



WITCHERS NEWS



THE WITCHER – ASSASSINS OF KINGS DEN NEUEN CHARAKTER “DETMOLD”

CDPR stellt den neuen Charakter "Detmold aus Ban Ard" vor. Ein neuer Zauberer in den Reihen der Witcher-Charaktere.

Bei dem Aufstand von Thanedd fand das Leben des Zauberers eine dramatische Wendung. Während der Rebellion wurde sein Bruder durch einen Pfeil der Scia'tael getötet. Geprägt von tiefer Trauer, trachtet er nach dem Leben des Mörders. Doch der Verzweiflung will sich der Zauberer nicht ergeben und beschließt, den Dienst von König Esterad von Kovir zu verlassen, um einen besser für die Verfolgung seiner Ziele geeigneten Schutzherrn zu finden. Henselt, König von Kaedwen, sollte den Erfolg seiner Pläne sichern.

Was ist der Wunsch von Detmold? Er will die Eichhörnchen ausrotten, da er der Meinung ist, dass sie klägliche Banditen und Mörder seien. Er will die verschwörerischen Zauberer, die Nilfgaard zur Seite stehen, tot sehen, da sie den Tod seines Bruders herbeigeführt haben.

Henselt, der mächtige und aggressive Monarch im Norden, ist Detmold nicht abgeneigt und sichert sich dessen Dienste. Der König ist zufrieden mit seinem neuen Berater und vertraut ihm wie keinem anderen. Seit seiner Zeit in Thanedd hat der Zauberer die Fähigkeit, Verschwörungen vorherzusehen und sie im Keim zu ersticken. Henselt hält Detmold in seinem Zorn etwas zurück und behält ihn stets an seiner Seite. Das ist auch gut so, denn er soll bald von Angesicht zu Angesicht dem Weißen Wolf gegenüberstehen. Werden der Hexer und der Zauberer zu einer Übereinkunft kommen – oder werden sie zu Erzfeinden?

(Zz)



WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 2 / JAHRGANG 3 / NR. 15

1.- ORETI



INHALT

News

- The Witcher 2 - Digitale Edition.....Seite 3
- Entwicklertagebuch #2.....Seite 4
- Spiele im Test- Fall Out.....Seite 7
- Vorsicht Spoiler-Dragon Age.....Seite 11

Kompendium

- Aetates mundi.....Seite 22
- Bedrohte Tiere.....Seite 26

Geschichten

- Ballade über den Hexer Geraht.....Seite 29
- Rabenherz.....Seite 31
- Oblivion.....Seite 22

Fanart

- Witchers Fanart.....Seite 35

Rätsel

- Zoltans Harte Nüsse.....Seite 37
- Fehlersuchbild.....Seite 39
- Rätselaufösungen.....Seite 40

Anzeigen.

- Stellenmarkt.....Seite 42





WITCHER8 NEWS

01.02.2011

Seite 3 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREN

NEWS

THE WITCHER 2 - AOK - Digital Premium Edition

CDProjekt RED wird auch für die Download Fans eine Version bereithalten. Leider können diese auch keine beliebten Goodies erhalten. Die Digital Premium Edition wird z. B. bei gog.com für schmale 44,95 angeboten und Gamersgate bietet sie für 44,95€ und ein Preisnachlass von 10% an, da solltet ihr zugreifen. Natürlich umfasst die "Digitale Download-Version" alle wichtigen Details, die eine Gamerseele für The Witcher 2 benötigt. Das Making of, die Weltkarte, der Spieleführer sowie die Liste für Grundanweisungen werden auch hier enthalten sein.

Die Qual der Wahl, Collectors -, Premium- oder die Digitale-Edition, welche Auslese wird der eingefleischte Witcherfan den Geldbeutel erleichtern lassen.

Die detaillierte Digital Premium Edition:

- Witcher 2 DVD
- Making of
- Offizieller Soundtrack
- Weltkarte
- Eine Liste von Grundanweisungen, Steuerungen und Einstellungen
- Spieleführer
- Spezial Version der Gegenstände im Spiel
- Papercraft



Links:

Gog.com

[Gamersgate .com](http://Gamersgate.com)

(Zz)



WITCHER8 NEWS



01.02.2011

SEITE 4 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREN

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS ENTWICKLERTAGEBUCH #2: DIE SPIELENGINE – TEIL 1

Schon beim Verkaufsstart von The Witcher arbeitete man an einer neuartigen Engine, die schon bei der Entwicklung von The Witcher in ihrer Grundidee geplant wurde. Diese Arbeit dauerte ganze 1 ½ Jahre, denn es brauchte seine Zeit, bis man einen Prototyp und die Grundfunktionen zusammengestellt hatte.

Implementierung der Story

Um ein Spiel zu programmieren, muss man Charaktermodelle, Dialoge und Schauplätze miteinander kombinieren, weshalb ein Programmierer gleichzeitig Erzähler, Regisseur und Scriptwriter sein muss, um Emotionen und Handlungen spielernah zu entwickeln. Da man nicht wollte, dass TW2 in irgendeiner Weise Grenzen gesetzt würden, entwickelte man neue Tools und einen neuen Weg zum Erzeugen von spielinternen Situationen und Quests, sodass die einzige Grenze nur durch die Fantasie der Entwickler gesetzt werden kann. Zum Erstellen und Einbauen einer Quest in TW2 wird im Vorfeld ein Prototyp angelegt und schließlich mit dem neuen Haupt-Design-Tool bearbeitet. Das Haupt-Design-Tool stellt eine grafische Art des Programmierens dar, mit dem man auf dem Bildschirm den Plot bauen kann und diese visuellen



Mittel dann in die spieleigene Sprache umgesetzt werden. Die Haupteigenschaft der neuen Engine ist, dass mit ihr nun sowohl ganze Strukturen wie Häuser, Bäume und Wiesen als auch Charaktere einfach kopiert und eingebettet werden können, um diese dann auf die Anforderungen anzupassen. Durch dieses neue Verfahren ist die Erstellung von neuen Quests und spielinternen Situationen im Vergleich zum ersten Teil, nun zwei- bis dreimal schneller. Anhand dieser neuen Engine war es nun auch das Bestreben des Entwicklungsteams TW2 näher an einen Film heranzubringen, ein Spiel zu erschaffen, das Ereignisse in einer ganz neuen Art und Weise zeigt. Somit wurde auch ein neues Dialogsystem erschaffen, welches nun, wie es im Vorgänger der Fall war, die Entwickler nicht mehr dazu zwang Charaktere an einem bestimmten Ort zu platzieren und Spielsituationen durch Cut-Scenes zu unterbrechen, sondern nun die Möglichkeit eröffnete Szenen „on-the-fly“, also direkt am Handlungsschauplatz und in jeder Situation, ablaufen zu lassen. In The Witcher lief ein Dialog immer nach dem Schema F ab, nämlich der Tatsache, dass drei handlungswichtige Charaktere festgefroren an einem bestimmten Ort miteinander sprachen und nicht mehr wirklich in das Treiben der Umgebung integriert waren. Nun jedoch, und das ist bemerkenswert, können Charaktere dem Gespräch frei beitreten, wenn sie



WITCHER'S NEWS

01.02.2011

SEITE 5 / JAHRGANG 3 / NR 15



1.- OREN

auftreten sollen, und diese an bestimmten Punkten auch wieder frei verlassen, sodass eine realitätsnahe Spielsituation zustande kommt. Ebenso hat man die Interaktion von NPCs verbessert, denn in The Witcher konnte keine direkte Interaktion außer dem Kampf stattfinden; nun, in TW2, können Charaktere einander die Hand reichen, sich umarmen oder sich Ohrfeigen geben, also direkt miteinander interagieren.

Handlungsschauplätze

Man entwickelte die Engine direkt für TW2, das heißt, dass z. B. die Grafik-Designer direkten Einfluss auf die fertige Version nehmen konnten, denn sie bestimmten, was für ihren Bereich in die Engine integriert werden musste. Dies wiederum bedeutet natürlich, dass die Ideen der Designer 1:1 im Spiel realisiert werden konnten. Durch diesen Umstand entstehen wiederum auch keine Probleme bei der Erstellung von Lichteffekten und der passenden Atmosphäre eines Settings. Durch diese Verbesserung ist es nunmehr möglich, durch einen hohen Detailgrad und Einfluss aus den Erfahrungen der Entwickler, dass dem Spieler ein höchstgradig realistisches Bild geboten werden kann. So wird man in der finalen Version eine sehr wirklichkeitsnahe Welt bestaunen können, denn die Detailverliebtheit der Entwickler geht ins Tausendstel, so dachte man vom kleinen Kieselstein vor einer Haustüre bis zur mächtigen Burg, die sich in weiter Ferne aus dem Nebel gegen den Himmel abhebt. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Lichtquellen nun

nicht mehr in einer Light-Map programmiert, sondern in Echtzeit berechnet, wodurch sich neue Möglichkeiten ergeben. So wird man in der finalen Version einen sehr realistischen Schattenwurf, einen verbesserten Tag-Nacht-Wechsel als im Vorgänger, sowie lebendiger angestrahlte Objekte bewundern können. Ebenfalls wird dadurch die Spielspannung verbessert, da für jedes Setting eine eigene Atmosphäre entworfen werden kann, die sich schließlich, durch klug gesetzte Lichtquellen, in Schimmer, Schatten und beklemmender Realität äußern. Ein weiterer entscheidender Punkt ist, dass die Engine nicht nur von einer kleinen Gruppe entwickelt wurde, sondern jedes Teammitglied hierbei mitgearbeitet hat. So wurde keine Engine nur für Grafiker erschaffen, sondern eine Arbeitsumgebung, in der alle Ideen, Anforderungen und Notwendigkeiten des gesamten Teams stecken, was wiederum den nötigen Handlungsspielraum für alle Abteilungen der Entwickler gewährleistet.

NPCs und Hintergrundcharaktere

Ein großes Problem mit dem The Witcher zu kämpfen hatte, war, dass man ein und dasselbe Charaktermodell wieder und wieder sah, in verschiedensten Rollen und unter anderem Namen. Dieser Mangel an Vielfältigkeit führte dazu, dass der Spieler schnell unbeeindruckt an der Szenerie vorüberzog. Durch eine neue Art des Spawns gleicht die neue Engine dieses Manko aus, denn mit ihr setzt man auf das Prinzip des Zufallsgenerators. Damit können über ein Dutzend NPCs mit nur einem einzigen Charaktermodell erzeugt werden. Jedes Modell besteht aus einer Vielzahl an möglichen Zusammenstellungen vorgefertigter Bestandteile



WITCHER'S NEWS

01.02.2011

SEITE 6 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREN



wie Armen, Torsos, Beinen, Jacken, Hemden, Kopfbedeckungen, Haaren, Hosen, Schuhen und Accessoires. Somit unterscheiden sich die gespawnten NPCs nicht nur in der Farbgebung der Kleidung, sondern nun auch in verschiedenen Kleidungskombinationen und Accessoires, die sie bei sich tragen, wie beispielsweise Messer oder Beutel, die an ihren Gürteln baumeln. Gesichter wurden, im Gegensatz zum Vorgänger, verfeinert und an den Körper angepasst. So ergaben sich im Nachhinein über 100 verschiedene Gesichtstexturen. Story-NPCs heben sich nun deutlich von der Masse ab, da jeder von ihnen gründlich durchdacht, gefertigt und geschliffen wurde, bis man mit dem Ergebnis zufrieden war. Dieser Schritt dauerte lange, denn man musste einige dieser Nebencharaktere von der Masse abheben. Eine weitere Neuerung ist ein neues Physik-System für Bewegungen der Charaktere und der Gegenstände an den Charakteren, die nunmehr in Echtzeit mitberechnet werden. Als Beispiel: Geralts Pferdeschwanz ist kein eigens animiertes Objekt, sondern die Bewegung seines Haars orientiert sich direkt an Geralts Bewegungen. Dieses System ist sehr aufwendig, denn man musste spezielle Parameter, wie Masse, Bewegung, Bewegungsgeschwindigkeit und wie die Teile des Ganzen aufeinander Bezug nahmen, ausarbeiten. Natürlich ist dieses System dann auch übertragbar auf alle Gegenstände, die der Charakter an seiner Rüstung mit sich führt und auch die Rüstungsteile selbst.

Animationen

Viele Dinge in TW2 leben ausschließlich durch Belebung der Gesichter, Körper und Bewegungsabläufe, für welche ebenfalls ein eigenes Tool

entwickelt wurde. Für Gesichtsanimationen beispielsweise wurde ein neues Verfahren entwickelt, welches sie automatisieren und erleichtern soll und sie gleichzeitig auf verschiedene Kopfmodelle anpassbar macht. Dadurch können neue Ideen und Entwürfe nun schneller und effizienter in das Spiel eingebaut werden. Die Erstellung ist einfach, doch „eine coole Animation, die auch spielfertig ist“ sei ein ganz anderes Kaliber. Animationsentwürfe für TW2 werden in ihrer Grundform entwickelt und ins Spiel gegeben, die noch rohe Form gibt dort Aufschluss darauf, wie das fertige Produkt schließlich einmal aussehen soll. Nach diesem ersten Test wird die Animation im hauseigenen Animationsstudio aufgenommen und erneut ins Spiel eingegeben, danach wird sie aufpoliert und verfeinert, bis man zu einem zufriedenstellenden Produkt gelangt, das wiederum Einzug ins Spiel findet.

Die neue Engine wurde also entwickelt, um das Spielgefühl des Gamers deutlich zu verbessern. In der Realität des Spielers sieht die neue Engine dann weniger komplex aus, als sie in Wirklichkeit ist und das ist es, was die Jungs von CDPR erreichen wollen - und sie hoffen inständig, dass die Erfahrung der Spieler auch genau so sein wird!

(N)



SPIELE IM TEST

FALLOUT NEW VEGAS - AUF INS GLÜCKSSPIEL!



Der nun vierte Teil der Fallout Serie entführt den Gamer erneut ins Ödland des atomaren Krieges. Was einem bis hierhin noch bekannt vorkommt, soll sich schon bald ändern. Denn wir durchstreifen nun nicht mehr die atomare Wüste von Washington DC, sondern befinden uns am Strip, dem leuchtenden und schillernden Stern der Glücksspieler. Vieles blieb beim Alten, einiges wurde verbessert, es gibt neues zu bestaunen und - was wohl das Wichtigste ist - noch immer kann man sich in die Charaktere der NPCs verlieben. Kommt mit mir auf eine virtuelle Rundreise durch New Vegas und lasst mich euch euer neues Ferienparadies zeigen in all seinen Facetten!

Ein Add-In oder doch ein Vollpreisspiel?

Vielen Gamern stieß eines von Anfang an sauer auf: New Vegas hat die Optik von Fallout 3 und dieselbe Spielmechanik. Das muss allerdings nicht bedeuten, dass das Spiel nur ein neues Fallout 3 ist; Ghule sind zwar immer noch gruftig, Supermutanten noch immer super mutiert und RAD-Kakerlaken noch immer widerlich penetrant, aber mal ehrlich - lieben wir es denn nicht die Viecher zu jagen? Würden wir uns nicht über Neuerungen mehr ärgern als freuen? Nun für alle zur Beruhigung: Fallout New Vegas bietet den gleichen Umfang wie Fallout 3 und ist storytechnisch epischer gestaltet, also kein Add-In, sondern ein volles Rollenspiel mit neuem Setting und epischer Story!



THE WITCHER

01.02.2011

WITCHERS NEWS

Seite 8 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI



Alles beim Alten?

In Sachen Neuerungen gibt es einiges zu verbuchen, einige sind ganz besonders zu vermerken. An Lagerfeuern, anders als in Fallout 3, kann man nun eigene Gegenstände herstellen, auch ohne Werkbank. Wann immer man etwas im Ödland findet und es für Müll hält, dann sollte man es besser einpacken, denn irgendwann ist es bestimmt nützlich und kann verwendet werden. Hat man erstmal das richtige Rezept, kann man diese Gegenstände dann wo immer möglich herstellen - vorausgesetzt, man hat alle Rohstoffe parat. Wo im leichten bis mittleren Modus Munition und Zutaten nichts wiegen, da wird dem erfahrenen Gamer im schweren Modus schon eine Herausforderung geboten. Munition und Zutaten bekommen einen Gewichtswert, die Mutantenhorde agiert intelligenter und aggressiver und im Allgemeinen ist das Überleben im Ödland schwieriger. Doch damit nicht genug, bekommen die ganz Harten unter euch eine neuartige Option, die sowohl als Neuerung und Segen als auch als Fluch gesehen werden kann. Wem das Ödland selbst auf der härtesten Stufe zu weich ist, wer schon zum Frühstück Stacheldraht und Nägel isst und wer selbst einen Elefanten mit einem Zahnstocher töten kann, dem sei der neue **HARDCORE** Modus ans Herz gelegt. Das Gewicht ist noch einmal erhöht, Viecher jagen effizient, und um das Gesamtpaket noch abzurunden, muss der Gamer nun dafür Sorge tragen, dass der Protagonist ausreichend isst, trinkt und schläft. Da wird RPG zur Real-Life Dokumentation umfunktioniert. Ich habe es getestet, und ich sage: Wow, anstrengend, fordernd, manchmal unfair, aber eine wirklich gelungene Simulation und das meine ich ernst. Ich persönlich habe mich in den Hardcore-Modus verliebt und ich lege ihn jedem ans Herz, der bereits Fallout 3 auf Hart durch hat und sich zu etwas Neuem berufen fühlt!



Das Spiel kenn ich doch!

Fürwahr, man erkennt noch die Einflüsse aus Fallout 3 recht gut; so sind viele Texturen eins zu eins vom Vorgänger übernommen worden, doch in Sachen Grafik sind auch ein paar höher auflösende Texturen hinzugekommen ... okay ... das tröstet nicht ganz darüber hinweg, dass die Grafik einfach angestaubt wirkt ... ich gebe es ja zu. Auch das altbekannte Zielsystem V.A.T.S. ist erhalten geblieben, bei dem man Ziele auswählen kann und dann bestimmen kann auf welches Körperteil man schießen möchte und mit welcher Wahrscheinlichkeit dieses dann auch getroffen



WITCHERS NEWS

01.02.2011

SEITE 9 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ÖREI



wird. Ebenfalls sind alle Fähigkeiten und Skills aus Fallout 3 enthalten, nur wenige neue wurden ersonnen, bestes Beispiel: Überleben - der Wert gibt an, wie viele HP und AP man von Ödlandutensilien bekommt, wie wirkungsvoll die Lagerfeuerbastelei ist und wie standhaft man dem Ödland entgegentritt. Ansonsten kennen wir ja z. B. *Nerdwut*, *Heller Kopf* oder *intensives Training* nur zu gut. Auch das Dialogsystem ist beim Alten geblieben und das Ausräumen fremder Häuser ein wenig schwerer, da man nun wachsamer ist. Alles in allem aber erinnert es doch zu stark an Fallout 3.

Erzähl mir was!

Ich will nicht zu viel von der Story erzählen, denn die soll jeder für sich verstehen und lieben lernen, denn sie ist wirklich nicht von schlechten Eltern. Da der Anfang ohnehin immer gleich ist, hier ein kleiner Einstieg. Ihr seid Kurier gewesen und transportiert einen Platin-Casino-Chip, doch bevor ihr weit damit kommt, werdet ihr von einem Mann namens Benny abgefangen, niedergeschlagen, beraubt und schließlich mit einem Kopfschuss niedergestreckt. Bis hierhin dachte ich, es sei das kürzeste Videospiel der Welt, Vorspann, Tod, Abspann. Doch wie es im Fallout Universum nicht anders sein könnte, flickt euch der ansässige Doc wieder zusammen und ihr durchwandert eine Reihe von Prozeduren. Zuerst baut ihr euch euren Adonis bzw. eure Circe und verpasst ihnen das richtige Aussehen. Danach werdet ihr vom Doc befragt, ein Wesenstest á la Morrowind bestimmt eure Fähigkeiten, einige Rorschachtests eure

besonderen Eigenschaften. Anschließend werdet ihr noch einmal auf eure Skills losgelassen und könnt dann auch schon das erste Dorf erkunden, ein Tutorial durchwandern und euch zu guter Letzt dafür entscheiden, wem ihr helft - dem Dorf oder den Pulverbanditen ... Ach, das wusstet ihr ja noch gar nicht?! Stimmt, es gibt jetzt harte Entscheidungen zu treffen!

Biete Korken, suche Killer

Pulverbanditen, Caesars Legion, RNK und wie sie nicht alle heißen, bringen Vor- und Nachteile mit sich und sind immer gefährlich. Ihr werdet mitten in den blutigsten Fraktionskrieg des Ödlandes geworfen und ihr müsst euch einer Seite anschließen - doch welche ist da die richtige? Generell ist zu empfehlen, die Dichte einer Gruppierung abzuschätzen und dementsprechend zu handeln, sonst hat man selbst auf dem Strip keine ruhige Minute mehr. Karma gibt es zwar noch, das Fraktionskarma allerdings ist noch von Bedeutung, da dieses eure Beliebtheit beziehungsweise den Grad des Hasses, der euch entgegenschwappt, sobald man euch sieht, widerspiegelt. Jede Fraktion hat ihre eigenen Spezialitäten und ihre eigenen Ziele, doch, und das erzähle ich euch mit einem Flüstern, sie alle dienen dem größeren Ziel. Egal welchen Weg ihr geht, es wird euch so oder so bis zum Ende geleiten, das, wie wir alle wissen, ebenfalls in verschiedenen Ausführungen vorhanden ist je nach den Entscheidungen, denen man





WITCHER'S NEWS

01.02.2011

Seite 10 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREN



sich stellt. Und am Ende wird das gesamte Spiel, alle Ereignisse, alle Entscheidungen noch einmal mit epischer Hintergrundmusik und einer wohlklingenden Bassstimme revidiert.



Geld und Freunde

Erstmals bekommt man auch oft Begleiter an die Hand, die ebenfalls ihre eigene Geschichte haben und mit denen man gemeinsam der Brut des Ödlandes entgegentreten kann. Die KI-Pappkameraden stellen sich dabei weniger dumm an als zuvor gedacht, sie suchen eigenständig Deckung und kämpfen mit Bedacht, es sei denn man gibt ihnen den Sturmbefehl, der im Befehlssystem integriert ist. Dann stürmen sie wirklich drauflos, und hat man sie nicht ordentlich ausgerüstet, dann sieht's düster aus. Doch keine Sorge: tote Kameraden geben einem immer alles zurück, man muss sie nicht mal danach fragen.

Um einen geselligen Abend abzurunden, kann man sich in den Casinos des Strip die Zeit mit Black Jack, Slots und Roulette vertreiben, Wanderer sind für eine neue Art Kartenspiel namens *Karawane* zu gewinnen. Bei *Karawane* geht es darum mit Karten eine möglichst hochwertige (Kartenwert beachten) Karawane zu bilden und in drei Reihen eine Kolonne zu bauen, um sein Gegenüber damit auszusteichen. Die genauen Regeln sind dem Spiel zu entnehmen, ich habe es bis heute nicht wirklich verstanden. Wer da durchsteigt, der ist geboren für den Hardcore-Modus.

Fazit

Der Bugteufel hat sich ausnahmsweise einmal zurückgehalten, mir ist nur ein Fehler aufgefallen, der schon ein wenig nervt: Man bekommt später ein Atemgerät für einen Unterwassereinsatz, wenn man dieses jedoch aufsetzt, crashte das Spiel auf den Desktop - verdammt ärgerlich, wenn man nicht zeitnah gespeichert hatte! Die XBOX-Version wird jedoch bugfreier sein, da bin ich mir sicher.

New Vegas ist ein sehr gelungenes Spiel und lässt dem Gamer erneut Freiraum und Handlungsspielraum für eine große RPG-Erfahrung. Tiefgang vermisst man nicht, denn jeder Charakter ist mit solch einer Liebe zum Detail gestaltet und durchdacht, dass man meinen könnte, man wäre in eine phantastische Geschichte eines Glücksritters hineingeraten. Ich kann es wärmstens empfehlen und wer STALKER gespielt hat, sollte mit dem Hardcore-Modus sehr wohl zurechtkommen. Lasst euch nach New Vegas geleiten, erlebt entspannte Abende bei Roulette und Black Jack und heizt den Viechern ordentlich ein!

(N)



WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 11 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREN



**Vorsicht
Spoiler**

DRAGON AGE: ORIGINS

BioWare ist bekannt als die Rollenspielschmiede schlechthin. *Baldur's Gate* ist der Klassiker schlechthin, wenn es um gute, alte, ja fast schon antike Rollenspiele geht. *Knights of the Old Republic* ist das Star Wars-Rollenspiel schlechthin, endlich etwas, das das Sci-Fi-Universum schlechthin zum Leben erweckt. *Mass Effect* ist die Kombination aus Rollenspiel und Ego-Shooter schlechthin, mit der Cineastik schlechthin und der Vorreiter des Entscheidung-Konsequenz-Systems schlechthin. *Dragon Age: Origins* ist für mich persönlich der Flop schlechthin.

Wer sich jetzt die Augen reibt und fragt, was denn das wieder für ein selten dämlicher Artikel wird, der muss sich jetzt entscheiden: weiterlesen oder weglegen? Ich gebe eine kleine Hilfestellung zu dieser Entscheidung. Wer das Spiel schon gespielt hat, der kann getrost weiterlesen, er hat seine Meinung schon und wird durch meine Tiraden bloß versteckte und vergessene Erinnerungen wiederfinden. Wer das Spiel gerade spielt, sollte sich beeilen und den Artikel danach lesen. Warum? Nun, weil es kein Spiel gibt, das so schlecht ist, dass man es unterbricht und zwischendurch Rezensionen liest und andere Meinungen einholt. Wer das Spiel noch nicht angefangen hat, kann

auch problemlos weiter lesen. Er wird voreingenommen an *Dragon Age* rangehen, aber das ist kein Problem. Entweder er wird während des Spiels überzeugt oder nicht. Auf jeden Fall wird es ihn im Angesicht des Erzdämons eher weniger interessieren, was ich irgendwann mal zu dieser Szene geschrieben habe.

Und ich kann auch gerne Entwarnung geben. Ich werde jetzt nicht subjektiv über das Spiel hinwegziehen, sondern mich genüsslich zurücklehnen und meine Sturzbäche aus Empfindungen und Erinnerungen fließen lassen.

Ich versuche mal strukturiert vorzugehen. Für gewöhnlich beginnt eine Spielerfahrung mit dem ersten Trailer. Und die Trailer von *Dragon Age: Origins* waren hammermäßig. Spitzengrafik, actionreiches Spielprinzip und dieses gewisse Etwas, das moderne Rollenspiele so mit sich bringen. Dann hörte man die ersten Kritiken. Und zwar durchgängig nur gute Kritiken.

Und irgendwann legt man dann den Silberling ins Laufwerk und erwartet das, was man sich vorstellt, auf seinem Bildschirm. Und genau hier hinkt DA:O. Das Hauptmenü verspricht viel, dann beginnt man sich seinen Char auszusuchen. Und wird dann, je nach



WITCHERS NEWS



01.02.2011

Seite 12 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREI

Herkunft, in verschiedene Anfangsgeschichten geworfen. Und plötzlich fängt das Monument an zu bröckeln. Die revolutionäre Grafik, die gibt es ... nur im Trailer. Wenigstens gibt es keine Grafikfehler, aber schön anzusehen ist es nicht. Vor allem wenn der eigene Charakter, mitten in der Nacht geweckt, in Unterhosen aussieht, wie ein schlechter „South Park“-Charakter. Egal. Man prügelt also halbnackt die ankommenden Gegner nieder und befindet sich sofort mitten in der Story. Ich überspringe die diversen Einleitungen der einzelnen Klassen, und fange an, die Gesamtgeschichte grob zu skizzieren. Man wird zum Grauen Wächter, quasi dem personifizierten Helden, der die ankommenden Gegnerhorden, die Verderbnis, zu vergleichen mit den Heeren Saurons und Sarumans, aufhalten soll, indem man den bösen Obereumel, dem sogenannten Erzdämon, umbringt. Man verzeihe mir meine saloppe Ausdrucksweise, aber überraschenderweise ist der grobe Plot jetzt nicht so der Wahnsinn, er steckt ohne viele großartige Wendungen und Tiefe, ist von Anfang an klar beschrieben, das Ziel ist bekannt. Aber das tut der Sache keinen Abbruch. Die kleinen feinen Geschichten machen DA:O nämlich doch fesselnd.

Morrigan.

Morrigan ist die heißeste (Computerspiel-)Hexe des Planeten. Des Universums. Logischerweise, immerhin sind Triss und Miranda Zauberin und Agentin. Trotzdem. Wer Morrigan überhaupt ist? Sie ist eines von insgesamt acht Squadmitgliedern, von denen man immer je drei mit auf die einzelnen Missionen nehmen kann. Und das ist ein riesiger Pluspunkt für DA:O. Zu diesen Squadmitgliedern kann man nämlich richtige Beziehungen aufbauen, positive wie negative, homoerotische wie heteroerotische (nein, Ersteres kann ich leider nicht belegen, tut mir leid). Auf jeden Fall gibt es eine steuerbare

Charakterentwicklung. Und gesteuert wird diese durch den Spieler. Wenn des Spielers Prinzipien also nicht mit denen des Teammitglieds übereinstimmen, wird es auf Ärger hinauslaufen; zeigt sich der Spieler einfühlsam und macht den Mitstreitern Geschenke, Komplimente oder hilft ihnen bei ihren Problemen, dann steigt deren Zuneigung, was Werteverbesserungen, intimere und tiefschürfendere Gespräche und eventuell sogar eine Romanze mit sich bringt.

Das hat manchmal auch zur Folge, dass der Templer der Gruppe während des Versuches, einen Dämon auszutreiben, mit Ratschlägen und Vorhaltungen kommt, meint „man könne doch mal was anderes probieren“ und beim letztendlichen Todesstreich äußerst pikiert ist. An anderer Stelle freut sich Morrigan, wenn man die geschlagenen Banditen nicht entkommen lässt, sondern sie kaltblütig abmurkst.





WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 13 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI



Hier verhält sich DA:O sehr konsequent – wenn man permanent und immer gegen die Prinzipien eines Teammitglieds handelt und im eigenen Lager nur das Arschloch raushängen lässt, dann besteht die Gruppe bald nur noch aus sieben oder acht Leuten ... Aber keine Sorge: So sehr man sich auch anstrengt, den Hund kann man nicht vergraulen. Und bei einer klaren Linie wird man sich so oder so auf ein bestimmtes Team einschließen, immerhin will man nicht immer kontraproduktive Einwürfe von den billigen Plätzen oder Streitgespräche à la Mike Lowrey und Marcus Burnett hören.



Da ich gerade bei den positiven Punkten bin, knüpfe ich dort gleich an. Ich hab ja gesagt, dass es so schlimm nicht wird. DA:O hat teilweise richtig tolle Stellen drin, Stellen, an denen die Emotionen hochsprudeln. Da wird nach einer langen Hatz nach dem Bösen die ganze Geschichte erzählt und plötzlich muss man sich entscheiden: Zwischen der Bestie, die eigentlich nur leidet und nicht annähernd so böse ist, wie gedacht – und dem Auftraggeber, auf den man zwar angewiesen ist, der aber nicht annähernd so viel Gutes getan hat wie gedacht, aber trotzdem auch seine Verbrechen aus den richtigen Gründen begangen hat. Und oft fragt man sich, ob man dadurch nicht gewaltige Nachteile bekommen wird, ob dann nicht ein Puzzlestück der Mainquest verloren geht. Und ob man nicht einfach manchmal die Augen zumachen und eine Münze werfen könnte.

Ernsthaft, DA:O hat teilweise wirklich geniale Sachen eingebaut. Entscheidungen, die fern jeglicher Moral zu treffen sind. Man entscheidet über das Leben des vom Dämonen besessenen Kindes. Man entscheidet über die Zukunft einer ganzen Zunft, auf der Grundlage einiger Aussagen von Verrückten und Verletzten. Man entscheidet sich zwischen der Zukunft der Welt und dem eigenen Leben, richtet über Unbefleckte und Beschmutzte und lenkt das Schicksal ganzer Dynastien und Völker. Das Spiel braucht sich wirklich nicht zu verstecken, die Inszenierungen können ohne Weiteres mit *Mass Effect*, *The Witcher* und anderen Meisterwerken mithalten. Und da sehe ich die Spiele wirklich als ebenbürtig an – wer einmal in Haven den Speißrutenlauf gemacht hat und Andraste stürzte, der weiß, wovon ich rede. Gänsehaut pur.



WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 14 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ÖRETI



Wenn DA:O so toll ist: Warum dann diese Einleitung? Warum dieses permanente, negative Genöle meinerseits?

Gute Frage ... Gute Charaktere, gute Story, gutes Kampfsystem ... um das auszugleichen, hat sich BioWare im wahrsten Sinne des Wortes ins Zeug gelegt.

Die Grafik hab ich ja schon angesprochen. Was hilft es mir, wenn ich ein revolutionäres Blutssystem gut ins Spiel integriert vorfinde, dafür aber die Blutlachen schwebend und verpixelt sind?

Und erst der Sound. Wir kennen ja aus anderen Spielen, dass der Held hin und wieder im Kampf anfängt, auf absonderliche Weise zu stöhnen und zu keuchen. Auch, dass das in DA:O besonders schlimm ist, lässt sich verschmerzen. Nicht aber, dass der selbst gespielte Held nicht mal eine eigene Stimme hat! In Dialogen werden die Antwortmöglichkeiten ausgewählt, der Char bewegt aber den Mund nicht und sagt nichts, sondern glotzt mit seinem stoisch-emotionslosen Gesicht an der Kamera vorbei. Nix für ungut, aber ich will verdammt nochmal, dass ich – respektive der Held – im heldenhaften und über 70 Stunden währenden Epos irgendwas sagt, was nichts mit Truhen öffnen und Monstern den Kopf abtrennen zu tun hat. Und, da muss ich meine Aussage revidieren, die Töne, die der Held beim Anklicken einer Truhe oder eines Monsters von sich gibt, sind echt unter aller Kanone. Im guten, alten *Sacred* gab es wenigstens noch Brüller wie „Schlagt ihm den Kopf ab! Ich brauch 'nen neuen Aschenbecher!“ Aber gut ...

Dem geneigten Leser dürfte während der Lektüre dieses Artikels aufgefallen sein, dass ich, der Schreiberling, DA:O eigentlich gar nicht so schlecht finde. Und im Ernst: Es macht süchtig, es ist geil, es hat was. Aber es gibt eben auch diese Szenen, über die man sich ärgert. Und

dadurch erinnert man sich nicht nur an die Gänsehaut-Szenen, sondern auch an die Frust- und „So a Kas“-Szenen. Ich zumindest. Es wird doch hier wohl keiner meinen, dass das hier objektiv wäre. Es ist rein subjektiv. In diesem Sinne: Kopf schütteln – selber spielen – Gegenartikel schreiben.



(TF)

KOMPENDIUM

ALTHEES MUND

KRÄUTERKÜCHE

EIBISCH

(*ALTHAEA OFFICINALIS*)

Ein wichtiges ARZNEIKRAUT

Den Eibisch kennt man im Volksmund unter den Namen Althee, Heilwurzel, Ibis, Schleimwurzel, Sumpfinalve, im Englischen Marsh Mallow, im Französischen Guimauve Officinale.

Im Botanischen heißt der Eibisch *althaea* und leitet sich von dem griechischen Wort *altho* ab, was so viel wie heilen heißt. Auch der Name *Malve* leitet sich aus den griechischen *malakos* ab und bedeutet beruhigend.



Beschreibung/Ernte

Der Eibisch gehört zu den Malvengewächsen und benötigt feuchten sonnigen Wohnraum. Daher findet man den Eibisch auf feuchten Wiesen, an sonnigen Bachläufen und Gräben. Die Pflanze ist samtig weich behaart am Stängel sowie an den Blättern. Im Frühling wachsen aus der Wurzel mehrere aufrechte unverzweigte Stängel. Sie kann bis zu 2 m hoch werden, an den Stängeln wachsen die grau-grünen Blätter, die unregelmäßig gezähnt und herzförmig sind. An den Blattachsen wachsen die weißen bis lila-rosafarbenen fünfblättrigen Blüten. Die Blüten sprießen zahlreich von Juni bis September.



WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 16 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI



Die Wurzel erntet man am besten im Frühjahr oder im Herbst, man gräbt sie vorsichtig aus der Erde.

Wenn die Blüten frisch aufgeblüht sind, sammelt man sie. Da die Blüten bis September immer wieder nachwachsen, können sie den ganzen Sommer über gesammelt werden.

Die Blätter werden erst nach der Blütezeit gepflückt, da dort der Schleimgehalt (Polysaccharide wie Galacturonorhamnane, Arabinane) in den Blättern am höchsten ist.



Verwendung Medizin und Küche

Die Verwendung des Eibischs ist breitgefächert und beschränkt sich nicht nur auf den Hals- Rachenraum sowie die Atemwege. Der Eibisch ist bekannt für seine reizlindernde, hustenstillende und antibakterielle Wirkung und wird daher bei Reizungen im "Hals und Rachenraum", "Asthma" und "Husten" verwendet. Da der Eibisch im Allgemeinen sehr reizlindernd und beruhigend wirkt, wird er auch bei "Magenreizungen", "Magenschleimhautentzündung" und "Durchfallerkrankungen" genutzt. Zur äußerlichen Anwendung ist ein Umschlag gegen "Verbrennungen", "Augenleiden" und "Hautentzündungen" sehr zu empfehlen. Die Eibischsalbe hilft bei "Furunkel" und "Abszessen", diese weichen auf und öffnen sich schneller um ein besseres Abheilen zu erzielen.

In der Küche fand die Wurzel nur wenig Verwendung, da sie sehr fade ist. Es ist noch gar nicht so lange her, da wurde aus der pulverisierten Eibischwurzel die berühmte Süßigkeit Marsh Mallow hergestellt, die heutzutage aus Ersatzstoffen produziert wird. Leider konnte ich dafür kein überliefertes Rezept finden.

In verarmten Tagen bzw. Notzeiten wurde die Wurzel gekocht, da sie sehr nahrhaft ist, aber wie schon erwähnt keinerlei Geschmack darbietet und daher auch keinen dauerhaften Einzug in die Küche bekam. Aus den Blättern und Blüten kann durchaus ein Salat hergestellt werden.

Im Altertum

Der Philosoph Theophrast (372-287 v. Chr.) berichtet schon vom Eibisch, den man damals in gesüßtem Wein trank, wohl um den Geschmack zu überdecken. Auch die Galen und Plinius erwähnten den Eibisch als "Hustenstiller". Wobei Plinius sogar den täglichen Trank des Eibischsaftes empfahl, da er vor allen Krankheiten immun machen sollte. Bei Karl dem Großen war der Eibisch Bestandteil seines Hofgartens. Im 9. Jahrhundert wurde das Gewächs ausschließlich in Klostergärten angebaut, wo wohl Hildegard von Bingen auf den Eibisch aufmerksam wurde und sich die Pflanzen in allen möglichen Arzneien zu nutzen machte. In vielen erdenklichen Variationen, wie z.B. Essig, Honigwasser, Schmer (Fett), stellte sie den Eibisch mit den unterschiedlichsten Heilungsgraden her. Selbst im Lorscher Arzneibuch ist die Pflanze verzeichnet: ein Pflaster aus abgekochtem Eibisch mit Griechisch-Heu gegen die "Ansammlung von verdorbenen Säften" und gegen "Schwellungen" und "Geschwülste".

Rezepte

Eibisch-Creme

Spendet der Haut Feuchtigkeit

1,5 EL Eibischwurzel
100 ml destilliertes Wasser
8 gr Lamecreme
15g Avocadoöl
20 g AloeVera Öl

Die Eibischwurzel klein schneiden und 20 min in destilliertem Wasser köcheln lassen. In der Zwischenzeit die Lamecreme in ein Einmachglas geben. Um sie einzuschmelzen, das Glas in einen Topf mit kochendem Wasser stellen. Beide Öle zugeben und gut vermengen. Ist das Eibischwurzelwasser gelig geworden, kann es durch ein Leinentuch abgeseigt werden. Das Gel sollte nochmal etwas erwärmt werden und am besten langsam und in kleinen Mengen im Einmachglas mit den übrigen Zutaten gut vermischt werden. Für einen angenehmen Duft eignen sich 100%ige Duftöle oder ätherische Öle, je nach Geschmack.





THE WITCHER

01.02.2011

WITCHERS NEWS

Seite 18 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ÖRETI



Eibisch-Tee Bei Magenschmerzen

Zutaten:

- 25 gr Eibischwurzel
- 25 gr Pfefferminzblätter
- 25 gr Fenchelsamen
- 25 gr Kamillenblüten

Die Eibischwurzel extraklein schneiden und in einem separaten Gefäß mit 250 ml kaltem Wasser übergießen. Am besten über Nacht stehen lassen oder ggf. mind. 8 Std. ziehen lassen, danach abseihen. Anschließend alle übrigen Zutaten zerkleinern und in einem Gefäß mit 250 ml heißem Wasser übergießen und stehen lassen. Diese können nach 10 min abgeseiht werden. Eibischwurzeltee und die Tee Flüssigkeit der übrigen Kräuter in einen Topf geben und auf Trinktemperatur erhitzen. 2-3 Tassen am Tag trinken.

Der Tee ist geeignet bei Magenreizungen oder Blähungen.



Eibisch-Umschlag Bei Furunkeln

Zutaten:

- Eibischblätter
- Destilliertes Wasser

Aus zerkleinerten Eibischblättern und etwas Wasser ein Brei herstellen und diesen auf die entzündete Stelle mit einem Baumwoll- oder Leinentuch legen. Den Umschlag mehrmals täglich wechseln. Der Eibischblätterbrei beschleunigt die Durchblutung und das schnellere Öffnen der eiternden Stelle.



(Zz)



BEDROHTE TIERE

LORIS - FAULAFFEN (LORISIDAE ODER LORIDAE)

Die Loris gehören zu der Gruppe der Feuchtnasennaffen (Strepsirrhini) und sind sehr kleine baumbewohnende und nachaktive Primaten. Sie erreichen eine Größe von 17- 40 cm, wo der Schwanz eher sehr knapp ausfällt. Das Gewicht liegt bei spärlichen 0,1 kg bis zu 2 kg. Ihr Fell ist dicht und buschig, die Farbe ist meist braun oder grau, wobei Bauch und Innenseiten der Beine heller gefärbt sind.

Sie haben große Augen, die der nachtaktiven Umgebung angepasst sind. Die Ohren sind sehr klein ausgefallen und teilweise von Fell bedeckt. Ihre Zahnformel lautet 2.1.3.3. Kiefer und Zähne sind so wie bei den Lemuren, 36 Zähne und ihre Eck- und Schneidezähne bilden einen nach vorne geneigten Zahnkamm.

Ihre Vorder- und Hinterbeine sind fast gleich lang, sie sind somit ausgezeichnet für ihre Kletterkünste ausgestattet. Die Füße und Hände sind sehr kraftvoll ausgebildet und ähneln einer Greifzange, um ein festes Greifen der Äste zu ermöglichen. Haben sie sich einmal festgeklammert, bekommt man sie nur unter sehr großem Kraftaufwand wieder von den Ästen los. Selbst unter stundenlangem Klammern werden die Zehen ausreichend mit Blut versorgt, was sie

einem sehr speziellen Kapillarnetz zu verdanken haben. Der Fuß hat an der zweiten Zehe keinen Nagel wie bei den anderen Zehen und Fingern. Dieser Zeh dient zur Säuberung des Felles und ähnelt eher einer Klaue.





Die Anatomie der Wirbelsäule ist auch spezieller als bei anderen Feuchtnasennaffen. Im Brustbereich haben sie 2-3 Wirbel mehr als ihre Gattungsgenossen. Im Kreuzbein sind bei den Feuchtnasennaffen lediglich 3 Wirbel, der Lori dagegen hat 6-7 Wirbel. Der auch mit nur 6-7 Wirbeln spärliche Schwanz ist deutlich von dem seiner Verwandten (23 bis 26 Wirbeln) abgesetzt. Ihre spezielle Anatomie erlaubt es ihnen, sich fast wie Schlangen zu winden, wobei das Kreuzbein eine sehr gute Stabilität bietet.

Giftigkeit weisen nur die Plumploris auf, sie zählen auch zu den giftigen Säugetieren. Eine Drüse am Arm bildet ein Sekret, welches mit Speichel vermischt zu einem Gift wird. Beim Abschlecken verbreitet sich das Gift und hält Fressfeinde ab. Das Gift kann aber auch durch Bisse übertragen werden.

Die Loris bewohnen die tropischen Regenwälder unserer Erde, wie z. B. Afrika oder auch Süd- und Südostasien. In Afrika erstrecken sich ihre beheimateten Gebiete über einen breiten Gürtel von Guinea über den Kongo bis nach Kenia. In Asien dagegen sind es eher verstreute Regionen, wie der Süden Indiens und Sri Lanka und dann weiter auf den südöstlichen Inseln von Malaysia bis ins tiefste indonesische Java.

Nur selten kommen Loris auf den Boden, sie bevorzugen es, in ihrer Umgebung oben auf den Bäumen zu verweilen. Die nachtaktiven Baumbewohner gehen des Nachts auf Streifzug, den Tag verbringen sie versteckt unter dichten Blättern, wobei sie sich um einen Ast





WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 21 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ÖREI



wickeln. Sie bauen keine Nester, nur sehr wenige Arten bauen Nester, die eigentlich mehr den Jungtieren gelten. Die Loris sind überaus scheue Tiere und bewegen sich nur sehr langsam, wenn sie sich verängstigt fühlen. Verspüren sie Gefahr, werden sie meist so langsam bis hin zum Stillstehen. Dabei umklammern sie die Äste noch kräftiger, sodass man sie nicht mal mit Gewalt vom Ast lösen kann. Da war man wohl auch lange fälschlich der Annahme, dass sie sich stets nur sehr langsam fortbewegen, was aber bei nächtlichen Beobachtungen mit Infrarotlicht widerlegt werden konnte.

Sie springen auch nicht wie ihre Artgenossen von Ast zu Ast, wo wohl die sehr biegsame Wirbelsäule ins Spiel kommt, eher winden und schlängeln sie sich durch das Geäst. Sollten größere Lücken kommen, halten sie sich mit den Hinterbeinen fest und strecken den Körper weit nach vorn, um mit den Händen den nächsten Ast zu erreichen. Außerdem sind die Loris überaus leise Tiere, sie kommunizieren auch nicht untereinander mit vokalen Lauten.

Das Sozialverhalten ist überwiegend unbekannt, da sie so scheu sind und sehr verborgen leben. Bekannt ist aber, dass sie eher Einzelgänger sind oder mit ganz kleinen Gruppen leben. Beim Jagen sind sie grundsätzlich allein unterwegs. Nachts zum Schlafen ziehen sie sich ebenfalls allein zurück, Ausnahmen bilden hier Schlankloris, die gern mal in kleinen Gruppen nächtigen.

Die Loris sind auch territoriale Tiere, die sich auf ihre Hände urinieren, um bei ihren Streifzügen ihre Duftmarken zu hinterlassen und somit ihren Artgenossen auf ihre Anwesenheit aufmerksam zu machen. Männchen dulden in ihrem Revier kein weiteres Männchen, ein Eindringen führt unweigerlich zum Kampf und Verjagen des Kontrahenten. Die Weibchen allerdings überlagern sich auf verschiedene Reviere der Männchen.



Zur Nahrung der Loris kann man sagen, dass sie Allesfresser sind. Ihre Hauptnahrung bezieht sich auf Insekten und Früchte, Baumsäfte und verschiedene Pflanzenarten oder auch Eier. Eher selten ernähren sie sich von Klein- und Wirbeltieren.

Wie oben schon erwähnt, pflanzen sich die Männchen mit allen Weibchen fort. Die Paarungszeit erstreckt sich in ihren Heimatgebieten über das ganze Jahr, bei den Schlankloris nur von April bis Mai und Oktober bis Mitte November. Die Tragzeit eines Weibchens beträgt 90 - 190 Tage, meistens kommen Einzel- oder Zwillingssjunge zur Welt und in einem Jahr bekommen sie 2-mal Junge. Die Jungtiere klammern sich zu Anfang fest an die Mutter, später werden sie in Nestern zurückgelassen, damit die Mutter auf ihre nächtliche Nahrungssuche gehen kann. Je nach Art werden die Jungtiere zwischen 3 bis 9 Monaten entwöhnt und sind nach 10 bis 22 Monaten erwachsen und geschlechtsreif. Der Durchschnitt der Lebenserwartung liegt bei ca. 20 Jahren, in Gefangenschaft können sie durchaus 26 Jahre alt werden.

Die Bedrohung ihrer Art liegt an der Vernichtung ihres Lebensraums. Zudem werden die Loris von den Einheimischen gejagt und für ihre traditionelle Medizin gebraucht oder als Delikatesse serviert. Über Thailand und Vietnam werden sie nach China geschmuggelt. Sie werden aber auch für den illegalen Heimtierhandel gefangen genommen, der wohl auch das Hauptproblem ihrer Dezimierung gilt. Der Handel mit ihnen ist streng verboten, wird aber kaum verfolgt, meist findet man sie auf Märkten fast verhungert und verdurstet mit abgebrochenen Zähnen vor. In örtlichen Gebieten werden sie wegen des Aberglaubens regelrecht hingerichtet, da sie als Hexen gelten.

(Zz)



WITCHER'S NEWS



01.02.2011

Seite 22 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ÖRETI

GESCHICHTEN

OBLIVION 2006

25.03.2006

Endlich war der große Tag gekommen. Bereits kurz vor neun Uhr morgens wanderte mein Blick immer wieder zum Telefon, das allerdings partout nicht klingeln wollte. Es dauerte noch eine halbe Stunde, bis ich mir endlich ein Herz nahm und selbst beim Mediacenter anrief.

“Oblivion? Na klar, das Spiel haben wir seit gestern Abend schon auf Lager!”

Nur zwanzig Minuten später hielt ich kurzatmig, aber glücklich mein Exemplar in Händen. Die Collectors Edition! Schnell noch im Aldi nebenan einige Lebensmittel und Getränke eingekauft, dann konnte das Nonstop-Oblivion-Wochenende beginnen. Zuhause angekommen stöpselte ich zunächst einmal das Telefon aus, zog die Vorhänge im Wohnzimmer zu und löschte das Licht, bevor ich schließlich mit zittrigen Händen das Spiel installierte und nach langen Monaten des Wartens endlich Oblivion spielen konnte. Bereits bei der Eröffnungsmusik lief mir ein wohliger Schauer nach dem anderen über den Rücken. Ich spürte, wie sich meine Nackenhärchen über der Gänsehaut aufrichteten und meine Augen schließlich feucht wurden, doch ich schämte mich meiner Tränen nicht. Nein! Ich wusste genau: Nichts würde mich nun noch davon abhalten können, dieses Spiel zu spielen, bis mein Kopf auf die Tastatur zu fallen drohte und ich mich

nur noch mithilfe von zwei Streichhölzern und Unmengen von frisch gebrühten, rabenschwarzen Kaffees auf den Beinen halten konnte. Ich hatte an alles gedacht. Wirklich an alles?

Die ersten Stunden verbrachte ich staunend damit, durch die wunderbare Welt Cyrodiils zu wandern, während ich insgeheim meinen Eltern auf den Knien dafür dankte, dass sie mir diesen neuen Computer ermöglicht hatten. Dann begann ich damit, der Hauptstory zu folgen. Ich saß gerade daran, die Stadt Kvatch zu befreien, als es an der Haustür klingelte.

Nein, heute lässt du keinen rein, dachte ich. Wenn es wirklich wichtig ist, kommt der wieder und wenn nicht, dann war es einfach nicht wichtig genug.

Dann hörte ich, wie sich ein Schlüssel im Schloss drehte. Nur einen Augenblick später stand im Rahmen meiner Wohnzimmertür der einzige Grund, der noch zwischen mir und einem ungetrübten Spielvergnügen stand: Angelika, meine Freundin und die einzige Person, die außer mir noch einen Schlüssel zu meiner Wohnung besaß. Mist! Im Geiste machte ich mir die Notiz, dass ich bei nächster Gelegenheit entweder das Schloss auswechseln lassen oder versuchen musste, ihr unauffällig das schmale Stück Metall wieder abzunehmen. “Du bist ja doch da! Hast du eigentlich keine Ohren am Kopf?”





WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 23 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREI



Das Licht im Zimmer leuchtete auf, die Illusion von Cyrodiil war im gleichen Augenblick zerstört. Ich blinzelte. Da stand sie nun vor mir: schwarze Stiefeletten, enge Jeans (wahrscheinlich mit dem Schuhöffel angezogen), ein knapp sitzendes schwarzes Top und ein kleines Jäckchen mit hohem Kunstfellbesatz, auf dem ihr dunkles Haar in langen Wellen thronte. Ihr Make-up war unaufdringlich, doch reizvoll, was man von ihren hellblauen Augen nicht gerade behaupten konnte, die mich mit einer Mischung von unverhohlener Wut und maßloser Enttäuschung fixierten.

“Weißt du eigentlich, wie oft ich heute versucht habe, dich anzurufen?” Sie ging zwei Schritte und riss den Vorhang wieder auf. Durchs Fenster sah ich einen sternenübersäten Himmel, der fast so schön war wie der in Cyrodiil. Sie bückte sich kurz, was mich in den Genuss zweier wohlgeformter, aber ein wenig asymmetrischer Pobacken kommen ließ, und griff nach dem Telefonkabel, wobei sie etwas murmelte, das stark nach “... das hätte ich mir doch denken können ...” klang.

“Sag mal, hast du etwa vergessen, dass wir beide heute Abend ein Date haben?”

Vergessen? Nein. Verdrängt traf es schon eher ...

“Anstatt mit mir essen zu gehen, um anschließend romantisch den Sternenhimmel zu betrachten, wie du es mir versprochen hast, sitzt du hier vor dieser blöden Kiste und ... was ist das überhaupt?”

Ich räusperte mich.

“Das, meine Liebe, ist Oblivion, das wahrscheinlich beste Offline-Rollenspiel, das in diesem Jahr herausgekommen ist. Ich habe mehr als ein Jahr ungeduldig darauf gewartet, eine Release-Verschiebung überlebt und jeden noch so kleinen Fetzen Information verschlungen, den es darüber gab! Und wenn du mir mal öfter genau zugehört

hättest, statt dir ständig die Nägel zu lackieren oder ähnliches, dann wüsstest du das auch! Es tut mir leid, aber ich habe heute absolut keine Zeit für dich! Und auch nicht morgen und erst recht nicht übermorgen. Ich wäre dir sehr dankbar, wenn du gleich den Vorhang wieder zuziehst, das Licht ausmachst und schließlich deinen hübschen kleinen Arsch aus meiner Wohnung bewegen würdest!!!”

Meine Stimme, die anfangs noch beherrscht und ruhig klang, hatte zum Ende meiner Ausführung hin deutlich an Lautstärke zugenommen, bis Angelika letztlich bei jedem Wort deutlich zusammenzuckte. Tief ausatmend wandte ich mich wieder meinem 19-Zoll-Flachbildschirm zu, auf dem der Held von Kvatch gerade dabei gewesen war, einige Skamps in den wohlverdienten ewigen Ruhestand zu schicken, bevor er so rüde von Angelika unterbrochen worden war. Nur wenige Momente später fühlte ich ihren Atem in meinem Nacken, gefolgt von zwei Armen, die sich um meine Brust schlängelten, um mir die Ankunft der beiden gefährlichsten Waffen einer Frau anzukündigen: ihrer Brüste. Durch den dünnen Stoff des Tops konnte ich ihre aufgerichteten Brustwarzen spüren, die sie mit voller Absicht ganz langsam über meinen Rücken hin zur Schulter wandern ließ. Das war Angelikas übliche Masche, wenn sie mich zu etwas überreden wollte und meistens hatte sie damit auch Erfolg. Heute nicht.

“Was ist denn an diesem Spiel so besonderes?”, fragte sie gurrend.

“Wir beide können doch auch sehr viel Spaß miteinander haben ...”

Nein, heute bekommst du mich nicht rum, dachte ich entschlossen.

“Nun, Angelika”, antwortete ich, ohne den Blick vom Bildschirm zu nehmen, während ich vorsichtig, aber bestimmt ihre Hände von meiner Brust schob, was mir nicht leicht fiel. “Im Gegensatz zu dir





WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 24 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREI



macht dieses Spiel einfach so Spaß", knurrte ich. "Ich muss es nicht erst zum Essen ausführen und dann mit ihm den Sternenhimmel betrachten, wenn ich es mal vögeln will. Und es hat keine Migräne, wenn ich endlich das Programm soweit hinter mir habe und selbst zum Zug kommen will! Das macht dieses Spiel zu etwas Besonderem ..."

Ein wütendes Schnauben, das Klackern ihrer Pfennigabsätze auf dem Laminat und das Knallen der Wohnungstür war das letzte, was ich von Angelika an diesem Abend und wohl in den nächsten drei Wochen zu hören bekommen sollte. Hoffentlich hatte sie keine Löcher ins Laminat gestanzt. Nun, das zu überprüfen hatte auch bis morgen Zeit ...

Ich seufzte. Sie hatte das Licht angelassen und der Vorhang war auch noch offen. Alles musste man selber machen. Bevor ich das Wohnzimmerfenster wieder mit der Stoffbahn abdunkelte, warf ich noch einen Blick in den Sternenhimmel. Gerade in diesem Moment zog eine Sternschnuppe gut sichtbar am Himmel vorbei. Durfte man sich nicht etwas wünschen, wenn man eine Sternschnuppe sah? Ich schloss die Augen und murmelte im Stillen einen Wunsch, von dem ich wusste, dass er nie in Erfüllung gehen würde.

In dieser Nacht träumte ich von den Weiten Cyrodiils mit seinen wogenden Gräsern, den endlosen Ebenen und der kaiserlichen Hauptstadt, deren Zinnen und Gemäuer in der untergehenden Sonne silberblau erstrahlten, während ich auf einem Felsvorsprung eines bewaldeten Berges hockte und meinen Blick in die Ferne schweifen ließ. Diese Welt wartete nur darauf, von mir entdeckt zu werden und beim nächsten tiefen Atemzug wusste ich genau, dass ich dort angekommen war, wo ich immer schon sein wollte: zu Hause ...

Ich erwachte mit fürchterlichen Kopfschmerzen und dem unbestimmten Gefühl, dass ich nicht in meinem komfortablen Bett mit den weichen

Daunenkissen und der warmen Überdecke lag. Ich fror. War ich etwa im Schlaf aus meinem Bett gerollt, ohne es zu merken, und hatte die Nacht auf dem harten Boden verbracht?

Meine Augen blieben geschlossen. Konzentriert versuchte ich den Geräuschen zu lauschen, die mich jeden Morgen aus dem unbestimmten Dämmerzustand begleiteten, der irgendwo zwischen Schlaf und Wachsein lag: sanftes Vogelgezwitscher vor meinem Schlafzimmerfenster, den vertrauten Motorengeräuschen der vorbeifahrenden Fahrzeuge und dem Klingeln von BoFrost, dessen Lieferwagen jeden Samstagmorgen pünktlich um halb zehn seine Runden durch unser Viertel drehte.

Ich nahm nichts davon wahr. Das Einzige, was ich vernahm, war das entfernte Tröpfeln von Wasser und ein unbestimmtes Knistern, als raschele jemand im selben Raum mit dem Einwickelpapier von Süßigkeiten. Irgendwo in der Nähe quietschte eine rostige Tür und ich hörte Metall, das kreischend über anderes Metall schabte und dann Schritte. Sie kamen näher. Schritte, deren Wucht von den Wänden widerhallte und den steinernen Untergrund zum Knirschen brachte. Schritte, die ich in meiner Wohnung eigentlich nicht hätte hören dürfen.

"Steh auf, Dunmer!"

Der Tritt traf mich vollkommen unvorbereitet. Ich versuchte zu schreien, als der Schmerz durch meinen Körper raste, doch die Rippen, welche der schwere eiserne Stiefel getroffen hatte, quetschten meine Lunge dermaßen ein, dass nur ein gequältes Keuchen über meine Lippen kam. Ich war mit einmal hellwach. Durch den Schleier aus Tränen, der meine Augen benetzte, erkannte ich einen steinernen Untergrund, auf dem eine dreckige und verlaute Schlafmatte lag. Der Ort, an dem ich mich befand, wurde nur dürrtig durch den Schein





WITCHERS NEWS

01.02.2011

SEITE 25 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREI



einer Fackel erhellt, die in der hinteren Ecke in einer Verankerung steckte und deren Knistern ich bereits mit geschlossenen Augen vernommen hatte. Das flackernde Licht der Fackel beschien massive Steinquader, die roh und unfertig wirkten und über die der helle Widerschein von Feuchtigkeit glänzte, welche ihren Weg durch die notdürftig verputzten Zwischenräume fand.

Das Verlies war nicht groß, doch es fand sich darin genügend Platz für einen ungeschlachteten Tisch, der wie das misslungene Gesellenstück eines Stümpers von Tischler wirkte. Auf diesem standen ein einfacher Becher, ein Teller mit Sprüngen und ein Krug; alle aus demselben braunen irdenen Material. Auf der gegenüberliegenden Seite hingen rostige Ketten mit Handschellen von der Decke, die nicht gerade vertrauenerweckend aussahen. Langsam pendelten sie klirrend hin und her und kamen nur allmählich wieder zur Ruhe, nachdem sie von der massiven Gestalt, die sich in diesem Moment über mich beugte, in Bewegung gesetzt worden waren.

Das Gesicht, das sich nun auf gleicher Augenhöhe wie meines befand, wenn auch auf horizontaler Ebene, war grobporig und ungepflegt. Unter dem eisernen Helm hingen einige fettige Strähnen pechschwarzen Haares mitten in das Gesicht hinein und bedeckten fast vollständig eines der tiefblauen Augen, die mit einem Ausdruck von Härte und herablassender Belustigung auf mir ruhten. Neben dem schmallippigen Mund und den vereinzelt Bartstoppeln, die sich auf dem unteren Gesichtsteil verirrt zu haben schienen und zusammen noch nicht einmal den Anschein eines Schattens erwecken konnten, war das auffälligste Merkmal in diesem Gesicht die wulstige rote Narbe auf der linken Wange. Sie zog sich, unterhalb der Augenhöhle beginnend, über die gesamte linke Gesichtshälfte hinweg und endete nur knapp oberhalb des Mundes, wo sie eine natürliche Verlängerung

der Lippen zu bilden schien.

“Was ist, Dunmer? Betrachtetest du die Narbe?“ Der Atem des Mannes stank fürchterlich: nach Branntwein und den unbestimmbaren Überresten von mehreren Mahlzeiten, die unbehelligt zwischen den gelblichen Zähnen steckten und dort allmählich zu verrotten begannen. “Ja, schau nur, was du mir damals angetan hast, als du dich der Verhaftung widersetzt hast! Ich werde es nie vergessen“, zischte er leise und ein weiterer Tritt traf mich am Oberschenkel.

“Und du solltest es auch nicht, denn diese Narbe wird das Letzte sein, das du siehst, bevor du vor das Angesicht von Akatosh trittst! Bete darum, dass er sich gnädiger erweisen wird, als ich es tue!“

Ich zuckte zusammen, als er noch einmal näher kam, doch der erwartete Schmerz blieb aus. Boshaft grinsend wandte er sich von mir ab und knallte einen Krug auf den Tisch, der mit frischem Wasser gefüllt war, das über den Rand hinwegschwappte und von dem trockenen Holz begierig aufgesogen wurde. Mit der Rechten ergriff er einen hölzernen Schöpflöffel und klatschte aus einem dampfenden Kupferkessel eine undefinierbare Masse auf den Teller.

“Frühstück ...“, höhnte er und warf einen Blick auf meine Gestalt. “Eine reine Verschwendung, wenn du mich fragst.“ Lachend verließ er die Zelle durch den halbovalen Ausgang, während die Gittertür hinter ihm scheppernd ins Schloss fiel. Ich hörte sein Lachen noch, nachdem er selbst schon längst aus meinem Blickfeld verschwunden war.

Gierig stürzte ich mich auf den Teller und aß und trank. Ich wusste nicht, was ich da zu mir nahm, doch ich verspürte tief in meinem Inneren einen beißenden und unbändigen Hunger, dem ich einfach nachgeben musste. Erst nachdem ich den letzten Klumpen Essbares vom Holztisch gekratzt und von den Fingern geleckt hatte, war ich wieder in der Lage, einen vernünftigen Gedanken zu fassen.



WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 26 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI



Ich nahm mir einen Moment Zeit, um mich selbst näher zu betrachten, soweit es mir möglich war. Der Anblick, der sich mir bot, war nicht gerade ermutigend: ich sah einen abgemagerten Körper, der von einer zerfledderten Leinenhose, die sich nur mithilfe eines Strickes an Ort und Stelle hielt, und einem leinenen Hemd bedeckt wurde, das auch schon bessere Tage gesehen hatte und grauenhaft juckte. Sowohl meine Hände als auch meine Füße steckten in metallenen Fesseln, die anscheinend bei Bedarf jederzeit an den Ketten des Verlieses befestigt werden konnten. Die Haut darunter war entzündet und geschwollen. Vorsichtig tasteten meine Hände den Oberkörper ab, an dem ich jede Rippe einzeln fühlen konnte, inklusive der zwei, die so unliebsame und schmerzhaft Bekanntschaft mit dem Stiefel gemacht hatten. Mein Haar, das halblang über die Schulter hing, war schmutzig und struppig. Es bedeckte nur teilweise die langen spitzen Ohren, die hinter ein paar geflochtenen Haarzöpfen hervorlugten.

Ich hatte die eiserne Rüstung, deren unzählige Beulen und Schrammen von den ungezählten Kämpfen ihres Trägers Zeugnis ablegten, fast sofort erkannt: Sie gehörte zur Standardausrüstung einer kaiserlichen Wache und ich befand mich demnach anscheinend im tiefsten Verlies, das sich in der imperialen Hauptstadt Tamriels finden ließ. Mein Wunsch hatte sich erfüllt: Ich war in Cyrodiil! Nun, nicht gerade an dem Ort, wo ich mich gern aufgehalten hätte; da konnte ich mir wahrlich lauschigere Plätze vorstellen. Wehmut überkam mich, als ich die hintere Wand zum Fenster hochsah, wo die Sonne Tamriels durch die Gitterstäbe unbehelligt ihren Weg in meine Zelle fand und hinter denen die Freiheit begann, die für mich momentan unerreichbar war. Ich seufzte und wandte mich um. Durch die Gitterstäbe meiner Zellentür konnte ich einen Blick in die gegenüberliegende Zelle werfen. Sie war leer und der Eingang geöffnet. Wie konnte das sein? Soweit ich

mich erinnern konnte, saß doch zu Beginn ein anderer Gefangener in dieser Zelle, der einen nicht gerade mit freundlichen und aufmunternden Worten bedachte, sondern nur Worte dafür fand, was er mit meiner Freundin in Vvardenfell anstellen würde, sollte er demnächst rauskommen. War dies vielleicht ein völlig anderes Gefängnis? Was war mit dem Gefangenen geschehen? Ich musste es in Erfahrung bringen ...

„Wache!“ Ich rüttelte wild an den angerosteten Stäben, bis man mir endlich Beachtung schenkte. Ein junger Mann in kaiserlicher Rüstung, etwas verschwitzt und ohne Helm, erschien, fuhr sich durch sein kurzes weizenblondes Haar und warf mir einen genervten, doch nicht unfreundlichen Blick zu.

„Was ist denn nun schon wieder?“, fluchte er unwirsch.

„Was ist mit dem anderen Gefangenen passiert, dem, der mir gegenüber einsaß?“

Die Wache grinste.

„Hast du es denn noch nicht gehört? Der ist geflohen, zusammen mit Uriel Septim, unserem Kaiser, Akatosh sei seiner Seele gnädig! Du bist jetzt der einzige Gefangene hier, Valen Dreth!“

Nein! Das konnte nicht wahr sein! Das durfte nicht wahr sein!

Die Erkenntnis brach über mir herein wie das jüngste Gericht. Ich war nicht der Held, der dazu bestimmt war, die Welt Tamriels von der Bedrohung durch die Obliviontore zu befreien und den verschollenen letzten Nachkommen von Uriel Septim zu finden und zu seiner wahren Bestimmung zu führen. Nein, ich war der Gefangene von nebenan, der mit unflätigen Worten jeden beschimpfte, der es wagte, ihm zu nahe zu treten.

„Du dreckiger Hund!“, fing ich an zu sprechen und es war, als fänden die Worte allein ihren Weg über meine Lippen.





WITCHERS NEWS

01.02.2011

SEITE 27 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI



"Ich sage dir, ich werde schon bald hier rauskommen. Meine Zeit ist schon fast um, und es gibt nichts, was du noch dagegen tun kannst."

„Ja, wie viele Jahre waren es jetzt? Sieben, acht Jahre? Du und ich wir hatten eine gute Zeit zusammen. Ich muss zugeben, ich werde dich vermissen, Dreth. Die Schläge spät in der Nacht und deine erbärmlichen Schreie nach Hilfe ... Ich wusste, dass es eines Tages mal enden würde ...“

„Elf! Elf Jahre bin ich bereits in diesem rattenverseuchten Loch! Aber im Gegensatz zu dir werde ich hier rauskommen, während du hier weiter festsitzt! Hahaha!“

„Ach ja? Und wohin willst du dann gehen? He? Was willst du dann anstellen? Du kannst da draußen nicht überleben, Dreth. Du bist ein Tier! Du gehörst in diesen Käfig ...“

„Ich werde an deine Worte zurückdenken, wenn ich mit deiner Frau an den Stränden der Summerset Inseln liege, du kaiserliches Schwein!“

„Richtig, und du wirst unermesslich reich sein ... Oh, und natürlich wirst du dann ein König sein. Weißt du, was ich denke, Dreth? Ich denke du wirst zurückkommen. Sie alle kommen wieder zurück ...“

„Das werden wir ja sehen, du kaiserlicher Hund! Wenn ich hier erst raus bin, wird ganz Tamriel meinen Namen kennen! Valen Dreth! Valen Dreth!“

Ich lachte lauthals.

„Ja, ja! Ich bin wirklich versucht, dich schon gleich raus zu lassen, wenn du nur deine verdammte Klappe halten würdest ...“ Die Wache verließ kopfschüttelnd den Zellentrakt. Ernüchtert setzte ich mich auf den steinernen Boden, wo ich nach einer kurzen grüblerischen Zeit in einen dämmrigen Halbschlaf fiel, aus dem mich erst ein ungewohntes Geräusch wecken konnte. Es kam aus der gegenüberliegenden Zelle und einen Augenblick später, als sich meine Augen wieder an die

bestehenden Lichtverhältnisse gewöhnt hatten, erkannte ich auch den Grund für dieses Geräusch. Es war ein Mann, der durch eine Öffnung innerhalb der Zellenwand geschlichen kam. Er trug eine eng anliegende leichte Rüstung aus einem lederartigen Material, das mit vielen Schnallen und Riemen besetzt war. Eine dunkle Kappe bedeckte sein Haar und warf einen tiefen Schatten über das Gesicht, das so unerkannt blieb. Über seiner Schulter hing ein Köcher mit einigen Pfeilen. Den dazugehörigen eisernen Bogen hielt der Fremde schussbereit in der Hand. Geduckt näherte er sich meiner Zelle, wobei er sich vorsichtig nach beiden Seiten absicherte und sich dann vollends aufrichtete, nachdem er sicher sein konnte, dass im Moment keinerlei Gefahr drohte.

Langsam warf der Fremde die Kappe zurück und zeigte mir sein Gesicht, das von einer Flut leuchtend roter Haare umrahmt wurde. Ich kannte es!

„Amandil“, flüsterte ich.

Unbeeindruckt davon, dass ich seinen Namen kannte, spannte der Waldelf seinen Bogen und flüsterte: „Sithis verlangt es!“

Ich schloss die Augen und erwartete bebend den Pfeil, der von der Sehne schnellend im nächsten Augenblick den Weg in mein Herz finden würde, doch der Augenblick verstrich und ich lebte immer noch.

Als ich die Augen wieder öffnete, war mein Gegenüber verschwunden, doch nur kurze Zeit darauf hörte ich seine leise Stimme, die mich aufforderte, von der Zellentür zurückzutreten. Ich tat, wie mir geheißen und hörte, wie Amandil die Tür mit einem Schlüssel öffnete. Dann stand er vor mir.

„Nimm dies, du wirst es brauchen.“ Mit diesen Worten steckte er mir einige Heiltränke, zwei Dietriche und ein Stück Pergament in die





WITCHERS NEWS



01.02.2011

Seite 28 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI

Hand. "Ich habe dir den Weg eingezeichnet, der durch die Kanalisation nach draußen führt! Bleibe im Dunkeln und achte auf die Wachen! Akatosh möge mit dir sein!"

Er wandte sich ab. Ich griff nach seinem Arm.

"Warum tust du das? Warum hast du mich nicht getötet?"

Ein Lächeln huschte über seine sanften, fast femininen Gesichtszüge.

"Ich verschonte dein Leben, weil es mir richtig erschien!" Er griff nach einem Dolch, und bevor ich mich auch nur rühren konnte, glitt die Klinge über meinen Unterarm. Blut quoll aus dem tiefen Schnitt und glänzte im Widerschein der Fackel rotgolden auf der Schneide.

Befriedigt betrachtete er das Ergebnis.

"Eigentlich verlangt Sithis deinen Tod, doch ich denke, ich werde seine Gelüste auch mit deinem Blut besänftigen können. Akatosh allein weiß, ob mir die Täuschung gelingt und welchen Preis ich dafür zu zahlen habe, sollte mein Schwindel auffliegen. Du solltest jetzt besser gehen, bevor eine Wache hier unten auftaucht!"

Die Heiltränke an meine Brust pressend stolperte ich vorwärts und sah noch einmal zurück, wo ich Amandil in der Zelle, in der ich den Tod finden sollte, einen Zauber wirken sah. Kurz darauf zog er einen Körper, der meinem sehr ähnelte, tief ins Innere der Zelle. Ohne mich ein weiteres Mal umzusehen, hastete ich durch die Zelle in den geheimen Gang und nahm den Weg, den auch schon Kaiser Uriel Septim gegangen war. Schließlich, nach einer Zeit, die mir wie eine Ewigkeit vorkam, stand ich endlich im Freien, die unendlichen Weiten der Wälder und Wiesen Cyrodiils vor mir. Die Sonne Tamriels schien warm und freundlich in mein Gesicht. Ich war frei ...



(Dan)



01.02.2011

WITCHERS NEWS

Seite 29 / JAHRGANG 3 / NR 15



1.- OREN

BALLADE ÜBER DEN HEXER GERALT

Einst bat Geralt den Barden Rittersporn
Seine Taten zu Versen zu dichten
Doch nicht zu blasen ins falsche Horn
Er würde sie später noch sichten

Rittersporn überlegte nicht lange
Und verlor nicht allzu viel Zeit
Ihm war vor der Arbeit nicht bange
Erlebt hatten sie manches zu zweit

So zückt er unbekümmert die Feder
Munter sprudeln Geschichten hervor
Balladen liebt doch nun wirklich jeder
Selbst der allergrößte Tor

Einst traf Hexer Geralt in Tretogor
eine junge Maid so schön und rein
Am Weiher sie stand nackt davor
Und schien noch Jungfrau zu sein

Hexer Geralt war ganz verzaubert
So wie sie sich dort bot ihm dar
Auch sie erbebt und erschauert'
Als sie wird seine Lanze gewahr



Ab da wurde nicht lange gefackelt
Die Hose deutet ihm ach so klein
Neckisch hat sie kurz mal gezappelt
doch endlich war sie dann sein

Schnell hatte er sich entkleidet
Von Wams und von Hosenbein
Während sie ihm hatte bereitet
Ein Lager von Moos und Farn fein

Zusammen sie sanken danieder
Nackt wie einst sie schuf die Natur
verschlungen bald all ihre Glieder
Der Beginn von Leidenschaft pur

Das er die Gefahr nicht gleich gewittert
mag bald ihm verziehen sein
Nicht der Wolfskopf allein hat gezittert
dort liegend im Mondenschein

Doch als er küsste ganz zärtlich
Ihre Lippen so voll und so gut
Geralt schmeckte Blut da plötzlich
und wurde ganz rasend vor Wut



Rasch hatte er sie dann gefunden
Verborgen vom süß duftendem Haar
Am Hals die frischen Wunden
keine Jungfrau, ein Vampir sie war

Nackt lag sie da vor ihm im Moos
Blut strömte über Mund und Brüste
Seine Enttäuschung war grenzenlos
erstorben waren all seine Gelüste

Ein kurzer Schritt nur der reichte
Das Schwert hart umfasste die Hand
Die Maid geschwind erbleichte
wild entschlossen er über ihr stand

Hast du geglaubt mich zu blenden
Du Buhle der dunklen Macht
Zu packen mich an den Lenden
Zu zerren in finsterste Nacht?

Mein Blut wolltest du schmecken
Mir rauben jegliche Lebenskraft
hinterher die Finger dir lecken
Zum Glück hab ich es beizeiten gerafft!



THE WITCHER

01.02.2011

WITCHERS NEWS



Seite 30 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREI

Mich zu treffen war dein Verderben
Lust kann ich dir nicht mehr bereiten
Dein Schicksal ist es gleich zu sterben
Tot zu bleiben für alle Zeiten

Sieh das Silber aufgerichtet im Glanze
Endlich gekommen ist nun deine Zeit
Erwartet hattest du eine andere Lanze
Doch du warst nicht die richtige Maid

Geralt sprach's, für ihn gab es kein Halten
Taten ließ er folgen dem heftigen Wort
Silber bohrte sich in den Körper den kalten
Auch den Kopf den schlug er ihr fort

Am Weiher er noch lange gesessen
Geweint hat er dort bitterlich
Warum bin ich auf Monster versessen
Gib's Liebe denn nirgends für mich?

Meine Lanze führt mich in Gefahren
Und Lustbarkeiten das gebe ich gern zu
Das geht nun schon so seit Jahren
Wann und wo find ich endlich mal Ruh?

So in dunkle Erinnerung versunken
Erhellte ihn plötzlich ein herrliches Licht
Und aufspringen tat er ganz trunken
Erblickte er doch ein vertrautes Gesicht

Purpurn ruhten auf ihm zwei Augen
Und sie blickten gar zärtlich und mehr
Gierig tat Geralt den Duft einsaugen
Von Flieder und Stachelbeer

Hader nicht mit dem Leben mein Held
Sprach sie mit einer Stimme so rein
Wenn es dem Schicksal einst gefällt
Werden für immer wir beisammen sein

Bis dahin übe dich nur in Geduld
wach und im Traum bist du immer mein
Denke nie es wäre deine Schuld
Das wir nicht können zusammen sein

Meine Liebe währt für alle Zeiten
Und eines sei dir gewiss
Ich werde dir Freuden bereiten
Eines schönen Tages vis-à-vis

Zu schnell begann für ihn zu schwinden
Die Vision vom Tageslicht her
Und er schwor: wir werden uns finden
Oh meine süße, geliebte Yennefer ...

Kaum getrocknet waren Rittersporns Zeilen
Als Geralt kam das war ihm nur recht
Er sah den Hexer über den Worten verweilen
Sein Gelächter danach war nicht schlecht

Rittersporn mein Freund und Dichter
Dein Wort hat zwar viel Gewicht
Ungern bin ich ein strenger Richter
Das stimmt von vorn und hinten nicht

Soll ich dir denn nicht erzählen
Was damals wirklich geschah?
Ich will dich nicht länger quälen
Ich sehe du nickst mir ein Ja

Den Vampir hab ich damals heftigst vernascht
An ihrer Kehle mein Schwert ihr Blick voll von Hass
Stundenlang ging es so tu nicht so überrascht
Auch Hexer brauchen manchmal ihren Spaß

Das Einzige was ich wirklich in der Frühe erschaute
War ihr Körper im Sonnenlicht sich windend vor Qual
Bis ihre Asche aufstieg wovor mir noch nie graute ...
Und Yennefer? Die kann mich mal ...

Seufzend zerknüllte Rittersporn
Die Zeilen die nun wirkten fade
Beginne ich eben noch mal von vorn
Schade um die schöne Ballade ...

(Dan)



RABENHERZ

KAPITEL 11

Ein Gewitter war aufgezogen und Tuomas wurde durch einen krachenden Donnerschlag aus dem Schlaf gerissen. Er gähnte und richtete sich dann leicht auf. Da er schon mal wach war, beschloss er sich schnell etwas zu trinken zu holen. Er streckte sich, rappelte sich dann langsam auf und tappte verschlafen in die Küche, wo er sich ein Glas Wasser eingoss.

Auf dem Weg zurück zum Wohnzimmer kam er am Schlafzimmer vorbei. Ob er mal nach Janni schauen sollte? Vielleicht war sie ja auch aufgewacht. Da die Tür sowieso einen Spalt weit offenstand, entschloss er sich, einfach mal nachzusehen und warf einen Blick ins Zimmer.

Anstatt einer schlafenden Janni entdeckte er jedoch eine zitternde, die sich die Decke bis zum Kinn hochgezogen hatte. „*Oh nein, die Arme!*“ Sie schien große Angst zu haben. Offenbarmochte sie keine Gewitter.

„Janni?“, fragte er leise, öffnete die Tür nun ganz und ging ein Stück ins Zimmer. Das Mädchen zuckte kurz zusammen und blickte in seine Richtung. „Keine Angst, ich bin's nur.“ Er kam zu ihr ans Bett und kauerte sich daneben. „Kannst du nicht schlafen?“ Sie nickte ängstlich. „Ich hasse Gewitter“, piepste sie mit leiser Stimme. „Soll ich ein wenig bei dir bleiben?“, bot er an. Vielleicht würde sie dann weniger Angst haben. Wieder nickte sie und blickte ihn bittend an. „Gut.“ Er setzte sich auf die Bettkante, nahm vorsichtig ihre Hand, welche eiskalt war. Sie drückte seine sogleich fest. Tuomas streichelte ihr mit der anderen Hand sanft durch das Haar. „Schhhh“, flüsterte er. „Du musst keine Angst haben.“ Wie sie so verängstigt dalag, weckte sie einen starken Beschützerinstinkt in ihm; nichts wollte er im Moment lieber tun, als ihr die Angst zu nehmen.





WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 32 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI



So fest ich konnte drückte ich Tuomas' Hand. Hoffentlich tat ich ihm nicht weh. Ich hatte die Augen fest zusammengekniffen. Tuomas stich noch immer über meinem Kopf und ich merkte, dass dies meine Angst tatsächlich linderte und ich es nach wenigen Minuten sogar genießen konnte. Seine Berührungen waren sanft und weckten ein Kribbeln in mir. Auch seine flüsternden Worte wirkten beruhigend auf mich. Er hatte eine so wohlklingende Stimme. Trotzdem zuckte ich noch bei jedem Donnerschlag leicht zusammen.



Seine Anwesenheit schien zum Glück tatsächlich etwas zu bewirken. Schon nach kurzer Zeit ließ Jannis Unruhe nach, auch wenn sie immer noch bei jedem Donnerschlag zusammenfuhr.

Doch zum Glück dauerte das Gewitter nicht lange an und schon bald waren nur noch die ans Fenster prasselnden Regentropfen zu hören. Das Mädchen hatte nun vollends aufgehört zu zittern und ihren Händedruck gelockert.

„Jetzt hast du's überstanden.“ Tuomas lächelte sie an als sie ihre bis jetzt fest geschlossenen Augen wieder öffnete. „Ich lass dich jetzt besser wieder schlafen.“ Er wollte aufstehen, doch sie hielt ihn weiter fest. „Kannst du nicht noch ein wenig bleiben?“, bettelte sie und sah ihn mit einem so herzerweichenden Blick an, dass er nicht in der Lage war, ihr zu widersprechen.

„Also gut.“ Wieder lächelte er. „Ich bleibe, bis du eingeschlafen bist. Aber dann lass mich mich wenigstens richtig hinlegen und mir vorher meine Decke holen.“ Sie nickte. „Danke“, flüsterte sie und ließ seine Hand widerstrebend los. „Keine Panik, ich bin ja sofort wieder da“, meinte er lächelnd als er ihr Zögern bemerkte. Rasch stand er auf und beeilte sich seine Decke zu holen. Janni rutschte zur Seite, sodass er sich nun ganz aufs Bett legen konnte. Zum Glück war es ein Doppelbett!

Beinahe sofort griff sie wieder nach seiner Hand und drückte sie leicht. „Schlaf gut, Kleine. Traum was Schönes“, flüsterte er zärtlich, während er auf sie, auf den Ellenbogen gestützt, beobachtete. Janni hatte mittlerweile wieder ihre Augen geschlossen und schon nach wenigen Minuten war sie eingeschlafen. Tuomas beschloss einfach im Zimmer zu bleiben und über ihren Schlaf zu wachen, obwohl er selbst todmüde war. Er wollte Janni nicht alleine lassen.

Lange betrachtete er das Mädchen. Sie atmete ruhig und hatte ein Lächeln auf den Lippen. Wahrscheinlich hatte sie gerade einen schönen Traum. Sie sah so friedlich aus. So unschuldig. So wunderschön. Er verspürte das Bedürfnis sie wieder zu berühren, ihre Lippen abermals auf seinen zu spüren und sie im Arm zu halten. Doch dafür war jetzt nicht die richtige Gelegenheit. Sie hatten noch so viel Zeit miteinander, und falls seine Träume wirklich wahr sein sollten, würde er alles tun, um ihr zu helfen und sie glücklich zu machen. Niemand würde ihr jemals wieder ein Leid antun. Irgendwann war er schließlich ebenfalls weggenickt.





WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 33 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ÖREI



„Wie weit würdest du gehen, Tuomas? Wie weit? Um die zu retten, die du liebst. Um sie zu erlösen von dem Fluch, der auf ihr lastet. Ist deine Liebe stark genug, um sie zu befreien?“

Leise hörte er diese Stimme flüstern. Er wusste nicht, woher sie kam. Sie schien von allen Seiten her zu kommen und den ganzen Raum zu erfüllen, auch wenn sie nicht sehr laut war.

Er befand sich wieder in einer Höhle. Diese jedoch sah anders aus als die aus seinem letzten Traum. An einer Wand konnte er einen Spiegel erkennen, vor dem eine Vogelstange stand. Als er näher kam, erkannte er, dass auf dieser Stange ein Rabe saß, der in den Spiegel blickte. Doch anstatt eines gespiegelten Raben war die Gestalt eines Mädchens zu erkennen. Janni ... Traurig blickte sie hinter dem Glas hervor. Ihre Hände waren ausgestreckt und berührten den Spiegel, ebenso wie die Spitzen der Rabenflügel.

Nun wandte sich der Rabe um, blickte in seine Richtung. Die im Spiegel gefangene Janni ahmte den Raben nach, blickte sein Spiegelbild an. Er blickte in die Augen des Raben und sah darin genauso tiefe Verzweiflung wie in Jannis ...

*



Es war bereits Mittag, als ich erwachte. Langsam schlug ich die Augen auf und blinzelte verschlafen. Die Sonne schien hell ins Zimmer und blendete mich, weshalb ich mich auf die andere Seite drehte. Doch ich hatte nicht damit gerechnet, dort Tuomas zu entdecken. Ich erschrak, zuckte zurück und konnte einen kleinen Aufschrei nicht unterdrücken. War er etwa die ganze Nacht bei mir geblieben?

Das hatte ihn geweckt, denn nun schlug auch er die Augen auf. „Guten Morgen“, murmelte er gähmend als er mich anblickte. „Morgen“, erwiderte ich leise, noch immer etwas verstört. Er hatte sich inzwischen halb aufgesetzt und streckte sich. „Was guckst du denn so erschrocken?“ Er grinste mich an. „Wie würdest du denn gucken, wenn du plötzlich jemanden neben dir im Bett liegen siehst?“ Ich versuchte, wieder einen normalen Gesichtsausdruck aufzulegen. „Ach, wenn dieser Jemand genauso süß wäre wie du, hätte ich nichts dagegen!“ Tuomas lachte. „Aber du hast ja recht. Du hast ja nicht wissen können, dass ich immer noch im Zimmer bin. Tut mir leid, dass du dich so erschreckt hast. Ich konnte dich gestern einfach nicht alleine lassen“.

„Ist schon in Ordnung“, erwiderte ich mit geröteten Wangen. ER hatte mich gerade süß genannt!!!!

„Übrigens: Danke, dass du mich gestern beruhigt hast.“ Ich lächelte ihn an.

„Nichts zu danken. Freut mich, dass es was genützt hat.“ Er lächelte ebenfalls und stand dann auf.

„Ich mach uns mal Frühstück“, meinte er. „Wo die Toilette ist, weißt du ja.“ Ich nickte. „Gut. Dann bis gleich!“ Er verließ das Zimmer.



WITCHERS NEWS

01.02.2011

Seite 34 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- OREN



Ich blieb noch einen Moment liegen, und grinste von einem Ohr bis zum anderen, am liebsten hätte ich einen kleinen Freudentanz aufgeführt. Er hatte mich SÜSS genannt. Dann rappelte ich mich ebenfalls auf und machte mich auf den Weg ins Bad. Dort angekommen warf ich als Erstes einen Blick in den Spiegel. Ich sah nicht gerade anziehend aus. Zerzauste Haare, leichte Augenringe, verschmierte Schminke und ein verschlafener Gesichtsausdruck. Na super. Ein Wunder, dass Tuomas bei meinem Anblick keinen Schreck bekommen hatte. Ich atmete tief durch und versuchte, mich wieder einigermaßen zu restaurieren.

Nach einer kleinen Weile hatte ich das schließlich auch geschafft, verließ das Bad wieder und machte mich auf den Weg in die Küche, in der Tuomas bereit das Frühstück auf den kleinen Esstisch geräumt hatte. „Hei. Da bist du ja.“ Er lächelte mich an. „Setz dich doch.“ Er deutete auf einen der drei Stühle, auf dem ich gleich darauf auch Platz nahm. Er setzte sich auf den Stuhl gegenüber. Ich schnappte mir ein Brötchen aus dem Korb, der in der Mitte des Tisches stand. „Wann musst du denn zurück im Internat sein?“, fragte Tuomas, während er Butter auf seines strich. Jetzt musste ich schon wieder lügen. „Sie meinten, sie könnten mich erst morgen Nachmittag abholen und Busse fahren am Sonntag leider auch nicht ...“

„Hmmm ... Also wenn du willst, könntest du so lange hier bleiben. Ich hab ja genug Platz“, schlug er vor, was mich sehr freute. „Wirklich? Das wäre toll. Vielen Dank!“ Ich strahlte ihn an. Ich konnte also noch einen ganzen Tag mit ihm verbringen!

„Klasse. Dann machen wir uns heute noch 'nen schönen Tag. Was hältst du von einem Spaziergang nach dem Frühstück?“, fragte er und biss in sein Brötchen.

„Gerne.“ Ich lächelte. „Kann ich mal die Marmelade haben?“

Wenig später machten wir uns auf den Weg. Die Sonne war hinter den dunklen Wolken hervorgekommen und strahlte hell auf uns herab. Trotzdem sah es nach Regen aus. Ich hoffte, dass das Wetter noch eine Weile halten und es auf keinen Fall noch ein Gewitter geben würde. Wobei ... sich von Tuomas trösten zu lassen hatte auch etwas ...

Da es die ganze Nacht hindurch geregnet hatte, waren die Wege dementsprechend matschig. Wir versuchten die größten Pfützen zu umgehen oder darüber zu springen, was uns leider nicht immer gelang. Vor allem mir nicht.

Doch das trübte unsere Stimmung nicht. Im Gegenteil, es machte Spaß. Wir waren übermütig und fühlten uns frei. Wie die kleinen Kinder versuchten wir lachend den Pfützen auszuweichen oder uns durch einen gezielten Sprung in eine Pfütze gegenseitig nass zu spritzen. Dass unsere Schuhe nach kurzer Zeit völlig durchnässt waren, störte uns nicht.

Bald hatten wir ein kleines Wäldchen erreicht, das sich nahe Tuomas' Haus befand.

Durch den Regen war die Luft angenehm frisch. Besonders hier im Wald. Das goldene Sonnenlicht strahlte durch die Blätter und schaffte eine schöne Stimmung, die unsere Laune noch besser machte. In unzähligen Spinnennetzen schimmerten Regentropfen und verwandelten sich in Diamanten. Ich hörte es im Unterholz rascheln und in den Bäumen krächzten Raben. Echte Raben, die frei waren und ein Menschendasein gar nicht kannten und somit auch niemals vermissen würden.

(Ani)

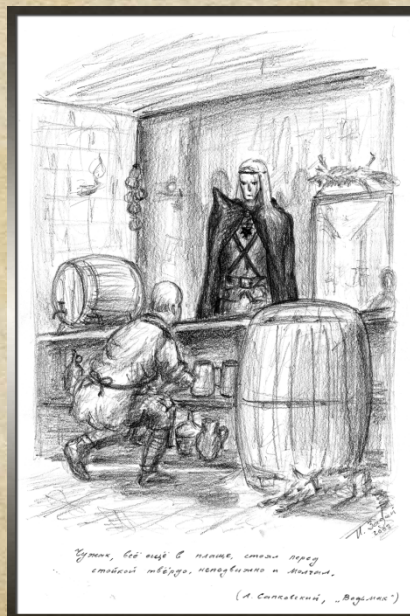


FANART

WITCHERS FANART ILLUSTRATIONEN VON NAMELESSREBEL, TEIL 1

In unserer Serie zu Fanarts aus der Witcher-Community möchte ich euch als Nächstes die Zeichnungen von *NamelessRebel* vorstellen. Einige kennen seine Werke bereits aus dem Heimkunst-Thread [1], in denen er prägnante Momente aus Sapkowskis Geralt-Saga mit Bleistift auf Papier festgehalten hat. Sie offenbaren uns sein ganz persönliches „Kopfkino“ - wie ich finde, ist ihm das durchweg authentisch gelungen und ich möchte daher nicht versäumen, ein paar Worte zu seinen Grafiken zu verlieren.

Das erste Bild stammt aus „Der Hexer“, der allerersten Geschichte um Geralt von Riva und Teil der Kurzgeschichtensammlung „Der letzte Wunsch“ [2]. Der Schankwirt hat gerade zu tun, schaut aber hinter seinem Tresen hervor, als der düstere Fremde herantritt. Das Schwert auf dem Rücken, unter dem schwarzen Mantel verborgen, steht der Weißhaarige vor ihm. Aufrecht und mit steinernem Gesicht. Ist er wirklich nur gekommen, um ein Bier zu trinken und nach einem Zimmer für die Nacht zu fragen?



Wir wissen, wie die Situation endet: mit ein paar aufgeschlitzten Leibern – und der Aufgabe, für König Foltest das Striegen-Problem zu lösen.

Charakteristisch an NR's Zeichnungen ist u.a., dass die Szenerie viele Details enthält, die zur Lebendigkeit des Dargestellten beitragen. Wie hier in etwa der Hund vor dem Fass oder der Fuchspelz über der Eingangstür, eine Anspielung auf den Namen der Schenke „Zum Fuchs“.

Viele seiner Bilder tragen auch – in sauberer kyrillischer Schrift, NR's Muttersprache – die Textpassage als Untertitel, die ihn inspiriert hat:

„Чужак, всё ещё в плаще, стоял перед стойкой твёрдо, неподвижно и молчал.“ (А. Сапковский, „Ведьмак“)

„Der Fremde, noch immer im Mantel, stand steif am Schanktisch, ohne eine Bewegung, und schwieg.“ (A. Sapkowski, „Der Hexer“)



Die zweite Zeichnung wurde uns exklusiv für die Witchers News zur Verfügung gestellt und zeigt den Anfang der Kurzgeschichte „Ein Körnchen Wahrheit“. Wir sehen Geralt auf seinem Pferd Plötze, wie er an einer Schlucht stehend die Umgebung prüft. Durch eine am Himmel kreisende Vogelschar wird sein Interesse geweckt. Vielleicht nur ein verendeter Elch – oder aber ein neuer Auftrag ...?

„Ведьмак долго наблюдал за птицами, стараясь определить расстояние и хотя бы приблизительно время, потребное на то, чтобы преодолеть его...“ (А. Сапковский, „Крупница истины“)

„Der Hexer beobachtete die Vögel lange Zeit, schätzte die Entfernung ab und die Zeit, die er zu ihrer Überwindung brauchen würde [...]“ (A. Sapkowski, „Ein Körnchen Wahrheit“)

Das Pferd mit den aufmerksam nach hinten (zu seinem Herrn) und vorn (zu den Vögeln) gestellten Ohren, die Einzelheiten an Geralts Kleidung, sein konzentrierter Blick und seine Haltung, die erahnen lassen, dass gleich ein neues Abenteuer beginnt, sind wieder einige der schönen Details aus diesem Bild. Und charakteristisch: die von NR stets sehr schlank gezeichneten Figuren.



Dank an NamelessRebel für diese tollen Illustrationen! Wir freuen uns darauf, bald weitere von ihm vorstellen zu können.

Habt ihr auch eigene Witcher-Fanarts oder kennt welche, die wir unbedingt hier zeigen sollten? Dann schreibt eine PN an Zizou oder mailt an: Zizou@gmx.biz

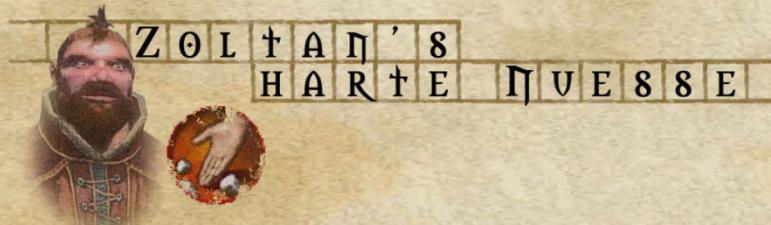
[1] Heimkunst-Thread:

<http://forum.worldofplayers.de/forum/showpost.php?p=12816590&postcount=48>

[2] Kurzgeschichtenband „Der letzte Wunsch“ von Andrzej Sapkowski:

http://www.the-witcher.de/?go=r_DerLetzteWunsch

WITCHERS NEWS



1	2	3	4	5	6
BEHÄLTER					

7	8	9	5	10	5
ANGELKUHSTÖDER					

11	2	6	12	5	9
SCHERZHAFT PROVINZLER					

7	2	10	13	4	4
HOLZINSTRUMENT					

14	2	14	9	5	15
GRUNDSTOFF FÜR DRUCKER					

10	15	2	14	14	2
EIN OBSTBRAND					

16	5	2	10	8	5
JAGDHUND					

1	15	13	2	4	5
BALKANBEWOHNER					

17	6	10	2	15	6
EUROPÄISCHES LANF					

16	15	2	17	5	15
BIERPRODUZENT					

18	5	19	9	1	13
LATEINAMERIK. STAAT					

16	2	6	2	6	5
SÜDFRUCHT					

3	20	21	15	13	4
ENTENMUNITION					

13	3	4	3	5	5
RANDMEER					

4	5	15	22	5	8
MÄNNLICHER FALKE					

18	2	15	13	6	5
ESSKASTANIE					

3	20	21	2	12	5
VERBALES BEDAUERN					

5	3	1	9	18	13
URGRÖNLÄNDER					

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



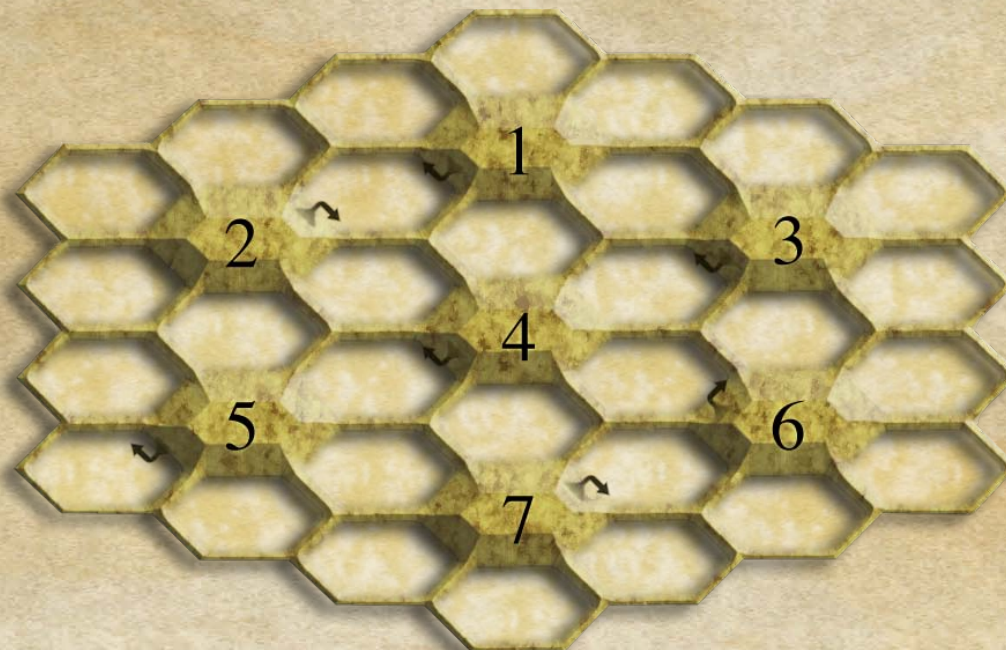
THE WITCHER

01.02.2011

WITCHER8 NEWS

SEITE 38 / JAHRGANG 3 / NR. 15

1.- ORETI



- 1) GEBIET 2) KUGELSPIEL 3) GESTELLBRETT
4) VERWALTUNGSBÜRO 5) ZEITSIGNALGERÄT
6) MORGENLAND 7) SERVICETEIL



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.



WITCHERS NEWS



RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE

1 2 3 1 4 3
M A R M O R
EDELBAUSTOFF

5 3 2 6 7 6
K R A E H E
RABENVOGEL

8 2 9 10 4 3
P A S T O R
GEISTLICHER

9 10 3 6 11 6
S T R E B E
STÜTZELEMENT

12 6 13 9 9 6
N E I S S E
GRENZFLUSS

13 9 14 2 12 15
I S L A N D
INSELSTAAT

16 7 6 14 14 4
C H E L L O
INSTRUMENT

1 1 1 1 1 1
B I S T R O
IMBISSBÜDE

17 18 2 14 14 6
Q U A L L E
WEICHTIER

11 2 14 5 6 12
B A L K E N
TRÄGER

1 1 1 1 1 1
S A L A M I
DAUERKÄUSE

11 4 16 16 13 2
B O C C I A
KUGELSPIEL

5 13 9 10 6 12
K I S T E N
TRANSPORTBEHALTER

19 6 20 6 7 3
G E W E H R
JAGDWAFFE

11 3 6 1 6 12
B R E M E N
HANSESTADT

12 4 10 3 18 21
N O T R U F
HILFESORDERUNG

8 4 5 6 3 12
P O K E R N
GLÜCKSPIEL

10 2 9 16 7 6
T A S C H E
GEPÄCKSTÜCK

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

WITCHERS NEWS



- 1) GEPÄCKSTÜCK 2) INSELSTAAT 3) PÖTHELFER
4) FRANZ. IMBISSBUDE 5) ALLEINSTEHENDER
6) SCHAUSPIELER "SCHIMMIE" 7) HAUPTSTADT





THE WITCHER

01.02.2011

WITCHERS NEWS

Seite 42 / JAHRGANG 3 / NR 15

1.- ORETI



ANZEIGEN

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,

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!



WITCHER REDAKTION

Nach langer gemeinsamer Arbeit sind zwei wertvolle Mitglieder aus der Redaktion gegangen. Wir bedanken uns für die lange und schöne Zusammenarbeit mit LacrimaLuna (Chefgrafikerin) und RazzledazzleDuke (Redakteur).

Doch die Redaktion soll nicht kleiner werden und somit bekommt sie großartigen Zuwachs: Wir begrüßen unseren neuen Redakteur Nero. Wir freuen uns auf ein schönes Teamwork!.

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:

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



WITCHERS NEWS

DiamondDove (Dove) – Redakteurin, Lektorin
Jannika (Ani) – Geschichten
Nero – Redakteur
Alseran - Grafiker