



NEWS

PATCH 1.5

Der Patch 1.5 entpuppte sich ganz im Sinne der Modfanwelt. Mit den 5 Abenteuer erstrahlt doch jedes Witcherherz.

Weiter auf Seite 3

DIRECTOR'S CUT

Wie the-witcher.de berichtete, steht seit gestern die „The Witcher Directors Cut“ zum Download bereit. Die Amerikaner erhalten das Spiel nun erstmals so, wie es die Entwickler im Oktober 2007 dem Rest der Welt angeboten haben. Besitzer des Spiels brauchen sich lediglich den Patch 1.5 herunter zu laden. Weitere Informationen findet ihr auf www.the-witcher.de

INTERVIEW

Zum neuen RPG Community Projekt „Der Seelen Frost“ haben wir ein exklusives Interview mit dem Projektleiter Ameldur, der auch das Grundkonzept des RPG's kreiert hat.

Weiter auf Seite 4



WITCHER REDAKTION

Wir möchten uns an dieser Stelle herzlich bei all unseren Lesern für das rege Interesse bedanken. Wir haben uns sehr gefreut die Downloadzahl der Zeitung steigen und steigen zu sehen. Über 700 Exemplare unserer Zeitung wurden im ersten Monat heruntergeladen. Dies ist Ansporn für uns euch auch weiterhin in die spannende und abwechslungsreiche Welt des Witchers zu entführen.

Das Witcher Redaktions Team

P.S.

Für alle, die die Witchers News auch ausdrucken möchten, haben wir diesen Monat eine spezielle Version bereitgestellt, die ihr im Downloadbereich von www.the-witcher.de vorfindet.

BALLADE

In dieser Ausgabe erscheint die Triss' Ballade doch bis zum Ende.

Seite 10

GESCHICHTEN

Weiter dürfen wir gespannt sein auf die Abenteuer des Fasthexers., wo es diesmal um Bogomil's erste Lektion geht.

Weiter auf Seite 13

DER WEISSE WOLF

Die Bilder der Geschichte, können stehen in Zukunft zum Download als Pdf bereit.

Bilder PDF

NEUIGKEITEN

Eine neue Serie soll unsere Zeitung zukünftig zieren. Später hat für euch ein Witcher Comic kreiert.

Seite 18



INHALT

News

Patch 1.5.....Seite 3

Inside WoP / Interview

Der Seelen Frost.....Seite 4

Geschichten

Ballade.....Seite 10

Der Weisse Wolf.....Seite 12

Abenteuer eines Fasthexers....Seite 13

Kurzgeschichten

Freundesmord –
nicht im Altwasser.....Seite 14

Bedrohte Tiere

Die Wildkatze.....Seite 17

Comic/Rätsel

Comic:.....Seite 19

Zoltans Harte Nüsse.....Seite 20

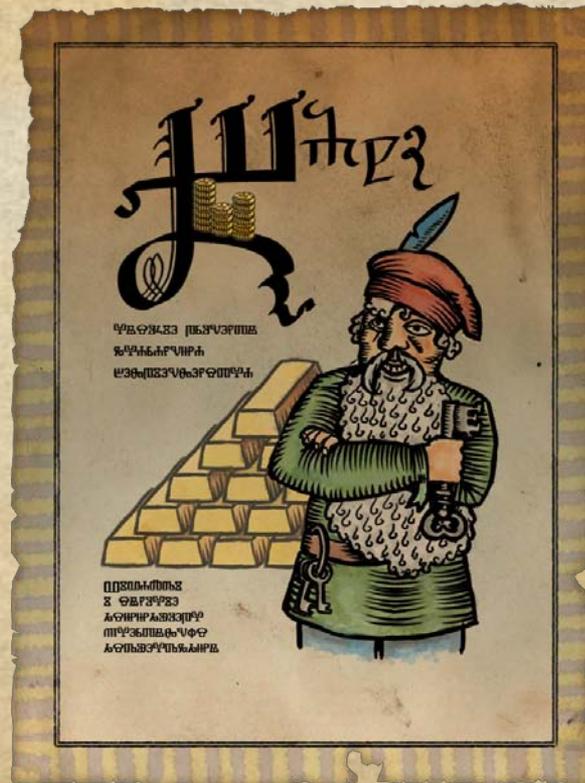
Fehlersuchbild.....Seite 21

Rätselaufösungen.....Seite 22

Verschiedenes

Werbetricks.....Seite 2, 3,17

WERBETRICKS



Umland von Wyzima Bei den Häusern vor dem Dorf, sucht eine verzweifelte Alte Frau nach den Trank Weiße Möwe für ihren Sohn. Wenn man der Alten Frau den Trank gibt, bekommt man im Tausch den Siegelring des Ewigen Feuers.

Wyzima /Tempelbezirk Wurde im den Scoia'tael bei Haaren Brogg die Waren überlassen, so haben die Scoia'tael genügend Ausrüstung um einen Überfall auf den Haarigen Bären zu machen. Bei den Anschlag kommt Colemann ums Leben. Solange man am Anfang kein Besuch beim Detektiv Raimund abstattet so kann man noch schnell den Quest "Heiße Kartoffel" beenden. Da er auch ein Verbündeter von Vincent Mais ist, kann man noch sehr nützliche Dinge in Erfahrung bringen.

(ZZ)



NEWS

PATCH 1.5

Endlich, der neue Nachfolger der Enhanced Edition 1.4 ist am 08.07.2009 erschienen!

Der Patch steht ganz im Zeichen der Modder Community, die fünf neuen Abenteuer erstellt haben:

"Deceits" – "Betrug" von Rafał "Magun" Bielicki, dem Gewinner des D'Jinni Modding Wettbewerbs

"Damn those Swamps" – "Verdammte Sümpfe"

"Wraiths of the Quiet Hamlet" – "Geister des stillen Hamlets" von Dan aus Polen

"The Wedding" – "Die Hochzeit" von der IFRIT Creative Group

"Merry Witchmas" – Ebenfalls von der IFRIT Creative Group

Außer diesen neuen Abenteuern wurden noch weitere Mod Features ergänzt. Zum einen gibt es jetzt 3 zusätzliche Schwierigkeitsgrade sowie überarbeitete und ausbalancierte Fertigkeiten und weitere kleine Verbesserungen, zum anderen hat man nun die freie Wahl, welche Features man installiert haben möchte.

Dank des Updates ist das Spiel jetzt ohne DVD spielbar, da der Kopierschutz (DRM) entfernt wurde. Zusätzlich wurden einige Probleme unter EAX und unscharfe grafische Darstellungen behoben. Leider sind im Patch keine Bonusmaterialien enthalten. Die "Flash" Modifikation ist ebenfalls nicht im Download enthalten.

Den Patch 1.5 könnt ihr hier herunterladen.

(M)

VERSCHIEDENES

WERBETRICKS

Kaer Morhen Vergesst nicht die Schriftrolle Schwalbe zu lesen, die ihr von Triss bekommt, außer Schwalbe sind dort alle wichtigen Tränke drin die ihr in Kapitel 1 braucht Weiße Möwe, Katze, Schneesturm und Nekrophagenöl.



Umland von Wyzima Haltet eure Orend zusammen und kauft nur wirklich nützliches, denn Rüstung und Schert sind teuer.

(Zz)



INSIDE WoP - DIE PROJEKTE DER COMMUNITY

Auf diesen Seiten der Witchers News finden verschiedene Projekte der gesamten WoP-Community Platz. Nahezu in jedem Forum und zu jedwedem Thema finden sich diese Ideen. Ideen zu einem Community - Projekt. Gedanken dazu, wie man zu seinem Lieblingsspiel etwas Eigenes kreieren kann, ihm seine eigene Note geben kann. Manchmal orientiert sich das Projekt eng an der Vorlage, doch manchmal entwickelt es sich auch in eine unvorhersehbare Richtung und wir zu etwas ganz Neuem. Doch da diese häufig fantasievollen Vorgänge meist in Unterforen stattfinden, wird ihnen über die Grenzen eben jenes kaum Beachtung geschenkt. Das möchten wir ändern und deshalb stellen wir jetzt monatlich ein ausgewähltes Projekt aus der Community der WoP vor. Den Anfang macht ein Projekt, das seine Wurzeln - ebenso wie diese Zeitung - in der Hexenküche des Witcher-Forums hat. Es nennt sich "Der Seelen Frost".

Die Welt.

Tholorien, so nennt sie sich und sie wird Schauplatz des gesamten Rollenspielprojektes sein. Zunächst - also bevor das eigentliche Vergnügen des Rollenspiels beginnt - muss sie jedoch entworfen werden. Stück für Stück wird die Phantasiewelt zu Beginn unter rein topografischen Gesichtspunkten entworfen. Zum jetzigen Zeitpunkt besteht Tholorien bereits aus vier unter schiechlich großen Kontinenten (Fael-Dun, Krak-Ishtora, Vladura und Khorondor), die nochmals jeder für sich verschiedene Klimazonen und weitere geografische Besonderheiten aufweisen. Fael-Dun ist beispielsweise ein vom restlichen Weltengefüge abgeschnittener Kontinent und von dichten Wäldern und steilen Felsklippen gekennzeichnet. Jeder Teil der Landkarte, die für spätere Zwecke übrigens auch genauestens skizziert wird, bietet also einen einzigartigen Lebensraum und nahezu unbegrenzte, fantastische Möglichkeiten für die Macher dort verschiedene Rassen mit eigener - mal mehr, mal weniger hoch entwickelten - Kultur anzusiedeln und mitunter blutigen Konflikten, was in der Gegenwart in komplizierte Beziehungen zwischen den Völke. Jede dieser Rassen hat natürlich eine eigene Geschichte zu erzählen mit häufig bewegender Vergangenrn resultiert. Neben einigen aus der klassischen Fantasy bekannten Spezies wie den Zwergen und Elfen gibt es auch sehr interessante Eigenkreationen der Schöpfer der Phantasiewelt. Als Beispiele seien an dieser Stelle die "Frostgeborenen" oder "Blütler" aus dem geheimnisvollen Blutvolk genannt. Diese umrankt eine mysteriöse Geschichte, die sogar mit Legenden ausgestattet wurde und somit eine besondere Atmosphäre schaffen wird. Mit dabei sind natürlich wieder die Menschen, mit denen wir uns natürlich häufig gut identifizieren können. So wie es aussieht, stehen sie jedoch kaum im Mittelpunkt der Geschichte und ganze Menschenvölker haben keinerlei Kontakt zu den übrigen Rassen Tholoriens; sie halten diese sogar für Legenden. Nur einige kennen die Wahrheit. Man kann gar nicht anders: Schon zum jetzigen Zeitpunkt haben die Macher des Rollenspiels eine derart dichte und atmosphärische wie detailreiche Welt geschaffen, sodass man als Leser schon jetzt in der faszinierenden Welt von Tholorien zu versinken droht. Man darf also gespannt sein, wie sich dies Communityprojekt weiter entwickeln wird.

Im folgenden Interview mit Ameldur lässt sich vieles weitere über die geheimnisvolle Welt Tholorien in Erfahrung bringen und man erhält einen umfassenden Einblick in die Komplexität des Projektes. Viel Spaß!



INTERVIEW

noni:

Hallo Ameldur, du bist sozusagen der Initiator dieses Projektes.

Was hat dich dazu bewegt ein solches zu starten? Hast du bereits Erfahrung im Entwerfen von Rollenspielwelten?

Ameldur:

Dazu bewegt hat mich zum einen die Tatsache, dass viele Rollenspielwelten eindeutig schwarz-weiß sind, und ich für ein Forenrollenspiel endlich mal eine Welt wollte, die nicht in gut und böse, moralisch und unmoralisch, sondern in verschiedene Interessen, und verschiedene Mittel und Wege diese durchzusetzen, unterteilt ist. Die Gründe dafür sind klar: Es finden sich bei vielen RPGs kaum genug, die freiwillig böse sind, zudem ist es doch schon von vorne herein klar, wer am Schluss siegen muss: der Gute. Bei Rollenspielen, wie wir sie am PC spielen, mag das kein Problem sein, aber gerade bei Forenrollenspielen, wo man



sich sehr stark mit seinen Charakteren identifiziert, ist das enorm störend, wenn man einen Char eigentlich hassen muss, um ihn völlig so zu spielen, wie es zur Rolle passt.

Darum wollte ich mir eine Alternative schaffen und einige wollten dies auch, also haben wir einfach mal begonnen; dass sich andere gefunden haben, die dieses Projekt entscheidend mitgestalten, hat mich erst dazu veranlasst wirklich weiterzumachen, alleine könnte ich dieser Welt, in der jedes Volk seine eigenen Ziele hat, und diese weder gut noch schlecht sind, nie darstellen, da würde es dann einige Lieblingsvölker geben, und das war es.

So denke ich, dass jeder das Volk, mit dem er sich am besten identifizieren kann, gestaltet, und dass wir so eine Balance der Beweggründe, die diese Völker gegeneinander kämpfen lässt, schaffen werden.



Zum anderen waren da so viele Ideen in meinem Kopf, die ich in anderen Rollenspielwelten nicht umsetzen konnte, die aber trotzdem früher oder später mal raus mussten, also habe ich sie rausgelassen.

Erfahrungen beim Entwerfen einer Rollenspielwelt hat eigentlich jeder, wenige haben sich noch nicht vorgestellt, wie es wäre in einer anderen Welt, mit anderen Völkern zu leben, nur war, und ist, hier etwas mehr gefragt, als nur die Vorstellung, daher würde ich dir Frage mit nein beantworten, ich habe keine Erfahrungen.

Aber ich habe zig Rollenspiele gespielt und so viele Rollenspielwelten kennen gelernt, mir hilft das zumindest so weit, dass ich ungefähr weiß, was wichtig ist.

noni:

Vielen ist das Rollenspiel vielleicht nicht so vertraut, deshalb die Frage: Wie genau läuft das später ab?

Ameldur:

Bei Forenrollenspielen? Ganz einfach, jeder sucht sich einen Charakter aus, in dessen Haut er gerne schlüpfen möchte, es finden sich Gruppen und erleben Abenteuer, die sie sich selbst, oder ein Spielleiter, erfinden. Das geht zum Teil noch viel weiter, die Charaktere verändern sich, gehen manchmal Beziehungen miteinander ein usw.

Der Fansie sind kaum Grenzen gesetzt.

noni:

Eine Frage, die die meisten Leser nun wohl gerade beschäftigt, wo sie den Einleitungstext gelesen haben: Wie kommt der Name des Projektes „Der Seelen Frost“ zustande? Birgt er Hinweise auf die spätere Story?

Ameldur:

Ehrlich gesagt entstand der Name aus der Not heraus, andauernd von "dem PR-Welt Projekt" zu reden nervte, außerdem nahm langsam alles Gestalt an, und ich brauchte auch einen Namen für mein Forum zu diesem Projekt.

Als Namen habe ich dann einfach mal "Seelenfrost" gewählt, wie ich das Schwert eines Ardalonen (eine Art niedriger Gott, der einem Volk angehört, und auf Tholorien, so der Name der Welt, wandelt) nennen wollte...

Ganz ehrlich: Ich habe nie WoW gespielt, und als ich nachsehen wollte, ob der Name frei ist, merkte ich, dass es so ein Schwert bei WoW schon gab... Darum habe ich den Namen umgestellt, damit er zum einen nicht an WoW erinnert, und sich, Genitiv sei Dank, auch etwas gehobener anhört.

Zur Geschichte hat es natürlich ebenfalls einen Bezug, dieses eben erwähnte Geschlecht der niederen Götter wurde vom Boden Tholoriens getilgt, alles was von ihnen blieb, waren die Schäden durch gewaltige Kriege, und zum Teil ihre Waffen, und "Der Seelen Frost" ist eine der mächtigsten, und die einzige, deren Existenz feststeht.

noni:

Was hat euch dazu bewogen die Welt so detailliert zu gestalten?

Ist das für das anschließende Rollenspiel vorteilhaft?

**Ameldur:**

Ganz einfach die Tatsache, dass wir uns sonst immer alles zurecht gebogen hätten, je nachdem wer der Spielleiter wäre, wäre alles immer anders gewesen, ein Wechseln zwischen RP Gruppen wäre mühsam gewesen.

Außerdem macht es Spaß alles auszuschmücken, und es gab auch einige, die auch noch Gefallen daran gefunden haben, "ihr" Volk zu beschreiben, und so der Welt Leben einzuhauchen.

Nachher wird es ein großer Vorteil sein, zum einen ist die Welt nach unseren Wünschen gewachsen, zum anderen stehen Regeln, Klassen, Rassen, Zauber und vieles mehr dann schon fest, und es kommt zu keinen Verständigungsschwierigkeiten zwischen den Rollenspielern

noni:

Kommen wir zu den verschiedenen Rassen. Einige - wie Orks und Elfen - kennt sogar der Laie. Wieso habt ihr dafür entschieden diese in eure Welt zu integrieren? Behalten sie die ihnen in der Standardfantasy zugeschriebenen Fähigkeiten und Eigenschaften oder habt ihr Veränderungen vorgenommen?

Ameldur:

Nun ja, wir haben schon Veränderungen vorgenommen, einige der Elfenrassen sind zum Beispiel nicht die lieben, friedfertigen Elfen, sondern wollen blutige Rache an der Menschheit nehmen, weil diese ihnen ihre Ländereien weggeraubt haben, und nun immer stärker auf ihre letzten Gebiete drängen, und wenden dazu auch schwarze Magie an, aber einige Elfenrassen sind auch so, wie man sich Elfen vorstellt, wir wollen ja einige Möglichkeiten für Spieler lassen, die sich nicht völlig in die Welt einarbeiten wollen, darum eben diese Rassen.

noni:

Es gibt eine Vielzahl von Rassen - sowohl bekannten als auch Eigenkreationen. Auffällig ist jedoch, dass zum jetzigen Zeitpunkt die Elfen dominieren. Werden diese geheimnisvollen Geschöpfe eine besonders wichtige Rolle spielen?

Ameldur:

Nun, dominieren ist nicht das richtige Wort, sie werden von anderen Rassen stark bedrängt, einen offenen Krieg könnten sie nie gewinnen, sie müssen sich jetzt hauptsächlich um ihr Überleben kümmern. Dass es bisher von ihnen das meiste Material gibt, liegt daran, dass Andauril, eine Anhängerin der Elfen, einfach am fleißigsten war

Dass sie eine besondere Rolle spielen... Sagen wir es so, es ist noch nicht geplant.

Außerdem sind die Völker noch lange nicht final, es kommen noch weitere hinzu, und die bestehenden werden noch weiter ausgearbeitet...

noni:

Die Menschen scheinen nichts von ihren Mitbewohnern zu wissen. Sie halten sie vielmehr für Mythen und Legenden aus längst vergangenen Zeiten. Was erhofft ihr euch davon? Ergeben sich dadurch interessante Aspekte?

**Ameldur:**

Nicht alle Menschen halten andere Völker für Legenden, die Soldaten die in der Nähe der Elfen stationiert sind, sind sich natürlich völlig im Klaren darüber, dass diese Elfen auch existieren, andere, die inmitten der Menschenlande leben, halten andere Völker aber eher für Mythen.

noni:

Jede Rasse wird verschiedene Klassen haben, die wiederum mit ganz unterschiedlichen Attributen versehen sind. Gibt es hier irgendwelche Besonderheiten?

Ameldur:

Natürlich gibt es hier Besonderheiten, noch stehen nicht alle Klassen, aber das Volk der Frostgeborenen hat natürlich eine enge Beziehung zu den Mächten des Eises, dies spiegeln auch ihre Klassen wieder, so wollen wir zum einen alles abwechslungsreicher gestalten, und zum anderen die Unterschiede der Völker stärker herausarbeiten. So können Angehörige des Blutvolkes, einer Art Halbelfen, die dadurch, dass man ihr Blut gegen magisch erschaffene und kontrollierte, telepathiefähige Mikroorganismen, man könnte von Viren sprechen, gefügig gemacht wurden, und als Elitesoldaten verwendet wurden, keine Magie wirken, wie sie andere Völker wirken könnten, die Rückwirkung auf die Magie, die ihr "Blut" am Fließen hält wären nicht absehbar, dafür sind die Angehörigen des Blutvolkes in der Lage, mit anderen ihrer Art über Gedanken zu kommunizieren, und waren von Beginn an darauf angewiesen, alle Aufgaben, sei es die des täglichen Überlebens, oder die im Kampf, selbst wahrzunehmen, so wurden aus ihnen sehr unviwerselle Kämpfer, die jedoch ganz besondere Eigenheiten mit sich bringen.

Aber jetzt mehr darüber zu reden, würde den Rahmen sprengen, also kurz: Ja, es gibt Besonderheiten.

noni:

Thema Magie. Wird es in eurer Welt Geschöpfe mit magischen Fähigkeiten geben? Kann man diese Fertigkeit erlernen oder ist es eine Gabe?

Ameldur:

Wie bereits oben erwähnt, werden die Völker unterschiedliche Arten der Magie wirken, einige haben gar kaum magische Fähigkeiten. Die Magie ist bei uns etwas, das alle umgibt, und das allen Macht gibt, wenn sie nur genug Zeit in ihre Beherrschung investieren. Außerdem ist die Grenze zwischen "Herbeirufung von Zufällen" und echter Magie zunächst fließend, so kann zum Beispiel auch ein gewöhnlicher Kämpfer dafür beten, dass er Schutz erhält, während mächtige Magier mächtige Schutzfelder beschwören, die Schaden von ihnen abhalten.

noni:

Was genau - sei es an Fähigkeiten oder Interessen - muss jemand mitbringen, der gerne am Projekt teilnehmen möchte? Wie viel Zeit investiert man durchschnittlich in der Woche?

**Ameldur:**

Das ist verschieden, ich persönlich setze mich gerne mal mit Systemen auseinander, darum kümmere ich mich um das Kampf- und Charaktersystem (allerdings arbeiten andere mit, und jeder kann seine Ideen einbringen), Andauril hat eine blühende Fantasie und hat wohl so ziemlich alles über Elfen gelesen, dass man erhalten kann, daher entwirft sie hauptsächlich Elfenvölker, ebenso wie Falko, Raveshaw und Dephinroth, die allerdings andere Völker entwerfen, Shaori ist zeichnerisch begabt, und arbeitet an unseren Grafiken und Artworks.

Aber wir können auch noch Leute mit anderen Fähigkeiten und Interessen brauchen, langsam beginnen zum Beispiel die Zahlenspieler, das kann ich nicht lange durchhalten, da wäre also Hilfe willkommen.

Das mit der Zeit beantworte ich mal so: Jeder gibt, was er kann, andere haben mehr Zeit, andere weniger, bei mir dürften es, die Administration des Forums, das wir für die bessere Koordination haben, mitgezählt, auf ca 10 Stunden pro Woche kommen. Das liegt aber zum Teil auch daran, dass ich einfach viele Überlegungen wieder verwirfe, und meinen Gefallen daran finde, für meine Völker Legenden zu schreiben, und sie immer weiter auszuarbeiten.

noni:

Was ist für die nahe Zukunft weiter geplant?

Gibt es bereits konkrete Vorhaben?

Ameldur:

Das Kampfsystem wird zum Beispiel in nächster Zeit entstehen, dazu werden noch einige Völker und Klassen hinzukommen.

Der Großteil des Kommenden jedoch steht noch nicht fest, zum einen hoffe ich auf weitere Mitautoren, um die Vielfalt so zu erhöhen, zum anderen müssen wir regelmässig schauen, ob noch alles zusammenpasst, und notfalls noch etwas ändern.

Da mehrere Autoren mitschreiben, wird dies noch zusätzlich unvorhersehbar, aber dadurch wird es auch spannender die Resultate zu sehen

noni:

Gibt es noch etwas, was du sagen möchtest?

Ameldur:

Ja, ich möchte mich bei allen Mitautoren bedanken, immerhin hätte ich ohne sie bereits aufgehört, außerdem will ich noch sagen, dass jederzeit Platz für weitere Ideen ist, meldet euch also ruhig mal, das eine oder andere könnt ihr sicher machen.

Projektthread von "Der Seelen Frost" in der WoP
Eigenes Forum zur Planung von "Der Seelen Frost"



TRISS' BALLADE

Oder ich nehme dich mit mir nach Hause
im Korb bleibst du erst einmal drin
Überlege dir gut bis dahin in der Pause
dass ich nicht dein Lustobjekt bin

Deine Fantasien stören mich heftigst
auch jetzt noch denkst du nur daran
wie du mich im Bett ständig belästigst!
Leg dich bloß nicht mit mir Zauberin an!

Ach, zu viel Mühe ist es mit dir, ungelogen
ich verschaff dir noch eine letzte Galgenfrist
bete, dass der Zauber ist bald verflogen
während du Teil deines Gemüsestands bist

Ich leg dich einfach zurück
die Lektion hat sicher gegessen
vielleicht hast du ja Glück
und wirst vorher nicht gefressen!"

Zufrieden mit sich geht Triss nach Haus
den Korb voller leckerer Sachen
In der Küche bereitet sie einen Schmaus
und wird ein Omelett sich machen



Ist der Hunger dann fürs erste gestillt
und war ihr der Einkauf von Nutzen
beginnt sie sogleich, dazu ist sie gewillt
in der Küche mit säubern und putzen

Triss wienert und schrubbt Boden und Herd
das Wasser wird bald dunkel und erdig
als jemand plötzlich am Tor Einlass begehrt
gerade als sie mit Scheuern wird fertig

Durch ein Fenster schaut sie kurz hinaus
einen riesigen Auflauf erkennt sie ermattet
Die Menschen sind, sie sieht es voll Graus
mit Heugabeln und Fackeln ausgestattet

Rasch nimmt sie ab das Tuch vom Kopf
der Wischmob landet unsanft in der Ecke
Ich wäre schon, denkt sie, ein arger Tropf
wenn ich mich jetzt vor dem Mob verstecke

Mit einem starren Lächeln auf den Lippen
öffnet sie bald darauf schon das Tor
tritt gefasst entgegen den vielen Sippen
das Herz schlägt ihr bis zum Halse empor



TRISS' BALLADE

Ich frage mich, was kann ich für euch tun,
was führt euch zu mir hierher an den Ort?“
bricht es aus ihr heraus. Und nun?
Sie hofft, das war nicht ihr letztes Wort

Ein Mann tritt vor, die Hand hält eine Mütze
„Wir sind hier und bitten dich um Hilfe“
ein Monster erschien in der Seenpfütze
das Kinder zerrt zu sich in das Schilf

Vielleicht hast du ja einen Zauber parat
mit dem es sich lässt bezwingen
Es soll dir auch in Oren und Karat
bei Erfolg der Geldbeutel klingen!“

„Keine Frage, ich helfe euch natürlich gern“,
sagt Triss und wirkt etwas gehemmt
denn letztens, sie erinnert sich noch fern,
entfloh ihrem Labor ein Experiment

Schnell rüstet sich Triss sorgfältig aus
mit Sprüchen und Magie ganz mächtig
So zieht sie dann mit dem Mob hinaus
na, der Tag wird ja wirklich noch prächtig!



Spät am Abend dann kehrt sie erst zurück
müde und schmutzig, was für ein Hohn,
Das Monster ist tot, der Mob hatte Glück
ein Beutel voll Orens bleibt ihr als Lohn

Erschöpft fällt sie in ihr Bett
voller Kissen, den schönen weichen
Lust auf ein Bad ich jetzt nicht hätt,
denkt sie, ein Zauber muss reichen

Da liegt sie nun, erlöst und matt
nah sind ferne Träume und Düfte
als sich Schritte ihr nähern, in der Tat
ein Arm umfasst zärtlich ihre Hüfte

„Ach Geralt“, seufzt sie und zittert schon
bald
die Hand an der Hüfte dünkt ihr so kalt
„Meine süße Triss“, flüstert sanft er ganz
leise

„Dein Zauber hindert mich an der letzten
Reise

Mein Leichnam liegt kalt
in Riviens Wald
vom Pogrom durchbohrt
an jenem Ort

Ach Triss, du weißt schon
dass ich bin nur Illusion?“

„Ich weiß“ Tränen fallen auf Lippen so rot,
„halt einfach den Mund und küss mich,
Idiot!“



DER WEISSE WOLF

Auch mit List gelang es einigen der Eindringlinge den Garaus zu machen. Aber sie hatten ihr Ziel erreicht und waren in der Burg. Triss meinte sie habe den Professor erkannt, ein gefährlicher Auftragsmörder, der in allen benachbarten Ländern gesucht wurde. Außerdem sagte sie, dass sie die Magie eines unbekanntenen Magiers gespürt habe.

Vesemir überlegte laut: "Bei uns gibt es doch gar nichts zu holen, außer ein paar alten Stahlklingen und ein paar Fässern mit karger Nahrung."

"Ihr habt euren wahren Schatz vergessen, es sind die Mutagene, eure Hexertränke, die dürften für alle Alchemisten und Magier interessant sein", erwiderte Triss. "Vielleicht gilt der Angriff dem Labor!"

"Verdammt!" Vesemir leuchtete dies ein. "Geralt und Leo, ihr müsst euch sofort ins Innere der Burg durchschlagen und prüfen, was sie vorhaben."

Bevor die beiden losstürmen konnten, hielt er Geralt noch kurz zurück, um ihm zwei dieser Tränke, Schwalbe und Donner, zu überreichen sowie kurz deren Wirkung zu erklären. In schwierigen Situationen war es wichtig, dass den Hexern diese Tränke zur Verfügung standen, sie verstärkten enorm ihre Angriffsstärke und auch die Regenerationsfähigkeiten profitierten stark von ihnen. All diese Erklärungen waren notwendig, da Geralt von Riva, einer der bekanntesten und erfolgreichsten Hexer durch eine schwere Verletzung und der darauf folgenden Amnesie sein komplettes Gedächtnis verloren hatte. Jetzt musste er sich alles mühsam neu erarbeiten. Zum Glück war er auch einer der Talentiertesten seiner Zunft.

Auch im Inneren der Burg mussten Leo und Geralt noch **zahlreiche Banditen aus dem Weg räumen**.

Endlich gelang es ihnen bis zu dem **unbekannten Magier und Professor** vorzudringen.

Als der Magier sie erblickte wirkte er kurzerhand eine magische Barriere. "Wir haben keine Zeit uns um solche Kleinigkeiten zu kümmern. Wir sind wegen der Mutagene hier!" bellte er seinen Komplizen an.

"Triss hatte mit ihrer Befürchtung also recht", dachte Geralt. "Wir müssen sofort zurück und die anderen informieren", rief er Leo zu.

Aber was war das? Durch die magische Barriere waren **sämtliche Ausgänge verschüttet mit Geröll verschüttet worden.....**



ABENTEUER EINES FASTHEXERS

1. Teil - Bogomil's Lektionen

Lektion 1 - Die gewalttätige und rücksichtslose Welt

Von Hilferufen angespornt kam Bogomil auf die Lichtung geprescht.

Bei dem, was er dort sah, blieb ihm die Spucke weg und ein dicker Klos breitete sich in seinem trockenem Hals aus.

Es war eine dralle Dorfschönheit, die er erblickte, ihr milchweißer Busen quoll halb aus einem eingerissenen Mieder.

Umgeben war sie von drei Kerlen, die sie mit lüsternen Augen gierig anstarrten.

Einer von ihnen hielt die hübsche Maid bereits am Oberarm gepackt, ein Anderer bekam gerade den Saum des Rockes zu fassen, während der Dritte sich an seinem Hosenlatz herumnestelte.

"Halt!" rief Bogomil, während er vom Pferd sprang "Lasst sie in Ruhe."

"Und wenn nicht?" ein breiter Kerl mit ärmelloser Jacke, am gesammten Oberkörper tätowiert, drehte sich herum.

"Was willst du dagegen machen." sagte er und ein höhnisches Grinsen breitete sich in seinem Gesicht aus.

Dann zog er eine Fleischeraxt mit Rechten aus seinem Hosenbund und ließ die breite Klinge zur Bekräftigung in die Handfläche der anderen Hand klatschen.

"Dann werdet ihr es bitter bereuen." knurrte Bogomil leise, und während er dies sagte, hatte er auch schon eine ganze Drehung gemacht und dabei den schweren Pallasch vom Sattelknäuf genommen.

"Ihr solltet jetzt besser verschwinden." sagte er immer noch leise aber bestimmend, dabei hatte er längst die lederne Scheide von dem mächtigen Stoßsäbel gezogen und achtlos in's Gras fallen lassen.

"Hau ab du Wurm, solange du noch kannst." bellte ein anderer der Strauchdiebe und bückte sich nach einer schweren Holzkeule.

Der Dritte aber hatte begonnen sich halbkreisförmig um Bogomil herum zu bewegen. In der Hand hielt er einen langen sehr böse aussehenden Dolch, die Klinge schien rostfleckig aber sehr scharf und spitz zu sein.

Natürlich hatte Bogomil dieses Manöver im Ansatz erkannt, tat aber so, als ob er es nicht bemerkte und nur mit einem ganz kurzen Blick aus dem Augenwinkel, beobachtete er den Fortschritt des Halunken.

Dies hatten sie Tage und Wochenlang in Kaer Morhen trainiert und wie oft hatte er sich Nachts zusammen mit dem jungen ehrgeizigen Hexer Leo in den Hof geschlichen um mit diesem weiter die Reflexe zu steigern und sich auf die Prüfungen vorzubereiten.

Es ist durch den Untergang Kaer Morhens zwar nie zu diesen Prüfungen gekommen aber seine Beobachtungsgabe und seine Nahkampftalente waren bestens geschult.

Als der Ganove halb hinter Bogomil angekommen war, wie er glaubte unbemerkt, hob er die Hand mit dem Dolch zum Stoß. Blitzschnell kam die Drehung von Bogomil, kaum mit bloßem Auge zu sehen. Dann ein gellender Schrei und die Hand, an der Hälfte des Unterarms abgetrennt, flog mit samt den Dolch in einem Kreisbogen durch die Luft.

Kreidebleich und nach Luft ringend, starrte der Bandit auf den Armstumpf, aus dem ein dicker Strahl roten Blutes spritzte.

Aber Bogomil war von derartigen Anblicken noch nicht abgestumpft. Erschrocken und behende machte er einen Rückwärtssatz.

Dies war sehr unvorsichtig und der alte Vesemir hätte mit Sicherheit missbilligend den Kopf geschüttelt.

Da ein erneuter spitzer Schrei "Pass auf!". Das war die Dirne, dachte Bogomil, um sich gleichzeitig blitzschnell im Oberkörper abzuknicken. Fauchend fuhr etwas sehr dicht über seinen Kopf entlang und ließ die Haare wehen.

(R00)





FREUNDDESMORD - NICHT IM ALTWASSER

(Angesiedelt zwischen Kurzgeschichte und Buchidee)

Written by O

Pedro

»Hol mich hier raus!«, schrie ich. »Nein, das kann ich nicht, Freund!« kam die Antwort.

>Was soll das heißen?! < schoss es mir durch den Kopf, während ich nach einer Wurzel packte. »Wenn du mir nicht hilfst,« es kostete Kraft weiterhin zu rufen und meinen Finger entglitt die Wurzel immer wieder. »dann werde ich untergehen!«

»Tut mir leid, ich kann nicht.« sagte er tonlos, dann kehrte er mir den Rücken zu.

Meine Finger rutschten endgültig ab, mein Kopf tauchte unter und eisige Kälte ließ mein Herz zusammensucken und erstarren...

Verschwommen nahm ich Licht wahr. >War das die Wasseroberfläche?< Als ich es endlich schaffte, den Arm zu heben, stieß ich gegen eine Eisschicht – kilometerdick, wie es schien.

Meine Lungen brannten, als ich das Wasser einatmete, um endlich zu ertrinken, um endlich diese Kälte, die Unbeweglichkeit und die Fassungslosigkeit los zu werden.

Kurt

>Ich habe ihn alleine gelassen. Ich konnte ihn nicht aus dem Wasser ziehen!<, dachte ich mir. Ich schlurfte den Weg zurück, den wir gekommen waren, den wir gemeinsam gegangen waren.

>Wie geht es jetzt weiter? Was soll ich seinen Eltern und Freunden sagen? Ach verdammt!< ich trat gegen einen Baum. »V e r d a m m t!«, rief ich. Ich fing nicht an zu weinen, ich wollte, aber ich konnte es nicht.

Wie es genau weiter ging, weiß ich nicht mehr, meine Gedanken drehten sich wie verrückt im Kreis und meine Augen richteten sich einer ungewissen Zukunft entgegen, abwechselnd betrachteten Geist und Auge, Verstand und Optik die Zukunft und eine wunderbare, jetzt zerstörte Freundschaft.

Plötzlich stand ich an der Straße, es war bereits dunkel.

Ich schaute mich um. Es war eine Straße, die rechts in eine Kurve übergang, die an einem Feld entlang weiter verlief. Und vor der Kurve ging die Straße geradlinig zu meiner linken Seite am Wald entlang. Straßenlaternen standen in großen Abständen und einige leuchteten nicht, direkt vor mir war eine, deren Licht flackerte und dem ganzem einen traurigen Eindruck verlieh.



»Was für ein trostloser Ort - und wer hat ihn dazu gemacht, wer hat ihn erdacht?« fragte ich mich mit gedämpfter Stimme, es störte mich nicht, dass ich dieses Gespräch einfach so führte, es war irgendwie befreiend - was ist auch schlimm daran, mit sich selbst zu sprechen, wenn niemand sonst spricht? »Immerhin verstehe ich mich selbst besser, als das irgendjemand sonst tun könnte. Oder nicht?« Unerwartet berührte mich eine Pranke an der Schulter, vor schreck brauchte die Gestalt keinen Kraftaufwand, ich drehte mich schon instinktiv zu ihr um und verpasste ihr einen Schlag.

» Spinnst du?! Was soll denn der Mist!« rief die Person.

»Claudi!«, anscheinend war ich jetzt auch schon paranoid... >Diese Stelle am Waldrand kenne ich doch wie meine Westentasche! Man kennt mich im Dorf und wilde Tiere gibt es genauso wenig, ich muss wirklich paranoid geworden sein.<

»Du hast mich erschreckt!« entgegnete ich. »Das habe ich bemerkt - was machst du hier draußen eigentlich? Wolltest du dich heute nicht mit Pedro treffen?«

Einige Sekunden sagte ich nichts. »Habe ich auch, ich - bin nur jetzt noch mal in den Wald gegangen, hab' da etwas liegen gelassen!«

Claudi schien nicht sehr überzeugt, man sah es an ihrem merkwürdigen, zweifelhaften Blick. »Hast du gefunden, wonach du gesucht hast?« fragte sie mich. »Ne habe ich nicht, aber morgen schaue ich mich noch mal um, wenn es hell ist.«

Der Rest des Abends verlief eher ruhig, aber trotzdem war ich nie ganz bei der Sache, schon bevor ich mich zu Bett begab verfolgte mich Pedros entsetztes, nasses Gesicht mit seinen riesigen Augen, die alle Fragen der Welt zugleich stellten.

Claudi

Eigentlich wollte ich nur ein wenig für mich alleine im Wald sitzen und mich ausruhen, die Strapazen der Schule, den Zoff zuhause und den Lärm der Autos hinter mich lassen.

Aber es sollte anders kommen...

Ich sah eine Gestalt, die aus dem Wald heraustrat. Ich konnte nicht erkennen, um, wen es sich handelte, und beschloss einfach zu fragen.

Ich bekam zu aller Erst eine Faust in den Bauch gerammt - kein sehr starker Schlag, aber er kam absolut überraschend.

»Spinnst du?! Was soll denn der Mist!« rief ich. Zugleich erkannte ich auch, wer da vor mir stand. Es war Kurt. >Ausgerechnet mein Freund verpasste mir eine - was konnte heute denn noch alles schief gehen?<

Ich bekam gar nicht mit, was Kurt als Entschuldigung brabbelte, aber ich entgegnete sofort. »[...] - was machst du hier draußen eigentlich? Wolltest du dich heute nicht mit Pedro treffen?« Eigentlich wollte ich gereizt klingen, aber es klang eher sorgenvoll und mitfühlend als aufgebracht und kratzig.

Kurt meinte, er habe etwas liegen gelassen im Wald und wolle es noch suchen.

Er klang irgendwie traurig, im Nachhinein würde ich sagen er war verschreckt, aber das war in seiner Lage mehr als natürlich. Doch zu diesem Zeitpunkt hielt ich ihn einfach nur für traurig, ich ging von einem Streit zwischen Pedro und Kurt aus.



»Ach Blödsinn, wir gehen jetzt noch mal in den Wald, ich wollte eh noch mal einen Waldspaziergang machen und du kannst währenddessen nach deinem - was suchst du eigentlich?«

Kurt schien ziemlich in Gedanken versunken zu sein, denn er entgegnete nur ein »Ok, hast du eine Taschenlampe?«

Ich nahm es so, wie es kam und lief noch einmal ins Haus, schlich mich die Treppe hoch und nahm meine Taschenlampe und Ersatzbatterien mit.

Als ich am Wald ankam, sah ich nur noch einen Polizeiwagen davon fahren - und darin saß Kurt!

Als ich zurückkam, war Kurt verschwunden.

>Ach was soll's, ich suche ihn jetzt nicht, er möchte anscheinend nicht mit mir alleine sein. Hatte er Angst, dass man uns sehen könnte? Was auch immer er sich einbildet, wovor auch immer er sich fürchtet, es geht mich eigentlich nichts an!<

Ich kam irgendwann nach Vierundzwanzig Uhr nach Hause, mir war kalt und ich hatte Hunger. Also wärmte ich mir etwas vom Abendessen in der Mikrowelle auf und ging auf mein Zimmer.

Pedro

Ich weiß nicht, wie lange ich schon so da lag, auf dem Grund. Doch plötzlich waren sie wieder da: Gedanken in meinem Gehirn.

Ich konnte mich nicht regen, nicht atmen, die Augen nicht öffnen, aber ich konnte denken.

Und so erdachte ich mir eine Welt, eine Welt, in der die Menschen nicht mehr trauern, eine Welt, in der auf Freunde verlassen ist und eine Welt, indem jeder frei ist, im weitesten Sinne und das Leben nicht abrupt endet, sondern dann, wenn man selbst es wünscht.

Viele Zeitabschnitten später, die aneinandergereiht gar nicht so viel Zeit bemaßen, erschien auch Kurt in jener Welt.

Wir hatten viel zu bereden.

Doch eines habe ich ihm bis dato nicht verziehen...

»Warum bist du nicht nachgesprungen - hangest du so sehr an deinem irdischen Leben?«

Er antwortete nur dies: »Dein Tod war nicht fiktiv, der Tod des jungen Werther schon, ob nun nur darum, gerade deshalb oder aus anderen Gründen es anders verlief und verlaufen wird, das vermag ich nicht zu sagen.«

»Gehen wir Goethe besuchen, vielleicht weiß er es. - Da wären wir:«.

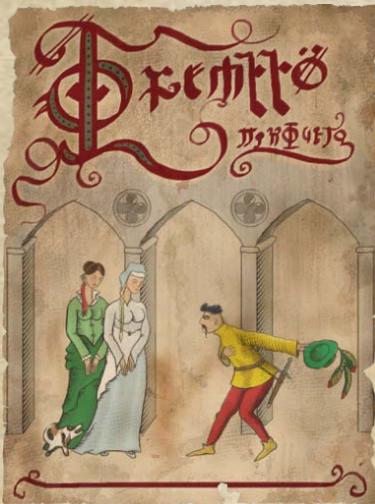
»Seid begrüßt Johann Wolfgang!«



VERSCHIEDENES

WERBETRICKS

Wyzima/Händlerviertel Ein "Stadtbewohner" in der Nähe von Triss' Haus sollte man ansprechen, er gibt Geralt das Buch "Physiologus".



The Witcher Ihr solltet unbedingt in jedem Kapitel die Trophäen sammeln. Der Jägersmann entlohnt Geralt dafür mit dem Stahlschwert Runensihill aus Mahakam oder den Silberschwert Mondklinge.

(Zz)

BEDROHTE TIERE

DIE WILDKATZE (FELIS SILVESTRIS)



Seit Urzeiten leben in den Wäldern Europas die Wildkatzen. Heute sind sie überall gefährdet, in Deutschland leben zurzeit nur noch 3-5000 Wildkatzen ungefähr, in hauptsächlich zwei Regionen. Einmal im Thüringer Wald um den Nationalpark Hainich und dem Harz und in dem Gebiet zwischen der Eifel und dem Pfälzer Wald. Außerdem sind vor kurzen wenige Exemplare am Kaiserstuhl und im Nordschwarzwald nachgewiesen worden. Gefährdet werden die scheuen Tiere hauptsächlich weil sie keinen geeigneten Lebensraum mehr finden. Wildkatzen, vor allem die Jungtiere brauchen dichtes Gebüsch und Totholzhaufen zur Deckung. Vor allem im Winter erleichtert eine solche Deckung ihre Jagd.

In aufgeräumten Wirtschaftswäldern, in Waldgebieten die von Wiesen und Feldern durchzogen sind, fühlen sich diese Tiere nicht wohl.

Im Nationalpark Hainich mit, jahrzehntelang auf dem Boden liegenden umgestürzten Bäumen, ist ein urwaldähnliches Biotop entstanden. Dies sind optimale Voraussetzungen für Wildkatzen, die diese Gebiete nie weiter als maximal 200m verlassen.

Wildkatzen sind also echte Waldbewohner die Wiesen und offene Felder scheuen.

Es liegt nun an uns über den Natur- und Artenschutz größere Waldgebiete wie den Thüringer- und Bayrischen Wald, den Hunsrück und Taunus, die Eifel und den Schwarzwald miteinander zu verbinden, um einen stabilen genetischen Genpool für diese Tiere zu ermöglichen.

Weiter auf der nächsten Seite



Die europäische Wildkatze erfüllt nicht nur wichtige Aufgaben zum Erreichen eines natürlichen Gleichgewichts in der Natur, sie ist auch ein sehr schönes Tier mit rötlich-braunem bis grau-schwarz gestreiftem Fell. Die Nahrung der Wildkatzen besteht hauptsächlich aus Mäusen, Junghasen, Wildkaninchen und Vögeln aber auch größere Insekten werden nicht verschmäht.

Früher wurde die Wildkatze, wie alle Katzenarten wegen ihres Fells stark verfolgt. Nur wegen ihrer scheuen und versteckten Lebensweise konnte sie in einigen nicht leicht zugänglichen Gebieten in Harz und Eifel und in den dichten Wäldern Osteuropas überleben.

Seit 1934 steht die Wildkatze bei uns in Deutschland unter Naturschutz. Leider gibt es immer noch vereinzelt Jäger die Wildkatzen als verwilderte Hauskatzen ansehen und abschießen.

Da der Bestand von mehreren Zehntausend auf 3-5000 zurück gegangen ist gilt die Wildkatze nun als vom Aussterben bedroht. Das wichtigste Anliegen zur Rettung muss die Schaffung von Waldbrücken sein, die größere Waldgebiete miteinander verbinden, weil die Tiere waldlose Strecken von weniger als 200m nicht überwinden können. Bleibt zu hoffen das genug Einsicht und finanzielle Möglichkeiten von Bund und Ländern geschaffen werden, um diese Biotopvernetzungen zu ermöglichen.

Auch wenn wir die nachtaktiven Tiere bei Spaziergängen kaum zu sehen bekommen, sollte es doch ein hohes Anliegen sein diese Tiere als wichtigen Bestandteil unserer heimischen Natur zu retten.

(Rdd)





THE WITCHER

WITCHERS NEWS

01.08.2009

SEITE 19 / JAHRGANG 1 / NR 2

1.- OREPS



DES MESSERS SCHNEIDE



(SPR)



MEI MONSCHDAECK

Der Ghul

Er ist aus der Horrorwelt – ob in der Literatur oder Filmwelt – nicht mehr wegzudenken, und wen verwundert es, dass auch Sapkowski sich des leichenfressenden Wiederlings der Nacht bemächtigte. Doch was versteht man in erster Linie von einem Ghul?

Allgemeine Darstellungen

Hört man den Begriff dieser Gestalt, denkt man sofort an ein Wesen, das sich an den Leichen auf Friedhöfen zu schaffen macht. Oftmals wird der Ghul mit anderen Untoten in Zusammenhang gebracht. So erscheint dieser auch in zahlreichen Computerspielen unter der Rubrik „Undead“ (so zum Beispiel in einigen Final Fantasy Teilen), gehört also laut Ansichten vieler zu den sogenannten Wiedergängern. Das äußere Erscheinungsbild variiert wie die Fantasie des Menschen selbst. Mal als kleines menschliches Wesen dargestellt, bis hin zum grünhäutigen Monster, erscheint er auch selbst als Zombie, der nichts Besseres zu tun hat, sich auf Friedhöfen seine Mahlzeiten in Form vom abgewandelten Leichenschmaus vorzunehmen. Ob dabei eine Exhumierung stattfindet, oder die Toten sogleich in ihren Gräbern verspeist werden – da sich der Ghul seinen Weg mittels Untertunnelungen der Friedhöfe geschaffen hat – ist ebenfalls der Flexibilität des Erzählers überlassen.

Fakt ist: Ghule fressen Leichen, machen allerdings auch vor lebenden Kreaturen keinen Rückzieher.





Historischer Ursprung

Ursprünglich stammt der Ghul aus dem Orient (dort geschrieben Ghoul), und es handelte sich dabei um nichts anderes als ein werwolfartiges Wesen, welches Friedhöfe heimsuchte und sich von den dort begrabenen Leichen ernährte.

Das Abendland schnappte solche Schauergeschichten händeringend auf, verbannt diese mit dem christlichen Gedankengut und somit zu einer neuen Facette des Vampirmythos.

Schwächen eines Ghul

Bei Sapkowski hat der Ghul eine Schwäche gegen Feuer, was den tüchtigen Hexer allerdings nicht dazu bewegt, ihn mit Igni zu bekämpfen, als mehr die Silberklinge zum Einsatz bringt (So wird es zumindest in Kaer Morhen gelehrt).

Das Silber einen Ghul effektiv beseitigen kann, wissen wir ebenfalls aus den Romanreihen von Jason Dark. Dort bekommen die Kerlchen eine geweihte Silberkugel von Obermottz John Sinclair zwischen die Hörner geballert, wobei man sich hierbei wieder auf Bekämpfung durch den Glauben an das Gute bezieht. Ohne erneut auf den historischen Ursprung zurückzufallen, war es die kath. Kirche, welche sich im 16. Jahrhundert derartige Überlieferungen zu Nutzen machte, um die braven Schäfchen schön in der Reihe zu wissen. Geweihtes Wasser und ein frommes Kirchengängerleben (natürlich ohne den Ablass zu vernachlässigen), hüteten und schützten den Menschen stets vor solch grausamen Nachtwandernern.

Allerdings machen solche Tatsachen in den Geschichten keine schlechte Figur, ist es doch der Kampf zwischen Gut und Böse oder Chaos und Ordnung, welche unsere Helden aufleben lassen und Monster wie Ghule, Sichelschrecken oder Orks auf der Strecke lassen.



ZOLTAN'S

HARTE NUESSE



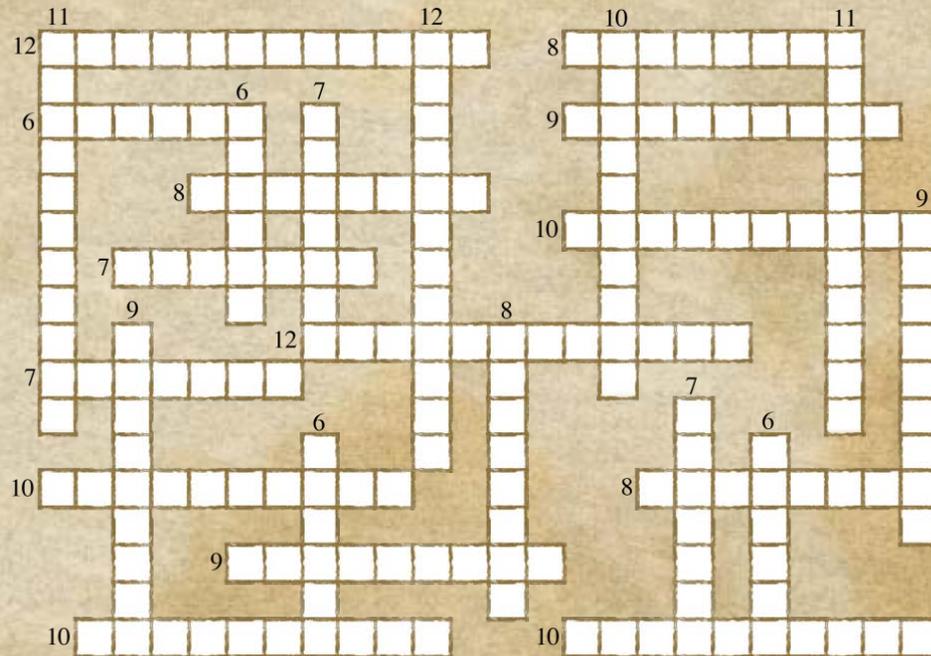
1	11	13	15	17	18	20
2						
3						
4					19	
5			6			
		14		7		
8	12		16		9	
10						

WAAGERECHT:

- 1 SCOIATELKRIEGER
- 2 AUSSTELLUNGSRÄUME
- 3 MALTESER SBOOKERPROFI
- 4 ISLAMISCHER FASTENMONAT
- 5 SCHMERZLAUT
- 6 NatriumCARBONAT
- 7 ALTGERMANISCHER HAUPTGOTT
- 8 SEIT 1920 EIN ARAB. STAAT
- 9 ABKÜRZUNG GRUNDGESETZ
- 10 ANGELSEE SCHLESWIG-HOLSTEIN

SENKRECHT:

- 1 NORDISCHER WELTENBAUM
- 11 STADT IN DER SCHWEIZ
- 12 ÄGYPTISCHER SONNENGOTT
- 13 SUMERISCH / AKADISCHES REICH
- 14 VORNAME VOM AUTOR "ILLUMINATI"
- 15 SPIELERMEKKA
- 16 1000 G
- 17 GRIECHISCHER GOTT
- 18 CHEMISCHES ELEMENT
- 19 ITALIENISCH FÜR DIE ETSCH
- 20 AALARTIGER FISCH



- 6: ANUBIS/EMIRAT/GERALT/HELENA
- 7: ELEND/KOLIBRI/STRIEGE/TRAUIG
- 8: ARGENTIA/ISENGARD/MUTAGEN/SCOIATEL
- 9: BELADONNA/FLATTERER/PARASITEN/NEKROPHAG
- 10: BADEZIMMER/KAERMORHEN/KASEMATTEN/SABERTOOTH/SALAMANDER
- 11: DRESCHBODEN/SAHNETORTEN
- 12: GEBETSVEHLE/SCHNEESCHUHE/HAFENSTAEDTE



THE WITCHER

01.08.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 21 / JAHRGANG 1 / NR 2

1.- ORETS

FINDET DIE 10 FEHLER

In der rechten Hälfte haben sich 10 Fehler eingeschlichen, kannst Du sie finden?





RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER ERSTAUSGABE

FEHLERSUCHBILD



(GR)



1	A	3	R	4	A	5	G	9	O	R	8	Π
2	R	A	B	E	Π	ϖ	ϖ					
5	G	S	ϖ	6	R	A	11	A	B			
7	E	T	13	H	A	Π	ϖ	L				
Π	ϖ	14	A	L	ϖ	12	L	E				
15	T	17	A	K	T	18	L	O	S			
16	I	C	E	ϖ	10	A	S	S				
19	A	H	Π	E	Π	ϖ	E					

8	D	U	Π	E	D	A	Π	12	O	R	D	E	Π	S	R	I	T	T	E	R									
A					D			L						H	H			A											
E				10	R		8	G		88	A	M	V	L	E	T	T	E											
8	D	E	L	P	H	I	Π	A	4	A	D	A	M		B	S		U	K	11									
A			E	A				R					U		I	E		B	E	R									
L			R					G		8	S			11	D	R	V	I	D	E	Π	H	A	I	Π				
4	U	S	V	S				E	K		I			I	S		R	R	T										
S		8	E	I	S	E	Π	E	R	Z	K			U															
			P					T	O		87	U	L	U	M	U	L	U	6	F	A	W	K	E	S				
7																													
5	W	A	C	H	S		6	I	K	A	R	U	S					H	7	E	R								
I			O				6	A	T	10	E	S	E	L	S	O	H	R	E	Π	Π	S							
6	C	O	G	Π	A	C			I	B									M	A	D	P							
H			E	H			47	V	E	S	E	M	I	R					A	S	E	O							
T								Π	R		E								C	6	H	O	Π	O	R	E			
6	E	Π	G	R	O	M		B		6	D	A	G	A	I	L			H	O					Π				
L								I	B		L		S						E	R									
								5	T	E	X	A	S		5	L	A	R	E	S		7	R	E	Π	E	G	A	T

(RdD/SPR)



THE WITCHER

01.08.2009

WITCHERS NEWS



SEITE 23 / JAHRGANG 1 / NR 2

1.- ÖRETS

INSIDE WoP

Ihr seid auch an einem Community-projekt innerhalb der WoP beteiligt und möchtet, dass die Witchers News darüber berichtet? Dann schreibt uns eine Private Nachricht (Im Impressum findet ihr die Redakteure). Wir würden uns freuen!

GESCHICHTEN

Verpasst nicht in der nächsten Ausgabe die Spannenden Geschichten, auch eine weitere Kurzgeschichte wird wieder erscheinen.

WITCHER REDAKTION

Wir verabschieden uns von Michelangelo. Michelangelo hat unser Team auf seinen eigenen Wunsch verlassen. Vielen Dank für Deine Arbeit.

IMPRESSUM

Zizou(Zz) & noni(nn) – Chefredakteur(in), Grafiker(in),
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
Dephinroth(DPR) - Redakteur
Griva(GR) - Grafiker

**Community Redaktion
Redaktionsmitglieder:**



THE WITCHER

Munnes (Mu) - Redakteur
Oparilames(Opa) - Redakteur
Razzledazzleduke(Rdd) – Geschichten
Späher(Spr) – Grafikleiter, Redakteur