schicksalen wie Vincent Meis im ersten Teil. Und ich denke, auf die Aspekte, die wir im ersten Teil liebten, werden wir uns definitiv freuen können.



Der Zug steht übrigens wieder, Baustelle. Das führt mich zurück zu Sapkowski. Fraglich ist, ob seine Mitarbeit an „The Witcher 2“ positiv wäre. Natürlich, er kennt seine Welt in- und auswendig, die Charaktere in allen ihren Facetten. Doch vielleicht ist genau das das Problem. Die Jungs von CD Projekt Red sind jung, sie interpretieren Sapkowski völlig neu. Und man sollte ihnen, meiner Meinung nach, keine Grenzen setzen. Ich meine, erinnern wir uns an diese eine Facebook-Meldung: „We're recording drunken soldier voices. You don't know how much fun it is. Artilleryyyyyy! Stop him!“ Kann man sich das bei einem Pfeife rauchenden Sapkowski auch vorstellen? Dieser leichte Hauch von Wahnsinn, gepaart mit sympathischer Kreativität, hat CD Projekt Red groß gemacht und wird auch „The Witcher 2“ zeichnen, mehr noch als den ersten Teil. Und diese spezielle Signatur, eben dieses leicht wahnsinnige, fröhliche, dieses dynamische, wird sich in „The Witcher 2“ finden. Und es zu einem weiteren Meilenstein machen.



WITCHERS NEWS



01.10.2010

Seite 4 / JAHRGANG 2 / Nr. 13

1.- OREI

Der Zug rollt weiter, ich bin immerhin schon 20 Kilometer weit gekommen. Der richtige Moment, um sich mit dem versprochenen Savegameimport zu beschäftigen. Tomek Gop hat des Öfteren bestätigt, dass „Mass Effect (2)“ ein großes Vorbild für The Witcher 2 ist, also sollten wir einen kurzen Exkurs wagen – welch Zufall, dass sich weiter hinten in der Zeitung noch der letzte Teil des Artikels über „Mass Effect“ befindet. In „Mass Effect 2“ verläuft der Import ungefähr so, dass man für bestimmte Erfolge im ersten Teil (hohes Level, dickes Bankkonto) spezielle Boni zu Beginn des Spiels hatte, man beginnt quasi auf Level 2 und mit mehr Geld. Weiterhin wurden größere, „spielentscheidende“ Entscheidungen aus dem ersten Teil (Person A gestorben oder nicht, Entscheidung X getroffen oder nicht) importiert, wodurch sich die gesamte Welt im weiteren Maße verändert. Man hat zum Beispiel die Möglichkeit, verschiedenen Personen das Amt des menschlichen Ratsmitglieds zu überlassen. Je nach Person sind Reaktionen, Dialoge und Missionen verschieden. Der dritte Aspekt findet sich im Import der Nebenergebnisse. Hat man beispielsweise eine nur anfänglich feindliche Person am Leben gelassen, gibt diese Person im zweiten Teil eine Nebenquest. Oder sie taucht auf und schießt einem in den Rücken. Es gibt immer zwei Seiten der Medaille, und wenn man sie wirft, weiß keiner, welche Seite unten und welche oben ist.

Ähnliches erhoffe ich mir auch von „The Witcher 2“, Nebenquestcharaktere, die mich nur geringfügig im Spielgeschehen tangieren oder Zusatzquests geben, wie beispielsweise eine Einladung zu einem Drink von Konrad oder eine kleine Vampirjagd mit Patrick de Weyze. Dazu dann die großen Entscheidungen, die den Spielfluss erheblich verändern. Lebt Vincent Meis noch, trifft man ihn als Wachhauptmann wieder und erhält zusätzliche Informationen und kampfkraftige Unterstützung. Hat man sich für die Elfen entschieden,

wird man von diesen ganz anders aufgenommen, als wenn man ein „Scheißkerl“ ist (vergleiche hierzu Zoltan Chivay am Anfang von Akt 5). Ich bin jetzt am ersten Bahnhof angekommen, man möge mich kurz entschuldigen, jetzt muss erstmal Proviant her.

So, back to topic, mit einer Schokobanane im Magen und dem musikalisch sehr interessanten Wechsel von „Burn in Silence“ auf „Two Steps from Hell“. Und ich nutze Zoltan als Übergang. Zoltan wird, genau wie Rittersporn und Triss, im zweiten Teil wieder vorkommen. Nur im zweiten Teil kann man Gefährten mitnehmen, welche einen dann unterstützen. Ich denke, dass man im Kampf und im Gespräch Hilfe von ihnen erlangt, also manchmal „Dragon Age: Origins“, wenn man mit beispielsweise Triss im Lager über die Zauberinnenloge spricht, um diese als möglichen Attentatsplaner auszuschließen. Hat man ein schlechtes Verhältnis zu Triss – hierzu bedenke man den Savegameimport und die mögliche Romanze mit Shani im ersten Teil – muss man irgendwie anders an Beweise gelangen, um in der Hauptquest fortzuschreiten. Manchmal dürfte es wie „Mass Effect 2“ wirken, wenn man mit ein, zwei Gefährten durch Gegnerhorden muss, seine Kumpanen direkt befehligen kann und von diesen klug unterstützt wird. Manchmal könnte es an „The Witcher“ selbst erinnern, wenn man selber kämpft, von seinen Freunden allerdings mit Schutz- oder Heilzaubern unterstützt wird. Und oft wird man sich wie Sam Fisher vorkommen – alleine und mit riesigen Gegnermassen vor sich. Denn Geralt ist ein Einzelkämpfer. Die Eisebene betritt er bewusst immer alleine, obwohl er letztendlich doch Hilfe bekommt. Vielleicht. Vielleicht bekommt er aber auch mehr Feinde ...

Das Gimmick mit den Gefährten wird hoffentlich so implementiert sein, dass die Gefährten nicht zu oft da sind, aber doch immer wieder, dass eine Beziehung aufgebaut wird und man, bei den „falschen“



WITCHERS NEWS



01.10.2010

SEITE 5 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- OREI

Entscheidungen allein da steht, dass man auch hier die Charaktere lieben lernt und wenn sie sterben trauert, und dass die letzte Instanz immer ein einsamer Geralt ist, der auf sich allein gestellt ist und nur seinem Schwert vertraut.

„In wenigen Minuten erreichen wir Plattling. Wir haben 20 Minuten Verspätung.“ Geralt. Im Vorfeld gab es Kritik an dessen Frisur. Eine Frisur wie Éomer, nur grau, keine offenen Haare mehr. Wer – wie ich – lange Haare hat und damit Sport betreibt, weiß, dass das nur logisch ist. Ansonsten bleibt es wohl Geschmackssache. Ich persönlich finde, dass Geralts Charakter dadurch noch mehr betont wird. Auch sein neues Gesicht – man sieht, wir nähern uns den GC-News – passt sehr gut zum Charakter, sieht es doch aus, wie dem „Braveheart“-Hünen Mel Gibson aus dem Gesicht geschnitten. Aber auch das ist subjektiv, Ich finde hier keine Verschlechterung zum ersten Teil, meiner Meinung nach darf der Maskenbildner bei CD Projekt Red bleiben.

Rechts und links ziehen jetzt riesige Felder vorbei, musikalisch wird alles von „Cynic“ untermalt, „Wheels within Wheels“. Die perfekten Randbedingungen, um über die Graphik zu reden. Dan hat in einem Artikel einmal geschrieben, dass der Spieler sich mit seiner Figur identifizieren muss, weswegen diese nicht wie ein Pixelhaufen aussehen darf. Geralt sah im ersten Teil schon nicht wie ein Pixelhaufen aus, nur die Klonarmee störte ein wenig und einfach die leichte „Unreinheit“ der gesamten Grafik. Ein aufgemoddetes „Oblivion“ sieht besser aus, als der Großteil von Geralts erster Episode. Doch für den zweiten Teil haben die Programmierer aus Polen noch ein paar Schippen drauf gepackt. Die Grafik hat sich vor der Games Convention schon auf einer Stufe mit „Battlefield: Bad Company 2“ und „Metro 2033“ gestellt. Doch das, was in Köln präsentiert wurde, sprengt jeden Rahmen. Geralts Körper bewegt

sich anatomisch korrekt, die Muskeln sind kenntlich, Foltermale, die sich frisch blutend über den Rücken ziehen, glänzen. Mit Tränken kann man durch Wände und in Personen sehen, diese werden dann nur in Form ihrer Innereien dargestellt. Die gezeigten Kerker sind dunkel und klaustrophobisch, die Wände sind Stein für Stein klar modelliert, der Schattenwurf wunderschön, korrekt, präzise und ohne die geringste Verzögerung. Und wenn's ins Freie geht, entfaltet sich die volle Pracht der neuen Engine „Tsood“. Die Sonne blendet, die Hütten, die sich um eine gewaltige Burg drängen, sind dreckig und windschief, die Burg selber ist imposant und sogar auf Entfernung detailliert.

Gut, es gibt auch Kritikpunkte: Die Normalmaps wirken noch etwas dünn, die Pfützen und das Wasser statisch und den Flammen fehlt noch der letzte Kick. Aber wenn Quartal I 2011 als Erscheinungsdatum bleibt, dann bleiben CD Projekt Red noch 7 Monate, um solche Feinheiten auszubessern.

Alles in allem, wage ich zu sagen: „The Witcher 2: Assassins of Kings“ ist auf dem besten Wege, zum bestaussehenden Spiel der Geschichte zu werden, filigran, dunkel und trotzdem verspielt, genau, was wir wohl vom ganzen Spiel erwarten dürfen.

Und damit komme ich zum Ende. Ich bin zwar noch nicht in München, aber das ist nicht von Belang. „The Witcher 2“ wird eins der größten und eindrucksvollsten Spiele der nächsten Zeit, vielleicht sogar das Spiel des nächsten Jahres. Wünschen könnte man es dem kleinen, polnischen Entwicklerstudio, das sich anstrengt, Bioware Konkurrenz zu machen. Viele RPG-Titel werden einige Klassen unter „The Witcher 2“ angesiedelt werden, was nicht heißen muss, dass diese Spiele schlecht sein werden. „The Witcher 2“ wird nur gewaltige Dimensionen aufreißen. Hoffentlich. Mein Highlight wird es definitiv sein.

(Trt)



THE WITCHER UND DIE GERALT-SAGA MIT EIGENEN KATEGORIEN AUF FANFIKTION.DE VERTRETEN

Wer Geschichten und Balladen aus der Welt des Geralt von Riva mag, ist natürlich bei unserer Zeitung bestens aufgehoben. Wer davon allerdings nicht genug bekommen kann, dem geben wir einen Tipp mit auf den Weg. Auf FanFiktion.de – dem Portal für Hobby-Kreative der schreibenden und dichtenden Zunft (wir berichteten in der letzten Ausgabe) – finden sich seit Neustem zwei spezielle Kategorien:

❖ unter Fanfiktion/Bücher ist es zum einen die „Geralt-Saga“, mit Geschichten und Balladen, die durch die Hexer-Kurzgeschichten und -Romane von A Andrzej Sapkowski inspiriert sind
(Direktlink: <http://www.fanfiction.de/Geralt-Saga/c/103071000>)
Hier werdet ihr auch Saakjes Glückskind-Story wiederfinden.

❖ unter Fanfiktion/Computerspiele zum anderen „The Witcher“, mit Werken, die vorzugsweise an das RPG angelehnt sind
(Direktlink: <http://www.fanfiction.de/The-Witcher/c/106045000>)
Dort könnt ihr bspw. auf Shijakjin und ihre Witcher-Fanfiction "Struggle & Secrets" treffen, die aus unserer Rittersporn'schen Hexenküche bekannt sein dürfte.

Damit sollte es den Enthusiasten von Geralt & Co. leicht fallen, die richtige Lektüre für ein paar Mußestunden zu finden.
Viel Spaß beim Stöbern und Schmökern.

(Dove)



Gespräch mit Triss, aus den Video Prison Break



WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 7 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- ORETI

Inside WoP

INTERVIEW MIT GAMESCOM-VETERANEN

Nach der gamescom habe ich die vier anwesenden Staffler angeschrieben und zu einem virtuellen Interview gebeten, in dem sie über ihre Eindrücke reden konnten. Und das ist, bei Kaffee und Kuchen, dabei rausgekommen:

TheFiltH: Hallo erstmal. Was habt ihr in Köln erwartet?

Petra_Silie: Ja, das neue Material, nä? [grinst]

Tim Andersson: Viel Laufarbeit. Ansonsten war ich dieses Mal echt gespannt, da ich für viele verschiedene Projekte in der WoP unterwegs war und dementsprechend viele Leute traf. So lernte ich beispielsweise die Bioware-Gründer Greg Zeschuk & Ray Muzyka kennen, was eine wirklich tolle Erfahrung war. Was die Games an sich betraf, hatte ich vor allem neue Informationen zu "unseren" Spielen erwartet, d. h. zu „The Witcher 2“, „Dragon Age 2“, „Star Wars: The Old Republic“ usw., und in dieser Hinsicht wurden wir in keinsten Weise enttäuscht.

Zizou: Wie Don im echten Leben aussieht. [grinst]

Don-Esteban: Eine Präsentation, die auf die gleiche professionelle Weise und mit dem gleichen Herzblut vorgetragen wird, wie in all den anderen Jahren auf der Games Convention. Und genau die wurde auch geboten.

Petra_Silie: Ich hab erwartet, dass TW2 im Entertainmentbereich einen richtigen Stand gehabt hätte mit CDPR-Staffies, und keine zwei simplen Videopräsentationen in 'ner Endlosschleife.

TFH: Und was habt ihr dann aus Köln wieder mitgenommen?

P_S: Das Presse-Kit „TW2: Papercraft of Kings“ und eine Extratüte mit TW-Stuff von CDPR. [lacht] Außerdem einen guten Eindruck vom CDPR-Team vor Ort. Die waren alle gut drauf, obwohl sich die Pressevorstellungen nahtlos aneinanderreiheten. Auch Tomek Gop brachte viel Zeit mit für unser Interview, von dessen Termin anscheinend niemand was wusste.

TFH: Na, wer hat da wohl die Organisation übernommen ...? Und die anderen?

D-E: Die Vorfreude auf ein großartiges Rollenspiel, das uns erwartet.

Zz: Sehr große Erfahrungswerte und neue Bekanntschaften.

TA: Eine Menge positive Eindrücke und Erlebnisse. Man trifft viele alte Bekannte vom letzten Jahr wieder, manche Kontakte hat man wieder aufgefrischt, andere haben sich neu ergeben. Und so eine Messe beherbergt ja nicht nur männliche Personen. [grinst in Richtung Zizou]





WITCHER8 NEWS



01.10.2010

Seite 8 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- OREI

TF: Na hoffentlich hast du bei so viel Schönheit auch was von der Witcher-Demo mitbekommen. [grinst] Was waren denn eure ersten Gedanken, als ihr die Demo gesehen habt?

TA: Ich war überrascht über die Länge der Demo bzw. der Vorstellung, die uns gezeigt wurde. Sie haben auf keinen Fall an Spielzeit gespart. Man hat sehr viel gesehen und mir hat's sehr gut gefallen.

Zz: Ja, es war noch eindrucksvoller als zuvor. Die Mimiken und das ganze Drumherum. Man sieht die Liebe zum Detail, ein Hochgenuss, es mit eigenen Augen sehen zu dürfen. Sie haben sich mit dem zweiten Teil selbst übertroffen.

P_S: Ich dachte mir nur: „Boarr! Ja!“ Ich hab mich daher erstmal von dem neuen Material in die virtuelle Witcher-Welt davontragen lassen und brauchte darum 'ne zweite Vorführung, in der ich nur die Fakten in mich aufnahm.

TF: Don?

D-E: Ich merk mir doch nicht alle meine Gedanken ... [schüttelt Kopf]

TF: [lacht] Gut, dann gehen wir mal weiter. Wie würdet ihr die neue Engine „Tsood“ in drei Wörtern beschreiben?

Zz: Konturgenauer, realer, beeindruckend.

TA: Sieht gut aus.

P_S: Flexibel, mehr Alternativen, leistungsstark.

D-E: Keine Ahnung, außer der ...

TF: Sorry Don, aber das waren mehr als drei Wörter. [grinst] Was sagst du denn zum Schleichmodus? Jetzt darfst du so viele Wörter nehmen, wie du willst.

D-E: Könnte interessant sein für alternative Vorgehensweisen. Gerade für Spieler, die weniger actionorientiert sind.

Zz: Auch mir gefällt die Idee. Du kannst mit der gleichen Anzahl an Erfahrungspunkten weniger Aufsehen erregen, trotzdem deine Kämpfe ausrichten, nur auf eine andere Art.

P_S: Tolles Feature nach dem zu urteilen, was ich bisher gesehen habe. Ich denk, damit hat man mehr Optionen, den Ablauf einer akuten Situation zu gestalten.

TA: Gut, „The Witcher“ war nicht darauf ausgelegt, sich in einem Haus unbemerkt vorbeizuschleichen. Doch um Monotonie beim Kämpfen oder generell zu verhindern, ist so was natürlich eine elementare Fertigkeit. Eine sehr schöne Sache auf jeden Fall.

TF: Okay. Was ist/war euer Highlight an „The Witcher 2“?

D-E: Die Inszenierung.

TA: Die neue Grafik und die Open World.

Zz: Zu wissen, dass „The Witcher 2“ noch besser wird, als wir es auf der GC gesehen haben.

P_S: Kann ich jetzt noch nix zu sagen, weil wir erst einen Bruchteil von „The Witcher 2“ kennen.



WITCHERS NEWS



01.10.2010

Seite 9 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- ORETI

TF: Auch die nächste Frage ist etwas spekulativ: Habt ihr schon kurze Plottheorien?

P_S: Doofe Frage. [grinst]

Zz: Zu wenig Zeit.

D-E: Am Ende gewinnt Geralt, aber es nützt ihm nichts.

P_S: Im Ernst: Ich hab keine Ahnung, dafür gib'ts im Moment zu wenig storyrelevante Anhaltspunkte.

TA: Schwere Frage, um die CD Projekt auch eher einen Bogen machte. Was aber auf jeden Fall gesagt wurde ist, dass Triss eine viel tragendere Rolle zukommen wird, was darauf schließen lässt, dass sie ggf. Fertigkeiten oder Wissen aus vergangenen Tagen besitzt. Denn wie man weiß, reist Geralt in die Vergangenheit, um geschichtliche Ereignisse zu verändern. Demzufolge kann man daraus ableiten, dass sie vielleicht auch für andere Parteien von Interesse ist, die ebenfalls an ihrem Wissen interessiert sind und sich daraus ein Konflikt entwickelt, in den Geralt involviert ist.

TF: Juhuu, noch ein Triss-Fan. [grinst]

Letzte Frage: Für welche Seite habt ihr euch am Ende von „The Witcher“ entschieden? Orden oder Elfen? Oder gar nichts?

Zz: Natürlich neutral, weil ein Hexer so denkt!

TA: Ich mag Siegfried, daher war die Entscheidung nicht schwer.

D-E: Vermutlich gar nichts. So genau war mir das nicht klar. Hab versucht, mich aus allem rauszuhalten.

P_S: Ich habe alle drei Pfade mal durchgespielt und somit alle drei Entscheidungen getroffen. [grinst]

TF: Danke Leute, hat Spaß gemacht. Und tschüss....

(TF)



Gespräch mit zoltan, aus den Video Prison Break



Vorsicht Spoiler

MASS EFFECT 2 Teil II

Schon in der letzten Ausgabe habe ich über Mass Effect 2 philosophiert. Ich habe die Rekrutierung eines Teammitglieds beschrieben. Ich habe das Ende offen gelassen.

Das Ende kann sich wohl jeder denken. Garrus wird auf der Krankenstation in der Normandy wieder zusammengeflickt und rennt ab sofort mit einer vernarbten rechten Seite durch die Gegend. Das ist des Rätsels Lösung, die mich vor ein kleines Problem stellt. Was soll ich jetzt noch großartig sagen? Ich könnte die anderen Rekrutierungsmissionen beschreiben. Keine ist langweiliger als die von Garrus. Zusätzlich gibt es für jedes Teammitglied Loyalitätsmissionen. Auch diese sind interessant und spannend, teilweise sogar noch tiefgründiger und emotionaler als die Rekrutierungsmissionen. Da besucht man eine alte Forschungsstätte einer skurrilen Organisation, um mehr über die Kindheit eines Teammitglieds herauszufinden. Man streift durch den verlassenen Komplex und bekommt die haarsträubenden Erinnerungen zuhören. "Dieser Tisch war mein bester Freund. Ich konnte unter ihn kriechen, um zu weinen."





WITCHER'S NEWS



01.10.2010

Seite 11 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- OREN

Ich könnte über die Hauptmissionen reden, die uns auf die Spur der Kollektoren und der verschwundenen Kolonisten führt. Man sucht nach Hinweisen und Helfern, versucht das undurchsichtige Spiel von Cerberus zu durchschauen und sucht nach einer Möglichkeit, die Reaper und die Kollektoren zu vernichten. Um die Menschheit zu retten.

Ich könnte über die Nebenmissionen erzählen, die zwar nicht mehr so zahlreich wie im ersten Teil sind, dafür aber subtiler und abwechslungsreicher. Da findet man sich auf einem alten Raumschiff wieder, das zerfallen auf einer Klippe hängt. Eine falsche Bewegung könnte das Ding in die Tiefe stürzen lassen. Also versucht man, die richtigen Bewegungen zu machen und nicht in die Tiefe zu stürzen. Man muss sich Wege suchen und dem Schwindelgefühl widerstehen, das Schiff wankt nämlich die ganze Zeit, wie ein Betrunkener, der auf einer Colaflasche balanciert, welche auf einer schiefen Ebene steht.

Ich könnte über die langen Gespräche mit den Teammitgliedern reden. Die Gefährten haben ihre eigene Geschichte, die sie, wenn sie wohl gesonnen sind, auch gerne erzählen. Und nichts ist so bewegend, wie eine Außerirdische, die über ihre aussterbende Rasse und die Liebe redet. Oder wenn der eiskalte Auftragsmörder anfängt zu erzählen, wie er zu dem geworden ist, was er ist und welche Opfer er und seine Familie bringen mussten. Und die Gefährten haben eigene Meinungen, die sich manchmal beißen. Ergo beißen sich manchmal auch die Teammitglieder.

Ich könnte so viel über dieses Spiel erzählen, über die letzte Mission, die sogar die Eiswüste schlägt. Denn die letzte Mission ist das auf die Spitze getriebene Prinzip von Entscheidung und Konsequenz. Mit Entscheidungen, die einen zum Verzweifeln bringen und Konsequenzen, die einen zum Zweifeln bringen.

Deswegen sage ich jetzt nichts mehr. Entscheidet euch selbst und spürt die Konsequenzen.

(Tft)



KOMPENDIUM

BEDROHTE TIERE KURZNAGELKÄNGURU (Onychogalea fraenata)

Die auch Zügelstreif-Nagelkängurus genannten Tiere gehören als Beutelsäuger zur Familie der echten Kängurus. Entlang ihrer Schnauze und dem seitlichen Nacken verläuft ein weißer, zügelähnlicher Streifen, dem sie ihren Namen verdanken, wie auch dem hornartigen Dornfortsatz am Schwanz, welchen alle Nagelkängurus besitzen. Sie gehören zu den kleineren Känguruarten mit einer Gesamtlänge von 80 bis 145 cm, wovon 45 bis 70 cm auf den Schwanz fallen. Ihr Körpergewicht beträgt zwischen 4,5 und 9 kg, wobei Weibchen deutlich leichter und kleiner sind als Männchen. Die leicht dreieckige Kopfform ist an der haarlosen Nase etwas abgerundet, die Ohren sind rund, stehend. Die Weibchen besitzen kängurutypische Brustbeutel zur Jungenaufzucht, die Hinterbeine sind sehr kräftig ausgebildet und für weite Sprünge geeignet. Das Fell ist an der Oberseite grau gefärbt und am Bauch weißlich.

Die Art war bis zum 19. Jh. noch über weite Teile Ostaustraliens verbreitet, bis die Kurznagelkängurus Opfer der Weidenutzung der eingewanderten Europäer wurden und vor allem der von ihnen mitgebrachten europäischen Tierarten. Sie dienten als Beute für die eingeschleppten Füchse, und die verwilderten Kaninchen fraßen ihnen die Nahrung weg. Eine ganze Zeit, von den 30-er bis zu den 70-er Jahren, galten sie dann als bereits ausgestorben.





WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 4 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREI



Bis man 1973 eine kleine Population in einem nur 100 ha großen Gebiet in Queensland fand. In einem Gebiet in Queensland, dem Taunton-Nationalpark, gibt es heute die einzig freilebende Population. Eine Schätzung stuft sie auf weniger als 1100 Tiere ein, sie stehen deshalb auf der Roten Liste des IUCN und gelten als "stark gefährdet". Es gibt Projekte, sie auch in anderen Nationalparks von Queensland und New South Wales wieder anzusiedeln, aber die Uhr tickt. Der Dingo und der Fuchs, zwei Tierarten, die nicht nach Australien gehören und schon für das Aus anderer dort einheimischer Tierarten sorgen, machen natürlich weiter Jagd auf sie. Man kann nur wünschen, dass die australische Regierung diese Projekte schnell genug vorantreibt, um endlich einen wirklich sicheren Bestand zu erreichen.

Diese Tiere sind dämmerungs-nachaktiv. Am Tag verstecken sie sich im schattigen Unterholz oder hohen Gras und graben auch flache Erdmulden. In diese Erdmulden oder in hohle Baumstämme ducken sie sich bei Gefahr, teilweise bewegen sie sich an den Boden gepresst durch das hohe Gras davon. Auch bei der Nahrungsaufnahme laufen sie sich in gebückter Stellung auf allen Vieren. Ihre rein pflanzliche Nahrung besteht hauptsächlich aus Gräsern, Kräutern, Blumen, jungen Baumtrieben und Rinde. Um diese schwerverdauliche Nahrung zu bewältigen, besitzen sie Mehrkammermägen, worin die zähen Pflanzenteile mit Hilfe von Mikroorganismen in Energie umgewandelt werden.

Kurznagelkängurus sind Einzelgänger und die Männchen benötigen Reviere von 40 bis 50 ha, welche sie aber nicht ausgesprochen territorial verteidigen. Die Weibchen beanspruchen nur Streifreviere von ca. 25 ha. Die Paarungszeit erstreckt sich bei diesen Tieren über das ganze Jahr.

Die Weibchen sind bereits mit 5 Monaten geschlechtsreif, und männliche Tiere mit 9 Monaten. Das Paarungsverhalten ist polygam und alle Männchen paaren sich mit mehreren Weibchen und scharen auch Harems um sich. Eine Kopulation kann dabei über eine Stunde dauern.

Die Tragezeit der Muttertiere beträgt nur 23 Tage. Nach der Geburt krabbeln die Jungen instinktiv am Fell der Mutter hoch in den Beutel und saugen sich an einer Zitze fest. Ihre Verweildauer dort beträgt 4 Monate, sodass es pro Jahr zu 2 bis 3 Geburten kommt.

Die Lebenserwartung der Zügelstreif-Nagelkängurus beträgt bis zu 7 Jahre. Durch Greifvögel oder vor allem durch die oben bereits erwähnten eingeschleppten Dingos und Füchse erreichen sie dieses Alter jedoch selten.

Als Beutelsäuger und echte Kängurus sind sie typische Vertreter der einzigartigen Fauna des australischen Kontinents. Sie sind dort keine Gäste, sondern haben "Hausrecht", müssen sich ihr Überleben aber sehr schwer gegen Eindringlinge erkämpfen. Mögen sie ausreichend Unterstützung von denen erhalten, die für diese Eindringlinge verantwortlich sind, und damit weiter als einzigartige Geschenke in der australischen Natur erhalten bleiben.

(by rdd)





THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

Seite 14 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN

NEWS

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA

~ Zweite Fortsetzung

“Geralt ...”, Rittersporn stöhnte.

“Was ist, Rittersporn?”

“Hast du dir die Nummer des Marktkarrens gemerkt, der mich zu Boden gestreckt hat? Ich fühle mich, als hätten mich mindestens zwei davon mit voller Wucht erwischt ... Geralt ... was ist passiert? Bei Melitele ... ich kann nichts mehr sehen, Geralt! Ich bin blind ...!”

Geralt knurrte nur.

“Willkommen im Club, Rittersporn! Doch sei beruhigt, Freund, die Blindheit ist lediglich vorübergehend und wird mit der Zeit vergehen. Du warst eine ganze Zeitlang bewusstlos ...”

Der Barde stöhnte erneut, als er sich vorsichtig aufsetzte.

“Mir tut alles weh! Ich glaube, es gibt keinen Muskel meines Körpers, der mir nicht zurzeit die Gefolgschaft verweigert. Ich war bewusstlos? Was ist geschehen, Geralt? Und wo sind wir hier überhaupt?”

“Erinnerst du dich nicht? Wir sind hier auf unserem Zimmer im Roten Löwen, der einzigen noch florierenden Schenke in ganz Carinthia. Wir reisten von Tretogor hierher, weil du hier einem wichtigen Treffen beiwohnen solltest, über das du mir allerdings bislang noch

nichts Näheres erzählen konntest oder wolltest, wenngleich ich mir nach unserem Eintreffen unten im Schankraum bereits zum größten Teil selbst einen Reim darauf machen konnte. Was die Blindheit und die Bewusstlosigkeit angeht, so gehe ich davon aus, dass ein in diesem Raum verborgener Zauber mächtig daneben ging und uns im wahrsten Sinne des Wortes um die Ohren geflogen ist. Die Erschütterung war dermaßen stark und grell, dass wir beide geblendet wurden und besinnungslos zu Boden stürzten. Dich hatte es dabei etwas schwerer erwischt als mich.”

“Woher willst du das denn so genau wissen, Geralt?”

Der Hexer lachte. Es war ein amüsiertes Lachen, welches Rittersporn in dieser Form erst wenige Male von Geralt gehört hatte.

“Mein lieber Barde, vielleicht mag es dir entgangen sein, aber du schnarchst im Schläfe fürchterlich, ganz so, als würdest du in der Tiefebene von Korath Bäume sägen. Nicht anders war es, als ich vor gut einer Stunde erwachte und seitdem dieses schauerhafte Geräusch ertragen muss ...”

“Korath?”, empörte sich der Barde, “aber Korath ist eine Wüste! Da gibt es überhaupt gar keine Bäume!”

Geralt schnalzte nur.





WITCHERS NEWS

01.10.2010

SEITE 15 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



“Tja, mein Bester, jetzt nicht mehr ... die hast du halt alle weggeratzt!” Rittersporn spürte, wie ein Lachen allmählich ganz von unten in seinem Inneren nach oben perlte. Er versuchte es zwar zu unterdrücken, doch letzten Endes scheiterte er. Laut prustend begann er zu lachen, bis ihm die Seite stach und er sich vor Gelächter am Boden krümmte. Auch Geralt stimmte bald in Rittersporns überbordende Heiterkeit ein, bis auch ihm Tränen in die Augen schossen, welche er mit zwei Fingern aus den Augenwinkeln schnippte.

“Ach, das muss ich mir unbedingt für eine spätere Ballade aufschreiben, sobald meine Augen ihren Dienst wieder tun. Nun aber im Ernst, Geralt, was ist geschehen? Mein Kopf dröhnt wie ein emsiger Bienenstock und die Gedanken schwirren umher wie unzählige von den schwarzgelben Biestern, ohne dass ich auch nur einen davon richtig zu packen kriege!” “Ich sehe schon, du kannst dich also wirklich nicht mehr entsinnen ... Erinnerst du dich nicht mehr an Lukasz und Miroslav, die beiden Wächter von Tretogor? Oder an die zwei Riesentaufendfüßler, die dich nur zu gerne zum Abendvesper verspeist hätten? Komm Rittersporn, sicherlich entsinnst du dich noch an meinen Kampf gegen die Mittagserscheinung und den blonden Jüngling, den sie zum Tanze verleitet hatte und der dann so schnell verschwunden war ...”

Rittersporn zuckte mit der Schulter, was er im nächsten Augenblick peinlich berührt bedauerte, da sein Gegenüber diese Geste ebenso wenig sehen konnte, wie er dazu in der Lage war. Er räusperte sich.

“Vage, Geralt, ganz vage ... Ich weiß noch, dass wir das Stadttor von Carinthia erreichten und du in einer Wolke von Stein und Holzstaub verschwandest, weil das Stadttor zusammenbrach. Du sahst aus ...”, ein erneutes, aber kurzes Lachen sprudelte aus dem Barden hervor, “... du

sahst aus wie ein Gespenst, ein Geist, als hätte man dich gleich einer Forelle in Mehl gewendet und du wärst der Bratpfanne durch einen beherzten Sprung gerade noch im letzten Moment entkommen ...” Rittersporn konnte nicht anders. Lauthals ließ er seiner Heiterkeit freien Lauf, bis auch das letzte Kichern schließlich zwischen seinen Lippen versiegte.

“Ich glaube, Barde, wir müssen zu einem späteren Zeitpunkt noch mal ein ernstes Gespräch über deinen Sinn für Humor führen!”

“Nun Geralt, ich denke wir sind damit fürs Erste quitt!”

“Wenn du meinst! Nun, da deine Erinnerung anscheinend seit unserer Ankunft in Carinthia gelitten hat, werde ich dir berichten, was seit jenem Augenblick geschah, bis du dir, sobald unser Augenlicht wieder zurückgekehrt ist, selbst ein Bild von unserer Lage machen kannst. Also, wie du bereits so treffend bemerktest brach das Stadttor aus ... unerfindlichem Grund zusammen und ich ritt aus dieser Gesteinsstaubwolke hervor wie ... eine weißgetünchte Forelle auf einem Schimmel ...”

Geralt schüttelte sich und versuchte, den ganzen weißgrauen Staub und Schmutz so würdevoll wie es eben ging wieder zu entfernen. Plötze hatte es da etwas einfacher. Ein mächtiges Zittern fuhr durch den massiven Pferdekörper und fegte schließlich alles, was durch diese Aktion nicht von seinem Fell abgefallen war, mithilfe seines langen buschigen Schweifes beiseite.

Fortsetzung folgt ...

(Dan)



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

SEITE 16 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- OREN



ALSDANN, IM FAHLEN MORGENLICHT

"Alsdann, im fahlen Morgenlicht ..."
der edle Dichter zu uns spricht.
Auf einem Fels wie einem Thron
sitzt der Barden Meister Dandelion.

Das Publikum, es lauscht gespannt
wie er die Mär in Verse bannt.
Die Laute hält er und dann singt
von Leid, das nur die Liebe bringt:

"Alsdann, im fahlen Morgenlicht,
die Sonn' die kalte Nacht durchbricht
sieht man, derweil die Erd' sanft schweigt,
einen Zwerg, zu Übermut er neigt.

Er lacht, frohlockt und ist gar toll,
ihm läuft das Herz so übervoll,
da, was es auch bei Zwergen gibt,
er deutlich spürt: Ich bin verliebt!

Zu lächeln fällt ihm nun ganz leicht,
die Freud' ihm von der Seit' nicht weicht,
wenn er nur an seine Liebste denkt,
während er den Schritt nach Hause lenkt.

Erst gestern, auf des Königs Fest,
wo es sich vorzüglich feiern lässt,
da traf ihr Anblick ihn im Nu,
ließ ihn fortan nicht mehr in Ruh.

Vergessen gleich der volle Becher
und all die andren, trunk'nen Zecher,
wenn das Herz es denn so will,
steht selbst die Zeit alsbald ganz still.

Ihr Haar glänzt schwarz wie Zwergenholz,
was ihn erfüllt mit Zwergenzstolz,
ihr Teint hingegen, weiß wie Schnee,
tut fast schon seinen Augen weh.

Augen funkeln silbrig wie zwei Sterne,
Silber hat der Zwerg sehr gerne,
zudem sind sie noch schräg gestellt,
was dem Zwerg noch mehr gefällt.

Der Mund, der lächelnd in sich ruht,
von Lieb' und Sünde künden tut,
so weich, so rot, dass jeder Kuss
das Tor zum Himmel werden muss.

Schlank ist sie von Natur gebaut,
ganz anders als manch Zwergenbraut,
ihr Körper wirkt sanft wie ein Reh
und erst die Brüste: Doppel D!

Anerkennend schweift sein Blick
über die Beine und zurück
und endet, er bleibt brav im Tritt,
auf Augenhöh' in ihrem Schritt.



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS



Seite 17 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- ORENS

Sie besaß nur einen kleinen Makel,
doch machte der noch kein Debakel,
da jeder weiß, so was kommt vor,
wenn jemand hat zwei spitze Ohr.

Auch ihm ist nicht ganz unbekannt,
dass dieser Schlag wird Elf genannt
und dass der Zwerg wird ausgelacht,
der ihnen schöne Augen macht.

Trotz Elfsein hat er unverdrossen
ihren Anblick wohlwollend genossen,
denn ändern lässt sich doch nicht viel,
ist erst die Liebe mit im Spiel!

Er fühlt sein Herz ganz heftig schlagen,
fragt sich: Soll ich es wirklich wagen
oder bleib ich damit lieber hinterm Berg?
Komm schon, du bist ein echter Zwerg!

Was, wenn gleich sie lacht mich aus?
Beschämt troff' ich bestimmt nach Haus
und werd' so schnell nicht wieder wagen
ein Weib nach einem Date zu fragen.

Allen Mut nimmt er zusammen,
kein Pech wird ihn nun verdammen,
so tritt er, voll mit Zuversicht,
hervor ins große Rampenlicht.

Laut wirft er dann ein Räuspern hin,
bei seiner Größe macht das Sinn,
die Elfe schaut herab erheitert,
auch ihre Pupillen sind erweitert.

Er lächelt sie ganz schelmisch an,
er ist halt ganz ein Zwergenmann,
und fragt sie, nun ist's einerlei,
wie denn wohl ihr Befinden sei?

Die Wangen der Elfe sind gerötet,
ein Anblick, für den man gerne tötet:
Gut, haucht sie und er ist betroffen,
die Elfe ist schon gut besoffen.

Ein kleiner Scherz und schon bald
im Saal ihr Lachen wiederhallt;
dem Wein, weithin hat man's gerochen,
wird noch reichlich zugesprochen.

Auch ihrer beider Konversation
wird mit der Zeit recht schlüpfzig schon;
es kommt, wie es nun kommen muss,
alsbald geschieht der erste Kuss.

Wacklig steht er auf Zehenspitzen,
er hat ganz mächtig einen sitzen,
sie beugt hingegen sich herab,
die Lippen verfehlen sich nur knapp.

Ein Fehler ist jedoch genug,
beim zweiten Mal sind beide klug,
man sieht sie ihre Lippen spitzen
und diesmal tut der Kuss auch sitzen.

Wie das so ist mit dem Begehr,
hat man erst einen, will man mehr,
und steht die Lust erst einmal Pate,
sucht man rasch eine Kemenate.

Im Kämmerlein ihrer Wahl,
fällt erst das Kleid, dann die Moral,
doch beiden ist's recht einerlei,
haben sie doch ihren Spaß dabei.

Der Liebesakt zieht sich in die Länge,
geschuldet ist's des Zwergs Gehänge,
die Elfe hat sich nicht beschwert,
jeder sie laut jauchzen hört.

Schließlich, unter Liebesschwüren,
tut sie ihr Mieder wieder schnüren,
bietet ihm gar einen Zettel dar,
notiert dort ihre Anschrift war.

Glücklich torkelt der Zwerg nach Hause,
nach der Nummer braucht er 'ne Pause,
doch hat er sich fest vorgenommen,
noch einmal mit dem Weib zu kommen.



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

Seite 18 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- OREN



Tags drauf, geschniegelt und gestriegelt,
selbst seine Hose scheint gebügelt,
steht er schließlich vor dem großen Tor,
in der Hand ein riesiger Blumenflor.

Der Strauß nimmt ihm etwas die Sicht
und so bemerkt zunächst er nicht,
dass vor ihm nicht die Liebste steht,
sondern ein Elf, was gar nicht geht.

Der Elf scheint groß und muskulös
sein Blick wirkt auf ihn auch recht böß,
der Zwerg denkt nur: So ein Mist,
ich hoff, dass das nur der Bruder ist!

Er sagt der Liebsten Namen her,
als der Elf ihn fragt nach dem Begehr.
Er sieht den Elf ins Haus entschwinden,
nun wird sich doch noch alles finden!

Die Hoffnung ist doch rasch zerstoßen,
Geschrei ertönt schon bald von oben
und durchs Fenster flieget gleich
das Geschirr; der Zwerg wird bleich.

Dann steht sie doch noch vor der Tür,
zerzaust, doch kann sie nichts dafür,
sie starrt ihn erst ungläubig an
und dann nimmt sie ihn richtig ran.

Was sei er bloß für ein blöder Zwerg,
lernt man etwa nicht unterm Berg,
dass Elf und Zwerg: das passe nicht,
weil es halt jede Regel bricht.

Sie hätte zu viel vom Wein genossen,
ihr sei die Lust zu Kopf geschossen,
erklärt sie ihm mit festem Blick,
er wäre nur der Ein-Nächte-Fick.

Und jetzt solle er rasch verschwinden,
bevor der Elf das Schwert tut finden,
schon lang wäre der ihr Verlobter,
durch das Haus noch immer tobt er!

Während so seine Liebste spricht,
spürt der Zwerg, wie etwas bricht,
als dann die Tür wird zugeschlagen
geht's seinem Herzen an den Kragen.

Betäubt geht er vom Ort der Schande,
zerstört sind nun die zarten Bande,
die er erst letzte Nacht gebunden,
ach, hätte er sie nur nie gefunden!

Die Blumen ruhen jetzt in der Gosse,
vorbei ist nun die schändlich' Posse,
zum Narren hat sie ihn gemacht,
was ihn um den Verstand gebracht.

*So sitzt er in der dunklen Ecke
schärft sein Messer zu dem Zwecke,
dass er sich, gänzlich ohne Paus',
damit das Herz schneide heraus.*

*Die Arbeit ist dann rasch getan,
noch einmal fällt ihn Trauer an,
derweil in seiner blutigen Hand,
das Verräterherz seine Ruhe fand.*

*Auch die Elfe zahlt zuletzt den Preis
für ihren Betrug, wie sie nun weiß;
mit einem bitterstüßen Schmerz
trifft des Verlobten Schwert ihr Herz.*

*So hauchen fast auf die Sekunde
beide aus in dieser Stunde
ihr Leben, das nur kurz vereint,
und um das nun keiner weint ...“*

Der letzte Ton, ein sanft' Akkord,
trägt Trauer bis zum See hinfort.
Es ist ganz still, kein Wort im Wald
- bis tobender Applaus erschallt!

Die Menge jubelt und umringt
den Dichter, der vom Felsen springt.
"Er lebe hoch!", ein jeder meint,
"Nie hab ich im Leben so geweint."

(Dan/Dove)



WITCHERS NEWS



01.10.2010

SEITE 19 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN

TODESINSEL

2. Argo richtet sich ein

Als Argo um die nächste Sandsteinserpentine des Bergpfads bog, schrak er jäh zurück. Im Schein des Vollmondes baumelte eine Leiche kopfunter von einem Ast. Sein Reaktionsvermögen war geschult und deshalb blitzschnell. Sofort duckte er sich unter die Holunderbüsche am Wegrand. Der Weg verbreiterte sich hinter der Biegung zu einem kleinen Platz.

Vorsichtig, nach allen Richtungen lauschend und spähend, begann Argo das grausige Szenario zu umkreisen. Da stieß sein Fuß gegen etwas Rundes von der Größe einer Rübe. Er fasste danach und hob es auf um es genauer zu betrachten. Erschrocken und angewidert zugleich ließ er den Gegenstand sofort wieder fallen. Er hatte im fahlen Mondlicht in die leblosen Augen einer Gobbokratze gesehen. Vorsichtig tastete er weiter und spürte Pfützen von Blut. Fast ohne Atem bog er nun die Äste zur Seite, um sich die kleine Lichtung genauer anzusehen. Auch dort sah er übel zugerichtete Gobbokadaver auf dem Boden liegen. Der Erhängte war aber eindeutig ein Mensch. Er wartete noch zehn Minuten, in denen er nichts Verdächtiges hören und sehen konnte. Dann trat er entschlossen auf die Lichtung hinaus.

Als er die erhängte Leiche genauer untersuchte, sah er kurze, schwarz-gefiederte Pfeile aus ihr herausragen. Die Hose war an den Oberschenkeln aufgeschnitten und Teile des Muskelfleischs waren

herausgelöst worden. Verdammt, das mussten diese berüchtigten Schwarzen Gobbos gewesen sein, von denen Vater so viele spannende Geschichten aus alten Tagen erzählt hatte. Auf dem Festland von Myrgana waren diese hochentwickelten, listigen Humanoiden längst ausgerottet und auch ihre weniger entwickelten, schwächeren, graugrünen Verwandten konnte man nur noch in abgelegenen Berggebieten begegnen.

Diese Schwarzen Gobbos kämpften mit Fernwaffen: Blasrohre und Bögen mit denen sie Giftpfeile verschossen. Auch waren sie in der Lage Strategien zu entwickeln und Fallen zu stellen. In so eine Falle musste der unglückliche Erhängte geraten sein. Sie lebten mit der Natur, und ihre Kultur sagte ihnen, alle Produkte dieser Natur zu verwerten. Verhasst waren sie deswegen, weil sie auch Menschen aßen. Hier nun hatte Argo diese Auswirkung zum ersten Mal mit eigenen Augen sehen können.

Wichtiger als sein Ekel war aber, aus dieser Situation das Beste herauszuholen. Bei genauerem Hinsehen stellte er sofort fest, dass die Gobbos bei ihrem kannibalistischen Festmahl sicher von Menschen überrascht und getötet wurden. Anhand der abgeschlagenen Köpfe und Gliedmaßen stellte er fest, dass es starke Krieger mit großen Waffen gewesen sein mussten. Andere Gobbos hätten sicher nicht eine solche Kraft und schon gar nicht derartige Waffen.





WITCHERS NEWS

01.10.2010

SEITE 20 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



Zunächst begann Argo mithilfe seiner Feuersteinklinge, die drei Pfeile aus dem Brustkorb der Leiche zu entfernen. Zwei der Pfeile hatten scharfe Obsidianspitzen, das mussten Kriegspfeile sein. Ein dritter Pfeil war leichter und hatte eine Knochenspitze mit Widerhaken, sicher ein Jagdpfeil. Diese Pfeile konnte er gut zur Herstellung von Waffen gebrauchen und er legte sie sorgsam auf einem flachen Felsen ab. Auch sah er, dass der Tote einen breiten Ledergurt trug, diesen musste er haben. Auf der Lichtung bei einer Feuerstelle fand er noch einen kleinen Kupferkessel und eine zerbeulte Eisenpfanne.

Im Stamm, an dem der Tote hing, stak ein großes Eisenmesser. Die Klinge war zwar weich und schartig, ließ sich aber dadurch hervorragend schärfen, wusste Argo. Er war überglücklich. Einen ledernen Mantelsack und einen großen, leider leeren, Leinensack fand er ebenfalls. Er nahm den Leinensack, in dem sich früher Mehl befunden hatte, schlitze seitlich zwei Löcher für seine Arme hinein und ein etwas größeres für den Kopf. Jetzt stülpte er sich die so entstandene kurze Tunika über. Um die Hüften zog er sie mit dem breiten Ledergurt der Leiche zusammen, gleich fühlte er sich in der kühlen Nachtluft besser. Das Messer passte wie angegossen in die am Gurt befindliche Lederscheide.

Außerdem gab es sogar eine Rolle mit einem leichten Seil und kürzere Lederschnüre. Zwei leere Weinflaschen stellte er ebenfalls zu der gesammelten Ausrüstung. Weiter fand er bei einer der Gobbleichen noch einen kurzen Bogen und ein Bündel von 12 Knochenspitzenpfeilen. In zwei der toten Gobbos steckten längere Pfeile. Argo löste diese mühsam heraus, sie hatten scharfe Stahlspitzen mit Widerhaken. Eindeutig waren dies Menschenpfeile, genau das Richtige für einen Langbogen. Als er dann noch ein Lederbeutelchen mit Feuerstein, Stahl und Zunderschwamm

direkt unter dem Erhängten fand, fühlte er sich endgültig sicher. Mit leuchtenden Augen betrachtete er seine Schätze im Mondschein, dann verstaute er alles sorgsam im ledernen Mantelsack und warf sich diesen über die Schulter.

Er ging nun an die Stelle zurück, wo er vorher dem Wildschweinrudel begegnete, welches längst weiter gezogen war. Er band ein Ende des Seils an den Mantelsack und warf das andere Ende über den dicken Ast einer weitkronigen, uralten Kastanie, welche etwas separat von den anderen Bäumen stand. Dann kletterte er selbst geschickt in den Baum und zog den Mantelsack auf den etwa drei Meter über dem Waldboden befindlichen Ast. Den Mantelsack band er am Ast fest. Zwei Äste höher gab es eine Stelle mit zwei dicht zusammengewachsenen Ästen, einer davon war gegabelt. Er machte es sich so gut es ging auf dem einen Ast bequem und legte sich mit dem Rücken in die Gabel des höheren. Zur Sicherheit schlang er den Ledergurt um diesen Ast und seinen Brustkorb. Weit oberhalb der Stelle mit dem Erhängten sah er schwach den Widerschein eines Lagerfeuers in den Bergen. Ob das Menschen waren? Und wenn, ob sie ihm gegenüber dann freundlich gesonnen sind? In weniger als zwei Stunden musste es hell werden. Argo schloss die Augen und schlief vor Erschöpfung und mit der Gewissheit, sein weiteres Leben vorerst gesichert zu haben, sofort ein.

Wildes Fauchen weckte Argo urplötzlich. Unweit seines Schlafbaums sah er einen großen Panther, der sich in der Kehle eines Rothirschs festgebissen hatte. Seine Vordertatzen waren in Rücken und Schulter des Hirschs festgekrallt und mit den Hintertatzen wühlte er im weichen Bauchfell. Bald brach der Hirsch in den Vorderknien ein. Er rührte noch einmal langgezogen traurig über die Lichtung.





WITCHERS NEWS



01.10.2010

SEITE 21 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN

Dann wurde sein Blick glasig, roter Schaum stand vor seinen Nüstern. Langsam kippte er auf die Seite, zuckte noch ein paar mal mit den Hinterbeinen und war still. "Hei Ho! Du stolzer Jäger", rief Argo zu der Raubkatze hinab. Der Leopard duckte sich sofort, fauchte dann zu Argo herüber, schnappte die Beute mit seinen kräftigen Kiefern im Genick und schleppte sie ins Unterholz. Geh hin mein kühner Freund, dachte Argo und schaute zum Himmel.

Die Sonne begann an Kraft zu gewinnen und war schon orangegelb ein gutes Stück über dem Horizont aufgestiegen. Es musste zwischen 8 und 9 Uhr sein. Er hatte also doch sechs Stunden geschlafen und so fühlte er sich auch, erfrischt, ausgeruht aber hungrig. Argo ließ den Mantelsack am Seil hinunter und sprang hinterher.

Eine der großen Buchen war vor Monaten vom Blitz getroffen. Von dieser hackte sich Argo mit dem Messer einen zweifingerbreiten, eineinhalb Meter langen Ast ab. Schnell war die restliche, bereits spröde Rinde entfernt. Jetzt nahm er eine der dünnen Lederschnüre aus dem Mantelsack und befestigte damit die drei Stahlpfeile im gleichen Abstand um den leichten aber festen Stab. Die Pfeile ließ er 15 Zentimeter über das Stabende überstehen. Zwischen die Pfeile drängte er nun einen eiförmigen Stein, sodass die Spitzen der Pfeile leicht auseinander standen. Eine wirklich vorzügliche Harpune, dachte er und begab sich zum Flusslauf.

Dorthin wo das Tal und der Fluss eine sanfte Biegung machten. Im tieferen Wasser des unterhöhlten Flussufers der Kurve sah er lange dunkle Schatten stehen. Fische, große leckere Fische. Natürlich musste er Licht und Wasserbrechung berücksichtigen, das hatte er aber bereits als Kind gelernt. Er holte kurz aus und der erste Wurf war ein Treffer. Schnell sprang er hinterher und ergriff die Harpune um sie hochzureißen.

Die Forelle war gut 70 Zentimeter lang und fünf Pfund schwer. Ein kurzer Schlag mit dem Messergriff dann wurde sie von den Pfeilspitzen gelöst und sofort der Bauch aufgeschlitzt um die Innereien zu entfernen. Argo wusch sie im Fluss aus, zog eine Lederschnur durch die Kiemen und hängte sie an einen Ast in den Schatten.

Jetzt zog er auch seine stinkenden Lumpen aus und sprang ins gürteltiefe Wasser. War das eine Wohltat, sich endlich den Mief der vierwöchigen Überfahrt vom Körper und aus den langen Haaren zu spülen. Auch die alte Tuchhose und sein Hemd nahm er mit ins Wasser zum Einweichen. Vielmehr als das und seine weichen Wildlederschuhe hatten ihm die Schergen von Rotgar ja nicht gelassen. Dann scheuerte er die Lumpen tüchtig mit Flusssand auf einem flachen Uferstein und spülte noch einmal kräftig nach. Er rang die Sachen kräftig aus und hängte sie über einen tieferen Ast in die Sonne. Nur das Handbreit über die Knie reichende Mehlsackwams schüttelte er aus und hängte es sich über. Das war eine luftig-angenehme Bekleidung, denn im Gegensatz zur Ankunft am gestrigen Abend wurde die Luft jetzt rasch ziemlich warm.

Schnell war ein Armvoll dürres Feuerholz zusammengesammelt und ein Feuerchen am Strand entzündet. Jetzt schnitt er noch ein größeres Blatt des Wildrhabarbers ab, der an vielen Stellen großflächig am Flussufer wuchs. Ein Stück des Stiels kaute er zur Erfrischung, in das Blatt wickelte er die Forelle ein. Das Feuer war indessen bereits gut durchgebrannt. Er zog die brennenden Äste von der Stelle und legte die eingewickelte Forelle daneben. Dann schob er mit einem flachen Stein Glut, Asche und den heißen Sand auf das Paket, schichtete ein paar dürre Äste darauf und legte auch die brennenden dazu. Nach 15 Minuten waren die Äste heruntergebrannt. Jetzt konnte er alles wieder vorsichtig auf die alte Stelle schieben und das Päckchen zum Öffnen freilegen.



WITCHERS NEWS

01.10.2010

SEITE 22 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- OREN



Der Fisch war schön durch gebacken und schmeckte vorzüglich. Diese sehr eiweißhaltige Nahrung war sehr wertvoll und sättigend, dennoch verzehrte Argo fast drei Pfund Fisch auf einmal. Nach der langen Zeit des Darbens im Kielraum der Kriegskogge war es eine Wohltat und er spürte, wie die alten Kräfte in seine Muskeln strömten. Das verbliebene Drittel des Fisches verstaute er gut eingewickelt im Mantelsack und füllte die beiden Weinflaschen im Fluss mit frischem Wasser, auch ein paar Hände voll Kastanien legte er in den Topf im Sack.

Er zog die noch etwas feuchte Hose über und verstaute sein Hemd und alle weiteren Sachen. Mit einem Streifen seines Hemds fertigte er sich aber ein breites Stirnband, um Haare und Schweiß aus seinem Gesicht zu halten. Hängte sich dann den Mantelsack über eine Schulter, den kurzen Bogen und Köcher über die andere. Die kleine Feuerstelle verbarg er unter Ufersand. Mit der Harpune in der Hand ging es zum Bergpfad zurück. Er wollte schauen, was es mit dem nächtlichen Feuer auf sich hatte. Konnten es vielleicht doch friedliche Menschen sein?

(Rdd)

GESCHICHTE EINES FASTHEXERS



Lektion 7 - Freundschaft und Wärme

Bogomil wusste gar nicht recht wie ihm geschah, plötzlich befand er sich am Tresen des Schankraums, umringt von lauter lachenden Gesichtern. Ihm wurde zugestimmt und aufmunternde, anerkennende Worte zugerufen. Langsam begann er auch einzelne Gesichter zu erkennen: Da war Thordyll, mit einem mächtigen Methumpen, vom Brüllen bereits heiser und rot im Gesicht. Die Bärtigen um ihn herum, waren das nicht Brüder und Freunde von ihm? Er dachte: Rutger, Ringwald, Rotwulf und wie hieß er noch, ach ja, Grimbart. Aber auch unzählige andere, meist bärtige Zwergengesichter kamen in seine Nähe. Dutzende Hände schüttelten die seinen und dutzende Pranken krachten anerkennend auf seine Schultern. Jetzt konnte auch die strahlende Zarina sich in seine Nähe drängen. Funken sprühten aus ihren blauen Augen, sie sah sehr glücklich aus. Bogomil machte mit den Ellenbogen etwas Platz um sich herum und streckte die Hände nach ihr aus. Nun lag sie in seinen Armen und drückte ihm einen dicken Kuss auf die Lippen. Noch ehe er den Kuss richtig erwidern konnte, drehte sie sich um und war bereits wieder verschwunden. Gerade noch konnte er sehen, dass sie hochrot



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

Seite 23 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



im Gesicht war. Ehe er ihr etwas hinterherrufen konnte, war Rugward da. "Hier ist unser Gold, mein Freund!", dröhnte er. "Dieser Sieg war nicht nur ruhmreich, sondern auch sehr lukrativ." Mit strahlendem Gesicht hielt er ihm ein prall gefülltes Leinensäckchen entgegen. Bogo dachte aber nur "Mein Freund!" dann dachte er "Ruhmreicher Sieg!"

Jetzt bemerkte er auch die vertraulichen Anreden und Rufe. Bogo nannten sie ihn also. Thordyll, Rugward und die Ihren sprachen ihn mit "Du" an. So etwas machte man nur, um jemanden als niederrangig, verächtlich herabzumindern. Das konnte hier aber nicht sein. Oder man tat es mit sehr nahestehenden Personen. Mit Personen wie engen Familienmitgliedern oder Blutsbrüdern, Waffengefährten, von denen Tod und Leben abhingen. Zwar redeten sich Gossenbewohner, Taschendiebe, Bettler auch oft mit Du an, diese waren oder mussten aber auch wie eine Familie zusammenhalten und funktionieren, um überhaupt überleben zu können. Irgendwie schien sich die Hitze der Anstrengungen des Kampfes jetzt in eine wohltuende Wärme in Bogos Brust zu verwandeln. Auch in seinem etwas zerbeulten Gesicht breitete sich zunehmend Heiterkeit aus. Als man ihm einen Metkrug in die Hand drückte, musste er oftmals anstoßen und konnte kaum schnell genug schlucken. Der meiste Met rann ihm am Kinn und Hals herunter.

Nach einer Weile hakten Thordyll und Rugward ihn unter: "Komm, wir haben im Hinterzimmer eine kleine Privatparty arrangiert", brummte Thordyll. "So im engsten Familienkreis", fügte Rugward hinzu. Diese Worte kullerten in Bogomils Hirnschale herum und verursachten ein verwirrtes, aber bereits angenehmes Gefühl. Jetzt hatte man ihn an die Stirnseite auf einen der mächtigen Eichenholzthronen gesetzt und er merkte, dass seine Sitzgelegenheit mit besonders weichen Fellen

ausgepolstert war. Aber da kam Zarina und schob ihm noch zusätzlich einen ausgestopften Hasenbalg, um den ein Luchsfell gewickelt war, ins Kreuz. "Geht es Champ?", flüsterte sie dabei und wurde wieder rot über beide Ohren.

Jetzt aber war Thordyll, der an der anderen Stirnseite der mächtigen Tafel saß, auf die soliden Eichenplanken gesprungen. "Liebe Brüder und Freunde des Hauses Thordyll Hammerfaust", rief er. "Wir sind hier beisammen, um auf den glorreichen Sieg unseres guten Freundes und jüngsten Familienmitglieds zu trinken. Tut mir den Gefallen und fress, bis euch die Schwarte kracht und sauft wie Bergtrolle!" "Ho! Ho! Ho!", brüllten alle Zwerge und die wenigen anderen anwesenden Freunde des Hauses. Sie waren alle aufgesprungen: "Auf Bogo! Ho! Ho! Ho! Auf Bogo den Butterbohnenbezwinger! Ho! Ho! Ho! Nieder mit der Butterbohne. He! He! He!" Dann stürzten alle ihre Methumpen auf ex in den Schlund.

"Was sagt unser Champ denn dazu?", wollte Rugward wissen, alle starrten Bogomil an. "Sag was!" oder "Ein Trinkspruch!" tönte es aus manchen Ecken. Bogomil rappelte sich mühsam hoch. Jetzt sah er sich um und in lauter freudig, erwartungsvolle Gesichter. Hatte er wirklich solch ein Glück? Hatte er wirklich eine Heimat, Freunde, gar eine Familie gefunden? Er konnte es nicht so recht fassen. Mit sechs Jahren hatten seine Eltern ihn aus schierer Not heraus bei der Burg Kaer Morhen abgegeben. Er sollte es dort besser haben und ein täglich Brot als Knecht. Sie wussten nicht, wie sie die beiden Schwestern über den Winter bringen sollten. Wochen, Monate hatte Bogomil sich in den Schlaf geweint. Jahre später sah er in seinen Träumen noch die sanften Augen seiner Mutter, ihren wogenden Busen, roch ihre Kuhwärme.



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

Seite 24 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



Sah den klaren Blick des Vaters und hörte seine tiefe, feste Stimme, wenn er ihm Geschichten aus alten Tagen erzählte. Nie hatte sich diese Narbe wirklich geschlossen. Immer wieder brach sie unverhofft auf und Trübsal floss wie Blut in seine Seele. Sollte dies das Ende seiner heimlichen, tiefen Sehnsüchte sein?

Bogomil sah sich um und erblickte nur fröhlich lachende Gesichter, klare Augen, die ihm aufmunternd zuzwinkerten. Er war tatsächlich ein Teil dieser lärmenden, fröhlichen, ruppigen aber ehrlich, herzlichen Bande. Da zog ein leichtes Brennen über die Oberfläche seiner Augäpfel. Er sah die Zecher nun verschwommener in der sich ansammelnden Flüssigkeit. Verdammt, er musste etwas sagen! "Khh Mrrkkh", knurrte er kehlig, ein dicker Kloß steckte in seinem Hals, welcher sich sehr trocken anfühlte.

"Ich ...", bekam er heiser heraus, dann räusperte er sich, hustete: "Ich freue mich hier bei euch zu sein", sagte er so schnell als möglich und stürzte den Inhalt seines Methumpens in seinen Hals. Der alte Höhlenbär Thordyll hatte diese Reaktion natürlich vorausgeahnt. Seine Menschenkenntnis hatte ihn wiederum nicht getäuscht. "Ho! Ho! Ho! Auf den Hammerclan!", rief er für Bogo und alle stimmten ein. Als sie die Becher absetzen, schrie er dann sofort: "Der Ochse ist durch! Alle Mann an den Ochsen!" Poltern und Gescharre, die Gäste stürzten mit soliden Holzbrettern und langen Eisenmessern bewaffnet in den Schankraum zurück. "Du nicht." Rugward hatte seine Franke auf Bogos Arm gelegt. "Zarina wird dir etwas bringen." Langsam kamen auch schon die ersten Zecher mit großen Bergen von Roastbeefscheiben auf ihren Brettern zurück. Da kam auch Zarina und legte ihm ein schön verziertes Ahornbrett mit ein paar saftigen Lendenscheiben vor. Garniert war das Fleisch mit Kräutern und umringt von Schmalzgemüse und Zwiebeln. Auch einen herrlichen Silberpokal mit eingelegten Goldverzierung stellte sie ihm hin. "Beim nächsten Trinkspruch trink lieber das hier",

raunte sie ihm zu. Nach einer halben Stunde lautem Geschmatze, röhrenden Rülpsern und zufriedenen Grunzlauten kam er auch, der nächste Trinkspruch. "Auf den neuen Champion von Gwyzdom!", rief jemand und sprang dabei auf. "Ja auf Bogo! Auf Bogomil ..." Alle sahen Bogomil an, dieser runzelte die Stirn und wusste nicht, was er sagen sollte. Wieder sprang der alte Kämpe Thordyll ein: "Auf Bogo Hammerfaust!", rief er. "Ho! Ho! Ho!" "Ho! Ho! Ho!", stimmten nun auch alle Zwerge zufrieden ein, denn bei aller Zecherei, die Clanetikette muss bei Zwergen schon gewahrt bleiben. Bogo ergriff seinen wertvollen Becher und zufrieden bemerkte er, dass dieser mit herrlich kühler, mit Waldbienenhonig gesüßter Milch gefüllt war.

Mit dem Begreifen seines großen Sieges und der herzlichen Freundschaft der Zwerge legte sich langsam eine gewisse Mattigkeit auf Bogos Gemüt. Er fühlte sich nach dieser enormen Anstrengung müde und ausgezehrt. Als er sich nun aber in die weichen Felle zurücksinken lassen wollte, kamen die Schmerzen. Erst langsame Stiche und leichtes Zwicken, dann aber vehement und stetig. Die Rippen schmerzten an mehreren Stellen, er fühlte heftige Stiche beim Luftholen. Ein Auge pochte im Rhythmus seines Herzschlags. Selbst der Kiefer fühlte sich taub an beim Zermalmen des eher zarten Lendenfleisches und seine Nase war verstopft. Er hatte doch reichlich Schläge einstecken müssen in den vier Vorkämpfen und die gnadenlosen Umarmungen von Butterbohne hatten seinem Körper überhaupt nicht gut getan. Rugward registrierte, dass Bogo langsam blass um die Nase wurde. Auch war kaum zu übersehen, dass er immer unruhiger seine Sitzstellung wechselte und anfang zuweilen das Gesicht zu verziehen.



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

Seite 25 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



Darauf hatte er gewartet, als alter Kämpfer wusste er genau, dass der schmerzfreie Zustand der Kämpfer immer im gleichen Maße nachlässt, wie ihre Anspannung sinkt. "Ich glaub du hast genug. Wir sollten uns zurückziehen", sagte er ruhig zu Bogomil. "Wir haben oben das Bardenzimmer für dich bereitet. Ich fürchte, du musst ein paar Tage ausruhen."

"Tja, ich ...", entfuhr es Bogomil, doch dann sagte er: "Ich glaube", du hast recht."

"Gut, dann komm. Oben wartet bereits eine Heilerin auf dich."

"Und dein größter Anhänger Zarina kann es kaum erwarten dich in ihre pflegenden Hände zu bekommen", fügte er noch lachend beim Aufstehen hinzu. Der aufmerksame Thordyll hatte natürlich auch diese Situation erfasst und gab einen besonders zotigen Witz zum Besten. So konnten sie unbemerkt und ungestört die Tür erreichen. Auf der Treppe wurden die Schmerzschübe um eine Nuance heftiger.

Oben angekommen, wurden sie bereits erwartet. "Zieht euch aus, Champion", gurrte eine tiefe, etwas raue aber sehr angenehme Stimme. "Mein Name ist Abigail und ich werde eure Wiederherstellung beschleunigen." Die Stimme gehörte zu einer Frau um die 30, mittelgroß, schlank, mit katzenhaft geschmeidigen Bewegungen, die eine gewisse Kraft und Behändigkeit vermuten ließen. Sie hatte ziegelrotes Haar und forschend aber gleichzeitig beruhigend blickende grüne Augen, aus denen ein sanftes, sehr tiefes Leuchten strahlte. Als sie anfang mit schlanken, geübten Händen die Bündel von Bogos Leinenhemd zu lösen, drängte sich Zarina vehement dazwischen. "Das kann ich machen", fauchte sie kurz angebunden. "Sehr gut", schnurrte die rothaarige Schönheit. "Ich wollte euch sowieso gerade dazubitten, um euch einzuweisen und mit ein paar Ratschlägen zu versehen." Zarina errötete leicht und nestelte umso

ungeduldiger an der Hemdverschnürung. Erst als Bogo einmal zischend den Mund verzog, kam sie wieder zu sich, wurde um noch eine Nuance röter, hauchte ein "Ohh" und zupfte nun vorsichtiger. Endlich war es geschafft und Bogo stand mit freiem Oberkörper vor der Heilerin. Diese fing sofort, an mit ihren feingliedrigen, aber doch kräftigen Fingern, die Rippen von Bogo abzutasten. Aufmerksam beobachtete sie sein Gesicht dabei, um jede Veränderung seines Minenspiels zu registrieren. Wachsam verfolgte sie auch jede spontane Muskelkontraktion und fragte dennoch ab und an, ob es denn sehr weh tue an verschiedenen Stellen. Nachdem sie ihn von allen Seiten gründlich untersucht hatte, sprach sie zu Bogomil und Rugward gewandt: "Gebrochen ist nichts. Jedoch sind auf der linken Seite zwei und auf der rechten eine der unteren Rippen von ihrem Knorpelband abgerissen. Von den oberen echten Rippen sind einige geprellt und es gibt diverse schwere Quetschungen an der Muskulatur. Ein normaler Mensch hätte hier sicher 7 bis 8 Wochen starke Schmerzen. Aber unser Champ hier", dabei sah sie Bogo mit einem kecken Aufblitzen direkt an, "könnte bei guter Pflege", nun blickte sie aufmunternd zu Zarina, "durchaus in fünf Wochen so ziemlich wiederhergestellt sein."

Jetzt bückte sie sich zu ihrem geflochtenen Tragekorb mit weichem ledernen Rückenteil und holte einige kleine Behälter und bräunliche Wollbindenrollen heraus. Zunächst breitete sie alles ordentlich auf dem kleinen massiven Beistelltisch am Kopfende des rustikalen Bauernbettes aus. Öffnete dann einen der kleineren Tiegel, um eine hellbraune Paste mit den Fingerspitzen zu entnehmen. Diese Paste trug sie vorsichtig dorsal und ventral am Brustkorb auf und vergaß auch die Seiten nicht. Beim Verstreichen der Paste ergriff sie die Hand von Zarina, legte ihre eigene Hand auf deren Handrücken, um ihr so die nötige Intensität und Streichrichtung zu verdeutlichen.





WITCHER'S NEWS

01.10.2010

Seite 26 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



Als sie mit dem Rücken fertig waren, sahen sich die beiden Frauen kurz wissend an und bei Zarina verflog augenblicklich der Groll, den sie gegen die Heilerin bis dahin gehegt hatte. Auf der Brustseite arbeiteten sie sich vorsichtig von den Seiten zum medial gelegenen Sternum vor. Immer öfter sahen sie sich dabei in die Augen und Zarina bemerkte die leuchtend braunen Pünktchen, die in der unergründlichen aber warmen Tiefe der grünen Pupillen schwammen. Die vollen Lippen der Heilerin glänzten und es ging eine beruhigende, sanft erotische Ausstrahlung von ihr aus. Durch leises Summen verstärkte sie diesen Effekt. Irgendwie wirkte Abigail jetzt anziehend auf Zarina und die Berührung ihrer Hände wurde immer angenehmer. Auch Bogo empfand die Salbe erst kühlend, später ging eine strahlende Hitze von ihr aus. Diese Hitze war aber nur kurz unangenehm und fing dann sehr schnell an die Schmerzen stetig zu lindern. Irgendwann erfasste auch ihn die erotische Aura, in der die gesamte Situation dahindriftete. Ein wohliges Kribbeln verdrängte die Schmerzen und zog seinen Nacken hinauf bis zu den Haarwurzeln. Aber dann waren die beiden fertig und Abigail griff zu den Wollbinden. Im Hintergrund hörte man ein erleichtertes Schnaufen von Rugward. "Das ist ja gerade nochmal gut gegangen", murmelte er erleichtert. Jetzt musste Bogo beide Arme heben, was ihn augenblicklich auf den Boden der Tatsachen zurückholte. Aufmerksam prägte sich Zarina ein, wie Abigail die elastischen Binden um den Oberkörper wickelte.

Nun war der Kopf dran, das Gesicht. Vorsichtig befühlte die Heilerin zunächst den Unterkiefer, um dabei auch gleich die kleinen Abschürfungen dort mit einem Flachsbausch abzutupfen. Vom Flachs ging ein frischer, leicht alkoholischer Geruch aus. Auch diese Tinktur hinterließ augenblicklich eine erfrischende und zunehmend schmerzlindernde Wirkung. "Auch der Kiefer ist nur geprellt", gurrte sie

zu Rugward hinüber, um sogleich die Nase abzutasten. Sie deutete Zarina an, einen dampfenden Topf aus dem Kamin zu holen. Als dieser Topf auf dem Tisch stand, musste sich Bogo über diesen beugen, um zu versuchen, den heißen Dunst mit der Nase einzuatmen. Langsam löste sich das geronnene Blut und wurde schließlich restlos von der Heilerin herausmassiert. Nun kam der am schlimmsten aussehende Teil, das linke Jochbein. Unter dem linken Auge entsprang eine Art Horn, das beinahe weiter hervorragte als die Nasenspitze. Abigail befühlte die Schwellung vorsichtig, tastete dann aber nach Punkten am Knochen der oberen Augenhöhlen. Als sie die richtigen Stellen gefunden hatte, übte sie einen steten Druck auf diese aus. Dieser Druck wurde nach einer Weile derart stark, dass sich ein leichtes, beinahe schwereloses Gefühl in Bogos Hirn ausbreitete. Jetzt drückte die Heilerin mit den Fingern der einen Hand von oben über das Auge auf die Schwellung. Mit der anderen Hand hatte sie blitzschnell eine Hohnadel ergriffen und stach mit dieser ohne zu zögern von unten her in die Schwellung. Dunkles, fast schwarzes Blut floss aus der Beule. Die andere Hand drückte dabei und strich langsam nach unten, bis die letzten Tropfen heller wurden. Schnell wurde jetzt ein neuer Flachsbausch ergriffen und ohne zu zögern auch diese Wunde abgetupft und gereinigt, um sie sofort mit einem Kräuterpflaster zu verschließen. "Auch hier ist nichts ernsthaft beschädigt", sagte sie. "Zum Schluss will ich mir noch die Hände ansehen."

Die Hände waren während der Kämpfe stets gut von Rugward mit Leinenbinden und Lederriemen bandagiert worden, zusätzlich eine Art Geheimsalbe der Zwergenberserker, einer Eliteeinheit des Hammerclans, vorher aufgetragen. Außer geprellten, geschwollenen Knöcheln konnte Abigail auch hier nichts feststellen. Sie steckte beide Hände in eine flache Schüssel mit einer violetten Flüssigkeit.



WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 27 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



Dann griff sie Bogo ans Kinn und ließ ihn den Mund aufmachen, während seine Hände badeten. Nach dieser Untersuchung stellte sie fest: "Einer der oberen Eckzähne wackelt, er wird sich wieder festigen. Unten ist ein Backenzahn längs gebrochen, der wird wohl in 3 bis 4 Jahren verloren gehen. Hier ist eine Tinktur, nach jedem Essen einen Schuss davon in einen Becher lauwarmen Wassers und kräftig ausspülen." Rugward griff nach dem Flakon, um gleich einen Becher fertig zu machen. Es roch nach Kamille, Salbei und Myrrhe. Nach der Spülung der geschwellenen Lippen und des Rachenraums war auch das Handbad beendet.

"Soll ich ihm noch etwas zum Schlafen und für die Schmerzen geben?" Abigail sah Rugward fragend an. "Nein, wir haben unsere eigenen Mittel", sagte dieser. "Ah, die berühmten Berserkerelixiere." Die Heilerin wirkte sehr interessiert. "Darf ich mal sehen?" Rugward zog ein Eisenholzkästchen hervor, entnahm mit einem Silberlöffel eine Portion, überreichte diesen mit den Worten "In warmen Met bitte" an Zarina und gab dann das Kästchen Abigail.

Vorsichtig, respektvoll betrachtete die Kräuter- und Heilkundige das Kästchen, schließlich öffnete sie es andachtsvoll, um den Inhalt in Augenschein zu nehmen, auch daran zu riechen. "Ich denke, das ist betäubend und gleichzeitig betörender Schlafmohn aus den Südländern, natürlich Johanniskraut für ein ruhiges Gemüt, etwas mucheliger Fliegenpilz und ja, natürlich Hanfextrakt." Abigail nickte anerkennend: "Diese Mischung sollte einen Wildschweinkeiler, in dem ein Armbrustbolzen steckt, für einige Stunden zufrieden grunzend schlafen lassen. Hoffentlich ist es nicht zu viel.,
"Hoho!", dröhnte Rugward. "Ein Wildschweinkeiler, der ist gut. Ein Berserker verträgt es oder er ist keiner, so ist das bei uns."



"Ihr wisst aber schon, dass Junker Bogomil ein Mensch ist", entgegnete die Heilerin daraufhin. "Ja, ein Mensch, natürlich, aber ein einwandfreier Berserker, wie ich nur selten einen sah. Dazu mein Freund und natürlich verträgt er das." Rugward warf den Kopf in den Nacken und funkelte sie herausfordernd an. "Ist gut Herr Zwerg. Wir geben ihm selbstverständlich das Mittel. Ich bleibe nur etwas hier und singe ihm eine alte Weise, damit es noch besser wirkt. Zarina wird mich dabei unterstützen", beeilte sich Abigail zu versichern. "Was ist mit eurem Lohn?", wollte Rugward noch wissen. "Ich bekomme 4 Groschen für die Behandlung, 2 für die Binden und 6 für Salben und Tinkturen", rechnete Abigail kurz. "Gebt ihr 2 Goldtaler von mir", warf Bogo darauf ein, "das war es allemal wert." "Wie ihr wünscht", brummte Rugward beim Gehen. "1 Taler und 5 Groschen hätten wohl auch gereicht", hörte man ihn noch auf der Treppe grummeln.

Jetzt nahm Abigail Matratze und Bettgestell in Augenschein. "Ihr habt Glück. Keine Wanzen und wie es aussieht auch keine Läuse und noch nicht mal Flöhe." Zufrieden lächelte sie. "Schön, dass ihr bei Zwergen gelandet seid. Zwar nicht ganz so sauber wie Elfen, aber immerhin scheißen und pissen sie nicht gleich neben die eigene Haustür und lassen auch nicht in allen Zimmern Töpfe voller Exkremente herumstehen. Wie es die edlen Menschen in dieser Gegend leider tun." Bei dem Wort -edel- lächelte sie zynisch. "Bei uns in Kaer Morhen war es sauber!", entfuhr es Bogomil entrüstet. "Dann hattet ihr also schon länger Glück im Leben", sagte die Heilerin freundlich "Schade, dass ihr die Illusion von sauberen Menschen alsbald verlieren werdet.,,

Jetzt wandte sie sich an Zarina und ließ sich saubere Leinenlaken bringen. Zusammen legten die Frauen eines der Tücher über Matratze und Fell.



WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 28 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



Bogomil stürzte seinen Metbecher herunter und legte sich auf das Lager. Da er schon mit Flachs ordentlich abgerieben war, deckten sie ihn mit gleich zwei weiteren der leichten Leinenlaken bis zu seiner Kinnspitze zu. Jetzt nahm Abigail Zarina bei der Hand, sie gingen wispernd und tuschelnd in eine Ecke des Zimmers. Dann drehten sie die Dochte der Öllampen herunter. Nur vom Kamin kam noch leicht oranger Feuerschein. Zarina setzte sich an die linke Bettseite und begann gleich mit den Fingern seine Haare zu kraulen und auch mal leicht an den Haaren zu ziehen. An der rechten Bettseite hockte Abigail, sie begann einen gutturalen Singsang in einer uralten Sprache. Zunächst kamen Bogo noch einige Worte, einige Satzfragmente bekannt vor, doch bald verschwammen die Laute zu einem mystischen aber sehr angenehmen Klangbrei. Dazu kam das angenehme Ziehen an den Haaren, was Schauer von wohliger Energie über seinen Körper gleiten ließ. Der diffus, orange Feuerschein wandelte sich in eine Wüste aus erdigem, ockerfarbenen Sand. Der Sand fühlte sich weich unter Bogos Füßen an und er lief in fast endlosen weichen Wellen dahin. Ganz weit am Horizont sah man eine Bergkette. Bogo fühlte sich zufrieden in dieser Welt. Als er an sich herabschaute, bemerkte er, das auch er ockerfarbenes Fell an seinen riesigen Unterarmen hatte, welche in mächtige Tatzen ausliefen. Er sah, dass sein Fell nur eine Spur heller war wie der Sand und das Erdreich um ihn herum. Er spreizte seine Krallen und ein tiefes Rollen tönte aus seinem mächtigen Brustkasten. Er warf sich auf den Rücken, schoss mit allen vier Tatzen in die Luft. Schnellte gleich wieder in die Luft und ließ sich dann bäuchlings im warmen Sand nieder. Zufrieden, wohligh blickte er sich um. Doch dann kam etwas auf ihn zu, das bedrohlich wirkte. Es waren kleine weißliche Lichtpunkte. Als sie näher heranschwebten, sahen sie beinahe wie die kreisrunden Blüten von verblühtem Löwenzahn aus, bevor die einzelnen Samen mit ihren kleinen Fallschirmen in die Welt



geweht werden. Diese Lichter waren perfekt kugelförmig. In ihrem Inneren, wie Schneeflocken fast: weiße reine Energie. Es wurden immer mehr, sie schwebten um ihn herum, überall bis zum Horizont diese Irrlichter. Als sie schon ganz nahe heran waren, wusste Bogomil urplötzlich, diese Energie, diese reine unverfälschte Energie würde ihn aufsaugen. Die Lichter würden ihn mit sich wegtragen und er selbst, seine Gedanken, seine Kraft, alles was er war und darstellte, würde sich in solch reine unverfälschte Energie verwandeln. Er würde sich auflösen in hunderte dieser Lichter, sich mit ihnen mischen, bis sein Bewusstsein keine Erinnerung mehr an seinen Körper und seine Taten besäße. "Wrrrooarrrh", brüllte er entrüstet mit einem tiefen kehligen Laut über die Ebene. Die Lichter stoben nach allen Seiten von ihm weg. Jetzt sprang er auf die Füße: "Wrrroarrhhh! Wrrroarrhhh! Wrrroarrhhh!", brüllte er nach allen Seiten. Die Lichter stoben davon, manche platzten wie Seifenblasen. Er hob eine der Vordertatzen, sprang und schlug nach den Lichtern. Immer wieder brüllte er seinen Urschrei in die Welt hinaus "Wrrroarrhhh!" bis alle Irrlichter zerborsten waren oder in der Unendlichkeit verschwunden.

Die Landschaft lag friedlich in ihren warmen Ockertönen und sanften Wellen wie zuvor. In der Ferne sah er eine ziegelrote Sonne über den Berggipfeln aufgehen. Mit federnden Schritten fing Bogo an, in diese Richtung zu trotten. Er trittete, er sprang, die Bewegungen wurden immer geschmeidiger, immer schneller. Seine Sätze wurden länger 5 m, 8 m, 12 m ... er fühlte sich königlich. Manchmal blieb er stehen und reckte seine riesigen Säbelzähne gen Himmel. "Wrrroarrhhh!", erklang das volltönende Lachen der Säbelzähntiger aus dem mächtigen, tiefen Brustkasten. Jeder seiner federnden, kraftvollen Sätze brachte ihn näher an die Bergkette. Bald schon konnte man auf ihr und an ihrem Fuße dichte Laubwälder erkennen ...



WITCHERS NEWS



01.10.2010

SEITE 29 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN

Zwei volle Tage und Nächte schlief Bogo durch. Dann bemerkte Zarina, dass er aufwachte, setzte ihm sofort eine riesige Tonschüssel mit warmem Eintopf von Hühnchen, Täubchen, Wurzeln, Zwiebeln und Graupen vor. Innerhalb weniger Minuten hatte er die Schüssel geleert. Dann führte sie ihn in den Hof, wo sich das zwergische Schwitzbad befand. Während er sich zunächst in den ätherischen Dämpfen und anschließend in dem großen Holzzuber mit milchig-lauwarmem, mit Aloe vera versetzten Wasser entspannte, lüftete sie die Bardenkammer gründlich und legte auch frische Laken auf. Gute Pflege und gutes Essen ließen Bogomil rasch gesunden. In der 2. Woche begann er mit Zarina zu scherzen, sich mit ihr zu necken. In der 3. Woche blieb sie bereits länger in der Kammer wie Thordyll lieb war. Sie alberten auf dem Bett herum. Ihre Zärtlichkeiten waren fröhlich, verspielt. Ihr Sex war zunächst zärtlich und nicht so direkt, so fordernd wie der mit Carmen. In der 4. Woche nahm Bogo bereits manchmal dreiStufen auf einmal auf der Treppe. Die blaue Gesichtsverfärbung war über Grün einem kaum noch wahrnehmbaren Gelb gewichen. Zarina kam nun am frühen Morgen gegen 2.00 Uhr, dem Zapfenstreich, und blieb bis 10.00 Uhr. Jetzt kamen auch alle Erfahrungen mit Carmen zum Einsatz und sie fanden neue Spiele dazu. In der 5. Woche nahm Bogo den letzten Treppenabsatz, indem er die Stufen auf den Händen hinunterlief. Auch fing er an, sich morgens wieder unter dem kalten Strahl der Schwengelpumpe zu waschen. Wenn er von Gästen gesehen wurde, jubelten sie ihm zu. Rugward und Thordyll hatten stets ein freundliches Wort oder zotigen Witz für ihn auf Lager. Auch fing er an leichte Botengänge für das Wirtshaus zu machen und lernte so die Stadt besser kennen. Überall wo er hinkam, sah er freundliche Gesichter, es fehlte ihm an nichts. Seine Kleider waren sauber und frisch gebürstet, das Essen war sehr gut und so begann er wieder zu trainieren, jeden Tag

mehr und länger. Auch fragte er immer öfter bei Thordyll und Rugward nach Arbeit. Ein solches Leben, ohne Mangel, ohne Streit und Neid, hatte es auch in Kaer Morhen nicht gegeben. Die Welt war herrlich, doch wo war Butterbohne und sein Haufen? Seit fünf Wochen wurde keiner der Bande mehr in Gwizdom gesehen ...

(R00)





RABENHERZ

KAPITEL 9

„Hei du.“ Ich zuckte leicht zusammen, als mich der blonde Mann, der gerade noch bei Tuomas gestanden hatte, ansprach. „Weißt du was? Du bist das Mädchen der Träume meines Kumpels.“ Er grinste mich an. Ich hatte nicht die Chance zu antworten, denn er redete einfach weiter: „Er ist etwas schüchtern und hat sich nicht getraut dich anzusprechen, also hab ich das mal übernommen ... Am besten ich stell euch mal einander vor. Komm mit!“

Widerstand zwecklos. Er hatte mich am Arm gepackt und zog mich hinter sich her zu Tuomas.

„Tuomas, darf ich dir ... Öhm, wie heißt du überhaupt?“ Tuomas' Freund blickte fragend zu mir. „Ich ... bin Janni“, antwortete ich leise und lächelte Tuomas schüchtern an. Janni war einst mein Name gewesen.

Sein Freund plapperte indessen schon weiter: „Also dann ... Tuomas, das ist Janni. Janni, das ist Tuomas.“ Er grinste erneut.



Tuomas erwiderte mein Lächeln. „Hei. Freut mich dich kennenzulernen.“

„Mich auch.“ Wenn er nicht sofort aufhörte zu lächeln, fiel ich noch in Ohnmacht. „Ich lass euch am besten mal alleine“, hörte ich da den Blondschof sagen, und schon war er verschwunden.

„Entschuldige. Emppu ist immer so. Ich hoffe du fühlst dich nicht überrumpelt.“ Tuomas blickte mich entschuldigend an.

„Nein, überhaupt nicht“, erwiderte ich. „Im Gegenteil“, fügte ich in Gedanken hinzu.

„Also ... was hältst du davon, wenn wir ein wenig tanzen? Nur hier herumzustehen, wäre auf Dauer wohl ziemlich langweilig“, schlug Tuomas vor.

„Gerne.“ Ich lächelte. Zum Glück schickte er mich nicht wieder fort. Ein beruhigendes Zeichen.



WITCHERS NEWS



01.10.2010

SEITE 31 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN

„Na dann. Darf ich bitten?“ Er hielt mir lächelnd seine Hand hin, welche ich nur zu gerne nahm, und führte mich zur Tanzfläche. Hoffentlich merkte er nicht, wie nervös ich war.

Ich konnte nicht tanzen. Ich hatte es noch nie gekonnt. Doch ich versuchte, mich nicht allzu dumm anzustellen. Ihm schien dies offenbar gar nicht aufzufallen. Wir tanzten einige Zeit, bis schließlich ein ruhiges Lied einsetzte.

Er blickte mich lächelnd an – woraufhin ich mal wieder zu schmelzen begann – und legte dann seine Hände ganz sacht auf meine Hüften. Ich zuckte leicht zusammen. Als er mich berührt hatte, hatte mich etwas, das sich anfühlte wie ein kleiner Stromschlag, durchzuckt. „Darf ich?“, fragte Tuomas.

Ich nickte ganz benommen und er zog mich vorsichtig ein wenig näher zu sich. Ich legte meine Arme auf seine Schultern und wir begannen wieder zu tanzen. Es war so schön. Am liebsten hätte ich diesen Moment eingefroren. Ich versuchte, nicht auf seine Füße zu treten und ließ mich von ihm führen, lehnte mich schließlich leicht an ihn. Es schien ihm zu gefallen.

Ich merkte, dass mein Herz auf einmal viel schneller und lauter schlug und ich hatte das Gefühl, dass jeder es hören könnte. Ich hatte meine Augen geschlossen und genoss den Tanz. Die anderen Menschen um uns herum hatte ich schon völlig vergessen, nahm nur noch Tuomas wahr. Ein Wärmegefühl breitete sich in mir aus und ich wünschte mir, dass wir ewig so weitertanzen würden.

Doch viel zu schnell war das Lied zu Ende und wir lösten uns wieder voneinander. Ich war immer noch völlig benommen. Ob man mir das ansah? Es war ziemlich laut auf der Tanzfläche, da inzwischen sehr viele auf die Idee gekommen waren zu tanzen. Da tauchte plötzlich Emppu vor uns auf: „Hei, ihr Turteltäubchen. Wie wär's, wenn ich euch auf ein Bierchen

einlade?“ Er grinste.

„Halt ich für 'ne gute Idee. Was meinst du, Janni?“ Tuomas blickte mich fragend an. „Gerne“, antwortete ich. „Wunderbar. Dann los.“



Miro saß auf seinem Bett und versuchte die Gedanken an Sulka aus seinem Kopf zu verdrängen. Doch so sehr er sich auch anstrengte, er schaffte es einfach nicht. Immer wieder tauchte ihr Bild in seinem Kopf auf, wie sie dagestanden hatte im Mondlicht. So wunderschön, so bezaubernd. Er blickte traurig nach draußen. Was sie wohl gerade machte? Sicher verbrachte sie die schönsten Stunden ihres Lebens mit Tuomas, welcher erleben durfte, was Miro sich schon so lange wünschte. Er wusste, dass er sich eigentlich für Sulka freuen sollte. Er wollte schließlich, dass sie glücklich war. Doch das fiel ihm sehr schwer. Zu groß war seine Liebe zu ihr. Als er sie heute seit Langem wieder einmal als Mensch gesehen hatte, war dieses Gefühl noch stärker geworden und er hatte sich nichts sehnlicher gewünscht, als mit ihr zusammen sein zu können. Was hatte Tuomas, was er nicht hatte? Sulka kannte ihn kaum. Miro war immer für sie da gewesen.

In all den Jahren. Er hatte ihr zugehört, wenn sie Sorgen hatte, hatte sich um sie gekümmert, wenn es ihr schlecht gegangen war. Er würde alles für sie tun, doch dies schien nicht genug zu sein. Sie hatte Tuomas ihr Herz geschenkt. Ihm würde sie es niemals gehören. Doch trotzdem wünschte er sich, ihr wenigstens ein einziges Mal so nah sein zu können, wie er es sich erträumte. Sie zu küssen und ihr zu zeigen, wie viel er für sie empfand.



WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 32 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



Doch der Gedanke, dass dies immer nur ein Traum bleiben würde, machte ihn noch trauriger.

Er sah Tuomas vor sich, wie er Sulka – seine Sulka! – küsste und er spürte einen schmerzhaften Stich im Herzen. Ach verdammt er benahm sich wie eine Memme und das alles nur wegen eines Mädchens! Er durfte sich nicht immer so fertig machen! Er verspürte auf einmal Wut auf sich selbst. „Ich muss meine Gefühle wieder unter Kontrolle bekommen!“



Leicht angetrunken verließen wir das Zelt. Tuomas hatte einen Arm um mich gelegt und sah grinsend zu mir hinunter. „Komm mal mit, ich würde dir gerne was zeigen“, meinte er nun. „Was denn?“, fragte ich neugierig. Dafür, dass er vorhin so schüchtern gewesen war, traute er sich nun schon ganz schön viel. Wahrscheinlich machte ihn der Alkohol mutiger. „Siehst du gleich.“ Er grinste wieder. „Emppu, kommst du 'ne halbe Stunde ohne uns zurecht?“ – „Klar doch.“ Der Blonde grinste ebenfalls. „Viel Spaß!“ Er zwinkerte uns zu.

Wir verließen den Festplatz und folgten einem schmalen Kiesweg, der zu einem Fluss führte, über den sich eine schwarze, filigrane Bogenbrücke spannte. Am Geländer waren in regelmäßigen Abständen kleine Lampen angebracht, welche die ganze Szenerie in ein warmes Licht tauchten.

„Wow“, flüsterte ich begeistert, als wir auf der Mitte der Brücke stehengeblieben waren. Tuomas lächelte: „Toll, nicht?“

Fasziniert nickte ich und sah mich um. Am Flussufer wuchsen einige Trauerweiden, deren Blätter beinahe das Wasser berührten. Sie wurden ebenfalls von kleinen Stablaternen beleuchtet, die neben ihnen in den

Boden gesteckt waren. Der Weg, den wir entlanggegangen waren, führte weiter zu einem kleinen Wäldchen.



Tuomas sah Janni lächelnd an. Auch wenn er sie erst seit so kurzer Zeit kannte, mochte er sie schon sehr. Doch ob sie wirklich sein Rabenmädchen war? Wie sollte er sie nur danach fragen? Sie würde ihn sicher für verrückt halten.

Sie hatte sich mittlerweile mit dem Rücken zu ihm seitlich auf das Brückengeländer gesetzt und blickte auf den Fluss hinaus. Ihre Beine ließ sie über das Geländer baumeln. Tuomas stand neben ihr, die Arme aufs Geländer gestützt und wusste nicht recht, was er tun sollte. Er beobachtete sie aus dem Augenwinkel, bewunderte ihr Profil. Ihre funkelnden, verträumten, blauen Augen, die langen, leicht welligen Haare, die ein wenig vom Wind zerzaust wurden, die zart lächelnden, schmalen Lippen. In seinen Augen war sie wunderschön.

Er wollte etwas sagen, ihr ein Kompliment machen, sie näher kennenlernen, doch kein Wort kam über seine Lippen. Kein Thema schien ihm in diesem Augenblick angemessen zu sein. Was sie wohl gerade dachte? Ob sie ihn mochte?

Immer wieder warf sie ihm kurze Blicke zu, dachte wohl, dass er das nicht bemerken würde, wandte den Kopf dann aber ganz schnell wieder ab. Auch sie schien nicht recht zu wissen, was sie sagen sollte. Warum war er nur wieder so verdammt schüchtern?

(Ani)



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

SEITE 33 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



SAGEN/ LEGENDEN

MONSTER GROTTE

Teil 5

Der Herrscher des Grabhügels

Ein riesiges Schalentier sagst du. Jetzt schweig still, bevor du auch nur ein weiteres Wort von dir geben willst. Wir alle wissen, wie diese Geschichte weitergehen soll. Dein Meister hat das Biest getötet und die Essenz der Wesen, aus denen es im Grunde bestand, zum Großen Platz gebracht. Du brauchst nicht zu antworten, wir alle kennen dein Wissen über jenen Ort. Dein Meister war niemals von dieser Welt der Sterblichen, denn kein Mensch könnte solch ungeahnte Fähigkeiten – sei auch nur die Hälfte deiner und der Geschichten anderer der Wahrheit ein bisschen nahe – entwickeln.

Nein, Mathan, wir alle hier wissen es besser. Die Anders Welt blieb ihm nicht verschlossen und auch du hattest sie irgendwann in den Jahren mit ihm zusammen betreten. Dein höhnisches Lächeln kannst du dir schenken, alter Narr. Ich will dir nämlich etwas verraten. Auch ich war einst dort, betrat die Anders Welt. Lange beobachtete ich die Elfen und Kobolde, jene, die ihre nächtlichen Züge an den Grabhügeln von Wintersgrafen - in ihrer Sprache Flamasiel' july genannt – tätigten und für die Bewohner dort fast schon als heilig galten.

Belauscht habe ich sie, nächtelang beobachtet und in einer Vollmondnacht, ging ich neun Mal an der Zahl um den hiesigen Grabhügel. Da öffnete

sich auch schon die Tür zu ihrem Reiche und prachtvoll sah es dort aus, Magie knisterte in der Luft, dass es einem den Atem raubte.

Der Herrscher jenes Hügels stellte sich mir als Konyiau d' Grimyau vor, ich weiß, ein verdammter Zungenbrecher, wenn man nicht gerade die Lehren und Sprachen der Anders Völker verinnerlicht hat. Und so und nur deshalb begab es sich, dass ich jenen Ort mit dem Wissen, welches ich sammelte, auch wieder verlassen konnte. Ein gefährliches Unterfangen. Ein Kobold war der Herrscher, oder ist es vielleicht gar heute noch ... klein und hutzelig.

Konyiau bot mir an, ihm an seiner Tafel Gesellschaft zu leisten, denn sie feierten ein Fest. Als ich neben ihm am Kopfe der Tafel saß, trug er mir die köstlichsten Speisen auf. Ich aber lehnte ab, denn wisset ihr hier Unwissenden unter uns, dass nichts aus der Anders Welt mitgenommen werden oder gar angenommen werden darf. Daraufhin bot mir der Herrscher Konyiau d' Grimyau von seinem Weine, der da so süßlich roch. Doch auch hier lehnte ich ab, denn wisset ebenso, dass kein Sterblicher in der Anders Welt verweilen kann, ohne zwangsläufig Schaden davon zu nehmen.



WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 34 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREI



„Was ist Euch, Herr?“, fragte mich Konyiau, nachdem ich außer einem Gespräch nichts annehmen wollte. „Esset und trinket Ihr nicht gerne, oder sagen Euch die dargebrachten Speisen nicht zu?“ Ich in meiner Weisheit antwortete keck, denn ich wusste um die List des Herrschers jenes Hügels in Flamasiel' july: „Grämt Euch nicht, denn auch wir hatten jenes Fest zu feiern, welches in eurer Sprache Doll'urdergej genannt, bei uns da Julfest heißt. Von alle dem, oh großer Herrscher d' Grimyau, bin ich nun gemästet und würde mich gerne zurückziehen.“

Doch jener Herrscher war nicht dumm und auch sein Berater - ein Spriggans war er – tauschte einen verstohlenen Blick mit ihm. Konyiau gebot mir so lange zu bleiben, bis jene Nacht in unserer Welt verstrichen und die Vormittagssonne die ersten Hügel der Wintersgrafen erreicht hätte. Da willigte ich ein, denn was blieb mir schon übrig. Die Einladung auszuschlagen hätte womöglich eine weitere List, mich an jene Welt zu binden, mit sich gebracht und so führte man mich zu meiner Kammer.

Auch dort stellte man mir Speis und Trank bereit, doch den Teufel tat ich, etwas von diesem Fraße, der mir ewige Andersweltverdammnis eingebracht hätte, anzurühren. In jener Nacht wollte ich den Grabhügel verlassen, so wie ich gekommen war, doch überall an jeder Ecke standen Kobolde, Pixis oder gar Spriggans ihre Wache. So musste ich schnell sein. Als ich in meiner Kammer so da wartete, klopfte es an meiner Türe, und als ich jene entriegelte, kam mir die schönste Elfe entgegen, die ich bisweilen erblicken durfte. Daneben stand Konyiau, klein, lederartig und faltig, wie eh und je.

Die Elfe hingegen, das reinste Silber in ihrem Haar, war das genaue Gegenteil von ihm. Ich selbst maß als junger Mann einige Ellen lang, doch sie selbst reichte mir bis zu den Augen. Schlank, mit einem Schimmer von golden Braun an ihrer Haut und Augen, die so blau funkelten, wie das Meer hinter den Stränden von Kalmawal. Mit weiblichen Rundungen ... doch wartet, solche Schwärmereien sind nichts für euch hier.

Zunächst dachte ich, Konyiau sei ein Narr, denn hätte er die Elfe allein geschickt, wer weiß, was ich da getan hätte. Doch in seiner Anwesenheit erkannte ich jene List sofort und wollte mich schon zur Nachtruhe entschuldigen. Da merkte ich, wie gerissen Konyiau d' Grimyau sein konnte.

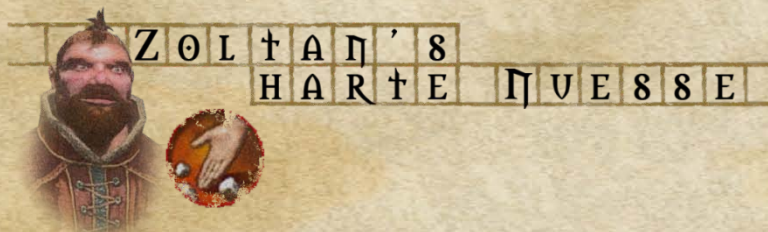
„Fürchtet Euch nicht, denn ich kenne Eure Ängste und die Erzählungen aus Eurer Welt. Denn höret, viele sind da gekommen und fühlten wie Ihr die Heimtücke unseres Volkes, von Neugier zu uns getrieben, doch das Herz mit Gerüchten gespickt. Nun aber soll Euch Wahrheit widerfahren, denn wir aus der Welt, die ihr Anders Welt nennt, sind nicht böse oder gar hinterhältig. Wir wollen für Euer Wohl sorgen und auf weitere friedliche Koexistenz mit euch Menschen hoffen.“

Da zeigte er auf die schlanke Elfe, die mich mit ruhigem Lächeln unter ihrem silbernen Haar betrachtete.

„Oh Herr, lehnt das Essen ab. Meidet wegen mir den Wein, doch ich bitte Euch: Lehnt nicht jenes Elfenweib, das ich Euch da anbiete, ab.“ In jener Nacht wollte ich dem Herrscher des Grabhügels nur all zu gern Glauben schenken

(DPR)

WITCHERS NEWS



1	2	3	4	5	6
Teil der Hand					

7	8	4	9	8	6
Raubkatze					

10	11	12	3	5	5
Niederschlag					

10	11	12	9	13	5
Bildungsinstitut					

6	5	2	1	5	3
Großer Ring					

14	5	15	5	3	16
Baustoff					

17	18	11	12	9	15
					M
Stadt in NRW					

8	3	13	8	4	5
Bereich					

13	5	12	6	5	6
Ausbilder					

12	5	10	10	5	3
Bundesland					

15	9	5	16	14	5
M					
Kopfbedeckung					

19	5	6	10	5	6
Orientale					

20	2	6	11	12	5
Gotteshaus					

7	8	3	9	8	6
Monat					

10	19	2	3	3	5
Insekt					

3	18	9	4	8	16
Süßware					

13	5	2	3	5	3
Gewebe					

14	2	5	4	5	13
Baustein					

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

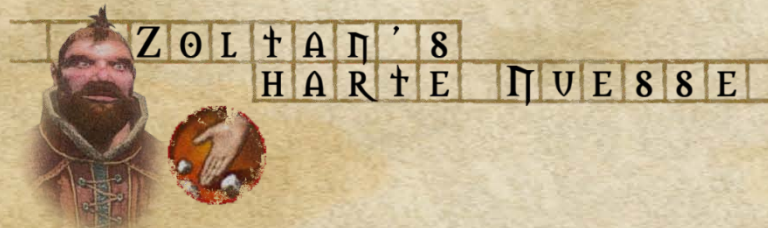


WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 36 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



R	E	G	R	B	E	R	G	Z	I	E	G	E	T	A	M	U	P
E	L	I	S	I	U	B	E	Z	B	Z	E	B	R	A	A	H	E
G	U	N	I	T	P	S	H	S	I	R	G	I	T	L	I	V	A
I	L	S	E	E	L	A	C	H	S	E	E	U	D	A	K	A	K
T	E	T	B	I	E	N	T	H	R	O	I	Q	V	A	A	L	E
S	F	E	E	C	H	S	E	N	K	L	L	E	F	L	E	O	W
G	F	R	N	H	A	S	I	O	E	A	F	F	E	L	F	E	E
I	E	K	S	H	S	F	A	R	M	K	E	K	L	L	E	W	O
N	V	A	C	V	E	L	H	R	E	G	A	N	O	E	R	E	L
E	B	T	H	H	A	E	E	A	E	R	E	R	G	G	G	N	E
O	N	Z	L	N	L	D	N	P	K	D	E	B	B	V	A	E	E
K	R	E	A	O	E	E	A	P	N	G	H	A	I	A	R	M	S
E	E	C	E	L	I	R	E	A	I	T	E	E	S	N	H	V	C
N	F	K	F	F	D	M	L	T	O	R	R	C	O	T	S	C	H
N	F	E	E	F	M	A	R	E	D	N	A	Z	N	E	O	T	S
E	A	P	R	V	A	U	N	A	K	U	T	N	E	S	I	W	I
F	K	I	L	M	M	S	W	I	L	D	S	C	H	W	E	I	N
E	L	E	F	A	N	T	G	R	I	A	E	F	F	A	R	I	G

(Rdd/LL)



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.





ZOL T A N ' 8

H A R T E N V E S S E



RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE

1	2	3	1	4	2	5	6
A	T	L	A	N	T	I	K

WELTHIER

7	1	8	9	10	11	10	11
Z	A	U	B	E	R	E	R

MAGIER

6	12	11	9	1	3	3
K	O	R	B	B	A	L

MANNSCHAFTSSPIEL

2	10	10	2	1	13	13	10
T	E	E	T	A	S	S	E

TRINKGEFÄß

14	5	13	13	12	8	11	5
M	I	S	S	O	U	R	I

FLUSS IN NORDAMERIKA

13	15	16	3	1	4	17	10
S	C	H	L	A	N	G	E

KRIECHTIER

11	12	2	7	10	18	10	11
R	O	T	Z	E	D	E	R

BAUM

14	12	4	2	11	10	1	3
M	O	N	T	R	E	A	L

OLYMPIASTADT

13	10	10	1	18	3	10	11
S	E	E	A	D	L	E	R

RAUBVOGEL

19	1	4	18	9	5	3	18
W	A	N	D	B	I	L	D

FRESKO

13	1	4	18	19	5	15	16
S	A	N	D	W	I	C	H

BELEGTES BROT

14	1	3	7	9	5	10	11
M	A	L	Z	B	I	E	R

ERFRISCHUNGSGETRÄNK

13	10	10	12	2	2	10	11
S	E	E	O	T	T	E	R

PELTIER

20	12	11	2	8	17	1	3
P	O	R	T	U	G	A	L

EUROPÄISCHER STAAT

19	1	11	13	15	16	1	8
W	A	R	S	C	H	A	U

EUROPÄISCHE HAUPTSTADT

9	5	9	10	11	9	1	8
B	I	B	E	R	B	A	U

KNÜPPELBAUWERK

2	11	12	14	20	10	2	10
T	R	O	M	P	E	T	E

BLASINSTRUMENT

10	3	14	13	16	12	11	4
E	L	M	S	H	O	R	N

STADT IN SCHLESWIG-HOLSTEIN

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

G I B E
F 2 R 5 8
N U A U A
P 1 L 4 D 7 8
E R A N E U
E 3 N 6 U
G I B R



WITCHERS NEWS

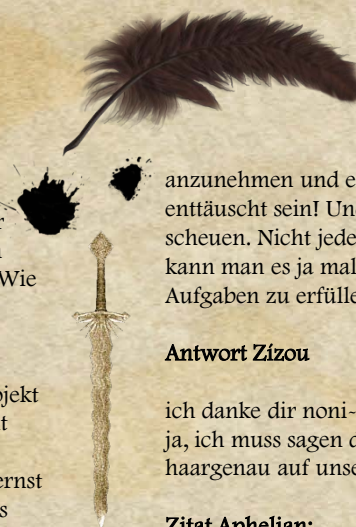
01.10.2010

Seite 39 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



LESERECKE



Zizat noni:

Das ist so schön, das treibt mir schon fast die Tränen in die Augen. Dabei ist das ja gar kein trauriger Anlass, sondern sollte sogar ein sehr freudiger werden. Aber es ist trotzdem irgendwie rührend, wenn man wieder so über die Anfänge der 'Witchers News' liest und nachdenkt. Wie schnell ein Jahr doch so vorübergehen kann.

Aber was bedeutet schon ein Jahr gemessen an der Arbeit, aber auch letztlich der Freude und dem verdienten Erfolg. Ein Jahr ist für ein Projekt der Community, das auch nur von der Community lebt eine verdammt lange Zeit und viele andere Projekte sind nach solch einer Zeitspanne schon längst vergessen. Dass es euch nicht so ergangen ist, zeigt, wie ernst es euch mit der 'Witchers News' ist und dass es tatsächlich euer kleines Baby ist, das nun erste Geh-Versuche unternimmt. Gebt gut auf das kleine Kind Acht

In jedem Fall möchte ich euch zu eurem ersten Jubel-Jubiläum ganz herzlich gratulieren und euch alles Gute für die Zukunft wünschen. Alle in dem Team leisten wirklich tolle Arbeit und ich bin froh, dass sich die Zeitung so gut entwickelt hat. Allerdings erfährt sie immer noch nicht die Aufmerksamkeit, die sie eigentlich verdient. Ich kann alle aus der Community wirklich nur bekräftigen, sich der Zeitung einmal

anzunehmen und einen Blick zu riskieren. Ihr werdet garantiert nicht enttäuscht sein! Und wem es gefällt, der soll auch nicht die Mitarbeit scheuen. Nicht jeder ist zum Artikelschreiben geboren, aber versuchen kann man es ja mal und auch neben der Schreibarbeit gibt es viele Aufgaben zu erfüllen. Vielleicht ist ja etwas für euch dabei

Antwort Zizou

ich danke dir noni-schatz, für die lieben worte
ja, ich muss sagen dandelions artikel ist supertoll gelungen und passt haargenau auf unsere gefühle. höhen und tiefen, stress und freude

Zitat Aphelian:

Nachträglich auch von mir Herzliche Glückwünsche zum Jubiläum. Mit dem Nachlesen der Jubiläumsaus(f)gabe komme ich ja kaum hinterher. Sooo viel Text, interessante Geschichten und Berichte. Ich bin von der Arbeit der Redaktion tief beeindruckt. Macht weiter so! Mit dem Witcher 2 in den Startlöchern geht die Motivation bei euch auch hoffentlich nicht flöten. Also viel Spaß am Schreiben auch in der Zukunft!



THE WITCHER

01.10.2010

WITCHERS NEWS

SEITE 40 / JAHRGANG 2 / NR 13

1.- OREN



LESERECKE

Antwort Khoronis:

Danke Aphelian

Leider bekommt man außer den Downloadzahlen relativ wenig Feedback. Für viele aus dem Team fehlt manchmal einfach eine Rückmeldung, wie die Ausgabe im Einzelnen den User gefällt. Spontane Vorschläge wie man was verbessern könnte wären Gold wert.

In diesem Sinne auch noch mal ein Lob an das ganze Redaktionsteam und die Chefin von dem ganzen Projekt, die sich wahrlich den *Arsch* aufreißt damit eine neue Ausgabe zustande kommt.

Zudem appelliere ich an die Leser, schreibt eure Meinung hier rein. Tut kund was Euch an der Zeitung gefällt oder eher nicht, dafür reist Euch keiner den Kopf ab.

Antwort Zizou

Dankeschööön Pheli

Es geben sich alle große Mühe und ich bin sehr stolz auf meine Mannschaft. TW2 steht fast in den Startlöchern, dass wird noch sehr viel Stoff für die Zeitung geben.

Doch wie Khoronis schon sagt, wir leben nicht nur von TW, hauptsächlich leben wir von der Community.
Danke Dir Khoronis

Zitat Daralon:

Hallo hier der Kritiker Dara:

Auf Seite 17 der Delfinengeschichte laufen 2x der gleiche ganze Satz ab: "Aber auch hier..." in der eine Seite am Anfang und auf der andere in der Mitte wo: "Echolotorientierung, und beim Aber auch hier..."

Der Rest fühle ich mich bei einigen amüsant und gut und das bei der "Leserecke" geehrt!

Die Anderen das nichts mit the Witcherworld zu tun hat, habe ich nichts zu sagen, weil ich es übersprang!

Edit:

Auch über Gamescom fand's ich auch toll!

Antwort DiamondDove:

Das mit dem Delfinartikel ... Also da kann man echt 10x drüberlesen, irgendwann sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr und es entwischt einem doch noch ein Fehler ...

Danke, Daralon, für dein Kommi

Da freuen sich alle, die an der Zeitung mitgewerkelt haben



WITCHERS NEWS

01.10.2010

Seite 41 / JAHRGANG 2 / NR. 13

1.- ORETI



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

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!



IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Layouterin, Grafikerin
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
Alseran - Grafiker