



WITCHERS NEWS



01.12.2011

Seite 1 / JAHRGANG 3 / NR.20

1.- OREI

NEWS

MONSTERGROTTE RELOADED

NEWS



Die Xbox Version für The Witcher 2 Assassins of Kings ist in Nordamerika ebenfalls wie in Deutschland für das 1. Quartal anberaumt worden. Ganz unerwartet ist allerdings der Publisher. In Kanada, USA und Mexiko wird das Publishing Warner Bros. Interactive Entertainment übernehmen. Warner Bros. Gab zu verstehen, dass sie sich sehr über die Zusammenarbeit mit CD Projekt RED freuen. Weiter sagen sie, dass The Witcher ein qualitativ hochwertiges Spiel ist und sich mit dem gut strategischen Vertrieb eine große Bereicherung ist.

In die Hexerwelt gehören natürlich auch Monster und andere Kreaturen. Daher hat Dandelion der Monstergrotte ein neues Leben eingehaucht. Die Leser können sich nun freuen, wieder in der Rubrik Sagen und Legenden Wissenswertes über die Welt der Ungeheuer zu lesen. In dieser Ausgabe beginnt Dandelion mit dem Werwolf. In der Witcher - Welt kam er durch Vincent Meis ins Spiel, wo jeder Fan sich mit der Wahl der Qual beschäftigt war. **Weiter aus Seite 34**



Ganz unerwartet kam von CD Projekt RED ohne Vorankündigung der Patch 2.1 für The Witcher 2 heraus. Viel Inhaltliches, was der Patch mit sich bringt, können wir bis auf zwei folgende Punkte nicht weiter berichten.

- Eine Verbesserung in der Verbindung zwischen dem Spiel und den Arena Leaderboards
- Es gibt einige Korrekturen im Bereich Konfigurationstool von The Witcher



WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 2 / JAHRGANG 3 / NR. 20

1.- ORETI

INHALT

NEWS

News

Digitale Verkäufe The Witcher 2	Seite 2
The Witcher – Die Rockoper	Seite 3
CDR Zusammenarbeit mit FNAM Chamber Chor	Seite 3
Hattrik in Bilbao	Seite 4
CDR bekommt polnisches Wirtschafts Auszeichnung	Seite 5
Zukunftspläne von CDR	Seite 6

Preview/Review

Review – Morrowind	Seite 7
Review - Skyrim	Seite 14

Kompendium

Aetates Mundi – Kräuterkunde	Seite 19
Bedrohte Tiere - Rüsselhündchen	Seite 22

Geschichten

Bardenwettstreit zu Carinthia	Seite 25
Rabenherz	Seite 30

Sagen/Legenden

Monstergrotte	Seite 34
---------------	----------

Zoltans Harte Nüsse

Rätsel	Seite 39
Fehlersuchbild	Seite 38
Rätselauflösungen	Seite 40

Anzeigen

Stellenmarkt	Seite 41
--------------	----------

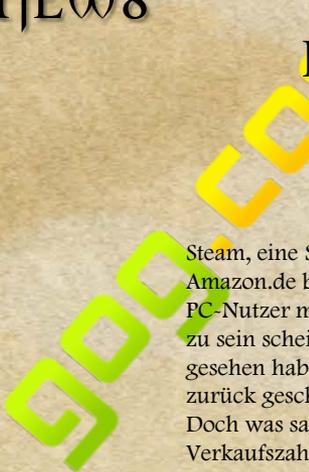
Digitale Verkäufe belaufen sich auf über 250.000 Stück

Steam, eine Spieleplattform die polarisiert. Ein Blick in die Kundenrezensionen auf Amazon.de bei Titeln wie Portal 2 oder CoD:MW2 reicht, um festzustellen, dass 75% der PC-Nutzer mit Steam und dem damit verbundenem Registrieren der Spiele unzufrieden zu sein scheinen. Oft heißt es dort sogar: „Mit Steam – ohne mich“ oder „Nachdem ich gesehen habe, dass ich mich bei Steam registrieren muss, habe ich das Spiel sofort zurück geschickt“.

Doch was sagt man dazu? Unlängst gewährten CDPR einen Einblick in ihre Verkaufszahlen. Ihr neuestes Werk, The Witcher 2, verkaufte sich demnach über 250.000 mal als reine Datei. 190.000 Exemplare wurden allein über Steam gedownloadet. 35.000 virtuelle Witcherpackete vertrieb die Seite gog.com und der Rest teilte sich auf diverse andere Plattformen auf.

Da sackt doch jedem beherzten Sammler das Herz in die Hose. Müssen wir in Zukunft bald alle auf schöne Verpackungen, Handbücher, Soundtracks und Co. verzichten und können Spiele nur noch als reine Datei aus dem Internet laden? Bei diesem Trend ist das schon lange keine undenkbare Utopie mehr. Zumindest einer kann sich dann darüber freuen, und das sind die ISDN-Anbieter.

(HARL)





WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 3 / JAHRGANG 3 / NR. 20

1.- ORETI

THE WITCHER - DIE ROCKOPER



Habt ihr euch schon lange eine Visualisierung der Hexerromane von Sapkowski gewünscht? Dann haben wir gute Neuigkeiten für euch! Nein, es ist kein Kinofilm in Planung und auch keine aufgearbeitete Fassung der polnischen Serie von Wiedźmin.

Es handelt sich hierbei um eine Rockoper der russischen Oper „Esse“. Aufgeführt werden Stücke, die auf den Hexerromanen von Sapkowski basieren. Bisher wurden drei Videos des Musicals veröffentlicht.

(HARL)

CDPR KÜNDIGT ZUSAMMENARBEIT MIT DEM FNAM CHAMBER CHOIR AN



Dürfen wir uns bald auf das ultimative Sounderlebnis gefasst machen? Ja, zumindest was authentische Soundtracks zu The Witcher 2 und The Witcher 3 angeht.

CDPR hat nämlich die Zusammenarbeit mit dem FNAM Chamber Choir angekündigt.

Weitere Infos konnten zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht preisgegeben werden, doch nähere Details wurden uns in Bälde versprochen.

Bis dahin können wir nur spekulieren, inwieweit der Chor in die Spiele involviert wird. Die ersten werden ihn wohl in den CGI-Sequenzen zu hören bekommen, die nächstes Jahr für die Xbox 360 erscheinen sollen.

(HARL)



WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 4 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- ORET



Fun & Serious GAME FESTIVAL!

Wenn ein Spieler im Fußball oder beim Eishockey drei Tore bzw. Treffer in einem Spiel für sich verbuchen kann, so nennt man das im allgemeinen einen Hattrick. Natürlich lässt sich die Spieleindustrie nicht ohne weiteres mit der Welt des Sports vergleichen, denn eine Firma wie Ubisoft oder Bethesda sind nun mal nicht der FC Bayern München, geschweige denn Real Madrid. Und dennoch ist es den Machern von "The Witcher 2", dem polnischen Studio CD Projekt RED gelungen, bei der ersten Verleihung des Preises „Best European Video Games 2011“ in Bilbao, Spanien, gleich drei der begehrten Titel abzuräumen. Ein Hattrick also.

Die Verleihung fand im Rahmen des "Fun & Serious Game Festival 2011" am 8. und 9. November in Spanien statt. Dieses Festival hatte sich dieses Jahr erstmalig etabliert, um auf die großartigen Leistungen aufmerksam zu machen, die in der europäischen Videospieleindustrie von den kreativen Künstlern, Produzenten, Entwickler und Regisseuren geleistet worden waren. Zugleich sollte natürlich auch der heimischen Spieleindustrie der Rücken gestärkt werden. Außerdem legte man ein besonderes Augenmerk auf die vielfältigen unabhängigen Spielstudios

in Europa. Wie schon der Name des Festivals vermuten lässt, wurden jedoch nicht nur reine Videospiele prämiert, die so genannten Fun-Games, sondern natürlich auch solche, die im Bereich der Erziehung, Kultur, Bildung, Gesundheitswesen und betrieblichen Anwendungen zu den Besten zählten.

Zur selben Zeit fand im Rahmen dieses Festivals auch die "Serious Game Conference" statt. Dort versammelten sich im bekannten Guggenheim-Museum die führenden Köpfe der europäischen Videospieleindustrie, deren Fachleute und Spezialisten, um eine gemeinschaftliche Vernetzung innerhalb Europas zu schaffen, bei der neben dem aktuellen Erfahrungsaustausch auch noch genügend Raum für die Vorführung neuer Ideen und Videospiele blieb.

Die Verleihung der Preise in den verschiedenen Kategorien *Fun* und *Serious* fand dagegen schon am 8. November 2011 im Campos Eliseos-Theater statt. Hier schaffte das polnische Studio CD Projekt RED, ebenso wie Sony und Electronic Arts, einen Titel-Hattrick. "The Witcher 2" gewann in den Kategorien *Best European PC Game*, *Best European Role Playing Game* und *Best Game Script* und setzte sich dabei





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS

SEITE 5 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- ORET



gegen Konkurrenten wie "Battlefield 3", "Brink", "Fable III", "Magicka", "Batman Arkham City" und "Hollywood Monsters" durch. Besonders die Verleihung des Titels *Best Game Script* sei an dieser Stelle hervorgehoben, war doch von vielen bemängelt worden, dass der dritte Akt des Spiels zu kurz und inhaltsleer gewesen sei. Anscheinend war die Jury nicht dieser Meinung. Es bleibt zu hoffen, dass 2012 das "Fun & Serious Game Festival" wieder ihre Pforten öffnen und sich dauerhaft im Kalender des europäischen Spielejahrs etablieren wird. Wir gratulieren CD Projekt RED an dieser Stelle zu diesem Titel-Hattrick.

(Dan)

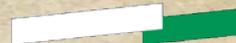


CD PROJEKT RED BEKOMMT DIE POLNISCHEN WIRTSCHAFTS-AUSZEICHNUNG ALS INNOVATIVSTES UNTERNEHMEN

Ein neuer Preis betritt die Hallen von CD Projekt RED. Diesmal hat die Auszeichnung einen wirtschaftlichen Ursprung. Adam Kicinski hat vom



MINISTRY
OF
ECONOMY



Ministerium für Ökonomie die "The Brand of the Polish Economy" Auszeichnung bekommen. Vergeben wird dieser Preis an das innovativste Unternehmen in Polen. CD Projekt RED gilt als blühendste Unternehmen und hat sich somit den polnischen Preis redlich verdient.

Adam Kicinski sagt selbst, dass The Witcher viele Auszeichnungen durch die hohe Qualität des Spiels bekommen hat, doch diese Auszeichnung zeigt wie attraktiv und innovativ das Unternehmen ist. Die Videospel-Industrie entwickelt sich rasant schnell und trotzdem bleiben sie konkurrenzfähig, selbst im weltweiten Markt.

Der Premier Minister lobte CD Projekt RED für ihre Kreativität und betonte, welche große Rolle sie in der polnischen Industrie spielen. "Dies ist ein cleveres Unternehmen, das keine gigantischen Fabriken oder Kapital braucht, sondern hier sprechen mehr die epischen und originellen Ideen eine Rolle" sagte Waldemar Pawlak. Der Premierminister Donald Tusk überreichte Barak Obama, als Geschenk The Witcher 2, bei dessen offiziellem Besuch in Warschau.

(ZL)



CD PROJEKT RED

DIE ZUKUNFTPLÄNE

CD Projekt RED expandiert und boomt zur Freude aller Witcher Fans. Man merkt es schon an der Stellenausschreibung, wo fleißig nach Designer und Programmierer gesucht wird. Daraus lässt sich schon schließen, das Team will wachsen und sich um einiges vergrößern. Wenn wir uns die künftigen Pläne von CD Projekt RED ansehen, wird auch einigen klar, das geht nur mit einem großen Ensemble. Fortan soll gleichlaufend an zwei unterschiedlichen AAA+ Projekten gearbeitet werden. Natürlich wurden diese auch schon angekündigt. Das Erste erscheint bereits 2014 und mit dem Zweiten können wir 2015 rechnen. Da die Zeit noch lange hin ist, wird die Zeit natürlich mit kleinen Überbrückungen versüßt. CDR plant zwei sogenannte „kleinere“ Spiele, die mit einem geringeren Budget auf den Markt kommen sollen. Also wird einem die Zeit bis zum Release der großen Projekte nicht wirklich lang vorkommen. Wenn das mal nicht eine verheißungsvolle Zukunft ist.

Namentlich wurde eine kleine Veränderung an der abkürzenden Schreibweise vorgenommen. CD Projekt RED wird nicht mehr, wie wir es

kannten, mit CDRP abgekürzt. Sie ziehen es lieber vor ihr Kürzel kurz und bündig als CDR zu halten.

The Witcher 2 auf Xbox 360, ein Thema was alle lange beschäftigt und schon ungemütlich diskutiert wurde. Doch nun soll es endlich im 1. Quartal 2012 soweit sein. Die Fans dürfen sich freuen The Witcher 2 endlich auf ihrer Konsole spielen zu können.

Die Xbox 360 bleibt auch weiterhin Thema bei CDR. Alle Projekte werden zukünftig als Multiplattform angeboten. Was mit The Witcher 1 nicht verwirklicht werden konnte, wird nunmehr zum festen Bestandteil der Firma. PC und Konsole sind ein Muss, um ein Spiel an den Mann zu bringen.

Natürlich behalten wir uns das Beste zum Schluss vor. Wie schon im Dichterischen bekannt ist „Es ist was es ist- sagt die Liebe“ und genauso wird es auch bleiben. Wer The Witcher liebt, weil es auf die reiferen Generationen zugeschnitten ist, darf sich freuen, dass CDR den Verlauf in dieser Weise ganz genauso belassen wird.

Somit ist das Fazit doch wirklich anschaulich.

(ZZ)



01.12.2011

WITCHERS NEWS

Seite 7 / JAHRGANG 3 / NR 20



1.- OREN

PREVIEW/REVIEW

MORROWIND: BLOODMOON

ONE DAY IN SOLSTHEIM

Reisen per Schiff ist grundsätzlich nicht mein Fall. Alles wackelt und wenn man mal an die frische Luft will, steht man auf einem nassen Holzboden und hat um sich herum sowie über sich nur das endlose Blau von Himmel und Meer. Man ist abgeschnitten von allem, die Mannschaft ist gestresst und mit jedem Tag werden die Bärte länger und die Geister finsterner. Die Seekrankheit ist ein ständiger Begleiter und auch die Angst vor ihr liegt immer in der Luft.

Als ich von Khuul aufbrach, gehetzt von meinen eigenen Dämonen und einigen mir nicht wohl gesonnenen Gruppierungen, hatte ich meine Abscheu gegenüber jeglichen Seefahrten tief in mir eingesperrt. Ich war bereit. Doch das, was mich erwartete, war völlig anders als alle Überfahrten, die ich bislang erlebt hatte. Schlimmer als die Fahrt von Tel Mora nach Tel Aruhn, durch ein Meer von Klippen, ständig eskortiert von Schwärmen von kreischenden Klippenläufern. Schlimmer als die Fahrt von Hla Oad nach Gnaar Mok, wo man, wenn man auf dem Deck stand, rechts die stinkenden Sümpfe sah, links das weite, unbewegte Meer, mit gelegentlich auftauchenden Dreugh und über einem die Sonne



hernieder brannte und die Mäuler und Gehirne ausdörrte. Und wenn man über die Brüstung an der Schiffswand nach unten blickte, zog unter einem der Meeresboden dahin, mit den Ruinen alter versunkener Städte, Überreste glorreicherer Tage. Die Überfahrt von Khuul aus war sogar schlimmer als die lange Fahrt von der Kaiserstadt nach Vvardenfell, wo ich wochenlang im Bauch des Gefängnisschiffes eingesperrt war, zusammen mit Jiub und griesgrämigen Wachen eingepfercht zwischen Holzwänden, deren Planken krachten, wenn einer der Tausenden von Brechern gegen sie schlugen, unter einer Holzdecke auf der ständig der Regen und die Stiefel der Besatzung hämmerten und auf einem klammen Holzboden, durch den der stickige Geruch des Meers drang. Die Überfahrt nach Khuul stellte all das in den Schatten.

Es war nicht nur die Natur, die ihre Abscheulichkeit zeigte. Nach Solstheim fuhren nur die, die mussten. Weil sie anderswo versagt hatten. Weil sie nur dort Arbeit fanden. Weil die Legion sie dort hinschickte. Oder in meinem Fall, weil ich nicht auf Vvardenfell bleiben konnte, ohne ständig befürchten zu müssen, einen Bolzen in der Brust zu bekommen. Ich war ein Vampir gewesen, und trotz meiner Heilung durch den



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 8 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- ORET

finsteren Daedrafürsten Molag Bal lagen meine Verbrechen im Blutausch der Polyphorischen Hämophilie noch als fader Beigeschmack in der Luft. Jeder hatte Angst vor mir, dem Erzmagister des Fürstenhauses Telvanni und dem Erzmagier der Magier. Ich war der mächtigste Zerstörungsmagier auf der Insel, hatte mit nur einem gewaltigen Zauber eine Gruppe von Aggressoren vom Erdboden getilgt, mit nur einer Handbewegung meine ehemalige Ausbilderin Leles Brian von ihrem Leben getrennt. Ich paktierte mit Daedrafürsten und als ich endlich geheilt war, löschte ich alle Vampire aus, die mir begegneten, ob sie nun kultiviert in ihren Wohnhöhlen lebten oder in alten, verlassenen Tunnelsystemen hausten.

Mit anderen Worten, ich war so mächtig, dass alle kurz davor waren, sich zusammenschließen, um mich zu bekämpfen. Also musste ich fliehen, zumindest für einige Zeit und wohin könnte ich mein Exil sonst legen, wenn nicht dorthin, wo mir keiner folgen würde: nach Solstheim, der Eisinsel, über der der rote Mond größer als der weiße ist, dort, wo außer einer Legionsfestung und einer geplanten Handelskolonie nichts war, als unberührte, ungezähmte Natur und Wildnis.

Und so stand ich dann auf dem Deck des Schiffes, mit nicht mehr als der vagen Vorstellung einer verschneiten Insel und der Bitte eines Magiers, seine Freunde auf Expedition zu suchen. Das Schiff selbst kam auf der Überfahrt nie zur Ruhe, ständig griffen es schaumbesetzte Wellen an, das dunkle Meer warf uns umher wie einen kleinen, lästigen Schädling. Die Besatzung war eingepackt in dicke Felle und versuchte, die weißgefrorenen Segel und Taue unter ihre Kontrolle zu bringen, doch dereisigkalte Wind, der Unmengen an Schnee brachte, war ihr unerbittlicher Gegner, der ihnen alles aus den blaugefrorenen Fingern riss, die Augen zum Tränen und die Gesichter zum tauben Brennen brachte. Im Schiffsbauch saßen und lagen die, die ruhen wollten, doch

trotz der bedrückenden Stille war von Ruhe nichts zu bemerken. Sie lagen apathisch auf ihren Schlafstätten mit offenen Augen, die ins Leere starrten oder geschlossenen Augenlidern, unter deren angefrorenen Wimpern sich die Augäpfel wild umherdrehten. Wenn sie aufhörten zu träumen, mussten sie meist am nächsten Morgen im eisigen Meer versenkt werden. Andere saßen auf dem Boden und versuchten zum einen, möglichst nah an den von mir beschworenen Feuer-Atronachen zu sein, damit sie nicht froren, und zum anderen einen möglichst großen Abstand von den niederen Daedra einzuhalten. An den ersten Tagen hatte die Mannschaft noch versucht mit mir zu reden, aber nachdem das Brennmaterial naß geworden war und nur durch meine Magie noch Wärme im Schiffsinneren herrschte, musste ich kein Wort mehr sagen. Sie hatten Angst vor mir, wussten sie doch, dass die Atronachen nicht nur Wärme, sondern auch Tod und Verderben spenden konnten.

Seit einer Woche hatte ich kein Wort mehr geredet und wir haben erst ein Viertel des Weges hinter uns.

„Land in Sicht! Land in Sicht!“ Der Ruf des Matrosen im Krähenest ließ mich von meinen Aufzeichnungen aufblicken. In meiner Kabine steuerbords war es wohliger warm, was teilweise an den magischen Feuersäulen lag, und zum anderen daran, dass es in der letzten Woche wärmer geworden war. Der Kapitän meinte, der südliche Teil Solstheims sei nicht so kalt wie der Nordteil oder die Überfahrt.

Wir waren also da. Schnell schlug ich mein Tagebuch zu, wickelte es fest in Leder ein und warf meine Sachen in meine Tasche – ein paar Ledersäckchen voll mit klimpernden Draken, ein Buch über die Geschichte der Magie, eine Schatulle voll mit magischem Kleinod, die verzauberten Dolche „Seelentrinker“ und „Mehrunes Klinge“. Dann





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 9 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- ORET

nahm ich die Tasche, meinen Speer und meinen Zauberstab und verließ die Kabine mit festen Schritten. Ich ging durch den Schiffsbauch, ruhig und zielstrebig. Immer wenn ich einen Atronachen passierte, zerfiel dieser kurz darauf zu Funken und Asche, die seltsam anmutend in den Holzboden sickerte. Ich merkte, wie meine magischen Reserven, die zur Aufrechterhaltung der Beschwörungszauber benötigt wurden, langsam wieder zurückkehrten. Meine Kraft wuchs.

Ich stapfte die letzte Holzterasse hinauf, öffnete die Luke und stieg auf das Deck, das nicht mehr weiß gefroren war, sondern völlig durchnässt. Die Segel hingen schlaff an ihren Masten, die Taue waren dunkel vom Tauwasser. Überall liefen Matrosen umher, zerrten an Kisten, trugen Fässer, räumten den Ausstieg frei. Am Bug des Schiffes hatten sich der Kapitän und die Offiziere an der Reling zusammengefunden und starrten in Fahrtrichtung. Ich blickte gen Himmel und sog die Energie aus den warmen, hellen Sonnenstrahlen, dann ging ich zur Reling steuerbord und sah auf das weite, klare Meer hinaus, das hier schon fast friedlich wirkte. Dann sah ich nach links und erblickte zum ersten Mal Solstheim, die sagenumwobene Insel aus Eis.

Ich betrachtete ein karges Stück Land, der Boden war fast vollständig weiß, außer am Dock und der Weg von selbigem in Richtung Inselinneres, wo im Nebel die Legionsfestung emporragte. Links der Festung sah man einige Nadelbäume, deren Äste unter der Last des Schnees gebeugt waren. Rechts der Festung führte ein Fluss ins Landesinnere, die Mündung flankiert von riesigen Steinen. Das war Solstheim, mein Exil.

Ich ging die Planke entlang auf den einzigen Anlegesteg. Ein paar

Männer trugen die Ladung in Richtung Festung, einige andere standen auf dem steinernen Dock und sahen mit bangen Blick in Richtung der Schneelandschaft. Ich ließ meine Tasche auf den Boden gleiten, fasste in sie und zog einen der Geldbeutel heraus. „Für die Überfahrt zahlt Ihr nichts.“ Ich drehte mich um und sah in das wettergegerbte Gesicht des Kapitäns. „Ohne eure Feuerwesen hätten wir fast alle Matrosen verloren. Ich danke Euch. Wenn Ihr jemals mit meinem Schiff zurück nach Vvardenfell wollt, braucht Ihr kein Geld.“ Er reichte mir seine Hand und ich schlug ein.

Ich wollte so schnell wie möglich weg aus dem hektischen Hafentreiben, also nahm ich meine Sachen und machte mich an den Anstieg zur Eisfalter-Festung. Sie sah aus wie all die anderen Festen der Legion, aus dunklem Stein gebaut, eckig und imposant. Ich ging durch das Vordertor und befand mich im Burghof, um dessen Mittelpunkt, einem Brunnen, sich einige kaiserliche Legionssoldaten versammelt hatten. Viel hatte ich mit der Legion noch nie zu tun gehabt, meine Verbrechen, für die sie sich hätten interessieren können, waren unbemerkt und ohne Zeugen geblieben. Doch nun musste ich zumindest mit einem von ihnen reden, wenngleich ich die Wildnis nicht fürchtete, brauchte ich doch einige Informationen, wo denn was war. Und wohl auch etwas Wärmeres zum Anziehen. Ich ging also auf die Gruppe der Soldaten zu und begann mit heiserer, kratziger Stimme zu reden: „Muhzera, Freunde, könntet ihr...“ Einer der Soldaten unterbrach mich sofort: „Wenn Ihr was wollt, geht zu Hauptmann Carius!“ Er wandte sich sofort wieder seinen Kumpanen zu. „Ich möchte nichts weiter, als...“ - „Geht gefälligst zu Carius, und lasst uns in Ruhe!“, blaffte mich der Soldat wieder an. Ich runzelte die Stirn, drehte auf dem Absatz um und ging in Richtung des Hauptgebäudes. Kurz vor der Tür drehte ich mich ein weiteres Mal, murmelte einige magische Worte in Richtung des unfreundlichen Soldaten, der beim





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 10 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

nächsten Ziehen seines Schwertes eine unguete Überraschung erleben würde und trat dann ins Hauptgebäude der Festung. Eine Wache patrouillierte an mir vorbei. „Muhzera, würdet Ihr mir...“ - „Carius ist im dritten Stock. Ich will nicht mit Euch reden.“, sprach er und patrouillierte weiter. Anscheinend war die Stimmung hier nicht die prächtigste. Ich ging also die Wendeltreppe hinauf in den dritten Stock, öffnete die Tür und stand im Arbeitszimmer des Kommandanten. Er selber saß hinter einem großen Eichentisch, die goldene Hauptmannsrüstung unter einem dicken, braunen Wollmantel verborgen. Ich trat vor ihn. „Hauptmann?“ - „Wie kann ich Euch helfen?“ - „Nun, ich möchte Euch bitten, dass Ihr mir etwas über die Insel erzählt. Wo sind Siedlungen, wo kann man sich niederlassen, von welchen Gebieten sollte man Abstand halten?“ - „Das ist leicht zu erzählen. Siedlungen gibt es zwei, die Eisfalter-Festung und ein Skaal-Dorf im Norden. Die Skaal sind die einheimischen Barbaren, Nord, die vor Jahrhundeten aus Himmelsrand hierher kamen. Es gibt ein paar eigenständige Skaal-Häuser, etwas Thirsk auf halbem Weg nach Norden. Außerdem wird es wohl in einiger Zeit die Rabenfels-Kolonie der Ostkaiserlichen Händlergilde geben – doch bislang ist das einfach nur ein Schild in der Wildnis. Fernhalten solltet Ihr euch, sofern Ihr nicht kampferprobt seid, vor allem außer der Festung. Es gibt wilde Tiere, Hexen, nackte Barbaren und die Ricklinge, eine Art von seltsamen Gnomen, die auf Wildschweinen reiten. Alles hier ist gefährlich.“ Ich nickte und begann mir in Gedanken einen Weg in Richtung Skaal-Dorf zu bahnen. „Danke für Eure Hilfe!“, sprach ich und erhob mich. Auf halben Weg zur Tür rief mich der Hauptmann zurück. „Ich sehe euren Speer und bemerke eure Haltung. Seid Ihr fähig zu kämpfen und wolltet Ihr vielleicht für ein kleines Entgelt eine Aufgabe für mich erledigen?“ Ich zögerte, denn grundsätzlich wollte ich nichts mit der Legion zu tun haben. „Ihr müsst dafür nicht der Legion beitreten.

Es wäre sogar besser, wenn Ihr kein Mitglied wäret.“ Ein Schritt in seine Richtung zeugte von meiner Bereitschaft weiter zuzuhören. „Ihr müsstet eine Gruppe von Legionären aufhalten. Sie schmuggeln Waffen, die wir hier gut brauchen könnten, nach Vvardenfell.“ - „Wo sind sie?“ - „In einer Höhle nordwestlich von hier. Versucht sie zu überreden, tötet sie nur, wenn sie euch töten wollen. Und seid vorsichtig: Es sind ausgebildete Legionäre.“ Ich stellte meine Tasche auf einen an der Wand stehenden Stuhl, lehnte meinen Zauberstab an die Wand, nahm meinen Speer und ging los. Ein paar Schmuggler zu töten dürfte kein Problem sein und es würde mir die Gunst des wichtigsten Mannes der Insel einbringen.



Die Höhle war leicht zu finden, ich musste nicht mal in den Wald, sondern nur über eine Kuppe gehen und über den Fluss springen – dank meiner Magie kein größeres Problem. Und da war auch schon der Höhleneingang, der von einem Legionär bewacht wurde. Ich nahm meinen Speer und betrachtete seine verzierte Spitze. Es war ein magischer Speer, vom Daedrafürsten Sheogorath für die Erledigung einer wahnwitzigen Aufgabe. Der Speer der bitteren Gnade hatte in meiner Hand dutzende von Menschenleben beendet und war, kombiniert mit meinen Zaubern, eine übermächtige Waffe. Ich ging also auf den Legionär zu. „Hier ist kein Zutritt!“ Nur noch wenige Meter. „Carius schickt mich!“ Der Legionär verzog das Gesicht, riss sein Schwert aus der Scheide und schwang es über seinem Kopf. Ich machte einen Ausfallschritt nach vorne und als er noch am Ausholen war, stieß ich ihm die Spitze meines Speers in den Hals. Sofort zog ich die Waffe wieder aus der Wunde, mein Gegner ließ sein Schwert fallen, ging in die Knie und presste die Hände auf die stark blutende Wunde. Er



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 11 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

wollte mir etwas sagen, doch es kamen nur Blutblasen und ein kraftloses Röcheln aus seinem Mund. Dann glitten seine Hände langsam von seinem Hals ab und er fiel seitlich in den Schnee, der sich langsam rot färbte. Ich packte meinen Speer fester, schlug den ledernen Höhleneingang zur Seite und trat ein.

Ich befand mich in einem etwa zehn Meter langen, von Kisten gesäumten Gang, an dessen Ende sich zwei Legionäre befanden. Sie erblickten mich und reagierten. Der Kleinere von ihnen nahm eine an der Wand lehrende Armbrust und einen Bolzen. Der Andere, Größere, riss eine Axt aus einer Kiste und stürmte auf mich zu. Der Armbrustschütze hatte den Bolzen geladen und zielte, während der andere noch fünf Meter entfernt war und seine Axt hob. Ein lässiger Armstoß ließ den Schützen in Flammen aufgehen, dann duckte ich mich unter der Axt hindurch, drehte mich und schwang dem Angreifer von der Seite das stumpfe Ende meines Speers auf den Rücken. Er stolperte, verlor seine Axt und schlug der Länge nach hin. Schnell packte ich den Speer wie einen Bihänder und zerschmetterte dem Legionär mit der Spitze den Schädel. Blut und Hirnmasse spritzte an die Kisten und die Höhlendecke. Ich stand über der Leiche, gefühllos und unberührt, als Schritte in der Höhle halten.

„Ulfgar? Ignom?“ Die Stimme kam von rechts und ihr folgte kurz darauf ein weiterer Legionär, der aus einem Nebengang in den Kistengang einbog und dabei über die Leiche einer seiner Schmugglerkollegen stolperte. Mit großen Augen starrte er erst den Toten an und dann die leuchtende Sphäre, die ich nach ihm abgeschossen hatte und die ihn packte und gegen die Wand hinter ihm drückte. Mit langsamen, ruhigen Schritten ging ich auf ihn zu. „Gibt es noch mehr von euch?“ Entsetzt sah er mich an. „Antworte, oder ich verspreche dir, du wirst vor Schmerzen schreien.“ Hastig nickte mein Opfer. „Gut!“ Ich legte ihm die Hand auf die Brust und eine Sekunde später kippte sein Kopf nach vorne und er

fiel leblos zu Boden. Ich sah in seine toten Augen und in meinem Kopf tauchten wieder die Bilder auf... Eine Gruppe von Menschen stürmt auf mich zu; sie werden langsamer, stolpern, verlieren ihre Waffen; sie liegen auf dem Boden, reglos... Ich stehe in einem Raum, umringt von Dunkelelfen, die ihre Waffe gezogen haben; ihr Anführer droht mir und verspricht mir den Tod; plötzlich tut sich ein Feuersturm auf, der sie alle zu verkohlten Leichnamen verbrennt... Ich stehe vor einer Vampirin; hinter ihr sitzen in Käfigen einige Gefangene; mein Speer durchbohrt ihr Herz, mit meiner freien Hand sauge ich ihr die Lebensenergie aus; die Gefangenen zerfallen zu Staub...

Ich schüttelte mich, wische meinen Speer an der Kleidung meiner Opfer ab und gehe aus der Höhle.

Ich schlug nicht den direkten Weg zur Festung ein, sondern ging weiter nordwestlich in den verschneiten Wald. Hier herrschte perfekte Stille, nicht wie in den Wäldern in Vvardenfell oder Cyrodiil, wo Blätter zu Boden fielen, Äste knackten und die Böen im Blattwerk raschelten. Hier dämpfte der Schnee alle Laute, nur gelegentlich hörte man einen Wolf heulen oder einen Bären knurren, ansonsten nichts, weder meine eigenen Schritte noch das Flüstern des Windes. Es war eine Art perfekte Stille, ein riesiger Kokon der Lautlosigkeit. Ich blieb stehen und ging in die Hocke, zog den rechten Handschuh aus und fasste in den perlweißen Schnee. Er war kalt, aber schmolz sofort in meiner Hand. Die Tropfen fielen zu Boden und hinterließen winzige Löcher in der perfekten Schneedecke.

Ich sah mich um aus der Perspektive eines Tieres und betrachtete die Bäume, deren knorrige Rinde zwar zahlreiche Kratz- und Schleifspuren zeichneten, die aber trotzdem stark und dick war. Hier gab es keine Menschen, die in der Natur wüteten. Und die Lebewesen hier mussten sich ständig gegen all die unwirtlichen Witterungsbedingungen wehren.





01.12.2011

WITCHERS NEWS

SEITE 12 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN



In Solstheim war jeder auf sich gestellt. Es gefiel mir hier. Hinter mir knurrte es. Ich erhob mich während der Drehung und sah einen weißen Wolf, der mich zähnefletschend betrachtete. Er war bereit zum Sprung, seine Hinterläufe waren angespannt. Ich sah ihm unbewegten Blickes ins Gesicht. Einen Moment lang standen wir uns Auge in Auge gegenüber, da sprang er ab, auf mich zu. Mit einer kurzen Handbewegung durchschnitt ich die Luft, der Wolf verkrampfte sich und fiel leblos vor mir auf den Boden. Sein Fell qualmte leicht, doch er sah ansonsten unversehrt aus. Ich zog mir meinen Handschuh wieder an, zog den „Seelentrinker“ und machte mich ans Häuten.

Das weiße Fell in der Hand, stapfte ich durch den Schnee zur Festung zurück. Ein findiger Waffenschmied würde mir daraus schon eine leichte Rüstung herstellen können, denn mit meinen mehreren Lagen Stoffkleidung wurde es langsam eine anstrengende Leistung, den Körper magisch warm zu halten. Der Schnee knirschte unter meinen Sohlen, als ich die letzte Kuppe vor der Festung emporstieg. Bevor sich die mächtigen Türme hinter dem Hügel hervor schoben, sah ich Rauch aufsteigen, zu viel um auf einen simplen, schlecht angezündeten Kamin zu schließen. Dann erschienen die Türme, doch wo vorher vier gewesen waren, standen jetzt nur noch drei. Der südöstliche Turm war zu einem Steinhaufen zusammengestürzt. Die westliche Mauer hatte ein riesiges Loch, eines der Wirtschaftshäuser schwelte vor sich hin. Der Boden war stellenweise rot-nass gefärbt, einige Soldaten lagen reglos im Burghof. Schnell stieg ich den Hügel herab und ging in Richtung des Tores. Vor dem Tor lag ein weiterer Legionär, dessen Hand sich um das bloße Heft eines klinglosen Schwertes klammerte. Ich hockte mich hin und drehte

ihn um – es war der Soldat, der mich bei meiner Ankunft so unfreundlich unterbrochen hatte. Nun war er tot, sein Brustkorb war aufgerissen und seine Innereien lagen im blutroten Schnee. Schon lange übermächtigte mich kein Brechreiz beim Anblick solcher Bilder, doch irgendwas in meinem Inneren krampfte sich zusammen und fing an zu pulsieren.

Einer der Legionäre hatte mich erblickt und kam auf mich zugelaufen. „Hauptmann Carius ist weg!“ - „Was ist hier passiert?“ - „Er ist einfach verschwunden! Spurlos!“ Der Mann war hysterisch und kurz davor Gefahr zu laufen, wahnsinnig zu werden. Ich hatte nie verstanden, warum die kaiserliche Legion ihren Mannen nicht beibrachte, dass in Extremsituationen ein klarer Kopf mehr bringt als tausend Kumpanen. Mit einem Seufzer schloss ich die Augen, konzentrierte mich und murmelte ein paar Wörter. Jemanden zu beruhigen war nicht ganz in meinem bevorzugten Magiegebiet, aber vielleicht funktionierte es ja. Der Mann redete allerdings immer noch wie ein Wasserfall auf mich ein, überschüttete mich mit völlig belanglosen Informationen. Nochmal murmelte ich die magischen Wörter. Plötzlich hörte er auf zu reden. Ich öffnete meine Augen und sah tief in seine. „Was ist passiert?“ - „Es waren riesige Wölfe, die auf zwei Beinen liefen. Sie haben uns angegriffen. Wir wollten uns verteidigen. Sie waren zu stark. Dann sind sie plötzlich wieder verschwunden und mit ihnen Hauptmann Carius. Es gibt keine Spur von ihm, wir haben auch seine Leiche nicht gefunden. Ohne ihn wird diese Festung zu einem leblosen Bauwerk verfallen.“ Ich nickte, da packte er mich an den Schultern und sah mir in die Augen. „Ihr müsst ihn finden! Fragt die Skaal, ob sie von diesen Kreaturen wissen!“ Dann verdrehte er seine Augäpfel, seufzte, klappte zusammen und fiel in den Schnee. Ich hatte es wohl mit der Beruhigung wieder etwas übertrieben.





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



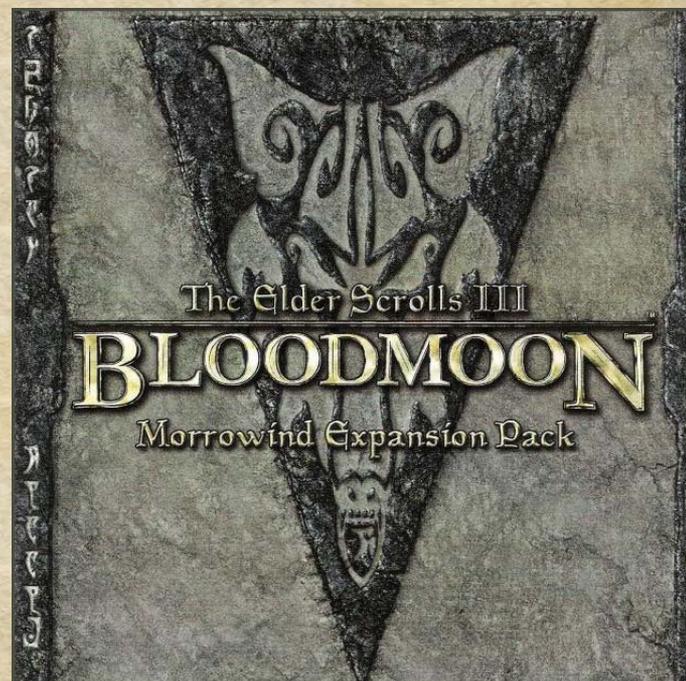
SEITE 13 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

In meinem Inneren sträubte sich etwas. Mir wäre es am liebsten, wenn all diese Legionsversager verschwänden und ich in Ruhe hier leben könnte. Wenn die Schiffsverbindung eingestellt wird, kann ich immer noch problemlos fliegen – sogar durch die Stürme am Nordwestkapp Vvardenfells. Aber die Alternative wäre der Gang nach Norden. Ich glaubte nämlich, dass hier mehr dahintersteckt als ein paar große Wölfe und die Abscheu der Skaal. Solstheim ist nicht nur mein Exil, sondern auch mein Scheideweg. Und nur der rote Mond kann mich leiten.

Diese Geschichte basiert auf den Anfängen der Hauptquest von Morrowind: Bloodmoon. Es wurden nur ein paar unwesentliche Teile gekürzt, gestreckt, gestrichen und hinzugefügt.

(Trt)





REVIEW: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



Zuerst eine Warnung an die Leser, die eventuell noch nicht so weit im Spiel voran geschritten sind:

In diesem Artikel werden die subjektiven Meinungen des Autors wiedergegeben, deshalb sind Spoiler nicht ausgeschlossen. Solltet ihr also erst vieles alleine entdecken und nicht schon einiges erzählt bekommen wollen, lest diesen Artikel bitte vorerst nicht.



Zugegeben, es ist zwar reichlich früh, bereits jetzt, ein paar Tage nach Release des fünften Teils der „The Elder Scrolls“-Reihe, am 11. November 2011, ein Review zu schreiben; mal abgesehen davon, dass ich selbst dieses Spiel erst begonnen habe und vom Ende noch weit entfernt bin. Dennoch möchte ich euch meine ersten Eindrücke schildern, die mir die ersten fünf Spielstunden bereits vermittelt haben und dass ich dieses Spiel bereits jetzt nur wärmstens empfehlen kann. Ich möchte auch ebenfalls in diesem Review nicht auf Vergleiche zu Oblivion oder



01.12.2011

WITCHERS NEWS

SEITE 15 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- ÖREN



Morrowind zurückgreifen, da ich selbst beide Spiele (noch) nicht gespielt habe und daher ein absoluter TES-Neuling bin. Also, lehnt euch zurück und viel Spaß beim Lesen.



Die Geschichte im neuesten Teil der Elder-Scrolls-Reihe spielt in der, nördlich von Cyrodiil gelegenen Provinz Himmelsrand, auf dem Kontinent von Tamriel, welche hauptsächlich von Nord bevölkert wird. Die Ereignisse finden 200 Jahre nach Oblivion statt, die Drachen kehren zurück.

Zu Beginn des Plots sehen wir uns gefesselt und geknebelt mit drei anderen Gefangenen auf einer Kutsche sitzen, die in Richtung Helgen fährt. Dort wartet bereits der Henker auf uns. Wir erfahren von einem

der gefangenen Diebe, dass wir in einen Hinterhalt der Kaiserlichen geraten seien. Ebenfalls befindet sich auch Jarl Ulfric Sturmmantel unter den Gefangenen; dieser ist geknebelt. Bereits während dieser, vermutlich letzten Fahrt unseres Lebens, fällt besonders stark die atemberaubende Landschaft auf: Bergiges, hügeliges Land, umgeben von riesigen Tannen. Im Ort unseres Schicksals angekommen, werden die Gefangenen zuerst unter die Lupe genommen und mit Namen aufgerufen. Wir sind als Drittes an der Reihe. Hier sehen wir unseren Charakter zum ersten Mal und können bestimmen, welcher Rasse er angehören wird, welches Geschlecht, Haarfarbe, oder Name er tragen soll. Die Konfigurationsmöglichkeiten sind in Skyrim schier unendlich, sodass sich jeder einen persönlichen und einzigartigen Charakter erstellen kann. Ich habe mich in diesem Spiel für eine Kaiserliche entschieden, die auf den Namen „Daphne“ hört.





WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 16 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- ÖREN

Sobald unser Charakter fertig ist, beginnt die Hinrichtung. Vor uns an der Reihe ist der ehemalige Jarl Ulfric Sturmmantel, doch dieses Intermezzo wird von Schreien aus dem Himmel unterbrochen. „Was geht hier vor?“, wollen wir wissen, werden aber ignoriert. Gerade als wir an der Reihe sind, um enthauptet zu werden, ertönt das Geschrei aus den Höhen wieder, und kurz darauf sehen wir einen riesigen Drachen, der das Dorf innerhalb kürzester Zeit in ein brennendes Inferno verwandelt. Nun liegt es an uns, unser Leben zu retten und zu entkommen. Mit Hilfe von einem der kaiserlichen Wachen namens Hadvar fliehen wir über ein brennendes Gasthaus durch eine Festung unterirdisch vor dem Drachen, der an der Oberfläche für ein riesiges brennendes Grab sorgt. Doch auch unser unterirdischer Weg ist nicht der Sicherste, weitere Sturmmäntel warten auf uns, die uns direkt attackieren. Hier versorgen wir uns mit Waffen, Zaubertränken und einer provisorischen Rüstung, denn unsere vorherigen Leinenfetzen schützen uns nicht im Geringsten. Gestärkt stellen wir uns also unseren Feinden, eventuell auch einer Bärin, sollten wir die Schleichaufgabe nicht bestehen.



Das Ende unseres langen Weges stellt eine bergige Waldlandschaft dar, an deren Fuß ein breiter, idyllischer Fluss liegt. Wir verabschieden uns von Hadvar, der uns sogleich einlädt, ihn in seinem Haus im nahe gelegenen Dorf Flusswald zu besuchen und seinen Vater Alvor, den Dorfschmied, um Proviant zu bitten. Diese Einladung nehmen wir direkt an und betreten das Dorf. Hier gibt es bereits einige Nebenquests zu erledigen, egal, ob wir einem Kaufmann einen Gefallen tun und seine gestohlene Ware wieder erlangen müssen oder einem Mann namens Sven helfen, dass sich seine Geliebte nicht mehr weiter mit dem Elfen Faendal trifft, der ihr ebenfalls schöne Augen macht. Unsere Aufgaben sind vielfältig und die Landschaft weiterhin atemberaubend malerisch und real.





Auf den Rat Alvors hin begeben wir uns nach Weißlauf, welches nordöstlich von Flusswald liegt. Unsere Aufgabe ist es, dem Jarl Balgruuf über den Drachenangriff zu informieren und um Unterstützung für das Dorf Flusswald zu bitten. Beim Betreten des Stadtgeländes begegnen wir mehreren Kriegeren, die gerade einen Riesen erledigen. Hier können wir eingreifen und ihnen helfen, oder einfach zusehen. Durch ein Gespräch mit Aela der Jägerin, eine der Kriegerinnen, erfahren wir, dass sie den sogenannten „Gefährten“ angehört. Wir zeigen natürlich Interesse daran, dieser Gruppe beizutreten, aber das liege nicht in ihrer Hand, denn dazu müssen wir Kodlak in Jorrvaskr aufsuchen, der den Zirkel der Gefährten berät und eine Art Anführer darstellt, aber überraschenderweise keiner ist. Um dieser Kampftruppe beizutreten, müssen wir einige Prüfungen bestehen. Egal, ob wir für jemanden ein Schwert abholen, oder uns im Kampf messen müssen, es gibt fast alle Arten der zu bestehenden Prüfungen. Die endgültige davon besteht darin, ein Artefakt des letzten Gefährten-Anführers zu bergen, welches im Staubmannsgrab nördlich von Weißlauf begraben liegt.



Zusammen mit unserem Kampfbruder Farkas marschieren wir nun los zu besagtem Grab. Im Inneren breitet sich auch schon eine mulmige und unheimliche Atmosphäre aus. Kurz gesagt: Ich hatte bisher in meiner Spielergeschichte noch nie wirklich Angst vor Gegnern oder Dungeons. Diesmal muss ich aber zugeben, dass Bethesda dies mit Skyrim geschafft hat. Glückwunsch an die Spielemacher, meine Begeisterung ist jetzt größer als zuvor! Ein klares Plus für die Spielatmosphäre. Natürlich unterstützt der Soundtrack das Spiel ungemein und verleiht den verschiedenen Schauplätzen ein ganz besonderes Ambiente. Jedenfalls kommen wir an einer Stelle der Gruft in einem rundlichen Raum an, in dem wir hinter einem offenen Gittertor einen Hebel finden. Neugierig wie wir sind, betätigen wir diesen natürlich – leider war dies ein großer Fehler. Von unserem „sicheren“ Gefängnis aus beobachten wir, wie Farkas plötzlich von einer Menge „Silberner Hände“ angegriffen wird, einer weiteren Kampftruppe, die mit den Gefährten verfeindet ist.





WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 18 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN



Als er umringt wird, sehen wir, wie er sich plötzlich in einen Werwolf verwandelt und seine Angreifer mit unmenschlicher Stärke erschlägt. Nachdem alle getötet sind, läuft er in eine Nachbarkammer, um einen Hebel zu betätigen, der uns befreit. Verlegen entschuldigt er sich bei uns für diesen Schrecken, den er uns eingejagt habe und erklärt uns, verdutztem Spieler sogleich, dass nicht alle der Gefährten Werwölfe seien, sondern nur die des Zirkels. Dies findet in einer speziellen Zeremonie statt, aber nicht jeder ist dazu berechtigt, in einesolche Bestie verwandelt zu werden.

Nach unzähligen Untoten und Silberhänden erreichen wir endlich die Grabkammer, in der das Artefakt begraben liegt und verlassen danach direkt die Gruft in Richtung Jorrvaskr. Damit ist diese Aufgabe erledigt und wir sind offiziell ein Teil der Gefährten.

Dies ist auch das Ende des Reviews, zumindest vorerst. Himmelsrand hat natürlich noch sehr viel mehr zu bieten und durch die Größe der betretbaren Welt dauert es vermutlich Monate, bis man alles entdeckt und jedes Schloss geknackt hat. Fakt ist, dass es bis jetzt bereits beste Voraussetzungen erfüllt, DAS Spiel des Jahres zu werden. Grafik, Atmosphäre und Landschaften sind mit größter Liebe zum Detail entworfen worden und auch der Soundtrack passt stimmig zu allem Drum und Dran. Die Haupt- und Nebenquests sind bis jetzt sehr abwechslungsreich und unterschiedlich, damit wird also auch effektiv gegen Langeweile vorgebeugt. In diesem Sinne kann ich viele Stimmen von Freunden nur weiter zitieren:

„Sperrt die Kinder ein, kündigt den Job und überwintert in eurer Wohnung mit Skyrim!“



(1)

KOMPENDIUM

WITCHERS NEWS

KRÄUTERKUNDE

EISENKRAUT (*VERBENA OFFICINALIS*)

Er ging zu ihr, stützte sich neben ihr aufs Geländer. Er spürte die von ihr ausstrahlende Wärme, einen leichten Geruch von Eisenkraut. Er mochte den Geruch von Eisenkraut, obwohl es nicht der Geruch von Flieder und Stachelbeeren war.

(aus: Das Schwert der Vorsehung)

Ob Andrzej Sapkowski im Roman tatsächlich echtes Eisenkraut (*Verbena officinalis*) gemeint hat, bleibt sein Geheimnis, denn dieses ist wegen seines geringen Gehalts an ätherischen Ölen eigentlich nahezu geruchsneutral. Wenn man von einem angenehmen Citrus-Geruch nach Verbenen spricht, ist deshalb immer die südamerikanische Zitronenverbene, auch einfach Zitronenkraut genannt, gemeint.

Andere volkstümliche Namen für Eisenkraut sind:



Katzenblut, Junotränen, Merkurblut, Richardskraut, Sagenkraut, Stahlkraut, Taubenkraut, oder Venusader.

Das echte Eisenkraut gehört zu den Verbenengewächsen. Es ist ein mehrjähriges Kraut, das nur wenige Ansprüche an den Boden stellt. Es wächst vereinzelt oder in Gruppen auf Weiden, an Wegränder oder auch als Unkraut in Gärten. Sein harter Stängel ist vierkantig und kann bis 80 cm hoch werden. Die meisten sind allerdings 30-50 cm hoch. Seine rauhen, tief eingeschnittenen Blätter sind gegenständig am Stängel angeordnet und erinnern in ihrer Form ein wenig an Eichenlaub. Am Ende der Stängelverästelungen, oberhalb der Blätter wachsen die kleinen, blassblau bis rosafarbenen Blüten. Die Blütezeit von Eisenkraut ist von Mai bis Oktober, manchmal sogar bis zum ersten Frost.



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 20 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Geerntet werden kann das Kraut ab Beginn der Blütezeit. Hierfür schneidet man den ganzen Strunk dicht über dem Boden ab. Anschließend muss das Kraut getrocknet werden. Dazu bindet man es zu kleinen Sträußen zusammen und hängt es für 3 Wochen an einen schattigen, zugigen Platz.

Medizin und Naturheilkunde

In der Schulmedizin spielt das Eisenkraut keine Rolle, dafür umso mehr in der Naturheilkunde. Hier wird es als Heilmittel bei einer großen Zahl von Beschwerden eingesetzt. Die beiden Hauptgebiete des Eisenkrauts sind die Wundheilung, wo es in Form von Kompressen zur Anwendung kommt und bei Erkrankungen der Atemwege, wie Halsschmerzen, Mandelentzündung, Keuchhusten und Bronchitis. Hier werden Tees oder Tinkturen zur inneren und Halswickel zur äußeren Anwendung empfohlen.

Weitere Beschwerden, bei denen Eisenkraut eingesetzt wird, sind: Fieber, Sodbrennen, Rheuma, Schlaflosigkeit, Durchfall und Schüttelfrost. Außerdem fördert es die Nervenstärke, Menstruation und den Stoffwechsel.

Große Heiler des Mittelalters, wie beispielsweise Hildegard von Bingen (1098 - 1179), setzten das Kraut bei der Wundheilung, für Kompressen und Halswickel, oder bei Entzündungen im Mundraum ein. Der Mönch Odo Magdunensis schrieb im 11 Jahrhundert in seinem „Macer floridus“, dem Standardwerk der damaligen Naturheilkunde:

„Mit Wein oftmals getrunken, nützt die Verbene den Gelbsüchtigen. Sie

heilt, mit Wein gestampft und aufgelegt, verderbliche Bisse, doch jeden vierten Tag muß dies Pflaster erneuert werden. Wälzt man den lauen Saft im Munde, reinigt und heilt er Wunden in der Mundhöhle. Und gleiche Wirkung tut die frische Abkochung des Krautes, denn auch durch sie wird jegliche Eiterfäule im Munde vertrieben. Legt man das Kraut gestampft auf eine frische Wunde, verklebt und leimt es diese, und trinkt man es mit Wein, so widersetzt es sich sämtlichen Giften.“

Im Hexenbrauch

Bereits in der Antike wurde das echte Eisenkraut wegen seiner besonderen Heilkräfte geschätzt, weshalb die Römer es auch Heiligens Kraut nannten. Häufig war es auf den Altären des Gottes Jupiter als Räuchermittel zu finden, diente aber gleichfalls zu Ruten gebunden ihrer Reinigung. Bei den Kelten gehörte es ursprünglich zu den Druidenkräutern. Nach strengen Ritualen wurden diese Kräuter meist bei Neumond geerntet. Ohne das Licht von Sonne und Mond wurde den Pflanzen, von den alten Druiden, die größte Kraft zugesprochen. Einige Quellen behaupten, dass der heutige Name auf keltischen Ritualen beruht, die beim Schmieden und Härten von Schwertern und anderen Waffen gebräuchlich waren.

Zu späterer Zeit war das Eisenkraut Bestandteil der meisten Hexentränke. Außerdem sollen die Hexen Strumpfbänder aus geflochtenem Eisenkraut zu jedem Hexensabbat getragen haben. Eisenkraut war in so einigem magischen und rituellen ein wichtiger Bestandteil. Manch einer suchte einen Kräuterkundler auf um den Liebenden der ein verschmähte einen Liebeszauber unter zu jubeln. Die anderen wollten sich schützen und ließen mächtige Bann- und





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 21 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Schutzzauber mit dem Eisenkraut herstellen. Andere wurden verzaubert somit wurde mit dem Eisenkraut ein Gegenzauber bewirkt, der den Zauberfluch von einem nahm. Natürlich spielte die Pflanze ebenfalls eine wichtige Rolle beim Reinigungszauber.

Im Jahre 1456 schrieb der Arzt und Mittelalter Übersetzer Johannes Hartlieb das Buch "Das puch aller verpoten kunst, ungelaubens und der zaubrey" (Das Buch aller verbotenen Künste). In diesem Buch ist die erste Aufzeichnung der Hexensalbe (Flugsalbe) enthalten. Ein Bestandteil der Hexensalbe war unter anderem das Eisenkraut.



Rezepte

Tee aus Eisenkraut

Gegen Kopfschmerzen, Schlaflosigkeit oder Nervenschwäche übergießt man 2 Teelöffel Eisenkraut mit 250 ml kochendem Wasser. Lässt das ganze 5-7 Minuten ziehen, und filtert den Tee anschließend in eine große Tasse.

Kompressen mit Eisenkraut

Bei Verletzungen oder der Behandlung von Geschwüren, helfen Kompressen die mit dem oben beschriebenen Tee getränkt wurden.

Liebestrank mit Eisenkraut

Dazu nimmt man je 20 g Eisenkraut, Mistel und echten Alant, trocknet und zerstoßt sie dann im Mörser. Eine Prise in Wein gelöst, hebt die Stimmung.

Tinktur aus Eisenkraut

Ein Deckelglas füllt man mit Eisenkraut, übergießt das Ganze mit Schnaps (Wodka. o.ä.).

Danach verschließt man es und stellt es für 2-4 Wochen an einen warmen, sonnigen Platz.

Je länger desto stärker wird die Tinktur. Nach dieser Zeit filtert man die Flüssigkeit in dunkle Flaschen oder Fläschchen.

Zur inneren Anwendung nimmt man 3x täglich 10-20 Tropfen bei Verdauungsproblemen, Kopfschmerzen, oder zur Stärkung der Nerven.

(Zz.V)



BEDROHTE TIERE

RÜSSELHÜNDCHEN (RHYNCHOCYON)

Die kleinen Säugetiere sind erstaunlicherweise verwandte des Elefanten. Sie gehören zu der Ordnung der Rüsselspringer, die ihre Genetik auf Afrotheria schließen lässt. Diese sind verwandt mit den Elefanten. Somit sind es wohl die kleinsten verwandten Säugetiere des Elefanten.

Beschreibung

Rüsselhündchen weisen je nach Art, eine eher rotbraune Fellfärbung bis ins bräunlich oder tiefschwarze. Sie erreichen eine Körperlänge von 23 – 30 cm und haben eine Schwanzlänge von 19-26 cm. Bei der kleinen Körpergröße erzielen sie ein Körpergewicht zwischen 320g- 500g. Nur die Grauköpfigen Rüsselhündchen sind deutlich schwerer als ihre Artgenossen, sie werden stolze 700g schwer. Der kleine Kopf läuft spitzförmig zu, so dass die Schnauze rüsselförmig aussieht. Die Hinterbeine sind länger als die Vorderbeine und haben nur 4 Zehen.



Lebensraum/ Lebensweise

Die Rüsselhündchen sind im nordwestlichen Raum von Afrika beheimatet, in der Demokratische Republik Kongo, Kenia bis nach Malawi und nördlich von Mosambik. Die Rüsselhündchen sind territoriale Tiere und beanspruchen ihre Reviere, die sie meist monogam beziehen. Ihre Reviere die eine beachtliche Größe erreichen bis zu einem Hektar, wird mit einem Sekret der Körperdrüsen markiert.

Sie meiden den Kontakt zu ihren Artgenossen, wobei Männchen und Weibchen meist nur zu Paarungszeit zusammentreffen.

Artgenossen des eigenen Geschlechts werden sofort aus ihrem Revier verjagt. Sie bevorzugen hauptsächlich Wälder oder Buschländer mit dichtem Unterholz.

Sie sind ausschließlich Bodenbewohner und sind tagaktive Säugetiere. Ihre Schlafplätze sind kleine Mulden, die sie sich graben und mit Blätterbedecken. Ihr Sehsinn ist sehr ausgeprägt, was auch ihr visuelles



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 23 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Jagen ausmacht. Die Rüsselhündchen sind Fleischfresser und ernähren sich von Insekten wie Käfer und Spinnen, Würmer, kleiner Wirbeltiere und Vogeleier.

Arten

Das Goldene Rüsselhündchen (*Rhynchocyon chrysopygus*) ist eines der selteneren Tiere ihrer Art. Sie leben ausschließlich in der südöstlichen Küstenregion von Kenia. Ihre Fellzeichnung ist am Körper rötlich bis dunkelrot und im Schulterbereich golden farbig.

Das Graugesichtige Rüsselhündchen (*Rhynchocyon udzungwensis*) ist mit dem Goldenen Rüsselhündchen ebenfalls sehr selten und wurde bisher nur im Gebirge Udzungwa in Tansania gesehen. Diese Art wurde erst 2008 entdeckt. Ihr Fell ist hellrot bis dunkelrot am ganzen Körper, bäuchlings geht es zu einem helleren Gelb über. Ihre Gesichter mit samt der Rüsselnase sind in einem mittleren Grau gehalten. Diese Gattung ist deutlich schwerer als die übrigen.

Das Rotschulter Rüsselhündchen (*Rhynchocyon petersi*) kommt in Kenia und im nördlichen Tansania vor. Am Körper haben sie schwarzes Fell, im Gesicht sind sie eher hellrot bis gelblich und im Schulterbereich haben sie ein rötliches Fell.

Das Gefleckte Rüsselhündchen (*Rhynchocyon cirnei*) ist mit den Rotschulter Rüsselhündchen etwas Zahlreicher, was an einem größeren

Verbreitungsgebiet liegt. Es erstreckt sich vom östlichen Gebiet der Demokratischen Republik Kongo, Uganda und Malawi bis ins nördliche Mosambik. Sie verzeichnen ein graurotbraunes Fell und haben körperlängs in Streifenform kleine, helle Pünktchen.





WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 24 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Fortpflanzung

Je nach Art des Rüsselhündchen sind auch die Paarungszeiten verschieden. Beim Graugesichtigen ist eher nichts bekannt, was wohl auch daran liegt, dass der kleine Erdenbewohner erst 2008 entdeckt wurde. Beim Gefleckten Rüsselhündchen ist die Paarungszeit bis zu fünfmal im Jahr. Beim Rotschulter Rüsselhündchen erstreckt sich die Paarungszeit über die Regenzeit hinweg. Beim Goldenen Rüsselhündchen gibt es keine Zeitbegrenzung, die Paarungszeit dehnt sich über das ganze Jahr hinweg.

Da die kleinen Tierchen ihr monogames Leben führen, hat das Eheleben nur eine kurze Dauer von einer Saison. Nach einer Tragzeit von 40 - 44 Tagen kommen ein, bis höchstens zwei Jungen zur Welt. Die Säuglinge kommen mit voll entwickeltem Fell zur Welt und haben geöffnete Augen. Bereits nach wenigen Stunden können die Kleinen schon gut umherlaufen. Innerhalb der nächsten drei Wochen werden die Jungtiere auf ihr Leben allein vorbereitet, danach sind sie vollständig entwöhnt und verlassen ihr behütetes Heim bei ihrem Muttertier. In diesem jungen Alter sind sie schon stark genug, um sich ihr eigenes Territorium zu suchen und zu verteidigen. Die Lebensdauer der Rüsselhündchen wird auf fünf Jahre geschätzt.

Bedrohung

Zu den natürlichen Bedrohungen gehören Greifvögel oder auch Schlangen. Doch die wahre Bedrohung ihres Aussterbens, liegt in der Vernichtung ihres Lebensraumes. Gerade beim Goldenen Rüsselhündchen liegt eine extrem starke Gefährdung vor, da sich diese Gattung nur auf ein sehr kleines Gebiet erstreckt. Vom Grauköpfigen Rüsselhündchen ist zwar wenig bekannt, trotzdem haben auch sie ein sehr kleines Areal. Die anderen beiden Arten haben einen größeren Lebensraum und wurden daher, von der International Union for Conservation of Nature and Natural Resources, von der stark gefährdeten Liste auf die gefährdete Liste herab gestuft.



(Z)



GESCHICHTEN

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA - ACHTE FORTSETZUNG

„Nun bin ich also im Bilde darüber, was bislang geschehen ist, Geralt; doch sag mir, was ist da vorhin mit uns passiert? Was ist das für ein Zauber gewesen, der uns um die Ohren geflogen ist?“

„Ich weiß nicht, wie genau dieser Zauber genannt wird, dafür habe ich allerdings bereits eine gute Vorstellung davon, was genau dieser Zauber bewirkt hat...“

Rittersporn rieb sich die schmerzenden Augen. Durch die geschlossenen Lider drang allmählich wieder helleres Sonnenlicht. Langsam schwand die pechschwarze Nacht vor seinen Augen und machte Platz für ein hoffnungsvolles Orange.

„Ich glaube“, lachte er leise auf, „ich glaube, mein Augenlicht kehrt jetzt langsam zurück, Geralt!“

„Ich an deiner Stelle würde die Augen ruhig noch ein klein wenig länger geschlossen lassen, Rittersporn...“

„Warum sollte ich?“

Geralt lächelte und sah sich im Raum um. Sein Augenlicht war schon vor geraumer Zeit zurück gekehrt, was ihn, aufgrund der Wirkung des

Zaubers, doch einigermaßen überraschte. Nun, er würde sicherlich mit den unmittelbaren Folgen besser zurechtkommen, als der Barde. Soviel war sicher, doch es schadete bestimmt nicht, wenn er es war, der Rittersporn sanft und schonend gewisse Veränderungen bei brachte. Geralt blähte die Backen auf und ließ die Luft geräuschvoll entweichen. „So schlimm, Geralt? Sag mir, was genau mit uns passiert ist! Wächst mir ein Horn auf der Stirn? Fehlen uns Körperteile? Nun sag schon, was ist es! Spann mich nicht länger auf die Folter, Hexer!“

„Keine Sorge, mein Freund“, Geralts Stimme klang amüsiert, was den Barden gleich ein wenig beruhigte, „du brauchst keine Angst zu haben; unsere Körper sind unversehrt und so prachtvoll wie immer. Was den Zauber angeht so könnte man durchaus sagen, dass wahrscheinlich einer deiner geheimsten Wünsche in Erfüllung gegangen ist...“

„Was zum Teufel.“

Rittersporn hielt es nicht länger aus. Ungestüm riss er seine Augen auf und blinzelte zunächst geblendet von der frühen Morgensonne, die direkt in ihre Kammer schien. Es dauerte einen kurzen Moment, bis er





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 26 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

sich an die Helligkeit gewöhnt hatte. Nichts im Raum hatte sich verändert. Zwei Betten, ein Tisch, zwei Stühle, ein Schrank, eine Kommode und ein Spiegel, in dem sich der Barde nun sehen konnte. Vorsichtig fuhr er sich mit der Hand an die Stirn, doch sein Spiegelbild weigerte sich, dasselbe zu machen. Rittersporn ließ die Hand wieder sinken, dann hob er die andere Hand und wedelte damit vor seinem Gesicht herum. Auf der anderen Seite passierte wieder nichts, ganz im Gegenteil. Sein Spiegelbild runzelte die Stirn, zog gar genervt eine Augenbraue in die Höhe und seufzte.

„Was machst du da, Barde?“

Was war das? Er sah, wie er selbst redete, doch Rittersporn hatte den Mund nicht aufgemacht. War der Spiegel etwa verflucht?

„Wenn du glaubst, du sitzt vor einem verhexten Spiegel, mein Bester, so muss ich dich leider deiner Illusion berauben“, sprach sein Spiegelbild weiter und winkte ihm zu, „Rittersporn, ich bin es, Geralt, gefangen in einem Bardenkörper, genauer gesagt, in deinem!“

„Oh, ihr Götter,“ fluchte der Barde und sah, wie Geralt, nein er - oder war es doch sein Spiegelbild? - langsam aufstand und auf ihn zu kam.

Sein Kopf schmerzte und mit Schrecken erkannte er, dass sein guter Freund Geralt die Wahrheit gesagt hatte. Aber wenn Geralt nun in seinem Körper steckte, dann musste er sich doch zwangsläufig in Geralts Körper befinden.

Seine Hände, groß und schwielig und zum Laute zupfen sicherlich ganz und gar ungeeignet, berührten sein Gesicht. Da war sie, die lange Narbe, die quer über das Auge verlief, die scharfkantige Nase und der schmallippige Mund, hinter der sich eine solch wendige Zunge verbarg, die den zwei Schwertern auf seinen Rücken in nichts nach stand. Die Finger glitten durch das lange milchige Haar, welches offen über seiner

Schulter hing. Rittersporn atmete schwer. Verdammst, wie hatte das passieren können?

„Ganz ruhig, Rittersporn“, Geralt, nein eigentlich er, kniete vor ihm nieder und umfasste mit seinen nun feingliedrigen Händen das Gesicht des Hexers. Er lächelte beruhigend auf den Barden ein, griff nach einem der drei Fläschchen, welches in dem Schultergurt verankert war, der auf dem Tisch lag, öffnete es und gab es Rittersporn zu Trinken.

„Das ist gegen die Schmerzen, die du sicherlich immer noch spürst. Du verfügst nicht über meine mentalen Kräfte, um den Schmerz auf Dauer ausblenden zu können. Ich kann nur hoffen, dass dieser Zustand nicht permanent ist, denn ich habe nur einen begrenzten Vorrat an diesem Mittel.“

Mit einem leichten Schaudern zwang sich der Barde, seinen Blick auf das Gesicht zu richten, das sich ihm direkt gegenüber befand. Er hatte noch nie in seinem Leben die Möglichkeit gehabt, sein eigenes Gesicht so deutlich vor Augen zu haben, auch wenn es jetzt Geralts mutierte Augen waren, mit denen er dies tat. Die Spiegel aus polierter Bronze oder purem Silber, die er bislang ab und an in die Hände bekommen hatte, zeigten nur recht unvollkommen das, was er nun unverfälscht erblickte. Eigentlich war er doch ein recht hübscher Kerl mit seinen dunklen Haaren mit dem Kastanienton, dem schmalen elfischen Gesicht, den schönen meerblauen Augen und dem neckischen Kinnbart, der sein Gesicht formvollendet abrundete.

Geralt erhob sich und reichte ihm eine Hand. Der Barde ergriff sie und ließ sich von seinem Freund auf die Beine helfen. Das Gesicht des Barden, der nun Geralt war, verzog sich vor Anstrengung zu einer Grimasse.

„Verdammt, ich wusste überhaupt nicht, wie schwer ich eigentlich bin“,





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 27 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

fluchte er und wischte sich, mit einem der unzähligen Tücher, aus Rittersporns Taschen, das Gesicht ab.

Trotz des Schmerzmittels, das ihm der Hexer gegeben hatte, fühlte Rittersporn noch immer ein dumpfes, ziehendes Gefühl in dem Körper, der nicht sein eigener war. Der Schmerz war nicht vollkommen betäubt, sondern lauerte in den unterschiedlichsten Regionen dieses Körpers darauf, sich hin und wieder unangenehm in Erinnerung zu rufen.

Vorsichtig streckte sich Rittersporn, dehnte die Gelenke, strich mit der Hand über die Narben auf der Brust und den Armen, bis hin zum Bund der Hose, den er kurz lupfte.

„Heilige Scheiße, Geralt! Kein Wunder, das du jedes Weib von hier bis nach Nilfgaard ins Bett bekommst. Mit der Ausstattung könnte ich das Singen sofort sein lassen...“

Geralt rümpfte die Nase.

„Na, dann wünsche ich dir viel Glück auf der Pirsch, Barde. Nicht jede Frau ist scharf darauf, mit einem Hexer, einer Missgeburt, ins Bett zu gehen. Da hast du es doch viel bequemer. Du klimperst ein wenig auf deiner Laute herum, versprühst ein wenig Herzschmerz und Kitsch und die Frauen, gleich welchen Standes, liegen dir zu Füßen wie reife Früchtchen, die du nur aufzusammeln brauchst.“

Verwirrt und ein klein wenig beschämt blickte der Barde zu Boden, wobei ihm Geralts milchweißen Haare wie ein Vorhang vor das Gesicht fielen.

„Komm, lass mich das machen!“

Sanft glitten Geralts Hände durch die weiße Pracht, schoben das Haar nach hinten in den Nacken und fixierten es dort mit zwei Haarnadeln und einem Band, das einen Teil des so gebändigten Haares in die Form eines straff geschnürten Zopfes zwang, der vom Kopf ab stand.

„Es scheint gar so, als ob wir beide ein wenig den anderen um sein Leben beneidet hätten“, murmelte Rittersporn leise, „der eine, weil ihm das andere Leben, das er nur aus Balladen kannte, aufregender und spannender erschien, als das eigene, und der andere, weil sein Freund ein ruhiges und einigermaßen normales Leben sein eigen nannte, das er selbst nie würde führen können. Ist das der Grund, warum der Zauber bei uns gewirkt hat?“

„Ich weiß es nicht, Rittersporn. Ich glaube nicht, dass dieser Zauber ursprünglich für uns gedacht war. Eher für Leo und einen seiner beiden Sprösslinge. Oder nur für Fiona und Ranold. Wer weiß? Zumindest ist sicher, dass derjenige, der ihn hier in dieser Kammer zurück ließ, eine seltsame Art von Humor hat.“

„Nun, wer immer das auch gewesen sein mag, ich hoffe doch, dass mit ein wenig Glück dieser Zauber zeitlich begrenzt ist, so dass wir unsere eigene Gestalt wieder haben, bevor...“

Der Barde verstummte und erbleichte, was allerdings, aufgrund der ohnehin blassen Gesichtsfarbe des Hexers, nicht weiter auffiel.

„Bevor was, Rittersporn?“

„Der Wettstreit, Geralt, der Wettstreit!“

Nun dämmerte es auch dem Hexer. Der Wettstreit hatte doch am Abend ihres Ankunftstages beginnen sollen, doch dem Stand der Sonne zu urteilen, war, bereits während ihrer gemeinsamen Bewusstlosigkeit, eine ganze Nacht vergangen. Rittersporn lief im Kreis. Ein ungewohnter Anblick für Geralt, der, seines Wissens noch nie in seinem Leben dergleichen lächerlich wirkende Bewegungen vollführt hatte.

Dass Rittersporn zusätzlich noch aufgeregt mit den Händen in der Luft herumfuchtelte wie ein Flatterer auf Fisstech, machte die Sache nicht gerade besser. Er sah aus wie einer dieser halbseidenen Jünglinge, die in





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 28 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

den verschwiegenen Ecken von Wyzima, ihren seltsamen Neigungen nachgingen und sie unverhohlen jedem interessierten gegen harte Orens anboten. Zweifellos hätte er Rittersporn mit einem kräftigen Schlag auf den Boden der Tatsachen zurückholen können, wenn er nicht in Sorge um den zarten Körper des Barden gewesen wäre, von dem er nicht wusste, wie viel Belastung dieser vertrug, bevor die ersten Knochen brachen.

„Ich verstehe“, sagte er stattdessen nur lapidar.

„Du verstehst? Du verstehst gar nichts, Geralt!“ Rittersporn griff nach Geralts schmalen Schultern und drückte sie, bis Geralt einen leisen Schmerzlaut von sich gab. „Verzeih mir, Geralt, ich hatte keine Ahnung, welche Kräfte du Tag für Tag bändigen musst. Ich Sorge mich nur um den Wettstreit. Denk doch daran, dass ich dort auftreten werde und du dort Schiedsrichter spielen sollst! Wie soll das gehen? Ich hab dich noch nie summen gehört, geschweige denn mit einem Lied auf den Lippen gesehen. Mein Ruf steht auf dem Spiel, verstehst du das?“

Geralt legte die Stirn in Furchen.

„Lass das sofort!“

„Was?“

„Leg die Stirn nicht so in Falten, sonst bleibt die so. Ich will meinen Körper in einem tadellosen Zustand zurück. Keine Falten!“

Geralt lachte schallend. Dann klopfte es an der Tür.

„Meister Rittersporn? Seid ihr da?“

Der Barde öffnete bereits den Mund, als ihn Geralt mit einer Geste zum Schweigen brachte.

„Ja, ich bin hier. Was gibt es?“ antwortete er an seiner Stelle.

„Ich hoffe, ich habe Euch nicht geweckt“, erklang die jugendliche Stimme – wahrscheinlich handelte es sich um Ranold – hinter der Tür,

„ich wollte Euch nur Bescheid geben, dass der Wettbewerb in etwa einer Stunde beginnen wird. Unten im Schankraum gibt es Frühstück und Kafwe für alle...“

„Danke für die Information! Wir werden rechtzeitig da sein“, flötete Geralt und fing sich dafür einen bösen Blick aus gelb-schwarzen Augen ein.

„Was zum Teufel ist Kafwe?“

Rittersporn gähnte.

„Das ist ein anregendes Getränk aus gerösteten Bohnen einer Pflanze, die weit außerhalb der Grenzen Temeriens gedeiht. Richtig aussprechen tut man es übrigens Kaffee. Ich durfte schon einige Tassen davon kosten, als ich vor einem Jahr einer gutbetuchten Gräfin, auf meiner Laute, aufspielen durfte...“

„Den Rest kann ich mir schon denken“, knurrte Geralt, doch mit Rittersporns Stimmbändern klang es längst nicht so bedrohlich, wie er es gewohnt war.

„Was sollen wir jetzt nur machen? So können wir doch nicht runter in den Schankraum gehen! Wie stellst du dir das vor?“

„Uns wird wohl nichts anderes übrig bleiben, Barde!“ Geralt griff nach seinem Leinenhemd und dem Wams und warf Rittersporn beides zu.

„Zieh dich an, Rittersporn. Wir werden beide nach unten gehen und unsere Rollen so gut es geht spielen“, er schnüffelte kurz an Rittersporns Achsel und entschied sich spontan, die morgendliche Toilette des Barden einmal ausfallen zu lassen. Der Barde roch noch wie ein ganzer Veilchenhain. Das sollte für heute genügen.

„Es wird wohl auch besser sein, wenn ich dich ab jetzt mit Geralt anspreche und du mich mit deinem Namen. Es könnte sonst zu einiger Verwirrung führen.“





WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 29 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

„Stell dir vor“, nörgelte Rittersporn unter dem Hemd, „zu diesem genialen Schluss war ich in Gedanken auch schon gekommen!“
„Werde nicht zickig, Geralt, und benimm dich gefälligst in meinem Körper. Das will heißen: keine unbedachten Bewegungen oder gedankenloses Mienenspiel. Sei einfach wie ich. Unnahbar, kühl in der Ausstrahlung und mit minimaler Mimik. Ich habe schließlich auch einen Ruf zu verlieren.“

Rittersporn knüpfte das Wams zu, schulterte den Trankriemen und verstaute ehrfürchtig die beiden Schwerter an ihren angestammten Platz.

„Wo wir gerade davon sprechen. Auch du sollst einiges bedenken, mein lieber Rittersporn. Geh nicht so breitbeinig wie ein Krieger. Denk dran, deine dicken Eier schaukeln jetzt in meiner Hose. Und lächle doch mal. Mit so einem sauertöpfischen Gesicht weiß doch die ganze Schar unten gleich, dass etwas nicht stimmt. Ja, so ist schon besser, aber der Gang könnte noch etwas geschmeidiger sein. Jetzt hast du gelenkige Hüften, dann nutze sie gefälligst auch... na also, geht doch!“

Eine gute halbe Stunde standen sie beisammen, gaben sich gegenseitig Tipps, kritisierten einander und waren, letztlich, mit dem Ergebnis nicht ganz unzufrieden, das sie in der kurzen Zeit zustande gebracht hatten.

„Es wird Zeit!“

Geralt nickte und lächelte sein allerbestes Rittersporn-Lächeln. Dem Barden in des Hexers Körper schauderte es noch leicht, doch er verzog keine Miene und ließ sich nichts anmerken.

„Was ist denn das?“ Geralt bückte sich und nahm den Umschlag vom Boden auf. „Der ist für dich...“

Rittersporn erkannte die Handschrift seines Bruders. Rasch brach er mit den riesigen Händen Geralts das Siegel und überflog den Inhalt des Briefes.

„Ich befürchte, Rittersporn“, sagte Rittersporn mit einem undefinierbarem Unterton in der Stimme, „wir haben ein weiteres Problem.“

Das Lächeln auf Geralts Lippen erstarb.

„Was denn nun noch?“

(Dan)





RABENHERZ

KAPITEL 15

Es schüttete schon seit Tagen beinahe ununterbrochen. Und das in Strömen. Regen wie lange Bindfäden fiel vom Himmel, tropfte von den Bäumen und machte den ganzen Waldboden matschig. Alles war grau und düster. Dieses grausige Wetter spiegelte wider, was ich im Moment fühlte. Trauer... Und die Sehnsucht nach Tuomas war seit unserem Treffen noch größer geworden. Jetzt, da ich wusste, wie es war, als Mensch mit ihm zusammen zu sein, fiel es mir noch viel schwerer, von ihm getrennt zu sein. Und wegen des Regens konnte ich ihn nicht einmal als Rabe besuchen kommen. Ich war wieder einmal dazu verdammt zu warten. Dabei hasste ich das Warten doch so sehr. Ich war schon immer ungeduldig gewesen und meine Geduld wurde in diesen Tagen leider auf eine harte Probe gestellt. Bei diesem Wetter konnte ich mich nicht einmal mit Ausflügen ablenken.



WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 31 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Von meinem Platz auf dem Fensterbrett konnte ich Miro gut beobachten, der es sich mit einem Buch und einer warmen Decke auf seinem Lesesessel bequem gemacht hatte. Er schien jedoch nicht wirklich bei der Sache zu sein, er sah eher nachdenklich aus. Jedoch konnte ich nicht sehen, was er dachte, da er seine Gedanken im Moment abgeschirmt hatte. Wenigstens schien er sich nicht so zu langweilen wie ich.



Miro war wirklich in Gedanken versunken. Er sah von seinem Buch auf und warf einen kurzen Blick auf Sulka. Sie wohnte nun schon so lange hier mit ihm, dass er sich an die Zeit vor ihr kaum noch erinnern konnte. Er wusste nur noch, dass er einsam gewesen war. Sehr einsam... Doch er entsann sich noch gut an den Tag, als Sulka - oder besser Janni - an diesem Ort angekommen war.

„Miro? ... Schatz komm her, ich hab dir wen mitgebracht!“ Miro sah auf, als er die Stimme seiner Mutter vernahm, die nun die Halle erreicht, in der er gerade auf dem riesigen Teppich saß und mit seinem Chemiebaukasten spielte.
Eila führte ein Mädchen an der Hand, das sich eingeschüchtert

umblickte. Sie hatte schönes, blondes Haar, das zu zwei Zöpfen geflochten war, trug ein rotes Rüschenkleidchen und kleine, ebenfalls rote Lackschühchen. Mit ihrer anderen Hand drückte sie einen schon etwas mitgenommen aussehenden Teddybären fest gegen ihren zierlichen Körper.

Ihre großen blauen Augen, welche ihn sofort faszinierten, blickten nun zu ihm und musterten ihn ebenfalls. Miro erhob sich erstaunt und kam langsam näher. Was wollte das Mädchen hier? „Wer ist das, Mutter?“, fragte er und schaute zu Eila auf.
„Das ist Janni“, antwortete diese. „Sie hat keine Eltern mehr und war sehr einsam, also habe ich beschlossen, dass sie bei uns wohnen wird, damit du jemanden hast, mit dem du spielen kannst.“ Sie lächelte ihn freundlich an.

Nun machte auch Miro große Augen. Dieses Mädchen... Janni... Würde hier wohnen? Dann wäre er ja endlich nicht mehr so alleine! Das hatte er sich schon so lange gewünscht! „Na, freust du dich?“ Eila blickte ihren Sohn an, der sogleich begeistert nickte und dann wieder zu Janni schaute. „Hallo Janni. Ich bin Miro“, stellte er sich strahlend lächelnd vor und streckte Janni freudig die Hand entgegen, welche diese leicht zögernd nahm, nachdem sie Eilas losgelassen hatte. „Hallo Miro“, entgegnete sie mit leiser Stimme und erwiderte Miro's Lächeln leicht. „Komm, ich zeig dir mein Zimmer. Es wird dir sicher gefallen!“, sprach Miro schon weiter. Er wollte Janni so schnell wie möglich sein Zuhause zeigen. Sie sollte sich hier schließlich wohl fühlen und alles kennenlernen.

Janni warf Eila einen Blick zu. Diese nickte: „Geht ruhig. Ich hole euch später zum Essen.“





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 32 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Und schon hatte Miro das Mädchen mitgezogen, um ihr sein eigenes Reich zu zeigen.

Es dauerte nicht lange, bis Janni sich eingelebt hatte. Sie und Miro verstanden sich von Anfang an sehr gut, worüber er sehr froh war. Er war so glücklich darüber, jemanden zu haben, mit dem er reden und spielen konnte und er genoss jede Sekunde, die er mit Janni verbringen durfte.

Janni bekam von Eila auch ein eigenes Zimmer in der Nähe ihres Schlafgemachs eingerichtet, das das Mädchen jedoch hauptsächlich zum Schlafen nutzte. Wenn das Wetter mitspielte, hielten sich die beiden die meiste Zeit im Freien auf. Oder sie saßen in Miro's Hütte, welche Janni viel gemütlicher fand als ihr eigenes Zimmer.

Sie verbrachten Stunden damit, im Wald umherzustreifen, ihn zu erkunden und darin z.B. Fangen oder Verstecken zu spielen. Janni war unschlagbar im Verstecken, unter anderem auch, da sie so klein war. Miro brauchte meist ewig, bis er sie gefunden hatte. Es war auch schon vorgekommen, dass er sie gar nicht gefunden hatte.

Ihr Leben war zu dieser Zeit unbeschwert und frei und sogar Eila war anders gewesen. Nämlich wie eine richtige Mutter. Sie behandelte Janni wie ihre eigene Tochter und liebte es, sie zu verwöhnen. Zum Beispiel hatte sie ihr immer neue, hübsche Kleider mitgebracht, die durch ihre Waldausflüge jedoch sehr oft gewaschen und ersetzt werden mussten. Auch erzählte sie Janni viele Geschichten, während Eila sie beispielsweise

frisierete, denen das Mädchen mit großer Begeisterung lauschte.

Und Miro erinnerte sich auch noch daran, wie sie in der Haupthalle vor dem Kamin gesessen hatten und von seiner Mutter unterrichtet wurden...

Es war eine schöne Zeit gewesen.

Das alles erschien ihm heute so unwirklich, dass er es kaum noch glauben konnte. Eila hatte sich in den Jahren so sehr verändert. Und ebenso sein Verhältnis zu Janni. Anfangs war sie seine kleine Schwester, doch mit den Jahren merkte er, dass sich etwas veränderte. Je älter die beiden wurden, desto inniger wurde ihr Verhältnis und irgendwann musste Miro sich eingestehen, dass er mehr für Janni empfand als nur geschwisterliche Liebe. Doch Janni hatte ihn immer nur als Bruder und besten Freund gesehen.

Er erinnerte sich an einen Moment im Wald, als er Janni gerade die Runen gelehrt hatte. Er war damals 15 und Janni 13 gewesen.

Es war ein wunderschöner Sommertag. Die Sonne schien hell und warm durch das dichte Blätterdach und zauberte fantastische Lichtspiele auf den Waldboden. Man hörte die Libellen am nahegelegenen Bach summen, die Vögel zwitschern und jede Menge anderer Tiere im Unterholz rascheln.

Janni und Miro saßen im Gras auf einer Lichtung. Vor ihnen lagen Steine, in die verschiedene Runen eingeritzt waren. Miro wollte Janni auf



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 33 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

ihren Wunsch hin beibringen, sie zu lesen.

Dies fiel ihm jedoch schwerer als gedacht. Denn was er auch tat, er konnte seine Augen einfach nicht von Janni lassen. Wie sie da saß, die Haare ihr offen ins Gesicht fielen, ihre blauen Augen strahlten und ihr Mund freudig lächelte... Er fand sie einfach unglaublich schön. Das war ihm natürlich schon öfter aufgefallen, doch heute fiel es ihm aus irgendeinem Grund noch stärker auf und er konnte nichts dagegen tun, er musste sie einfach ansehen.

„Was ist das für eine Rune?“ Er wurde schlagartig aus seinen Gedanken gerissen, als er Jannis Stimme hören konnte. „Was? ... Ääähm... Welche meinst du denn?“

„Diese hier.“ Janni beugte sich etwas vor, um auf eine Rune zu zeigen, die etwas weiter hinten lag. Dabei kam sie Miro näher. Etwas zu nah in seiner Verfassung... Doch er durfte sich seine Nervosität nicht anmerken lassen. Er sah sich die Rune an. „Das... das ist die MAN-Rune. Sie... steht für Liebe und für Freundschaft“, antwortete er. Auch noch ausgerechnet diese Rune. Als wolle ihm das Schicksal damit verhöhnen... „Schöne Bedeutung.“ Janni zeigte ihr bezauberndes Lächeln.

Ihre seidigen, langen Haare hingen in ihr Gesicht. Miro nahm gar nicht wahr, dass er die Hand danach ausgestreckt und angefangen hatte, mit einer Strähne davon zu spielen. Er ließ sie sich langsam und behutsam durch die Finger gleiten. Sie waren so weich... Und glänzten wie flüssiges Gold und... „Miro? Was machst du denn da?“ Schon wieder riss ihn Jannis Stimme aus seinen Gedanken und sofort zog er seine Hand wieder weg. „Och, ich... ähm... gar nichts. Die... sind nur... so schön weich und... ich... konnte einfach nicht widerstehen“, stotterte er mit roten Wangen und zwang sich zu einem Lächeln, das jedoch etwas

gequält aussah. Feinlich... sehr peinlich!

Doch Janni schien das gar nichts auszumachen. „Du bist heute ziemlich leicht abzulenken“, stellte sie nur mit einem frechen Schmunzeln im Gesicht fest. Miro lief noch etwas röter an. „Jaa, das... kann gut sein... Ich weiß auch nicht was mit mir los ist...“, log er. Janni sah ihn weiter an. „Vielleicht sollten wir besser morgen weitermachen“, meinte sie, doch Miro war nicht instande, ihr zu antworten, denn er war wieder wie gebannt. Dieses Lächeln, dieses wunderschöne Lächeln ... Und diese leuchtenden Augen, die ihn anblickten, ihre weiße Marmorhaut, die er im Moment nur zu gerne berührt hätte... Dieses Mädchen machte ihn einfach verrückt. Und sie war ihm so nah... zu nah... viel zu nah! ... Das war nicht gut. Gaaar nicht gut...

„Miro! Janni! Kommt rein, es gibt Essen!“, erklang auf einmal die Stimme seiner Mutter. Gott sei Dank, das war seine Rettung! Sie hatte ihn aus seiner Trance gerissen, bevor er irgendwas getan hatte, das er später bestimmt bereut hätte. „Sind schon unterwegs!“, rief er zurück. So schnell er konnte sprang der Junge auf und bevor die verwunderte Janni noch etwas erwidern konnte, flitzte er schon in Richtung der Höhle.

(Ani)



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS

SEITE 34 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN



SAGEN/
LEGENDEN



MONSTERGROTTE



So hatte es sich zugetragen...

„So halt doch keine Maulaffen feil und sprich frei von der Leber weg, Bürschchen! Ich hab die Zeit auch nicht gestohlen...“

Der mit Bürschchen titulierte junge Mann zitterte am ganzen Körper, machte das Maul allerdings nicht auf. Schweißperlen glänzten auf seinem frisch rasierten Schädel. Salamandra, notierte sich der diensthabende Wachmann in Gedanken. Noch mehr Abschaum aus der Gasse...

„Was ist nun?“ Der Wachmann nahm einen tiefen Zug aus dem überschäumenden Bierkrug, knallte ihn dann auf den massiven Holztisch und rülpste anschließend so laut und ordinär, dass selbst Jethro, der in der Ecke des Kerkers seinen letzten Rausch aus Alkohol und Fisstech ausschließ, kurz aufschreckte, die Nase hoch rotzte und sich dann wieder auf seiner Pritsche umdrehte.

„Du warst also gestern Nacht in Wyzimas Straßen unterwegs. Ich will gar nicht wissen, was du da gemacht hast, verstanden? Erzähl einfach, was du gesehen hast!“



„Es ... es war ein Ungeheuer! Ich sah, wie es drei meiner Freunde angriff. Es sprang mühelos vom Dach und zerfleischte einen nach dem anderen mit seinen gewaltigen Franken und den riesigen Krallen daran. Das Ungeheuer war etwa doppelt so groß wie ich und am ganzen Körper behaart. Es hatte ein entsetzliches Maul und die Zähne darin waren so scharf und gewaltig, dass es die Arme meiner Freunde ohne Probleme damit abreißen konnte. Und die Augen erst! Groß und tierisch und ohne einen Funken Verstand darin! Ein riesiger Werwolf! Das war einfach grauenhaft... Ich habe nur überlebt, weil ich mich rechtzeitig hinter einem Stapel Fässer verbergen konnte, von wo ich alles beobachtet habe...“

„Und was nun?“ Der Wachmann mit dem glatt rasiertem Kinn griff nach einer Hühnerkeule, die, in Gesellschaft dreier Artgenossen, auf dem Zinnteller ihrem unzweifelhaften Schicksal entgegen sahen, und riss mit seinen Zähnen ein gewaltiges Stück Fleisch davon herunter. Dem jungen Mann sträubten sich die Haare im Nacken, ohne zu wissen warum.



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS

SEITE 35 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN



Sprachlos sah er zu, wie die Kiefer des Mannes vor ihm das Fleisch zermahlten, es in Fetzen riss, bis der Hühnerschlegel bis auf die Knochen abgenagt war. Der Wachmann wischte sich, mit einer fahrigen Geste der Hand, das Fett von den Lippen.

„Was glaubst du eigentlich, wen du hier vor dir hast? Mir mit solch einer hanebüchenen Geschichte beim Essen in die Parade zu fahren? Glaubst du etwa, ich weiß nicht, dass du zu den Salamandra gehörst, die nachts die Straßen unsicher machen und ehrbare Bürger und Huren angreifen? Ich gebe dir einen guten Rat, Jungchen, verschwinde aus Wyzima, solange du noch kannst, bevor ich dich hier im Kerker in Ketten legen lasse. Ein Werwolf! Dass ich nicht lache! Hast wohl, wie unser Jethro hier, zu viel gesoffen, was? Geh mir aus den Augen, bevor ich dich persönlich so windelweich schlage, dass du nach deiner Mama flennst! Worauf wartest du noch? Raus hier!“

Der Wachmann erhob sich drohend. Unsicher stolperte der junge Salamandra einige Schritte zurück, fiel, rappelte sich rasch wieder auf und verschwand aus dem Kerker, so schnell ihn seine Beine trugen.

„Na also, geht doch! Hast Glück gehabt, dass ich dich letzte Nacht übersehen habe“, knurrte Vincent Meis und lachte leise in sich hinein, während er nach dem nächsten Hähnchenschlegel griff.

Der Werwolf

Der Werwolf ist eine bekannte Gestalt aus Mythen und Legenden aus aller Welt, die jedoch eines gemeinsam haben. Sie beschreiben, wie ein Mann die Fähigkeit erlangt, sich zu bestimmten Zeiten eines Monats – oft zum Vollmond – in einen Wolf zu verwandeln. In manchen Kulturen

geschieht dies, indem der betreffende mit einem Fluch belegt wird, doch in moderneren Auslegungen reicht schon ein Biss, oder eine andere geringfügige Verletzung durch einen lebenden Werwolf, um den Angegriffenen, sofern er überlebt, ebenfalls beim nächsten Vollmond zu einem Werwolf mutieren zu lassen. Besonders Hollywood hat in den letzten 70 Jahren maßgeblich dazu beigetragen, dieses Bild des modernen Werwolfs zu prägen.





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 36 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Allgemeine Darstellungen

Der Werwolf ist aus den Büchern und Filmen unserer Zeit nicht mehr wegzudenken. Filme wie „Der Wolfsmensch (1941)“, „Der Fluch von Siniestro (1961)“, „American Werewolf (1981)“ - der für das Make-up einen Oscar erhielt -, „Underworld (2003)“ oder Serien wie „Supernatural“, „True Blood“, „Vampire Diaries“ und andere zeigen, das Ungeheuer als Gegner von Mensch oder Vampir. Allerdings beginnt der Schrecken des Werwolfs im Lauf der letzten Jahrzehnte etwas zu verblassen, da auch komödiantische Darstellungen wie in „Teen Wolf (1985)“ das Bild des Werwolfs veränderten. In „Harry Potter und der Gefangene von Askaban (2003)“ ist der Werwolf sogar eine freundliche Gestalt, der als Lehrer in Hogwarts die angehenden Zauberer unterrichtet - ein Sympathieträger. Dies setzt sich auch in den Verfilmungen der Biss Bücher von Stephenie Meyer fort, in dem der junge Werwolf und sein Clan zwar immer noch zu gefährlichen Geschöpfen mutieren, doch die meiste Zeit als durchaus ansehnliche Menschen durch die Geschichte wandeln. Auch hier bestätigt sich die bekannte Aussage „Sex sells“ wieder einmal. Der Werwolf von heute, soll er dem jungen Publikum gefallen, muss sexy sein und gut. Zum Glück gibt es auch immer noch Filme, die den Werwolf so darstellen, wie er gedacht war, als gefährliche Bestie, nicht als Kuscheilersatz...

Historischer Ursprung

Werwölfe gibt es in vielen Sagen und Mythen der verschiedensten Völker, so dass der wahre Ursprung nur schwer zu ermitteln ist. Man kann jedoch davon ausgehen, dass eine Quelle in den kultischen Festen

der Skythen zu finden ist, die sich zu bestimmten Ritualen ein Wolfsfell umlegten, um so eine Vereinigung mit einem wolfsähnlichen Gott zu vollziehen. Von diesen Ritualen berichtete bereits der griechische Geschichtsschreiber Herodot (490 v. Chr. - 424 v. Chr.), so dass seine Beschreibung als erste Grundlage für den späteren Werwolfmythos gelten kann.

In der griechischen Mythologie wird zudem von Lykaon, dem König der Arkadien berichtet, der die Stadt Lykosura gründete und auf dem Berg Lykaion Menschenopfer darbrachte. Es gibt viele verschiedene Versionen des Lykaon-Mythos, von denen an dieser Stelle nur eine dargestellt werden soll.

Nach dieser hatte Lykaon mit etlichen Frauen im Laufe der Zeit 50 Söhne gezeugt, die alle anderen Menschen an Hochmut und Ruchlosigkeit weit übertrafen. Um sie zu prüfen stieg Göttervater Zeus vom Olymp herab und näherte sich ihnen in Gestalt eines armen Bettlers, der um etwas Essen bat. Sie servierten ihm ein reichhaltiges Mahl, mischten allerdings die Eingeweide eines Kindes unter die Speisen. Zeus aber fegte diese erzürnt vom Tisch, als er den Frevel bemerkte. Zur Strafe verwandelte er Lykaon und seine Söhne in Wölfe. Nur den jüngsten Sohn verschonte er. Im Mittelalter gab es zahlreiche Werwolf-Prozesse, zumeist in Gegenden, die von einer Überpopulation von Wölfen geplagt wurden. Zumeist waren es Hirten, denen Lykanthropie, das Wolfsmensch-Dasein, vorgeworfen wurde und die man für dieses Vergehen auch ohne zu Zögern hinrichtete. Als Ursprung für die Lykanthropie sah man die Hexen und ihre Zauberei an, den Werwolf hingegen als Wesen, das weder Mensch noch Tier war, sondern ein Trugbild des Teufels, das es zu beseitigen galt.

Der bekannteste Werwolf-Prozess der damaligen Zeit fand 1589 in





THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS



SEITE 37 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN

Bedburg bei Köln statt: Der Bauer Peter Stubbe (auch Stübbe oder Stump) wurde zusammen mit seiner Tochter und seiner Geliebten hingerichtet, weil er angeblich mindestens 13 Kinder umgebracht und sich an zwei Mädchen vergangen haben sollte. Es ist allerdings umstritten, ob es sich hierbei wirklich um einen Werwolf-Prozess, oder um ein inszeniertes Gerichtsverfahren gegen einen politisch unbequemen Mann gehandelt hat. Der Fall traf jedoch in den europäischen Nachbarländern auf so große Resonanz, dass dort auf Flugblättern, teilweise mit Holzschnitten geschmückt, von den tatsächlichen, oder angeblichen Gräueltaten des Peter Stubbe in allen Einzelheiten genüsslich berichtet wurde. Seither trug der Werwolf im Gebiet zwischen den Flüssen Erft und Rur den Namen Stüpp.

Eine weitere Erklärung für die Existenz von Werwölfen ist die Tollwut. Diese Krankheit wird bekannter weise durch den Biss eines Tieres übertragen. Die Symptome, die der Betroffene zeigt, passen sehr gut zu der Darstellung von Werwölfen. Der mit Tollwut infizierte bekommt Anfälle, bei denen er wild um sich zu beißen beginnt. Er entwickelt Angst vor Wasser, aber zugleich verspürt er auch starken Durst, was zu spastischen Schluckkrämpfen führt. Die Menschen im Mittelalter sahen darin die eindeutigen Anzeichen für eine Verwandlung in eben jenes Tier, von dem er gebissen wurde und handelten nicht selten im Sinne ihres Aberglauben (Werwolf-Prozesse).

Als letztes Beispiel mag das Phänomen der Hypertrichose genannt werden, welches meist genetischen Ursprungs ist. Der Betroffene leidet unter einer starken Überbehaarung, die den ganzen Körper befällt und auch an sonst nicht behaarten Stellen auftritt. Diese, auch Wolfsmenschen genannten Individuen, waren in früheren Jahrhunderten in vielen Fällen der Schaulust ihrer Umgebung ausgesetzt

und fristeten nicht selten ein Dasein als Sensation in einem Wanderzirkus oder Gruselkabinett, wo sie ihren Lebensunterhalt verdienten. In der Renaissance waren die Wolfsmenschen begehrte Kuriositäten an europäischen Königs- und Adelshäusern, an denen sie unterrichtet und so Teil des Hofstaats wurden. Man kann davon ausgehen, dass viele sich nur bei Nacht aus dem Haus wagten, oder von ihren Eltern herausgelassen wurden. Das würde erklären, warum sie nur bei Vollmond zu sehen waren. Diese Wolfsmenschen existieren auch noch in unserer heutigen Zeit.



Schwächen eines Werwolfs (in The Witcher)

Werwölfe sind in ihrer tierischen Gestalt nicht mehr mit menschlichen Maßstäben zu bewerten. Sie sind aggressiv und greifen ihre Opfer offensiv und mit Mordlust an. Sie sind immun gegen konventionelle Waffen, oder Munition aus Stahl, da sie sich von den Verletzungen, die ihnen diese Waffen zufügen, rasch erholen. Gerüchten zufolge stirbt jedoch ein Werwolf, wenn er eine Mondfinsternis erblickt. Ausreichend mit Beweisen belegt ist diese Aussage jedoch nicht. Silber ist somit das einzige wirksame Mittel, um einen Werwolf auf Dauer loszuwerden. Es gibt zudem die Möglichkeit den Betroffenen Menschen von seiner Lykanthropie zu heilen. Ein Trank aus Hundspetersilie und Jungfrauentränen, mit wahrer Liebe verabreicht, befreit den Betroffenen von seinem Wolfsdasein, manchmal jedoch nicht von der tierischen Lust am Töten, die in ihrer Existenz als Werwolf ein Teil ihres Wesens war.

(Dan)



WITCHERS NEWS



01.12.2011

SEITE 38 / JAHRGANG 3 / NR 20

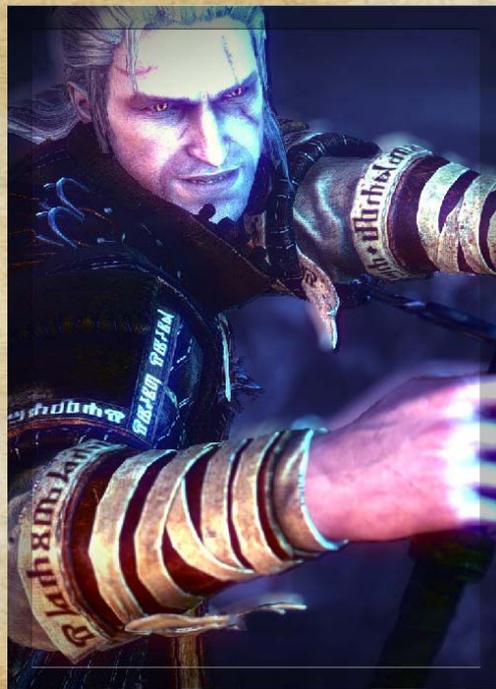
1.- ÖREN

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



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.





THE WITCHER

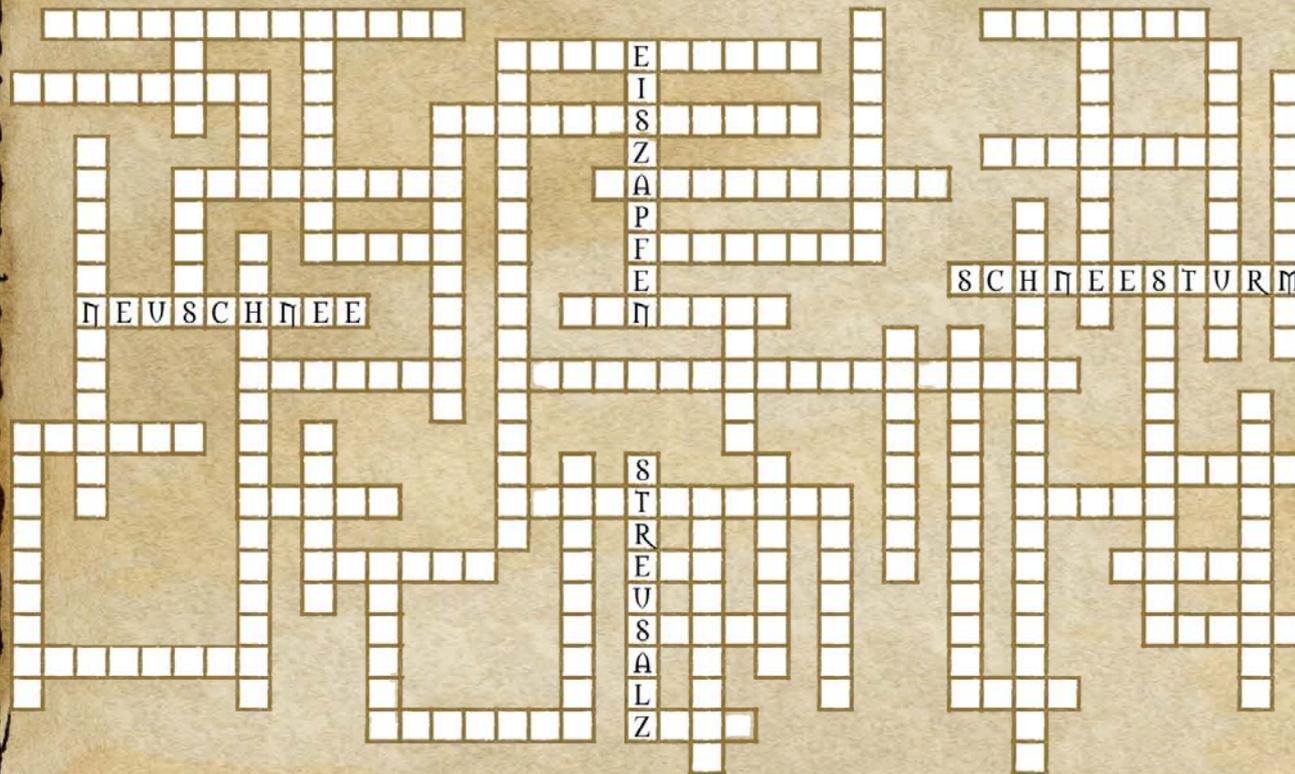
01.12.2011

OREN

WITCHERS NEWS

Seite 0038 / Jahrgang 3 / Nr. 20

1.-



HORIZONTAL:

- BOBFAHREN
- EISBAHN
- EISBEIL
- EISREVUE
- ELCH
- ELCHE
- ESKIMO
- FAHRHABE
- FIRNFELD
- FROST
- FROSTBEULEN
- LANDEL
- LANGLAUFSKI
- NEUSCHNEE
- PACKEIS
- REHTIER
- SCHAL
- SCHLITTSCHUHLAUFEN
- SCHNEE
- SCHNEESTURM
- SCHOS
- SKIANZUG
- START
- TIERE
- WINTERFREUDEN
- WINTERSPIELE
- WINTERZEIT
- ZIEL

VERTIKAL:

- BOOTS
- EIS
- EISBLUMEN
- EISFISCHEN
- EISGLAETTE
- EISIG
- EISLAUFEN
- EISZAPPEN
- ETZE
- FROSTHAECHE
- GLAETTE
- GLATTEIS
- GROB
- HANDSCHUHE
- KAELE
- KAMINFEUER
- NORDPOL
- PULVERSCHNEE
- RODELBAHN
- SCHLITTEN
- SCHNEE
- SCHNEEBALLSCHLACHT
- SCHNEEFLOCKE
- SCHNEEGESTOEBER
- SKIPISTE
- STREUSALZ
- WINTERFELL
- WINTERLANDSCHAFT

WITCHERS NEWS



ZOLTAN'S
HARTE NUESSE



RÄTSELAUFLÖSUNGEN



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

- ACHSEN
- ALRAUNE
- ÄNDERLINGE
- ARABERIN
- BALLADEN
- BERENGAR
- BOCKFLEISCH
- CARMEN
- EASTEREGG
- EMIR
- ERDBEERE
- ERSTAUSGABE
- GERALT
- GIGER
- ГІКА
- KRABAT
- MUTANT
- ПАВОб
- POBLESSE
- PAGWAN
- RASENMAENER
- SARABANDE
- SCOIATEL
- SPEED
- ZWERGE

ALLE SUCHBEGRIFFE KÖNNEN SOWOHL VOR-
ALS AUCH RÜCKWÄRTS GELESEN WERDEN,
SOWIE DIAGONAL IN ALLE RICHTUNGEN!



THE WITCHER

01.12.2011

WITCHERS NEWS

SEITE 41 / JAHRGANG 3 / NR 20

1.- OREN



ANZEIGEN

Die „Witchers News“ sucht neue Mitarbeiter in der Redaktion!

Wer wir sind:

Seit Juli 2009 bringt das Team der Witchers News aller ein bis zwei Monate alles Wichtige rund um das RPG „The Witcher“ in Form einer Online-Zeitschrift heraus. Wir sind ein Community-Projekt von und für Witcher-Fans, berichten aber auch über Infos und Aktionen aus der gesamten WoP, unterhalten mit Geschichten und Balladen einschließlich eines Rästelteils, und schneiden das eine oder andere Thema an, das über die üblichen News hinausgeht.

Solltest Du uns noch nicht kennen, hier der Link zu unseren bereits erschienenen Ausgaben: http://witcher.de/?go=download&cat_id=22

Das Team besteht derzeit aus 8 Enthusiasten, Männlein wie Weiblein, der unterschiedlichsten Alters- und Berufsgruppen, auch Schüler sind mit dabei. Und wir suchen Verstärkung!

Wer Du bist:

Eine kreative und eigenverantwortliche Person, die stark genug ist, auch Teamentscheidungen mitzutragen, die weiterhin regelmäßig (nicht permanent) verfügbar ist und ein gewisses Zeitkontingent für seine Aufgaben mitbringt.

Wir suchen: Layouter, Grafiker, Redakteure

Was Du kennst und kannst:

Grafiker: Ob Photoshop oder Gimp - dein Handwerkszeug sollte dir vertraut sein.

Du hast einen Blick fürs Äußere und kannst einer Idee Form verleihen. Vielleicht kannst Du sogar gut zeichnen, um mit Skizzen deine Ideen zu verbildlichen oder unsere Zeitung damit zu ergänzen.

Redakteur - News: Du solltest Dich ein wenig in der Welt des Witchers auskennen. Nach News von The Witcher suchen und darüber einen Artikel verfassen.

Redakteur - Geschichten: Du schreibst gerne Geschichten und Gedichte? Dann bist Du bei uns richtig. Du musst nicht rund um den Helden Geralt schreiben. Bei uns sind alle Geschichten und Gedichte willkommen.

Redakteur - Preview/Review: Du informierst Dich im Vorfeld über bald erscheinende Spiele und/oder Du spielst gerne die unterschiedlichsten gerade erschienenen Spiele? Dann bist Du bei uns genau richtig. Wir möchten die Rubrik Preview/Review weiter ausarbeiten und freuen uns über jede helfende Hand.

Wie Du einer von uns wirst:

Bewirb Dich formlos direkt bei uns, am besten gleich mit einigen Arbeitsproben.

E-Mail: Zizou@gmx.biz oder eine PN an Zizou.

Wir freuen uns auf Dich!



IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Zizou (Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin

Dandelion (Dan) - Geschichten und Gedichte

DiamondDove (Dove) - Lektorin, Fanart

Thefilth (Tft) - Redakteur

Vinyamar - Lektor

Iorweth - Lektorin

Jannika (Ani) - Geschichten

Nero - Redakteur

Alseran - Chefgrafiker

Harlequin - Grafiker