



MODIFIKATION

Boston Die Frauen leuchten weiter am Modifikationshimmel. Die Amerikanerin Cory "Corylea" Kerens aus Boston, Massachusetts wird in naher Zukunft ein neues Abenteuer vorstellen.

Weiter auf Seite 5

DIRECTOR'S CUT

Der Director's Cut ist, noch nach zwei Jahren erscheinen des Spiels, ein Verkaufsschlager.

Weiter auf Seite 3

COMMUNITY-PROJEKT

TW-Hexenküche Nach vielen lustigen und kreativen Ideen der Witchers Schänke Besucher(innen), wie die Schänke von Innen und Außen aussehen könnte, kam Zizou die Idee für ein neues Projekt. In der Bastelecke suchen wir noch Grafiker die Lust haben an den Projekt mitzuarbeiten.



CDPR Da wir leider zur Collector's Edition kein Kartenspiel bekamen, ist es endlich soweit, das die deutsche Fanwelt in den Genuss des The Witcher Kartenspiel kommt.

Weiter auf Seite 4

GESCHICHTEN

Die Ballade ist in der letzten Ausgabe zu Ende gegangen. Doch auf Dandelion darf man nicht verzichten. Er überrascht uns mit keiner neuen Ballade, diesmal dürfen wir auf eine fesselnde Kurzgeschichte gespannt sein.

Weiter auf Seite 24

NEUIGKEITEN

In dieser Ausgabe haben wir eine kleine Namensänderungen in 2 Kategorien. Die "Monschdaeck" hat Dephinroth jetzt in Monster Grotte umgetauft. Die "Werbetricks" heißen künftig "Needful Things".

INSIDE WOP

Oparilames interviewt zwei Entwickler des T-Teams über ein interessantes Spiel, was die Spielerwelt begeistern soll.

Weiter Seite 6



INHALT

News

- Director's Cut.....Seite 3
 The Witcher KartenspielSeite 4
 Modifikation.....Seite 5

Inside WoP / Interview

- Interview T-Team.....Seite 6

Geschichten

- Blutsbande.....Seite 23
 Der Weisse Wolf.....Seite 22
 Abenteuer eines Fasthexers.....Seite 28

Bedrohte Tiere

- Der Lux.....Seite 16

Sagen/Legenden

- Monster Grotte.....Seite 19

Comic/Rätsel

- Pech in der Liebe.....Seite 29
 Zoltans Harte Nüsse.....Seite 30
 Fehlersuchbild.....Seite 31
 Rätselaufösungen.....Seite 32

Verschiedenes

- Needful Things.....Seite 2, 5



NEEDFUL THINGS

Wyzima/Tempelbezirk Erklärt Geralt einen der Verdächtigen für schuldig, kann er künftig auf dessen Hilfe verzichten. Zum Beispiel besitzen die Verdächtigen Meis, Thaler und Bocksfleisch einen Schlüssel zum Friedhof, doch auch der Totengräber gewährt Geralt Zutritt, wenn er ihm was Gutes tut.

Wyzima /Tempelbezirk Dringend
 Notwendig werden die Bücher "Forensische Medizin" und "Serrikanische Insekten und anderes Ungeziefer", bevor Geralt sich der Autopsie widmet. Dadurch kann Geralt, bei genaueren sezieren des Kopfes, alles zu "Wyzima vertraulich" aufklären.

Wyzima/Tempelbezirk Verlangt Raimund, dass Geralt Bocksfleisch um die Ecke bringt, kann er Raimund auch vortäuschen dies getan zu haben.

(ZZ)



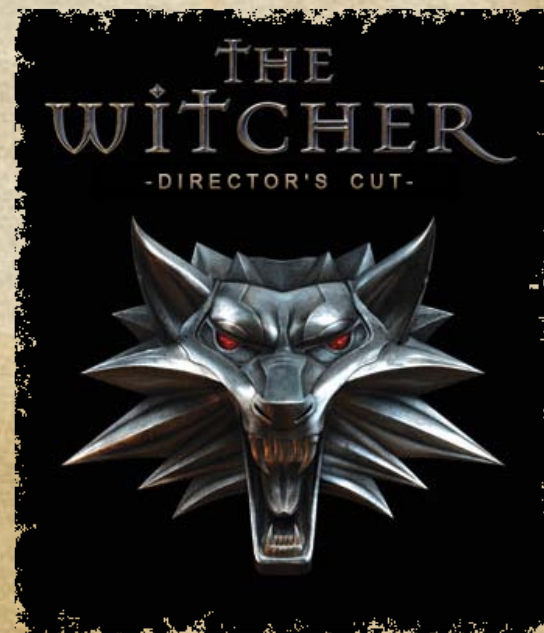
NEWS

TW ENHANCED EDITION DIRECTOR'S CUT

Fast ein Monat ist vergangen seitdem die ungeschnittene Version von The Witcher Enhanced Edition: Director's Cut in Amerika erschienen ist. Die Verkaufszahlen vom US Steam Download Shop sprechen für sich, dort kletterte die Director's Cut am Freitag, den 7. August unter die zehn meist verkauften Spiele.

Seit der Veröffentlichung von The Witcher sind bereits zwei Jahre vergangen, dennoch zieht der Hexer Geralt immer noch Rollenspielfans in seinen Bann. CD Projekt Red hat Steam Mitglieder sogar 30 % Preisnachlass auf The Witcher Enhanced Edition: Director's Cut bis Donnerstag, den 13. August gewährt. Leider haben wir hierzulande davon nichts, aber es ist dennoch schön zu hören, dass ein zwei Jahre altes Spiel immer noch neue Spieler begeistert. Wir dürfen uns auf die neuen Abenteuer von Hexer Geralt freuen.

(M)





THE WITCHER KARTENSPIEL



Das versprochene Abenteuer-Kartenspiel von The Witcher zur Collector's Edition war für unsere Fanwelt nicht enthalten, leider durfte nur die polnische Fangemeinde in den Genuss kommen, sich mit dem Adventure-Kartenspiel zu vergnügen. CD Projekt Red kündigte am 4. Aug. 2009 an, dass der polnische Verlag Kuźnia Gier das Spiel international anbieten soll. Neben der deutschen Version erscheint das Spiel auch in Englisch und Spanisch.

Nun dürfen auch wir uns freuen, lange gemütliche Kartenabende, mit unserem beliebten Geralt zu verbringen. Das Spiel ist für zwei Spieler vorgesehen, 55 Karten gehören zum Spiel, wobei die polnische Version mit ganzen 110 Karten bestückt wurde. Während ein Spieler in die Rolle von Geralt taucht, gehört der Gegenspieler der dunklen Seite an, Herrscher über die Macht des Chaos. Geralt kämpft gegen die dunkle Seite, auch hier ist wieder zu sehen, dass Entscheidungen Konsequenzen haben, nur mit Glück kommt hier wohl keiner zum Sieg. Auf elf Schauplätzen kämpft sich Geralt durch das Böse, diese müsst ihr auch alle durchlaufen. Das Hauptziel beider Spielerparteien besteht darin, sechs der elf Schauplätze zu erbeuten.

Wann wir genau mit Geralt unsere Abende versüßen können, hat CD Projekt Red noch nicht bekannt gegeben.



DAS ABENTEUER MEDICAL PROBLEMS

Es ist seit jeher bekannt, dass Frauen in Sachen Modding groß mitmischen können.

Nun ist es Cory "Corylea" Kerens aus Boston, Massachusetts, die ebenfalls gerade an einem eigenen Witcher Abenteuer arbeitet mit dem Namen "Medical Problems".

Das Abenteuer beginnt in einem kleinen Dorf in Temerien, das stark unter dem Krieg zwischen dem Orden der Flammenrose und den Scoia'tel leidet. Das Dorf Riverford hatte keine eigenen Todesopfer zu beklagen, dennoch hinterließ der Krieg Krankheit und Zerstörung. Shani versucht den kranken Bewohnern zu helfen, doch leider fehlen ihr aufgrund des Krieges wichtige medizinische Mittel für eine erfolgreiche Behandlung der Erkrankten. Gerald hört von Shani's Problem und reist nach Riverford, wo er feststellen muss, dass es sich um weit mehr als um eine vorübergehende Krankheitswelle handelt.

Bis jetzt steht leider noch nicht fest, wann dieses neue Abenteuer von Hexer Geralt erscheinen wird, aber da bereits Testspieler für "Medical Problems" gesucht werden, wird es gewiss nicht mehr lange dauern.

(M)

NEEDFUL THINGS

Bücher sind ein kostbares Gut und teuer dazu. Doch die sauer verdienten Orens müssen nicht immer in ein Buch investiert werden, denn manchmal kommt Geralt durch ein gewonnenes Wetttrinken oder Versteckte Fleckchen kostenlos an ein Buch.



Akt 1

"Foliant der Angst und des Schreckens" gewinnt Geralt beim Wetttrinken mit den Trunkenbold im Gasthaus.

Das Buch "Sumpfungescheuer" findet Geralt im linken der 3 Häuser vorm Dorf.

Die Schriftrolle "Höllenhundseele" bekommt Geralt nach einem Gespräch mit Abigail über die Bestie.

(Z)



INSIDE WOP - DIE PROJEKTE DER COMMUNITY

Wissen Sie, was ein sogenannter „Intenar“ ist? Nein? Da sind Sie nicht der Einzige. Was? Sie wissen auch nicht, wo der Kontinent Tehadon liegt? Also dann wird es höchste Zeit, dass Sie sich informieren. Und damit Sie jetzt nicht erst Google benutzen müssen, haben wir all diese Fragen in einem ausführlichen Interview mit dem Entwicklerteam „T-Team“ gestellt und über ein sehr interessantes Spiel erfahren – unter uns gesagt, wenn das Spiel rauskommt, sollten Sie es auf jeden Fall anspielen. Doch bis dahin dauert es noch.

Genug der Einleitung, hier das Interview, was ich mit Jok - JoOoker (Programmierer, Spezialgebiet Tool-Entwicklung) und Pea – Peacemaker (Projektleiter, Programmierer) geführt habe.. Viel Spaß beim Lesen.

INTERVIEW

Opa: Hi.

Im Namen der Redaktion der "Witchers News" und im Namen aller Leser möchte ich euch begrüßen.

Stellt euch doch einfach erst mal vor.

Pea: Also, mein Name ist Peacemaker, bin 16 Jahre alt, und Projektleiter, Gründer des Teams sowie leitender Programmierer.

Jok: Mein Name ist JoOoker, ich bin hauptsächlich für die Programmierung des Editors Marodiin und diverse Tools verantwortlich.

Pea: Das Team besteht momentan aus 5 Leuten, zwei im Bereich Grafik, ein Storywriter sowie zwei Programmierer.

Opa: Okay, danke. Wie habt ihr euch eigentlich zusammengefunden und entschlossen euer Spielprojekt zu entwickeln?

Pea: Das Projekt habe ich, vor mehr als zwei Jahren begonnen zu entwickeln. Zuerst einmal lange Zeit alleine, bis schließlich Grosserboss, noch heute als Grafiker tätig, dazu stieß. Die Entscheidung für ein eigenes RPG-Projekt fiel, als ich mir eines



Tages eine kleine Geschichte überlegte.

Ich wollte ein RPG machen, welches das hat, was andere nicht haben.

Dieses RPG-Feeling, in eine andere Welt gerissen zu werden.

In etwa wie es gute Fantasy-Bücher vermitteln.

Die restlichen Mitarbeiter sind mit der Zeit durch Werbung aufmerksam geworden und so hinzu gestoßen.

Opa: Für diejenigen, die noch nichts über euer Spiel, "Tehadon" gehört haben, könnt ihr noch kurz erklären, worum es dabei geht?

Und habt ihr euch durch andere Rollenspiele, auch neuere wie Two Worlds, The Witcher oder Oblivion (oder in Zukunft von Risen bzw. Arcania) inspirieren lassen.

Pea: Tehadon ist ein RPG, im Format der Gothic-Spiele, das auf einer fiktiven Welt, auf dem Kontinenten „Tehadon“ spielt.

Ziel von uns ist es, ein storytechnisch starkes Spiel zu machen, welches mit gut eingesetzten Skripten ein spannendes Spielerlebnis bieten soll.

Diesbezüglich versuchen wir uns etwas an Call of Duty 4 zu orientieren, obwohl das ein komplett anderes Genre ist.

Wegen diesen Dingen war von Anfang an klar, dass wir für RPG-Standards eine sehr kleine Welt machen würden.

Opa: Interessant - welche Elemente aus Call of Duty habt ihr denn vor umzusetzen?

Pea: Die unglaublich bombastisch inszenierten Momenten, die geskriptet sind. In Tehadon wäre so was beispielsweise, ein Hinterhalt. Man läuft mit einer kleinen Gruppe NPCs die den Helden begleiten einen Wald entlang, und plötzlich wird man an einer bestimmten Stelle angegriffen ...



Oder die Flucht aus dem Gefängnis gleich zu Beginn.

Opa: Gleich zu Beginn eine Flucht. Auf eurer Website steht unter Story nur etwas, was sich wie ein Prolog liest.

Darin spielen die "alten" beziehungsweise "falschen Götter" sowie die Magie eine große Rolle. Was könnt ihr uns über die Story erzählen?

Pea: Die Story besitzt mehrere Stränge:

in einem geht's beispielsweise darum, dem menschlichen Widerstand gegen die sogenannten Intenare zu helfen. Dieser ist eher mit praktisch orientierten Quest gefüllt.

Dann gibt es noch den Teil mit den Totenkriegen, welcher viele Jahre zurückreicht.

Dabei geht es um einen Fehler, den ein Volk namens Al'tjemen vor Langem gemacht hat:

Sie haben mit der Nekromantie rumexperimentiert und haben dabei die Pforte zur Totenwelt geöffnet.

Dies geschieht durch zu hohem Gebrauch von Magie.

Denn das Magie-Netz trennt diese beiden Welten. Führt man einen Zauber aus, entsteht ein kleines Loch in diesem Netz.

Das regeneriert sich jedoch schnell. Übertreibt man es jedoch, hat es nicht genug Zeit sich zu regenerieren.

Weshalb in ganz Tehadon die Magie verboten ist, und mit dem sofortigen Tod bestraft wird.

Opa: Das klingt für mich, als ob man keinen Magier spielen kann, oder muss man sich nur extrem geschickt anstellen, um als Magier zu spielen.

Gibt es überhaupt feste Klassen, denen man angehört?



Pea: Man kann natürlich Magier spielen. Man muss nur aufpassen, wo man das tut.

Feste Klassen gibt es nicht, man beeinflusst frei, in welche Richtung man sich entwickeln will.

Es wird sehr wahrscheinlich durch das Gameplay schwierig, mit einem nur Schwertkampf-orientierten Spieler durchzukommen. asic-Dialekt, für Physik nutzen wir den Newton-Physics-Wrapper.

Opa: Wie sieht es denn mit dem Spiel selbst aus, das Projekt steht ja schon eine Weile.

Auf eurer Website steht, dass es ein kostenloses Rollenspiel sein wird.

Welche Engines für z. B.. die Physik und welche Programmiersprache benutzt ihr?

Jok: Als Programmiersprache nutzen wir Blitz3D

Pea: Als Engine nutzen wir nach wie vor die B3D-Engine, eine zugegebenermaßen recht betagte Engine, die auf DX 7 setzt. Als Programmiersprache nutzen wir die Blitzbasic-Sprache, ein Basic-Dialekt, für Physik nutzen wir den Newton-Physics-Wrapper.

Jok: Dies nutzen wir sowohl für das Spiel, als auch für den Editor

Opa: Was für ein Editor ist das? Ein All inclusive Programm oder so etwas wie ein Welteneditor?

Wird man damit modden können und z. B.. Animationen erstellen?

Jok: Es wird so sein, das man mit Marodiin das komplette Spiel modden kann.

Von Quests über NPCs ... Bis hin zum Weltedesign wird alles Drin sein!

Wir haben uns das Ziel gesetzt, alles mit einem Werkzeug in der Hand zu haben und somit sehr leichtes und unkompliziertes Erstellen von Mods zu ermöglichen also, ein All inclusive Programm.

Opa: Das klingt nach viel Programmieraufwand, denn so ein Werkzeug entsteht ja auch nicht einfach so.

Was ist eurer Meinung nach näher am Endstatus: der Editor mit seiner Flexibilität oder das Spiel an sich?

Ich als Laie würde mal sagen, dass der Editor wichtiger ist, um sich selbst als Programmierer die Arbeit zu erleichtern.

Pea: Das Spiel an sich, also die Storyumsetzung ist noch gar nirgends, um es mal so zu sagen.

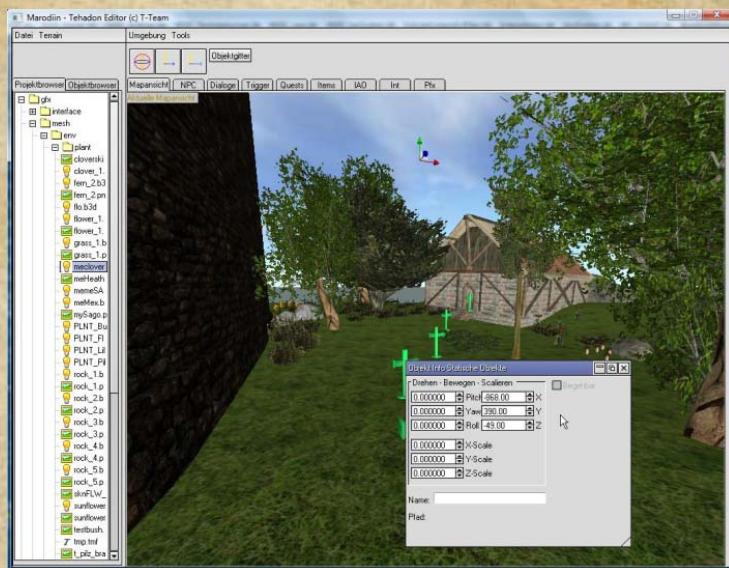
Die Gameengine jedoch ist nahezu fertig. Man kann Kämpfen, Handeln, es gibt Items, Quests, NPCs, Multiple-Dialoge, ein sehr umfangreiches Skriptsystem und noch vieles mehr.

Der Editor ist auch weit, wenn nicht noch weiter als die Gameengine. Er hat alles, was man zum bequemen Arbeiten braucht,

und mittlerweile auch viele Zusatzfunktionen wie einen Skripteditor, etc.

Den Editor gibt es auch bereits seit Längerem als [Download](#).





Pea: Also, Gothic hat zu Beginn vor allem bei den technischen Aspekten einige Einflüsse gehabt, jedoch nur begrenzt. Mittlerweile hat sich das etwas geändert, viele Dinge sind auch selber entwickelt worden.

Call of Duty 4 ist wie gesagt einfach nur ein Beispiel für perfekt zusammenpassende geskriptete Ereignisse, die das Spiel spannend machen.

Call of Duty 4 ist sowieso ein anderes Genre, weshalb es schwierig ist, sich daran zu orientieren.

Jok: Ich würde sagen, wir haben uns an verschiedenen Ecken orientiert und versuchen nun ein gutes Optimum zu finden.

Opa: Alles klar. Ich will noch mal auf das Spiel selbst zurückkommen.

In Tehadon soll es 3 Kontinente geben, die durch ein Meer getrennt sind. Muss man schwimmen, um von einem Kontinent zum anderen zu gelangen, gibt es Schiffe oder kann man nur einen der Kontinente bereisen, die Welt sollte ja relativ klein bleiben...

Pea: Es gibt Schiffe, die entweder von einem NPC gesteuert werden, oder man selber steuert es.

Opa: Auf eurer Homepage steht, dass "die Völker" realistische Hintergrundgeschichten haben sollen - könnt ihr da ein (oder zwei) Beispiel(e) nennen?

Pea: Die Intenare...

Sie sind vom Norden durch die schlechten Lebensbedingungen vertrieben worden, und suchen nun ein neues Land.

Opa: Der sieht schon verdammt gut aus.

In eurem Making of über die Entstehung eines Dialoges kann man, wenn man sich mit dem Gothic-Modding beschäftigt, hat sofort gesehen, dass es in Tehadon ähnlich aussieht wie in Deadalus, der Scriptsprache für "Gothic" bis "Gothic 2 Die Nacht des Raben", was den Aufbau eines Dialoges angeht. Ist meine Vermutung richtig, dass die ersten 2 Gothic-Teile (+ Addon) das Projekt sehr stark beeinflusst haben und Call of Duty 4 eher weniger?



Und da sie einstmals von eben diesem Land von den Menschen grausamst vertrieben wurden, kehren sie dort zurück, mit einem hohen Hass im Bauch.

Opa: Auf den Screenshots, die es bisher unter anderem in eurem Worklog zu sehen gibt, sieht man Humanoide mit langen, haarähnlichen Gebilden am Kopf die irgendwie an Tentakeln erinnern.

Macht ihr euch über das Aussehen eurer Völker - Moment, wie viele Völker soll es eigentlich geben?

Pea: Auf den Screenshots ist eine erste Version eines Intenaren zu sehen. Dieser richtet sich nach einer etwas betagteren **Konzeptart**. Insgesamt sind es die zwei großen Völker, Intenare / Menschen, sowie die Al'tjemen, welche jedoch im Spiel nur als Tote vorkommen.

Dann gibt es natürlich noch diverse Nebenvölker, die z.B. mal existiert haben, und man irgendwelche Ruinen von ihnen findet.

Opa: Das klingt ganz nach einem Spieletitel, der ohne Fantasy-Klischees auskommt.

Wie sieht es mit den Gegnern und dem Kampfsystem aus. Erstmal ist wohl von Interesse:

Kämpft man hauptsächlich gegen Tiere wie Löwen, Wildschweine und Ratten, eher gegen Monster wie Goblins, Ghule und Erscheinungen (Geister)

- oder sind die Hauptgegner eher die bösen Intenare?

Pea: Kämpfe richten sich gegen verschiedene Arten von Gegnern: Natürlich die Wilden Tiere, die in ihren Höhlen und Wäldern hausen, was ja Standard ist. Monster gibt es auch, jedoch sind die meist etwas... klüger als im Normalfall.

Vor allem an der magischen Grenze im Süden von Runthan, dort wo es immer noch massive Löcher im magischen Netz gibt, findet man viel "Untotes Zeugs".

Und dann natürlich noch die NPCs. Und das sind nicht nur die Intenare.

Wobei "böse" auch nicht unbedingt passt, da sie ja auch mehr aus Not handeln, und nicht nur aus Hass.

Opa: Das ist Musik in meinen Ohren. Entschuldigt, wenn ich mich jetzt auf einen anderen Spieletitel beziehe bzw. anfangs zu schwärmen...

In dem Rollenspiel, was mir persönlich neben Gothic 1 am besten gefällt, gibt es auch viele Untote - nur leider wie in den meisten Spielen stehen sie nicht wieder auf, wenn man sie besiegt hat.

Der Name "Untote" bezeichnet ja eigentlich Wesen, die nicht tot sind - und sich ergo auch nicht einfach so töten lassen. Sind Untote in Tehadon so etwas?

Pea: Das ist vom Typ verschieden...

Es gibt solche, die man bewusstlos schlägt, und dann gescheiter abhaut, weil sich der Kampf so tatsächlich ins Unendliche ziehen würde, aber meistens ist es so, wie in den meisten, sie sind dann wirklich weg

Opa: Diese Intenare haben eine eigene Sprache, nehme ich mal an. Muss man diese erst erlernen, oder gab es so etwas wie eine "Gehirnwäsche"

durch die Menschen, sodass sich die Kultur der Intenare fast völlig im Sande verlaufen hat?

Pea: Dazu muss ich etwas weiter greifen...

Einstmals war Issanür, das alte Reich, nur von Intenaren bewohnt. Die Menschen lebten alle auf dem Festland, welches auf der Karte ersichtlich ist.





Dort herrschte jedoch ein recht grausamer König, und es formierte sich ein Widerstand.

Die Menschen planten ein neues Reich aufzubauen, weshalb sie nach Runthan zogen.

Alles wurde genau geplant, jedoch gab es unter diesen Menschen viele Spione. An dem Tag, an dem sie abreisen wollten, wurde sie im Hafen von den königlichen Truppen angegriffen.

Es gab jedoch viele, die es nach Runathan schafften.

Dem König ließ die Sache keine Ruhe, weshalb er irgendwann Runthan angriff. Dies war einige Jahre später.

Die Menschen von Runthan wehrten sich, die Truppen des Königs waren jedoch besser ausgerüstet.

Deshalb flohen viele weiter, nach Issanür, wo die Intenare lebten.

Die Intenare waren ein Nomadenvolk, welche auch nicht allzu lange auf Issanür waren, und von weit her im Westen kamen.

Sie nahmen die Menschen auf, und so nisteten sich auch dort Menschen ein. Der König versuchte noch einige Male Issanür anzugreifen,

hatte jedoch gegen die Intenare keine Chance. Diese waren sehr gute Kämpfer.

Im Laufe der Zeit hat sich Issanür politisch und geografisch geteilt.

Die Intenare lebten im Norden, die Menschen im Süden, politisch hatten beide genug zu sagen.

Die Menschen begannen insgeheim, einen Groll gegen die Intenare zu hegen. Dies war viele viele Jahre später.

Irgendwann kam ein Mann namens Turon an die Macht. Dieser erklärte die Intenare dann für vogelfrei. Mit viel Propaganda und Tamtam.

So ging das, die Intenare wurden immer mehr gejagt, bis sie weggingen.

Und dadurch kennen sie die Sprache der Menschen und sprachen sie immer noch. Denn Intenare leben viel länger als Menschen.



Viele, die zu dem Zeitpunkt als der Spieler spielt, erinnern sich noch, wie ihre Familien abgeschlachtet wurden, was sie dann doch nicht so böse erscheinen lässt.

Opa: Ihr habt euch ja anscheinend eine gute Story ausgedacht, auch mit Hintergrundinformationen.

Erlangt man all diese feinen Ausarbeitungen im Spiel auch irgendwie.

Zum Beispiel von alten Großmüttern, die gegen etwas Nahrung Grusel- und Kindergeschichten über die alten Zeiten erzählen? Oder durch Bücher und solche Sachen...

Pea: Es ist vorgesehen, überall im Spiel Bücher zu finden. Die Geschichte der Intenare hingegen kriegt man von den Intenaren selber mitgeteilt, vor allem von jenen, die dabei waren.

*Opa: Ok danke, so eigentlich waren wir ja beim Kampfsystem gewesen. *hust* Also ich habe irgendwo gelesen, dass Gruppenkämpfe besonders sein sollen und dass die Künstlichkampfintelligenz sehr kreativ sein soll.*

Pea: Das ist korrekt, nahezu seit Beginn der Entwicklung konzentriere ich mich auf die KI.

Es gibt jetzt schon viele Elemente, die einen Gruppenkampf schwieriger und interessanter machen.

Beispielsweise arbeiten die NPCs mit einem Nachrichten-System zusammen, und versuchen immer den Gegner zu umkreisen, irgendwohin zu drängen, etc.

Des Weiteren verteilen sie sich ein bisschen gescheiter als üblich, so gehen Fernkämpfer weiter weg, Nahkämpfer versuchen immer so nah wie möglich zu gehen.

Das Ganze funktioniert schon nicht schlecht.

Opa: Gibt es ein Video dazu? Klingt nämlich sehr gut!

Pea: Es gab mal eine inoffizielle Demo für Kämpfe, welche jedoch nicht mehr online ist. Wir haben nämlich schon seit Recht Langem ein großes Problem: Animationen.

Die beste KI bringt nichts, wenn die NPCs sich nicht ihr entsprechend bewegen. Wir suchen im Moment bereits nach anderen Wegen, die Animationen zu machen.

Es ist leider nahezu unmöglich einen Animator zu finden, der kostenlos Animationen in solch hoher Anzahl und mit solchen Anforderungen macht.

Opa: Schade, naja Hauptsache die Grundelemente des Spieles funktionieren! Eine kurze Nebenfrage: Womit erstellen eure 3D-Artists ihre Modelle und Animationen?

Pea: Das wird von der Engine nicht vorgegeben, jeder Grafiker nutzt das, womit er am besten arbeiten kann. Für die einen ist es Blender, für die anderen Milkshape3D.

Solang das Programm die vorgegebenen Formate unterstützt ist es irrelevant

Animationen wurden jedoch bisher nur mit Milkshape3D erstellt.

Opa: Kämpft man selber (permanent) in einer Gruppe oder kann man auch alleine sein Abenteuer erleben und hat es dann schwerer?

Pea: Das System basiert darauf das man alleine kämpft. Ich beispielsweise bin jedoch ein sehr großer Fan von solchen Kämpfen,





wo man noch NPCs dabei hat, die einem selbstständig helfen. Dementsprechend wird es das sicherlich öfters geben. Immerhin haben wir viel Zeit in die Gruppen-KI investiert, da sollte man die schon öfters zu spüren kriegen.

Opa: Wie darf man sich dann solche Team-Kämpfe vorstellen? Ein Spiel indem (sehr große) Gruppen gegen andere (am Anfang oft noch viel größere) Gruppen kämpfen ist Mount&Blade, das von einem türkischen(?) Entwicklerteam stammt. Dann gäbe es noch solche Kämpfe wie in z.B. Knights of the Old Republic. Kann man eure Gruppenkämpfe irgendwo dazwischen einordnen?

Pea: M&B ist eher ein Kriegsspiel, auch wenn RPG-Elemente vorhanden sind. KOTOR hab ich noch nie gespielt, kann dazu deshalb leider nichts sagen.

Ich kann jedoch versuchen, einen Kampf ungefähr zu erklären: Sehr große Gruppen wird man nicht erwarten, es ist kein Schlachtenspiel.

Man ist auch nicht so unbesiegbar wie beispielsweise in Gothic 3, wo man alleine eine Stadt von Orks säubert.

Schon eine Überzahl in, sagen wir 4:1 oder 3:1 endet meist tödlich. Ist man umzingelt, wird man nicht nur von einem NPC angegriffen, während die anderen warten.

Alle greifen an.

Man selber kann jedoch im Normalfall nur einen NPC angreifen. Natürlich gibt es Attacken, die rundherum gehen, aber die sind eher selten.

Und sobald auch noch die Bogenschützen in der Ferne hinzukommen, wird es richtig schwer. Deshalb muss man immer überlegen, ob man den Kampf wirklich riskieren will.

Man kann jedoch auch irgendwelche wilde Tiere benutzen. Hingehen, angreifen, immer darauf bedacht das sie einem verfolgen, und dann in die Gegnerhorde rennen.

Opa: Und dann? Wer zuletzt noch steht, hat gewonnen, oder wie?

Pea: Wenn man die Tiere reinlockt, wartet man einfach, bis beide Parteien so weit dezimiert sind, dass man selber noch nachhelfen kann.

Opa: So wir sind denke ich bald fertig - wenn nichts dazwischen kommt - du hast gerade Rundumschläge erwähnt. Das lässt mich jetzt an Skills und Comboattacken denken.

Wie ist Tehadon da gefächert?

Pea: Das läuft etwas anders als in anderen RPGs.

Momentan ist es so angedacht, dass sich der Spieler automatisch entwickelt.

Kämpfe ich beispielsweise viel mit dem Schwert, werd ich dort logischerweise besser, bzw. stärker.

Die anderen Dinge wie Magie entwickeln sich jedoch nicht zurück, sondern bleiben ungefähr auf dieser Ebene.

Comboattacken in dem Sinne gibt es deshalb auch nicht, es gibt jedoch vor allem im Gebiet der Kampfzauber, viele Dinge, die man erst erlernen muss...

Eine magische Explosion beispielsweise kann man nicht einfach so, sondern muss sie erlernen und zu Beginn ist die Chance das dieser Zauber scheitert höher, als später.

Opa: Das muss mir jetzt noch mal näher erklärt werden. Also man kann sich im Schwertkampf verbessern, aber auch verschlechtern.



Das wirkt sich (bisher) fast nur auf den Schaden aus? Und Magie ist also was ganz anderes und fühlt sich auch anders an, nehme ich an.

Wie sieht es denn mit den Zaubern aus - Zaubern ist ja verboten, das Lehren müsste dann ja auch verboten sein.

Pea: Nein, im Schwertkampf wird man nicht schlechter.

Zur Magie:

Es gibt in der Story noch einen Zirkel, die sogenannten Druya. Das sind Leute, die im Geheimen trotzdem weiterzaubern. Fast schon wie die Illuminaten.

Naja, dort kann man die Magie lernen.

Logischerweise ist dieser Zirkel strengstens geheim.

Man hat gleich zu Beginn mit denen zu tun, da der Meister des Spielers, dort eine führende Person war.

Opa: Lassen sich die Zaubern, die man erlernt, denn in so etwas wie Kategorien einordnen?

Persönlich wollte ich ja schon immer mal "nutzlose" Zaubern wie z.B. eine Lichtquelle neben mir herschweben lassen, während ich mich durch einen Dungeon bewege.

Oder ein Buch umblättern, ohne einen Finger zu krümmen.

Pea: Technisch werden sie nicht unterteilt. Aber man könnte sie imaginär schon so einteilen.

Beispielsweise die Kampfzauber oder die Zaubern, mit denen man physikalisch interagieren kann... beispielsweise Gegenstände rumschleudern.

Opa: Das klingt nach sehr verschiedenen Möglichkeiten, die Zaubern einzusetzen.

Wie viele Zaubern hat man (in etwa) zur Verfügung. Und noch viel wichtiger ist die Frage: Haben andere Gegner mehr Sprüche (oder Runen oder was auch immer) drauf?

Pea: Die Frage bezüglich des, wie viel es ist, leider schwer zu beantworten, ich werf jetzt die ungefähre Zahl 30 - 40 in den Raum.

Durch das Skriptsystem ist es sehr einfach, Zaubersprüche zu machen.

Es können viel mehr sein, oder auch weniger.

Die Gegner haben genau die gleichen Zaubern.

Wobei einige von NPCs nicht benutzt werden.

Aus technischen Gründen.

Opa: Könnt ihr noch etwas zu den Zaubern sagen? Also ob es mehr Elementarzauber, ASW/Psi-Zauber, Verwandlungen und Naturzauber oder was ganz anderes gibt?

Und ganz besonders das Netz klingt spannend. Ist das auch technisch bzw. im Gameplay "hinderlich"?

Pea: Verwandlungen beispielsweise sind nicht vorgesehen.

Naturzauber wird es jedoch einige geben, beispielsweise um Nebel zu machen. Das hat gameplaytechnische Auswirkungen: NPCs sehen weniger weit.

Das Netz hat gameplaytechnisch keine Auswirkungen.

Opa: Wie sieht es im Spiel mit Nekromantie und schwarzer Zauberei aus - kann man solche Sachen praktizieren. Und lassen sich Zaubern "verketten"?

Pea: Es wird einige Zaubern in diesem Bereich geben. Beispielsweise Beschwörungen.

Meinst du mit "verketten" kombinieren von Zaubern?





Opa: Hey, nicht schlecht. Ja so etwas meine ich. Zum Beispiel, dass man einen Gegner erst nass zaubert und dann z.B. einen elektrischen Strom auf ihn loslässt.

Hmm das ist ein doofes Beispiel. Eher so etwas wie: Man versetzt einen Gegner in Angst, spricht denselben Zauber noch mal (oder einen anderen) und der Betroffene wird zum Amokläufer. Ist schwierig zu umschreiben...

Pea: Nein, sowas ist gameplaytechnisch mit zu viel Arbeit verbunden...

Balancieren wäre dann auch nahezu unmöglich.

Opa: Tja also ich habe eigentlich keine weiteren Fragen mehr... Oder doch, eine noch - meine Nummer eins: Wie lange wird es wohl noch bis zu einer Tech-Demo oder dem endgültigen Release dauern?

Pea: Es gab bereits mehrere Techdemos die nicht offiziell released wurden.

Aber wie üblich... "when it's done"

Opa: Na dann wünsche ich euch mal alles Gute für die Zukunft, wenn wir ganz viel Glück haben, findet sich ja noch ein interessierter Animator.

Ah - zwei Fragen noch:

1. Ist die Grafik, so wie sie bisher ist, final? Die Texturen werden auch von der 3D-Abteilung erstellt? Oder bedient ihr euch allgemein zugänglichen Archiven?

2. Habt ihr jemanden, der sich um die Musik kümmert - woher nehmt ihr die Sounds für das Spiel?

Pea: Zu 1:

Nein, es wird technische Änderungen geben.

Die Texturen stammen von uns, sind von uns fotografiert und nachbearbeitet.

Zu 2:

Jemand hat uns schon ein paar Themes gemacht, die Soundeffekte jedoch sind alle von öffentlichen Archiven.

Bisher sind jedoch kaum welche im Spiel...

Opa: Dann bedanke ich mich für das ausführliche Interview mit euch, schade, dass 3 Leute gefehlt haben, aber wer weiß, was die Zukunft euch noch an Terminen beschert.

Pea: Ah cool.

Ja danke dir auch, wir fühlen uns geehrt!

Jok: Auch ein Dankeschön von meiner Seite aus, war mir eine Freude.

(OPA)



BEDROHTE TIERE

DER NORDLUCHS ODER EURASISCHE LUCHS (LYNX LYNX)

Wenn wir in Deutschland von Luchsen sprechen, meinen wir eigentlich immer diese Art (Lynx). Der Luchs gehört zu den Raubtieren, bei uns und in gesamt Europa stellt er nach Bär und Wolf den drittgrößten Beutegreifer. Selbstverständlich gehört er zur Familie der echten Katzen u. trotz seiner Kopfrumpflänge bis 1,20m und einer Schulterhöhe von bis zu 70cm ist der Luchs zwar die größte Katze Europas, gehört aber dennoch zur Unterfamilie der Kleinkatzen. Männliche Luchse wiegen im Schnitt um die 25Kg können aber auch bis zu 35Kg schwer werden, weibliche Luchse wiegen im Schnitt ca 15% weniger also um die 20Kg.

Luchse sind typische Einzelgänger und finden sich nur zur Ranzzeit zusammen. Die 1-4 Jungen haben eine Lebenserwartung von 5-12 Jahren.

Der Luchs hat ein sehr charakteristisches und ansprechendes Aussehen, jeder kennt die dreieckigen in Haarpinsel auslaufenden Luchsohren. Das Sprichwort "Pass auf wie ein Luchs." ist wohl in allen Regionen bekannt und das zurecht, denn 50m weit hört ein Luchs das Rascheln einer Maus und 500m weit ein vorbeiziehendes Reh.

Das Fell des Luchses ist an den Außenseiten rötlich bis gelbbraun und meist sehr deutlich gefleckt, wobei die Befleckung beim eher grauem Winterpelz nicht so deutlich hervortritt. Kinn, Brust, Bauchseite, sowie die Innenseite der Läufe sind weiß bis cremefarben gefärbt. Markant ist ebenfalls der charakteristische Stummelschwanz.





Mandelförmige goldgelbe oder goldbraune Augen, runden als wichtigste Sinnesorgane das Bild des Luchses ab. Diese Augen sind ca sechsmal so lichtempfindlich wie Menschengen und machen ihn zu einem hervorragenden Nacht- und Dämmerungsjäger.

Die Beute des Luchses besteht vor allem aus kleinen und mittelgroßen Säugern, es fallen ihm aber auch Wildschweine und Rotwild zum Opfer, sonst auch Hasen, Füchse, Marder, Mäuse, Murmeltiere, Vögel, Gämse und vor allem eben Rehe. Rehe machen normalerweise, außerhalb der Alpen und anderer Gebirgsregionen 80% seiner Nahrung aus.

Als Raubtier und Jagdkonkurrent und auch wegen seines Fells wurde der Luchs in unseren Breiten über viele Jahrzehnte sehr stark bejagt und im westeuropäischen Raum auch ausgerottet.

In Deutschland wurden die letzten Luchse ca 1850 erlegt und der letzte österreichische Luchs wurde 1918 über den Haufen geschossen.

Man muss sagen, dass es dann in unseren Breiten bis 1960 definitiv keine Luchse mehr gab, die westlichsten Vorkommen gab es dann in Ostpolen der Slowakei und Südschweden.

Seit den 1960/70er Jahren haben sich aber wieder vermehrt Luchse in verschiedenen Teilen Deutschlands angesiedelt und wurden auch erfolgreich ausgewildert. Die Ersten wurden wohl, aus Tschechien stammend, im bayrischen Wald und im Elbsandsteingebirge wieder ansässig. Heute gibt es Luchse außerdem im Harz, Schwarzwald, Dübener Heide, Eifel, Odenwald, Fichtelgebirge, Pfälzer Wald und vereinzelt noch weitere Sichtungungen.

Durch zahlreiche Auswilderungsmaßnahmen wurde heute in einigen Bereichen Westeuropas wieder eine vollständige Luchspopulation erreicht, Alpen, Jura, Vogesen und Böhmerwald.

Auch in der Schweiz und in Österreich wurden in den '70 Jahren wieder erfolgreich Luchse ausgewildert.

Das Überleben unseres Nordluchse scheint momentan gesichert zu sein. Große Sorgen bereitet aber die Zukunft der Iberischen oder Pardelluchse.



Der Pardelluchs oder Iberische Luchs (*Lynx pardinus*)

Im Wesentlichen sehen die Pardelluchse unseren Nordluchsen sehr ähnlich, haben aber einen etwas ausgeprägteren Backenbart und sind deutlich kleiner und leichter.

Durch die geringere Größe ist es dem Pardelluchs nicht möglich ausgewachsenes Rotwild, Wildschweine oder auch nur Rehe zu schlagen, seine Hauptbeute besteht aus Wildkaninchen.

Durch die Umstellung der Landwirtschaft von der traditionellen Nutzung zur modernen technisierten Landwirtschaft fallen die Lebensräume der Kaninchen immer weiter weg. Auch die Brandrodung, vor allem in Portugal zur vorübergehenden Urbarmachung von Bodenflächen, wird kaum noch angewandt, ein dichtes Gestrüpp bietet aber keinen Lebensraum für Wildkaninchen. Weiterhin hat auch die Myxomatose den Kaninchenbestand stark reduziert.

Seit den '60 Jahren wird das ohnehin schon kleine Verbreitungsgebiet der Pardelluchse somit noch verinselt, was eine Inzuchtdepression nach sich zieht.

Man muss von daher sagen, dass das Schicksal der Pardelluchse genau gegensätzlich zu dem der Nordluchse verläuft. Dies ist sehr schade für die schönen Tiere, sie sind heute bereits die mit am stärksten bedrohte Katzenart weltweit.

Während es Anfang des 20. Jh noch um die 100 000 Iberische Luchse gab, waren es 1960 schon nur noch ca 3000 Tiere. 1980 gab es noch ca 1000 Exemplare und 2005 bereits schon nur noch 160 geschätzte Tiere!

Auch wenn heute mittels Aufzuchtstationen und Fütterungsmaßnahmen versucht wird dem Aussterben entgegen zu wirken, so kann man doch noch im Urlaub erleben, das aufgebrachte Schafzüchter oder nur Kaninchenjäger den Pardelluchsen nachstellen. Diese werden dadurch bis in die äußersten Ecken der Gebirge zurückdrängen, wo sie sich eigentlich gar nicht heimisch fühlen, weil es nicht ihren optimalen Lebensumständen entspricht.

Ist hier der Strafkatalog zu läppisch oder fehlt es allgemein an einem gesunden Umweltverständnis der doch sonst eher aufgeschlossenen und lebensfrohen Portugiesen.

Man kann nur hoffen das hier ein Umdenken stattfindet und drastische Maßnahmen eingeleitet werden, denn es ist nicht fünf Minuten vor zwölf auf der Lebensuhr der Pardelluchse, sondern fünf Sekunden vor dem endgültigen Ende.

(Rdd)



SAGEN/ LEGENDEN



MONSTER GROTTE



So hatte es sich zugetragen...

„Und wir hielten sie für tot“. Der Ehemann legte der alten Bäuerin behutsam den Arm um die Schultern, um sie zu stützen. „Es ist gut, wir wollten es alle nicht wahrhaben. Wir alle hätten ihr Frieden im tot gewünscht... Herr Hexer. Wir sind euch die ganze Geschichte schuldig. Wollen wir nicht in die Hütte gehen, es ist heiß hier draußen.“ Seine Frau riss entsetzt die Augen auf, betrachtete den Hexer mit unverhohlenem Misstrauen.“

„Wir können hier reden.“ entgegnete der Hexer.

Der alte Mann leckte sich über die von der Sonne aufgeplatzten Lippen und begann: „Vor etwa drei Tagen kehrte unsere Tochter Esthar nicht mehr nach Hause zurück. Sie wollte heraus auf die Felder, um einen Spaziergang zu machen. Allerdings wussten wir schon lange, dass sie sich dort regelmäßig mit dem jungen Daniel aus dem Nachbardorf traf. Wie junge Leute eben so sind... “

„Zur Sache bitte.“

„Gewiss mein Herr. Sie kam an diesem Tage nicht zurück, und als wir in der Frühe nach ihr suchten, fanden wir keine Spur von ihr. Wir überlegten schon, dass der junge Daniel etwas damit zu tun haben könnte. Dieser erzählte dann, er habe sie an diesem Tage nicht angetroffen, obwohl er meinte, er habe sie leise flüstern hören. Es muss derart gespenstisch gewesen sein, dass er reißenahm und niemandem bis eben zum nächsten Tag davon berichtete.“

Die alte Bäuerin begann erneut zu schluchzen, ihr Mann flüsterte ihr etwas zu und drückte sie an sich, und fuhr fort: „Wir suchten den ganzen Tag nach ihr, jedoch vergebens. Vielleicht wurde sie von einem wilden Tier angefallen und starb leise flüsternd im Felde. Das war eine der beiden Vermutungen, doch die andere bestätigte sich schon bald: Bei der gestrigen Suche, sah ich sie dann.“



Allerdings war sie nicht allein. Mit anderen Mädchen tanzte sie über das Feld, doch das schreckliche an ihrem Tanz war, dass ihre Beine nie den Boden berührten. Keines der Mädchen tat das. Sie schwebten förmlich über die Gerste und verlangsamten nie das Tempo, ob der schwülen Mittagshitze. Ich erkannte meine Tochter klar und deutlich, ergriff allerdings die Flucht, als sie nach mir rief. Wir kennen die Geschichten über solche Erscheinungen. Sie rufen einen, dann töten sie dich, oder tanzen mit dir so lange ihren Reigen, bis du zu einem der Ihren wirst. Dann haben wir nach einem Hexer geschickt. Bitte, wir haben nicht viel, aber befreit unsere Tochter von diesem Fluch.“

„Es ist wohl zu spät um sie zu entzaubern, allerdings könnten wir sie endgültig von ihrem Fluch erlösen.“

„Ihr meint ihr wollt sie töten?“

„Sie ist bereits tot. Hexer entzaubern, wann immer es möglich ist, doch in diesem Fall...“

„Verschwindet Missgeburt!“ Schrie die Bäuerin auf.



Ihr Mann konnte sie kaum zurückhalten „Wir brauchen eure Hilfe nicht. Denkt ihr, wir heuern jemanden an, damit er unsere Tochter tötet. Geht uns aus den Augen.“

Der Hexer machte wortlos auf dem Absatz kehrt und verließ die heulende Bäuerin und ihren ruhig auf sie einredenden Mann. Er würde ins Feld gehen und alle Mittagserscheinungen töten, die er finden würde. Das war seine Bestimmung.

Die Mittagserscheinung

Bei der Mittagserscheinung, Mittagsfrau, Poludnica, Poludnica (in Polen) oder einfach nur Felddämon wie man sie gerne im Volksmund nennt handelt es sich tatsächlich um eine slawische Sage. Geschichten über Frauen in weißen Gewändern gibt es zu Haufen in vielen Regionen, sie wandelt auf dem Felde und ihr Erscheinungsbild unterscheidet sich von Erzählung zu Erzählung.



Allgemeine Darstellungen

In so mancher Erzählung beschreibt man Sie als behaarte Frau mit den Füßen eines Pferdes (hauptsächlich in Polen), die mit einer Sichel bewaffnet jenen den gar ausmacht, welche sie zuvor lähmte oder den Verstand raubte. Auch gibt es Geschichten darüber, dass sie in Form eines Wirbelsturms auftaucht oder wie schon oben angeführt als Frau in weißem Gewand.

Andrzej Sapkowski, der sich von der Sage seines Heimatlandes offenbar inspirieren ließ, stellt die Mittagserscheinung als Untote da.

Historischer Ursprung

Der Ursprung einer jeden Sage, ist der Volksmund. Einige Gebiete beschreiben ihre ganz eigene Mittagsfrau, so zum Beispiel gibt es eine Legende im Spreewald. Die Mittagsfrau, die "Pschespolnitza" erscheint des Mittags jenen, die beim Flachsanbau keine Pause machen wollen. Der Zusammenhang ist offensichtlich, wer in der Hitze nicht pausiert, bekommt einen Hitzeschlag, sprich die Mittagsfrau kommt dich holen und es ist mit Verwirrung zu rechnen.

Hier und dort berichtete man häufiger von „Weißen Frauen“ die über Feldwege wanderten, ohne ansprechbar zu sein.

Die wohl bekannteste Sage dieser Art ist wohl „Mittagsfrau und Nochtenerin“, eine sorbische Sage.

Meist läuft es jedoch auf das Gleiche hinaus, nämlich das die Frau zur Mittagsstunde über die Felder streift und Ahnungslose in die Irre führen will.

Schwächen einer Mittagserscheinung

Steht die Mittagserscheinung vor dem armen Tölpel auf dem Felde, hilft nur sie eine Stunde mit Geschichten über die Feldarbeit zu unterhalten. Erst dann lässt die Mittagsfrau von jenem potenziellen Opfer ab. Hat die Person allerdings nichts zu berichten, ist sie noch zorniger über die Störung der Mittagsruhe und die Bestrafung folgt sofort.

In einer berühmten Erzählung, soll eine junge Frau des Mittags eine dieser Erscheinungen auf ähnliche Art und Weise ausgetrickst und am Ende sogar überwältigt haben.

Stellt sich nur noch die Frage, was ein Hexer in solchen Fällen macht. Richtig geraten? Er kämpft mit der Silberklinge.



GESCHICHTEN

DER WEISSE WOLF

"Du musst einen Zauber wirken, das Aard." sagte Leo "Hast du wirklich alles Vergessen. Du kannst deine Fähigkeiten an magischen Kreisen erneuern, komm mit ich weiß, wo einer ist."

Sie begaben sich zum **Kreis der flüsternden Steine**. In der Mitte stand ein riesiger Monolith kreisförmig umgeben von einem Dutzend Kleinerer. Von einer mächtigen Aura angezogen, ging Geralt auf den mittleren Steinriesen zu. Oberhalb im Stein gab es drei runde Löcher und dann hörte er es, ein tiefes Heulen und leises aber kraftvolles Pfeifen. Ein Wind wie aus Urzeiten vom Anbeginn der Welt. Das Aard, wie konnte ich das vergessen, die mächtige Kraft des Windes. Als Geralt den magischen Fels berührte, spürte er sofort seine Kräfte wiedererwachen.

Zurück am verschütteten Eingang genügte ein einziger Aardstoß und die Felsen flogen wie Kieselsteinchen davon. Der Zugang zum Hof war frei!

Schnell berichteten sie den Anderen vom Vorhaben der Banditen. "Eine magische Barriere und du sagtest er wäre harmlos." murrte Vesemir. "Ich sagte ich kenne ihn nicht. Das ist etwas völlig anderes!" verteidigte sich Triss.

Aber da unterbrach eine **mächtige Erschütterung** das Streitgespräch. **Sabolla** war mit Hilfe von Magie durch die innere Burgmauer gebrochen, ebenso das Untier der Furchtbringer.

"Kümmert ihr euch um den Furchtbringer, ich mich ums Labor." sagte Triss. "Allein?" Geralt schaute sie besorgt und zweifelnd an. "Ich bin ein großes Mädchen." schmunzelte Triss "Und ich werde mich teleportieren, da kämst du nicht mit." Sprachst und war verschwunden.

"Leute die Glocke und wirke das Aard auf die Belagerungskessel! Das Vieh kann nur besiegt werden, wenn wir es mit Lärm verwirren! Und denk an deine Ausdauernden Waldkauztrank!" rief Vesemir Geralt zu und drang mit erhobener Klinge auf das Untier ein. Geralt brachte die Kessel zum Klingen und schwang die Glocke, um sich dann ebenfalls mit seinem Schwert in den Kampf zu stürzen. Immer wieder musste er sich unter den Schlägen der mächtigen Fangarme ducken, um das nicht gerade scharfe Übungsschwert kraftvoll in den Leib zu bohren. Nur da an der Unterseite des Bauches, da wo die Chitinplatten nicht ganz so dick waren, nur dort war es möglich das Biest überhaupt zu verletzen. Mit jeden dieser mit List erarbeiteten Schläge und Stiche verlor das Vieh etwas von seinem dickflüssigen grünen Blut und wurde schwächer. Beißender Gestank breitete sich aus aber nach hartem und zähem Ringen war **das Untier** schließlich besiegt.

Da tauchte in einem Ring vom **magischem Nebel** Triss wieder auf. Sie war offensichtlich verletzt und keuchte mit letzter Kraft "Sie sind im Labor und sie haben die Tränke! Schnell.... .", dann fiel sie in Ohnmacht.



BLUTSBANDE

Fortsetzung von Seite

"Geralt! Schnell zum Labor. Ich kümmere mich um Triss." rief ihnen Vesemir zu, während er Triss auffing.

Geralt und Leo eilten zum Labor. Gerade noch sahen sie, wie der fremde Magier ein Portal schuf und darin mit dem Mutagenekasten verschwand. Im Gehen rief er dem Professor zu, sich um die Hexer zu kümmern.

Als Geralt und Leo mit gezogenen Schwertern auf ihn zugen, spannte dieser eine Armbrust. "Ich habe gehört, Hexer können Pfeile im Fluge auffangen. Ich bin gespannt, ob das stimmt." zischte der Professor und zielte dabei auf Geralt. Leo versuchte sich im Bogen von hinten heran zu schleichen. Aus dem Augenwinkel muss der Professor dies gesehen haben, plötzlich drehte er sich um und schoss Leo in die Brust. "Nein!" rief Geralt und stürzte zu Leo. Diesen Moment nutzte der Professor und sprang in das Portal. "Auch nur ein Märchen!" hörten sie ihn noch höhnisch rufen.

Wutentbrannt schleuderte ihm Geralt sein Schwert hinterher, zu spät, auch der Professor war verschwunden.....

(Rdd)



Eine Schenke am anderen Ende von Wyzima. Vor mir steht eine Tasse mit einem heißen und dampfenden Gebräu, das der Wirt mir als Kaffee vorgestellt hat. Ich trinke ihn schwarz und ungesüßt und merke schon bald, wie gut er mir schmeckt. Das Getränk ist stark genug, um mich die folgenden Stunden wach zu halten, falls dies nötig werden sollte. Ich warte.

Mutter...

Ich spüre ihre Anwesenheit bereits lange, bevor ich sie physisch, mit eigenen Augen zu Gesicht bekomme. Dieses hauchdünne und vibrierende Gefühl von innerer Verbundenheit, dieser letzte Beweis dafür, dass Blut doch dicker als Wasser ist, beschert mir einen kalten Schauer, der langsam an meinem Rückgrat herabrieselt und eigentlich recht gut zu dem allmählich einsetzenden Herbstwetter draußen in der Stadt passen will.

Dabei habe ich gedacht, dass ich auch diese letzte mentale Brücke, welche uns anscheinend immer noch verbindet, hinter mir abgerissen und ihre kläglichen Überreste tief unter einem Gebirge von Verachtung und wohl dosiertem Hass begraben zu haben. Tief genug, damit niemand mich je wieder verletzen kann. Weder jetzt noch in Zukunft.

Meine Mutter betrifft die Schenke. Sie sieht etwas verloren und eingeschüchtert aus, so wie sie da in der Tür steht und ihre kleine schwarze Handtasche aus billigem Wyvernleder ängstlich an ihre flachen Brüste presst, ganz so, als traue sie sich nicht, einen ihrer schmalen Füße über die Schwelle in das Innere der Schenke zu setzen.



Die Furcht vor möglichen Sanktionen und Repressalien, die bei der Überschreitung eines unausgesprochenen Verbotes folgen und die doch lediglich in ihrer lebhaften Fantasie existieren, steht ihr deutlich ins Gesicht geschrieben.

Einige Atemzüge lang, die mir selbst wie eine kleine Ewigkeit vorkommen, lässt sie ihren Blick durch die Schenke schweifen, die sich nun in der frühen Abendstunde allmählich zu füllen beginnt, huscht er unsicher und sprunghaft von einem Detail der Schenke zum nächsten, ohne im Grunde genommen auch nur ein einziges davon wirklich wahrzunehmen. Ich sitze nur wenige Schritte von ihr entfernt an einem kleinen Tisch, von dem aus ich ohne Mühe alle eintretenden Gäste gut beobachten kann, ohne selbst sofort in deren Blickfeld zu geraten.

Zwei Mal streift mich ihr Blick, doch scheint sie mich nicht zu bemerken. Schließlich gleitet ein zaghaftes Lächeln über ihre verhärteten Gesichtszüge, als sie an einer mir unbewussten Geste oder Bewegung meinerseits das Kind wiedererkennt, das sie damals zur Welt gebracht und aufgezogen hat. Habe ich mich in all den Jahren wirklich so verändert?

Mutter hat sich sehr verändert. Nicht zu ihrem Vorteil. Sie erscheint mir geschrumpft und ein ganzes Stück kleiner zu sein, als ich es noch in Erinnerung habe, was ich jedoch auf ihren stark gebeugten Gang zurückführe. Er wirkt auf mich, als läge eine zentnerschwere Last auf ihren Schultern, so als sei sie stets bereit, sich im rechten Augenblick zu ducken, um nicht von irgendeinem Gegenstand oder gewissen Körperteilen einer anderen Person getroffen zu werden und damit rechtzeitig und unbeschadet die Gefahrenzone verlassen zu können.

Mir vorzustellen, vor wem Mutter sich dermaßen fürchtet und kuscht bereitet mir kaum Kopfzerbrechen.

Mutter ist sehr blass, wobei die Farbe ihres Gesichts mehr einem kränklichen Weiß gleicht als jener Blässe, die man in gewissen höheren Kreisen aristokratisch und vornehm zu nennen pflegt. Dunkle Ringe umschatten ihre Augen, die - ohne sichtbares Feuer - nur matt glänzen wie die schlechte Reflektion in einem Spiegel. Sie zeigen mir nur zu deutlich, dass Mutter sich in der Vergangenheit wohl mehr als nur einmal in den Schlaf geweint hat, sofern sie überhaupt welchen findet. Ihre feinen Fältchen um Mund und Augen sind in den letzten Jahren erwachsen geworden und haben reichlich Nachwuchs bekommen. Ihr Haar, früher lockig und offen getragen, liegt nun eng an ihren Kopf gekämmt und endet in einem fest geknoteten Zopf.

Mutter gleicht einer Frau von sechzig Jahren und nicht, wie es ihrem tatsächlichen Alter entspricht. Sie ist erst fünfundvierzig.

Bin ich etwa dafür verantwortlich? Bin ich etwa der Grund für ihren verfrühten körperlichen Verfall?



Bin ich etwa dafür verantwortlich? Bin ich etwa der Grund für ihren verfrühten körperlichen Verfall?

Einen Wimpernschlag lang tut sie mir tatsächlich leid, fühle ich mich für ihren Zustand schuldig, doch dann er stirbt dieses Gefühl in mir ebenso rasch wieder, wie es entsteht.

Nein, diesen Schuh ziehe ich mir wahrhaftig nicht an! Zuviel ist damals geschehen. Zu viele böse Worte und Beschimpfungen. Zu viele Drohungen und ergebnislose Diskussionen, die schließlich zu nichts anderem als noch mehr Streit und Zank geführt und rein gar nichts an den Tatsachen geändert hatten. Alles habe ich über mich ergehen lassen wie ein Angeklagter, dessen Schuld bereits feststeht und der keinerlei Anrecht auf Verteidigung hat. Nein, ich werde ihr ebenso wenig verzeihen wie Vater. Ich kann und will auch jetzt immer noch nicht verstehen, warum sie mir damals nicht geholfen und beigestanden hat.

Ich presse meine Lippen zusammen, will, dass sie meine Wut, meinen ganzen angestauten und wiedererwachten Zorn zu sehen und spüren bekommt, doch ihr fragender, um Verzeihung flehender Blick lässt meine ganzen widersprüchlichen Gefühle in sich zusammenbrechen wie ein Kartenhaus.

Ich hole tief Luft und atme laut aus, wobei sich mir ein ungewolltes Seufzen über die Lippen davonestiehlt. Sie lächelt mich an und ich versuche ebenfalls ein Lächeln zustande zu bringen, doch stattdessen gelingt mir nur ein gequältes Grinsen. Bevor ich mich dazu durchringen kann, ein paar belanglose Worte oder zumindest ein Hallo an sie zu richten, taucht hinter ihr ein dunkler Schatten auf, der sich immer mehr zu verdichten beginnt und deutliche Konturen annimmt. Intuitiv scheint sie die Anwesenheit dieses Schattens zu spüren wie ich zuvor ihre Gegenwart. Kaum, dass sie in die Dunkelheit meines übernächtlich erscheinenden Vater eintaucht, verlischt auch schon das zaghafte Lächeln auf ihren Lippen wie eine Flamme im Wind.

Vater!

Im Gegensatz zu Mutter hat sich Vater äußerlich kaum verändert. Ich bezweifle stark, dass dies nicht auch auf seine tief verankerten Ansichten und Vorurteile zutrifft.

Ein leichter Anflug von Panik erfasst mich, als er den Raum betritt und meine Mutter sanft aber bestimmt wie einen persönlichen Schutzschild vor sich herschiebt. Einen Moment lang bin ich vollkommen paralysiert, weiß ich nicht, was ich tun soll. Seine Präsenz im Raum ist fast greifbar und sein herbes Gesichtswasser, das mir nun nach langer Zeit wieder in die Nase steigt, ist kaum auszuhalten. Zum ersten Mal seit Langem schlägt mir wieder jene geballte Ladung Männlichkeit entgegen, der ich ein Leben lang aus dem Weg gegangen bin und die ich zu fürchten gelernt habe.



Fast instinktiv sehe ich mich - obwohl er mich noch nicht bemerkt hat und dies allem Anschein nach auch in nächster Zeit nicht tun wird - nach einem Fluchtweg um, auf dem ich sicher außerhalb der Reichweite seiner riesigen und schwieligen Hände und den schmerzhaften Möglichkeiten, die sie ihm bieten, bleiben kann.

Warum ist Vater hier?

Hat Mutter ihm von unserem Treffen erzählt, obwohl ich ausdrücklich darum gebeten hatte, gerade dies nicht zu tun? Vaters Miene verheißt jedenfalls nichts Gutes. Seine ungesunde Hautfarbe, die einen leichten Stich ins rötliche aufweist, und seine angespannten Gesichtszüge sind mir nur zu gut vertraut. In diesem Gemütszustand befindet er sich meines Wissens nur, wenn er kurz davor steht, die Beherrschung zu verlieren und in der Vergangenheit bin ich immer derjenige gewesen, der darunter leiden muss.

Vater sieht sich kurz um, kann aber das Ziel seiner Suche, nämlich mich, nicht entdecken. Sicher würde der Abend einen ganz anderen Verlauf nehmen, wenn er in diesem Augenblick ahnen würde, dass ich nur wenige Meter entfernt von ihm sitze und die ganze nun folgende Szene mit einem lachenden und einem weinenden Auge beobachte.

Seine erkennbar schlechte Laune erreicht gerade einen neuerlichen Tiefstand. Er reagiert sehr ungehalten auf den Hinweis meiner Mutter, ich wäre ja nun nicht gekommen und man könne ja doch wieder gehen. Er denkt gar nicht daran. Bestimmt erwartet er, dass ich noch erscheine und er die lang ersehnte Möglichkeit erhält, mir noch einmal jeden einzelnen meiner Fehler vorhalten und mir alle Widerwärtigkeiten an den Kopf werfen zu können, die er damals vergessen hat oder die ihm in der Zwischenzeit neu eingefallen sind.

Mutter tut das Beste, was sie kann. Langsam, aber bestimmt lotst sie ihn an einen Tisch in der Ecke der Schenke, die weit genug von meiner Position entfernt ist, um mich in relative Sicherheit zu wiegen, aber noch nah genug, sodass ich verfolgen kann, wie Vater vergeblich auf meine Ankunft wartet, dabei drei Humpen redanisches Lagerbier trinkt und immer unruhiger und gereizter wird. Mutter trinkt hingegen in aller Seelenruhe ihren heiß geliebten Himbeersaft mit Schuss, während ein sanftes, kaum wahrnehmbares Lächeln ihre Lippen umspielt, das Vater, wenn er es bemerkt hätte, wohl auf den Genuss ihres Lieblingsgetränks zurückgeführt hätte und nicht auf die Tatsache, dass sie ihm wohl gerade zum ersten Mal in seinem Leben im übertragenen Sinn eine lange Nase dreht.



Nach dem sechsten Humpen Lagerbier und einigen serrikanischen Schnäpsen halten Vater keine zehn Salamandra mehr in dieser Schenke. Mit einem groben Schnaufer schnellte er vom Tisch auf und greift nach seinem Überwams, bellt Mutter kurz etwas zu und poltert mit weit ausholenden Schritten zum Eingang. Mutter hingegen steht langsam auf, nimmt ihre Tasche von der Stuhllehne und drückt ihr Kreuz durch, bevor sie an den Wirt herantritt, um die aufgelaufene Rechnung zu bezahlen. Sie tut dies mit einer Gelassenheit und Würde, die im völligen Widerspruch zu dem tölpelhaften Benehmen meines Vaters steht, der wutschnaubend in der Eingangstür verharrt und sie mehrmals barsch zurechtweist, sie solle sich gefälligst beeilen, er hätte seine Zeit schließlich nicht gestohlen. Sie kümmert sich nicht darum. Das imponiert mir.

Zusammen verlassen sie die Schenke.

Nun tut es mir leid, dass die Gelegenheit in Ruhe einige Worte zu wechseln vorüber gegangen ist, ohne dass ich sie nutzen kann. Viele Fragen bleiben jetzt wohl für längere Zeit unbeantwortet.

Ich lasse noch sicherheitshalber einige Minuten verstreichen, bevor ich bezahle, um nicht versehentlich noch vor der Schenke auf meinen Vater zu treffen.

Als ich den Schankraum gerade verlassen will, ruft mich die Schankmaid zurück und gibt mir einen schmalen, aber umfangreichen Umschlag, auf dem mit einer feinsäuberlichen Schrift etwas geschrieben steht. Einen kurzen Moment weiß ich nichts mit dem Umschlag anzufangen, bis ich die Handschrift meiner Mutter erkenne. Es scheint, als sollen nicht alle meine Fragen unbeantwortet bleiben.

Noch einmal schweift mein Blick auf die gestochen scharfe Schrift auf dem Umschlag und erkenne erst jetzt, was dort geschrieben steht:

Julian Alfred Pankratz Viscount de Lettenhove

Und darunter:

Rittersporn

Das ist mein Name....

(Dan)



ABENTEUER EINES FASTHEXERS

Es war die schwere Holzkeule, beide Halunken, an Kämpfe und Verwundete gewöhnt, wollten ungeachtet des verletzten Kameraden gleichzeitig auf ihn einschlagen.

Der Holzkeulenmann war zum Glück etwas schneller wie sein massiger Kollege. Klatschend traf die Keule die breite schwammige Brust. "Urghhpffh" die Luft drang gewaltsam und plötzlich aus der Lunge des Tätowierten.

Seine Augen drehten sich nach innen und drei Schritte rückwärts taumelnd, glitt ihm die Schlachteraxt aus den kraftlosen Händen.

Der Keulenkämpfer war nicht nur behänder, sondern wohl auch wesentlich kampferprobter. Gleich in der zurückführenden Bewegung wollte er die Schwerthand von Bogumil treffen.

Dieser ging aber gleichzeitig mit einem Knie auf den Boden und zog die Schwerthand mit ausgestrecktem Arm nach oben. Mit dieser Parade ließ er die Keule über die flache Klinge abgleiten. Dies war kaum geschehen, als er mit einer Bewegung des gesamten Körpers auf den Gegner zu, aus dem Schultergelenk eine kreisförmige Bewegung mit dem Schwert von sich weg vollzog.

Der Pallasch hatte einen breiten Klingenrücken, mit dem man auch schwere Schwerter parieren konnte, ohne sich eine üble Scharte einzufangen. Die andere Seite aber war geschärft, dort wo sie den Oberschenkel des Banditen berührte, färbte sich dessen Hose dunkelrot und der große Fleck breitete sich sehr schnell aus.

"Arrghh" stöhnte dieser auf um sich mit beiden Händen an die Wunde zu fassen.

Bogumil, der sich vollständig gefangen hatte, stand bereits breitbeinig aufrecht. Fast amüsiert beobachtete er den Koloss. Der Blick des massigen Banditen wurde klarer. "Brrrh" brummte er und schüttelte den massigen Schädel mit dem zottigen Haar. Dann bückte er sich nach seiner Axt. Als er aufblickte, befand sich aber die Spitze von Bogomils Säbel nur zwei fingerbreit von seiner Nasenwurzel.

"Lass es einfach sein." zischte Bogumil. Der Ganove mit der Beinwunde brüllte "Mach die Drecksau alle."

Mit einer blitzartigen Seitwärtsbewegung ließ Bogumil die flache Klinge gegen das Gesicht des Schreihals klatschen.

Ehe der Koloss nur ansatzweise diese Situation ausnutzen konnte, zeigte die Spitze des Rapiers bereits wieder in sein Gesicht "Ich sagte doch sein Lassen." Die Axt fiel wieder zu Boden.

"Ich sage dies nur einmal." sagte Bogumil dann "Nimm deine Kumpane und geht. Geht sehr weit. So weit, dass wir uns nie wieder begegnen müssen."

Mit einem Arm unterhakt und einem stark humpelnden Keulenkämpfer troten die Beiden davon. Ein gellender Pfiff Bogomils, ließ Beide nach zwanzig Schritten noch einmal herumfahren. "Nehmt euren Unrat mit." die Spitze des Pallaschs zeigte auf die im Staub liegende Hand, noch immer um den Dolch gekrampft. "Und seht zu, dass ihr euren Kameraden einholt, er könnte sonst verbluten." meinte Bogumil lakonisch. Leise murmelte er noch "Nicht, dass es besonders Schade drum wäre.,,



Comic

PECH IN DER LIEBE...



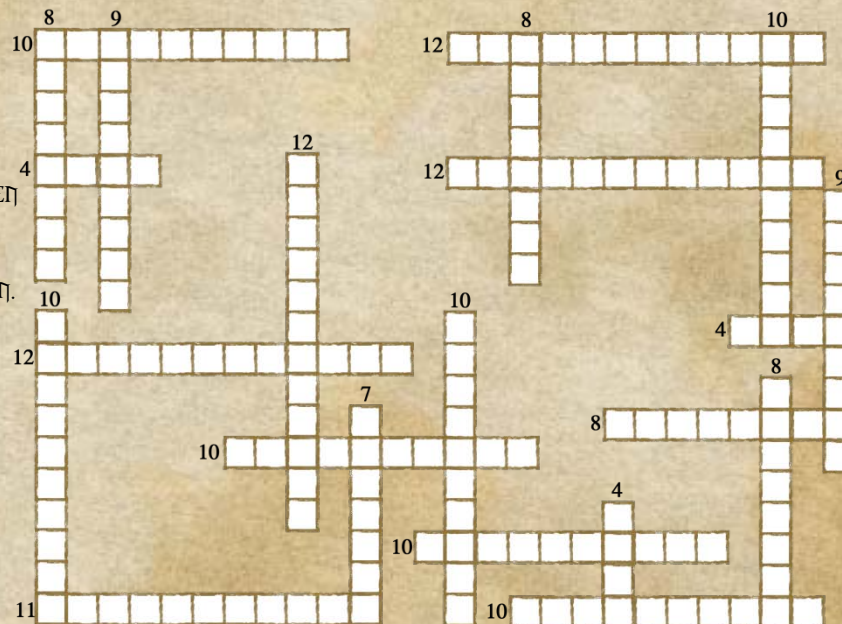


ZOL T A N ' 8
H A R T E N V E S S E

T	E	E	S	N	A	G	I	H	C	I	M
E	E	L	V	A	L	G	O	N	K	I	N
C	S	C	T	E	L	V	M	A	K	R	O
V	G	H	A	I	N	A	I	M	C	E	Y
M	E	E	I	T	I	P	A	W	A	D	E
S	P	I	A	K	S	Q	V	E	B	E	C
E	I	S	I	S	S	E	T	O	N	L	H
H	N	E	S	H	A	W	N	E	E	L	E
V	N	A	K	A	K	A	A	T	E	E	Y
S	I	T	D	M	O	T	T	S	P	F	E
K	W	A	H	A	M	O	T	B	A	F	N
Y	E	O	I	N	N	K	E	O	N	E	N
E	T	S	L	E	I	A	R	L	E	V	E
B	V	E	F	F	E	L	K	A	L	B	I

DIE UNTEN STEHENDE
WÖRTE MÜSSEN
GESUCHT UND
EINGEKREIST WERDEN.

ALGONKIN,
BUEFFELKALB
BUEFFELLEDER
CHEYENNE,
ELCHE,
HAINAI, HUSKY,
KANULET, KANADA,
KANU,
LENAPE,
MICHIGANSEE,
MIKMAQ, MOKASSIN,
PATTER, QUEBEC,
SHAMANPE, SHAWNEE,
SISSETON, SKALB,
TAOS, TECUMSEH,
TOMAHAWK,
WAPITI, WINNIPEGSEE,
WOLF



4 - ARES, HEBE, HERA

7 - MEPHALA

8 - BRITHAUR, GRAUHAAR, TEINAAVA, VAERMINA

10 - EPIMETHEUS, GNARLRINDE, GNOLLKUPPE, MARANARIAN,
PERSEPHONE, POLYPHEMUS, SHEOGORATH

11 - HERNEUSMORA

12 - CLAVICUSVILE, HELVUSCECIA, IREHEMETRICK, ROTZAHNBERGE

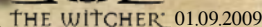


FINDET DIE 10 FEHLER

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

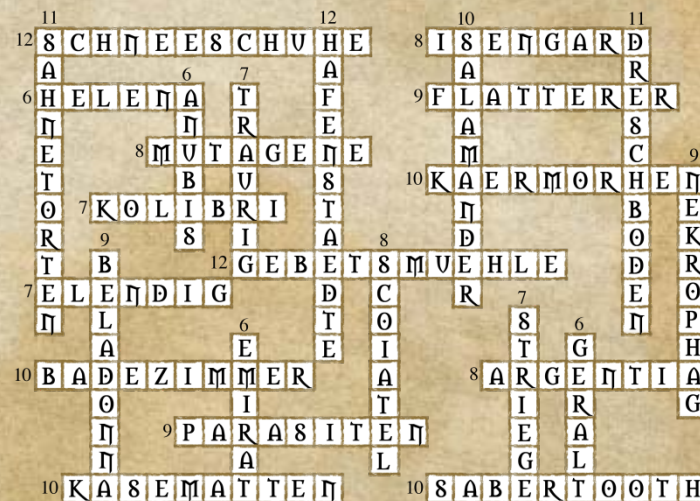
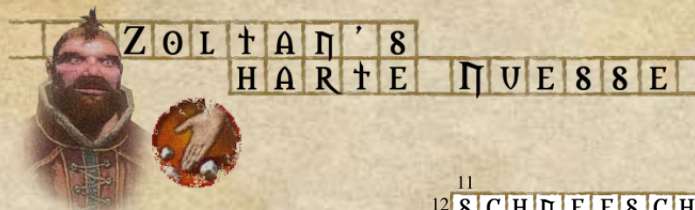


(GR)



RÄTSELAUFLÖSUNGEN
DER LETZTEN AUSGABE

FEHLERSUCHBILD





THE WITCHER

01.09.2009

WITCHER8 NEWS



SEITE 33 / JAHRGANG 1 / NR 3

1.- ÖRENS

ABENTEUER EINES FASTHEXERS

Nachdem Bogomil die Lektion 1 übernden hat, bekommt Bogomil in der nächsten Ausgabe, die Lektion 2 - Die Welt voller Leidenschaft und Triebe, zu spüren.

GESCHICHTEN

In der nächsten Ausgabe dürfen wir uns wieder über eine Ballade von unseren Witcher Forum Barden Dandelion freuen.

WITCHER REDAKTION

Die Witcher Redaktion würde gerne das Team erweitern. Wir suchen noch einen Korrektor, der die Artikel auf Herz und Nieren prüft.

Zizou freut sich über eine Private Nachricht in der ihr euch bewerben könnt.

IMPRESSUM

Community Redaktion Redaktionsmitglieder:

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



THE WITCHER

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