



WITCHERS NEWS

01.08.2012

Seite 1 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN



NEWS

Der Witcher Contest auf the-witcher.de ging erfolgreich ins Finale. Vinyamar zeigt kleine Einblicke über den großen Schnitzeljagd Contest..
Seite 2

REVIEW/ PREVIEW

In dieser Ausgabe, berichten wir über das MMORPG The Secret World . Ganz im Stil des gern gelesenen Redakteurs Dandelion.
Ab Seite 7

CD PROJEKT RED



Wieder ist es soweit, die Gamescom steht vor der Tür und wie sollte es in diesem Jahre auch anders sein als in den vergangenen Jahren, die Gerüchteküche kocht dieses Jahr heißer als zuvor. Der Publisher Deadalic Entertainment ließ auf einer Pressekonferenz verlauten, dass sie künftig mit CD Projekt RED zusammenarbeiten werden. Nun ist uns allen ja nicht gerade unbekannt, dass das Arbeitsverhältnis zwischen CDPR und Bandai Namco durch die Gerichtsverhandlung erheblich gestört ist. Somit sollte uns nicht wundern, dass wir nun von einem neuen Publisher in den Witcher Reihen zu hören bekommen. Viel wichtiger ist hier die Frage warum gerade jetzt? Sicher kann auf der Gamescom gut geworben werden, doch ist doch The Witcher 2 Assassins of Kings längst auf allen Plattformen in den Ladenregalen erschienen. DLC's, Patches und Fixes wurden ebenfalls schon ausgiebig nachgereicht. Neuer Publisher, neues Jahr, neue Gamescom und neues Glück. Da riecht der Witcherkenner doch einen Braten im Ofen. Ist es endlich soweit, dass die Fans die langersehnte Ankündigung des dritten Teils der Witcher Game Saga erhören dürfen?

In 14 Tagen ist es soweit und die Tore der heiligen Gamescom Hallen werden eröffnet und ihr dürft euch freuen, denn auch wir, das Witchers News Team, ist wieder vor Ort und wird bei CD Projekt RED und Daedalic Entertainment auf den Zahn fühlen, was die Fans zu erwarten haben. Dazu solltet ihr nicht die Sonderausgabe der Witcher News zur Gamescom 2012 verpassen.

GESCHICHTEN

Rabenherz Fans aufgepasst. Endlich ist es soweit und ihr dürft euch über das 17. Kapitel von Jannikas Geschichte "Rabenherz" freuen.
Ab Seite 26

SAGEN/ LEGENDEN

Schreckliche Geräusche ertönen nachts aus dem Keller. Kalter Schauer läuft einem über den Rücken, will man den Spuren der Geräusche nachgehen. Was hat es auf sich mit diesen Geräuschen, näheres findet ihr **ab Seite 37**



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 2 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI

INHALT

News

The Witcher 2 – Patch 3.2	Seite 2
Witcher Contest	Seite 3

Witcher News seid der Letzten Ausgabe

Zusammenfassung	Seite 4
-----------------	---------

Preview/Review

The Secret World (MMORPG)	Seite 7
---------------------------	---------

Kompendium

Aetates mundi	Seite 14
---------------	----------

Geschichten

Bardenwettstreit zu Carinthia	Seite 18
Rabenherz	Seite 26
Die Grauen Ufer von Sirikumia	Seite 29
Malice of Good and Compassion of Evil III	Seite 32

Sagen/Legenden

Monstergrotte – Troll dich...	Seite 37
-------------------------------	----------

Zoltans Harte Nüsse

Rätsel	Seite 44
Fehlersuchbild	Seite 45
Rätselaufösungen	Seite 46

NEWS



Der Patch beinhaltet einige Erweiterungen für das User-Interface von The Witcher 2 Enhanced Edition. Nach dem Update sind die neuen UI-Änderungen automatisch aktiv, können aber im DLC-Konfigurationsmenü auch wieder deaktiviert werden.

Die Änderungen von Patch 3.2 sind im Einzelnen:

1. Auf der Minimap zeigt jetzt ein Pfeil die Himmelsrichtung Norden an.
2. Alchemie: Die Slots zur Tränkeherstellung zeigen jetzt an, wie viele Zutaten man von jeder Sorte hat. Außerdem gibt es nun eine bessere Auswahl der Standard-Zutaten (man braucht nicht mehr questrelevante Zutaten filtern). Außerdem wird eine benutzerdefinierte Zutatenauswahl für jede Formel gespeichert, solange man nicht das Alchemiemenu schließt, oder zu einer anderen Formel wechselt.
3. Tooltips: Größerer und schnellerer Durchlauf der Tooltips.
4. Inventar/Handel/Lager: Über eine neue Sortieroption kann jetzt nach Aktualität, Namen, Gesamtgewicht, Gesamtpreis sortiert werden.
5. Handel: Bücher, Formeln und Baupläne, die sich bereits im Inventar befinden, werden im Handelsmenü entsprechend markiert.
6. Herstellen von Items: Im Inventar werden die verfügbaren Zutaten angezeigt und ebenfalls die noch benötigte Menge (z B 30/3).
7. Anderes: Listen werden nun alphabetisch angeordnet: Anleitungen für Rüstungen, Rezepte, Tränke, usw.



BERICHT VOM GROßEN SCHNITZELJAGD CONTEST



DAS Event im Juni war dieses Jahr wohl weniger das EM- Fußballturnier, sondern Der Große Witcher Schnitzeljagd Contest. Einen Monat lang hat das Team von the-witcher.de täglich mehrere Bilder in Beiträgen des Witcher-Forums versteckt. Dabei haben die Moderatoren die „Schnitzel“ häufig hinter kleinen Satzzeichen oder in Zitatboxen verborgen, um es der Community nicht zu einfach zu machen. An anderer Stelle führte ein falscher Link auch mal zu einem „hier nicht“ oder „weiter rechts“. Im Ganzen konnten 64 kleine Kunstwerke gefunden werden, die alle von Zizou und mit Hilfe von Arthus of Kap Dun in tagelanger Arbeit designt wurden. Nur ein Teilnehmer hatte es am Ende geschafft, alle 64 Bilder zu finden. Von allen Teilnehmern hat MisterXYZ nicht nur die meisten Bilder gefunden, sondern war häufig auch der schnellste Finder unter den Teilnehmern und damit unser Gesamtsieger. Ein Alleingang war der Contest für MisterXYZ aber zu keiner Zeit. Mit den vier anderen ebenso ehrgeizigen Teilnehmern ZixZax, enkaku-silence-, Narga und Jimothy lieferte er sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum letzten Tag. In der täglich aktualisierten Rangliste teilten diese fünf fast immer die ersten Plätze unter sich auf. Insgesamt haben 14 treue Witcher-Fans am Contest teilgenommen, die sich am Ende alle über einen Gewinn freuen konnten.

Die Gewinner des Großen Schnitzeljagd Contests sind:

1. Platz MisterXYZ
2. Platz ZixZax
3. Platz enkaku-silence-
4. Platz Narga
5. Platz Jimothy
6. Platz VRanger
7. Platz Rognor Hammerfaust
8. Platz Wulfgar
9. Platz Pharaoslyer
10. Platz IvyNight
11. Platz Daralon
12. Platz Meldur
13. Platz Laren, Loney



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 4 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI

NEWS RUND UM CD PROJEKT RED UND THE WITCHER - SEIT DER LETZTEN AUSGABE DER WITCHERS NEWS

CDPR meldeten sich pünktlich zu unserem vorletzten Redaktionsschluss am 31.05.12 zu Wort, und kündigten auf ihrer Sommerkonferenz zwei neue Spieltitel an. Wie sich die meisten bereits denken konnten, handelte es sich bei einem davon um Cyberpunk. Über den zweiten Titel kann nur spekuliert werden, doch die Vermutung tendiert in Richtung The Witcher 3. Was Informationen über diesen Titel betreffen, da halten CDPR ohnehin sehr stark einen Deckel darauf.

Ganz anders verhält es sich da bei Informationen über den bereits bekannten Vorgänger The Witcher 2, auf welchen immer wieder gerne eingegangen wird. So auch in einem Video vom 10.06.12, in dem berichtet wurde, wie es sich bei modernen RPGs bei den einzelnen Entscheidungen und Konsequenzen verhält. Einen wesentlich eindrucksvolleren Eindruck von diesen konnte uns CDPR ja bereits im Jahre 2007 durch The Witcher 1 liefern. Darin zu sehen, wie ganze Spielabläufe von dem jeweiligen Handlungsang des Spielers abhängig sind. Im angesprochenen Video wurden einzelne Szenenwechseln in Flotsam als Exempel genommen, da sich von einem Straßenfest bis hin zur Revolte, Straßen in Loc Muinne, gepflastert von Leichen, alles auf den Kopf stellen kann. Abhängig von den Entscheidungen des Hexers.



Auf der E3 am 12.06.12 gab es weitere Informationen über Cyberpunk und den nächsten Schritten in Richtung des Kopierschutzes. Cyberpunk soll dabei die gleichen Stärken wie bei The Witcher 1 und 2 bieten können, das heißt, eine komplexe Story und ein Spielsystem „für Erwachsene“. Dabei wird sich nicht in allen Fällen an die Vorlage des Pen&Paper-Spieles gehalten. Ein Kopierschutz wird nicht enthalten sein, da man den Benutzungen von Raubkopien auf diese Art entgegenwirken möchte, indem man auf gute Qualität bei Spielen setzen möchte. In welchem Zusammenhang dies steht, wird wohl Marcin Iwinskys – von dem die Aussage kam – Geheimnis bleiben. Wir von der Redaktion fassen diese Aussage einmal völlig neutral auf.

Weg von der virtuellen Spielwelt, kommen wir auf die Nachrichten vom 14.06.2012. In einer Sendung auf Deutschlandradio Kultur wurde der kürzlich erschienene Kurzgeschichtenband von Andrzej Sapkowski „Etwas endet, etwas beginnt“ angesprochen. Die Kritik fiel insgesamt sehr gut aus, was hinsichtlich dieses meisterhaften Künstlers nur wenig überrascht. Übrigens wurde das Machwerk von Gregor Ziolkowski getestet, der für Hörer dieser Radiosendung vielleicht ein Begriff ist.



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 5 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

„... sehen wir keinen Grund, weshalb RPGs schlechter aussehen sollten als Shooter. Tatsächlich sollten sie sogar besser aussehen. Die Story ist immer der Kernpunkt, weil es das ist was dich weiterhin spielen lässt, doch dieser Tage - und ganz besonders in der nächsten Generation, wenn die neuen Konsolen da sind, wenn die neuen HD-Fernseher da sind - wirst du auch Spektakuläres auf der graphischen Seite haben wollen, und genau das wollen wir ebenfalls liefern.“

Worte von Marcin Inwinski gegenüber Gamesbeat, die dem RPGler wie wahres Gold erscheinen sollten. Diese entsprangen einem Interview vom 15.06.2012 auf der E3 in Los Angeles/California. Die Marschrichtung sollte damit klar sein.

Am 20.06.2012 gab es ein Interview von Gamasutra mit Adam Badowski, Marcin Iwinsky und Michal Platkow- Gilewsky. Nachdem The Witcher 2 fertiggestellt wurde, war ihnen aufgefallen, dass die Story nicht zugänglich genug ausgefallen sei. Spieler seien wegen der komplexen Welt überfordert, werden in eine Geschichte eiskalt hineingeworfen. Ein Fehler, der sich künftig nicht mehr wiederholen wird, so Iwinsky. Für The Witcher 3 und auch Cyberpunk gelten eben diese Kriterien, und werden sich in den kommenden Arbeitsschritten widerspiegeln. Gerade bei Cyberpunk soll die Lernkurve verbessert und die Hauptgeschichte fokussierter werden. Ebenso soll die Komplexität des Spieles eher nachträglich für die Spieler, die danach suchen, aufzufinden sein; so die Informationen von Platkow- Gilewsky. Damit erhofft man sich ein breiteres Publikum anzusprechen, optionale Quests sind dabei ein Stichwort. Der Spieler entscheidet über die Tiefe. Man darf also weiterhin gespannt sein.



22.06.2012 wurden CDPR- Records mit The Witcher 2 für European Games Award 2012 in folgenden Kategorien nominiert:

- Best European Action Game
- Best European Art Direction
- Best European Character Design
- Best European Community
- Best European Console Game
- Best European Game
- Best European Game Design
- Best European Gameworld
- Best European Special Edition

Auf der offiziellen Website kann bis Mitte August für das Spiel abgestimmt werden.

Etwa um diese Zeit gab es für die Fans auf GOG.com einige neue Goodies für beide Witcherspiele. Die Seite stellt für registrierte Kopien weitere neue gebührenfreie Goodies zum Downloaden bereit.

Unter anderem sind dabei:

- eine neue Version des Artbooks aus The Witcher 2 in verbesserter Auflösung zum Drucken
- sieben neue "Behind the Scenes"-Videos von The Witcher
- 14 Interviews mit den Machern von The Witcher
- ein Promo Metal Musikvideo zu The Witcher

Wie üblich sind diese über einen kostenfreien Account zu erhalten.



Die Seite buffed.de berichtete, dass die beiden Witcherspiele plattformübergreifend über 4 Millionen mal verkauft wurden. Vermutlich mit aufsteigender Tendenz, denn im August ist das Erscheinen einer Xbox- Version für den japanischen Markt geplant, was wohl auf weitere Zahlen hoffen lässt. Ebenfalls ist eine Version der The Witcher 2 Enhanced Edition für den Mac vorgesehen. Doch wenig kapitalistisch äußern sich CDPR über den Trend, für DLCs zu zahlen. Im Gegenteil, sie sprachen sich gegen derartige Konzepte aus, betitelten es als eine Ausbeute des Kunden und erklärten solche Arten von Geldmache als rückläufig.

Viel Erhofftes gab es in den Neuigkeiten der letzten Wochen und Monate nicht zu finden, im Gegenteil, einige Fragen bleiben für die meisten Fans noch immer aus. Nämlich die zahlreichen Fragen nach The Witcher 3. So fanfreundlich CDPR erscheinen, so lassen sie mit dieser Art von „Salamischeiben-Informationen“ die Fangemeinde gnadenlos im Dunkel stehen. Schlimmer, wir wagen unserem letzten Satz selbst zu widersprechen, und degradieren diese Vorgehensweise vom Salamikonzept zur Aushungerung. Keine Informationen, was uns für The Witcher 3 erwartet, wenn man von einer kurzen Ansprache im Interview auf der E3 in L.A. einmal absieht. Und diese stand doch mehr im Zusammenhang allgemeiner Spieleentwicklung. Lasst uns nicht hängen, Jungs und Mädels! Wir brennen darauf, jeden Brotkrumen an Neuigkeiten über den so ersehnten Titel präsentiert zu bekommen. Natürlich freuen wir uns ebenfalls auf Cyberpunk, doch bitte, bitte mit viel Zucker darauf: Zeigt einmal, was ihr über TW3 bereits so auf der Pfanne habt. Die Fans wollen einmal riechen, was ihr für sie am kochen seid.



REVIEW/PREVIEW

REVIEW: THE SECRET WORLD (MMORPG)



Stephen King trifft H.P. Lovecraft

Treffender kann man wohl ein Spiel nicht beschreiben. Welches Spiel? Ich spreche von dem neuen MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) der Firma Funcom, die auch für die Adventure-Perlen wie „The Longest Journey“ und „Dreamfall: The Longest Journey“ verantwortlich sind und seit 2001 mit „Anarchy Online“ und „Age of Conan“ den von „World of Warcraft“ dominierten MMORPG- Sektor vorstoßen. Auch ihr drittes MMORPG mit Namen „The Secret World“ gehört in diese Kategorie, obwohl es nicht unbedingt mit seinen Vorgängern vergleichbar ist. Warum? Dazu später ausführlicher. Erstmals 2007 wurde das Spiel von Funcom angekündigt, zunächst noch unter dem Namen „Cabal“ bzw. „The World Online“. Im Laufe desselben Jahres erhielt es aber bereits den endgültigen Namen, den es auch heute trägt: „The Secret World“. Es basiert auf derselben Engine, die auch schon „Age of Conan“ benutzt, welches 2008 auf den Markt kam. Die Entwickler versprachen schon damals, dass sich dieses MMORPG von all den WoW-Clones grundlegend unterscheiden würde. Zum ersten Mal in einem reinen Online-Rollenspiel sollte es keine Level und keine vorgefertigten Klassen mehr geben, stattdessen entwickelt sich der



Charakter anhand von Skillwerten weiter. Das übliche farmen von Monstern wie in WoW, um ein schnelleres Levelup zu erreichen, wollte man auf diesem Weg vermeiden und dem Spieler somit ein ganz neues Spielgefühl vermitteln. Ob das Funcom gelungen ist, bleibt an dieser Stelle noch unbeantwortet.

„The Secret World“ sollte zunächst im April 2012 erscheinen, doch die Entwickler verschoben das Online-Rollenspiel auf den Juni. Wirklich im Warenregal stand das Funcom-Werk erst am 3. Juli 2012. Allerdings gab es zwischen April und dem Release einige Beta-Wochenenden, an denen sich interessierte Spieler schon vorab mit dem neuen MMORPG beschäftigen und es testen konnten.

Kommen wir nun zu dem Spiel selbst. Was unterscheidet es von all den anderen MMORPGs, welche in Massen die Regale der großen Handelsketten verstopfen?

Zunächst einmal bietet das Spiel ein vollkommen neues Setting für ein Online-Rollenspiel. Wo man sonst auf wilde Tiere, Orks, Elfen, Drachen und andere Fantasy-Gestalten aus Welten begegnet, die frisch der Fantasie eines J.R.R. Tolkien entsprungen sein könnten, bekommt man es in „The Secret World“ mit ganz anderen Zeitgenossen zu tun. Es spielt in einer Welt, in der alte Sagen, Legenden, Mythen und Verschwörungstheorien alle wahr sind und im geheimen neben unserer eigenen Welt existieren. Leider bricht diese geheime Welt immer häufiger in unsere durch, um das Leben, wie wir es kennen, mit einer alles verschlingenden Finsternis für immer zu verändern.

Wie wir es kennen? Ja, denn Funcoms neuestes Werk ist in unserer heutigen Zeit angesiedelt und verspricht mit seinem modernen Setting Abwechslung vom sonstigen MMORPG-Allerlei.

Gleich zu Beginn stellt uns „The Secret World“ vor die erste Wahl: welcher Geheimgesellschaft wollen wir uns anschließen? Es gibt davon drei.



Da wären zum einen die Templer. Sie residieren, anders als von Dan Browns Werken gewöhnt, ganz offen in einem prachtvollen Anwesen im Londoner Stadtteil Ealdwic. Sie sind ganz ihrer jahrtausendelangen Tradition verhaftet, die sie gegen die Finsternis in all ihren Formen kämpfen lässt. Im Laufe ihrer Existenz haben sie enormes Wissen angehäuft, sowohl durch geschlagene Schlachten als auch gewaltige, okkulte Bibliotheken, in denen das Wissen von Generation zu Generation weitergegeben wird. Sie sind militärisch äußerst stark und schrecken vor keinem Kampf zurück und auch nicht davor, eine ganze Stadt niederzubrennen, um an einen einzigen Dämon heranzukommen. Die Templer kontrollieren das Gebiet des alten Europa. Die Illuminaten sind in New York zu finden. Dort, in ihrer unterirdischen Zentrale mit dem bezeichnenden Namen „Labyrinth“,



WITCHER'S NEWS



01.08.2012

Seite 9 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

haben sie im Laufe der Jahre ein Netzwerk installiert, welches seinesgleichen sucht. Sie kontrollieren im geheimen Medien, Konzerne und die Politik und wachsen so zu einer Schattensupermacht heran, deren großes Ziel darin besteht, eines Tages die Weltherrschaft zu erlangen. Zu diesem Zweck sammeln sie alle verfügbaren Informationen, die sie von jeder Regierung, jeder Geheimorganisation und selbst von jedem Zivilisten erhalten. Sie sind skrupellos und ein Scheitern ist keine Option für die Illuminaten, die den Templern die Kontrolle über Nord- und Südamerika entrissen haben.

Die letzte Geheimgesellschaft sind die Drachen, denen man in Seoul beitreten kann. Die Drachen haben sich ganz der Erforschung des Chaos verschrieben, das ihrer Meinung nach Ordnung in die Welt bringt. Fraktale Muster, Chaostheorie, Zufallszahlen und Ereignisse ohne Bezug sind das tägliche Brot dieser Geheimgesellschaft, die sich im Laufe der Jahre mehrmals aufgelöst und immer wieder neu gegründet hat, dem Chaos des Lebens folgend. Ihr großes Ziel ist es, eines Tages die Gesetze der Welt zu leiten, indem sie verstehen lernen, wie ein zufälliges Ereignis den Lauf der Welt bestimmt. Darum untersuchen sie das Chaos, versuchen eine Gesetzmäßigkeit darin zu entdecken, die es ihnen erlaubt, Ereignisse voraussehen und in Zukunft selbst auslösen zu können.

Diese drei Geheimgesellschaften kämpfen schon seit langem auch gegeneinander, doch die drohende Finsternis zwingt sie dazu, sich miteinander zu verbünden, um der Bedrohung gemeinsam Herr zu werden. Wie lange ein solches Bündnis im Angesicht ihrer gemeinsamen Geschichte jedoch Bestand haben wird, ist fraglich.

Keine Angst. Wer glaubt, die falsche Wahl zu treffen, der hat die Möglichkeit, zwei weitere Charaktere zu erschaffen, mit denen er die jeweils anderen Fraktionen ausprobieren darf. Nach dieser Wahl geht es

weiter zur Charaktererstellung. Wie auch in anderen MMORPGs kann man hier Geschlecht, Hautfarbe und einige andere Einstellungen, das Aussehen betreffend, fällen, sich dem eigenen Geschmack nach einkleiden und dann einen Namen geben, der immer aus Vor-, Spitz- und Nachnamen bestehen muss. Hat man sich für eine aussagekräftige „Bezeichnung“ und ein dementsprechendes Outfit entschieden, kann man sofort loslegen.



Das Intro ist bei allen drei Geheimgesellschaften gleich: ein seltsam leuchtendes Insekt, wahrscheinlich eine Biene, fliegt in unser Appartement und dringt über den Mund in unseren Körper ein. Die Veränderung bemerken wir erst, als wir am nächsten Morgen schlaftrunken nach unserem Hemd greifen und es mit einem blauen



WITCHER'S NEWS



01.08.2012

SEITE 10 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI

Feuer in Brand setzen. Beileibe nicht das einzige Stück in unserer Wohnung, das in den nächsten Tagen von unserer neuen Kraft in Mitleidenschaft gezogen wird, bis wir allmählich lernen, damit besser umzugehen.

Nach einer Woche klopft es an unserer Tür. Wir öffnen und sehen uns dem jeweiligen Vertreter der Geheimgesellschaften gegenüber, die uns für ihre Fraktion rekrutieren wollen, wobei die Drachen am wenigsten subtil vorgehen: man wird von einem grobschlächtigen tätowierten Kerl mit zugenähten Lippen per Lichtblitz betäubt und kurzerhand im Viertel der Drachen aus einem weißen Van geworfen.

Ganz gleich jedoch, ob man in London den Templern beitrifft, in New York den Illuminaten oder wie oben beschrieben den Drachen in Seoul, zunächst erlebt man in einer Vision den Angriff der Finsternis auf eine Tokyoter U-Bahnstation. Dabei schlüpft man in die Gestalt einer jungen Frau, die zusammen mit einem Illuminaten, einer Templerin und einem Drachen das Tutorial des Spiels gemeinsam bestreitet. In diesem werden grundlegende Kampf- und Interaktionsmöglichkeiten erklärt. Nach Beendigung dieser Sequenz erhält man von seinem jeweiligen Vorgesetzten den Auftrag, in Kingsmouth, einer kleinen verschlafenen Stadt an der Küste, nach dem Rechten zu sehen. Um dorthin zu gelangen benutzt man die Abkürzung über den Weltenbaum, der im Inneren der Erde die verschiedensten Orte auf der Welt magisch miteinander verbindet.



Hat man schließlich Kingsmouth erreicht, beginnt das Abenteuer. Die erste Quest und die ersten Informationen erhält man von einem Mann namens Boone, der sich uns als der letzte wahre Cowboy vorstellt. Was wir erfahren, klingt zunächst nicht gerade ermutigend: ein unheimlicher Nebel hat die Stadt eingehüllt und seltsame Wesen aus dem Meer haben die Bewohner verschleppt, die als Zombies zurückkehren und nun die Stadt und ihre wenigen verbliebenen und wirklich noch lebenden Einwohnern das Überleben schwer machen. Unser erster Auftrag besteht auch gleich darin, den in der Nähe umherstreifenden Zombies auf verschiedene Art und Weise gepflegt den Garaus zu machen. Dazu stehen uns unsere im Hauptquartier gewählten Waffen, in der Gegend herumstehende Benzinkanister und die Alarmanlagen(!) der verwaisten



Autos zur Verfügung. Wie das jedoch genau funktioniert, wird an dieser Stelle jedoch nicht verraten.



Die Welt von „The Secret World“ ist schön anzusehen. Die Graphik mag zwar im Vergleich zu aktuellen Singleplayer-Spielen etwas altbacken wirken, doch sie zaubert eine stimmungsvolle Atmosphäre auf den Bildschirm, die ihren Sinn und Zweck vollends zu erfüllen weiß. Die Bewegungen mancher Charaktere sind etwas ungelenk, doch darüber sieht man schnell wieder hinweg, denn „The Secret World“ weiß mit anderen Vorzügen zu glänzen. Dazu gehört definitiv das Questsystem. Natürlich gibt es auch hier, wie in jedem anderen auch, Aufgaben wie: töte zehn hiervon oder bring diesen Gegenstand von A nach B. Was „The

Secret World“ jedoch von anderen Vertretern seines Genres unterscheidet ist die Tatsache, dass nahezu jeder Quest in eine hübsche Story verpackt ist, die uns genau erklärt, warum wir dies oder jenes tun sollen. Viele Quests sind mehrstufig, d. h. die Aufgaben werden im Verlauf verzweigter und auch verzwickter. Obwohl die Quests an sich recht linear verlaufen, machen sie doch viel Spaß. Zudem hat man die Möglichkeit neben dem Hauptquest und einem Dungeonquest, den man möglichst zusammen mit anderen Spielern angehen sollte, insgesamt 6 Nebenquests gleichzeitig nachzugehen, wobei einem stets die Möglichkeit bleibt, einen Quest zu pausieren oder bei noch zu mächtigen Gegnern erst einmal abzubrechen, um später an gleicher Stelle fortzufahren. Es lohnt sich, die Welt genauer anzuschauen, denn fernab vom Hauptquests findet man überall Aufgaben, die man erledigen kann oder nicht. Nicht immer ist es eine Person, die zu einer neuen Quest führt. Manchmal findet man eine Leiche und kann mit deren Handy eine neue Quest beginnen. Oder eine abgetrennte Hand mit Ehering führt einen zum Friedhof, wo man das entsprechende Grab suchen muss. Es gibt auch Quests, die Investigativquests genannt werden, die etwas kniffliger sind und deren Lösung man nicht immer im Spiel findet, sondern im implementierten Webbrowser des Spiels, das eine Google-Suchmaschine startet, damit im Internet nach Hinweisen und Lösungen gesucht werden kann. Ein meiner Meinung nach tolles Feature. Wer sonst nicht weiterkommt oder Tipps benötigt, kann auch im spieleigenen Chat um Hilfe fragen.

Durch die Erledigung solcher Quests erhält man neben der üblichen Bezahlung in Form von klingender Münze, die sogenannten Pax Romana, auch Fertigungs- und Kraftpunkte, die man in die Entwicklung des eigenen Charakters investieren kann. Mit diesen Punkten schaltet man in einem Skillrad Fähigkeiten frei, die einem helfen, in der Welt von „The





01.08.2012

WITCHERS NEWS

Seite 12 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREI



Secret World“ besser zurechtzukommen. Dabei bleibt es ganz dem Spieler überlassen, ob er lieber mit Pistolen, Säbel, Hammer oder Faustwaffen auf seine Feinde losstürmen will oder doch lieber verschiedene Arten von Magie ausübt, um der Finsternis entgegenzutreten. Unendlich viele Waffen- und Kräftetechnische Möglichkeiten stehen offen, die man auch jederzeit unbesorgt mischen kann, sodass der Spieler seinen Charakter so ausbauen und ausstatten kann, wie es ihm gefällt.



Die im Spiel anwendbaren Fähigkeiten sind jedoch auf 7 aktive und ebenso viele passive Kräfte beschränkt, die man allerdings im Laufe des Spieles updaten oder ersetzen kann.

Mit Maus und Tastatur lässt sich „The Secret World“ gut spielen. Etwas

ungewohnt zwar zu Beginn, da man den Gegner immer ins Visier nehmen muss, weil der Angriff sonst ins Leere verpufft, doch man gewöhnt sich schnell daran, mit der Maus die Gegner anzuvisieren und mit den Schnellasten für die Fähigkeiten die jeweiligen Spezialangriffe und Talente einzusetzen.

Man merkt rasch, dass das Setting des Spiels natürlich von den großen Meistern des Genres inspiriert wurde. Dazu gehörten unter anderem natürlich H.P. Lovecraft, dessen verschlafene Küstenstadt Innsmouth sicherlich für Kingsmouth Pate stand, wie auch der Altmeister des Horror Stephen King.

Einige Persönlichkeiten in Kingsmouth, dessen Name ebenso einen Tribut an King wie Lovecraft darstellt, scheinen direkt einem Roman aus des Meisters Feder entsprungen zu sein. Wer dächte beim Treffen mit Sheriff Bannermann nicht an dessen Alter Ego mit gleichem Namen aus „Deadzone“? Auf einer Anlage für Skater trifft man auf den jungen Danny Dufresne, der deutlich an Andy Dufresne aus dem Roman „Die Verurteilten“ angelehnt ist, sowie an anderer Stelle die alte Norma Creed, deren Erscheinungsbild uns frappierend an Kathy Bates erinnert, die in King-Verfilmungen wie „Dolores“ und „Misery“, für den sie den Golden Globe und den Oscar erhielt, brillierte.

Es gibt noch viele weitere Anspielungen und geheimnisvolle Orte, auf die man im Laufe der Handlung und diverser Nebenquests stößt. Insgesamt gesehen stellt „The Secret World“ ein abwechslungsreiches und langzeitmotivierendes MMORPG dar, das die Entwickler mit ständigem neuen Content, Quests und Aktualisierungen verbessern wollen.

Einziger Wermutstropfen mag zum einen, die bei Online-Games übliche, ständige Verbindung mit dem Internet sein, zum anderen die monatliche Abogebühr in Höhe von 14.99 €, wobei beim Kauf ein Monat free to play jedoch bereits inklusive ist.



Mein persönliches Fazit: „The Secret World“ hat mich gepackt, was sicherlich an dem ungewöhnlich modernen Setting liegt. Kein Mittelalter, keine Fantasywelt und sonstiger MMORPG-Mainstream, die mir das Gefühl geben, alles schon mal irgendwie, irgendwo anders gesehen zu haben. Dazu kommen spannende und intelligente Quests, eine schaurige-schöne Welt und Monster fernab der üblichen Orks und anderem Getier. Allein meine bisherige Zeit in Kingsmouth währt bislang länger als so manches SP-Game, dem nach vier Stunden bereits merklich die Luft ausgeht, Zudem scheint die Welt wesentlich offener, als vergleichbare andere Spiele mit ihren sich ständig wiederholenden Schlauchleveln. Wenn Funcom es jetzt noch schafft, wie versprochen die Welt von „The Secret World“ mit neuen Inhalten, welche die Abogebühr rechtfertigen, auch in Zukunft zu beleben und zu erweitern, so werde ich wohl noch viele unterhaltsame Stunden in den Fängen der Templer, Illuminaten und Drachen verbringen, um die Finsternis dorthin zurückzuschicken, wo sie herkam.





THE WITCHER

01.08.2012

WITCHERS NEWS

Seite 14 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI

KOMPENDIUM

NEUES MUND

MÖRDER IM MITTELALTER

CHRISTMAN GNIPERDOLIGA DER MASSENMÖRDER

Wenn man auf die vergangene Zeit zurückblickt, ist Christman Gniperdoliga, genannt Groperunge aus Kerpen, wohl einer der schrecklichsten und grausamsten Raubmörder, der mit knapp 1000 Morden schon weit über die Grenzen des Jenseits hinaus geschritten ist. Sein Unwesen trieb er im Lützelburger Land, wo er eine 13 jährige Mordserie mit sich trug. Das aus geübter Hand, denn Christmann war der Schüler von Peter Nirsch. Außerdem brachte Nirsch seinen Gesellen die Schule der Schwarzen Magie bei. Sie glaubten fest daran, dass durch Hilfe der Schwarzen Magie der Teufel ihnen helfe, sie unter anderem unsichtbar zu machen. Damit sie auf Gutdünken weiter unbemerkt ihre Schandtaten nachgehen konnten.

Nun bleibt es in unserer Philosophie überlassen, ob Christman doppelt so viele Menschen um ihr Leben bringen wollte wie sein Meister, denn dieser hat 500 Menschen ermordet. Groperunge schwor sich, wenn er den tausendsten Mensch umgebracht hat, wolle er der Schwarzen Magie den Rücken kehren und nie wieder einen Menschen nach dem Leben

trachten.

Nichts war vor ihm sicher. Wenn er erstmal seine Opfer ausgespäht hatte, so starben sie kurze Zeit darauf. Er hatte sich keine Grenzen gesetzt, Opfer aus allen Schichten, Arme wie Reiche, selbst die Umgebung war für ihn unwichtig. Schiffe, Boote, Straßen oder einsames Umland, er schlug in jedem Winkel zu.

Überliefert wird die Gräueltat von eine Moritat.

Auf seinen Streifzügen durchs Land kam er an die Bernkastel an der Mosel, wo er den Fraßberg für sich entdeckte. Während er den Berg erkundete, stieß er auf einen Höhleneingang. Erbaut von Zwergenhänden, hieß es. Eher eine Bergruine, die von Bergarbeitern verlassen wurde. Fest steht, dass die Höhle weit verzweigt war und mehrere Ausgänge besaß. Daher hatte er eine fabel-





WITCHER'S NEWS



01.08.2012

SEITE 15 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

hafte Aussicht auf alle Straßen, die sich in alle vier Himmelsrichtungen erstreckte. Hier spähte der Raubmörder seine nächsten Opfer aus, um sie auszurauben und danach zu ermorden. Sorgsam und sehr ausführlich führte er Buch, über all die vielen Opfer, die ihm erlagen.

Die Umgebung war wie für ihn gemacht. Märkte, Jahrmärkte und viele andere Aktivitätsplätze, wo sich viele Menschen befanden, lagen ihm direkt zu Füßen seiner neuen Behausung. Dort spazierte er unbemerkt durch die Menschenmengen und suchte sich seine neuen Opfer aus. Das eine oder andere Mal scharte er eine kleine Gruppe von eifrigen helfenden Gesellen um sich und mordete mit ihnen gemeinsam. Doch wenn sie die Beute und die Leichen zu ihm auf dem Berg brachten, wurden auch diese von ihm ermordet. Bei Speis und Trank nach ihrem Streifzug wurden sie dann elendig vergiftet und zu den anderen Leichen geworfen. Er hegte mittlerweile ein hiesiges Sammelsurium an Leichen, die er alle in ein Loch warf und verscharrte.

Eines Tages, als Groperunge für sein neues Opfer auf der Lauer lag, reiste eine schöne Jungfrau nach Trier. Er gedachte, ihr ebenfalls das Leben zu nehmen. Als er ihr jedoch gegenübertrat, empfand er Zuneigung zu dem schönen, weiblichen Geschöpf. Er zwang sie bei ihm zu bleiben und seine Lebensweise anzunehmen. Somit begann für die junge Frau ein sieben jähriges Martyrium als leibeigene Frau des Monsters Groperunge. Sie musste auf ihr Leben schwören, den Mörder keinesfalls zu verraten. In den sieben Jahren gebar die holde Frau sechs Kinder, gezeugt von einem der schlimmsten Schwerverbrecher. Als wenn seine vielen Morde nicht schon ausreichten, so erlagen auch die Neugeborenen seinem monströsen Morden. Nach der Geburt brach er ihnen das Genick, aß ihr

kleines Herz und hängte sie an einen Baum.

Schwer war das wehmütige Herz der jungen Frau. Ewig gefangen in der Wildnis, bat sie eines Tages Groperunge, dass sie gern auf den Markt möchte. Er erbarmte sich und lies sie gehen, wenn sie ihm zuvor einen Eid schwor. So schwor sie zu niemandem ein Wort zu sprechen und keinem nur ein Wort verrate. So zog sie los in Richtung Marktplatz. Unterwegs sah sie lächelnde Kinder spielen, woraufhin ihr trauriges Herz noch schwerer wurde. Bitter klagend gedachte sie ihrer Kinder. Doch niemanden konnte sie ihr Leid erzählen. So sank sie zu Boden und lamentierte ihr Leid dem Stein zu Ohren des allmächtigen Gottes. Bitter erzählte sie, was sie in den letzten sieben Jahren erleiden und ertragen musste. Ihr Leben mit dem Inhalt bestehend aus Gefahr, die Pein und vielen Qualen sowie der Schmerz über den Verlust ihrer Kinder. Wie sie so da saß und ihr Elend dem Allmächtigen vortrug, wurden auch die Menschen in ihrer Umgebung aufmerksam und sprachen sie an. Sie wollte aber kein Wort sagen. Die Bewohner sorgten sich und brachten das Weib zum Stadtvogt. Diesem teilte sie nur die geschworenen Eide mit, mehr wollte sie nicht sagen. Der Stadtvogt rief Priester und Gelehrte herbei, sie sollen der Frau nahe bringen, egal was es sei, ihr werde kein Leid geschehen. Die Priester brachen den Schwur. So trug die geschundene Frau jedes Detail der letzten sieben Jahre den Priestern vor. Selbst die Schwarze Magie erzählte sie, wie sie den Teufel bezwingen und den Mörder wieder sichtbar machen können.

Das Volk packte einen Proviantbeutel für die lange Heimreise der Frau. Sie solle vorausgehen, ihr werde nichts geschehen, denn in ihrem Rücken auf sicherem Abstand befanden sich schwerst bewaffnete Schergen. Sie sollten den Schwerverbrecher dingfest machen, sobald



Gniperdoliga von seiner Frau abgelenkt werde. So trat sie ihre letzte Reise zum Fraßberg an, um den Gräulmörder das Handwerk zu legen. Als sie an der Höhle ankam, machte sie sich Gedanken, wie sie ihn aus der Höhle locken konnte. Lieblich trat sie ihm gegenüber und bat ihn sich mit ihr nach draußen zu gesellen. Er kam ihrer Bitte nach und legte sich zu ihr auf dem Boden und der wärmenden Sonnenstrahlen. Rasch schlief er ein, was ihm zum Verhängnis wurde. Die Schergen griffen sofort zu und nahmen Christman Gniperdoliga gefangen.

Am 21. Mai 1581 brachte man Christman Gniperdoliga nach Bergkessel, mit samt seinem erbeuteten Hab und Gut und natürlich seiner sorgsam gepflegten Buchführung seiner Opfer. Insgesamt wurde das Diebesgut auf 70000 Gulden geschätzt. Ein Teil wurde dem Spital und den Armen gespendet und ein Teil bekam die geschundene Frau.

In seinem Register waren 964 Morde verzeichnet. Er bekannte auch, was er sich vorgenommen hatte. Das er bei 1000 Morden kein weiteren mehr begehen werde und von seiner Beute leben werde.

Er wurde am 17. Juni 1581 zum Rädern verurteilt.

Nachdem er gerädert wurde, überließ man ihm das Leben. Man gab ihn noch zu trinken, wurde aber weiter geschunden, so überlebte er noch neun weitere Tage.





Zitate aus Kirchsclagers Werk (Überlieferung im Originaltext aus die Moritat)

Ach Gott was soll ich singen/ Eine schreckliche geschicht/
Von jämmerlichen dingen/ Will ich euch geben Bericht/
Von einem Mörder wol bekannt/ Sein Namen will ich nennen/
Christman Gniperdoliga ist er genannt

Thet in die häßlein umdrehen/ hängts an ein bäumlein dar/
die Hertz und händlein thu ich jeben/
braucht er zu seiner schelmerei fürwar/
solchs must du sehen das weib mit grossem schmerz/
es möchte ir wol sein zersprungen/im leib ir mütterliches hertz.

Wenn der wind thet wehen/ die unschuldigen Kinderlein/
thet er mit worten jehen/ dantzt liebe Kinderlin mein/
Gniperdoliga euwer Vatter gut/ macht euch den dantz mit freuden/
drumm habt einen guten mut.

Keinem menschen solches zusagen/ was ellend not und gefahr/
dir stein will ichs klagen/ was ich über die sieben jar/
erlitten hab mit grossem schmerzen/ mit weinen unnd mit klagen/
sprach sie auß betrübten hertzen.

Da thet er bald bekennen/964. Mord/
Das register thet er nennen/ darinnen von wort zu wort/
Alles ordentlich geschriben ein/
zwey Jar sey er des Nirschen gesell gewesen/
Auff unnd ab an dem Rhein.





WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 18 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

GESCHICHTEN

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA - ZWÖLFTE FORTSETZUNG

Geralt langweilte sich. Wer ihn nicht genau kannte, sah es ihm kaum an, lediglich ein gelegentliches Zucken seiner Mundwinkel hätte ihn verraten können. Eigentlich war es, um bei der Wahrheit zu bleiben, auch nicht wirklich der Hexer, der sich langweilte, sondern vielmehr sein innerer, recht unfreiwilliger Gast mit dem Namen Rittersporn. Zu gerne hätte er auch so rigoros gegähnt wie René de Bellegout neben ihm, dessen Kopf zeitweilig schon auf die Tischplatte gesunken war. Zur Zeit, als wäre dem guten René der Kopf zu schwer geworden, ruhte dieser seitlich auf seiner Schulter. Ein kaum sichtbarer Speichelfaden bahnte sich seinen Weg von dem Mundwinkel, in dem er entstanden war, hinunter zum Kinn. Verfluchte Mutantenaugen!, schimpfte Rittersporn innerlich. Mit denen sah man wirklich mehr als einem lieb war! Der Bardenwettstreit zog sich in die Länge wie eine der berühmten Reden von König Foltest, mit denen er jedes Jahr aufs Neue die geladenen Gäste zur Feier seiner Geburt langweilte. Kein Wunder, dass auffällig viele dieser Gäste im darauf folgenden Jahr irgendeine Ausrede vorschützten, um nicht wieder an den Feierlichkeiten teilnehmen zu müssen. Einer sollte Gerüchten zufolge sogar seinen Tod vorgetäuscht haben, doch Rittersporn konnte nicht sagen, ob dies wirklich den Tatsachen entsprach. Erwähnenswert an der Geschichte war nur, dass besagter Gast nach der Feier tatsächlich tot in seiner Kammer



aufgefunden wurde.

Der Barde sah sich um. Auch den anderen Barden ging allmählich, aber sicher die Luft aus. Viele hatten es Bellegout gleich getan und schnarchten ungeniert vor sich hin. Die Lieder wurden zusehends lustloser vorgetragen, zumindest von den jüngeren Vertretern ihrer Zunft, die noch neu im Gewerbe waren. Die älteren, die um ihren Ruf besorgt waren und dazu auch allen Grund hatten, gaben sich wesentlich mehr Mühe und schafften es auch, die zusehends lethargisch werdende Zuhörerschaft zumindest für die Dauer ihres Auftritts wieder etwas aufzuheitern.

Malin von Versfeld schmatzte zufrieden vor sich hin. Wahrscheinlich gingen die vorgetragenen Balladen bei ihm in das eine Ohr rein und beim anderen wieder raus, dachte Rittersporn belustigt. Dazwischen hingegen gab es wohl nichts als Leere, in der der einzelne Wunsch nach einem warmen Bett, einer guten Mahlzeit und einer willigen Maid, sofern sich seine Lenden noch an ihre Möglichkeiten erinnern konnten, ungehört herumirren mochte. Malin war ein Opportunist, wie er im Buche stand, das wusste der Barde noch aus seiner Studienzeit; er hatte selten eine eigene Meinung und würde am Ende, wenn es um die Entscheidung beim Wettbewerb ging, sicherlich sein Fähnchen mit dem Wind flattern lassen. Nicht auffallen, sich niemanden zum Feind



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 19 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

machen. Ganz anders hingegen stand es um Ansgar und die schöne Gwenhyfher. Beide lauschten interessiert, machten sich Notizen und lächelten jedem Teilnehmer freundlich zu, nachdem sie ihren Vortrag beendet hatten.

Verdammt, die schöne Gwenhyfher trug ihren Beinamen nicht zu Unrecht! Rittersporn erappte sich mehr als einmal dabei, wie er zu ihr hinüber schielte. Das blieb nicht unbemerkt. Auch die einzige Jurorin warf ab und an einen kurzen Blick auf den stattlichen Hexer, der neben ihr saß. Einmal trafen sich ihre Blicke sogar und Rittersporn spürte, wie die Hitze in ihm aufstieg und chemische und andere Prozesse in dem für ihn immer noch ungewohnten Körper in Gang setzte, die er nicht kontrollieren konnte. Er war ganz froh, dass er gerade saß, denn im Stehen, nun ja, wäre wenigstens eine besondere Regung von Geralts Leib mit Sicherheit nicht lange unentdeckt geblieben.

Warum Gwenhyfher? Er erinnerte sich noch allzu gut an ihr letztes Zusammentreffen. Er hatte wie immer seinen Charme spielen lassen, seine vielen Vorzüge ins Spiel gebracht und sogar eine zu Herzen gehende Ballade für sie geschrieben, die sie allerdings kaltherzig vor seinen Augen in der Luft in Fetzen gerissen hatte. Sie hatte ihn einen arroganten Schnösel genannt, einen selbstverliebten Pfau, der sofort, wenn die Natur ihm diese Möglichkeit offerieren sollte, nur noch sich selbst besteigen würde. Und wenn er der letzte Mann auf Erden wäre und sie die letzte Frau, würde sie mit Vergnügen von der nächstbesten Klippe springen, nur um seine Stimme nicht mehr hören zu müssen. Das Ende vom Lied? Er war hinterher noch verrückter nach ihr, als zuvor. Wer wäre das auch nicht? Was für ein Temperament! Was für eine Leidenschaft! Und erst dieser pralle Hintern und diese wunderbaren, weichen ... Rittersporn griff rasch nach dem Humpen mit frischen Bier. Am liebsten hätte er sich dessen Inhalt vorne in die Hose

gegossen, um Geralts bestes Stück ein wenig abzukühlen, doch vor all den Anwesenden blieb ihm nur ein tiefer Schluck übrig, der wunderbar erfrischend seine Kehle hinuntertauschte. Er hatte noch nie einer Frau widerstehen können, die er so offensichtlich nicht die Seine nennen durfte. Die Zahl derer, auf die dies zutraf, konnte er allerdings bequem an einer Hand abzählen, denn am Schluss hatte er sie alle gehabt, außer Triss (ganz im Vertrauen fürchtete er sich zu sehr vor dieser Frau, sodass sich bei ihm rein gar nichts regen wollte; sicherlich ein Abwehrzauber ihrerseits), Foltest Frau (er hing halt an seinem Kopf und dessen festem Platz auf seinem Rumpf) und eben der schönen Gwenhyfher, für die Könige bereit waren zu sterben, wenn sie es wünschte.

Das Schicksal war ungerecht. Wahrscheinlich würde sie mit Geralt sofort die Laken teilen und sich hinterher jede einzelne seiner verschwitzten Narben ansehen und sich die Geschichten, die sich hinter ihnen verbargen, von ihm erzählen lassen. Hexer müsste man ... aber heda, er war ja der Hexer! Zumindest im Augenblick. Vielleicht ergab sich ja doch noch ein ...

Der Applaus für den letzten Teilnehmer ebte ebenso schnell ab, wie er aufgebrandet war, sodass am Ende nur noch das begeisterte Klatschen der Hände von René de Bellegout zu hören war, der spontan aufgesprungen war und nicht einmal bemerkte, wie lächerlich er dabei wirkte. Mit Sicherheit handelte es sich bei diesem Sänger um einen der armen Teufel, der mit Bellegout einen Sangeskontrakt eingegangen war und der dem Juror nicht unbeträchtliche Teile von dessen Einkommen sicherte, wenn nicht sogar alles. Fast achttausend Oren waren ja auch kein Pappenstiel. Gewiss würde René dafür Sorge tragen wollen, dass einer seiner Schützlinge gewann. Nun, zum Glück hatten da sowohl Ansgar als auch Gwenhyfher und er noch ein gewichtiges Wort mitzureden. Nichts liebte Rittersporn mehr als die Aussicht, diesem



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 20 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI

untalentierten Banausen kräftig in die Suppe spucken zu dürfen.
„War das der letzte?“, fragte sie. Sein Bruder und Gwenhyfher stapelten ihre Notizen. Malin schreckte sichtlich aus seinem Dämmerzustand auf.
„Ich denke schon“, antwortete Ansgar und lächelte. „Dann können wir uns gleich zurückziehen und darüber abstimmen, wer nun gewonnen hat. Leicht wird es nicht, dazu sind ...“

Ansgar wurde unterbrochen. Der Klang einer Laute ertönte und eine Melodie, so sanft wie ein taubedeckter Morgen, schwebte durch die Räume. Hatten zuvor noch Gemurmel und knarrende Geräusche von Holz auf Holz in der Luft gelegen, so verharrte nun alles in Stille.
„Woher kommt die Musik?“, verlangte Malin zu wissen. Die anderen sahen sich nur an. Sie hatten keine Ahnung. Es war ihnen auch gleich. Zu sehr nahm sie dieses federleichte Spiel der Saiten gefangen. Dann begann eine Stimme zu singen und Rittersporn wusste hinterher nicht mehr zu sagen, wann er angefangen hatte, die Kontrolle über Geralts Gesicht zu verlieren. Er spürte nur, wie seine Wangen nass wurden und Geralts Narbe wie ein natürlicher Ablauf seine Tränen kanalisierte, bis sie auf sein Wams tropften.

„Gardhrain ameriol an ngovaded i amrûn goll,
i astrog nallol, toltho thoron a thoged nin,
an min gûr nîn celin gaul long,
si bedin na rath Fair,
padol rath Fair, padol rath Fair.“



Boe enni maded, darthad, dan ú-belin caedo,
i ross töl, loen, nad ú-chirnin a thobad nin,
lû anann na hirin i mâr nîn
si bedin na rath Fair,
padol rath Fair, padol rath Fair.

Ithil eriol, dolthol raith erib nan genid glass
in elin thinnar, i vör danna, câr 'ardh gostad
dartha dînen a mreithad Menel,
si bedin na rath Fair,
padol rath Fair, padol rath Fair.“

Drei weitere Strophen folgten, vorgetragen von dieser Stimme, die einem Engel gehören musste. Rittersporn war verwirrt. Wer war dieser Sänger? Oder war es gar eine Bardin? Er glaubte, das Lied zu kennen, doch ihm wollte partout nicht einfallen, woher und vor allem vom wem es war. Nur eines stand definitiv fest: Wer immer auch gerade mit dieser engelsgleichen Zunge gesungen hatte, war der Gewinner dieses Wettbewerbs! Alle anderen Beiträge waren lediglich Makulatur. Was Rittersporn zunächst nur bei sich zu denken wagte, sprach ausgerechnet derjenige laut aus, von dem er es am wenigsten erwartet hatte. René de Bellegout.

Sichtlich bewegt stützte er sich am Tisch ab. Sein Gesicht zeigte jene selige Gelöstheit, die auch bei allen anderen, mehr oder minder stark ausgeprägt, zu sehen war. Die Augen des Bardens glänzten feucht und seine drei Kinnhaare zitterten schon fast unanständig.

„Silencium, meine werten Kollegen“, rief er in den Raum hinein und übertönte mühelos die immer lauter werdenden Gefühlsausbrüche der



WITCHER'S NEWS

01.08.2012

SEITE 21 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI



anderen, die sich in Schluchzen, gelöstem Lachen und aufgeregten geführten Diskussionen entluden, „ich glaube, unsere Suche hat ein Ende gefunden! Ich weiß, ich bin nicht wohl gelitten in unserer Zunft, doch ich bin durchaus in der Lage, wahre Größe zu erkennen, wenn ich sie höre. Das gerade eben war wahrlich das Wundervollste, Anrührendste, was mir bislang in meinem Leben zu Ohren gekommen ist!“ Er wandte sich an Ansgar, Gwennyfher, Malin und an den Hexer, suchte in ihren Augen nach Zustimmung, die ihm auch einhellig gewährt wurde. „Ich glaube, ich spreche in diesem Moment für die ganze Jury, wenn ich sage, dass unser Gewinner jetzt feststeht. Wer immer auch derjenige sein mag, der unsere Herzen und unsere Seelen derart anzurühren vermochte, der möge nun vortreten, denn er ist der Sieger dieses Wettbewerbs, unser aller Meister! Wo bist du? Komm heraus und zeig dich uns, damit dir die Ehre zuteil werden kann, die dir gebührt.“

Fiona stand ebenso gespannt wie alle anderen Barden und Gäste mit offenem Mund und einem rasch schlagenden Herzen da. Ihre Hand hielt immer noch den Putzlumpen, mit dem sie einen der Tische abwischen wollte, der nicht zum Konstrukt der Jury gehörte. Sie hatte ihn während des Vortrages des unbekannten Barden regelrecht zerknüllt. Eine Hand schob sich sanft unter ihren Kiefer und schob ihn behutsam nach oben, bis sich ihr Mund mit dem klackenden Geräusch ihrer beiden Zahnreihen schloss. Ranold lächelte sie an und holte tief bewegt Luft. „Schwesterchen, es ist soweit“, Fiona sah ihren Bruder mit einem verständnislosen Blick an, „hol unseren Vater! Der Moment, auf den er, auf den wir alle so lange gewartet und gehofft haben, scheint nun nahe. Spute dich!“

Sie nickte lächelnd. Der Putzlumpen fiel zu Boden, als sie ihre Kleidung richtete und ohne ein weiteres Wort auf dem Absatz kehrt machte, um die Treppe zum Gemach ihres Vaters hinaufzueilen.

Die Silberplatte fiel scheppernd zu Boden. Geralt war sofort hellwach. Zum Glück funktionierten seine guten Reflexe anscheinend auch in Rittersporns Körper tadellos. Ein leichter Schlaf und die sofortige Einnahme einer Verteidigungsposition mit Hilfe der am nächsten liegenden Waffe gehörte zu den Lektionen, die das Hexerleben ihn gelehrt hatte. Nun, Vesemir wäre wahrscheinlich von der dreizinkigen Gabel, die Geralt jetzt in der Hand hielt, nicht gerade beeindruckt gewesen, doch der Hexer wusste, dass in den richtigen Händen jeder Gegenstand zur tödlichen Waffe werden konnte. Die Gabel war immer noch gut genug, um damit einem etwaigen Angreifer die Halsschlagader zu zerfetzen, ganz gleich, wie lächerlich man dabei auch immer aussehen mochte.

Der Angreifer, es war besagte Silberplatte, war rasch identifiziert und wurde als definitiv harmlos eingestuft. Geralt kratzte sich am Kopf, gähnte lauthals und warf einen Blick auf die Essensreste, die im ganzen Bett verstreut neben ihm lagen. War da nicht noch ein Rest von der Hammelkeule gewesen? Er beugte sich über den Rand des Bettes, um auf dem Boden nachzusehen, ob das Stück Fleisch nicht vielleicht unter die Schlafgelegenheit gerollt war, aber vergebens. Es lag nicht einmal das kleinste Fitzelchen Essbares auf den blank gescheuerten Dielen. Na, dann eben nicht, dachte er und setzte sich auf. Tief aus seiner Körpermitte stieg, begünstigt durch seine zuvor beugende Bewegung, etwas auf, das sich schließlich als lang gezogenes, unanständig lautes Rülpsen entpuppte, das sich durch seinen weit geöffneten Mund fast eruptionsartig entlud.

„Nun, besser oben als unten“, murmelte der Hexer und grinste. Er hatte zwar gewusst, dass der Barde sehr stimmungswaltig sein konnte, doch das Geräusch eben hatte selbst ihn überrascht. Es steckte doch mehr in Rittersporn, als er dachte, mal abgesehen von dem Fünf-Gänge-Menü,





WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 22 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREI

das er dem Spatzenmagen des Barden zugemutet hatte. Er lauschte. Es war verdächtig still. War der Wettstreit etwa schon zu Ende? Langsam und behäbig stand er auf, schloss mühsam den Hosenbund, den er zuvor zur besseren Aufnahme der ganzen Fressalien gelockert hatte, und kratzte sich ungeniert am Hintern. Geralt öffnete die Tür zum Flur. War da nicht eben ein Geräusch gewesen? Er wünschte sich, des Barden Ohren wären nicht so ... normal. In seinem eigenen Körper hätte er ohne Mühe die Fliegen an der Wand furzen hören können, wenn er es gewollt hätte. Zum Glück konnte er seine Fähigkeiten gut kontrollieren und ganz nach Bedarf drosseln, ansonsten wäre so mancher heiße Sommer im von Mücken geplagten Kaer Morhen im doppelten Sinne unerträglich gewesen.

Er hatte sich nicht geirrt. Mit wehenden Schritten eilte Fiona, die liebebreizende Tochter des grummeligen Wirtes, an ihm vorbei und rüttelte am Ende des Ganges an einer der Türen. Rittersporns Ohren waren zumindest so gut, dass er hören konnte, was sie durch die augenscheinlich verschlossene Tür rief.

„Vater, wach auf! Es ist soweit! Der Wettbewerb ist zu Ende. Wir haben einen Gewinner! Hörst du mich, Vater?“

Es rührte sich zunächst nicht viel in Leo MacDanolds Zimmer, doch dann war ein lautes Poltern zu hören. Wahrscheinlich war der gute Leo gerade aus seinem Bett gefallen, überlegte Geralt. Er konnte nicht hören, ob der Wirt seiner Tochter eine Antwort gab, doch das war auch gar nicht mehr nötig. Mit einem grimmigen Gesichtsausdruck schloss Geralt die Tür. Nun denn, was auch immer in dieser Stadt vor sich gehen mochte, bald würde es vorbei sein. Er brauchte noch nicht einmal sein Amulett, um zu spüren, dass sich das letzte Kapitel dieser Posse bald schließen würde. Da braute sich etwas zusammen, dass fast mit den Händen greifbar war.

Rasch richtete Geralt die Kleidung des Barden, wischte sich etwas Soße aus dem Gesicht und hauchte in seine offene Handfläche, die er dann zur Nase führte. Frisch war was anderes, doch es war nun nicht die rechte Zeit, um daran noch etwas zu ändern. Beim Hinausgehen zupfte er ein Minzeblatt aus den Haaren des Barden. Na also, geht doch, dachte er und steckte das Blatt samt Stängel in seinen Mund und begann, ausgiebig zu kauen. Minzfrisch, da kann selbst Rittersporn nicht meckern!

„Weiß man schon, wer der Barde ist, der gewonnen hat?“, Fiona war etwas außer Atem, als sie wieder bei ihrem Bruder angelangte, der sich in einem Gespräch mit Ansgar von der Vogelwiese befand. Ihr Bruder verschränkte die Arme vor der Brust, lehnte sich an einen der Pfeiler, die die Decke der große Halle abstützten, und schüttelte den Kopf.

„Nein“, antwortete Ansgar an seiner Stelle, „bislang hat er sich nicht blicken lassen, wenn es denn ein Er ist. Wir stecken nun etwas in der Bredouille. Wenn der Gewinner sich nicht meldet, müsste der Titel an den Zweitplatzierten gehen. Den gibt es nur noch nicht, weil René ja so rasch den Unsichtbaren Barden zum Sieger ausrufen musste. Wenn die Situation sich nicht schnell klärt, gibt es ein Unglück, bei dem das Blutbad vor drei Jahren nur wie ein lächerlicher Kindergeburtstag wirkt.“

Fiona seufzte. „So schlimm steht es?“

Ehe Ansgar antworten konnte, erhob sich innerhalb der Menschenmenge im Raum ein lauter Tumult, doch weder Fiona noch Ansgar oder Ranold konnten von ihrem Standpunkt aus erkennen, was genau da gerade ins Rollen geraten war. Ansgar verdrehte nur die Augen und warf einen flehentlichen Blick gen Himmel. Er sah, wie Wolfram von Aschenbach sein Heil in der Flucht suchte und hoffte, dass der Barde mit dem silbernen Krähenschnabel heute nicht anwesend war, bevor er sich



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 23 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

aufmachte, sich seinen Weg mitten durch die Menschenmenge zu bahnen.

Cailins Herz schlug ihm bis zum Hals, als er den letzten Ton seiner Laute durch den Raum schweben ließ. Die Stille, die daraufhin folgte, traf ihn härter, als er gedacht hatte, doch die alte Grid lächelte ihm mit ihrem jungen Gesicht aufmunternd zu.

„Sie werden es lieben“, hatte sie ihm vorher versichert und wie es schien, sollte sie mit ihrer Voraussage Recht behalten. Nach einigen Augenblicken, die ihm wie eine kleine Ewigkeit vorkamen, brauste in der großen Halle

der Jubel auf und er wurde von einer Welle der Emotionen, die sich von dort konzentrisch ausbreitete, beinahe überwältigt. Sein Blick verschwamm und er spürte das Zittern seines Körpers. Die ganze Anspannung, die ihn vor dem ersten Lautenklang erfasst hatte, fiel mit einmal von ihm ab und es war wiederum die alte Grid, die ihn stützte, als seine Beine ihn nicht mehr zu tragen vermochten.

„Hörst du, mein junger Prinz“, flüsterte sie süß in seine Ohren, „sie lieben es, sie brauchen es. Ihnen wird gar nichts anderes übrig bleiben, als dir den Sieg zuzusprechen, du wirst schon sehen!“

Er hörte die kurze Ansprache von René de Bellegout und konnte es kaum fassen. Er hatte tatsächlich gewonnen, hatte alle diese großen und berühmten Barden überflügelt und ihre Herzen im Sturm erobert!

„Es ist an der Zeit, junger Prinz, dich deinem neuen Hofstaat zu präsentieren und dir den verdienten Lohn für deine Kunst abzuholen. Worauf wartest du noch?“

Das wusste Cailin selbst nicht so genau. Ein Leben lang hatte er auf einen solchen Moment gewartet, ihn sich in seinen kühnsten Träumen immer und immer wieder in den herrlichsten Farben ausgemalt, die seine

Fantasie hergab, doch nun, wo sein größter Traum wahr wurde, fühlte er, wie Angst und Unsicherheit seinen Körper zu lähmen begannen. Wie lange er dort so gestanden hatte, unfähig auch nur einen Muskel zu bewegen, konnte er später nicht mehr sagen. Es mochten ein oder zwei Minuten, vielleicht sogar deren fünf gewesen sein, bis schließlich die Zauberin ihre Hand auf seine Schulter legte und er wieder einmal dieses sanfte Kribbeln spürte, das, wie er nun wusste, von ihren Fingerspitzen ausging und seine Wirkung auch diesmal nicht verfehlte. Die Starre begann langsam von ihm abzufallen und er beruhigte sich zusehends. „So ist es besser, junger Mann“, Grid massierte ihm ausgiebig den total verspannten Nacken. „Vielleicht ist es nicht das Geld, das dich lockt, aber es gibt in der großen Halle doch sicherlich etwas, was du ebenso sehr begehrst, nicht wahr?“

Cailin brauchte nicht lange zu überlegen.

„Fiona“, hauchte er ehrfurchtsvoll den Namen der Person, die ihm mehr bedeutete als alles Gold der Welt. „Ein Kuss von ihren Lippen ist mehr Lohn, als ich verdiene“, murmelte er leise, doch nicht leise genug.

„Quatsch mit Soße!“, zischte Grid. Cailin sah sie mit einem verzweifelten Blick an.

„Aber ihr Vater wird mich nie akzeptieren! Er kann mich nicht leiden, obwohl ich ihm nie ein Leid zugefügt habe!“

„Du nicht, das stimmt“, überlegte sie nachdenklich, „dafür aber jemand anderes. Sei doch nicht so ein Hasenfuß! Ich kann dir nur einen guten Rat geben: Nutze das Erbe deines Vaters und der Rest wird sich schon finden. Und was den Vater von Fiona angeht, da lass nur mich mal machen! Es gibt da noch eine alte Rechnung, die endlich einmal auf den Tisch gebracht werden muss. Ich glaube, einen besseren Zeitpunkt als diesen gibt es nicht. Worauf wartest du noch? Husch, Husch!“



WITCHER'S NEWS

01.08.2012

SEITE 24 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN



Rittersporn profitierte von Geralts Größe. Mit Leichtigkeit überragte er einen Großteil der anwesenden Barden, sodass er sich nicht durch die Masse zu drängeln brauchte, um dasselbe wie Ansgar zu sehen, der sich mit Tritten und unter Einsatz seines extrem spitzen Ellbogens mühsam seinen Weg durch seine Kollegen erkämpfen musste.

Die Helligkeit im „Roten Löwen“ war einem diffusen Dämmerlicht gewichen, das lediglich durch unzählige brennende Kerzen, die Fiona und Ranold kurz nach Einbruch der Nacht im Schweiß ihres Angesichts entzündet hatten, vertrieben werden konnte. Die Sicht wirkte dadurch etwas verschwommen und unstet; die vielen einzelnen Lichtquellen verwirrten die Augen und es fiel schwer, sich längere Zeit auf einen Punkt im Raum zu konzentrieren, ohne dass einem die Tränen in die Augen stiegen.

Ohne Zweifel jedoch gut sichtbar war der neueste männliche Zugang im Raum. Es schien fast, als umschmeichle das anwesende Kerzenlicht seine hochgewachsene Gestalt. Es spiegelte sich in dem golden schimmernden Haar wieder, das von einem funkelnden Kopfreif gebündelt wurde, der von den wundervollsten Edelsteinen gesäumt war, die Rittersporn je gesehen hatte. Unübersehbar waren auch die spitzen Ohren, die den jungen Neuankömmling eindeutig als einen Vertreter der Elfen kennzeichnete. Es war lange her, dass er einen Barden der Elfen gesehen, geschweige denn getroffen hatte, seit die Stimmung im Reich sich gegen die Anderlinge gewendet hatte. Ein Laut der Verwunderung stahl sich lautlos von Geralts Lippen.

Er betrachtete den jungen Mann genauer. Seine Garderobe stand seinem Haarschmuck in puncto Geschmack und Erlesenheit in nichts nach. Das gesamte Gewand bestand aus einem grünen Brokatstoff, das mit einem filigranen Muster aus goldenen Blättern, Ranken und schlanken Blütenkelchen verziert war. Die Ärmel waren geschlitzt und enthüllten

das darunter befindliche blütenweiße Hemd aus reiner Seide. Das Wams wiederum war mit silbernen Ornamenten durchwirkt, die einen hübschen Kontrast zu den kornblumenblauen Augen des Elfen bildeten. Ein schmaler, edelsteinbesetzter Gürtel und kniehocher Stiefel aus dem feinsten Leder diesseits und jenseits der neun Königreiche rundeten den imposanten Anblick ab, den der junge Elf abgab.

Rittersporn beschlich das seltsame Gefühl, diesen jungen Elf schon einmal gesehen zu haben. Da war etwas in den fein geschnittenen Gesichtszügen, das ihn innehalten ließ und eine Erinnerung weckte, die er allerdings noch nicht klar einzuordnen wusste. Ein unbekannter Schleier hielt sie noch in den Nebeln der Vergangenheit verborgen. Doch er würde schon noch darauf kommen.

Er hörte ein lautes Schnaufen neben sich. Malin von Versfeld hatte seinen nicht gerade schlank zu nennenden Körper auf einen Tisch gewuchtet und warf einen gehetzten Blick über die Menge hinweg. Sein Kopf war krebsrot angelaufen und sowohl die Schweißflecken unter seinen Achseln als auch der feine Perlenschleier auf seiner Stirn zeugten von der Anstrengung, die er gerade durchlitten hatte. Seine Augenbrauen bildeten ein weitschenkeliges V über den zusammengekniffenen Augen, hoben sich dann aber rasch zu einer Geste der Überraschung. Sein Mund öffnete sich zu einem kleinen o, und das war auch der erste Laut, der sich daraus hervorstahl. Er schüttelte ungläubig den Kopf, nahm ein fleckiges Tuch aus seiner Brusttasche und wischte sich unwirsch die Stirn und den Nacken trocken.

„Nein, das ist doch nicht möglich!“, flüsterte er leise, jedoch nicht leise genug, als dass Rittersporn es nicht mitbekommen hätte. „Das kann er nicht sein, ich sah doch mit meinen eigenen Augen, wie er starb. Alter Narr, das kann er gar nicht sein, das ist nicht Leolas ...“

Leolas! Es war, als schnappe ein Schloss in seinem Inneren auf und gäbe





endlich freie Sicht auf etwas, das lange Zeit hinter einer schweren Tür verborgen geblieben war. Mit einem Schlag erinnerte sich Rittersporn wieder an den Tag, an dem er dem großen Barden Leolas begegnet war, damals in seinem ersten Jahr in Oxenfurt. Warum war er nicht gleich darauf gekommen? Der Barde trug ja sogar dieselben Gewänder wie damals und es schien zudem, als wäre er auch seit jenem Tag um keine einzige Stunde gealtert. Und dennoch: Malin hatte ganz Recht. Das konnte nicht Leolas sein. Leolas war tot, vor etlichen Jahren vom Pöbel in Wyzima erschlagen. Selbst wenn er damals nicht gestorben wäre – Rittersporn selbst war kein Augenzeuge gewesen und kannte die Nachricht von seinem Tode nur vom Hörensagen – dann hätte auch die Zeit an ihm nicht ganz spurlos vorbeigehen dürfen, Elf hin oder her. Nein, das war nicht Leolas, auch wenn die anwesende Bruderschaft der Barden nur zu gerne Zeuge der Wiederauferstehung einer Legende gewesen wäre. Was allerdings eine andere Frage aufwarf: Wenn das dort vorn nicht Leolas war, warum trug er dann seine Kleider und war ihm wie aus dem Gesicht geschnitten?

„Hast du das Rätsel schon gelöst, Geralt?“, raunte eine ihm vertraute Stimme, die seine nämlich, ihm zu. Er blickte in das konzentrierte Gesicht seines Freundes, dessen undurchdringliche Miene sich nicht entschlüsseln ließ. Es war ein wenig unheimlich, das eigene Gesicht so zu sehen ... hey, war das etwa Soße, die er da im Mundwinkel sah? Der Barde prüfte sein Ebenbild genauer. Krümel am Wams, ein Fleck am Hosenbein und der Gürtel saß verdächtig locker über der Hüfte, über der sich ein kleines Bäuchlein zu wölben schien.

„Hattest du etwa wieder eine deiner Fressattacken, Hexer?“, zischte Rittersporn gereizt. Seine gelben katzenartigen Augen sprühten Funken. Geralt rieb sich nur gedankenverloren den Bauch, rülpste kurz, aber heftig und pulte mit einem improvisierten Zahnstocher ungeniert im

Mund herum. Nun, das ist auch eine Antwort, dachte der Barde missmutig.

„Das ist nicht Leolas“, antwortete der Hexer stattdessen.

„Ach, als wäre ich inzwischen nicht schon selbst darauf gekommen. Die Frage ist doch vielmehr, wer dieser junge Elf dann ist?“

Ein Funken Belustigung flammte kurz in den Augen des Barden auf und der Mund über dem braunen Spitzbart verzog sich zu einem spöttischen Lächeln, das durchaus charmant zu nennen war.

„Mach doch einfach die Augen auf, Barde! Das ist Cailin ...“



Das große Finale in der nächsten Ausgabe!

(Dan)





RABENHERZ

KAPITEL 17

Miro schlenderte gemütlich durch die Höhle. Er hatte beschlossen, sich die Zeit in der Bibliothek zu vertreiben, denn Sulka war wieder einmal ausgeflogen und er hatte keine Lust alleine hinauszugehen, auch wenn das Wetter heute schön war. Die Fackeln leuchteten ihm den Weg durch die verzweigten Gänge, die er schon so oft entlanggegangen war und mittlerweile in und auswendig kannte. Er war schließlich hier aufgewachsen und schon als Kind alleine - oder mit Janni - durch die Höhle gestreift. Es hatte den beiden großen Spaß gemacht und sie hatten immer gehofft, etwas Neues zu entdecken. Für die beiden Kinder war ihr Zuhause wie ein riesiger Abenteuerspielplatz gewesen, der immer wieder neue Überraschungen und Geheimnisse enthüllte.

Als Miro gerade an Eilas Schlafzimmer vorbeilief, kam ihm einer dieser Streifzüge in den Sinn. Janni und er hatten sich in Eilas Reich geschlichen, was dieser allerdings gar nicht gefallen hatte...



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 27 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

„Janni, was machst du denn, wir dürfen hier doch nicht rein!“ - „Sie merkt es doch nicht, stell dich nicht so an!“ Janni zog Miro leicht am Ärmel, wollte ihn dazu zu bringen, ihr zu folgen, doch der Junge versuchte standhaft zu bleiben. „Wir kriegen bestimmt Ärger...“, setzte er an, aber Janni ließ sich nicht beirren. „Komm schon, Miiiro!“ Sie drehte sich um und blickte ihn flehend aus ihren großen, blauen Augen an. „Bitteeee.“ Sie wusste genau, was sie tat, denn im Betteln war sie schon immer eine Meisterin gewesen und wusste auch, dass Miro diesem Blick einfach nicht standhalten konnte, egal, was er auch versuchte. Widerwillig gab er also schließlich nach. „Naaa gut, aber du bist schuld, wenn sie uns erwischt!“ Er versuchte so streng wie möglich zu klingen. Janni jedoch grinste nur triumphierend und drehte sich wieder um, um durch die bereits geöffnete Türe zu schlüpfen.

Sie betraten das große Zimmer und blickten sich aufmerksam darin um. So genau hatte er sich Eilas Reich noch nie angesehen. An der gegenüberliegenden Wand stand ein großes, bequem ausschauendes Himmelbett mit seidener, roter Bettwäsche und vielen Kissen in unterschiedlichen Größen. Das Bett war aus rotbraunem, schön gemustertem Holz gebaut. Die beiden Nachttischchen, welche links und rechts daneben standen, waren aus demselben Holz gefertigt. Rechts an der Wand befand sich ein schön gearbeiteter Schminktisch auf dem, ordentlich aufgereiht, viele Tuben, Schächtelchen und Dosen, sowie auch etliche Parfümfläschchen standen. Direkt über dem Tisch hing ein ovaler, in Silber eingefasster, antiker Spiegel und davor stand ein kleiner, hölzerner Hocker. Auf der linken Seite gelangte man durch einen hölzernen Bogen in einen separaten, kleineren Raum. In diesem befanden sich ein riesiger Kleiderschrank sowie ein großer Standspiegel. Auf diesen Raum steuerte Janni sogleich zu. Miro folgte ihr etwas

langsamer.

Als er durch den Bogen trat, hatte Janni schon die Türen des Kleiderschranks geöffnet und schaute verzückt in dessen Inneres. Miro trat neben sie. „Sooo viele tolle Kleider!“, schwärmte das Mädchen mit leuchtenden Augen und streckte die Hand nach einem kurzen, dunkelblauen Seidenkleid aus, um es durch die Finger gleiten zu lassen. „In dem hier schaut sie immer soo hübsch aus.“ - „Ja, Mama hat tolle Kleider, aber können wir jetzt wieder gehen? Wenn sie uns entdeckt...“ Janni unterbrach ihn: „Miro, sei doch nicht immer so ein Angsthase.“ Sie hatte das Kleid aus dem Schrank geholt und betrachtete es wieder. „Ob es mir auch so gut steht wie ihr?“, sprach sie mehr zu sich selbst und ließ ihren Worten sogleich Taten folgen, indem sie sich das Kleid kurzerhand über den Kopf zog. „Janni...“, setzte Miro an, doch Janni beachtete ihn nicht mehr. Begeistert blickte sie an sich hinunter. Das Kleid war ihr zwar viel zu groß, es hing bis zum Boden, doch das machte Janni nichts aus. Lachend drehte sie sich im Kreis und schien auch schon die nächste Idee zu haben, denn sie lief nun wieder aus dem Umkleideraum ins Schlafzimmer, um dort den Schminktisch genauer in Betracht zu nehmen. Miro hatte inzwischen eingesehen, dass es nichts brachte, sie von ihrem Vorhaben abzubringen, auch wenn er noch immer ein sehr mulmiges Gefühl hatte und am liebsten auf dem schnellsten Weg von hier verschwinden würde.

„Schau Miro, bin ich jetzt auch so schön wie Mama?“ Er drehte sich wieder zu Janni, welche sich an Eilas Schminke zu schaffen gemacht hatte. Die Lippen hatte sie knallrot angemalt – oder es zumindest versucht – und etwas Rouge auf die Wangen getupft. Außerdem hatte sie ihre Augenlider mit blauem Lidschatten angemalt. Sie sah – musste er



ehrlich zugeben – eher aus wie ein Clown.

Miro wollte gerade zu einer Antwort ansetzen, als auf einmal die Tür hinter ihm aufging und seine Mutter den Raum betrat. Miro zuckte heftig zusammen, als er sie erblickte...



Janni und Miro hatten daraufhin zwei Wochen Hausarrest bekommen, was beide nur schwer ertragen hatten, da der Frühling gerade angefangen hatte. Doch Hausarrest war nichts gegen die heutigen Strafen. Eila hatte sich so sehr verändert. Er wünschte oft, sie wäre wieder mehr wie früher. Denn auch wenn sie damals schon streng gewesen war, hatten die beiden eine schöne Kindheit gehabt, die er nicht missen wollte.

Inzwischen hatte er auch die Bibliothek erreicht. Er liebte diesen Raum mit seinen riesigen Regalen aus dunklem Holz, die teilweise bis hin zur steinernen Decke reichten. Die obersten Regalbretter erreichte man demnach nur durch Leitern, die durch an den Regalen angebrachten Schienen bewegt werden konnten. In der Bibliothek gab es hunderte Bücher, manche davon waren schon sehr alt und es würde Jahre brauchen, um sie alle zu lesen. Ob Eila wirklich jedes einzelne davon kannte?

Den Raum erhellten unzählige Kerzen sowie ein großer Leuchter an der Decke. Zum Lesen konnte man es sich auf dem großen Sofa aus grünem Samt oder einem der dazu passenden Sessel bequem machen. Miro steuerte auf eines der Regale zu, um sich dort ein Buch auszusuchen.

(Ani)





WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 29 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREI

DIE GRAVEN UFER VON SIRIKUMIA

Hinter den Wachleuten trat eine schlanke Gestalt hervor. In einen königsblauen Umhang gehüllt, doch das Gesicht war deutlich darin zu sehen. Blass, schön und schlank. Das Gesicht einer Frau mit etwa dreißig Wintern. Blonde Locken fielen auf ihre Schultern, als sie mit ungerührter Mine die Kapuze zurückschlug. Die Leibwächter kreuzten ihre Hellebarden, doch es war nicht nötig. Wensh rückte bereits ein Stück zurück, da wo der Hauptmann sich wieder aufrappelte. Nachdem dieser das getan, verpasste er Wensh einen Fausthieb, der ihn zu Boden schickte.

„Probleme, Hauptmann Brend?“ Das war die Stimme der Frau in Blau. Nur etwas weiter weg.

„Nein, wir haben uns nur etwas geprügelt. Der Junge hat 'ne harte Nuss, muss man sagen.“ Brend massierte seine Hand. Wensh schien es, als würde bald sein Kopf explodieren.

„Ihr habt ihn bereits eingeweiht?“

„Nein, Majestät. Ich bitte um Verzeihung, aber...“

„Macht nichts. Setzt ihn in den Stuhl, und lasst uns alleine. Wenn mir jetzt jemand mit „Aber Majestät, das geht nicht“ kommt, dann brenne ich ihm in der Folterkammer persönlich ein Loch ins Gesicht. Und jetzt macht, was ich angeordnet habe, wir haben schon genug Zeit verloren!“ Wensh bemerkte, wie eiserne Handschuhe ihn unter den Achseln



packten, und ihn zurück auf den hölzernen Stuhl setzten.

„Erlaubt, dass wir ihm zumindest die Eisen anlegen Majestät.“

„Wegen mir, Hauptmann. Ein Mann in Fesseln ist aufmerksamer. Was seht ihr mich so schief an, sagte ich nicht bereits, wir haben Zeit verloren? Wartet vor der Tür!“ Die Soldaten taten wie befohlen, und nun waren Wensh de Gath Rispe und die Blaublütige in Blau alleine in der Wachstube. Sie legte ihren königsblauen Umhang ab, nur um ein – wie sollte es anders sein – in blau gefasstes und tief dekolletiertes Seidenkleid zum Vorschein zu bringen. Wensh zweifelte nicht daran, dass es eines ihrer schlechteren Kleider war. Eines um eben nachts über die Straßen zu wandern, oder in den Verliesen jemandem das Gesicht zu verbrennen. Wie sie es auch immer umschreiben mochte. Es war die Königin persönlich. Königin Sasrikia von Ludreen. Gekommen aus ihrem Palast hier in Kadiney, und sie sah so schön aus wie auf den Bildern, die er von ihr kannte. Vielleicht etwas älter. Wensh bewegte seinen Kiefer. Alles schien heil zu sein. Sie baute sich vor ihm auf, setzte sich dann rittlings auf den Tisch vor ihm.

„Majestät, also...“

„Auch Ihr müsst mich nicht so schief ansehen, und so schelmisch lächeln. Glaubt ihr, dass Euch diese Verwegenheit interessant für mich macht? Weil ich mich in meinem Schloss so sehr langweile, nur von



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 30 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

steifbeinigen Schnöseln umgeben bin und es mein Gemahl nicht bringt? Da liegt Ihr falsch, also spart ihn euch, diesen Blick, und am besten auch noch eure Worte. Ihr seid dieser Magiejäger. Wensh de Gath Rispe, wie ich hörte. Nickt einfach!“

Und Wensh nickte.

„Gut. Glaubt nicht, ich kenne Euren Namen, weil Ihr so berühmt seid. Das seid Ihr nämlich nicht. Ich habe nur gehört, dass ein Magiejäger in der Stadt ist, und ich benötige einen.“

Gath schüttelte sich die braunen langen Haare aus dem von Blut überzogenen Gesicht. „Darf ich sprechen?“

Die Königin beugte sich nach vorne, und Wensh musste mit Mühe darauf Acht geben, ihr nicht in den tiefen Ausschnitt zu blicken.

„Majestät, ich fühle mich geehrt... Doch verfügt Ihr nicht über einen Hofmagier, wie so viele eures Standes? Diese hochstudierten Menschen sind weit bewanderter in ihrer Kunst als de Gath es sind, und ich möchte nicht mehr Eurer Zeit kosten, als es scheinbar schon der Fall war.“

Die Königin lächelte. Nur ganz kurz. Setzte sich wieder etwas gerader auf, worüber Wensh sehr erfreut und überaus dankbar war. Er war sich sicher, dass ein gewagter Blick sofort bemerkt und entsprechend honoriert wurde.

„Meine Zeit. Ihr geht also davon aus, dass ich nicht in der Lage bin zu beurteilen, welche Art von Hilfe ich benötige. Das maßt Ihr euch an, ohne überhaupt zu wissen, um was es geht. Antwortet: Ihr wisst was ein Bella Jengs ist?“

Wash nickte. Doch der Blick der Königin haftete weiterhin fragend an ihm. „Es ist ein sogenannter Schönheitszauber. Was allerdings nicht ganz stimmt. Im Grunde sind solche Zauber unter anderem dazu in der Lage, die Haut zu verjüngen. Trivial formuliert. Haut straffen, das Bindegewebe festigen. Natürlich gab es bereits eine Vielzahl von

bekannten Nebenwirkungen, Fehlschlägen,...“

„Jugend gilt als schön, und deshalb pflege auch ich ihn als Schönheitszauber zu titulieren.“

„Sehr wohl, Majestät.“ Wensh senkte den Blick. Dann schaute er von unten herauf, wieder zur Königin hin. Etwas frech, was den ersten Anschein von Unterwürfigkeit zunichte machte. Sie schien sich nicht weiter daran zu stören, und blieb bei ihrem Thema.

„Ihr wisst, was ein Bella Morawi ist?“

„Das weiß ich. Es reicht schon zu wissen, was ein Morawi ist.“

Die Königin grinste in sich hinein, lockerte ihren Sitz auf dem Tisch, was sie jugendlich keck wirken ließ. Wensh nahm an, dass es genau das war, was sie bevorzugte. Wie alt mochte sie sein? Etwa Mitte Vierzig? Äußerlich wie eine Frau Anfang Dreißig. „Gut gehalten, der straffe Hintern“, würde in einem Wirtshaus der Satz lauten. Selbst für eine übliche Adelige, welche nie auf einem Feld den Witterungen ausgesetzt war. Die sich Tag und Nacht mit Salben und Ölen pflegen konnte. Nein, nicht gemessen an einer Magd oder gar der Frau eines gemachten Händlers. Diese Frau vor ihm war schön. Doch verwechselten viele die glatte Haut einer Siebzehnjährigen mit Schönheit, und auch die Königin konnte dem Jugendwahn scheinbar nicht entkommen. Deshalb die Ansprache auf einen Bella Morawi, einem Wesen, das Wünsche im Bezug auf Verjüngung und ähnlichen Korrekturen versprach. Doch Morawis galten als listig, launig und wenig begeistert, was das Erfüllen solcher Aufforderungen betraf. Es waren magische Wesen, und sie hatten wenig für alle nicht magischen Wesen übrig. Manchmal verachteten sie sogar die Magier, welche sie riefen, obgleich diese ihr Leben der Magie verschrieben hatten.

„Seid Ihr noch wach? Ich lasse Euch wegbringen und suche mir einen aufmerksameren Magierjäger.“



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 31 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORET

„Abgemacht. Das wäre mir sogar lieber. Denn ich folgere aus Eurer Ansprache, dass Ihr mich damit beauftragen wollt, eine Morawi einzufangen.“

„Und? Ist es nicht eure Aufgabe, Magie und magische Wesen einzufangen? Eine Lebensaufgabe, eine Berufung... Oder wie darf ich mir das bei de Gath vorstellen?

„Das zu erklären würde wohl etwas zu viel Zeit in Anspruch nehmen, Majestät. Was allerdings weniger Zeit in Anspruch nimmt, wäre die Frage, welche Belohnung Ihr mir anbietet?“

„Gold. Wie viel nehmt ihr für einen Morawi.“

„Darauf komme ich zurück, wenn ich weiß, wie viel Mühe er mir bereitet hat.“

„Ihr seid ganz schön unverschämt.“ Trotz des harten Tonfalls lächelte die Königin. „Ihr nehmt den Auftrag also an? Nicht, als hättet Ihr eine Wahl.“

„Die habe ich. Ihr wolltet mich wegbringen lassen. Ist das keine Wahl?“

„Keine besonders gute, denn ich müsste Euch töten lassen.“ Die Königin schwang sich vom Tisch und neigte ihr schönes Gesicht zu ihm herunter.

„Mich töten? Aus Rache, eine Anstellung bei Euch ausgeschlagen zu haben?“ Wensh blieb sehr ruhig. Roch mit Wohlwollen ihr Parfum ein, welches aufwendig und teuer roch. Es passte zu ihr.

„Nein“, antwortete die Königin gedehnt. Fast hauchte sie diese Worte, mit einer sehr angenehmen Stimme. „Das hier ist vertraulich. Nicht jeder muss das Geheimnis der immer jungen Königin Sasrikia von Ludreen kennen. Ob du einer von der verschwiegene Sorte bist, einer, dem ich vertrauen kann, diesen Beweis musst du zunächst noch antreten, mein Jäger. Und zwar, indem du meinen Bella Morawi wieder einfängst.“ Sie spitzte ihre vollen Lippen, knapp vor seinem Gesicht. Von einer Blutkruste überzogen, diese Nacht mochte es wahrlich nicht gut mit ihm.

„Das kostet Euch zehntausend Plenaren.“ flüsterte er zurück. „Ihr müsst mich nicht so schief ansehen, wenn bei Euch das schelmische Lächeln nun auch einem sehr bösen gewichen ist.“ Und nun lächelte Wensh sehr verschmitzt. „Die Preise für Morawi sind sehr hoch, und...“ Weiter sprach de Gath nicht. Denn ehe er den Satz vollendet hatte, zog die Königin einen langen Dolch aus einem ihrer hohen, mit blauen Senkeln versehenen Hermelinstiefeln. Die Waffe flog. Ein gekonnter Wurf. Und sie traf. Sowohl die Waffe als auch die Königin.

(DPR)





WITCHERS NEWS

01.08.2012

Seite 32 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI



MALICE OF GOOD AND COMPASSION OF EVIL III

Kapitel I

*„I have been concerned by your futile dreams;
aiming to cause downfall when you cross our stream.
There is no mercy when the worst things are cursed.
There is no word for this plague that you've brought upon us.“*
Benblast

„Danke für Ihren Besuch, Mister ...“, der Blick der Grenzpolizistin wanderte auf den Pass in ihren Händen, „... Mister Gardner.“ Sie sah auf, blickte ihrem Gesprächspartner in die Augen und gab ihm seinen Ausweis wieder. Nero lächelte sie an, steckte das Dokument ein und ging weiter zur Gepäckausgabe. Dort wartete er auf seine schwarze Sporttasche. Er schulterte sie und ging durch das nahezu leere Flughafengebäude nach draußen, wo er sich zum nächsten Aschenbecher stellte und sich eine Zigarette ansteckte. Im Hintergrund gingen zwei Grenzpolizisten Patrouille. Er wartete, bis sie außer Blickweite waren, dann zog er seinen gefälschten Pass und zündete ihn mit seinem Feuerzeug an. Nero hielt das brennende Büchlein in seiner Hand und ließ es in den Aschenbecher fallen. Dann nahm er sich ein Taxi, das er zur wichtigsten Bar im Diebesviertel lotste. Der Taxifahrer



äußerte Bedenken, wurde aber von zwei 100-Dollarscheinen umgestimmt.

Während der Fahrt durch das nächtliche Anchorage saß Nero zusammengesunken in seinem Sitz und starrte in die Nacht hinaus. Der Traum von den Wölfen hatte ihn mitgenommen, außerdem tat ihm der Kopf weh. Er musste sich beeilen, um die Kontrolle über sich zu behalten. Ein prüfender Blick bestätigte ihm, dass der Taxifahrer abgelenkt war. Er sprach unaufhörlich in sein vorsintflutliches Handy. Nero öffnete den Rucksack seiner Reisetasche, zog eine kleine Schachtel, etwa halb so groß wie ein Schuhkarton, aus der Tasche und öffnete sie sofort. Er entnahm ihr ein Messer aus Keramik mitsamt Armschiene, eine Glock, ein doppelter Schalldämpfer und mehrere Magazine, die mit speziellem Bleiklebeband umwickelt waren, damit die Patronen nicht beim



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 33 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREI

Durchleuchten der Tasche gesehen wurden. Er nahm die Pistole, entfernte von zwei Magazinen das Klebeband und lud eines durch. Dann zog er seine Jacke aus, holte aus der Tasche ein Halfter und zog es über sein Hemd. Die Pistole kam unter die linke Schulter, das Ersatzmagazin und der Schalldämpfer unter die rechte. Dann zog er das Messer aus der Scheide. Es hatte eine matt glänzende, geschwärzte Klinge, über die er sanft mit seinem Daumen strich. Er warf einen Blick auf seine Uhr. 23 Uhr 25. Es war später als gedacht und so warf er einen weiteren Blick auf den Taxifahrer. Der redete immer noch in sein Antennenhandy, vielleicht mit seiner Frau, einem Freund oder dem Chef. Abwägend ließ Nero das Messer in seiner Hand auf und ab hüpfen. Dann, schob er es zurück in seine Scheide, die er an seinem Arm festschnallte. Er öffnete sein Fenster und atmete gierig die kalte, frische Nachtluft ein. Müde schloss er die Augen. Der Taxifahrer verabschiedete sich vernehmlich und legte sein Handy weg, was Nero veranlasste, seine Jacke wieder anzuziehen und die Tasche zu schließen. „Wir sind da.“ Nero bezahlte den Fahrer und stieg aus.

Die Kneipe hatte kein Namensschild. Sie war windschief und dreckig, eingezwängt zwischen zwei großen Lagerhäusern. Nero stieß die knarrende Tür auf und trat in das schummrige und verrauchte Kneipeninnere.

Lichtstrahlen blinzeln durch die sich aufbauschenden Vorhänge. Durch das offene Fenster fließt frische Luft, zusammen mit dem emsigen Fiepen der Vögel. Das Schlafzimmer war ein großer, offener Raum, mit heller Färbung und makelloser Einfachheit. In der Mitte des Raumes stand ein großes Bett, ebenfalls hell gehalten, an dessen Kopfende an die Rückseite einer Kommode angeschlossen war. In dem Bett lag, in und über den

zerwühlten Laken, ein Mann. Er lag auf dem Rücken, regungslos, mit geschlossenen Augen, obwohl er schon lange wach war, geweckt von seinen eigenen Dämonen, die ihn im Schlaf überkamen. Urplötzlich setzte er sich auf, hob das Gesicht an, behielt die Augen aber geschlossen. So saß er einige Sekunden, bevor er sich wieder nach hinten fallen ließ. Der allmorgendliche Kampf mit dem Schlaf laugte ihn meist mehr aus, als der mehrstündige Sportblock am Nachmittag. Ächzend rollte er sich über seine rechte Schulter in Richtung Bettkante, wo er sich erneut aufsetzte, immer noch mit geschlossenen Augen. Er hatte seine eigene Qual perfektioniert und beherrschte sie blind. Mit seiner rechten Hand fuhr er sich über das unrasierte Gesicht. Dann schwang er sich hoch, sodass er schwankend dastand. Langsam öffnete er sein rechtes Lid. Einäugig stapfte er in Richtung Badezimmer, wo er sich kaltes Wasser ins Gesicht spritzte und auf die Wangen klatschte. Endlich bekam er das zweite Auge auf.

Einige Minuten später, stand er in seiner Küche, barfuß, in Boxer-Shorts und T-Shirt, und mixte sich einen Proteinshake mit extra Vitaminen. Die Küche war tadellos aufgeräumt, man könnte fast sagen unbenutzt. Er nahm das Glas mit der weißlichen Flüssigkeit und schlurfte ins Wohnzimmer, dass aus einer Couch mit einem niedrigen, dazugehörigen Tisch und einer HQ-Stereoanlage mit mörderischem 600 Watt-7.1-Surroundsystem bestand. Boden und Tisch waren übersät mit Pizzakartons, religiösen Büchern, Hamburgerpapieren und Polizeiakten. In einer Ecke standen dutzende leere Bier- und Schnapsflaschen. Der Mann stand vor dem Couchtisch, unentschlossen, auf der Suche nach einer freien Stelle, wo er seinen Shake abstellen konnte. Er fegte einige Papiere auf den Boden, stellte das Glas hin und ließ sich auf die Couch plumpsen. Missmutig stöhnte er auf und zog sein Handy aus den Papieren, dessen Display leuchtete. Die Mobilbox. Er hielt sich das Handy



WITCHER'S NEWS



01.08.2012

SEITE 34 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREI

ans Ohr und rief die Nachrichten ab. „Detective Giovinazzo? Wir benötigen noch einige Details zwecks ihrer Wiedereinstellung.“ Fluchend leerte er sein Glas und ging unter die Dusche.

Das dumpfe Läuten der Turmuhr – Viertel vor zwölf – wurde begleitet vom Klirren einer zerberstenden Wodkaflasche. Franky, der Verursacher des Geräusches, zog eine frische Flasche aus seinem Mantelinneren. Russischer Fusel, billig und das einzige, was er sich leisten konnte. Er hielt sich mit Nebenjobs über Wasser, wirklich arbeiten wollte er nicht. Er war nicht aus der direkten amerikanischen Gesellschaft nach Alaska geflohen, um hier dem Tagewerk eines ordentlichen Bürgers nachzugehen. Seine Frau sollte das tun, er hatte Wichtigeres am Start. Ein guter Job und er konnte sich mehrere Wochen mit Alkohol versorgen, wenn da nicht seine Familie wäre, die ihn ständig um Essensgeld anbettelte. Sollten sich selber versorgen, er brauchte sein Zeug. Ihnen ging es auch besser, wenn er betrunken war, dann verfehlte er sie, wenn er mit Flaschen nach ihnen warf, wenn sie ihn beim Fernsehen störten. Oder er nahm sich einfach nur das Geld aus der Tasche seiner Frau, wenn sie wieder mal nichts gekocht hatte und bestraft sie nicht auch noch dafür. Diese Drecksbalgen sollten gefälligst auf eigenen Füßen stehen und nicht an ihm hängen. Er hätte sie aussetzen sollen, als die Nachbarn noch nichts von ihnen wussten. Einfach in die Eisebene fahren und sie dort sitzen lassen. Wozu war das Eis sonst gut? Er schraubte knackend den Verschluss ab und wollte einen Schluck nehmen, als er eine Gestalt im Dunstnebel vor ihm wahrnahm. „Heya, was willst du, Kumpel?“ Aus dem Nebel trat ein Mann, schwarze Jeans, schwarze Jacke, schwarze Kapuze, schwarze Handschuhe, lange

schwarze Haare und hellblaue Augen, die ebenso bedrohlich waren, wie die Pistole mit dem langen Schalldämpfer in seiner rechten Hand.

„Fuck!“ Die linke Hand des Mannes wanderte über den Hülsenauswurf seiner Pistole, dann machte es „Klick“ und Franky wurde schlecht. Seine Flasche glitt ihm aus der Hand und zerschellte auf dem Boden. Der gute Schnaps! Franky fiel auf die Knie und kippte vornüber.

Als Nero sein Opfer stürzen sah, steckte er die Glock schnell in ihr Halfter zurück und die aufgefangene Patronenhülse in seine Jackentasche, sprang drei Schritte nach vorn und stützte den fallenden Mann. Er roch nach Alkohol und Urin. Nero durchsuchte seine Taschen und fand einige Scheine. Dann schulterte er ihn und ging durch die Nacht, bis zum nahen Hafen. Er warf die Leiche ins eiskalte Wasser, die Patronenhülse fünfzig Meter weiter ebenfalls. Er steckte das Geld in einen Umschlag, legte noch zwei 100-Dollarscheine dazu und warf den Umschlag in einen Briefkasten. So hatte er wenigstens noch etwas für seine Familie geleistet. Über ihm kreischte eine Krähe.

Die Fahrt durch das morgendliche Los Angeles war, gelinde gesagt, langweilig. Carmine Giovinazzo befand sich mit seinem Wagen inmitten eines gewaltigen Konglomerat aus stinkenden Blechbüchsen. Er wünschte sich, er könne sein Fenster herunterkurbeln und die kalte Frühherbstluft einatmen, aber er würde wohl keine 30 Sekunden in den einströmenden Abgasen überleben. Der Rhythmus der Großstadt. Nach nervtötenden 45 Minuten rollte der Leihwagen endlich in das unterirdische Parkhaus des Los Angeles Police Departement. An der Schranke stand ein grauhaariger, etwas rundlicher Polizist, dessen Namensschild meinte, er hieße „Urf“. Giovinazzo öffnete sein Fenster. „Guten Morgen. Ihren Ausweis bitte.“ Wortlos bekam er ihn gereicht.



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 35 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- ORETI

Urf besah sich die Plastikkarte und nahm so etwas wie Haltung an. „Detective ...“ Der Ausweis wanderte wieder ins Wageninnere, ein Nicken wurde ausgetauscht, die Schranke hob sich. Carmine war angekommen, er suchte sich seinen Parkplatz und stieg aus. Seit seiner Beurlaubung, nach dem Tod seiner Frau, war er nicht sonderlich oft hier gewesen. Er hatte sich in seiner neuen Wohnung verkrochen, Fallakten und Fachliteratur studiert. Ein paar Kollegen hatten ihn angerufen; die Kleine von der Spurensicherung, sein Partner Mel und sein Chieff Anderson. Aber keiner von ihnen konnte ihn wirklich erreichen. Mel war jemand für harte Fakten, dem man bedingungslos vertrauen konnte, aber keiner, der einem über den Tod seiner Frau hinweghilft. Alle anderen waren betroffen und bemitleideten ihn. Zumindest in dem Moment, in dem sie mit ihm sprachen; einen Augenblick später war er schon wieder in Vergessenheit geraten. Nun, zwei Wochen später, bekam er keine Anrufe mehr. Wenigstens etwas.

Während seine Gedanken vor sich hinliefen, hatten seine Füße ihn zum Aufzug gebracht und seine Hände den richtigen Knopf gedrückt. Er spürte das leichte Ziehen im Magen, als die Kabine wieder zum Stillstand kam und machte sich auf das Öffnen der Türen bereit. Lautlos glitten sie auseinander und ließen den Lärm ein, geschäftiger Lärm dutzender Polizisten des Morddezernats, die Informationen austauschten – teilweise durch den ganzen Raum, teilweise leise tuschelnd; Polizisten, die auf Tastaturen einhämmerten und Protokolle tackerten, das Knallen der Tür zum Kopierraum, das Klacken von Handschellen und gelegentliches Lachen aus Richtung des Kaffeeautomaten, dem einzigen Gebiet, wo nicht die Trostlosigkeit und Brutalität des alltäglichen Wahnsinns der Stadt vorherrschte. Carmine konnte sich nicht vorstellen in einer anderen Stadt Polizist zu sein, zumindest nicht in einer kleineren. Hier in L.A. wurden sogar die Streifenpolizisten nahezu regelmäßig in

Schießereien verwickelt. In Kleinstädten würden wir vor Langeweile wohl sterben, dachte Giovinazzo.

Er ging durch das Großraumbüro, in Richtung der Einzelbüros im hinteren Teil des Raumes. Hier und da wurde ihm zugewinkt, ein Handschlag, eine kurze Begrüßung. Keine Beileidsbekundungen. Hier war nichts älter und vergessener, als der Vortag. Er öffnete die erste Tür zu seinem Büro. Mel saß an seinem Schreibtisch und brüllte den Computer an. Dann nahm er seinen Partner wahr, drehte sich zu ihm und schenkte dem Computer keine Beachtung mehr. „Was machst denn du hier?“ - „Ich freu' mich auch dich zu sehen ...“ - „Ich dachte, du wärst noch 12 Tage weg?“ - „Der Chieff will mit mir reden.“ Mel lachte höhnisch auf. „Na dann viel Spaß.“ - „Danke. Wie geht's dir so?“ - „Gut. Wie immer. Etwas viel Arbeit in letzter Zeit. Aber sobald du wieder da bist, dürfte das wohl kein Problem mehr sein.“ Sie verabschiedeten sich und Carmine verließ das Büro, besser gelaunt als vorher. Mels unerschütterliche Unbekümmertheit, gepaart mit seinem fast immer richtig liegenden Instinkt und seinem Bewusstsein dessen, ließ keine Hoffnungslosigkeit zu. Für ihn war es selbstverständlich, dass sein Partner nach einer Pause wiederkommen würde. Egal, wie lange die Pause dauert. Carmine war kurz davor zu grinsen, als er den langen Gang zum Büro des Abteilungsleiters entlangging. Die Tür zum Vorraum des größten Büros stand offen, wie immer. Der Detective trat ein und blickte nach rechts, wo traditionell der Schreibtisch der Sekretärin stand. Hinter diesem saß eine ihm unbekannte Frau, mit blondem Pagenkopf und etwas zu aufdringlich geschminkten Lippen. Sie lächelte ihn an. „Kann ich Ihnen helfen?“ Dass er ihr ebenso unbekannt war, war kein Wunder. Der Chieff war dafür berüchtigt, die meisten seiner Sekretärinnen nach drei bis vier Wochen an andere Abteilungen weiterzugeben. Man tuschelte, dass er ihrer überdrüssig wurde, aber



Carmine wusste, das alle nach ihren Versetzungen tadellose Arbeit in Bereichen lieferten, die ihnen mehr behagten. Und dass es einfach kaum eine Sekretärin gab, die mit dem immensen Druck der Mordkommission zurechtkam. „Ich soll zum großen Häuptling. Detective Giovinazzo.“ Ihr Blick wanderte zum großen Tischkalender. „Selbstverständlich. Sie können gleich rein, er ist alleine.“ Carmine nickte und versuchte ein Lächeln zustande zu bringen. Vergeblich.

Also drehte er auf dem Absatz um 90° nach rechts und ging durch die schwere Holztür, die ihn in das Büro seines Chefs brachte.

Ein Gong hallte durch die Ankunftshalle des San Francisco Airport. Man hörte erfreutes Kreischen, von Familienmitgliedern, die sich seit Jahren nicht gesehen hatten und von Kindern, die auf ihre Großeltern zuschossen. Hier gingen zwei graumelierte Anzugträger aufeinander zu und schüttelten sich die Hände, dort traf ein Mann in Lederjacke auf einen grinsenden anderen in Motorradmontur. Klatschend trafen sich ihre Hände beim brüderlichen Handschlag, bevor sie sich auf männlichste Art und Weise umarmten. Weiter hinten traf eine auf High Heels herumstöckelnde Blondine mit hoch erhobenem Kopf auf einen glatzköpfigen Riesen in Chauffeuruniform, der gelangweilt ein Pappschild mit dem Logo einer Talkshow hochhielt. Ein Junge mit blau-grünen Haaren und zerrissenen Hosen kramte hektisch in seinem Rucksack, während er sich auf den Raucherbereich zubewegte. Und in einer dunklen Nische traf ein kleines, asiatisches Mädchen auf einen groß gebauten Blondschoß, der sie zärtlich in die Arme nahm und küsste.

All das sah und registrierte sie. Aber sie schenkte nichts davon

Beachtung. Hinter ihr ratterten die Rollen ihres Koffers, vor ihr erhob sich eine schimmernde Glasfassade. Als sie durch den gewaltigen Ausgang auf die Straße trat, zusammen mit dutzenden Anderen, wurde sie von der gleißenden Sonne geblendet. Aus ihrer linken Jackeninnentasche zog sie eine Sonnenbrille hervor und setzte sie auf. Dann ging sie zu den wartenden Taxis und setzte sich in das erstbeste. „n Tag. Wohin soll's denn gehen?“ Sie gab dem Fahrer einen Zettel mit einer Adresse. Er nickte, startete den Wagen und fuhr los.

(Tf)





SAGEN/ LEGENDEN



MONSTERGROTTE



DIE ERSCHEINUNG

Langsam neigte sich das Bier in meinem Krug dem Ende zu. Ich warf einen Blick in meine Börse, doch da herrschte eine ebensolche gähnende Leere wie in meinen anderen Taschen. Der Wirt kam an meinem Tisch vorbei, der in der Dunkelheit, die im hinteren Teil der Schenke vorhielt, nur schwer auszumachen war. Es war besser so. Ich wollte den anderen Gästen, die lärmend und saufend an den übrigen Tischen saßen, ja mit meinem Anblick nicht die gute Laune verderben. Ich nickte dem Wirt zu, leerte den Krug mit einem Schluck und gab ihm mit einem Wink zu verstehen, dass er ihn wieder auffüllen sollte. Ein ärgerlicher Zug huschte über sein Gesicht, doch als ich mich nach unten beugte und das Bündel mit den noch warmen Kadavern anhub, wehrte er mit einem abergläubischen Zeichen ab und griff mit zitternden Händen nach dem irdenen Gefäß.

Gut so! Einige Biere auf Kosten des Hauses waren ja nun wirklich nicht zu viel verlangt für die Lösung seines Ungezieferproblems; unten in den Vorratsräumen im Keller. Ungeziefer! Alter Geizkragen! Ausgewachsene Werratten hatte ich dort vorgefunden, zwar putzig anzusehen, wenn sie



auf ihren Hinterbeinen den aufrechten Gang imitieren, doch ungemein gefährlich, wenn man zu weit in ihr Territorium vordrang. Der Wirt konnte froh sein, dass sie ihn nicht gekratzt oder gar gebissen hatten. Nun, nach der Infizierung und Umwandlung wäre das zumindest optisch gesehen für ihn eine Verbesserung gewesen ...

Eine „nette“ Stadt war das, in die es mich verschlagen hatte. Zu nett für meinen Geschmack. Überall zufriedene Menschen, ordentliche Straßen, es gab keinerlei Streitigkeiten, kein einziges Verbrechen, wenn man mal vom Service in der Schenke absah, keine Monster - bis auf die besagten Werratten - und somit keine lohnende Arbeit für mich.

Nur Friede, Freude, Eierkuchen. Zum Kotzen! Es gab eigentlich nichts, was mich noch in diesem vermalediten Hort der Glückseligkeit hielt. Warum hatte ich dann diesen seltsamen Ort nicht bereits auf dem schnellsten Weg verlassen? Bevor noch jemand auf die dreiste Idee kam, ich wäre ein Monster, das man zur Strecke bringen müsste? Ich spreche da aus Erfahrung. Habe das alles schon erlebt, inklusive der Mistgabeln und Fackeln. Die Menschen kommen wahrlich



WITCHERS NEWS



01.08.2012

SEITE 38 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN

auf seltsame Ideen, wenn sie zu viel Zeit zum Nachdenken haben. Nun, der Grund war, dass ich noch nicht weg konnte. Ich wartete noch auf jemanden, der erst in Kürze in dieser Stadt eintreffen würde, und ich hatte mein Wort gegeben, hier auf ihn zu warten.

Der Wirt kam erneut, stellte zitternd einen größeren Krug mit schäumenden Bier vor mir ab; dazu noch einen Teller mit Brot, Käse und einem Stück Fleisch, so groß, dass locker zwei Personen davon satt geworden wären. Ich lächelte ihn dankbar an, was ihn noch mehr zu erschrecken schien. Rasch verschwand er aus meinem Blickfeld. Ich zuckte mit den Schultern, riss das Brot in Streifen, tunkte es in den Fleischsaft und verschlang es gierig. Spülte es mit einem guten Schluck Bier runter. Dann versenkte ich meine Zähne tief in den noch dampfenden Braten und kaute genussvoll auf dem zarten Muskelfleisch herum. Noch ein Schluck Bier. Fleisch, Brot, Bier, dann wieder Fleisch. Als letztes nahm ich mir den würzigen Käse vor, der die ganze Mahlzeit auf eine recht angenehme Art abrundete.

Ich war noch dabei, die letzten Reste meines umfangreichen Mahls aus den Zahnzwischenräumen zu entfernen, als die Tür zur Schenke rüde aufgestoßen und ich aus den Augenwinkeln heraus gewahr wurde, wie ein junger Mann hereingestürmt kam, sich stracks an die Theke begab und mit bebender Stimme einen doppelten Roggenwodka bestellte, den er in einem Zug die Kehle hinunterstürzte, nur um daraufhin noch einen weiteren zu bestellen. Natürlich erlitt dieser dasselbe Schicksal wie sein Vorgänger. Einen dritten verweigerte ihm der Wirt allerdings kopfschüttelnd und stellte die Flasche wieder unter den Tresen.

„Das geht jetzt schon fast zwei Wochen so“, raunte der Wirt mir im Vorübergehen zu, „fast jeden Tag kommt er in diesem Zustand hier rein, bestellt seine zwei Wodkas und rauft sich verzweifelt die Haare. Seine Probleme möchte ich nicht haben ...“

Interessant.

Ich betrachtete den jungen Burschen genauer. Seine Kleidung war unordentlich und anscheinend in aller Eile angelegt worden, denn er hatte sein Hemd auf links gezogen, sodass die Nähte als unschöne Wülste auf seiner Schulter zu sehen waren. Die Hose schlackerte ohne Gürtel um seine Hüften und die Schuhe passten farblich nicht zueinander. Vielleicht war aber gerade dies auch Absicht, wer weiß?

Sein Gesicht war bleich, das Haar stand ihm wirr vom Kopf ab und eine dünne Schicht von kaltem Schweiß bedeckte seine Stirn. Die Pupillen waren erweitert und seine Atmung ging schnell und flach, als wäre er vor jemandem oder etwas geflohen. Ich konnte seine Angst bis an meinen Tisch heran riechen. Todesangst. Und noch etwas anderes war klar: Wer oder was auch immer bei ihm für diesen jämmerlichen Zustand verantwortlich war, es bedeutete Arbeit für mich. Bezahlte Arbeit. Ich nahm meinen noch halbvollen Bierkrug, löste mich aus der Dunkelheit meines Tisches und begab mich langsam an den Tresen. Sein Kopf ruckte herum und er sah mich mit seltsam leerem Blick an, schien sich jedoch nicht an einem weißhaarigen Mann mit schwefelgelben Augen zu stören, dessen Gesicht eine lange furchteinflößende Narbe zierte. Die Tatsache, dass er nicht vor mir zurückschreckte bestärkte mich nur in der Erkenntnis, dass er bereits schlimmeres zu Gesicht bekommen hatte als einen Hexer. Ich kam ohne Umschweife zur Sache:

„Ihr braucht die Dienste eines Hexers! Was liegt an?“

Der Mann starrte mich an, öffnete den Mund, schloss ihn darauf gleich wieder und warf einen verzweifelten Blick auf das leere Glas vor ihm. Ich fixierte den Wirt mit meinen Augen und sofort erschien wie von Zauberhand die Flasche mit dem Roggenwodka und das Glas wurde wieder aufgefüllt. Er nippte kurz daran und fing dann an zu sprechen. Es sprudelte nur so aus ihm heraus. Ich erfuhr, dass er aus Wyzima



WITCHERS NEWS

01.08.2012

Seite 39 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN



gekommen war, um das Erbe seiner verstorbenen Großmutter anzutreten, zu dem auch das Haus gehörte, in dem er aufgewachsen war. Leider hatte seine Ahne nicht viel von Ordnung gehalten, sodass er es nicht verkaufen konnte, da kein Nachweis über den rechtmäßigen Besitz zu finden war. Was wiederum die Bank freute, die in diesem Fall ein Anrecht auf das Anwesen hatte. Das war jedoch nur das kleinere Übel. Wesentlich schlimmer war, dass er schon seit seiner Ankunft von einer Erscheinung verfolgt und gequält wurde, deren Wirkungskreis sich zu seinem Glück im Unglück allerdings rein auf das Haus beschränkte. „... und wer kauft schon ein Haus, in dem es spukt? Ach, soll sich doch die Bank und dieser vermaledeite Vivaldi damit abmühen. Wenn sie sich schon das Haus unter den Nagel reißen wollen, dann gefälligst mit Geist!“

„Soweit muss es nicht kommen. Gegen eine kleine Aufwandsentschädigung von sagen wir 200 Oren kümmere ich mich gerne um Euer Problem. Heuert mich an und ich verspreche Euch, das Haus ist spätestens am Abend von der Erscheinung befreit.“ Ich streckte ihm meine Hand entgegen und nach kurzem Zögern schlug er in den Handel ein. Ich leerte mein Bier und stand auf. „Lasst uns also keine Zeit verlieren! Mein Silberschwert ist frisch geölt und lechzt nach einer Aufgabe.“

Das Haus war unscheinbar, aber von imposanter Größe. Anders als die anderen in seiner Nähe, die sich dicht an dicht drängten, stand das zweigeschossige Gebäude für sich allein. Kein Wunder, dachte ich, dass Vivaldi mit dieser Immobilie liebäugelte. Im Inneren war rasch ersichtlich, dass hier zeitlebens eine ältere Frau gelebt hatte. Die Wände zierten Blümchentapeten und der Plüsch- und Kitschfaktor war kaum zu übersehen. Es gab keine freie Stelle auf Polstern oder Tischen, die in allen

möglichen Größen die Räume bevölkerten, auf der nicht ein selbst gehäkeltes Zierdeckchen lag. Ein kalter Schauer lief mir über den Rücken. Der Wolfskopf auf meiner Brust begann zu zucken. Der junge Mann, der sich auf dem Weg als Toam vorgestellt hatte, hielt sich noch in unmittelbarer Nähe der Eingangstür auf und es war ihm anzusehen, dass er jetzt überall lieber wäre als hier. „Wo habt Ihr die Erscheinung zuletzt gesehen, Toam?“ Er wies mit der Hand nach oben.

„Im ersten Stock. Dort gibt es ein Zimmer, in dem meine Großmutter ihre letzten Tage verbrachte. Es ist das größte, nicht zu verfehlen ...“ ein lautes Kreischen unterbrach ihn. Es hallte noch eine ganze Weile nach, bevor es endgültig verstummte. Der Wolf tobte.

„Wartet hier“, ich zückte mein Silberschwert, träufelte etwas Geisteröl auf seine Klinge und verteilte es großzügig darauf. Sicher war sicher. „Was immer auch gleich geschehen mag oder was Ihr ansonsten hört oder zu hören glaubt, Ihr bewegt Euch nicht von der Stelle, habt Ihr mich verstanden?“

Toam nickte, als das Kreischen wieder einsetzte. Mit Entsetzen presste er seine Hände gegen die Ohren. Ich konnte es ihm nicht verübeln. Das Zimmer war wirklich nicht zu verfehlen. Zudem stand die Tür weit offen, sodass der Vorteil der Überraschung sogleich dahin war. Ich trat mit erhobenem Schwert ein. Kaum hatte ich einige Schritte getan, als ich einen Luftzug spürte und die Tür hinter mir ins Schloss fiel. Ich brauchte nicht am Knauf zu rütteln, um zu wissen, dass sie nun fest verschlossen war und es bleiben würde, bis ... nun, bis es halt vorbei war. War unten im Eingangsbereich der Einrichtungsstil kaum zu ertragen gewesen, so setzte der Zustand dieses Zimmers dem Ganzen noch die Krone auf. Ein riesiges Bett mit Baldachin und schweren rüschenbesetzten Vorhängen dominierte das Zimmer. Die Wände waren mit Regalen zugestellt in





WITCHER'S NEWS

01.08.2012

SEITE 40 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN



denen kleine Figuren aus fein bemaltem, gebranntem Ton standen. Tausende davon. Eine von ihnen zeigte tatsächlich einen Mann in Angriffspostion, das obligatorische zweite Schwert auf dem Rücken. Lächelnd stellte ich die Figur wieder zurück, wirbelte im gleichen Moment herum und richtete die Spitze meines Schwertes direkt auf die widerliche Fratze der Erscheinung, bereit zum Schlag. Tatsächlich war ich schon dabei, mit der Klinge auszuholen, um dem schändlichen Treiben ein rasches Ende zu bereiten, als ...

„Haltet ein!“, die Stimme der Erscheinung hallte nach. Die Ketten, die um Brust und Arme des Torsos geschlungen waren, rasselten und klirrten.

„Warum sollte ich?“, erwiderte ich misstrauisch.

„Ich will dir kein Leid zufügen! Wo ist Toam?“

Vorsichtig senkte ich die Klinge ein wenig. „Woher kennst du Toam, Geist?“

Die Erscheinung lachte. Es klang schaurig.

„Toam ist mein Enkelsohn. Nie würde ich zulassen, dass ihm etwas Böses zustößt.“

„Ach, ist das der Grund, warum du ihn immer wieder zu Tode erschreckt hast, seit er im Haus ist?“

Die Erscheinung wehrte meinen Einwand mit beiden Händen ab.

„Ich wollte ihn nicht erschrecken! Seit er hier ist versuche ich ihm etwas mitzuteilen, doch immer, wenn ich mich ihm nähere, rennt er schreiend und mit zugehaltenen Ohren davon.“

Kein Wunder, dachte ich bei mir, hast du dich schon mal im Spiegel betrachtet? Ich schwieg jedoch wohlweislich, da Erscheinungen, auch wenn sie so redselig waren wie diese, unberechenbar reagieren konnten.

„Und was wolltest du ihm mitteilen?“

„Komm mit, dann zeige ich es dir!“ Die Erscheinung schwebte zu dem grässlichen Baldachinbett und wies mit ihrer scharfkralligen Klaue auf

die hölzernen Verzierungen an der Fußseite des Bettes. Meine Hand strich vorsichtig über das Holz und schon bald spürte ich ein kleines Relief, das sich eindrücken ließ. Ein Mechanismus schnappte ein und eine geheime Lade öffnete sich. Mehrere prall gefüllte Waschlederbeutel und etliche Pergamentrollen kamen zum Vorschein. Ich überflog sie. Es handelte sich dabei um das Testament und die Besitzurkunde über dieses Haus sowie über einige andere Häuser in der besten Lage der Stadt. Ich pfiff anerkennend.

„Nun, Toam ist ein gemachter Mann, wie mir scheint. Und ich befürchtete schon, er würde mich nicht anständig entlohnen können. Womit wir bei einem anderen Problem wären.“

„Was für ein Problem?“, das geisterhafte Wesen verschränkte die Arme vor der Brust.

„Nun, dein Enkel bezahlt mich dafür, dass ich dich vertreibe. Den knarrenden Treppenstufen zufolge gehe ich davon aus, dass der Hasenfuß sich ein Herz gefasst hat und bald vor der Tür stehen wird. Ohne Kampflärm kann ich meinen Lohn nicht einfordern. Du verstehst mein Dilemma?“

Die Erscheinung lachte laut und schrill. Auf dem Flur war ein Poltern zu hören. Wahrscheinlich war Toam vor Schreck gestolpert und hatte sich rücklings auf seinen Hosenboden gesetzt.

„Keine Sorge, Hexer, von unserem Gespräch bekommt er nichts mit, dafür ist die Tür zu massiv, aber einen Kampf, den kann ich dir noch liefern, wenn du mir im Gegenzug versprichst, dass mein Enkel sein ihm zustehendes Erbe auch erhält!“ Ich nickte zustimmend.

„Und du wirst dann dieses Haus und ihn in Ruhe lassen?“

Mein Gegenüber nickte ebenfalls, packte im nächsten Augenblick mit einem gellenden Schrei ein Regal und warf es um. Die Figuren darin zerschellten mit ohrenbetäubenden Lärm.





„Ich konnte diese Dinger ohnehin nicht leiden“, zischte sie, „mein Mann brachte immer welche von seinen Handelsreisen mit, der alte Schuft! Betrogen hat er mich mit jungen Dingern, Mägden und Dirnen, während er unterwegs war!“

Voller Wut warf die Erscheinung noch ein Regal um. Beim dritten stoppte ich sie. Dann nahm ich mein Schwert und ging auf das Bett zu. Mit ein, zwei Hieben und unter lautem Gebrüll fielen die Vorhänge zerfetzt zu Boden.

„Das war echte Spitze aus Vergen“, tadelte sie mich. „Sie waren trotzdem potthässlich“, knurrte ich zurück und fegte noch einige Zierdeckchen von einem Tisch in der Nähe, den ich dann, nach kurzem Zögern, auch noch umwarf.

Zufrieden sahen wir uns um. Das sollte reichen. Mit einem letzten schrillen Schrei, der abrupt endete, verschwand der Geist von Toams Großmutter, nicht ohne mir vorher noch zuzuzwinkern. Kaum war sie fort, da öffnete sich auch die Tür und Toam stolperte herein.

„Wie ich es Euch versprochen habe, werter Toam, dieses Haus ist nun seinen ungebetenen Gast los. Und ich konnte noch mehr in Erfahrung bringen“, erklärte ich dem staunenden jungen Mann und zeigte ihm meine „Entdeckung“ am Fußende des Bettes.

„Na, Geralt, es muss für dich ziemlich langweilig gewesen sein, hier die ganze Zeit tatenlos auf mich warten zu müssen“, Rittersporn lächelte verschmitzt, „nun, dafür geht die nächste Runde auf mich!“

Ich sah dem Barden nach, als er an den Tresen stolzierte, um seine Bestellung aufzugeben. Nun, langweilig würde ich die Zeit in dieser Stadt im Nachhinein wirklich nicht nennen.

Tatenlos? Wohl kaum. Vergnügt dachte ich an den prall



gefüllten Waschlederbeutel an meinem Gürtel. Toam war so erfreut gewesen, dass ich sein beträchtliches Erbe gerettet hatte, dass er mir mein Honorar glatt verfünffacht hatte. Vorsichtig griff ich in die Brusttasche meines Wams und zog die kleine Figur hervor, die ich vor der Vernichtung durch die Erscheinung hatte retten können. Ich betrachtete den kleinen Hexer im Schein der rußigen Lampen und steckte ihn wieder fort, bevor der Barde ihn zu Gesicht bekam. Ich kannte Rittersporn zu gut. Mit einem entzückten Aufschrei würde er sonst solange betteln, bis ich entnervt aufgab und ihm am Ende das kleine Ding überließ ...

Erscheinungen bzw. Geister gibt es häufig in der Welt des Witchers. Sie treten in vielerlei Gestalt zutage, darunter auch als Mittags- oder Nachterscheinung, die aufgrund ihrer speziellen Todesumstände entstehen. Der Geist, mit dem es Geralt in dieser Geschichte zu tun bekommt, ist einer, den eine unerledigte Aufgabe noch an die diesseitige Welt bindet und verhindert, dass er ganz ins Jenseits hinübergehen kann. Zu diesen unerledigten Aufgaben können Rache an denen gehören, die ihren Tod verschuldet haben, Sorgen um die nächsten Verwandten oder die simple Tatsache, dass man einfach zu sehr am bisherigen Leben gehangen hat, mit all seinen Freuden und Lastern, die man jedoch jetzt nicht mehr alle ausüben kann. Geralt begegnete auf einer seiner Reisen einer Erscheinung, deren Leidenschaft der Würfelpoker war und von der er auch im Tode nicht lassen konnte.

Die meisten Geister jedoch sind nur gefährlich für diejenigen, die ihnen in der Nacht oder in verlassen Gräften und alten Gemäuern begegnen. Welchen



WITCHERS NEWS

01.08.2012

SEITE 42 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREI



Schmerz sie im Leben auch ertragen mussten, nun, im Tode, geben sie diese Pein ohne Zögern an die weiter, die das Pech haben, ihnen zu Nahe zu kommen.

Wenn man eine Erscheinung loswerden will, so ist es zunächst von Bedeutung, dass man die Stelle findet, wo der Körper des Unseligen begraben worden ist. Dies kann in einer Ecke eines Friedhofes sein, wo die Obrigkeit die Gesetzlosen verscharrt hat oder überall dort, wo man die Opfer von Gewaltverbrechen und anderen Umständen in ungeweihter Erde bestattet hat. Gräbt man nun diesen Leichnam aus, wird man zu seiner Überraschung feststellen, dass er kaum verwest ist. Berichten von Augenzeugen zufolge soll sogar frisches Blut auf den Lippen des Toten gefunden worden sein. Um eine Erscheinung nun daran zu hindern, weiterhin ihr Unwesen zu treiben, ist es vonnöten, den Leib mit Holz von der Espe zu durchbohren und den Kopf abzutrennen, den man zwischen die Beine platziert und das ganze anschließend solange flambiert, bis nichts mehr übrig bleibt. Eine Prozedur, die man möglichst nur mit leerem Magen vollziehen sollte. Eindeutig nichts für Zartbesaitete.

Hat man diese Anweisungen genauestens befolgt, so kann man sicher sein, dass die Erscheinung für immer verschwinden wird.

Ein Hexer hat zudem die Möglichkeit, einen Geist mit Hilfe seines Silberschwertes ins Jenseits zu befördern. Um die Wirkung, die dieses Edelmetall an sich schon besitzt, zu unterstützen, bestreicht er das Schwert zuvor mit etwas Geisteröl, das aus einer Mischung von Rebis, Hydragenum, Caelum und Äther besteht. Hexer benutzen den schnellen Kampfstil, um Erscheinungen zu bekämpfen, die gegen Gift und Schmerz immun sind und bei denen auch das Blenden und Bluten keinerlei Wirkung zeigt. Nach erfolgreichem Kampf wird der Hexer mit Ektoplasma und Todesstaub belohnt, die er aus den Überresten seines

Gegners extrahieren kann. Beides sind wertvolle Alchemiezutaten, die zu anderen Tränken und Ölen weiterverarbeitet werden können.

Ob es Geister, Erscheinungen oder Gespenster wirklich gibt, ist höchst umstritten. Viele Menschen behaupten schon mal in ihrem Leben einen Geist gesehen zu haben. Oftmals werden Orte, an denen große Schlachten stattgefunden haben oder die auf andere Art und Weise geschichtlich relevant sind, angeblich von Geistern heimgesucht, die - wie in der Welt des Witchers - noch mit ihrem früheren Leben verbunden sind, sei es, um über der Familie zu wachen, Rache zu nehmen oder einfach nicht loslassen zu können.

Alte Burgen, offene Moore, aber auch alle anderen Orte, an dem empfindsame Seelen zu Tode gekommen sind, ob gewaltsam, durch Unfall oder friedlich sei hier mal dahingestellt, sind prädestiniert für Gespenster- und Spukerscheinungen. Geschichten von solcherlei Geschehnissen werden nicht selten hinter vorgehaltener Hand kolportiert und von Generation zu Generation weiter gegeben. Auf diese Weise entstehen Legenden und Mythen.

Eine dieser Legenden erzählt die Geschichte der Gräfin Agnes von Orlamünde, deren Mann Otto im Jahre 1340 starb und der die junge Witwe mit zwei Kindern, einem Sohn im Alter von drei und einer Tochter, die gerade zwei geworden war, allein zurückließ. Kurz nach seinem Tode begann sie angeblich ein Liebesverhältnis zu dem Burggrafen von Nürnberg: Albrecht, dem Schönen. Die Witwe saß auf der Plassenburg bei Kulmbach und dachte daran, sich mit Albrecht wieder zu verheiraten. Da wurde ihr zu Ohren getragen, dass Albrecht gesagt haben sollte: „Gern wollt ich dem schönen Weib meinen Leib zuwenden, wo nicht vier Augen wären.“ Die Gräfin dachte, er meine damit ihre beiden Kinder und dass diese einer Vermählung mit Albrecht





WITCHERS NEWS

01.08.2012

SEITE 43 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN



im Weg stehen würden. Da trug sie, blind vor Leidenschaft, einem ihrer Diener auf, die beiden Kinder zu ermorden.

Der Geschichte nach sollen nun die Kinder den gedungenen Mörder ängstlich um ihr Leben angefleht und gebeten haben. „Lieber Hayder, lass mich leben! Ich will dir Orlamünden geben, auch Plassenburg des neuen, es soll dich nicht gereuen“, soll der Junge gesagt haben. Die Tochter hingegen sagte: „Lieber Hayder, lass mich leben, will dir auch meine ganze Mitgift geben.“ Der Mörder tötete die beiden Kinder aller Angebote zum Trotz. Die Leichname der beiden wurden im Kloster Himmelskron beigesetzt und werden heute wie ein Heiligtum verehrt. Angeblich sollen 200 Jahre nach ihrem Tode die Gräber geöffnet worden und die beiden laut Aussage einer Nonne genauso jung schön und unversehrt gewesen sein, wie am Tag ihres Ablebens.

Einer anderen Version nach soll die Gräfin die Kinder selbst getötet haben, indem sie ihnen Nadeln in ihre zarten Hirnschalen gesteckt haben soll. Dem Grafen versuchte sie vergeblich weiszumachen, die Kinder wären an einer Krankheit gestorben. Der Burggraf aber hatte unter den vier Augen die seiner beiden Eltern gemeint und weigerte sich, die Gräfin zu heiraten, für die er nun nur noch Verachtung empfand. Einigen Gerüchten zufolge ging sie, von ihrem Gewissen gepeinigt, barfuß nach Rom und starb, als sie heimkehrte, vor der Himmelskroner Kirchentür. Ebenso wird erzählt, dass sie in mit Nadeln und Nägeln gespickten Schuhen von Plassenburg nach Himmelskron ging und gleich beim Eintritt in die Kirche tot niederstürzte.

Seitdem wandelt sie angeblich in der Nacht am Berge zu Orlamünde als weiß verhüllte Frau umher, geplagt von Kummer und Schmerz und anscheinend auf der Suche nach ihren Kindern.

Geister sind aus der Literatur und den modernen Medien nicht mehr wegzudenken. Oscar Wilde veröffentlichte 1887 in London die

Geschichte vom „Gespenst von Canterville“. In dieser Geschichte bezieht die amerikanische Gesandtenfamilie Otis das Schloss Canterville, in dem seit Jahrhunderten besagtes Gespenst haust, das bislang jeden Gast zu Tode erschreckt, in den Selbstmord oder die Flucht getrieben hat. An den beiden Söhnen der Familie, Zwillinge genauer gesagt, beißt sich das Gespenst jedoch die Zähne aus. Stattdessen lehren diese beiden mit mechanischen Tricks und Fallen ihrerseits dem Geist das Fürchten. Auch der Rest der Familie zeigt sich relativ unbeeindruckt von der Existenz des Gespenstes, lediglich die junge Virginia zeigt Mitleid mit dem Gespenst und erlöst es letztendlich.

Unzählige Filme sind bisher zu Geisterthemen gedreht worden und nicht immer sind die ungebetenen Gäste so freundlich wie „Casper, der Geist“. Oft sind sie böartig und grausam, wie in „13 Geister“, und nur selten versuchen sie Hinterbliebene zu beschützen wie Patrick Swayze in „Ghost – Nachricht von Sam“.

Eine interessante Parallele zu dem oben genannten Verfahren, um Erscheinungen loszuwerden, findet sich in der Serie „Supernatural“. Hier werden, um die Geister für immer ins Jenseits zu schicken, die Leichen der Verstorbenen ausgegraben und ihre Körper mit Salz bestreut, das in der Dämonologie als Synonym für die Ewigkeit steht, da es sowohl Geister abwehrt als auch vor Dämonen schützt. Anschließend werden die Körper mit Benzin übergossen und angezündet, damit die Geister für immer ihre Ruhe finden. Manche Dinge ändern sich eben nie. Ob es nun Geister wirklich gibt, kann hier nicht abschließend beantwortet werden, wenngleich der Gedanke, dass eine verstorbene Person nicht für immer von uns gegangen ist, sondern ein Teil von ihr auf Erden zurückbleibt, auch etwas Tröstliches haben kann.

(Dan)



WITCHER'S NEWS



01.08.2012

SEITE 44 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREI



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



VORNAMEN DER CHARAKTERE AUS DEN THE WITCHER ROMANEN

17 5 11 11 10 12

MITGLIED DER NACHTIGALL BANDE

11 18 9 1 12 1

GROßMEISTER VOM ORDEN DER WEIßEN ROSE

7 10 11 2 11 9

LETZTER STAMMHALTER DER TROJEN DYNASTIE

6 2 11 4 18 13

KOMMANDANT DER VIERTEN KAVALLERIE

2 3 9 11 10 13

AUFTRAGSMÖRDER GEPAHNT DER SCHLÄCHTER

8 10 11 15 5 3

ERSTER KÖNIG VON CINTRA

7 1 11 2 16 9

EIN ZAUBERER DER „VIERZEHN“

13 5 11 13 13 2

EINE DRUYADE AUS DEM BROKILON

15 1 11 10 2 13

FAHRTENSUCHER AUS DER ROCAVNE FESTUNG

12 2 3 5 10 11

GRAF AUS REDANIEL

6 5 12 10 3 2

TOCHTER VON KÖNIG VIZIMIR

14 5 1 12 4 2

WURDE UNTER DER SCHWARZEN SONNE GEBOREN

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



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.





ZOL T A N ' 8
H A R T E N U E S S E



RÄTSELAUFLÖSUNGEN

10 4 2 2 12 1
DENNIS

Ein Zwerghauptmann von Fürst Hereward

5 12 3 15 3 12
WILFLI

Ein Angestellter von Giancardi Molnar

10 7 12 2 6 16
DAINTY

Kaufmann, wird vom Doppler überfallen

4 3 17 7 2 7
ELKANA

Kommandant bei der freien Armee Mahakans

9 13 14 4 9 6
ROBERT

Graf von Garramone

9 4 1 6 12 15
RESTIF

Historiker und Autor aus Nilfgaard

7 12 10 4 4 2
AIDEEN

Prinzessin von Kaedwen

19 7 3 7 9 9
GALARR

Vertreter des Älteren Volkes

11 13 16 20 12 9
VOYMIR

Ritter am Hofe von König Ervill

9 12 1 8 7 6
RISPAT

Söldner und Wachmann in Gimmrien

11 18 3 8 12 7
VULPIA

Königin von Temerien

14 4 9 2 12 4
BERNIE

Oberhaupt des Hoftierers Clans

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





WITCHERS NEWS

01.08.2012

Seite 47 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN



—•••—
LIEST DU NOCH ODER SCHREIBST DU SCHON?
DANN BEWIRB DICH BEI UNS!
—•••—

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
DiamondDove (Dove) - (Im Urlaub)
Thefilth (Tft) - Redakteur
Vinyamar (V) - Lektor

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Iorweth (I) - Lektorin
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero (N) - Redakteur
Alseran - Chef-Grafiker
Harlequin (Harl) - Grafiker
IvyNight - Schlussredaktion