



03.10.2012

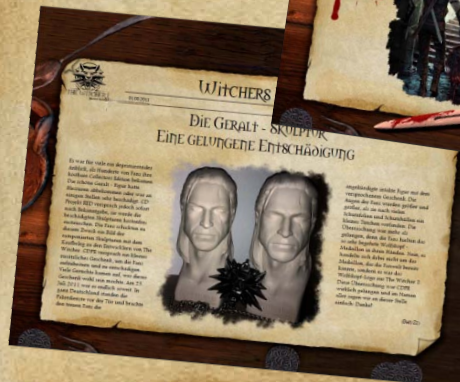
WITCHERS NEWS

Seite 1 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



DIE 25. AUSGABE DER WITCHER NEWS





WITCHERS NEWS



03.10.2012

Seite 2 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREI

INHALT

News

Dankeschön Seite 2

Witcher News seid der Letzten Ausgabe

Zusammenfassung Seite 3

Preview/Review

Assassin's Creed 3 Seite 6

Kompendium

Aetates mundi Seite 13

Geschichten

Bardenwettstreit zu Carinthia Seite 25

Auf dem Weg ins Wunderland Seite 37

Die Grauen Ufer von Sirikumia Seite 38

Kingshaven-Triologie

1. Der Milchmann Seite 42

Sagen/Legenden

Monstergrotte Seite 46

Zoltans Harte Nüsse

Rätsel Seite 53

Fehlersuchbild Seite 54

Rätselaufösungen Seite 55

Ein Dankeschön an die WITCHER REDAKTION

Nun besteht die Fanzeitung von The Witcher bereits 3,5 Jahre. Eine lange Zeit, für ein Community Projekt. Wahrlich hatten wir Höhen und auch Tiefen. Wir haben uns in vielerlei Dingen verbessert und auch erweitert. Viele kamen und viele gingen und es kamen auch welche wieder.

Es wurde sehr hart an der Zeitung von jedem Einzelnen gearbeitet und viele haben sehr viel Zeit dafür investiert.

Selbst auf der Gamescom ist die Zeitung gut angekommen und auch CD Projekt RED war sehr darüber erfreut, als ich sie 2011 dort vorgestellt habe. Allein dieses hat mich innerlich bestärkt, dieses Projekt weiter zu machen.

Ich möchte mich nach dieser langen Zeit und unser 25. Ausgabe bei allen herzlichst bedanken. Ich bin stolz darauf, was hier für liebevolle Arbeit geleistet wird. Eure ganze Arbeit die ihr dort rein steckt und die ganze Zeit die ihr in die Zeitung investiert. Ich freue mich immer wieder, wenn wir eine Ausgabe an die Fans weiter geben die eine geballte Ladung unterschiedlichster Geschichten, News, Reviews, nicht zu verachten die ganzen Grafiken und so vieles mehr präsentieren können.

Vielen Dank an alle Mitwirkende. Ich wollte diese Ausgabe nutzen um ganz offiziell mal zu sagen, dass ihr alle eine klasse Arbeit leistet und ich freue mich mit euch zusammen der Witcher Fanwelt noch mehr präsentieren zu dürfen.

Ein DANKESCHÖN AN ALLE TREUEN FANS

Auch bei euch möchte ich mich nach den langen Jahren für eure treue bedanken. Ich freue mich jedes Mal über das kleinste Feedback von jeden einzelnen von euch. Nur durch euch werden wir weiter existieren. Ich hoffe das die Fans noch weiter wachsen.

Es ist schön zu wissen, dass ihr alle so viel Freude an unserer Arbeit habt.

Danke!

(Zz)



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 3 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREI



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

CDPR werden eventuell einen neuen Publisher an Land ziehen. Daedalic Entertainment ist sozusagen der neue, doch die Frage bleibt offen, was wird aus dem bisherigen?

Namco Bandai sind dafür bekannt, dass sie keine Probleme haben, auch einmal vor Gericht ihre Interessen bekannt zu geben. Darüber, ob die Verträge mit dem alten Publisher nun am auslaufen sind, ist bisher noch nicht bekannt.

Marcin Momot, seines Zeichens Community- Manager bei CD Projekt Red, hat zum Thema Cyberpunk ein paar interessante Fragen beantwortet. Dabei ging es um das Charaktersystem, und dass sich dieses sehr stark an der Pen&Paper-Vorlage orientieren solle. Somit äußere sich dieses wesentlich freier als z.B. in The Witcher 2. Außerdem soll die Story des Spiels durch die Charakter- Eigenschaften beeinflusst werden. Das klassische Fantasy- Rollenspiel wird bei Cyberpunk wohl nicht vertreten sein. Dafür darf man sich auf diverse Special- Skills bei den einzelnen Charakterrollen einstellen, welche die Stats in vielen unterschiedlichen Punkten beeinflussen.

„Hier wird es für uns schwer, denn wir wollen ein Spiel machen, in dem die Charakter-Eigenschaften sehr eng mit der Geschichte verwoben sind,“ heißt es auf der offiziellen Website.

Dass bisher weder Screenshots noch Videos erschienen sind, und dass dies von der Fanseite bereits bemängelt wurde, kann Marcin Momot gut nachvollziehen. Er gibt hinsichtlich dessen zu bedenken, dass bis zum Release von Cyberpunk noch viel Zeit sei.

Das polnische Entwicklerteam CD Projekt RED hat auf seiner Homepage ein Stellenausschreiben aufgegeben. Gesucht werden vor allem Mitarbeiter, die sich auf Multiplayer-Spiele spezialisiert haben und mit dem Core-Team zusammenarbeiten werden. Diese Pläne betreffen wohl ein neues Spiel aus der Schmiede der Polen, wahrscheinlich ist wohl eine Multiplayerumsetzung von Cyberpunk in Planung. Jedoch wurde in diesem Zusammenhang auch ein noch unbekanntes Fantasy-Projekt erwähnt. Ebenfalls sollen die Bewerber auch Erfahrung sowohl mit den gängigen Plattformen PC, Xbox360 und PS3 als auch mit dem Aufbau von RPGs haben. CD Projekt Red hat vor einigen Monaten geäußert, dass sie im Moment an fünf Titeln arbeiten, dabei war eines das neue Cyberpunk-Spiel, welches uns wohl 2013 erwarten wird. Auch eine neue Engine für die kommenden Plattformen ist bereits in Entwicklung.





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 4 / JAHRGANG 4 / NR 25

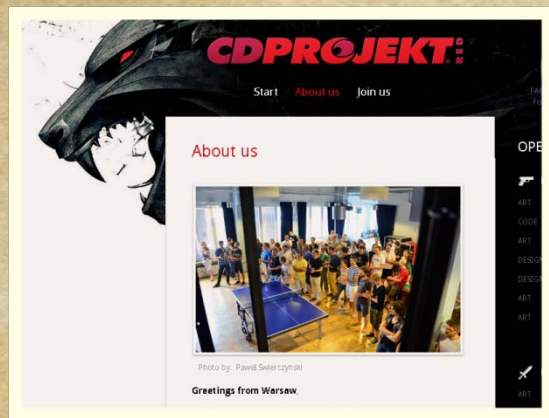
1.- OREI



Es gibt Neues aus dem Hause CD Project RED. In einer Pressemail informierten die Entwickler, dass gestern ihr neuer Entwicklerblog cdpred.com online gegangen sei. Das Ziel der Seite sei demnach, die Fans mit Making-Ofs zu den (kommenden) Spielen, Fun Facts, Hintergrundmaterial und vielen anderen Informationen zum Studio selbst zu informieren.

Zitat:

“From little things that surround us to the great stuff we create – we want to show you what inspires us. Be sure to find some cool “making of” articles, fresh news from the studio and more or less serious visual materials made by us. We decided to start this blog to show you that gaming can go outside your living room” – wrote Adam Badowski, the studio head in his first blog post.



Außer Badowskis Willkommenstext zum neuen Blog wartet die Seite auch mit einem ersten Making-Of-Post von Pawel Swierczynski, dem Cutscene-Experten aus CD Project REDs Cinematic-Abteilung, auf. Des Weiteren gibt es auf der Seite des Blogs auch einen Bereich, wo neue Mitarbeiter angeworben werden können (wir berichteten); ebenso werden einige Informationen und Wissenswertes zur Stadt Warschau, wo der Sitz des Entwicklerstudios liegt, bereitgestellt.

Um über neue Meldungen und Nachrichten rund um CD Project RED informiert zu werden, kann dieser Blog als RSS-Feed abonniert werden. Den Link dazu findet ihr unten.

Auf der Gamescom – auf welcher CDPR einmal wieder vertreten waren – wurde das neue REDkit, so der Name des Moddingtools, bekannt gegeben. Man kann jetzt schon an einer geschlossenen Betaversion teilnehmen. Bis Ende September konnten sich interessierte Modderteams dafür anmelden, um im weiteren Verlauf das Urteil der Preisrichter zu erfahren.

Ach übrigens lässt sich The Witcher 1 nun auch als Retailversion auf dem Mac spielen. Es ist bereits seit Ende August erhältlich und ein erster Patch ist dafür auch schon erschienen. Den Nachfolger The Witcher 2 werden ebenfalls bald die Mac-User spielen können, die Version wird im November dieses Jahres noch auf den Markt kommen.





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 5 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREI



Habt ihr euch schon einmal Gedanken darüber gemacht, wie euer Gesicht sich in einem PC Game machen würde? CDPR haben sich jedenfalls diese Frage gestellt und möchten durch einen Wettbewerb den Fans die Möglichkeit bieten, in einem ihrer künftigen Projekte aufzutreten (ob als NPC oder Held, das könnt ihr euch selbst ausmalen...).

Für Besitzer von The Witcher 2:

Falls ihr bereits Besitzer von The Witcher 2 seid, müsst ihr CD Projekt RED ein Foto schicken auf dem ihr als einer der Charaktere aus ihren Spielen verkleidet seid. Requisiten und Ähnliches sind ausdrücklich erlaubt - auch um eurem Foto noch mehr Glaubwürdigkeit zu verleihen. Ganz wichtig ist aber außerdem eine kurze Begründung warum CDPR gerade euch auswählen und euch in einem ihrer Spiele verwenden sollte.

Für Kaufwillige der Steam-Version:

Besitzt ihr The Witcher 2 noch nicht und kauft es bis zum 30. September auf Steam, reicht der Kaufbeleg von Steam und die kurze Begründung warum ihr in einem der zukünftigen Spiele auftauchen solltet.

Allgemeine Teilnahmebedingungen:

Um teilzunehmen müsst ihr mindestens 18 Jahre alt sein und euer Foto samt der Begründung in folgendem Teilnahmeformular hinterlassen. Außerdem ist nur eine Einsendung pro Person gestattet. Im Oktober schließlich wird man die beiden Gewinner bekanntgeben.

Und zu guter Letzt stehen seitens CD Projekt RED auch zwei Pressekonferenzen an. Die erste wird am 11. Oktober um 13 Uhr (deutsche Zeit) stattfinden und vor allem die Seite CDp.pl näher thematisieren. Weiter wird geklärt, was es mit der neusten Internetpräsenz auf sich hat und was in Zukunft geplant ist mit dem

polnischen Publisher von Spielen und Filmen.

Die zweite Konferenz wird eine Woche später am 18. Oktober um 20 Uhr live im Netz übertragen. Veranstalter des Streams sind selbstverständlich CD Projekt RED und GOG.com. Die Themen klingen sehr vielversprechend, freuen können wir uns u.a. bereits auf: Neue exklusive Details über das Cyberpunk Rollenspiel Details über das The Witcher 2 Assassins of Kings REDModkit Mac Besitzer bekommen die ersten Informationen zur OSX Version von The Witcher 2

GOG.com 4 jährige Geburtstagsparty, es werden neue Spiele im Katalog vorgestellt und zu günstigeren Preisen angeboten.

Wo die beiden Streams im Netz zu sehen sein werden, wird noch im Laufe der kommenden Tage bekanntgegeben.

(DPR & I)





03.10.2012

WITCHERS NEWS

Seite 6 / JAHRGANG 4 / NR 25



1.- ORETI

REVIEW/PREVIEW

DER ASSASSINE IST TOT, ES LEBE DER ASSASSINE!

Ein ASSASSIN'S CREED 3 PREVIEW



Friede ist nicht nur das Gegenteil von Krieg,
nicht nur der Zeitraum zwischen zwei Kriegen.
Friede ist mehr.

Friede ist das Gesetz menschlichen Lebens.
Friede ist dann, wenn wir gerecht handeln
und wenn zwischen jedem einzelnen Menschen
und jedem Volk Gerechtigkeit herrscht.

(Sprichwort der Mohawk)

Ein kurzer Rückblick:

Im November 2007 erschien – zunächst für Playstation 3 und Xbox 360, im April 2008 auch für Windows – ein Spiel aus dem Hause Ubisoft, das für seine ansprechende Grafik, das ungewöhnliche Setting, gute Musik und die interessante Handlung gelobt wurde: Assassin's Creed. Man schlüpfte in die Haut des Barkeepers Desmond Miles, der von Abstergo, einer dem Orden der Temppler angehörigen Firma, entführt wird, um in einer Maschine namens Animus die Erinnerungen eines



WITCHER'S NEWS

03.10.2012

Seite 7 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREI



seiner Vorfahren, dem Assassinen Altaïr, nachzuerleben, der in der Zeit des Dritten Kreuzzuges im Heiligen Land lebte. Abstergo interessiert dabei hauptsächlich der Standort eines Artefakts, das den Templern unbeschreibliche Macht über die Menschheit verleihen würde. In den Erinnerungen des Assassinen hoffen sie nun, diesen Standort endlich lokalisieren zu können.

Das Spiel gewann bereits während der E3 2006 etliche Preise und verkaufte sich nach Erscheinen auch mehrere Millionen Mal. Es fehlte jedoch nicht an Kritik. Zwar waren das Setting und die Handlung für die Spieler etwas vollkommen neues, die Steuerung angenehm und die Größe der Welt, die den Spieler zum Entdecken einlädt, wurde durchaus positiv gesehen, doch an dieser Stelle setzte auch schon die Kritik an, da es nichts zu entdecken gab. Anders als in Spielen wie GTA, wo Nebenhandlungen und Verstecke zu finden sind, diente die große Umgebung in Assassin's Creed keinem anderen Zweck, als die einzelnen Städte der Handlung miteinander zu verbinden.

Auch der Spielverlauf an sich wurde kritisiert. So seien die Morde, die der Assassine Altaïr im Auftrag seiner Gilde im Laufe der Handlung ausführen soll, nichts weiter als eine immer gleich ablaufende Ansammlung von zum Teil unglaublichen Mini-Spielen. Ebenso war es oft möglich, sich einfach in den Kampf zu stürzen – für Assassinen doch sehr uncharakteristisch – und trotzdem seinen Auftrag erfolgreich auszuführen.

Ubisoft nahm sich diese Kritik zu Herzen und gelobte Besserung. Im November 2009 – die PC Version erschien erst März 2010 – kam die Fortsetzung in die Läden: Assassin's Creed 2.

Die Handlung spielte im Italien des Renaissance-Zeitalters und Desmond Miles erlebte jetzt die Erinnerungen eines weiteren Vorfahren: Ezio Auditore da Firenze. Nachdem Desmond mit Hilfe von Lucy Stillman, der

Assistentin des Templer-Wissenschaftlers Warren Vidic und im Geheimen Angehörige des Assassinenordens, aus der Gefangenschaft von Abstergo fliehen konnte, setzt er alles daran, seinen neuen Verbündeten im Kampf gegen die Templer zu helfen, die immer noch mit den sogenannten Edensplintern die Weltherrschaft an sich zu reißen versuchen.

Die Erinnerungen von Ezio, der im Verlauf der Handlung durch Forlì, Florenz, Venedig und die Vatikanstadt reiste, helfen ihm dabei, zwei weitere Edensplinter zu finden und eine Verschwörung der Templer aufzudecken, der Ezios Vater und seine Brüder zum Opfer fielen. Allmählich wird klar, dass die Verschwörung bis in die höchsten Kreise reicht.

Ezio ist in Wahrheit ein Assassine und wird von seinem Onkel Mario und weiteren Gefährten ohne sein Wissen ausgebildet. Es stellt sich heraus, dass er der angekündigte Prophet ist, der den Edenapfel, welcher in der Handlung hart erkämpft wird, und den Edenstab zusammenführen und zur geheimen Kammer nach Rom bringen soll. In dieser Kammer trifft Ezio auf Minerva, die Desmond durch Ezio vor einer zukünftigen Katastrophe warnt.

Minerva gehörte zu einem wahrscheinlich außerirdischen Volk, welches die Erde als erstes bewohnte und die Menschheit, die diese als Götter ansah, zur Arbeit in ihren Fabriken zwang.

In einer geheimen Datei, deren Einzelteile in Ezios Erinnerungen versteckt sind, sieht man die Flucht zweier Menschen aus der Fabrik Eden. Es sind Adam und Eva und sie haben den Göttern einen Edensplinter gestohlen: den Apfel.

Der zweite Teil der Assassin's Creed Saga kam wesentlich besser an als sein Vorgänger, was neben dem sympathischen Protagonisten Ezio vor allem an den unzähligen und vielfältigen Nebenmissionen lag, die der





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 8 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREI



Spieler neben der packenden Hauptstory angehen konnte. Die Eintönigkeit der Missionen im ersten Teil gehörte der Vergangenheit an. In den darauf folgenden Jahren erschien der Ableger Brotherhood, der die Geschichte um Ezio weiter- und schließlich in Revelations und dem eigens produzierten animierten Film Embers zum endgültigen Abschluss führte. Ezio Auditore da Firenze war damit die erste Spielfigur, dessen Leben man von der Geburt in Assassin's Creed 2 bis zu seinem Tode in Embers nahezu vollständig erleben konnte, handlungsbedingte Zeitsprünge nicht eingerechnet.

Doch was nun? Die Geschichte von Ezio und Altair hatte in Revelations ihren endgültigen Schluss gefunden, doch die Geschichte um Abstergo, den Assassinen und Templern und - nicht zu vergessen - Desmond Miles war an diesem Punkt noch lange nicht vollständig erzählt.

Am Ende von Revelations erfuhr Desmond durch eine Vision, was mit dem Volk, dem Minerva und Juno angehörten, bei der ersten großen Katastrophe geschah, die bis auf wenige tausend Menschen alles Leben auf der Erde auslöschte. Er sah, wie die erste Zivilisation untergeht und wo er nach dem geheimen Ort suchen muss, an dem Minerva und ihre Artgenossen fieberhaft nach einer Möglichkeit suchten, um die Katastrophe abwenden zu können: in Amerika.

Wo genau jedoch der dritte Teil der Assassin's Creed Serie spielen würde, blieb das große Geheimnis, welches Ubisoft sorgsam hütete. Bekannt war nur, dass am dritten Teil der Assassinen-Saga bereits seit dem Erscheinen des zweiten Teils 2009 gearbeitet wurde.

Im Internet und unzähligen Foren schossen daraufhin die Vermutungen wie Unkraut ins Feld. In Frankreich zur Zeit der französischen Revolution sollte der dritte Teil angesiedelt sein, meinten die einen.

Andere bevorzugten eine Fortsetzung im alten Rom zurzeit der Kaiser, was aufgrund der Handlung von Brotherhood, die bereits im Rom der

Renaissance spielte, doch recht unwahrscheinlich erschien. Kurze Zeit kursierte sogar das Gerücht, angeheizt durch Kommentare einiger Ubisoft-Angestellten, Assassin's Creed 3 könnte im Zweiten Weltkrieg spielen, was in AC Fankreisen sogleich für Unmut sorgte. Kaum einer hielt diese Idee für besonders gelungen, gerade in einer Zeit, wo die Computerspielindustrie den Markt mit unzähligen Shootern überschwemmte, die diese Epoche bereits in Beschlag genommen hatten. Einige Fans fanden schon recht bald Hinweise, die auf den zukünftigen Handlungsort schließen ließen. Bereits in dem DLC Leonardos Verschwinden konnte man einige Anspielungen entdecken. So ähnelte die sitzende Figur des Pythagoras, vor der Ezio und Leonardo kurz vor Ende stehen, in ihrer Größe und Sitzhaltung frappierend der Lincoln Statue in Washington. Am Ende schließlich erfuhren die beiden von Pythagoras Geheimnis: eine Zahlenfolge, mit der Leonardo jedoch nichts anfangen kann. 43 39 19 N 75 27 42 W. Zudem wird der Erfolg GPS freigeschaltet. Besonders dezent kann man diesen Hinweis nicht gerade nennen.

Gibt man nun diese Folge in Google Maps ein, so zeigt uns das Satellitenbild einen Krater in dem US-Bundesstaat Vermont an, nicht allzu weit entfernt von Boston und New York. Eine der kleineren Städte in unmittelbarer Nähe des Kraters heißt zudem Rome. Zufall? Zusammen mit der Karte, die Desmond am Ende von Revelations zu sehen bekommt, auf der die Position des letzten wichtigen Tempels in Amerika markiert ist, lag der Schluss recht nahe: Assassin's Creed 3 kann eigentlich nur genau dort spielen. Unklar war nur, welche Epoche der Geschichte Ubisoft auswählen und wer der neue Assassine sein würde, in dessen Haut Desmond diesmal schlüpfen dürfte.

Anfang März 2012 ließ Ubisoft endlich die Katze aus dem Sack. Sie gaben nicht nur den 31. Oktober als Release für Assassin's Creed 3 an,





WITCHER'S NEWS

03.10.2012

SEITE 9 / JAHRGANG 4 / NR. 25

1.- OREI



sondern bestätigten zugleich Amerika als Handlungsort und die Jahre 1753 bis 1783 als Zeitrahmen für die Handlung, jene Jahre, in denen der Grundstein für die Gründung der Vereinigten Staaten von Amerika gelegt wurde. Auch der Name des nächsten Assassinen wurde jetzt enthüllt: Ratonhnhaké:ton, der Sohn eines britischen Kolonisten und einer Mohawk-Indianerin, der sich der Einfachheit halber auch Connor Kenway nennen lässt.

Das Spiel beginnt um 1753. Wir verfolgen in dem Auftakt, der gleichzeitig sicher als Tutorial dienen wird, in dem die Grundzüge des Spiels erklärt werden, wie das Kind Connor miterleben muss, wie britische Kolonisten das Dorf der Mohawks niederbrennen und seine Bewohner massakrieren. Schon zu diesem Zeitpunkt wird in Connor wohl der Grundstein für sein späteres Handeln gelegt: die Suche nach Gerechtigkeit und den Kampf gegen Tyrannei jeglicher Art. Anders als beispielsweise Ezio soll es Connor jedoch nicht um Rache für erlittenes Leid gehen. Sein starker Gerechtigkeitssinn sorgt vielmehr dafür, dass er sich für die Schwachen und Unterdrückten einsetzt und seine beeindruckenden Fähigkeiten in den Dienst derjenigen stellt, die seiner Meinung nach die richtigen Ziele verfolgen. Wie bereits Altair und Ezio wird auch Connor zum Assassinen, der sich dem Kampf gegen die Templer verschreibt. Wer ihn jedoch zum Assassinen ausbildet und wie es um deren Gilde im frisch besiedelten Amerika bestellt ist, darüber schweigt sich Ubisoft bislang noch aus. Es wird spannend werden zu sehen, ob sich die Zunft der Meuchelmörder hauptsächlich nur aus den eingewanderten Europäern zusammensetzt, oder es neben Connor noch andere amerikanische Ureinwohner gibt, die sich dem Credo verpflichtet fühlen. Zumindest eines sickerte jetzt durch: wer die Video-Tagebücher der Entwickler genau betrachtet hat, konnte im dritten Teil die kurze Information entdecken, dass Connor dem Assassinen-Orden im Jahre

1770 beitrug.

Die Wahl eines Halbblutes zum neuen Hauptprotagonisten ermöglicht den Entwicklern eine Fülle neuer Möglichkeiten. Natürlich ist Connor wie jeder Assassine vor ihm mit den üblichen Waffen ausgestattet; Bedenken, die versteckten Klingen könnten zugunsten der neuen Epoche und deren Waffen ausrangiert worden sein, bestätigten sich somit nicht, im Gegenteil. Connor trägt eine modifizierte Klinge, die sich per geheimen Mechanismus auch umklappen lässt, damit man sie als normales Messer in der Hand benutzen kann. Zu der Assassinen typischen Ausrüstung gesellen sich zudem spezielle, dem kulturellen Hintergrund des neuen Helden angepasste Waffen: den indianischen Tomahawk, Pfeil und Bogen und eine Waffe mit der Bezeichnung „Rope Dart“. Diese besteht aus einer Art kleinem Speer, der an einem Seil befestigt ist und ursprünglich aus China stammt. In etlichen Videos konnte man bereits eindrucksvoll ihre Wirkungsweise bewundern: von einem erhöhten Punkt aus, etwa der Krone eines Baumes, visiert man damit einen Gegner an, wirft das Rope Dart und zieht den Unglücklichen mit Hilfe des Seils zu sich herauf, bzw. lässt sich als Gegengewicht langsam und unbemerkt vom Baum zum Boden herunter. Neu ist, dass Connor beidhändig kämpft. So kann er zugleich zwei Waffen einsetzen, was ihm ungeahnte Moves und Attacks ermöglicht. Es bleibt abzuwarten, wie sich diese Möglichkeiten auf die Balance der Kämpfe auswirken werden. Zumindest wird damit die vermeintliche Überlegenheit der britischen Soldaten und ihrer bajonettbestückten Musketen wieder ausgeglichen. Die Handlungsorte der Geschichte stehen auch bereits fest. Connor wird sich sowohl in Boston als auch im kolonialen New York aufhalten, Aufträge erledigen und seine Ziele verfolgen. Pikantes Detail: 1776 brannten große Teile des damaligen New Yorks aus unbekannten





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 10 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Gründen ab. Laut Ubisoft wird sich Connor nicht nur vor und nach diesem Ereignis in der Stadt aufhalten, sondern auch während es geschieht. Inwiefern Connor in den Brand verwickelt sein wird, oder ob in Wahrheit die Templer dahinter stecken kann bislang nur vermutet werden.

Neben diesen beiden Städten, zu denen Ubisoft gründlich die alten Karten aus der damaligen Zeit studiert hat, um eine authentische Umgebung zu schaffen, wird das Umland eine große Rolle spielen. Hier kann der neue Held Bäume und Felsen erklimmen, auf Jagd nach wilden Tieren gehen und sogar mit deren Fleisch und Fellen in den kleinen Dörfern Handel treiben, oder Aufträge für die dort ansässige Bevölkerung erledigen. Laut den Entwicklern soll gut ein Drittel der Haupt- und Nebenmissionen in dem sogenannten Grenzland stattfinden. Interessant wäre es zu erfahren, ob in Assassin's Creed 3 ähnlich wie in den Vorgängern AC 2, Brotherhood und Revelations wieder jene speziellen Abschnitte spielbar sein werden, in denen der Protagonist nach wichtigen Erkenntnissen oder Gegenständen sucht. Die Assassinengräber in Teil 2, die Suche nach den Schlüsseln für Brutus' Rüstung in Brotherhood und die Erinnerungsscheiben von Altair in Revelations waren für viele Spieler eine willkommene Herausforderung, die geradezu nach einer würdigen Fortsetzung verlangt.

Etwas zumindest Ähnliches wird es sicherlich auch in Assassin's Creed 3 geben. Einen Vorgeschmack darauf, wie diese Abschnitte im dritten Teil der Saga aussehen könnten, gab bereits der Trailer zu der Single-Player-Mission „The lost Mayan Ruins“, die bestimmten Editionen des Spiels beiliegen wird, in denen man Connor im Herzen Mexikos uralte Ruinen erklimmen sehen konnte. Vielleicht muss Connor im letzten Teil der Assassin's Creed Trilogie bestimmte Gegenstände finden, die schließlich den Zutritt zu dem letzten Tempel der Ersten Zivilisation





WITCHER'S NEWS



03.10.2012

SEITE 11 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN

ermöglichen, nach dem in der zweiten Handlungsebene um Desmond Miles und seinen Freunden ebenfalls gesucht wird. Natürlich wird es im neuesten Assassin's Creed nicht nur um Connor Kenway gehen. Auch die Geschichte um Desmond soll nach Angaben der Entwickler ähnlich wie Ezios und Altairs in Revelation nun einen Abschluss finden.

Wir erinnern uns: am Ende von Brotherhood erfuhr er von Juno, das es seine Aufgabe wäre, Eva zu finden und mit ihr durch das große Tor zu schreiten, um den sechsten Sinn zu aktivieren, den die Erste Zivilisation den Menschen verwehrt hatten: Wissen. Wer hier jedoch gedacht hatte, Lucy sei Eva, war anschließend doch geschockt, als er mit ansehen musste, wie Desmond Lucy unter Junos Kontrolle tötete. Bereits Subjekt 16 hatte Desmond gewarnt, dass sie nicht diejenige sei, für die er sie hielt. Sie war in Wahrheit eine eingeschleuste Doppel-Agentin der Templer, die Subjekt 16 verraten hatte und die Erkenntnisse von Desmond an Warren Vidic weiterleitete, wie der Spieler in dem DLC „Die verlorenen Archive“ erfuhr. Juno wusste von Lucys Verrat und zwang deshalb Desmond, sie zu töten, bevor sie noch größeren Schaden anrichten konnte.

Es ist davon auszugehen, dass Desmonds Passagen im Spiel dieses Mal etwas umfangreicher sein werden als in Revelations und nicht nur auf den Animus beschränkt. Wenn es eine berechtigte Kritik an Revelations gab, so die unmotivierten Jump-and-Run Einlagen, die Desmond absolvieren musste, um seine verlorenen Erinnerungen neu zu aktivieren.

Zurück zu Connor.

Ubisoft hat nicht nur einen neuen Hauptprotagonisten eingeführt, sondern zugleich sämtliche von Altair und Ezio bekannten Animationen für Connor noch einmal vollkommen überarbeitet – immerhin über

1000 Stück. So wird es neue Animationen für Connors Klettertouren, den Kampf und seine allgemeinen Bewegungen geben. Er weicht nun Hindernissen automatisch aus, visiert ebenso den nächsten Gegner an und ist in der Lage, zwei Waffen gleichzeitig zu nutzen, wozu ebenfalls eine Reihe neuer Animationen notwendig wurden. Selbst der bekannte Todessprung soll von Grund auf neu gestaltet worden sein.

Die Grafikengine, die Connors Abenteuer in Szene setzen wird, ist die aus dem ersten Teil schon bekannte Anvil-Engine. Wer jetzt jedoch einen grafischen Stillstand erwartet, der kann ganz beruhigt sein. Die von Ubisoft genannte AnvilNext-Engine soll einen Meilenstein in der Entwicklung darstellen, was der Detailversessenheit der Entwickler sicherlich zugutegekommen ist. Wir dürfen gespannt sein, wie gut und detailliert die Städte Boston und New York aussehen werden.

Eine weitere Neuerung wird der Wechsel der Jahreszeiten sein, der eine neue spielerische Herausforderung darstellen wird. So sollen Gebiete, die im Sommer noch ohne Probleme erreichbar sind, im Winter durch Schnee und Eis unpassierbar werden und im Gegenzug Orte, von denen uns der Sommer durch Seen und wilde Flüsse trennt, dank des Frostes im Winter leichter erreichbar sein. Der Schnee wiederum ist keine plane Fläche, die nur auf die Landschaft aufgepappt ist, sondern soll sich realistisch verhalten. Fußspuren werden darauf sichtbar sein und Connor wird die weiße Masse auch bewegen können, vielleicht um sich hinter einer Schneewehe vor Verfolgern zu verstecken. Spielerisch spannend scheint dieses Feature allemal. Ob Connor mit falsch gelegten Fahrten im Schnee seine Gegner verwirrt oder darauf aufpassen muss, wo er sich entlang bewegt und Spuren hinterlässt, wird uns das Spiel wohl erst in der Praxis zeigen.

Der Spieler wird im Verlauf der Handlung, die noch weitgehend im Dunkeln liegt, viel von der Vorgeschichte der Vereinigten Staaten



03.10.2012

WITCHERS NEWS

Seite 12 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



erfahren und dabei auf wichtige historische Persönlichkeiten treffen wie Benjamin Franklin, General Charles Lee und George Washington, um nur einige zu nennen, immer vor dem Hintergrund der herausziehenden Revolution. Er wird Zeuge vom Massaker in Boston sein, der Boston Tea-Party beiwohnen und vielleicht sogar der Unterzeichnung der amerikanischen Unabhängigkeitserklärung im Jahre 1776. Er wird Connor durch die Schlachten des Unabhängigkeitskrieges begleiten, die Templer bekämpfen und sich überall dort für die Gerechtigkeit schlagen, wo es vonnöten ist. Es geht allerdings nicht darum, dass Connor die Revolution im Alleingang gewinnen soll oder sie gar sein vorrangiges Ziel wäre. Vielmehr ist es sein Bestreben, wie es Ezios und Altaïrs auch war, die Machenschaften der Templer zu vereiteln und ihre dunklen Pläne aufzudecken. Dass er dabei in die Wirren der amerikanischen Revolution verstrickt wird, bleibt nicht aus. Mischen doch Templer und Assassinen munter in dem Reigen mit, stets auf ihre eigenen Ziele und Vorteile bedacht.

Einen Hurra-geschwängerten, überbordenden Amerika-Patriotismus vom Schlage Mel Gibsons in „Der Patriot“ soll es laut der Entwickler allerdings nicht geben. Stattdessen sollen die handelnden Figuren differenziert und nicht nach dem üblichen schwarz-weiß Muster gezeichnet werden. Es wird also nicht die bösen Rotröcke und die guten Kolonisten geben, sondern jede Seite wird ihre Schurken und Helden haben, die aus ihrer eigenen Motivation heraus jedoch folgerichtig handeln. Zu wünschen wäre es, dass in Assassin's Creed 3 eine Art Entscheidungsfreiheit, ähnlich wie in der Mass Effect Reihe einziehen würde, wo es Konsequenzen hatte, wenn man dieses täte und jenes ließ. So könnte Connor beispielsweise darauf verzichten eine bestimmte Person zu töten, die ihn später a) entweder verraten oder b) hilfreich zur Seite eilen könnte. Aufgrund der Erfahrung mit der doch recht linearen

Handlung der drei Vorgänger ist mit der Einführung dieses Features allerdings nicht zu rechnen.

Wir dürfen also gespannt sein.

Was wird Connor Kenway auf seinen Streifzügen durch die Städte und das Grenzland alles erleben?

Findet Desmond Miles seine Eva und löst das Rätsel, wie die nächste tödliche Katastrophe für die Erde doch noch abgewendet werden kann?

Welche Geheimnisse hütete die erste Zivilisation?

Wer wird letztendlich triumphieren: Templer oder Assassinen?

Alles Fragen, die erst das Ende von Assassin's Creed 3 beantworten wird, dass am 31. Oktober 2012 für die Konsolen Playstation 3 und Xbox 360 herauskommen wird. Auch dieses Mal bleibt den PC-Spielern der Wermutstropfen nicht erspart, denn die Fassung für PC erscheint leider erst am 22. November.

(Dan)





KOMPENDIUM

NEUDES MUND

HINRICHTUNGSMETHODEN IM MITTELALTER

Das Mittelalter, eine düstere, raue und harsche Zeit. In den Jahrhunderten waren Schroffheit und Brutalität im täglichen Gebrauch. Die Gesetze waren noch nicht wirklich geschrieben, doch war klar, wer sich als Schurke seinen Weg durchs Leben schlug, wurde auch schon damals in Haft genommen. Mit dem Nachteil, dass es damals noch gar keine Gesetze gab, die auf Menschenrechte beharrten. Noch schlimmer war es, dass oftmals die Menschen für etwas verurteilt wurden, was heutzutage zum täglichen normal legalen Alltag gehört. Die Medizin steht da wohl im Vordergrund. Waren es nicht diejenigen die kräuerkundig waren, aber als Hexen auf den Scheiterhaufen landeten. Oblag es doch allein der Kirche, den Gelehrten, dieses zu lehren, obwohl selbst diese keine Ahnung über die Anatomie eines Menschen verfügten. Auch das Thema Chemie war damals nicht unbekannt, weit vor Christi zurück waren schon die Kelten und andere Urvölker am erforschen verschiedener Materien, die die Welt in sich trug. Die Chemie wurde meist von bössartigen Zauberern praktiziert,



auch sie hinterließen bei den katholischen Herrschern einen faden Beigeschmack. Wo wir nun beim Thema Kirche angelangt wären. Das katholische Imperium erhob sich immer mehr inmitten der armen Seelen. Sollte es doch Trost spenden, doch wer sich einmal verschiedene Chroniken aus dem Mittelalter durchgelesen hat, trifft meist auf traurige Machenschaften, Leid, Elend und rohe Gewalt, die in Namen des Herren erfolgt wurden. Sie wollten noch höher als die Könige selbst stehen und die Hierarchie allein für sich beanspruchen. Auf diesem Weg hinterließen sie Blut und Marter. Doch wehe dem, der sich gegen die heilige Kirche auflehnte, Blasphemie, dies kam eines Königsattentats gleich.

Letzten Endes waren viele Hinrichtungen und Folterungen der Unwissenheit und Neues, was Menschen Angst machten, so neugierig sie auch waren, sind Menschen doch einfache Gewohnheitstiere. Aus dieser Unwissenheit und damit verbundenen Angst entwuchs das Misstrauen, mit dessen Menschen doch zu Tieren geraten können und schwer



WITCHERS NEWS



03.10.2012

Seite 14 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN

Recht vom Unrecht entscheiden konnten.

Nicht nur, dass es schon schlimm genug war, was Schurken, Mörder und anderes Gesindel für Schandtaten vollbrachten, entpuppten sich doch die Gerechten, die dieses unterbinden, wollten ebenfalls als wahre Schlächter. In Form von Henker und Scharfrichter genannt Carnifex, kamen sie daher und war ein anerkannter Beruf.

Ich will einen Einblick der unterschiedlichsten Hinrichtungsmethoden geben, die damals angewandt wurden, mit der die Übeltaten der Verurteilten „gerecht“ gesühnt wurden.

Soweit der Recherche nach, haben ich alles was ich finden konnte versucht, in alphabetischer Reihenfolge zu ordnen und einen kleinen detaillierten Einblick dazu geschrieben, wobei manch eine Hinrichtung schon der Name selbst verriet, was sich genau dahinter verbarg.

Angstloch

Das Angstloch ist nicht vom Wort "Angst" abgeleitet, sondern entstammt dem lateinischen Wort „Angustus“ zu Deutsch „eng“. Das Loch ist als ein Raum zu verstehen, der sich meist unter einem Kerker/Verlies befand, ohne Fenster oder Türen. Eine Gitteröffnung zum Verliesraum war der einzige Zugang zu dem Angstloch. Das Eingangsloch war gerade groß genug, dass sich ein erwachsener Mensch mit Mühe und Not hindurchzwängen konnte. Es wurden aber auch ausgetrocknete Brunnen genutzt, um den Verurteilten dort mittels eines Seils hinabzulassen. Wenn das Loch erst mal verschlossen war, wurde es nur geöffnet um gammelige Nahrung, eventuell etwas Wasser herab zu lassen oder den Unrat zu verscharren.

Sich selbst überlassen in tiefster Dunkelheit abgeschottet von allem,

gerieten sie in Panik und Angst. Wer sich nicht selbst zu einem schnellen Tod verhalf, dem wurde ein qualvoller Tod beschert. Selbst heutzutage haben sich verrückte oder Gefängnisinsassen die Pulsadern aufgebissen, dem zufolge wird es damals nicht anders gewesen sein. Zudem ist aber auch bekannt, dass sich die Gefangenen Wunden zufügten, indem sie Kot in die zugefügte Wunde schmierten, um die Wunde zu infizieren, ob es nun zu einem schnellen Tod führt, sei dahingestellt.

Im Angstloch wurden meist die bereits verstorbenen Gefangenen verscharrt, die dort vor sich hin verwesten. Fäkalien der Wächter und Wärter wurden ebenfalls dort hinuntergeworfen.

Demzufolge ist es natürlich nur logisch, das Unmengen von verschiedenen Krankheiten entstanden, die den Gefangenen qualvoll in den Tod trieben. Wer nicht einer Krankheit oder den schnellen Selbsttod unterlag, der vegetierte durstend und hungrig zugrunde.





Ausweiden / Ausdärmen

Diese Hinrichtung ist auch im „Constitutio Criminalis Carolina“ genannt „die peinliche Halsgerichtsordnung Karls V. von 1532“. Es gilt heutzutage als eines der ersten Strafgesetzbücher.

Nach der Folterung ist das Ausweiden der Gedärme das Schlusszenario, was schließlich zum Tod führt.

Nach dem Carolina wurde mit einem großen Messer Brust und Bauch aufgeschnitten, wobei auch der Brustkorb aufgebrochen wurde, um die Innereien zu entnehmen. Dies diente der letztlichen Feinigung. Es wurde aber auch berichtet, dass die Bauchdecke aufgeschnitten wurde und ein Stück des Darms an einer Winde befestigt wurde, durch langsames Drehen, sollte dies ein qualvoller Tod werden.



Eiserner Käfig

Ähnlich wie ein Vogelkäfig, wurde der nackte Delinquent in den eisernen Käfig gesperrt und aufgehängt. Der Tod dauerte durch Verdursten/verhungern oder erfrieren an. Nachdem der verstorbene war, wurde er trotzdem als Mahnmal hängen gelassen.



Eiserne/hölzerne Jungfrau

Dies war ein eiserner oder hölzerner Hohlkörper ähnlich eines Sarkophags. Diese Art Sarg stand senkrecht und hatte am oberen Ende den Kopf einer Frau. Im Innenraum waren Dornen oder Nägel angeschlagen worden.

Es gibt da geteilte Meinungen. Zum einen sollten beim Schließen der



Tür die Dornen/Nägel in lebenswichtige Organe und Augen stechen, um einen schmerzvollen Tod zu erleiden. Andere behaupten, dass die Nägel erst nach dem Schließen mittels eines Hammers Nagel für Nagel rein geschlagen wurden. Bei der Nürnberger eisernen Jungfrau war unten eine Fallklappe angebracht, so dass der tote Körper durch die Falltür fiel in einen Fluss herunter fiel. Genannt wurde die Hinrichtungsart der „Jungfernkuss“.



Nürnberg, Eiserne Jungfrau.

Enthauptung

Dies war eher eine schnelle Todesfolge, mit wenig oder gar keinen Qualen. Mitten im Schafott wurde der Delinquent kniend vor einem „Richtbock“ gestellt, der Kopf lag auf dem Richtbock. Der Henker hat mittels einem Richtbeil oder einem Schwert dem Delinquenten den Kopf abgeschlagen. Selbst in der Französischen Revolution wurde diese angewandt. Es sollte einen schmerzlosen und schnellen Tod zufolge haben, daher hat der Arzt Joseph-Ignace Guillotin hier die gleichnamige „Guillotine“ erfunden. Unter dem „Fallbeil“ erlag auch Marie Antoinette ihren Tod.





WITCHER'S NEWS

03.10.2012

Seite 17 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Erdolchen

Diese Art der Hinrichtung war schon im alten Rom weit verbreitet. Der Delinquate musste sich niederknien und der Oberkörper blieb in aufrechter Haltung, der Scharfrichter stieß ihm ein Schwert oder Dolch unter das linke Schlüsselbein. Dabei durchtrennte man die Arterien. Die Verblutungen waren innerlich und äußerlich kaum sichtbar.

Erdrosseln

Diese Methode ist anders als das Erhängen. Hier wird der Delinquate auf eine sogenannte „Garotte“ geschnallt und eine Schlinge um den Hals gelegt. Der Tod kommt nicht durch Ersticken, sondern durch das Abklemmen des Blutes, wodurch das Hirn nicht mehr ausreichend versorgt wird.



Erfrieren

Wie sich schon der Name „erfrieren“ sagt, gibt es nicht allzu viel zu sagen. Der Delinquate wurde entkleidet und der Kälte ausgesetzt. Auch diese Methode ist qualvoll und lang.

Ertränken

Das Mittel ertränken gab es in zahlreichen Variationen. Ähnlich wie beim „Säcken“ wurden die Delinquenten in Säcke genäht und in den Fluss geworfen. Es wurden ihnen meisten aber die Gliedmaßen am Rücken zusammengebunden und danach wurden sie ins Wasser geworfen und mit Stöcken unter Wasser gehalten. Auch ein Fass voll Wasser, wo der Körper des Delinquenten unter Wasser gedrückt wurde, wurde oft angewandt. Auf See wurde ihnen schwere Gegenstände wie Blei oder ein Anker an den Körper gebunden und wurden über Bord geworfen.

Die Methode des Ertränkens wurde im Mittelalter zumeist bei den Frauen angewandt.

Fustuarium

Dies ist eine oft gebräuchliche Art in der römischen Armee gewesen. Sie wurde bei Bestrafung der Soldaten angewandt, die Diebstahl begangen haben, ihren Dienst verweigerten, oder wegen nachgewiesener Homosexualität. Der Offizier, besser genannt der Centurio, schlug den



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 18 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



entehrten Soldaten mit seinem Vitis. Er wurde dann von seinen Kameraden mit hölzernen Knüppeln zu Tode geknüppelt, in manchen Fällen auch gesteinigt.



Galgen

Bei dieser Variante wurde zu Beginn erst ein Seil über ein Baum geworfen und am anderen Ende eine Schlinge gefertigt, die dem Delinquenten um den Hals gelegt wurde. Danach haben sie ihn hochgezogen, bis er erstickte. Später wurde dann der Galgen gebaut, wo der Delinquent auf einem Stuhl stehen musste, der ihm dann entrissen

wurde. Später kam die Falltür, dass dem gehängten der Boden unter den Füßen entfällt.



Enthäuten

Häuten oder Schinden wurde dies genannt und war wohl einer mit der brutalsten Hinrichtungen. Mit einem Messer wurde dem Delinquenten im wahrsten Sinne des Wortes die Haut vom Körper gezogen. Dieser verblutete und unterkühlte. Dieser Tod war extrem langsam und besonders qualvoll.



Kochen / Sieden

Auch hier verrät die Überschrift alles. Es wurde ein großer Kessel auf ein Feuer gestellt. Ins siedende Wasser wurde der Delinquent bei lebendigem Leibe rein gesteckt und kochte zu Tode. Es gibt auch Formen von siedendem Öl, wo der Delinquent ins siedende Öl geworfen wurde.



Köhlern

Diese Art wurde meist bei feindlichen Soldaten angewandt. Der Körper wurde auf einen glühenden Stamm gebunden. Die Gepeinigten konnten ihr verbrennendes Fleisch riechen, bis sie in Ohnmacht fielen und gänzlich starben.



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 20 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Körperliche Auszehrung

Sehr oft wurde diese angewendet. Im sogenannten Hungerturm, auch Faulturm genannt, wurde der Delinquente eingesperrt. Hier hungerte und durstete zu Tode.

Kreuzigung

Diese Methode wurde vom Erhängen abgewandelt und sollte einen langsameren Tod zur Folge haben. Dies wurde meist im Orient angewandt. Der Delinquent wurde entweder an das Kreuz gefesselt oder genagelt. Hungertod oder Infektionen durch das Nageln trieben sie in den Tod. Die Römer wendeten es bei aufsässigen Sklaven an. Sogar heute soll es noch in islamistischen Ländern angewendet werden.



Lebendig einmauern

Den Tod hatten meist Nonnen zufolge. Nicht nur durch Übeltaten starben die Nonnen bei lebendigem Leib eingemauert. Sogar durch Ehrerbietung gegenüber ihrem Herrn haben sich die Nonnen sogar freiwillig einmauern lassen. In zahlreichen Klöstern wurden Überreste in eingemauerten Räumen gefunden, sicher blieb wohl bis heute der Großteil verborgen.

Lebendig begraben

Hier wurden die Delinquenten bei lebendigem Leib in eine Grube geworfen und begraben, oder auch zuvor in einem Sarg eingenaagelt, so dauerte der Erstickungstod länger.

Mazzolata

In Italien ist diese Methode weit verbreitet gewesen. Der Delinquent wurde an ein Andreaskreuz gefesselt und mit einer Keule wurde ihm der Schädel eingeschlagen. Fiel er dann vorn über, wurde ihm noch die Kehle durchgeschnitten.





Pfählen

Am berühmtesten war diese Methode beim Fürsten Vlad III. Drăculea. Dieser pfahlte oftmals seine Opfer. Die grausame Hinrichtung wurde mit einem angespitzten oder unangespitzten Pfahl verübt. Dieser wurde an der Spitze eingefettet und dem Delinquenten durch Anus oder Vagina in den Körper geführt. Danach wurde der Pfahl aufgestellt, so dass der Körper langsam in die Gedärme hinein drang. Diese Prozedur überdauerte meiste viele Tage und war extrem schmerzhaft. Andere Methoden wie das Einschlagen des Pfahls mit Hilfe eines Hammers gab es ebenfalls.

Es gab auch Pfählungen, wo dem Delinquenten ein Pfahl durch die Brust gehauen worden ist. Der Pfahl wurde anschließend aufgestellt.



Rädern

Auf einem Schafott wurde der Delinquent festgebunden. Bei der Verurteilung wurde genau festgelegt, wie viel Schläge durch das Rad erfolgen sollten oder auch wie viele Speichen das Rad beinhaltete. Oft war das Rad mit Metall umzogen, um den Grad der Verletzungen zu vertiefen. Unter den Gliedmaßen wurden Holzklötze genannt Klemmen gelegt, damit diese besser brachen. Der Henker Warf das Rad die festgelegten Male auf die Gliedmaßen, so dass diese gnadenlos zertrümmerten. Offene Brüche blieben dabei nicht aus. Oft wurde nach dieser schmerzlichen Prozedur der zertrümmerte Körper auf das Rad gebunden, dort verharrte der Delinquent bis zum Tode.





Säge

Auch diese Hinrichtung ist wohl eine der qualvollsten und schmerzhaftesten. Der Delinquent wurde verkehrt rum an ein an einem Seil gehängt, oder an einem Holzstamm breitbeinig festgebunden. Das kopfüber hatte einen bestimmten Grund, der Delinquent sollte nicht so schnell ausbluten, vielmehr so viel und solange wie möglich die qualvollen Schmerzen mitbekommen. Ihm wurde mit einer Art Holzfällersäge der Körper in der Mitte durchgesägt. Angefangen bei der Haut und Sehnen bis schlussendlich der Becken zersägt wurde.



Säcken

Anders als beim Ertränken wurde hier der Delinquent zusammen mit einem wilden Tier in den Sack eingenäht. Das Tier biss und kratzte ihn zu Tode.

Scaphismus

Der Scaphismus ist ähnlicher Natur des Ausweidens. Hier wurde der Körper ohne Gliedmaßen und Kopf in ein Behältnis eingeschlossen. Darin wurde sie zwangsernährt. Der Körper sollte durch Gewebezersetzung, durch Insektenfraß, Insekten die den Delinquenten, durch ihre Stiche und Bisse vergifteten.



Scheiterhaufen

Blasphemie steht hier im Vordergrund. Ketzer und Hexen wurden an einen Baumpfahl gebunden und um sie herum Reisig und aufgeschichtete Scheithölzer. Die Inquisition verurteilte die Ketzer, die dort ihren Feuertod erlitten. Kaiser Friedrich der II. führte diese Methode 1224 in der Lombardei zur Strafe der Ketzerei ein. In der peinlichen Halsgerichtsordnung Karls V. von 1532 wurde der Feuertod bei entdeckter Zauberei angewendet. Im seltenen Falle wurde der Ketzer, die Hexe, oder der Zauberer zu dessen Gnade zuvor erdrosselt und erst dann verbrannt. Am 28. Mai 1813 fand die letzte deutsche Verbrennung statt.



Steinigung

Die Steinigung ist eine der ältesten Hinrichtungsmethoden. Dabei wurde der Delinquent bis zur Hüfte, oder bis zur Brust eingegraben. Eine hiesige Meute meist die Einwohner bzw. Bauern der Stadt warfen auf Brust und Kopf Steine, bis der Gesteinigte tot umfiel. Diese Methode ist auch als Racheakt bekannt. Weit verbreitet im Islam, dem Nahe Osten, dem Orient und Afrika. Durch die Menschenrechtsgesetze wurde diesem Einhalt geboten.



Turmsturz

Durch die Inquisition verurteilte Ketzer wurden von einem Hügel oder Turm gestürzt. Im antiken Rom wurde die südliche Spitze des Kapitolhügels als Tarpejischer Fels bezeichnet. Dort wurden die Ketzer hinab gestürzt, um in den Tod zu fallen.



Vierteilen

Das Vierteilen von einem Menschen wurde mittels Pferde vollzogen. Dem Delinquenten wurde an allen 4 Gliedmaßen ein Seil gefesselt, was jeweils an ein Pferd gebunden wurde. Die 4 Pferde zogen solange, bis die Gliedmaßen abrissen. Der Delinquent verblutete.



Vergiftung

Dem verurteilten Delinquenten wurde in einem Becher ein Giftmischgetränk verabreicht, wodurch dieser qualvoll starb. Die berühmteste Gifthinrichtung war die des Sokrates. Der gottlos verurteilte Sokrates wurde einen Schierlingsbecher gereicht, den er leerte und darauf starb.

Zerreißen zwischen Bäumen

Eher selten hört man von dem zerreißen zwischen Bäumen. Hier wurden kleine Bäume heruntergezogen und befestigt und der Delinquent wurde dazwischen gebunden. Danach kappte man die Seile, während der Verurteilte zerriss.



(ZZ)



WITCHERS NEWS



03.10.2012

Seite 25 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN

GESCHICHTEN

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA - FINALE

„Nein, nicht DU! Jeder, nur nicht DU!“, der vor Empörung zitternde Zeigefinger, der pfeilgerade in Richtung des jungen Elfen zeigte, gehörte zu niemand anderem als Leo MacDanold, der in einem bodenlangen, von Motten zernagtem Nachthemd am oberen Ende der Treppe in den ersten Stock stand und anklagend auf Cailin wies. Sein Haupthaar stand wirr von seinem Kopf ab und schien im Schein der Kerzen regelrecht rötliche Funken zu sprühen, während die Lippen im vollen Bartgestrüpp schmal wie ein Pinselstrich waren. Seine dunklen Augen spiegelten den Grad der Entrüstung wieder, den der gute Leo gerade empfand. Sein Brustkorb hob und senkte sich rasch. Nie hatte er mehr Ähnlichkeit mit einem wilden Löwen gezeigt als in just diesem Augenblick.

„Nicht du“, wiederholte er noch einmal, während alle Augen auf ihn gerichtet waren. Cailin errötete und wusste nicht, wohin er blicken sollte.

„Hast du meiner Familie nicht genügend Unheil beschert? Habe ich nicht genug unter dir gelitten? Musst du ausgerechnet jetzt zurückkehren, um mir die Rechnung zu präsentieren?“

„Vater!“ Fiona Ausruf war voller Schmerz und Empörung. „Was redest du da für einen Unsinn? Und wie siehst du überhaupt aus? Da muss man sich ja für dich schämen, Vater.“

Leo sah an sich herab, zuckte nur mit den Schultern und blickte seiner

Tochter streng ins Angesicht.

„Schweig, Fiona, davon verstehst du nichts! Du bist damals nicht dabei gewesen, als dieser Barde in unserer Stadt weilte und allen Weibern den Kopf verdrehte ... deine Mutter inbegriffen ... und nun steht er da, als könne er kein Wässerchen trüben, als wäre nie etwas passiert“, halb schritt er, halb taumelte er in Richtung des jungen Elfen, während sich eine Gasse in der Schar der Barden bildete, die ihn ungehindert passieren ließen. Fast schon hatte er Cailin erreicht, als sich Fiona zwischen ihren Liebsten, den ihr Herz trotz seiner edlen Aufmachung längst erkannt hatte, und ihren Vater stellte, dessen Gesicht nun ungesund rötlich gefleckt war.

„Wovon sprichst du da, Vater? Bist du von Sinnen? Egal, für wen du ihn hältst: er ist es nicht! Hast du denn keine Augen im Kopf? Das ist Cailin, das ist der Mann, den ich liebe, Vater. So, nun ist es endlich raus“, seufzte sie erleichtert und fiel ihrem Liebsten in die Arme, drückte sich eng an ihn und küsste seine weichen Lippen.

Cailin errötete noch mehr.

Leo prallte zurück, als wäre er gegen eine Wand gelaufen. Mit wutverzerrter Miene packte er barsch Fionas Arm und versuchte, sie aus dieser aus seiner Sicht unschicklichen Umarmung zu befreien, doch sie wehrte sich beharrlich und Cailin schlug schließlich Leos Hand von





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 26 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



ihrem Arm und stellte sich schützend vor sie.

„Was fällt dir ein, Leolas, du Lump?“ Leos Aussprache wurde zunehmend feuchter. „Reichte es nicht, dass du mir mein Weib abtrünnig gemacht hast mit deiner vor Schmalz triefenden Stimme, musst du dich jetzt auch noch an Fiona, ihre Tochter, heran machen? Hast du denn keinen Funken Anstand im Leib? Wisse, Leolas, sie ist nämlich ...“

„SCHWEIG!“ Die Stimme klang wie ein Donnergrollen. Leo zuckte zusammen und sah sich um, doch er erblickte nur die alte Grid Mole, die mit auf den Hüften gestemmten Armen hinter ihm stand und deren Augen nicht weniger Funken sprühten, als seine noch vor einigen Minuten. Sie konnte es doch nicht gewesen sein, die da gerade ... er schüttelte nur belustigt den Kopf, was die alte Grid dazu veranlasste, ihre Augen soweit zu schließen, dass sie nur noch als schmale Schlitze zu erkennen waren.

„Wag es ja nicht, Leonard Alexander MacDanold, mich noch länger auf diese Weise anzusehen, du würdest es bitter bereuen, glaube mir“, zischte sie leise.

„Was willst du, Grid? Vertrödele nicht meine Zeit, indem du mich belästigst. Kehre du lieber zurück zu deinen Bändern und dem anderen Tand, aber misch dich nicht in meine Angelegenheiten ein. Hast du das verstanden? Was glaubst du eigentlich, wer du bist?“ höhnte er. Grid Mole richtete sich zu ihrer vollen Größe auf und erwiderte den starren Blick des Wirtes ohne Zögern. Ein schmallippiges Lächeln entblößte kurz ihre fauligen Zähne.

„Wie ich sehe, hast du im letzten Jahr nichts, aber auch gar nichts dazu gelernt, Leo“, sie schüttelte bedauernd ihr welkes Haupt. „Ich dachte, der Fluch würde dich ein wenig demütiger, etwas pflegeleichter werden lassen, dass du endlich auch anderen den Respekt zollen würdest, den du

für dich selbst immer einforderst. Weit gefehlt. Du bist immer noch so halsstarrig, dickköpfig wie früher und hast die Manieren eines Schweins! Du willst wissen, wer ich bin? Bitte sehr!“

Sie drehte sich um ihre eigene Achse, wirbelte herum, bis ihr Körper in Myriaden von hellen Lichtkugeln verschwunden war, die in Richtung Decke schwebten, bis sie ihre Geschwindigkeit wieder verringerte und mit einem blendenden Blitz zum Stillstand kam. Grid Mole war verschwunden. An ihrer Stelle stand nun eine junge Frau mit langen, golden schimmernden Locken von der Farbe frischer Kastanien. Auch trug sie nicht länger die Kleidung der alten Krämerin, sondern ein eng geschnürtes weiß-blau gestreiftes Wams mit hohem Kragen, verziert mit bunten Bändern, eine knappe lederne Hose und knielangen Stiefeln, die am oberen Ende modisch umgestülpt waren. Ein Raunen ging durch die Schar der Barden. Einige wandten ängstlich das Gesicht ab und machten das Zeichen gegen den bösen Blick, während andere ihre Hälse noch mehr streckten, um ja nichts zu verpassen.

Gerald piff leise.

„Triss Merigold, ich hätte es mir doch eigentlich gleich denken können.“

„Gerald“, Triss neigte den Kopf höflich in Richtung des Barden und wandte sich dann der Gestalt des Hexers zu. „Es ist mir auch eine Freude, Euch wieder zu sehen, werter Rittersporn.“

„Darf ich davon ausgehen, dass du für den lästigen Zauber in unserem Zimmer verantwortlich gewesen bist?“ der Barde strich sich lächelnd über den Kinnbart, während Triss eine scheues Unschuldsgesicht aufsetzte, als wüsste sie nicht, wovon er sprach, dann aber lachend den Kopf schüttelte und den Hexer frech angrinste.

„Wer sonst, Gerald, wer sonst? Konnte ich denn wissen, dass der alte Hurenbock von Wirt sich vor Angst in die Buxen scheißt und mein damaliges Zimmer auf Teufel komm raus nicht mehr betritt? Nun, da





WITCHERS NEWS

03.10.2012

SEITE 27 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



hat es leider euch beide getroffen. Seht es als Kollateralschaden an und genießt einfach die Zeit und die Erfahrungen, die euer kleines Missgeschick euch beschert.“

Langsam strich sie um den Hexer herum. Rittersporn im inneren schwitzte Blut und Wasser, als ihre Hand über seine Wange fuhr und dann hinter seinen Kopf verschwand, wo sie zärtlich mit seinem schneeweißen Schopf spielte, bevor sie ihre weichen Lippen benetzte und den Hexer küsste, dass ihm Hören und Sehen verging. Geralt selbst sah es gelassen.

„Triss, komm zum Punkt, bevor unser guter Wirt hier noch irgendwelchen körperlichen Schaden davon trägt.“

Die Zauberin drehte sich herum und wandte sich dem Wirt zu, dessen Gesicht kreidebleich geworden war, ein auffälliger Kontrast zu seinem roten Haupt- und Barthaar. Schweiß perlte auf seiner Stirn und seine Mund öffnete und schloss sich wie ein Fisch an Land, der nach Luft schnappte.

„Ah, ich sehe, du erkennst mich wieder. Was ist? Hat es dir die Sprache verschlagen?“

Leo holte tief Luft und endlich tropfte das Wort von seinen Lippen, das die ganze Zeit ängstlich dahinter gekauert hatte.

„Hexe“, röchelte er mehr, als das er sprach. Triss wirkte verärgert.

„Ist das etwa alles? Ein Jahr ist vergangen, seitdem du mich in Bausch und Bogen aus deinem Haus geworfen hast und dir fällt jetzt nichts Besseres ein, als mich wieder zu beleidigen?“ Sie seufzte. „Geralt, erklärst du ihm den Unterschied zwischen einer Zauberin und einer Hexe oder soll ich ihn lieber gleich in eine Kröte verwandeln?“

„Triss!“

Die Zauberin winkte gelangweilt ab.

„Schon gut, Geralt, ich kann mich gerade noch im Zaume halten, obwohl

er es mehr als verdient hätte. Oh, er sähe bestimmt gut aus, als fette grüne Kröte mit roten Haaren“, sie kicherte mädchenhaft bei dem Gedanken. Langsam schlich sie um den Wirt herum, dessen Augen ihr ängstlich zu folgen versuchten, bis er bei dem Versuch fast über den Saum seines schäbigen Nachthemdes stolperte.

„Ich sehe, dir ist es nicht sonderlich gut ergangen im letzten Jahr. Keine Gäste, nehme ich an, daher auch keine Einnahmen, kein Luxus und kein angenehmes Leben. Wie traurig, aber selbst schuld. Daran hättest du mal denken sollen, bevor du mich dazu gebracht hast, diesen leidlichen Fluch auszusprechen. Apropos, bist du inzwischen daraus schlau geworden? Beim Teil mit den Barden hast du ja den richtigen Riecher bewiesen. Sollen wir mal nachschauen?“

Triss schnippte mit den Fingern und ein lautes Knarren ertönte im ersten Stock. Kurz darauf erschien am oberen Treppenabsatz ein merkwürdiges Ensemble, handelte es sich dabei doch um die Kleidung des Wirtes, die er am Vortag getragen hatte, doch ohne den Wirt darin, als würde ein Unsichtbarer seine Kleider tragen. Behände kam sie die Treppen herab, vollführte eine höfliche Verbeugung vor der Zauberin, die sie mit Wohlwollen quittierte, dann öffnete sich die obere Tasche des Wams und ein Zettel schwebte wie von Geisterhand getragen auf Triss Merigold zu. „Ich bedanke mich“, schmunzelte sie, „mir scheint, dass selbst in deinem Beinkleid mehr Anstand vorhanden ist als in dir selbst, Leo.“

Sie faltete den Zettel auseinander und runzelte die Stirn.

„Dann wollen wir mal schauen:

Erst wenn endlich ans Licht kommt zu einer Zeit die Wahrheit von allen Lügen und Siegeln befreit wenn das hellste Tageslicht am Ende sieht was schon lang geheim im Dunkeln erblüht ein Schlüssel gegen Stahl um den rechten Platz ringt





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 28 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



ein Barde ein stummes Schwert zum Singen bringt
wenn die im Lande allergrößten Bardenzungen
vom niedrigsten der ihren wurden bezwungen
wenn dann noch die alte Weise am Brunnen erschallt
dann steigt das Übel daraus nach oben schon bald
wird letztendlich von einem Recken bezwungen
dessen Lippen nie einen Ton haben gesungen
erst dann wird kommen die rechte Zeit
dieser Schwur wird nicht gebrochen
die Stadt wird dann vom Fluche befreit
welchen im Zorn ich über sie habe gesprochen.

Nun, der erste Teil hat sich bereits erfüllt“, sie lächelte Cailin und Fiona an, „da steht vor uns die Liebe, die im geheimen erblühte, weil du Esel von Wirt sie nicht erkannt hast. Fionas Geständnis hat das Geheimnis enthüllt, doch leider ist es nicht das einzige“, sie seufzte. „Fiona, was Leo gerade verkünden wollte, bevor ich ihn unterbrach, ist nicht ganz leicht zu erklären. Du musst wissen, Cailin ist der Sohn des Bardes Leolas, der vor langer Zeit in Carinthia weilte und hier einige gebrochene Herzen zurückließ, als er die Stadt verließ oder besser gesagt: verlassen musste. Meins ebenso, wie auch das Herz der jungen Frau, die sein Kind, also Cailin, unter ihrem Herzen trug. Doch sie war nicht die einzige. Auch deine Mutter gehörte zu den wenigen Frauen, zu denen sich Leolas hingezogen fühlte, auch wenn sie nie die Liebe und die Stellung in seinem Herzen erringen konnte, wie es Cailins Mutter tat. Und dennoch ...“

Fiona legte eine Hand vor ihren Mund und schüttelte ungläubig den Kopf.

„Ja, Fiona, ich sehe dir an, dass du begriffen hast, welche Wahrheit ich dir enthüllen muss: Leolas ist auch dein Vater!“

Leo ächzte.

„Betrogen hat sie mich mit ihm, das undankbare Weibsstück“, spie er die bitteren Worte aus. „Und als wir ihn endlich aus der Stadt getrieben hatten, kam sie mit seinem Kind unter dem Herzen zu mir zurück. Was hätte ich tun sollen? Ich schwor, das ich sie fortjagen würde, wenn das Kind auf der Welt wäre, doch als ich dann in dein kleines Gesichtchen sah“, er wandte sich Fiona zu und sah sie zärtlich an, „in dein kleines, zerknaushtes Gesichtchen und ich keine spitzen Ohren entdeckte, da konnte ich nicht anders, als dich lieb zu haben, obwohl ich wusste, dass ich nicht dein Vater war. Und daran hat sich bis heute nichts geändert, Fiona, das musst du mir einfach glauben. Ich liebe dich wie mein eigen Fleisch und Blut und daran wird sie niemals etwas ändern!“

Fiona, Leolas Tochter, schlug beide Hände vor das Gesicht und weinte hemmungslos. Sanft schob Cailin sie in die offenen Arme von Leo, der ihm dankbar zunickte, bevor seine starken Arme ihren zitternden Körper umschlossen und er sie mit leiser Stimme zu beruhigen versuchte. Die Zauberin spürte einen dicken Kloss in ihrem Halse stecken, als sie Zeuge dieser Szene wurde, doch sie fing sich rasch und fuhr fort.

„Nun, der nächste Teil betrifft euch zwei Hübschen“, grinste sie und sah Geraht und Rittersporn an. „Natürlich ist mit dem Schlüssel ein Notenschlüssel gemeint und damit niemand anderes als Rittersporn und der Stahl? Nun, man braucht nur auf Gerahts Schwerter zu schauen und die Bedeutung wird einem klar. Ich bin immer wieder überrascht, welche Kapriolen manche meiner Flüche schlagen, mit denen selbst ich nie gerechnet hätte. Ihr beide ringt immer noch um eure wahre Identität, doch dieser Zauber ist zeitlich begrenzt und wird sich lösen, sobald die rechte Zeit gekommen ist. Und der Zeitpunkt dafür ist näher, als man vermuten mag. Ich hatte Tränen in den Augen vor Vergnügen, als Rittersporn Gerahts Stimmbändern dieses nette Spottlied abgerungen





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 29 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



hat. Ganz im Ernst, werter Rittersporn, ich hätte jedem, nur nicht dir so viel Selbstironie zugetraut. Jetzt zu dir, Cailin“, sanft fasste sie dem jungen Elfen an der Schulter und lächelnde ihm zwinkernd zu. „An dir hatte ich auch noch ein Unrecht gutzutun, wie du ja bereits weißt, und ich glaube, deine Stimme ist das herrlichste Geschenk, das man dir machen konnte, nachdem mein Spruch sie dir so lange vorenthalten hatte. Als niedrigster der Barden hast du sie alle bezwungen und deinem Vater alle Ehre gemacht. Ich weiß, er wäre unendlich stolz auf dich, hätte er heute die Gelegenheit gehabt, dir zuzuhören. In dir leben sein Genie und sein reicher Schatz an Balladen weiter.“

„Ich danke Euch für diese Worte, verehrte Zauberin“, Cailin deutete eine Verbeugung an, die Triss schmunzeln ließ, „verzeiht mir aber, wenn ich Euch diese Frage stelle: wart Ihr immer schon die alte Grid Mole?“

Die Zauberin schüttelte die Lockenpracht und senkte einen Augenblick nachdenklich den Kopf.

„Nein, das war ich nicht“, erklärte sie mit leiser Stimme, „es gab tatsächlich eine Grid Mole. Sie war wie ich eine Zauberin und eine gute Freundin von mir, die allerdings letztlich ihre Zauberkraft aufgegeben und sich damit den Unvermeidlichen Folgen der Zeit gestellt hatte. Sie starb letztes Jahr und so nahm ich ihren Platz ein, um von Zeit zu Zeit unerkannt nach dem Rechten sehen zu können.“

„Und was jetzt?“

„Wie bitte?“

Triss drehte sich abrupt um und sah einen jungen, noch pickligen Barden an, dessen Barthaare gerade erst zu sprießen begannen. Erst wich er einen Schritt vor ihrem Blick zurück, doch dann besann er sich eines Besseren, trat mutig wieder vor und reckte sein spitzes Kinn der Zauberin entgegen.

„Ihr habt mich schon gehört, Zauberin, was passiert jetzt? Was ist mit

dem Rest der Prophezeiung?“

Ein leises Lachen perlte von ihren Lippen, als sie sich dem jungen Barden näherte, auf dessen Stirn erste Schweißperlen erblühten.

„So ist’s recht“, gurrte sie vergnügt, „ich mag Männer, die wissen, was sie wollen und sich nicht scheuen, das Maul auch aufzureißen. Nicht wahr, Geralt?“ Der Angesprochene schnaubte nur, während Triss’ Hand dem Barden sanft ums Kinn strich. „Ich glaube, du hast noch eine große Zukunft vor dir, mein Junge ...“

„Ich heiße Bhreac“, stammelte der Barde mit glänzenden Augen.

„Nun gut, Bhreac“, schmunzelte Triss und wandte sich an den Rest der Barden, die dem Schauspiel mit wachsender Faszination gefolgt waren. Geralt verschränkte Kopfschüttelnd die Arme vor der Brust. Wieder einmal zeigte es sich, dass es keinen gab, der sich dem Zauber von Triss Merigold entziehen konnte. Gekonnt spielte sie ihr Spiel, breitete nun ihre Arme aus, als wolle sie die ganze Männerschar in dieselben nehmen und drehte sich einmal um ihre eigene Achse, bis sie wieder Bhreac in die Augen schauen konnte, der sichtlich entzückt war und dessen Wangen einen zarten Roseton angenommen hatten.

„Natürlich hat dieser junge Barde Recht. Noch ist dies nicht das Ende. Noch wirkt der Fluch, den ich im Zorn gesprochen habe, aber das große Finale ist bereits nahe. Wer von euch kann mir jetzt schon sagen, wo es stattfinden wird?“

Wieder ging ein Raunen durch die Menge, bis eine klare Frauenstimme durch die Luft hallte.

„Am Brunnen, wo denn sonst“, rief Fiona, die sich sanft aus der Umarmung ihres Vaters gelöst hatte und deren Tränen endlich versiegt waren. Entschlossen stellte sie sich an die Seite ihres Geliebten, nahm seine Hände in die ihren und führte sie zärtlich an ihre Lippen.

„Und du, mein geliebter Cailin, wirst dort endlich diesen vermaledeiten





WITCHER'S NEWS

03.10.2012

Seite 30 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Fluch brechen, unter dem wir jetzt schon so lange leiden, nicht wahr?“ Cailin schluckte gerührt, nickte nur und küsste nun seinerseits die Fingerspitzen seiner Freundin.

„Worauf warten wir dann noch?“, Bhreac richtete sich zu seiner vollen Größe auf, die keineswegs beeindruckend war und funkelte seine Kollegen an. „Machen wir uns auf zum Brunnen!“

„Auf zum Brunnen!“, erwiderte ein anderer Barde, dann stimmte noch einer in den Ruf ein und noch einer, bis der Ruf aus nahezu allen Kehlen erklang:

„Auf zum Brunnen!“

Begeistert drängte sich die Masse der Barden und derjenigen, die sich dafür hielten, durch die große Flügeltür nach draußen. Geralt und Rittersporn blieben noch zurück, ebenso wie Cailin, Fiona und ihr Vater.

„Worauf wartet ihr denn noch?“, verlangte Triss zu wissen. „Wollt ihr denn nicht erfahren, wie es ausgeht?“

„Durchaus, Triss“, antwortete Rittersporn und der Blick aus Geralts Augen ruhte spöttisch auf ihr. „Ich nehme jedoch an, dass ohne uns, also Geralt, Cailin und mich allerdings nur eine tumbe Masse von Idioten gibt, die gerade ohne Sinn und Verstand auf den sprichwörtlichen Brunnen vor dem Tore zu eilt und dort auf unsere Ankunft warten muss, denn wenn ich mich recht entsinne, spielen wir eine nicht unwesentliche Rolle bei diesem Finale. Außerdem“, er wies, ohne ein weiteres Wort zu verlieren, mit einer Geste auf Fiona, die gerade die Kleidung ihres Vaters aufhob, welche nach dem Zauber reglos zu Boden gefallen war. Sanft fasste sie Leo am Ellbogen und dirigierte ihn in eine dunkle Ecke, was der Mann ohne Murren mit sich machen ließ.

„Komm, Vater“, murmelte sie beruhigend, „es wird Zeit, dass du dir etwas vernünftiges anziehst. Freue dich, bald ist alles vorbei. Es dauert nicht mehr lange, Vater.“

Leo MacDanold sah seiner Tochter in die Augen und nur sie erblickte die Tränen, die sich nun aus den Winkeln der seinen langsam ihre Bahnen über das Gesicht zogen, um schließlich in seinem Bart zu versickern, als hätte es sie nie gegeben.

Der Brunnen lag, anders als Rittersporn es angedeutet hatte, nicht außerhalb der Stadt sondern inmitten derselben in zentraler Lage. Er war schon von weitem zu sehen, besonders von der erhöhten Lage des „Roten Löwen“. Geralt und Rittersporn wussten daher schon, als sie Plötze und des Bardens Reittier losbanden, wohin der Weg sie in die Stadt führen würde. Ganz der Mann von Welt bot Rittersporn Fiona an, auf Geralts Pferd sitzen zu dürfen, das ihn, obwohl er Geralts Gestalt besaß, sicherlich geweigert hätte, ihn zu tragen, Zauber hin oder her. Auch Geralt lief lieber zu Fuß und führte Rittersporns Zossen am Zügel. Notgedrungen waren deshalb auch Cailin und Fionas Vater, der sich sichtlich wieder gefangen hatte, auf Schusters Rappen unterwegs, hatte man doch die letzten in Carinthia verbliebenen Pferde schon vor Monaten zu Wurst und anderen schmackhaften Köstlichkeiten verarbeitet und gleich verputzt.

Die Menge der Barden teilte sich bereitwillig, als die Prozession der Hauptakteure endlich ihren Bestimmungsort erreichte. Der Brunnen war ein monströses Ungetüm, dessen fest gemauerter Umfang die doppelte Länge von Geralts ausgebreiteten Armen besaß und diesem knapp bis an die Brust reichte. Ein riesiger Kurbelmechanismus war in die Umrandung eingelassen, um das Wasser aus den Tiefen herauf holen zu können. Der Brunnenarm, der den nicht minder überdimensionierten Wassereimer an Ort und Stelle hielt, war schwenkbar, so dass nach dem mühevollen Schöpfen das kostbare Nass, das aufgrund der notwendigen Kraftanstrengung durch mindestens



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 31 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



zwei starke Männer zu erfolgen hatte, problemlos außerhalb des Brunnens verteilt werden konnte. Zur eit jedoch fehlte von dem Eimer jede Spur und der Brunnen selbst war mit etlichen schweren Brettern zugedeckt und mit zusätzlichen Eisenketten gesichert worden. Rittersporn hob fragend eine Augenbraue.

„Das Wasser im Brunnen versiegte kurz nach dem Fluch“, hob Leo zu einer Erklärung an, „zu viele versuchten, doch noch ein Quentchen Wasser aus dem Brunnen zu holen und einige fielen hinein und starben ...“

„Jaja, wenn das Kind erst mal in den Brunnen gefallen ist“, grübelte Rittersporn und fing sich einen missbilligenden Blick von Geralt ein, den er jedoch geflissentlich übersah.

„Es wird Zeit“, sagte Triss und führte Cailin zum Brunnen. Sie nickte Rittersporn zu, der erst fragend die Schultern hob, bis die Erkenntnis sein Gesicht erhellte. Umständlich griff er nach dem Stahlschwert. Geralt schüttelte den Kopf. Rittersporn lächelte gequält und packte schließlich das Heft des Silberschwertes und zog es aus der Schwertscheide. Diesmal nickte Geralt Gott ergeben.

„Was soll ich singen? Was, wenn ich das falsche Lied wähle“, verlangte Cailin zu wissen. Triss tätschelte ihm aufmunternd die Schulter.

„Keine Angst, junger Prinz, schließe die Augen und horche in dich hinein, und du wirst die richtigen Zeilen schon finden. Sie sind in dir, sie waren es schon immer.“

Cailin tat, wie ihm geheiß. Es dauerte nicht lange, bis er in seinem innersten auf einen hellen Schein stieß und zärtliche Musik vernahm, deren Töne ihm mehr als vertraut waren. Er lächelte, zaghaft zunächst, doch dann immer befreiter und schließlich lachte er leise auf. Ja, das war es, wonach er gesucht hatte. Dies war sein Lied!

Leise, doch hörbar, lösten sich die ersten Worte von seinen vollen Lippen,

wurden immer lauter und kraftvoller, bis er die Verse mit all der Inbrunst sang, die ihm zur Verfügung stand und gerade aus seinem Herzen überquoll wie ein vom Eis befreiter Bach im Frühjahr:

„Anirach govaded i chir aer?
Nedir i narn lin naer
Têlir na chûd ne cherin
Calad feana ne nif din

Peniar amarth lin
Ned i vanga en-fuin
Si habo ne morchaint
Canis narchar i lain

Avo dhartho na nen edh-riw
canis han dôg 'urth a thriw
I maethyr idh ristar i daur
Nuithar i vlabed e-gûr

Peniar amarth lin
Ned i vanga fuin
Si habo ne morchaint
canis narchar i lain

I ngelaidh si pen-loth a pen-lass
I lûth gaita erin dalaf
I lû sîr i gôl nin na mâr
A! Si a na veth: im Eldar





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 32 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Peniar amarth lin
Ned i vanga fuin
Si habo ne morchaint
canis narchar i lain“

Die anderen Barden lauschten versonnen der Melodie, ließen sich gerne einfangen von der Süße seiner Stimme. Einige, die dieses Lied noch aus ihren Kindertagen vage in Erinnerung hatten, nahmen ihre Instrumente zur Hand und begleiteten Cailin darauf, anderer wiederum, die den Text nicht kannten und bislang auch noch nie gehört hatten, trugen ihr Scherflein dazu bei, indem sie die Melodie mit summten.

Rittersporn hielt während des ganzen Liedes nervös Ausschau. Was würde ihn erwarten, wenn der letzte Ton verklungen war? Welches Unheil galt es zu bezwingen? Verdammt noch eins, warum hielt er ein Schwert in den Händen? Das war eindeutig Geralts Part, der genüsslich mit einem Holzspan Essensreste zwischen den Zähnen hervorpulte. Dann ging alles relativ schnell. Kaum hatte Cailin sein Lied beendet, als die Erde auch schon von einem tiefen Beben erschüttert wurde. Die Barden stoben auseinander und selbst Cailin taumelte einige Schritte zurück.

„Halte dich bereit“, rief Triss Rittersporn im lauten Getöse zu. Ihre Stimme war, wahrscheinlich magisch verstärkt, problemlos im ganzen Tumult zu hören.

Das Beben verebte so schnell, wie es gekommen war, doch ein anderes Phänomen trat an seine Stelle. Ein knirschendes Geräusch machte sich dumpf breit. Es klang, als schabte etwas an Stein entlang, keine Klinge, doch etwas von derselben Stärke. Rittersporn spitzte seine feinfühligsten Ohren und hatte schon bald den Ursprungsort entdeckt, während andere noch unsicher Löcher in die verschiedensten Richtungen starrten. Der

Brunnen. Wenn er sein Ohr an das Holz hielt, dann ... er kam nicht mehr dazu, diese irrwitzige Idee in die Tat umzusetzen, denn bevor er den Rand des Brunnens überhaupt erreichen konnte, verstärkte sich das Geräusch um ein vielfaches. Es kam aus den Untiefen der Erde und bahnte sich seinen Weg durch den Brunnenschacht nach oben und doch traf es die Menge unvorbereitet, als die Bretter und die Ketten gleichermaßen wie durch eine Explosion, wie sie Alfred Nabels Sprengstoff nicht besser hätte hervorbringen können, empor und weit mehrere Meter über die Köpfe der Anwesenden hinweg geschleudert wurden, so dass sich die Verletzungen, die einige Barden erlitten, doch in Grenzen hielten.

Wesentlich gefährlicher erschien allen das Wesen, das aus dem Brunnenschacht seinen Weg nach oben gefunden hatte: ein riesiger weißlicher Wurm, dessen silbern schimmernde Haut mit unzähligen, scharfkantigen Schuppen bedeckt war. Der Wurm brüllte, erzürnt über die Störung seiner unterirdischen Ruhe, und entblößte eine Reihe spitzer Reißzähne, gegen die Geralts Silberschwert wie ein Zahnstocher wirkte. Mit böseartig funkelnden Augen, die tiefschwarz wie die Nacht und groß wie Wagenräder waren, fixierte das Unwesen die Gestalt mit dem Schwert unter ihm.

Rittersporns Blick flog zwischen dem scharfen Schwert in seiner Hand und dem weit aufgerissenen Maul des Untiers hin und her. Verzweiflung machte sich auf seinem Gesicht breit, die von Entsetzen abgelöst wurde, als der Wurm sich anschickte, auf ihn nieder zu stürzen. Mit einer abwehrenden Bewegung riss er das Schwert herum und stemmte es dem Angreifer entgegen. Schwert und Wurm trafen aufeinander. Rittersporn kugelte die Wucht des Aufpralls fast die Schulter aus dem Gelenk. Er schrie auf. Die Menge schrie mit, atmete im nächsten Augenblick jedoch auf. Der Hexer lebte noch und er verdankte dies lediglich dem





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 33 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Umstand, dass der Wurm auf halbem Wege im Brunnen feststak und so nicht seinen ganzen Körper dem Barden in Hexergestalt entgegen werfen konnte. Das Silberschwert war unversehrt, doch gleiches galt auch für das Geschöpf aus der Tiefe. Das Schwert hatte es lediglich vermocht, dem Untier eine Schuppe vom Leib zu reißen, die einem Schild gleich neben Rittersporn auf dem Boden lag, der sich die Schulter rieb.

„Triss, nun tue doch etwas, verdammt!“, verlangte Geralt aufgebracht, „löse den Zauber von uns oder schick die Kreatur in die Hölle zurück, aus der sie stammt.“

Die Zauberin wehrte ab.

„Das ist nicht meine Aufgabe, Hexer. Ich kann den Dingen nur ihren Lauf lassen. Ich habe es nicht mehr in meiner Hand.“

Geralt starrte grimmig den Wurm an, der doch tatsächlich seine Wunde leckte. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich seine Aufmerksamkeit wieder ganz auf Rittersporn konzentrierte. Es war Zeit zum Handeln.

„Du hast Recht, Zauberin“, erwiderte er, „das ist die Aufgabe eines Hexers!“

Entschlossen trat er an Rittersporn heran und griff nach dem Silberschwert, als wieder jener helle Schein auftrat, den sie beide schon einmal gesehen hatten, damals in ihrer Stube. Diesmal jedoch war es keine Figur, die erstrahlte, sondern das Schwert. Ingeheim betete Geralt dafür, diesmal nicht ohnmächtig zu werden. Das konnte er sich jetzt nicht leisten, nicht, wenn das Leben seines Freundes Rittersporn auf dem Spiel stand. Er spürte ein ziehen und zerren in seinem innersten und nach einem kurzen Moment des Widerstandes ließ er es geschehen.

Geralt schloss die Augen und fühlte, wie sein Selbst fortgerissen wurde, aus Rittersporns Körper hinaus und als er die Augen wieder öffnete, verrieten ihm nicht nur die einzelnen weißen Strähnen, die in sein Gesichtsfeld hingen, dass er sich nun wieder in seinem eigenen Körper

befand. Hinter ihm stöhnte jemand und aus den Augenwinkeln heraus sah er den Barden mit zitternden Händen rückwärts taumeln, die Augen weit aufgerissen. Es blieb keine Zeit, um die Rückkehr seines Selbst zu feiern, denn es galt den Wurm zu besiegen.

Behände sprang Geralt auf und umrundete Rasch den Brunnen, um dem Untier in den Rücken fallen zu können, doch das Vieh war schlauer als er gedacht hatte. Mühelos vereitelte er Geralts Plan, sodass sie sich Auge in Auge gegenüberstanden. Nun, Geralt stand, während das Wesen ihn von oben heran anglotzte.

Probieren wir etwas anderes, dachte Geralt und täuschte einen Frontalangriff vor, sprang im gleichen Moment zur Seite, sodass der Kopf des Ungetüms nur den Boden erwischte, auf dem der Hexer zuvor gestanden hatte. Geralt ließ sich die Gelegenheit, die sich ihm nun bot, nicht entgehen, zückte zu dem Silber- auch noch das Stahlschwert, sprang auf den Rand des Brunnens und versenkte das Stahlschwert tief zwischen zwei Schuppen auf dem Rücken des Wurms, wenn man denn von einem solchen sprechen konnte, und zog sich hinauf. Sofort erhob sich der Wurm vor Schmerz brüllend und versuchte, den unerwünschten Gast mit den Reißzähnen zu erreichen, um ihn herunter zu beißen, doch vergeblich. Geralt behauptete seinen Platz dank des Schwertes, welches ihm sozusagen als Steigbügel diente. In der Menge, die sich rasch in sichere Entfernung geflüchtet hatte, erklangen zunehmend Ermunterungsrufe. Auch Rittersporn kam nun vorsichtig mit der Menge näher und skandierte gleichfalls:

„Geralt!Geralt!“

Den Hexer beeindruckten die Rufe nicht sonderlich. Er blendete sie aus. Zu sehr war er auf seine nächsten Schritte konzentriert. Mit dem Silberschwert durchstieß er die nächste Lücke zwischen zwei Schuppen und zog sich ein Stück weiter hinauf, nachdem er das Stahlschwert





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 34 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



wieder herausgezogen hatte. Im steten Wechsel erstieg er so rasch die gesamte Länge des Wurms, bis er schließlich beim verdickten Schädel angekommen war, in sicherer Entfernung zu dem wild um sich schnappenden Maul der Bestie.

Nun wird's interessant, dachte Geralt, schnappte sich das Silberschwert, mit den Füßen auf dem aus Stahl gefertigten balancierend, und erhob die Klinge drohend über den Scheitel des Wurms. Die Barden hielten die Luft an. Irgendwo in der Menge fielen einige Sänger in Ohnmacht, teils aus Sauerstoffmangel, teils, weil sie die Spannung nicht länger ertrugen. Mit einem Aufschrei versenkte Geralt ohne Zögern sein Schwert in den Schädel des Wurms, bis dieses gegen einen Widerstand in Form der Zähne stieß, die unter der Wucht des Schlages zersplitterten wie Glas. Ein letztes Mal bäumte sich der Wurm auf, doch Geralt hielt die Balance und schlitterte mit ausgebreiteten Armen den Körper des Untiers herab, bis seine Füße wieder festen Boden unter sich spürten. Zur selben Zeit, als der Wurm in einem Schwall milchig-weißem Blutes sein Leben aushauchte, brandete allmählich, erst leise, dann ohrenbetäubend, Jubelschreie auf.

Triss stand in sicherer Entfernung, das Gesicht kalkweiß, was einen Schönen Kontrast zu ihrer wilden Haarpracht bildete. Als sie sah, dass der Hexer unbeschadet vor ihr stand, kannte sie kein Halten mehr. Zitternd stürzte sie in seine Arme und schmiegte sich eng an seine starke Brust.

„Geralt“, flüsterte sie stockend, „ich konnte nicht ahnen, dass es so groß sein würde. All dieser Neid, dieser Missgunst und die Geheimnisse haben es so fett werden lassen. Wenn ich das geahnt hätte ... ich hätte dich doch niemals einer solchen Gefahr ...“

„Ist schon gut, Triss“, beruhigte er sie und strich durch ihr Haar.

„Monster bleibt Monster, da ist die Größe ganz nebensächlich“, erklärte

er und dachte insgeheim an Flotsam und das Umland von Wyzima. Einen Moment der Intimität war ihnen noch vergönnt, dann brach der Minnesang in Form der ungezählten Barden über sie herein und Triss wurde rasch wieder zu der kühlen und unnahbaren Zauberin, die sie selbst so verabscheute.

„Bravo!“ Das Schulterklopfen und Händeschütteln wollte kein Ende nehmen. Geralt ließ es beiläufig geschehen. Es gehörte zum Job, auch wenn er die Intensität mehr als übertrieben fand.

Leo hingegen plagten ganz andere Probleme.

„Was machen wir jetzt mit diesem Vieh?“, fragte er lautstark und trat angeekelt gegen die Überreste des Wurms, die am Boden lagen und partout nicht verrotten wollten, was seine These untermauerte, dass der Fluch nun tatsächlich Geschichte war. Er beugte sich hinab und brach mühselig eine Schuppe herunter.

„Nun“, murmelte er geschäftig in seinen Bart, „die könnte man doch gut als Andenken verkaufen und mit etwas Glück ist das Vieh auch noch essbar ...“

Geralt konnte nicht anders. Er lachte lauthals.

Rittersporn wandte sich Cailin und Fiona zu, die beieinander standen und die Hände nicht voneinander lassen konnten.

„Und was werdet ihr beiden Turteltauben nun tun?“

Fiona strahlte über das ganze Gesicht.

„Wir wollen so bald wie möglich heiraten“, antwortete Cailin an ihrer Stelle und fügte hinzu: „Und wenn es dir Recht ist, Liebste, möchte ich eines Tages in das Reich meines Vaters aufbrechen, um meiner Familie die Aufwartung zu machen. Natürlich nur mit dir.“ Sie nickte zustimmend.

„Eine Hochzeit? Ist das denn überhaupt möglich“, rätselte Rittersporn, „schließlich haben die beiden doch denselben Vater?“





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 35 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



„Nun, das hat König Foltest doch auch nicht davon abgehalten, seine Schwester zu heiraten, und die beiden hatten auch noch eine gemeinsame Mutter“, warf Triss lapidar ein. Geralt schwieg aus gutem Grunde und dachte sich seinen Teil. Triss hatte nicht Unrecht, doch auch sie vermied es auszusprechen, was ihnen beiden gerade durch den Kopf ging. Adda.

„Viel wichtiger ist jedoch, dass ihr den Segen deines Vaters habt, Fiona.“ Die Wirtstochter blickte in Richtung ihres Vaters, der sie ansah und schließlich seufzte.

„Meinen Segen habt ihr, denn ihr macht ja doch, was ihr wollt. Ich kenne doch den Dickschädel meiner Tochter. Den hast du übrigens von deiner Mutter, nicht von mir, lass dir das gesagt sein.“

„Verzeih, Vater“, mischte sich nun auch noch Ranold ein, hinter dessen Rücken der blonde Barde hervorlugte, „wenn es dir Recht ist, möchte ich auch um deinen Segen bitten: für mich und Ansgar“, sprach er und umarmte den Barden herzlich.

Leo raufte sich den Bart.

„Meinetwegen“, resignierte er schließlich, „oh je, was das wieder kosten wird!“

„Da mach dir mal keine Sorgen, werter Schwiegervater“, meldete sich nun Cailin zu Wort, „es ist ja nicht so, dass ich vollkommen mittellos in deine Familie einheirate. Denk nur an die Siegesprämie, die mir laut Wettstreit zusteht. Das ist doch ein recht ansehnliches Sümmchen, das locker für eine Doppelhochzeit reichen sollte.“

Leos Augen strahlten. Weniger vor Freude als von dem Gedanken an die Einnahmen. Triss seufzte. Änderte sich dieser Mann denn nie?

„Ihr seid natürlich herzlichst eingeladen, Triss Merigold“, schmunzelte Leo MacDanold, dem der Seufzer der Zauberin natürlich nicht entgangen war, „und ich möchte mich aufrichtig für mein ungehobeltes

Benehmen Euch gegenüber entschuldigen. Von nun an soll Euch der Respekt entgegen gebracht werden, der Euch zusteht.“

Triss lächelte und neigte hoheitsvoll den Kopf.

„Und was ist mit mir und Geralt?“ wollte Rittersporn wissen.

Cailin, Fiona, Ranold und Ansgar, die geschäftig die Köpfe zusammengesteckt hatten, sahen zur gleichen Zeit auf.

„Das ist doch ganz klar ...“, begann Cailin und Ranold vollendete den Satz, „... ihr beide bleibt hier und werdet unsere Trauzeugen!“

„Ich lasse mich nur von meinem Bruder zum Altar begleiten“, rief Ansgar lachend, „näher wirst du diesem heiligen Ort in deinem ganzen Leben selbst nicht kommen, Brüderchen!“

Geralt und Rittersporn sahen sich an und zuckten die Schultern.

„Nun, zumindest um die Musik zum Fest braucht sich keiner Sorgen zu machen“, bemerkte Rittersporn und erntete tosendes Gelächter seiner Minnebrüder.

Drei Tage dauerten die Feierlichkeiten und beide, sowohl der Hexer als auch der Barde waren froh, als sie Carinthia, um einige Kilo schwerer, doch recht zufrieden, wieder verlassen konnten.

„Es ist doch immer dasselbe“, sagte Rittersporn und rülpste vernehmlich, „mit Familie und Feiern verhält es sich wie mit einem Fisch: nach drei Tagen beginnen sie zu stinken und unangenehm zu werden.“

„Na, dein Bruder wird dir da wohl kaum zustimmen mögen, Barde“, grinste Geralt, „doch eins muss man ihm lassen, er war eine verdammt attraktive Braut.“

Rittersporn lachte lauthals.

„Hast du auch die neidischen Blicke von einigen Barden in der Menge gesehen? Da gab es genügend, die Ranold am liebsten ein Messer in den Rücken gerammt hätten. Ich bin froh, dass es vorbei ist“, prustete er noch





WITCHERS NEWS



03.10.2012

Seite 36 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN

lachend und rülpste erneut.

Schweigend ritten sie nebeneinander her, jeder für sich in Gedanken versunken, ließen sie noch einmal innerlich die Ereignisse Revue passieren, die ihnen seit ihrer Abreise aus Tretogor widerfahren waren. Rittersporn suchte bereits nach den passenden Reimen für eine ordentliche Ballade, als ihm etwas einfiel.

„Wohin reiten wir eigentlich jetzt?“

Geralt wandte sich um, strich einmal um sein bartloses Kinn und lächelte, bevor er sein Pferd wendete und eine vollkommen neue Richtung einschlug.

„Wo willst du hin, verdammt noch mal? Geralt, warte!“

Geralt drehte sich nicht um, während er antwortete:

„Wohin? Denk nach, Rittersporn. Ich hab jemanden in Tretogor versprochen, ich würde auf dem Rückweg noch einmal vorbei schauen. Erinnerst du dich?“

Nun war es an Rittersporn zu grinsen. Natürlich erinnerte er sich. Also auf nach Tretogor, dachte er, es ist an der Zeit, dass sich der Kreis schließt.



(Dan)



THE WITCHER

03.10.2012

WITCHERS NEWS

Seite 37 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



AUF EIGNEM WEG INS WUNDERLAND

So drückend die Realität,
tagein, tagaus dasselbe Spiel.
Ich hab genug von dieser Welt,
möchte ihr entfliehen, fort von hier.

Ich schloss die Augen, schwand dahin,
lief vorwärts, rannte ohne Ziel.
Verließ bald die reale Welt,
Kaninchen zeige mir den Weg!

***Sperr nicht den Träumer ein in dir,
er möchte reisen, weit hinfort.
Auf eigenem Weg ins Wunderland,
wo du bestimmst was wirklich ist.***

Vor mir tat Dunkelheit sich auf,
ich fiel in den Kaninchenbau.
Fiel tief im freien Fall dahin,
hinein ins dunkelblaue Meer.



Ich fand die Insel dort im Meer,
Berge hoch, die Wälder grün.
Ein Paradies der Fantasie,
das ich so forme wie ich will.

***Sperr nicht den Träumer ein in dir,
er möchte reisen, weit hinfort.
Auf eigenem Weg ins Wunderland,
wo du bestimmst was wirklich ist.***

Ich schritt durch dieses Wunderland,
nicht satt sehn konnt ich mich daran.
Das triste Grau den Farben wich,
Musik erklang, lud mich zum Tanz.

Der Mann mit Hut nahm meine Hand,
bat mich zu folgen seinem Weg.
Die Katze sprach, grinste mich an,
zum Tee lud das Kaninchen ein.



Sperr nicht den Träumer ein in dir,
er möchte reisen, weit hinfort.
Auf eigenem Weg ins Wunderland,
wo du bestimmst was wirklich ist.

Lief mit dem Wind auf Wolken fort,
schwamm in Wasser wie Kristall.
Tauchte in den Tropfsteinhöhlen,
schlief in Netzen hoch im Baum.

Doch merkt ich nicht dass ich zu lang,
im Traum verweilt und nicht erwacht.
Er ist für mich Real geworden
und so schlaf ich weiterfort.

***Sperr nicht den Träumer ein in dir,
er möchte reisen, weit hinfort.
Auf eigenem Weg ins Wunderland,
wo du bestimmst was wirklich ist.***

(Anji)



WITCHERS NEWS



03.10.2012

Seite 38 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN

DIE GRAVEN UFER VON SIRIKUMIA

Als Wensh de Gath wieder zu sich kam, war es bereits früher Vormittag. Der Wind blies hin und wieder ein paar Regentropfen an das Fenster... Fenster... wessen Fenster? Wensh versuchte sich vergeblich zu orientieren, erkannte jedoch nur, dass er in einem Bett in einer Kammer lag. Das war für Wensh bei den Göttern nichts Neues. Aufwachen in fremden Betten. Er hoffte nur inständig, dass er diesmal nicht neben einem Kerl aufwachte. Dies war ihm bereits einmal passiert, und mit Erleichterung erkannte er damals schnell, dass es sich dabei um einen alten Bekannten Bleech von de Leech handelte und dass zwischen ihnen die zierliche Gestalt einer Frau schlummerte. Leider war es die Frau eines Stadtgardisten, der wenig später von seiner Schicht kam und über das Trio nicht lange staunte. Er schüttelte den Kopf, um solchen Blödsinn zu vergessen. Gedanken ordnen... Da war auch eine Frau mit dem roten Haar und diesem grünen Kleid. Und dieser Kerl, der ganz offensichtlich beim Kartenspiel betrog. Wachsoldaten, eine wütende Königin und ein Dolch, der ihn irgendwo links getroffen hat. Er blickte zu seiner linken Schulter. Da war eine Wunde. Frisch genäht, sah sehr fachmännisch aus. „Wie lange habe ich geschlafen?“, fragte sich Wensh Rispe. Sein Arm schmerzte bei dem Versuch, sich aufzurichten. Auch als er den Kopf erneut zu seiner Linken drehte, um zu sehen, wer da durch die beschlagene Tür in die Kammer trat. Eine Zofe in einem blauen



Kleidchen. Dahinter die Königin Sasrikia von Ludreen, die Frau mit den fliegenden Dolchen. Auch wollten sich zwei Wachsoldaten durch die Tür zwängen, doch die Königin hielt gebieterisch eine Hand nach oben, ohne sich umzudrehen. „Was wollt ihr? Das Kämmerchen zum Platzen bringen? Lasst den Quacksalber rein und bezieht euren Posten vor der Tür. De Gath wird seine Königin schon nicht aus lauter Rachelust in ihrem eigenen Schloss anfallen. Nicht wahr, Wensh?“ Dieser lächelte mit verzogenem Mund, entgegnete jedoch nichts. Zum Beispiel das, was ihm gerade so alles durch den Kopf ging.

„Du bist mir gehörig auf die Nerven gegangen, deshalb habe ich dich eine Runde schlafen gelassen. Der Dolch war mit einem Gift überzogen, es wird keine Schäden hinterlassen. Der Arzt wird sich deine Schulter nun ansehen, du wirst dabei die Fresse halten und mir zuhören.“ Wieder antwortete Wensh nur mit einem Lächeln.

„Schläfst du etwa noch?“

„Nein, Hoheit.“

„Freut mich. Diese Zofe habe ich übrigens nicht mitgebracht, damit sie dir einen lutscht, während der Arzt zum hundertsten Mal deine Wunde kontrolliert. In dem Bündel, das sie trägt, ist deine Ausrüstung. Ein paar Utensilien sind von meinem Hofzauberer dazugegeben worden. Zwar weiß ein Magiejäger sicher selbst am besten, was er auf einer solchen



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 39 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Suche benötigt, doch es kann nichts schaden, was er dir mitgibt. Weiß der Teufel, was es genau ist. Was ist? Willst du etwa Widerworte einstreuen?“

„Es ist mir eine Ehre, mich für Euch auf diese Suche zu begeben?“

„Das will ich meinen. Und deshalb habe ich mir erlaubt, dir einen kleinen Vorschuss aus der Schatzkammer mitzugeben. Ein Vorschuss auf deine achttausend Plenaren für den Bella Morawi, den du wiederbeschaffen wirst.“

„Achttausend also... sehr wohl, Hoheit.“

„Gut. Denn dem guten Arzt hier würde es wohl kaum gefallen, wenn ich dir deine Wunde ein paar Etagen tiefer mit glühenden Eisen wieder aufreißen ließe. Eshania, leg das Bündel hier auf die Truhe und dann nimm den Arzt mit nach draußen. Ich rede hier alleine weiter.“

Als beide den Raum verlassen hatten, setzte sich die Königin aufs Bett. Diesmal trug sie ein weites Seidenkleid, welches zu Wenshs Freude nicht weit ausgeschnitten war. Doch ihre üppige und äußerst straffe Oberweite zeichnete sich dennoch genau an dem Kleidungsstück ab.

„Wie fühlt Ihr euch?“ fragte sie gelassen. Diesmal in der höflichen Anrede.

„Verzeiht Majestät, doch Ihr spracht einst von mangelnder Zeit. Seit unserer ersten Begegnung haben wir noch mehr davon verloren. Ihr habt mich für einen längeren Zeitraum betäubt. Dennoch, ich fühle mich hervorragend. Meine Kopfschmerzen zum Beispiel...“

„Ja ja... genug davon. Dass dieser Schlaf so erholsam war, das war Absicht. Wir haben Euch ein Mittel gegeben. Damit gleicht Ihr die verlorene Zeit wieder aus. Und zwar, indem Ihr gegen Mittag aufbrechen werdet. Wärt Ihr nicht völlig nackt unter dem Laken, mir wäre es am liebsten, Ihr würdet euch auf der Stelle aufmachen.“

„Ich benötige noch ein paar Informationen. Am besten von Eurem

Hofmagier. Wo kann ich ihn antreffen?“

„Wo trifft man einen Magier, Herr Magiejäger? Natürlich in seinem Labor oder auch Magierturm. Ich lasse Euch zu ihm führen. Da wäre allerdings noch eine Sache...“

„Majestät?“

„Ach nichts...“ Die Königin dachte kurz nach. „Wir werden sehen. Ich werde in Kürze nach jemandem schicken, der Euch zum Labor führen wird. Mein Hofmagier Wirlach Ya-Ir steht Euch dann für Fragen und jeder anderen Art von Unterstützung zur Verfügung. Wenn Ihr sonst noch etwas benötigt...“ Die Königin sprang behände vom Bett auf und stolzierte mit schnellem Schritt zur Tür hin.

„Da wäre etwas, worum ich Euch bitten würde.“ De Gath lächelte und schüttelte den Kopf.

„Soll ich dir jetzt noch eine ganze Weile beim Lachen zuschauen? Was soll es sein?“

„Nun, ich hatte zwei Dolche, die ich beim Kartenspiel verloren habe...“

„Du bekommst neue.“

„Wurfdolche, Majestät. In etwa solche, wie Ihr sie bei Euch trägt. Zumindest habe ich einen davon kurz zu Gesicht bekommen. Dann könnte sich vielleicht jemand um mein Kurzsword kümmern. Es ist mit der Zeit sehr schartig geworden.“

Sasrika von Ludreen zog die Lippen ein und lächelte mit zusammengekniffenen Augen.

„Wisst Ihr, de Gath, ich werde Euch etwas früher jemanden vorbeischicken. Eine Zofe wird sich um Euer... Kurzsword kümmern. Ich möchte, dass Ihr bester Laune seid, wenn euer Abenteuer beginnt.“

Nicht lange, nachdem die Zofe ihr Kleidchen gerafft und aus seiner Kammer verschwunden war, traf auch sogleich ein Wachsoldat ein.





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 40 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Dieser war etwas höher dekoriert als die anderen, die Wensh bereits beim Eintreten der Königin gesehen hatte. Wohl ein Hauptmann, wenn nicht sogar der Hofmarschall persönlich. Wer wusste schon, wie sich die Pfauen dieses Hofes schmückten? Der Soldat stellte sich nicht vor, sondern erklärte Wensh, ihm einfach zu folgen. Durch einen langen Korridor, eine steinerne Treppe hinunter und dann in einen weiteren Flügel. Einen sehr dunklen.

„Wohin führt uns der Weg, Herr Oberwachmann?“

„Hauptmann der Wache, Meister de Gath. Und ich sagte euch, ich führe euch zum Labor des Meisters Ya-Ir. Aber was ihr da seht, das ist eine Galerie. Eine der Galerien.“

Rings herum standen Statuen, Rüstungen und Bilder von Personen, die sicher kein Schwein mehr kannte. Hier wurden schon lange keine Spinnweben mehr entfernt oder gar aufgeräumt.

„Scheinbar die Lieblingsgalerie der Königin. Hier fragt man sich, ob die Farbtöne gern in Grau gehalten wurden oder der Staub auf diesen Portraits hängt.“

„Die Leute vom Hof nennen sie nicht selten die vergessene Galerie, denn tatsächlich geht nur selten jemand durch diesen Korridor. Ich hielt es für den kürzesten Weg vom Gästeflügel aus zu den Treppen der Unteren Bereiche.“

Das Labor lag also wie berichtet in den unteren Ebenen des Schlosses. Wensh vermutete, wenn sie noch tiefer gehen würden, sie entweder in den Verliesen oder in der Hölle ankämen. Vermutlich war der Unterschied zwischen beidem nicht einmal so groß. Zumindest, wenn er sich das Verlies des Königsschloss mit ihrer Monarchin darin vorstellte. Glühende Zangen in Händen, welche sie scheinbar so faszinierten.

Wensh musste bei diesem Gedanken lächeln.

„Was amüsiert euch so?“, fragte der hoch dekorierte Soldat.

„Nur ein paar teuflische Gedanken. Sind wir bald da, Hauptmann?“
„Ihr sorgt euch, ich würde euch in die Verliese führen? Warum sollte ich, denn hätten wir euch bereits, als ihr geschlafen habt, dort einkerkern können. Ohne die Dienste einer Zofe oder neuer Ausrüstung.“

„Nein... ach Hauptmann... darum geht es nicht. Doch war ich der Annahme, dass Meister Ya-Ir sein Labor im Turm des Schlosses hat. Eben im Magierturm. So wurde mir von ihm schon oft berichtet.“

„Die Leute erzählen viel und jetzt muss ich euch verlassen. Da hinter dieser Tür ist das Labor. Viel Glück de Gath. Vielleicht bis später.“

Als er durch die Tür trat, stand er vor einer Empore. Oben die Königin, die mit offenem Mund lächelte. In der Mitte des Raumes stand eine Art Gefäß, man konnte es gut und gerne als große Vase oder Urne beschreiben. Die Tür schlug fest hinter ihm zu.

„Was jetzt?“, fragte Wensh de Gath Rispe mit schiefem Lächeln.

„Jetzt de Gath, werden wir mal sehen, ob du auch für diesen Auftrag taugt.“

Da erschien eine weitere Person. Ganz sicher Wirlach Ya-Ir. Ein glattrasierter Mann mit langen grauen Haaren und langen Roben. In einem leuchtenden Lila waren deren Farben gehalten. Dieser positionierte sich neben der Königin, hob die Hände, rief einen Spruch. Die Urne bewegte sich. De Gath wusste, dass es nicht nötig gewesen wäre, einen Spruch zu rufen oder dabei mit den Händen zu fuchteln. Ya-Ir wollte wohl in der Gegenwart der Königin einen großspurigen Auftritt an den Tag legen. Nichtsdestotrotz verspürte er sofort die Schwingungen in der Luft. Die Wogen, welche ihm so vertraut waren. Ein Gefühl, das ihn als Kind ängstigte, doch ihm schnell als Gabe und Norm verkauft wurde. Gabe... eine Gabe, die ihn in Situationen wie diese brachte. Er





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 41 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



wusste, was da kommen würde und deshalb begann er, noch bevor er eine konkrete Vorstellung davon hatte, mit seinem Mantra. Jemand von außerhalb hätte es als Gemurmel abgetan. Die Schwingungen wurden stärker und alsbald zeigte sich das magische Gefüge in seiner vollen Pracht. Auf den ersten Blick hätte man es für eine Art Laken gehalten. Ein Laken, bestehend aus einem Rauchgebilde. Wenig später zeigten sich darin zwei Augen, gefolgt von einem schauerhaften Grinsen.

„Diese verdammten Dinger sehen aus wie der Sensemann“, dachte de Gath, ohne von seiner Konzentration und seinem Mantra abzulassen. Hässliche Biester und nicht die schlauesten ihrer Art. Ein Felthsatip. Zu nichts nütze. Kein besonders starkes Magiegebilde. Soll das wirklich der Test sein? Kaum dachte er diesen Satz zu Ende, da erschien auch schon ein weiterer Felthsatip. Nicht im grauen Nebel, sondern purpurfarben. De Gath hatte die Augen geschlossen, er spürte nur noch, was um ihn herum geschah. Eine weitere Schwingung. Kein weiteres Gebilde, Wirlach Ya-Ir hatte wohl eine Art Schutzzauber gewirkt. Wohl für sich und diese elende Schlampe von Königin. Das Mantra wurde lauter. Vom Summen zu einem laut gesprochenen Vers. Beide Felthsatipen tanzten durch die Luft um de Gath herum, doch keiner griff ihn an. Das, obwohl ein Beobachter es hin und wieder vermutet hätte. De Gath streckte nun die Faust in die Luft, öffnete langsam die Hand. Auf der Handinnenfläche war ein Zeichen, welches da zuvor noch nicht war. Leuchtend in grün. Die Gebilde schrien auf, tanzten noch wilder. Jetzt aber versuchten sie, von de Gath weg zu gelangen. Es funktionierte nicht. Eine Art Sog schien sie auf einmal festzuhalten, kaum aus dem Symbol, zog es sie zu dahin zu de Gaths Hand. Beide Wesen wurden förmlich in diese eingesogen. Danach ging alles sehr schnell. De Gath ballte beide Fäuste, machte eine Art Zeichen in der Luft, öffnete die Hände, die da leuchteten in einer Kreisbewegung, und verharrte dann. Ein schimmernder Würfel bildete

sich zwischen den Handflächen. De Gath schien wie in Trance. Der Würfel füllte sich mit einem ebenso schimmernden Nebel und dann war alles vorbei. Der Kubus wanderte langsam zu Boden.

„Was ist das?“, fragte die Königin flüsternd, doch noch immer herrisch genug.

„Das“, antwortete der Hofmagier, „das ist ein Sestralkubus. Darin fangen sie die Magiegefüge. Oder sie werden eher darin aufbewahrt. Es ist kompliziert, Majestät...“

„So arbeiten de Gath also“, unterbrach sie den Magier. „Wozu benötigt er dann diese Waffen?“ Die Königin erschrak, als der Wurfdolch plötzlich genau vor ihr im Gelände vibrierte.

„Die sind für nicht magische Wesen, die sich mir in den Weg stellen“, antwortete de Gath an des Magiers Stelle, noch immer so, als wäre er in Trance. Mit seinen weißen Pupillen wirkte er gerade so, als sei er besessen.

(DPR)





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 42 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



KINGSHAVEN-TRILOGIE: 1. DER MILCHMANN

1965-11-06
6:00 AM

Langsam bog der schneeweiße Lieferwagen, auf dessen Seiten mit blutroter Farbe „Barnes Molkerei: Die Beste in Mainel!“ geschrieben stand, von der Mainstreet in die Cover-Avenue ein, drosselte allmählich die Geschwindigkeit und hielt schließlich am Straßenrand. Gemächlich lehnte sich ein hagerer Mann aus dem halb herab gekurbelten Fenster und blickte die mit loderndem Herbstlaub bedeckte Straße empor. Er seufzte, rückte die gleichfalls schneeweiße Schirmmütze zurecht, auf der nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen wurde, dass die Barnes-Molkerei wirklich die Beste war, und seufzte abermals. Noch einmal schweifte sein Blick umher, glitt über farbenprächtige Rasenflächen hinweg, die nun im Herbst ihre sommerliche Scharfkantigkeit ganz und gar verloren hatten und verhartete einen kurzen Augenblick auf dem imposanten weißen Bauwerk, welches einem zu breit geratenem Wachturm gleich auf einer Anhöhe im Osten der Stadt über alle anderen Häuser hinausragte. Mit einem leichten Schaudern wandte er sich ab.



Es war kühl an diesem Morgen, der den nahenden Winter erahnen ließ. Der Wind, der durch die nahezu kahlen Baumwipfel strich und unbarmherzig auch die letzten verbliebenen Blätter zu Fall brachte, verteilte das Laub mit spielerischer Leichtigkeit raschelnd über die Grundstücke des Viertels. Er war nicht nur frisch, sondern zugleich auch unangenehm. Bald fällt der erste Schnee, dachte der Mann, doch der Gedanke war es nicht, der ihn frösteln ließ. Dafür sorgte das alte King-Haus, wie das weiße Bauwerk im Osten allgemein von den Bewohnern von Kingshaven genannt wurde, welches trotz der ersten gleißenden Sonnenstrahlen, die durch unzählige verglaste Giebel und Erker des Hauses ihren Weg zur Erde fanden, um das dortige Blättermeer erneut zum erflammen zu bringen, in seiner ganzen Ausstrahlung finster und bedrohlich wirkte. Fast schien es, als hätte jedes bisheriges und zukünftiges Unheil, jede begangene oder geplante Missetat in Kingshaven genau dort und nirgendwo anders seinen Ursprung.



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 43 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Kingshaven, das ich nicht lache, der Mann spuckte verächtlich aus, Kingshell trifft es wohl eher!

Jeden weiteren unnützen Gedanken an das alte Haus verdrängend, in dem die noch ältere Mrs. King – der Teufel sollte sie holen! - lebte, warf der Fahrer einen flüchtigen Blick auf das vergoldete Zifferblatt seiner Uhr, das von dem kalten Dunst beschlagen war, der gleich Nebelschlieren aus dem Kühlraum hinter ihm seinen Weg in die Fahrerkabine gefunden hatte.

Die Uhr war keine dieser billigen Imitate, die man schon für wenige Dollar an fast jeder Straßenecke kaufen konnte. Nein, diese Uhr war teure Qualitätsarbeit. Zudem war sie für ihn noch weit mehr als nur ein Chronometer. Sie war ein Statussymbol. Soweit er sich erinnern konnte, gab es in ganz Kingshaven bislang lediglich fünf hochgestellte Persönlichkeiten, die sich wahrlich rühmen konnten, im Besitz einer Sechshundert-Dollar-Uhr zu sein. Er war nun Nummer sechs.

Im Gegensatz zu den anderen fünf hatte er sich sein Exemplar erst hart erarbeiten müssen. Ihm war nichts in den Schoß gefallen, wie den anderen, die nicht von ihrer Hände Arbeit lebten, sondern schon zu Lebzeiten das Erbe ihrer Väter verprassten. Er hatte im Schweiß seines Angesichts jeden einzelnen Dollar redlich verdient und mit etwas Glück und noch mehr Fleiß hätte er sicherlich seiner Frau im nächsten Jahr ein exquisites Schmuckstück schenken oder mit ihr endlich die lang versprochenen zweiten Flitterwochen verbringen können. Diesmal jedoch nicht in Bangor, sondern auf den Bahamas oder noch besser: gleich in Europa! Rom, Paris und London, das hätte ihr sicherlich gefallen, wenn, ja, wenn nicht Bob all seine Pläne mit nur einem Schlag vollkommen zunichte gemacht hätte.

Harold Barnes fluchte so laut und derbe, das seine Mutter – Gott sei ihrer Seele gnädig - ihm ohne zu Zögern den Mund mit Kernseife

ausgewaschen hätte.

Er hatte Robert Goldberg vor fast genau sieben Jahren zu seinem Partner gemacht, damals 1958, als er die herabgewirtschaftete Molkerei von seinem dem Suff erlegenen Onkel Todd geerbt hatte. Zusammen hatten sie all ihr Ersparnis, jeden einzelnen Cent, den sie irgendwie auftreiben konnten, in die Firma investiert und sie schließlich zu dem gemacht, was sie bis vor kurzem auch noch gewesen war: ein florierendes, schuldenfreies Unternehmen mit über dreihundert Angestellten und mehr als Achttausend zufriedenen Kunden. Jeden Tag.

In gar nicht allzuferner Zukunft hätten sie zu den zwei dutzend Lieferwagen, die sie bereits besaßen, noch ein gutes halbes Dutzend hinzukaufen können. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl und einem Kredit der First Bank of Bangor wären sie sogar in der Lage gewesen, in dem zwanzig Meilen entfernten Randolph eine Zweigstelle zu eröffnen. Wenn man dort erst einen Fuß in der Tür hatte, dann...

Diese Pläne lagen nun jedoch schon eine kleine Ewigkeit zurück, wie es ihm schien, und bei dem momentanen Stand der Dinge kamen sie Harold vor wie die Phantastereien eines Wahnsinnigen. In lediglich knapp einer Woche war nahezu alles zerstört worden was ihm mal etwas bedeutet hatte: seine Firma, seine Gesundheit und sein untadeliger Ruf. Von seiner Ehe ganz zu schweigen.

An Halloween hatte es noch so ausgesehen, als läge eine glänzende und vor allem gesicherte Zukunft vor ihm, doch nun standen er und sein Unternehmen nicht nur vor dem Bankrott, sondern auch vor dem Nichts, mit dem er und Bob vor sieben Jahren begonnen hatten.

Mit einem bitteren Lachen griff Harold Barnes in die aufgenähte Brusttasche seines weißen Overalls und nahm daraus den dort deponierten Schokoriegel heraus. Mechanisch, ohne wahrzunehmen, was er da tat, riss er die knisternde Cellophanhülle säuberlich bis zum



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 44 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



senkrechten Balken des Buchstaben „a“ in dem Wort Mars herab und versenkte seine Zähne in die dünne Schokoglasur, die dem Druck kurz darauf leise knackend nachgab.

Der für den Riegel typische Candygeruch stieg angenehm in seine Nase, während er den ersten Bissen mit der Gewissenhaftigkeit eines Mannes kaute, der Essen lediglich als ein notwendiges Übel ansah, das dazu diente, den Körper mit den wichtigen Nährstoffen, Fetten und Kohlehydraten zu versorgen, die er brauchte. Und in diesem speziellen Fall mit genügend Zucker für seine angespannten Nerven.

Danach griff er hinter seinen Sitz und nahm aus dem dort bereitstehenden Träger, der sechs Einheiten Platz bot, eine Flasche Milch. Bedächtig, fast zärtlich, strich er das Kondenswasser vom Flaschenrand und dem Verschluss aus Silberfolie, bei der ein leichtes einritzen mit dem kleinen Fingernagel ausreichte, um die Flasche zu öffnen. Vorsichtig entfernte er den Verschluss vom Flaschenhals, wobei er pedantisch darauf achtete, dass kein noch so kleines Stück der Folie in die Milch gelang. Dann trank er einen tiefen Schluck, rülpste leise und wischte sich den Milchbart vom glattrasierten Gesicht.

Es war erst kurz nach sechs, wie Harold nach einem weiteren Blick auf seine Uhr feststellte. Es blieb ihm noch etwas Zeit, bevor er die Morgenlieferung beginnen musste.

Eigentlich würde ich um diese Zeit noch träge im Bett liegen, dachte Harold und gähnte prompt herzhaft. Zudem war es nicht seine Tour, die er heute Morgen fuhr, sondern die seines Partners Bob, der jetzt in einer gut gepolsterten Zelle saß und mit Wachsmalstiften an seine Anwälte schrieb. Harold konnte es noch immer nicht fassen, was Bob getan hatte. In seinen Augen war Bob stets ein verlässlicher Mitarbeiter und Partner gewesen, der sich ab und an mit den Angestellten gegen ihn verschworen hatte, um ihn mit schelmischen, aber stets harmlosen Streichen zu

necken. Keineswegs als die Bestie, die unter Zuhilfenahme von Milch, Kakao und anderen Produkten ihrer Firma fast ein ganzes Viertel von Kingshaven ausgelöscht hatte, Bobs eigene Verwandtschaft inbegriffen. Harold Barnes hob die Milchflasche ein zweites Mal an den Mund und stockte. Was war, wenn Bob auch diese Flasche vergiftet hatte? Wenn auch sie zu den Produkten zählte, in die er mit einer Spritze eine garantiert tödliche Dosis Rattengift, Belladonna oder Arsen ... sein Blick verharrte auf der Flasche mit der weißen unschuldig wirkenden Milch darin. Ein feiner Schweißfilm erschien auf seiner Stirn, während er hastig im Kopf überschlug, wie viele Minuten er vom nächsten Notarzt entfernt war und wie viel Gift in einem halben Liter enthalten sein konnte. Er schloss die Augen.

In seiner Phantasie sah er seinen Partner, wie dieser bei den Milchflaschen niederkniete und eine Spritze aus der Tasche zog. Die Nadel glänzte im hellen Licht des Kühlhauses, nachdem er die Schutzhülle aus Plastik abgezogen hatte. Der Kolben der Spritze war nahezu vollständig mit einer klaren Substanz gefüllt. Der flüssige Tod. Ganz klar konnte er den Wahnsinn auf Bobs faltigem Gesicht sehen. Seine ruhelosen Augen, die zwischen den Flaschen und der Eingangstür des Kühlraumes hin- und herhuschten, wirkten blöde und ohne einen Funken von Verstand. Zweifellos das Ergebnis des bis dahin unentdeckten Tumors, der in Bobs Gehirn wütete und bereits unzählige Metastasen im ganzen Körper gestreut hatte.

Bobs Overall, weiß mit blutroter Schrift, war bereits unter den Achseln und auf der Brust trotz der niedrigen Temperaturen im Raum durchgeschwitzt. Ein süßlich-herber Geruch erfüllte den Raum, an dessen Wänden sich das Eis staute.

Sein Gesicht glänzte wie im Fieberwahn. Sein graues strähniges Haar klatschte nass an seinem kantigen Schädel. Seine Hand, groß und





WITCHERS NEWS

03.10.2012

SEITE 45 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



schwierig, zitterte jedoch nicht, als er eine zweite Spritze aus einer kleinen Flasche zog, auf der das bekannte Totenkopfemblem prangte. Dann stieß er sie mit einer raschen Bewegung durch die Silberfolie am Flaschenrand der Milchflasche hindurch.

Harold konnte genau hören, wie die beim Abfüllen verbliebene Luft in der Flasche leise zischend entwich, als Bob die Spritze mit den Worten: „Die ist für Harold!“ wieder herauszog. Er wiederholte die Prozedur bei der nächsten, nannte einen anderen Namen, verfiel in immer hektischer anmutende Bewegungen, bis er schließlich wie ein Troll, ein unheimlicher Dämon aus den Tiefen der Hölle wirkte, der eifrig zwischen der Milch, den Joghurt- und Kefirbechern, süßer und saurer Sahne und der frischen Butter hin- und hersprang. Schließlich riss er sich die Kleider vom Leib und begann, mit Händen und Füßen, an deren Enden nun glänzende Spritzen prangten, auf weitere Produkte von ihrer gemeinsamen Molkerei einzustechen.

Nur der Zeigefinger seiner geballten Faust, den er sich zwischen die Zähne geschoben hatte, unterdrückte den Schrei, der aus seinem Innersten nach draußen drängte. Zu lebhaft war diese Vision gewesen, die ihn in ihren Bann gezogen hatte und nur langsam zu verblassen begann. Er schüttelte den Kopf. Alle Produkte ihres Unternehmens, die vor Bobs Wahnsinnstat produziert worden waren, hatte er vernichten lassen. Da war er sich ganz sicher.

Die Furcht jedoch, jemand aus seiner Firma oder von deren Verwandten könnte einige vergiftete Flaschen beiseite geschafft haben, um ihn bei passender Gelegenheit den ultimativen und letzten „Streich“ spielen zu können, saß tief. Er überschlug kurz die Zahl der Feinde, die er sich seit Halloween gemacht hatte. Erschüttert brach er kurz jenseits der vierzig ab ...

Fast jeder im Betrieb kannte seine Angewohnheit, den ersten

Getränketräger aus dem Kühlraum hinter seinen Sitz im Lieferwagen zu deponieren, damit er ab und an eine Erfrischung zu sich nehmen konnte. Seine Vorliebe für Milch war ebenso bekannt. Deshalb war es für jemanden, der ihn hasste und ihm sogar den Tod wünschte nicht sonderlich schwer, die Flaschen auszutauschen. Vorausgesetzt, er gehörte zum Betrieb oder konnte sich anderweitig Zutritt dazu verschaffen. Harold Barnes warf noch einen Blick auf seine Uhr.

Seit er seinen letzten Schluck Milch getrunken hatte, waren gut fünfzehn Minuten vergangen, ohne dass er irgendwelche Anzeichen einer Vergiftung feststellen konnte. Erleichtert startete er den Motor. Du bist spät dran, schalt er sich lächelnd und drehte das Radio auf.

Elvis schmalzige Stimme sang „Puppet on a String. Vergnügt begann er, die Melodie mitzupfeifen. Vorsichtig fuhr in Richtung Abraham-Lincoln-Avenue. Den Zeitungsjungen, der mit seinem Rad von rechts in die Cover-Avenue einbog, sah er schon nicht mehr. Ebenso wie er nur einige Meilen später das Warnschild übersah, das auf einen schweren Unfall hinwies, was ihn noch an diesem Tag das Leben kosten sollte.

Langsam entschwand der schneeweiße Lieferwagen mit der blutroten Aufschrift aus dem Blickfeld des Zeitungsjungen, der sein Fahrrad am Straßenrand abgestellt hatte, um die aufgerollten Zeitungen in seiner Satteltasche noch einmal zu sortieren...

(Dan)



THE WITCHER

03.10.2012

WITCHERS NEWS

Seite 46 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



SAGEN/
LEGENDEN



MONSTERGROTTE



DIE WAHRHEIT ÜBER ADDA, DIE STRIEGE

Geralt von Riva gehörte nicht zu der Sorte Mensch, die mit ihren Erlebnissen prahlten, obwohl er wesentlich mehr gefährliche Situationen durchgestanden und Monster überlebt hatte, als ein Dutzend normaler Bürger in ihrem ganzen Leben. Als Hexer, denn ein solcher war er nun mal, genügte es ihm, seine Aufträge zu erfüllen und später kein überflüssiges Gewese mehr darum zu machen. Für diese Aufgabe gab es Barden wie mich, die auf dem schmalen Grad von Wahrheit und dichterischer Freiheit so gut wandelten, wie sie es vermochten.

Ab und an, wenn Geralt in einer gewissen Stimmung gefangen war und sein Alkoholkonsum das übliche Maß eines Hexers weit überschritten hatte, sprach er dennoch über die Vergangenheit und ihre Fallstricke, denen er zuweilen ausweichen musste. Mal mehr



erfolgreich und mal weniger. Eines solchen Abends gewährte er mir einmal mehr einen Blick in seine bewegte Vergangenheit, die Stimme trotz der vielen Humpen serrikanischen Bieres klar und deutlich. „Mein lieber Rittersporn“, begann er und stürzte den halb vollen Humpen in einem Zug herunter, wischte sich die schäumende Krone von den Lippen und lächelte mich an, was mir einen Schauer über den Rücken jagte, „wir kennen uns nun schon so viele Jahre, guter Freund.“

Ich nickte nur und harrete der Dinge, die nun kommen mochten, ohne im Geringsten darauf gefasst zu sein, welche Enthüllung er mir jetzt offenbaren würde. Geralt winkte mit dem leeren Humpen in Richtung Wirt, der sich beeilte, seinem Wunsche nachzukommen. Erst als ein frisch gezapftes Bier vor seiner Nase stand, sprach er weiter.

„Sicherlich Erinnerst du dich an Adda ...“



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 47 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



„Wer würde das nicht, Geralt? Die Geschichte hat dich im ganzen Land berühmt gemacht und meine Ballade zu dem Ereignis mich nicht minder ...“

Geralt gab mir mit einem harschen Handzeichen zu verstehen, dass ich schweigen solle.

„Genauso ist es, Barde. Der große Hexer Geralt von Riva löste den Fluch von Foltests Bankert, der ehrwürdigen Striege Adda. Was ich dir jetzt erzähle, mein Freund, habe ich noch nie jemanden erzählt und werde es auch nie wieder. Und du wirst es auch nicht. Keine Ballade, kein Knittelvers, keine schmutzigen Frotzeleien, rein gar nichts. Sollte irgendein Wort darüber je deine Lippen verlassen, so werde ich nicht zögern, mit meinen eigenen Händen dir deine Gurgel so zu verbiegen, dass kein gerader Ton mehr aus ihr herauskommen wird ... hast du mich verstanden?“

Ich nickte schluckend und versuchte, meine Angst nicht zu zeigen. Vergebens. Er konnte sie riechen. Geralt lächelte erneut dieses eisige Grinsen, trank einen Schluck, um die Kehle zu befeuchten, schürzte die Lippen und begann zu erzählen.

„Es geschah damals in Wyzima, lange vor der Quarantäne, die uns beiden Jahre später soviel Ärger machen sollte. Ich versuchte gerade in einer Schenke ein ordentliches Bier und ein Lager für die Nacht zu bekommen, im ‚Alten Narakort‘, wenn ich mich recht entsinne. Nein, es war der ‚Fuchs‘, jetzt bin ich mir sicher. Unglücklicherweise stellten sich mir einige ungehobelte Gesellen in den Weg. Ich war müde und hatte keinerlei Verlangen auf einen Handel mit den dreien, doch als sie mir mein Bier verdarben, blieb mir keine andere Wahl, als ihnen eine Lektion zu erteilen, die sie zu ihrem Leidwesen nicht überlebten. Kurze Zeit später stand ich vor Velerad, dem Stadtvogt von Wyzima. Ich hätte zwar den offiziellen Weg vorgezogen, um dem Vogt meine Aufwartung

zu machen, doch so ging es auch. Wir beide kamen rasch zum Wesentlichen. Die Striege. Ich hatte einen dieser Anschläge gefunden, die sie in Schenken und an Kreuzwegen angenagelt hatten. Feines weißes Ziegenleder, da steckte Geld dahinter, ohne Zweifel. Viel Geld. Und ich konnte es gut gebrauchen.

Ein anderer Hexer hatte schon vor der Aufgabe Reißaus genommen, verlangte König Foltest doch nicht weniger, als dass man Adda von ihrem Fluch befreien sollte, ein Kunststück, an dem schon mächtige Zauberer kläglich gescheitert waren. Nun wollte ich mein Glück versuchen. Foltest bot demjenigen, dem das Unmögliche gelang, dreitausend Oren und die Hand der Prinzessin noch dazu. Nicht, dass mich das Balg interessiert hätte, geschweige denn, dass Foltest je einen Hexer als Schwiegersohn akzeptieren würde.

Einigen Stadtoberen allerdings hing die ganze Angelegenheit bereits zum Halse heraus, hatte doch die ehrwürdige Striege Adda in den vergangenen sechs Jahren unzählige Menschen zum letzten Abendmahl ins alte Schloss geladen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis der Stadt allmählich die Verbrecher ausgingen, die man ihr weiterhin zum Fraß vorwerfen konnte. So beschlossen sie, dem anderen Hexer ein stattliches Stämmchen zu bieten, um ihn dazu zu bewegen, der Striege einfach den Garaus zu machen und das ganze als Betriebsunfall zu tarnen. Foltest hätte zwar getobt und gezetert, doch sich letztlich ins Unvermeidliche gefügt.

Ich wurde rasch mit Velerad einig und er brachte mich zu Foltest, dem ich versprach, das ich den Fluch brechen würde, der auf seiner Tochter und seinem Gewissen lastete.“

Geralt warf einen abwesenden Blick in seinen Humpen und betrachtete offensichtlich sein bleiches Spiegelbild in dem dunklen Bier. Er seufzte und ich ahnte bereits, das nun der Teil der Geschichte nicht mehr fern





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 48 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



war, der auf seinem Gewissen lastete, so wie es der Fluch auf Foltest's Balg getan hatte. Ein weiteres Seufzen folgte, darauf ein Schluck Bier.

„Kurz vor Sonnenuntergang begab ich mich zum alten Schloss, welches die Bewohner Wyzimas mieden wie ein Zwerg das Rasiermesser. Ich hatte mich gut vorbereitet. Silberschwert, Silberkette und meine Tränke lagen griffbereit vor mir. Vor allem Katze sollte mir in dieser Nacht gute Dienste leisten. Dazu kam ein neuer Trank aus Weißem Nieswurz, Stechapfel, Weißdorn, Wolfsmilch und etlichen anderen Ingredienzien, deren Namen du noch nie vernommen hast, die mich allerdings in flüssiger Form dazu befähigten, meine ohnehin schon geschärften Sinne noch weiter zu verbessern. So entging meinen Ohren auch nicht der erste Gast seit langem, der neben meiner Wenigkeit dem alten Stadtschloss einen Besuch abstattete.

Es handelte sich dabei um Ostrit, ein Magnat und zugleich einer der Stadtoberen, der gekommen war, um mir ein Angebot zu unterbreiten, das ich seiner Meinung nach nicht ablehnen konnte. Tausend Oren bot er mir, wenn ich von meinem Vorhaben ab ließ und die Striege weder tötete noch von ihrem Fluch befreite, sondern sofort das Weite suchte, damit alles so bliebe, wie es war. Nach einem kurzen Disput mit ihm entschied ich, dass Ostrit mir durchaus nützlich sein könne, schlug ihn nieder und fesselte ihn.

Natürlich war er kaum davon angetan, als er erwachte und von der Rolle hörte, die ich ihm zugedacht hatte. Zunächst erfuhr ich jedoch noch einige nützliche Dinge. Ostrit wünschte Foltest den Tod, nicht durch Gewalt, sondern durch Wahnsinn, der von dem schrecklichen Schicksal seiner verfluchten Tochter herrühren sollte. Der Grund hierfür war simpel: Ostrit war verliebt gewesen in Adda, der Mutter der Striege, die bei der Geburt des Bankerts starb, den sie mit ihrem Bruder Foltest gezeugt hatte. Der Magnat wies jedoch den Vorwurf, er hätte den Fluch

ausgesprochen, der das Kind in eine Striege verwandelt hatte, weit von sich. Ich traute seinem Spatzenhirn ohnehin nicht wirklich zu, einen wirksamen Fluch zu entsinnen, aber ohne Zweifel hatten einige unbedachte Worte seinerseits dazu geführt, dass dies ein anderer getan hatte, der mehr davon verstand.

Letztlich löste ich Ostrit's Fesseln und wartete auf das, was unweigerlich kommen musste. Die Striege erwischte den Unglücklichen, bevor er den verlassenen Schlosshof halb überquert hatte. Der Narr! Hatte er wirklich geglaubt, ich ließe ihn ohne Weiteres laufen? Er gab mir die nötige Zeit, um mich mental auf den folgenden Kampf vorzubereiten, der daraufhin zwischen mir und der Striege entbrannte. Geschickt wich ich ihren Hieben aus, schwächte sie kurzfristig, indem ich sie mit der Silberkette lähmte und mit Aard auf Distanz hielt, als besagte Kette schließlich riss. Sie kämpfte dagegen an und kam mir Schritt für Schritt näher, bis uns nur noch eine Armeslänge voneinander trennte und ich den fauligen Atem riechen konnte, der ihrem Maul entströmte. Und dann geschah es ...“, Geralt's Stimme stockte und er senkte seinen Kopf, bis eine Strähne seines milchweißen Haares um Haaresbreite in den Bierkrug getunkt wurde.

„Was geschah dann?“, verlangte ich mit aufgekratzter Stimme zu wissen, griff ohne nachzudenken nach seinem Krug und nahm einen tiefen Schluck, um meine Kehle zu beruhigen. Geralt sah mich an und lächelte traurig.

„Wir sahen uns in die Augen. Von Monster zu Monster. Ich sah das verängstigte junge Mädchen in den Tiefen der glotzenden Kugeln und ich sah noch weit mehr als nur das: Verstehen, Versuchung und vor allem ... Verlangen. Nicht etwa nach meinem Blut und erst recht nicht nach meinem Tod. Die Striege sog lautstark die Luft durch ihre Nüstern, als ob sie von mir Witterung aufnehmen würde, leckte dann über ihre





03.10.2012

WITCHER'S NEWS

Seite 49 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



blutverschmierten Lippen, grinste mich lüstern an und formte ihr hässliches Maul zu der grotesken Verhöhnung eines Kussmunds. Ich erschrak, und das tue ich selten, wie du weißt, löste das Zeichen und sprang zur Seite, gerade noch rechtzeitig, bevor der massive Körper dieses Untiers gegen meinen prallen konnte. Zitternd blieb ich in der Nähe des Eingangs zur Krypta stehen, geschützt durch die Schatten, die mir einige eingestürzte Mauern boten. So konnte ich beobachten, wie Adda sich schüttelte, den Staub von ihrem Monsterkörper putzte und sich aufreizend durch die roten Zotteln fuhr, die ihren Haarschopf darstellen sollten. Verdammt, warum hatte mich niemand davor gewarnt, das Adda sich gerade mitten in der Pubertät befand? In jener Zeitspanne, in der jeder Körper die Veränderungen durchlief, die jeden Jüngling zum Manne und Adda, nun ja, zur Frau machte. Zugegeben war Frau nicht gerade die Bezeichnung, die ich bei Adda für angemessen hielt, doch es gab daran keinen Zweifel. Das vier Fuß hohe Wesen, das mehr einem Bierfass ähnelte als einem Menschen und dessen spitze, stilettgleichen Zähne von einem Ohr zum anderen grinsten, während ihre noch von Ostrits Blut befleckten Klauen zärtlich über die schlaff herunterbaumelnden Brüste strichen, die von den wenigen Fetzen, die sie am Leibe trug, kaum verdeckt wurden, war spitz wie ein junger Elf. Und sie hatte es zweifellos auf mich abgesehen. Ich wusste nicht, ob ich mich nun geschmeichelt oder davon abgestoßen fühlen sollte. Wahrscheinlich beides. Adda hingegen wusste genau, was sie wollte. Mit ihren Augen schien es nicht zum Besten zu stehen, doch sie hatte andere Sinne, die ihr bessere Dienste leisteten. Ich sah, wie sich ihre tierischen Nasenflügel blähten, um meinen Geruch zu erfassen und es dauerte auch nicht lange, bis sie meine Witterung aufgenommen hatte. Sie stemmte ihren muskulösen Körper in die Höhe und knurrte. Es war beileibe kein finsterer Laut,

sondern eher das Äquivalent zu dem verliebten Gurren einer Turteltaube. Einer hässlichen, gefährlichen und flugunfähigen Turteltaube genauer gesagt.

Ich sah mein Heil nur noch in der Flucht, denn ich wusste, wenn ich ihr in die Klauen fiel, dann lief es nur auf eines hinaus: Adda würde die Befriedigung ihrer neu erwachten Lust finden, während mein geschundener Körper einem nutzlosen Spielzeug gleich tot zu ihren Füßen lag. Ein Ende, auf das ich gut verzichten konnte.

Es waren nur noch wenige Stunden, bis die Sonne aufging und der Fluch wäre gebrochen, wenn der Hahn zum dritten Mal krächte. Nicht, dass es im Umkreis von einigen Meilen um das alte Schloss herum noch irgendwo einen Hahn gegeben hätte; dafür hatte Adda als erstes gesorgt, als sie zum ersten Mal aus ihrem Sarg in der Krypta gekrochen war.





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 50 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Der Sarg. Ein Plan reifte in mir, der vielversprechend klang. Ich flüchtete ohne viel Federlesens in die Krypta hinab. Sofern ich den Sarkophag der Striege als erstes erreichte und mich darin verbarrikadieren konnte, so konnte ich nicht nur den Fluch lösen, sondern auch verhindern, dass ich als Addas erster One-Night-Stand endete. Womit ich nicht gerechnet hatte, war die Schnelligkeit und der pure Wille der Striege, mich zu besitzen. Mit wendigen, fast anmutigen Bewegungen setzte sie mir nach, jagte mich um verwitterte Särgе aus Stein und Holz herum und kam mir manches Mal näher, als mir lieb war. Ich beschimpfte sie, warf ihr an den Kopf, dass sie absolut nicht mein Typ sei und sich gefälligst eine andere Striege suchen sollte, doch es half nichts. All meine Worte schienen sie nur noch mehr anzustacheln und in der Dunkelheit sah ich, wie sich ihre Brustwarzen, die so groß waren wie der Boden des Humpens, der gerade vor mir steht, allmählich aufzurichten begannen. Anscheinend stand die Striege auf Dirty Talk. Mir schauderte. Das erste Mal in meinem Leben wünschte ich mir, ich wäre blind. Endlich erreichten wir die Kammer, in der Addas steinerner Sarg stand. Wieder einmal griff sie nach mir, bekam allerdings nur die Gurte meiner Schwerter zu fassen, die der rohen Kraft nicht lange stand hielten und rissen, sodass ihre junge Majestät lediglich die beiden Waffen in Händen hielt anstelle des Kerls, dem sie gehörten.

Einen Augenblick lang schaute sie mit tumben Blick auf die beiden Erzeugnisse der Schmiedekunst herab bevor sie sie mit einem grollendem Brüllen in die nächste Ecke pfefferte. Das verschaffte mir die Zeit, rasch in Addas Sarg zu klettern und die Steinplatte über mir zu schließen. Mit zitternden Händen wirkte ich Yrden ...“

Ich merkte erst jetzt, dass ich die ganze Zeit die Luft vor Spannung angehalten hatte, die nun mit einem zischenden Laut aus meinen Lungen entwich.

„Geralt, das ist ja ... ich weiß nicht, was ... unfassbar! Ich kann gut verstehen, warum du diesen Teil der Geschichte stets ausgelassen hast ...“ Geralt schüttelte sanft den Kopf.

„Ich bin noch nicht fertig, Barde!“

„Was kommt denn noch?“, keuchte ich unabsichtlich.

„Warts ab. Ich lag also in Addas Sarg und war dabei Yrden zu wirken, doch meine Hand zitterte zu sehr und die Anwesenheit von Addas Mutter, deren mumifizierter Schädel mich mit einer recht vorwurfsvollen Miene anzuklagen schien, erleichterte mein Vorhaben um keinen Deut. Es kam, wie es kommen musste. Addas starke Pranken rissen den Deckel über mir herunter und griffen nach mir. Zärtlicher, als ich gedacht hätte und dann, na, den Rest wirst du dir schon denken können, Barde.“

„Du hast doch nicht, ich meine, sie hat doch nicht, ihr beide also ...?!“

„Ganz Recht, Rittersporn, wir hatten. Dreimal. Und es war nicht der schlechteste Sex, den ich bis dahin hatte, obwohl es mir eigentlich widerstrebt, dermaßen von meiner Gespielin dominiert zu werden, wie Adda es tat. Geküsst haben wir uns allerdings nicht, ich wollte schließlich bei Bewusstsein bleiben. Schließlich graute der Morgen, und wenn auch kein Hahn krächte, erkannte Adda, dass sie betrogen worden war. Noch während ihrer Rückverwandlung, die ich aufgrund des massiven Gewichts der Striege, das auf mir lastete, sehr begrüßte, funkelten mich ihre immer menschlicher werdenden Augen wütend an. Im letzten Augenblick, kurz bevor sie ganz zu dem jungen Mädchen wurde, das sie von Natur aus war, verpasste sie mir mit ihrer verbliebenen Franke einen Hieb, deren Narben du an meinem Hals noch immer bewundern kannst. Ich schaffte es noch, meine Kleidung zu richten und die Wunde mit einem Stück Tuch abzupressen, bevor ich oben, am Eingang der Krypta, ohnmächtig zu Boden sank. Und das war



WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 51 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



die wahre Geschichte über Adda, die Striege, das schwöre ich, bei allem, was einem Hexer heilig ist!“

Ich winkte den Wirt herbei und bestellte mit krächzender Stimme ein Bier, hielt den Mann am Ärmel zurück und bestellte sechs doppelte Roggenwodka noch dazu. Verblüfft verfolgte der Hexer, wie ich die Getränke rasch und ohne große Pausen die Kehle hinunterstürzte.

„Rittersporn, um Triss‘ prallen Arsch willen, was soll das werden?“

Ich griff nach dem fünften Wodka. Meine Hand wurde schon unsicher und meine Zunge schwer, als ich ihm antwortete.

„Was isch tuh“, lallte ich zusehends, „siehst du das nischt? Isch besauf mich, denn“, ich winkte ihn näher heran und flüsterte, „denn es gibbt mansche Dinge, die will isch gar nischt wisse, Hexe... äh.. Hexer! Isch kann nur hopfen ... nee ... hoffen kann isch, dass isch morgen alles wieder vergeschen hab...hicks...“

Geralt klopfte mir mitfühlend auf den Rücken, wobei mir unfreiwillig ein heftiger Darmwind entfleuchte, bevor ich meinen schweren Kopf auf dem Tisch platzierte und selig einschlummerte.

Natürlich habe ich kein Wort von der Geschichte vergessen, die Geralt mir erzählte, auch wenn ich am nächsten Tag überzeugend den Unwissenden mimte. Ganz im Vertrauen fühle ich mich Ihnen gegenüber gerade ein wenig schuldbewusst, denn was mir graut, sollte Geralt meine Indiskretion herausbekommen, blüht nun auch Ihnen. Ich kann für uns beide nur hoffen, das sie ihr Maul halten können und nicht gleich alles in der Gegend herumtratschen ...

Über die Herkunft der Striege, die andernorts auch Striga oder Strix genannt wird, ist nicht viel bekannt. Manche behaupten, eine Striege entstehe nur nach einem sehr starken Fluch und befallte hauptsächlich ganz junge Mädchen oder sehr alte Frauen, die besonders böse und

verschlagen sind, so wie Hexen und Mörderinnen. Andere hingegen gehen davon aus, und ihre Zahl wächst in letzter Zeit ständig, dass es Striegen auch in natura gibt bzw. einmal gegeben hat und sie womöglich ausgestorben sind. Besagte Flüche würden sich in diesem Falle nur der bereits in der Natur vorhandenen Form bedienen und somit eine alte Art wieder auferstehen lassen.

Die Striege gehört wie viele andere Bestien und Monster auch zur Gattung der Untoten. Sie meidet wie die Vampire, Flatterer und andere nachtaktive Geschöpfe das Sonnenlicht und verbringt die Tage im Schutz eines dunklen unzugänglichen Ortes, meistens in verborgenen Gräften oder tiefen Höhlen. In der Nacht kommt sie dann hervor und stillt ihre dunklen Gelüste: die unbarmherzige Jagd und das anschließende Verschlingen der erlegten Beute, die das Pech hatte, ihr zu begegnen. Besonders aktiv werden Striegen in der Vollmondzeit.

Diese Kreaturen zeichnen sich durch besondere Stärke und Wendigkeit aus, wenn auch nicht unbedingt durch große Ausdauer, doch ist diese für sie auch kaum vonnöten. Mit ihren riesigen, krallenbewehrten Pranken ersticken sie jeglichen Widerstand im Keime und ihre spitzen Reißzähne, die das Maul von einem Ohr bis zum anderen füllen, sind ganz dafür geschaffen, ihre Opfer rasch in Fetzen zu reißen.

Unbesiegbar sind Striegen jedoch nicht. Wenngleich ihr Stahl so gut wie nichts anhaben kann, so fügt ihr Silber allerdings große Schmerzen zu und kann sie töten, wenn der Angreifer geschickt vorgeht und sich aus der direkten Reichweite ihrer Pranken fernhält.

Da die Striegen der Neuzeit wohl hauptsächlich durch Flüche entstanden sind, sei an dieser Stelle noch bemerkt, dass ein solcher Fluch durchaus auch gebrochen werden kann, wenngleich dies in letzter Zeit nachweisbar nur dem Hexer Geralt von Riva gelungen ist, der bei dieser Tat selbst fast das Leben verloren hätte.





WITCHER'S NEWS

03.10.2012

Seite 52 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Wie genau der Fluch lautet, der eine Striege erschafft, ist nicht genau bekannt. Angeblich muss eine bestimmte Formel dafür gesprochen werden. Viel wahrscheinlicher ist es, dass der Wortlaut des Fluches relativ egal ist, sofern er mit Inbrunst und dem nötigen Hass gesprochen wird.

Im Falle der Striege, die Geralt von Riva erlöste, verfluchte der Magnat Ostrit die inzestuöse Frucht der Beziehung von König Foltest zu seiner Schwester Adda, in die Ostrit selbst verliebt war. Adda verstarb im Kinsbett und wurde ebenso wie ihre tot geborene Tochter, die auch den Namen Adda erhielt, in einer Krypta unterhalb des Schlosses in einem steinernen Sarkophag beigesetzt. Dort begann der Fluch Früchte zu tragen und das Kind Adda wuchs sieben Jahre lang zur Striege heran und terrorisierte in den darauffolgenden Jahren Wyzima und Umgebung. Nach der Erlösung vom Fluch durch besagten Hexer wuchs die damals 14-jährige zu einer jungen Frau heran, die äußerlich ohne Makel schien, jedoch hinter vorgehaltener Hand als leicht beschränkt bezeichnet wurde. Auch entwickelte sie eine Vorliebe für rohes Fleisch, das auch als Katoblepas bekannt ist.

Vom Fluch befreite Personen können durchaus einen Rückfall erleiden, das heißt eine Rückverwandlung in die Striegenform ist jederzeit möglich. Dazu ist die Erneuerung des Fluches vonnöten.

In manchen Fällen soll eine Rückverwandlung allerdings auch dadurch ausgelöst worden sein, dass das verschlagene und finstere Wesen dieser Kreatur nach wie vor im Körper des Menschen vorhanden war und nur auf den richtigen Zeitpunkt wartete, um wieder hervorzubrechen.

Um diesem Unheil vorzubeugen, empfiehlt es sich, spezielle Schutzamulette zu tragen und regelmäßige rituelle Reinigungen vorzunehmen.

Prinzessin Adda trug zu diesem Zweck ständig einen Saphir, einen sogenannten Inklus, in dem ein Luftbläschen eingeschlossen war. Zudem wurden auf Anraten des Hexers in ihrem Schlafgemach regelmäßig Wacholder-, Besenstrauch- und Haselzweige verbrannt, um die Gefahr einer erneuten Verwandlung zu verhindern.

Leider verhinderten auch diese Vorsichtsmaßnahmen nicht, dass Adda später wieder zur Striege wurde und erneut auf Geralt von Riva traf. Historiker gehen davon aus, dass in diesem Fall sowohl der Fluch erneuert wurde als auch die Schutzmaßnahmen entweder sabotiert oder sträflich vernachlässigt worden waren. In einem solchen Fall sind selbst Hexer machtlos.

(Dan)





WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 53 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Z O L T A N ' 8
H A R T E N U E S S E



VORNAMEN DER CHARAKTERE AUS DEN THE WITCHER ROMANEN

6 13 4 4 2 6

MITGLIED VON GREIFERS BANDE

2 12 4 5 3 4

VON YENNEFER ENTSTELLTER MAGIER

1 17 2 12 4 8

GRÄFIN VON GARRAMONE

16 8 9 12 6 4

SOLDAT IN DER AEDIRN SONDEREINHEIT

16 12 9 5 3 9

ZAUBERIN, STARB BEIM THANEDE AUFSAND

16 8 9 5 7 9

KÖNIGIN VON KOVIR

15 18 1 4 5 9

TOCHTER VON AGNES VON AEDIRN

10 9 5 12 4 8

GRAF AUS GARRAMONE

10 4 3 8 9 5

KOMMANDER, VIERTE KAVALLERIE, PILFGARD

7 2 9 6 7 9

LEICHTE KAVALLERIE "GRAVE FÄHNLEIN"

6 9 5 3 12 9

PRINZESSIN VON SODDEN

14 9 11 7 9 6

BEZEICHNETE HEHLER

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



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.





THE WITCHER

03.10.2012

WITCHERS NEWS

Seite 55 / JAHRGANG 4 / NR 25

1.- OREN



Z O L T A N ' 8
H A R T E N V E S S E

RÄTSELAUFLÖSUNGEN

17 5 11 11 10 12
Y I R R E L

Mitglied der Nachtigall Bande

11 18 9 1 12 1
R U D O L F

Großmeister vom Orden der Weißen Rose

7 10 11 2 11 9
G E R A R D

Letzter Stammhalter der Troiden Dynastie

6 2 11 4 18 13
M A R K U S

Kommandant der Vierten Kavallerie

2 3 9 11 10 13
A N D R E S

Auftragsmörder genannt der Schlächter

8 10 11 15 5 3
C E R B I N

Erster König von Cintra

7 1 11 2 16 9
G O R A Z D

ein Zauberer der „Vierzehn“

13 5 11 13 13 2
S I R S S A

Eine Dryade aus dem Brokilon

15 1 11 10 2 13
B O R E A S

Fahrtensucher aus der Rocayne Festung

12 2 3 5 10 11
L A N I E R

Graf aus Redanien

6 5 12 10 3 2
M I L E N A

Tochter von König Vizimir

14 5 1 12 4 2
V I O L K A

Wurde unter der Schwarzen Sonne geboren

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





THE WITCHER

WITCHERS NEWS

03.10.2012

Seite 56 / JAHRGANG 4 / NR 24

1.- OREN



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

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Layouterin
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
Vinyamar (V) - Lektor
Alseran - Chef-Grafiker

Iorweth (I) - Lektorin
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero (N) - Redakteur
IvyNight - Schlussredaktion