



WITCHERS NEWS

31.10.2009

Seite 1 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- OREPS



NEWS

The Witcher 2 Wird es The Witcher 2 - The Assassins of King auch auf andere Plattformen geben?
Mehr dazu auf Seite 3

CDPR CD Projekt Red ruft zum großen Halloween Contest auf. Was ihr machen müsst?
Lest weiter auf Seite 5

Halloween Special -Modifikation
LacrimaLuna hat sich extra für euch ein schöne Idee ausgedacht. Wer wollte schon mal zu Halloween, mit Geralt in Halloween Style durch Temerien spazieren? In dieser Ausgabe bekommt ihr die Gelegenheit eurer TW mit einen Zombie Mod zu schmücken.
Weiter auf Seite 9

HALLOWEEN SPECIAL



Witchers News Halloween wer kennt es, wer weiß wo es eigentlich seinen Ursprung fand? Ein umfangreichen Artikel über alle Informationen des so berühmten Halloweenfestes erwartet euch. Zudem haben wir uns eine schöne Halloweenüberraschung für euch Leserinnen und Leser ausgedacht. **Mehr auf Seite 6**

WITCHERS NEWS

Eine neue Rubrik soll in Zukunft euer Interesse wecken. Einen ausführlichen Artikel worum es sich handelt findet ihr auf **Seite 10**

BEDROHTE TIERE

Razzledazzleduke schreibt über den äußerst seltenen Jaguar.
Weiter auf Seite 14

GESCHICHTEN

Unser beliebter Forenbarde Dandelion schreibt in dieser Ausgabe eine wunderschöne Kurzgeschichte Namens Wademar.
Auf Seite 16

RABENHERZ

Auch in dieser Ausgabe darf die schöne Geschichte von unserer Bardin nicht fehlen.
Auf Seite 25



WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 2 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORENS



INHALT

News

The Witcher 2	Seite 3
Interview von Adam Badowski.....	Seite 3
Halloween Contest.....	Seite 4
Sapkowskis Feuertaufe.....	Seite 5
Bekanntgabe einer neuen Rubrik.....	Seite 5

Inside WoP / Interview

Halloween.....	Seite 6
Zombie Modifikation.....	Seite 9

Kombendium

Aetates mundi.....	Seite 10
Bedrohte Tiere /Der Jaguar.....	Seite 14

Geschichten

Wademar.....	Seite 16
Abenteuer eines Fasthexers.....	Seite 20
Der Weisse Wolf.....	Seite 23
Rabenherz.....	Seite 25

Sagen/Legenden

Monster Grotte.....	Seite 28
---------------------	----------

Comic/Rätsel

Zoltans Harte Nüsse.....	Seite 31
Fehlersuchbild.....	Seite 32
Rätselaufösungen.....	Seite 33

Verschiedenes

Needful Things.....	Seite 2, 13
---------------------	-------------



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.

Kapitel 3

Neu Narakort Spricht Geralt die Kellnerin öfters an, verrät sie ihm das Rezept zur Herstellung der Bombe Teufelsbovist.

Habt ihr vergessen im letzten Akt das Rezept Frauentränen zu organisieren, könnt ihr dies jetzt ebenfalls bei der Kellnerin ergattern.

Kloaken/ Fisstech Labor Das Rezept Petris Zaubertrank bekommt ihr entweder vom Chefchemiker persönlich oder ihr findet es in einer Kiste.

Händlerviertel Bei Triss' Haus solltet ihr einen Namenlosen Stadtbewohner ansprechen, der gibt ein das Buch Physiologus.

(Zz)



WITCHER8 NEWS

31.10.2009

SEITE 3 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- OREPS



NEWS

WITCHER 2 AUCH FÜR KONSOLE?

Da nun die ersten Details zu The Witcher 2: Assassins of Kings bekannt sind, können wir uns möglicherweise auf eine Konsolenversion. Mit dem missglückten Versuch vom weißen Wolf wünschen wir den Machern bei diesem Konsolenanlauf viel Glück und Erfolg. Leider hat sich bis jetzt noch kein Publisher für den Vertrieb gefunden, doch kann man zuversichtlich sein. Der Titel wirkt trotz der frühen Fassung sehr vielversprechend, deshalb hoffen wir, dass die Suche nach einem Vertrieb erfolgreicher sein wird als beim Vorgänger.

Dazu noch ein Kommentar von Gamestar:

„Die schon im Video sichtbare bessere Grafik ist hingegen einem Engine-Wechsel geschuldet. So verwendet The Witcher 2 nicht mehr die im Vorgänger verwendete Aurora-Engine sondern basiert auf einer Eigenentwicklung von CD Project RED. Deren genaue Spezifikationen und den Namen möchte CD Project erst später bekannt geben. Allerdings glauben die Entwickler durch das neue Technikgerüst nicht mehr auf die gleichen Flaschenhälse wie beim Vorgänger zu treffen“

Wer es noch genauer wissen möchte, kann auf MSN und Gamestar alles nachlesen.

[Link zu Gamestar](#)

[Link zu MSN](#)

(M)

ADAM BADOWSKI INTERVIEW AUF GAMESPOT

Wie bereits bekannt ist das Promotion Video zu The Witcher 2: Assassins of Kings viel zu früh in der Alpha Phase ungewollt an die Öffentlichkeit geraten. Jedoch konnten dadurch Entwickler CD Projekt RED erfahren, was die Witcher Fans von der Fortsetzung von The Witcher halten.

Hierzu ein kurzes Statement von Adam Badowski im Interview mit GameSpot vom 1. Oktober:

Zitat:

"Die enorme Resonanz, die wir von den Fans und den Medien auf die undichte Stelle über The Witcher 2 erhalten haben, ließ uns erkennen, wie groß die Erwartungen sind und wie viel Menschen darauf warteten, dass die Fortsetzung angekündigt wird. Wir fassen alle abgegebenen Kommentare auf Webseiten zusammen, die über das Video geschrieben wurden, und vergleichen sie mit den Ideen, die wir für das Spiel haben. Nach wie vor nehmen wir uns sehr zu Herzen, was die Fans zu sagen haben. Und ich kann bereits jetzt verraten, dass vieles an Anregungen zu The Witcher 2 sich mit dem deckt, was in Entwicklung ist. Ich kann jedem versichern, dass wir keine Mühen scheuen werden, ein wirklich außergewöhnliches RPG-Erlebnis zu erschaffen."

Noch ist es zu früh um Einzelheiten zu The Witcher 2: Assassins of Kings bekannt zu geben. In dem Interview gibt Adam Badowski einen Einblick in die Richtung, in die die Fortsetzung gehen wird.

Das gesamte Interview ist leider nur auf Englisch zu lesen, aber es gibt eine deutsche Zusammenfassung.

Hier sind die Links zu den jeweiligen Interviews

[Deutsche Zusammenfassung des Interviews](#)
[Komplettes Interview in Englisch](#)



WITCHER'S NEWS

31.10.2009

SEITE 4 / JAHRGANG 1 / NR. 5

1.- OREPS



Wann bekommen wir mehr Material zum Spiel zu sehen?

Außer dieser FAQ haben wir vorerst kein weiteres Material, das wir bald vorstellen können. Ein offizieller Trailer und weiteres Material wird gemeinsam mit unserem zukünftigen Publisher erarbeitet und erscheinen. Das wird jedoch noch etwas dauern, sorry.

Welche Engine wird in The Witcher 2 verwendet?

Die Aurora Engine wird für die Fortsetzung nicht mehr verwendet. Wir haben eine Engine entwickelt, die genau dem entspricht, wie wir unsere Spiele mit den dazugehörigen Features entwickeln wollen. Die neue Engine ist voll skalierbar und, einfach erste Sahne. Wir glauben, mit dieser Engine werden wir all die Hürden und technischen Einschränkungen vermeiden, auf die wir im ersten Witcher gestoßen sind. Die genauen Details und Features der Engine werden wir nach der offiziellen Ankündigung bekannt geben.

Für welche Plattform wird The Witcher 2 erscheinen?

The Witcher 2 wird auf jeden Fall für den PC erscheinen, so viel steht fest. Wir wollen jedoch auch eine Konsolenversion entwickeln. Weitere Einzelheiten hierzu kommen nach der offiziellen Ankündigung des Spiels.

Ein abschließendes Wort noch. Trotz der Tatsache, dass wir nicht wollten, dass dieser Trailer veröffentlicht wurde, macht es uns sehr glücklich zu sehen, wie groß das Interesse daran ist. Wie gehabt, wir werden alles so gut wie möglich machen, um euch nicht zu enttäuschen. Vielen Dank.

Stay tuned!

Tom Gop Senior Producer, CD Projekt RED

(M)

HALLOWEEN CONTEST: GERALT DER KÜRBISKOPF



Seine Feinde fürchten sie, ohne sie könnte Geralt nicht überleben. Die Klingen seiner scharfen Schwerter schnitzen bleibende Erinnerungen in sie hinein. Für den Halloween Wettbewerb von CD Projekt RED braucht ihr ähnliche Fertigkeiten, jedoch nicht ganz so ausgeprägt. Ihr benötigt lediglich ein scharfes Messer und einen Kürbis. Die Herausforderung besteht darin, dass das Antlitz des Kürbisses Geralt von Rivien ähneln soll.

Euer in beneidenswerter Präzision vollendetes Werk fotografiert ihr und schickt das Bild bis zum **1. November 2009** an contest@thewitcher.com. Wer glaubt, dass sich die ganze Mühe nicht lohnt, sollte sich den **1. Preis** ganz besonders anschauen:

- Das **Wolfs Medaillon**
- Das Hexer Würfelspiel
- Ein Roman von Andrzej Sapkowski
- Ledernes Witcher Mousepad mit den Unterschriften des Witcher Teams

Einzelheiten zum Halloween Contest findet ihr [hier](#).

Das Redaktions-Team wünscht allen Teilnehmern viel Glück.

(M)



WITCHERS NEWS

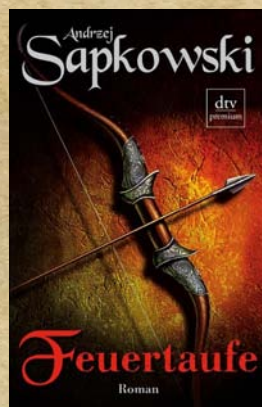
31.10.2009

SEITE 5 / JAHRGANG 1 / NR. 5

1.- ORETS



ANDREJ SAPKOWSKI DIE FEUERTAUFE



Nach den guten Nachrichten über The Witcher 2 : Assassins of Kings gibt es nun eine weitere gute Nachricht für alle Fans der Hexer Saga. Der dritte Teil der Hexer Saga mit dem Titel: „Feuertaufe“ wird regulär am 3. November erscheinen. Doch wer es nicht abwarten kann, wie es mit Ciri weitergehen wird, kann die Fortsetzung bereits eine Woche vor dem regulären Erscheinungsdatum in Angriff nehmen, denn beim Internethändler Amazon ist die „Feuertaufe bereits am 24. Oktober erhältlich.

Wir dürfen auf den nächsten Teil der Hexer Saga gespannt sein. Natürlich findet ihr auch hier einen Link zu Amazon.de .

(M)

NEUE RUBRIK IN DER WITCHERS NEWS

Eine neue Rubrik soll künftig unseren Leser weitere spannende Artikel liefern. The Witcher spielt in der Zeit des Mittelalters und was sollte nicht besser in die Zeitung passen als die mittelalterliche Geschichte. Da das Mittelalter von vielen Epochen bestimmt ist, und damals Lateinisch die Sprache der Gelehrten und das Christentum sehr im Mittelalter verwurzelt war, haben wir uns für „Aetates mundi“ entschieden. Aetates mundi ist christlich bezogen - es leitet sich aus den sechs Weltalter ab, welche von Beginn der Zeit ab Adam und die Sintflut über Babylon zu Christi Geburt bis hin zum Weltende seinen Namen findet. Die sechs Weltalter bezeichnen ebenso die sechs Lebensalter als auch die sechs Schöpfungstage. Wir möchten euch in die damaligen Zeiten ziehen und euch bildlich vor Augen halten, wie es damals wirklich bestimmt war. Jeden Monat schreiben wir dort über ein anderes Thema was sich damals ereignete, auch Kräuterkunde für die Hexenküche soll nicht zu kurz kommen und findet ebenfalls hier seinen Platz. Diesen Monat beginnen wir mit der berühmten Alraune, jeder kennt sie, ein(e) jede(r) Hexe(r) nutzt sie, für vielerlei Zauberkünste. Taucht ein, in die große kleine Welt der längst vergangenen Zeiten, die Redaktion wünscht euch viel Spaß.

(Zz)



THE WITCHER

WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 6 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- OREPS



Inside WoP

HALLOWEEN SPECIAL



HALLOWEEN - EIN URALTER BRAUCH

Ein sehr alter Brauch, der wie alle Mythen und Sagen in unserer heutigen Zeit, einen mehr oder weniger lustigen spektakulären Partyplatz gefunden hat. Kein Fest hat die Filmemacher mehr angeregt als Halloween, ein Horrorstreifen nach den anderen lief über die Kinoleinwand, die uns bis zum äußersten schocken sollten. Irrtümlicherweise denken die meisten, dass dieses Fest aus den USA kommt, da es dort am ausgefallensten und extravagantesten gefeiert wird und wohl eines der wichtigsten Feiern in den USA ist. Denn in diesem Brauch haben die Kelten ihre Finger. Ursprünglich hat Halloween seinen Ursprungsort in Irland, den Ort wo die Kelten entsprungen sind. Die Kelten feierten einen Brauch der Samhain heißt.



THE WITCHER

31.10.2009

WITCHERS NEWS

Seite 7 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



Samhain ein wichtiger keltischer Brauch

Lange Zeit liegt es zurück, denn schon Jahrhunderte vor Christus feierten die Kelten das Fest Samhain. Viel Platz bleibt den heutigen Archäologen und Historikern zum Spekulieren, da die Kelten nicht gerade ein fleißiges Volk waren, was viele Schriften niederlegten. Viele verwechseln dieses historische Fest mit dem Neujahrsfest der Kelten, dass auch eher auf die Theorie von John Rhys beruht, die er im Jahre 1866 verfasste, aber eher der Theorie, als der Pragmatie glich. Der Jahresanfang der Kelten ist das Fest Beltane, der uns bekannten Walpurgisnacht. Was wir hier auch sehr schön an den keltischen Jahreskreis sehen können.



Samhain wurde zum 11. Mond gefeiert, beginnend mit der dunklen Jahreszeit. Ein Herbstfest, was auch als das Fest der Toten bekannt ist, da die dunkle Jahreszeit eher die tote Jahreszeit war. Da es zu der Zeit weder eine Ernte noch die Jagd gab, glaubten die Kelten die Welt der Toten stünde zu der Jahreszeit, der Welt der lebenden sehr nahe. Doch noch ein Hintergrund zielt dieses Fest. Die Kelten glaubten das in der Nacht dieses Festes das Tor in die Welt der Toten offen stand. Der Glaube, dass ihre Ahnen unter ihnen weilten, hatte eine Glück bringende Seite und eine Schattenseite. Die Kelten stellten Lichter in ihre Fenster, um den Ahnen den Weg zu weisen. Es sollte den Nachkommen sehr viel Glück bringen, wenn sie von ihren Ahnen besucht wurden. Die eher dunkle Seite war, dass Ahnen die sich rächen wollten, auch unter ihnen waren. Um diesen böartigen Ahnen auszuweichen, haben sich die Kelten in gruselige Figuren verkleidet. Die Ahnen sollten dadurch verwirrt werden, sodass sie nicht mehr erkennen konnten, wer zu den Lebenden zählt und wer zu den Toten.



THE WITCHER

31.10.2009

WITCHERS NEWS

Seite 8 / JAHRGANG 1 / NR 5



1.- OREPS

Hierzu gehört auch die Sage von Jack O'Lantern, ein mürrischer, geiziger alter Trinker. Er schloss ein Pakt mit dem Teufel, als der versuchte ihn zu holen. Immer wieder trickste Jack den Teufel aus, bis er erreichte, was er wollte, der Teufel müsse auf ewig seine Seele in Ruhe lassen. Nachdem Jack im Hohen alter starb, wollte er Einlass im Himmel haben, dort wollte man ihn aber durch seine Missetaten und den Pakt mit dem Teufel nicht haben und schickten ihn in die Hölle. In der Hölle angelangt bekam er aber auch dort keinen Einlass, denn der Teufel musste versprechen seine Seele auf ewig in Ruhe zu lassen. Aus Mitleid gab der Teufel Jack ein Stück brennende Kohle, die Jack in seine ausgehöhlte Rübe steckte, um Licht zu haben. Verstoßen von Himmel und Hölle war Jack's Seele dazu verdammt, in der Nacht zu Samhain mit seiner Laterne für immer und ewig umher zu irren.



Das (ausgearbeitete) traditionelle Halloween



Halloween ist der amerikanische Brauch, der den keltischen sehr ähnelt und auch drauf basiert. Im 18. Jahrhundert brachten die Iren das Fest Samhain bei ihrer Einwanderung nach Amerika mit. Sie besiedelten weiträumig Amerika und der Brauch verbreitete sich schnell. Anders wie bei den Kelten feierten die Amerikaner ihr Halloween, was schon genauso eine Wichtigkeit entspricht wie Thanks Giving oder Weihnachten. Die Geschichte um Jack O'Lantern wurde hier erst richtig ausgearbeitet, anders als in Irland, ist hier der Kürbis heimisch und eignet sich wohl auch wegen der Schnitzereien besser als eine Rübe. Groß wie klein verkleiden sich zu schaurigen Monstern und Geistern, überall leuchten die bösen Fratzen der Kürbisse, die Kinder gehen verkleidet von Haus zu Haus und klingeln. „Trick or Treat“ sagen die Kinder, die Anwohner sollten den Kindern Süßigkeiten geben, taten sie es nicht rächten sich die kleinen Geister und spielten den Missmutigen streiche. Bei den Erwachsenen ist Trick or Treat eher ein Teil der Vergangenheit, vielmehr amüsieren sie sich, wie sie am besten dem Gegenüber mit jeglichem Klamauk eins auszuwischen können. Ganze Monsterpartys entstehen mit den blutrünstigsten Fantastereien. Mittlerweile zieht dieser Brauch weiter seine Kreise und regt auch hier in Deutschland immer mehr Interesse an.

(Zz)





WITCHERS NEWS



31.10.2009

SEITE 9 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- OREPS

DER ZOMBIE MOD

...IHR SEHT AUS, ALS WÄRT IHR
GERADE DEM GRAB ENTSTIEGEN.



Um einen Eindruck zu bekommen wie das Ganze im Spiel aussieht, sind hier noch einige Screenshots:

Screen1

Screen2

Screen3

Screen 4

Screen5

Wir wünschen euch
Halloweenfest.

allen viel Spaß mit der Zombie Mod und ein gruseliges

(LL)

...wie richtig Eskel doch liegt. Zu Halloween ist es allerdings nichts ungewöhnliches lebende Tote, die aus ihren Gräbern herauskommen oder blutverschmierte Vampire die sich in Sekundenbruchteilen in Fledermäuse verwandeln um sich in die Lüfte zu begeben zu Gesicht zu bekommen.

Auch unser Protagonist aus The Witcher, Geralt von Riva, bleibt vor dem Halloween-Hype nicht verschont.

Mit der Zombie Texturenmodifikation verwandelt er sich ebenfalls in einen der schaurig schönen lebenden Toten.

Der Download enthält neue Texturen für Geralts Basisrüstung, Haare, Augen und Gesicht.

Um diese zu installieren müsst ihr nur die heruntergeladenen Dateien in den Override Ordner des

The Witcher Spieleverzeichnis kopieren (C:\Programme\The Witcher\Data\Override). Falls der Override Ordner nicht existiert, könnt ihr einfach selber einen erstellen.



ZUM DOWNLOAD

KOMPENDIUM

ALRAUNEN KRÄUTERKÜCHE

ALRAUNE

Heil - Hexen - und
Liebespflanze



Mandragora officinarum heißt die Pflanze, dessen Wurzel Alraune bezeichnet wird. Oft wird die Alraune auch Erdmännchen, Galgenmännlein, Hundsapfel, Meister des Lebensatems, Teufelsapfel oder Wurzelknecht genannt. Die Pflanze gehört zu der Familie der Nachtschattengewächse und hatte ursprünglich ihren Platz in Asien, Mittelmeerraum und in Nordafrika, bis sie im Mittelalter nach Mitteleuropa eingeführt wurde. Zu erkennen ist die Pflanze an ihren länglich eiförmige Blätter mit Kärnungen und wird bis zu 30-60 cm hoch. Im Herbst zeigt sie in voller Pracht, ihre violetten glockenförmigen Blüten, in denen entstehen kleine gelbe kugelige Beeren die eben so giftig sind wie die Wurzel an sich. Sie enthalten Alkaloide, die in hohen Dosen starke Halluzination hervorrufen oder gar Atemlähmung, die zum Tode führen kann. In sehr kleinen Mengen wirken sie eher aphrodisierend, erotisierend, empfängnisfördernd, schmerzlindernd, narkotisierend. Die dicke fleischige Wurzel, die häufig längs gespalten ist, und erinnert uns an einem Rumpf mit Beinen. Aus diesen Grund wird die Alraune mit der menschlichen Gestalt verglichen. Die Blätter der Pflanze gelten als Haare, oder Haarschmuck, wie hier bei der Alraune aus Cube (1517) und aus den Hortus Sanitatis (1497) zu sehen ist.



In der Medizin



Wegen der Giftigkeit wird die Alraune heutzutage nicht mehr für den medizinischen Gebrauch genutzt. In der Antike und im Mittelalter wurde sie jedoch sehr vielfältig eingesetzt. Alraune ist wohl eines der ältesten Anästhetika, schon im *Medicina Antiqua* – Textschriften der Medizin aus den 13. Jahrhundert mit großen Bilderreichtum – wurde über die Alraune berichtet. Es wird beschrieben das der gepresste Saft aus Rinde und Wurzeln oder die Früchte gegen die Schmerzen bzw zur Betäubung verabreicht wurde. Ihre Wirkung ist erst beruhigend, schläfernd bis hin zum Tiefschlaf. Bei Entzündungen Gelenkschmerzen und Gelenkschwellung sowie bei Vergiftungen durch Mutterkorn oder Schlangenbissen wurden Zubereitungen aus der getrockneten Alraune gemacht oder aus frischen Blättern ein Umschlag. Ein Beispiel wäre die Pappelsalbe noch heute erhältlich, zwar nur mit dem Inhalt von Pappelknospen aber immer noch vielseitig einsetzbar. Zu damaligen Zeiten fanden sich dort noch andere Zutaten drin, wie Alraune, Hauswurz, Knaben – und Bilsenkraut, Lattich und Mohn, diese wurden dann zu eine Art Schmalz gekocht. In sehr frühem Mittelalter wurde schon überliefert, das sie als Mittel gegen Depressionen und Beklemmungen eingesetzt wurde. Dazu wurde die Alraune vorher in einer Quelle gereinigt, da die Menschen teuflische Kräfte haben und die Alraune den Menschen ähnelte. Bei zu starkem Geschlechtstrieb wurde eine Wurzel des anderen Geschlechts neben das Bett gelegt – da es ja männliche und weibliche Alraune gab. Andere haben sie wiederum aphrodisierend eingesetzt und für gynäkologische Zwecke wie Geburtserleichterung, Abtreibung und für eine bessere Empfängnis. Selbst die Babylonier wussten sich mit der Alraune zu helfen und benutzen sie gegen Zahnschmerzen.





Als Hexen- und Zauberpflanze

Als Zauber- und Hexenpflanze am meisten begehrt und berühmt. Gern eingesetzt als Glückswurzel, um mit Geld bereichert zu werden, dort wurde einfach die Wurzel zu dem Geld gelegt, was sich dann vermehrte. Wenn man sie als Talisman trägt, scheint sie ebenso universal einsetzbar zu sein wie in der Medizin. Man sagt ihr nach, sie mache ein unsichtbar und kugelfest, halte Krankheiten fern und zeigte sogar Schätze an oder ein allgemeiner Glücksbringer. Durch ihre Aphrodisierende und Halluzigene Wirkung war sie Bestandteil vieler Zaubertränke, der wohl schon im Mittelalter sehr berühmte Liebestrank zählte auch dazu. Die Alraune galt als Reisekräuter, eine Flugsalbe Inquisitoren deuteten es als Hexenritte, es wurde eine Hexesalbe gebraut, diese wurde auf die Haut aufgetragen und danach konnten die Hexen fliegen. Ein Rezept von 1758 enthielt Alraunenwurzel, Bilsenkrautsamen Nachtschattenbeeren und Schlafmohnsaft.

In der Antike galt sie noch als heilig, bis die Kirche sie verteufelte, schwer bestrafte die Kirche den Alraunenglauben und dessen Nutzung in den Hexenverfolgungen. Diese magischen und wundersamen Eigenschaften der Pflanze bekamen im Spätmittelalter den Ruf mit der Hexerei im Bunde zu sein. Dennoch schaffte sie es in die Neuzeit, bis in die heutige Zeit. Noch heute wird die Wurzel als Aphrodisiakum, Liebestrank und für den Geldsegen eingesetzt.



Ernte / Ausgraben

Der mächtigen Zauberpflanze Alraune sagt man nach, dass sie eine menschliche Seele beherbergt und beim Ausgraben einen todbringenden Schrei Ausstöße. Zum einen soll er den sofortigen Tod herbeiführen oder den Gärtner in den Wahnsinn treiben. Schon im Mittelalter wurde die Pflanze mithilfe von Hunden die aber möglichst schwarz sein sollten ausgegraben. Die Hunde wurden an die Alraune gebunden durch das Locken mit Futter sollten die Hunde dann die Alraune aus der Erde ziehen, der Hund starb, doch der Gärtner konnte Gefahrenlos die Alraune aufsammeln.



Handel

In Frühmittelalter wurde sie nach Deutschland eingeführt. Die Pflanze konnte hier nicht überwintern und musste somit aus fernen Ländern bezogen werden, zudem war sie noch sehr begehrt. Das machte die Alraune richtig teuer, damals ein kaum bezahlbares Kräuterchen und kostbares Gut. Die Alraune war auch den Fälschungen unterlegen, so verkauften Landstreicher, Bauern oder auch Raffgierige, Wurzeln des Allermannsharnisches, Enzian, Siegwurz und der Zauberrübe als Fälschung verkauft. Im Mittelalter wurde der Verkauf von Fälschungen hart bestraft, wo der Betrüger gehängt wurde.

(ZZ)



NEEDFUL THINGS

Akt1 Wer den Bestialeintrag Echniopse schon in Akt1 erlernt, kann sich bei der Quest "Last der Vergangenheit" mit Echinopswurzelstöcken eindecken. Der Echinopse-Vertrag wäre dann schon zu Beginn von Akt2 erledigt.



Akt 1 In Akt 5 kommt der der Erscheinung Vertrag.. Kalkstein benötigt drei Phiolen Todesstaub, ihr könnt schon in Akt 1 anfangen zu sammeln.

(ZZ)



BEDROHTE TIERE

DER JAGUAR (PANTHERA ONCA)

Der Jaguar ist die grösste Katze Amerikas und nach dem Tiger und dem Löwen die drittgrösste Raubkatze überhaupt. Männliche Jaguare können ein Gewicht bis zu 140Kg und eine Kopfrumpflänge von 190cm erreichen, dazu kommt ein ca 60cm langer Schwanz. Jaguare sehen den Leoparden sehr ähnlich sind aber gedrungener und deutlich kräftiger, auch ihre Ringflecken sind grösser gezeichnet. Genau wie beim Leopard, kommen beim Jaguar auch Schwärzlinge vor, welche man im Volksmund auch Schwarze Panther nennt. Auch bei den Schwärzlingen kann im richtigen Licht, bei näherem Hinsehen die dunkleren Ringflecken erkennen. Jaguare leben von Mexico bis in die Savannen vom argentinischen Padagonien, vom Atlantik bis an die Hochgebirgsküsten der Anden. Die Tiere der Regenwälder sind kleiner und leichter als die Tiere der Savannen.





WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 15 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- OREPS



Ihre Jagdreviere sind an Flussläufen angesiedelt und haben jeh nach Beutedichte eine Größe von 5-400 qkm.

Auch Jaguare sind typische Einzelgänger, kennzeichnen ihre Reviere mit Duftmarken und im Allgemeinen gehen sich Reviernachbarn friedlich aus dem Weg.

Nur während der Ranzzeit bilden Jaguarkater und Katze kurzzeitig ein Paar.

Die Tragezeit von Jaguaren beträgt ca 3 Monate und die Jungen werden nach der Geburt 3 Monate lang gesäugt.

Ab der 6. Woche werden sie von Mutter oder Vater bereits mit auf Streifzüge genommen und erlernen dabei das Jagen.

Anschließend leben sie bis zu ihrer Geschlechtsreife 2 Jahre mit der Mutter zusammen.

Im Schnitt haben Jaguare eine Lebenserwartung von 12 Jahren, können aber bis zu 20 Jahre alt werden.

Leben Jaguare und Pumas zusammen in einem Revier gehen sie sich im Allgemeinen derart aus dem Weg, das der Puma auf die Jagdgebiete nahe der Flussläufe verzichtet und sich mehr auf die kleineren Beutetiere spezialisiert.

In das Beuteschema der Jaguar fallen Tapire, Hirsche, Wasserschweine, Gürteltiere, Pekaris, Pakas, Agutis, bis hin zu Kaimanen, Schildkröten und Fischen, als guter Kletterer auch Baumbewohner wie Affen, Vögel, Wickelbären und Faultiere.

Jaguare sind Anschleichenjäger, die ihre Beute meist nach einem kurzen Sprint mit einem Tatzenhieb zu Boden schlagen und dann als einzige Katzenart ihre Beute mit einem Biss der kräftigen Eckzähne in den Schädel töten.

Bei den Indianern hatte der Jaguar eine geachtete mystische Bedeutung, so hatte der Herrscher der Unterwelt bei den Maya z.B. eine Jaguargestalt.

Gelegentlich schlägt der Jaguar auch Nutztiere, was aber auch nicht verwunderlich ist, da sich der Lebensraum der schönen Katzen in den letzten 2-3 Jahrzehnten um 50% verringert hat.

Nicht nur deshalb gilt der Jaguar auch in allen Ländern als gefährdet, auch weil ihm immer noch Wilderer wegen der sehr hohen Schwarzmarktpreise für sein Fell nachstellen.



Im Gegenzug greift der Jaguar den Menschen nur an, wenn er in eine Verteidigungssituation gedrängt wird. Obwohl es für einen Jaguar sehr leicht wäre, einen unbewaffneten Menschen zu töten, ist es bei diesen Verteidigungsangriffen sehr selten zu tödlichen Verletzungen bei Menschen gekommen.

Genaue Zahlen über den tatsächlichen Jaguarbestand stehen auch Fachleuten nicht zu Verfügung, sicher ist aber das der Bestand seit ca 20 Jahren rapide abnimmt.

Somit kann Homo Consumens sich brüsten eine weitere Säugetiergattung an den Rand des Abgrunds gedrängt zu haben.

(Rdd)



WITCHERS NEWS



31.10.2009

SEITE 16 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS

GESCHICHTEN

WADEMAR

Es war kurz nach zwölf, als man die Leiche des fünfzehnjährigen Pagen Wolf Potter entdeckte, der in Diensten König Foltest auf dessen Schloss in Wyzima stand. Der Zwerg, der sie fand, war ein knapp achtzig Lenze zählender Vertreter für Kernseifen, Fleckentferner aller Art und sonstiger Sanitärmitel aus dem fernen Cidaris mit dem Namen Wademar. Er hatte im Schloss für ein Uhr einen Termin mit dem Hofmarschall von König Foltest, von dem er sich einiges versprach.

Wademar hatte erst kurz zuvor zu Mittag gegessen, wovon noch einige Brocken in seinem dichten blonden Bart Zeugnis ablegten, und übergab sich deshalb erst einmal, als er fluchtartig die marmorvertäfelten Sanitäranlagen im königlichen Schloss verließ, um jemanden von seinem grausigen Fund berichten zu können.

“Oh, bei Melitele, oh ihr Götter...seid mir gnädig...”

Er schnappte heftig nach Luft. Nur langsam ließ der Druck auf seinen Brustkorb nach. Ein bitterer und trockener Geschmack, der zusammen mit dem Erbrochenen und giftgrüner Gallenflüssigkeit emporgestiegen war, erfüllte seinen Mund und trieb ihm Tränen in die Augen. Seine Zunge fühlte sich pelzig an und lag wie eine große ausgedörrte Pflaume zwischen den belegten Zahnreihen. Verzweifelt versuchte er den Nachgeschmack durch wiederholtes Schlucken von Speichelflüssigkeit zu vertreiben, was ihm nicht gelingen wollte. Im Gegenteil: der widerliche Geschmack blieb ihm erhalten und brachte seiner bereits aufgerauten Halsschleimhaut ein scharfes Brennen ein, so als hätte er ein zu scharf gewürztes Gericht zu sich genommen.



Er fühlte sich benommen. Mit schwankendem Gang, einem Betrunkenen nicht ganz unähnlich, stolperte er durch die Korridore, an mehreren Räumen vorbei, die allerdings alle leer waren. Das wunderte Wademar nicht allzu sehr, denn es war schließlich Mittagszeit und er selbst hatte beobachten können, wie sich ein Großteil des königlichen Personals inklusive Wachen auf den Weg in die Burgküche oder die naheliegenden Schenken und Wirtshäuser im königlichen Bezirk gemacht hatten, um dort ihren Hunger und noch mehr ihren Durst zu stillen. Er hoffte inständigst, dass es hier noch irgendjemanden gab, dem er seine schreckliche Entdeckung mitteilen konnte.

Auf einmal sah er erneut jenes Bild ganz deutlich vor Augen, das er gerade erst auf den Toiletten zu Gesicht bekommen hatte ... der Junge ... sein Kopf ... oh nein, nicht schon wieder!

Wademar ging in die Knie und erbrach sich ein weiteres Mal.

Erbrochenes floss gemächlich aus seinem Mundwinkel und tropfte auf das feuerrote Wams, wobei es hässliche grau und grünbraune Flecken hinterließ. Sein Magen verkrampfte sich. Einen irrationalen Augenblick lang fragte er sich, ob er für diese Flecken wohl das rechte Mittel in seinem Sortiment mit sich führte. Er schüttelte verwirrt den Kopf und stand wieder auf. Unbeholfen wankte er zur nächsten eichenvertäfelten Tür. Ohne anzuklopfen, riss er diese auf und stolperte über die Schwelle in den Raum dahinter.

“Auf der Toilette, auf der Toilette ...“ begann er.



WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 17 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



Wademar hatte Glück. Dieser Raum war nicht leer. Ein Elf von unbestimmten Alter stand am anderen Ende des Raumes vor einem offenen Wandtresor, den er beim Eintreten von Wademar mit einer raschen Bewegung zuwarf. Der Elf trug einen grauen bodenlangen Umhang und gleichfarbige Handschuhe aus feinstem Leder. Graveir, schätzte Wademar. Sehr teuer und kaum zu reinigen. Nicht mal mit seinen Mittelchen. Das Haar des fremden Elfen war streng zurückgekämmt und endete im Nacken mit einem voluminösen blonden Zopf, der sich in einer überschäumenden Welle frei über den Rücken ergoss. Das auffälligste an ihm waren jedoch die Augengläser mit Goldrand; ein Modell, das Wademar bislang so noch nie erblickt hatte.

Über den Rand dieser Brille warf Amandir, dessen zu gekordelte Aktenmappe und seine Kleidung darauf schließen ließ, dass er gerade diesen Raum verlassen wollte, einen überaus misstrauischen und missbilligenden Blick zu.

“Wer zum Teufel sind Sie denn? Wissen Sie denn nicht, dass während der Mittagszeit diese Räumlichkeiten für die Öffentlichkeit nicht zugänglich sind?”

Amandirs stahlblaue Augen unterzogen Wademar einer weitgehenden Untersuchung. Seine Miene zuckte offenbar angeekelt, als er die Spuren von Erbrochenem auf der Kleidung des Zwerges bemerkte, der ihm gerade in dem ungünstigsten Augenblick in eine immens wichtige Angelegenheit hereingeplatzt war.

“Wenn Sie also hier nichts weiter zu suchen haben, möchte ich Sie hiermit ausdrücklich darum bitten, diese Räumlichkeiten auf der Stelle zu verlassen oder ich sehe mich genötigt, eine Wache zu rufen oder besser gleich einige Soldaten...!”



“Das würden Sie tun? Gut,” sagte Wademar. “Tun Sie das ruhig, denn auf der Toilette liegt ... da liegt ein junger Mann ... und er ist ... tot!!!”

“WAS?”

Der Elf machte einen schnellen Schritt vorwärts, blieb dann aber ebenso schnell wieder stehen. Ein erleichtertes und zugleich mitleidiges Lächeln, welches eine Spur arrogant wirkte, streifte seine Mundwinkel.

“Sie haben mir jetzt vielleicht einen Schreck eingejagt, guter Mann! Nun gut, wer schickt Sie? Ist es Hagomir aus den Ställen oder Berendil aus der Küche? Wer hat Ihnen gesagt, dass Sie mir diesen Bären aufbinden sollen?”

“Aber Sie müssen mir glauben!” Wademar packte den Arm seines Gegenübers und schüttelte ihn. “Das ist kein Scherz!”

“Ach hören Sie auf! Ich selbst bin noch erst vor Kurzem auf der Toilette in diesem Stock gewesen und weiß genau: da ist rein gar nichts. Es wäre besser, wenn Sie jetzt gehen würden! Mein Sinn für Humor ist begrenzt.”

“Nein, Sie müssen mir einfach glauben! Auf der Toilette liegt ein junger toter Mann, nicht älter als fünfzehn! Er liegt dort und sein Kopf ... bei Melitele, sein Kopf ...”

Er spürte, dass er sich noch einmal übergeben musste. Rasch schob Amandir, dem dies nicht entgangen war, Wademar einen Weidenkorb zu, den dieser sogleich in Anspruch nahm. Der Korb konnte allerdings nicht verhindern, dass Amandirs schwarzen Halblederstiefel von einigen danebengehenden Spritzern getroffen wurden. Er sagte dazu nichts, doch seine Gesichtszüge teilten sein Missfallen umso deutlicher mit. Hastig wischte er seine Stiefel so gut es ging sauber.



WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 18 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- OREPS



Warum muss das ausgerechnet mir passieren, fluchte er insgeheim. Was wird jetzt wohl noch schief gehen?

“Wir müssen sofort die Wachen verständigen! Der Mörder ist wahrscheinlich noch im Schloss...”

“Warten Sie,” fiel ihm Amandir ins Wort, “woher wollen Sie wissen, dass es Mord war?”

“Jemand der sich umbringen will nimmt entweder Gift oder schneidet sich die Pulsadern auf oder tötet sich mit einer dieser neuartigen Schusswaffen, wenn er sie sich leisten kann, aber er schneidet sich wohl kaum...,”

Wademar würgte hörbar, “wohl kaum den Kopf ab!” Nicht daran denken, dachte er, nur nicht daran denken.

“Sie müssen die Wachen rufen!” Amandir stellte sich dem Zwerg in den Weg, als sich dieser der Tür zuwandte.

“Einen Moment mal! Sie machen sich doch vollkommen lächerlich, Herr...”

Wademar streckte instinktiv seine Hand aus und spulte seinen Spruch ab, wie schon so oft in seinem Leben: “Wademar mein Name, von der Firma Wademar und Söhne aus Cidaris, Vertreter für Fleckentferner und Sanitärmittel jeglicher Art!”

“So wie sie aussehen, könnten Sie ihre Mittelchen wohl grade selbst gut gebrauchen.” Beschwörend legte der Elf seine feingliedrigen Hände auf die Schultern des Zwerges, etwas fester als beabsichtigt. “Hören Sie mir gut zu, Wademar, bevor Sie das ganze Schloss womöglich für nichts und nochmals nichts in Aufruhr versetzen, werde ich selbst nachsehen, ob es den Tatsachen entspricht, was Sie mir hier gerade weismachen wollen.

Dann holen wir gern die Wachen! Sie bleiben hier... nein, es wäre wohl besser, wenn Sie mich begleiten, dann kann ich Ihnen gleich beweisen, dass Sie sich alles nur eingebildet haben!”

Amandir griff kurz unter seinen erdgrauen Umhang und lächelte. Dann schickte er sich an, den Raum zu verlassen.

Amandir griff kurz unter seinen erdgrauen Umhang und lächelte. Dann schickte er sich an, den Raum zu verlassen.

“Worauf warten Sie noch, Wademar? Kommen Sie!”

Der Zwerg stockte. Warum beschlich ihn nur so ein ungutes Gefühl. Was war das gerade gewesen, was er in den Augen des Elfs zu erkennen geglaubt hatte? Gleichgültigkeit? Angst? Angst vor dem, was er trotz seiner Ablehnung auf der Toilette doch vorfinden könnte? Die Tür zu den Toiletten war lediglich einen Spalt breit offen, doch dieser Spalt allein reichte schon aus, um all jene unangenehmen Gerüche aufnehmen zu können, die man von solchen Örtlichkeiten mehr oder weniger erwarten konnte: einen scharfen, beißenden Uringestank, die schweren Ausdünstungen von menschlichen und anderen Exkrementen und ein ganz schwacher Duft von Veilchen, der den wenigen Seifenschälchen entströmte. Dazu kam noch der penetrante Geruch nach Erbrochenem, der den ganzen Korridor erfüllte.

Vorsichtig stieg der Elf über die wahrhaft riesigen Pfützen in graubraun und grün hinweg, in denen, um den Ekelfaktor noch zu erhöhen, unverdaute Essensreste vor sich hindümpelten. Wen er sich die Zeit nahm und genauer hinsah, so wäre er sicherlich in der Lage genau zu erkennen, was dieser Wademar heute zu Mittag gegessen hatte. Amandir fehlte allerdings zum einen die Zeit dazu und zum anderen hatte er bei diesem Anblick der Pfützen schon genügend Schwierigkeiten, sein eigenes Essen bei sich zu behalten.

Er tickte die Eingangstür zu den Toiletten an, die sich daraufhin etwas öffnete. Wademar folgte ihm zögernd.

“Nein, Sie bleiben hier!” wandte sich der Elf an ihn. “Warten Sie hier, bis ich Sie rufe, verstanden?”



WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 19 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



“Nein, Sie bleiben hier!” wandte sich der Elf an ihn. “Warten Sie hier, bis ich Sie rufe, verstanden?”

Amandir trat ein. Auf den ersten Blick bemerkte er absolut nichts Ungewöhnliches. Auf der einen Seite befanden sich die Urinbecken und auf der anderen sechs vertäfelte Kabinen. Am Ende des Raumes gab es drei Waschbecken nebst Spiegeln, goldenen Handtuchhaltern und Seifenschälchen. Alles schien ganz normal, bis auf den überragenden Gestank.

Gemächlich trat er an die erste Kabine heran und stieß die Tür mit dem Fuß auf. Laut krachte sie gegen die Kabinenwand und schwang dann zurück. Der kurze Augenblick genügte. Hier war nichts. Er trat vor die zweite Kabine. Dieselbe Prozedur, dasselbe Ergebnis. Nichts. Ebenso lief es bei der dritten, vierten und fünften Kabine. Vor der Letzten legte Amandir eine kurze Pause ein.

“Sind Sie noch da, Wademar?”

“Jaaa,” die Antwort kam nur zögerlich. “Haben Sie die Leiche schon gefunden?”

“Nein!”

Die letzte Kabine öffnete Amandir mit der Hand, während ein leichtes Lächeln seine Lippen umspielte. Stumpf, glasig und ein wenig vorwurfsvoll starrten ihn die toten Augen Wolf Potters vom Toilettendeckel entgegen. Ein breiter Blutstreifen lief vom Hals des Jungen über das glänzend weiße Porzellan hin zum gefliesten Boden, wo sich eine große, für die Art der Wunde allerdings gering anmutende Blutlache gebildet hatte. Die Wände der Kabine waren mit Blut bespritzt. Der Schnitt, erkannte der Elf, als er die Wundränder sah, war sauber ausgeführt worden. Das war eindeutig das Werk eines Profis.

Der restliche Körper lag zusammen gekrümmt neben dem Porzellanbecken.

Der restliche Körper lag zusammen gekrümmt neben dem Porzellanbecken. Der Mörder hatte ihn beim Urinieren überrascht. Er hielt noch verkrampft das blau angeschwollene Gemächt in der Hand. Die weit aufgerissenen Augen und der zum lautlosen Schrei geöffnete Mund bestätigten diese Theorie. Das kam nun davon, wenn man seine Nase in Angelegenheiten steckte, die einen überhaupt nichts angingen.

Der Elf warf einen letzten Blick auf die blutverschmierte Pagenuniform des jungen Mannes, bevor er sich umdrehte.

“Kommen Sie ruhig herein, Wademar! Ich habe Ihnen doch gesagt, dass hier absolut nichts ist. Kommen Sie nur her und überzeugen Sie sich selbst davon!”

Der Zwerg kam herein und traute sich nur zaudernd an die sechste Kabine heran. Amandir machte ihm Platz. Der Vertreter sah in die Kabine hinein und schrie auf.

“Aber ... da liegt die Leiche doch!”

“Sehen Sie da wirklich eine Leiche?” Amandirs Tonfall war scharf.

“Ja doch, da liegt der Junge, sein Kopf steht auf dem Toilettendeckel! Sehen Sie ihn denn nicht?”

“Jetzt, wo sie es sagen...” In aller Ruhe nahm der Elf eine Schusswaffe aus seiner Umhangtasche und schraubte ein weiteres Stück Metall auf den Lauf. Wademar starrte ihn mit vor Schreck geweiteten Augen an. Amandir lachte dröhnend.

“Ja, ich sehe den Jungen. Wissen Sie, was Ihr Problem ist, Wademar? Es ist dasselbe, das dieser Junge hatte : Sie haben zu viel gesehen! Es ist wirklich bedauerlich. Sie werden natürlich verstehen, dass ich Sie unter diesen Umständen auf keinen Fall am Leben lassen kann, nicht wahr? Es hat mich wirklich gefreut, Ihre Bekanntschaft gemacht zu haben, auch wenn diese nur von kurzer Dauer war.

Sterben Sie wohl, Wademar!”

(Dan)



WITCHER8 NEWS

31.10.2009

SEITE 20 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



ABENTEUER EINES FASTHEXER8

Lektion 3 – Der Lehrsatz des Wirtshauszwerger

Grölende Weiber und plärrende Kinder, fluchende Lastenträger und schreiende Jahrmarktshändler, dazu der Gestank nach Fäkalien und faulem Kohl, Bogomil war in Gwizdom angekommen.

Roswita trottete durch die staubigen Straßen, über holpriges Pflaster und durch Pfützen von Unrat dem „Trunkenen Honigbären“ entgegen. Ein Gasthof mit deftiger Küche, Faustkampfring, einigen Spieltischen und natürlich jeder Menge Alkohol in allen Preislagen. Die Spezialität des Hauses war der schwere vergorene Honigmet, ein Geheimrezept mit Zusätzen von Ragekraut und einigen mystischen Pilzen. Wegen diesem Gebräu, was die Familie von Thordyll Steinfaut, dem Besitzer, seit vielen Zwergengenerationen vom Vater zum Sohn weitervererbt, kamen auch die meisten Besucher.

Das war auch der Grund, warum Roswita den Weg nur allzugut kannte, denn Vesemir pflegte oft zu sagen, wer das Gesöff von Thordyll Steinfaut verträgt, ist ein aufrechter Kerl und wahrer Kämpfe. Deshalb richtete er es auch so ein, das er so gut es ging einmal in jeder Woche feststellen konnte, ob er sich selbst auch noch zu dieser echten Elite zählen durfte. Außerdem gab es in Gwyzdom noch den „Fetten Kapaun“ einen Speisegasthof für etwas betucherte Händler, die „Torklige Gans“ wo sich morgens die Taschendiebe, Bettlerbanden und billigen Mischlingsnuten zum Ausklang trafen und die „Purpurnuschel“, ein Etablissement mit

Konkubinen der exotisieren Art, hier speisten die Ratsherren, Kaplane und Vogte, durchreisende Adlige der Menschen und Elben und natürlich die reichen Zwergenbankiers und Minenbesitzer.

Bogomil nahm von alldem nicht viel war, immer noch schepperte die Glocke „Caaaaarrmmmmnnnn“ in seinem Kopf. Fast hätte ihn der Inhalt eines Nachtgeschirrs getroffen, das wie üblich einfach aus dem Fenster entleert wurde.

Als Roswita zum Stehen kam, sah er kurz auf, genau auf das verwitterte alte Holzschild, was einen struppigen schwarzen Bären zeigte, der mit einer Pranke ein hölzernes Honigfass hielt und die andere gerade Richtung Maul herauszog, wobei dicker gelber Honig heruntertropfte.

Lustlos stieg Bogomil vom Pferd, trat auf einen welken Salatkopf und wäre fast gestürzt, was ihn augenblicklich wach macht. Dies war auch sein Glück, den er wurde, wie jeder Neuankömmling, aus dem Schatten der leeren Met- und Bierfässer und zerschlagenen Transportkisten von gierigen Augenpaaren beobachtet.

„psssth“ zischte es aus einer Ecke „braucht ihr Fisstech, garantiert beste Ware.“ Ein rattengesichtiger kleiner Mann mit krausem Schwarzhaar und kleinen Mäusepunktaugen trat auf ihn zu. Bogomil griff zum breiten Hirschfänger an seinem Gürtel „Lass mich in Ruhe du Strolch, verschwinde.“ „Wie der Herr Junker befiehlt.“



WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 21 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



kam die unterwürfige Antwort, entfernt aber, von normalen Ohren kaum wahrnehmbar „hiihihi wir sehen uns später sicher noch mal, mit anderen Voraussetzungen, hehehehe.“

Dumpf erinnerte sich Bogomil an die Ratschläge seines Lehrers, nahm die Geldkatze vom Gürtel, hängte sie sich mit einem starken Lederband um den Hals und liess sie unter dem ärmellosen küraßartigen Wams verschwinden.

Was wollte ich eigentlich hier, überlegte er. Ach ja, ich muss mich um Arbeit kümmern und Grüße von Vesemir ausrichten. „Wuuuummmmm! Carrrrrrmmnnnnn!“ die Glocke schepperte erneut durch seinen Schädel und lähmte andere Denkprozesse.

Er schüttelte sich und betrat dennoch den Schankraum. Kaum nahm er das eifrige Stimmengewirr, die Anfeuerungsrufe vom Boxring, den sauren Geruch schalen Biers, gemischt mit dem schweren süßen Duft des Honigmets und deftigem würzigen Spießbraten.

Ein fetter Mastochse drehte sich über einem mächtigen Feuer in einer Ecke des winkelförmigen Saals. An einer der äußeren Wände des Winkels befand sich der Boxring, an der anderen standen drei Spielleute mit Sackpfeife, Davul und Cister. Vor ihnen tanzte sehr Anmutige eine rassige Schönheit mit tiefschwarz lockigem Haar, großen goldenen Ohrringen und blitzenden Ketten, mit Schellen an den Handgelenken und zwei kleinen Becken, schlug sie zusätzlich den Takt dabei.

Eine der jungen Kellnerinnen, die gerade das Band an einem ihrer langen roten Strümpfe zurechtzupfte, warf ihm einen auffordernden Blick zu, ebenso die Tänzerin.

Bogomil indessen registrierte dies nicht, mit fast ausdruckslosem Blick suchte er den Wirt.

Der Kerl am Drehspieß musste es sein, kantige Oberarme mit gewaltigem Umfang über und über tätowiert, struppige Mähne und ein mächtiger bis zum Bauchnabel reichender Bart von gleicher rotleuchtender Farbe.

Geradewegs steuerte er auf den Zwerg zu „Seid ihr Master Thordyll? Mein Lehrer Vesemir schickt mich, ich soll euch von ihm grüßen.“. Leise und mit ausdrucksloser Mine fügte er hinzu „Vielleicht habt ihr was zu tun für mich.“

„Soso, der Haudegen Vesemir also.“ dröhnte Steinfaut mit tiefer Stimme „Euer Lehrer sagt ihr? Dann müsst ihr ja ordentlich was auf dem Kasten haben.“. Prüfend schaute er den Jüngling an und bemerkte sofort den leeren Blick im ausdruckslosen Gesicht.

Irgendetwas stimmte mit dem Burschen nicht oder hat ihm zumindest übel mitgespielt. Ein athletischer Körperbau von guter mittlerer Größe, die gut ausgeprägte Muskulatur war an Schenkel, Waden, Brust und Armen nicht zu übersehen, diese Körperhaltung musste sonst straffer und gerader ausfallen. Das glatte kräftige dunkelbraune Haar, die breite Nase über vollen Lippen, und einem energisch ausgeprägten Kinn, dazu klare Augen, die von außen blau über Grün zu Braun in die tiefschwarzen Pupillen übergangen, sollten eigentlich keck und forschend in diese Welt blicken.

„Wie wärs, wenn ihr erstmal im Boxring ein paar Runden dreht, damit wir eure Geschicklichkeit und Stärke bewundern können? Sicher braucht ihr das Geld?“ brummte der Zwerg.

„Wenn es wirklich sein muss.“ sagte Bogomil eher schleppend, wie jemand der sich nur widerwillig in eine Notwendigkeit schickt. „Ich hätte sonst auch noch Geld für Speise und Quartier.“





WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 22 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



„Ich denke ich hab da eine Medizin für traurige junge Männer.“ sagte Thordyll Steinfauft nun, der sich die wehleidige Mine einfach nicht mehr länger ansehen wollte. Dem Jungen muss geholfen werden, da er von Vesemir kommt, ist er es allemal wert. „Rugward! Komm ran hier, du muusst hier übernehmen.“ brüllte er, das die Zwiebelzöpfe, fetten Schinken, Kräutersträuße und dicken Würste, die überall von den Deckenbalken hingen, nur so wackelten.

„Joohh, bin sofort fertig hier“ dröhnte es mit gleicher Lautstärke zurück. Dann hörte man ein heftiges Scheppern und Poltern. Ein Landsknecht lag am Boden, zwei der Beine des massiven Stuhls, auf dem er gesessen hatte, waren abgebrochen und er hielt sich fluchend das rechte Handgelenk. „Ha, Rugward war wieder beim Armdrücken.“ und lauter zu dem bereits angekommenen „Du sollst doch die kleinen Söldner in Ruhe lassen.“ „Sie wolln's doch nicht anders.“ seufzte schulterzuckend Rugward Steinfauft, der jüngere Bruder von Thordyll, der hauptsächlich den Rausschmeißer und Friedensrichterposten im Gasthof innehatte. „Wer essen das?“ kam dann mit einem Kopfnicken in Richtung Bogomil. „Soso, ein Schüler aus Kaer Morhen.“ krachend donnerte eine schwere Pranke auf Bogomils Schultern „Die sind hier gern gesehen.“ kam die prompte Begrüßung nach Thordylls Vorstellung.

Schon wurde Bogomil am Arm Richtung Hinterzimmer gezogen, auf dem Weg machte der Wirt dabei Zeichen für die Kellnerin, in dem er Zeige- und Mittelfinger nach oben streckte und anschließend eine kreisende Bewegung damit vollzog. Im Signalement des Wirtshauses bedeutete, dass zwei grosse Humpen Honigmat vom Fass mit den Pilzen.

Nimm Platz, Thordyll deute auf einen roh aus Eichenbohlen zusammengehauenen thronartigen Sessel, von dem sechs Stück um einen

noch schwerer und stabiler wirkenden Tisch aus noch dickeren Eichenbohlen standen. Hier sind wir ungestört und können uns mal in Ruhe unterhalten.

Das Hinterzimmer wirkte kühl in seinem Halbdunkel aber sehr gemütlich. An den Wänden hingen schwere Hämmer und schartige Äxte, denen man wohl ansah, dass sie so manchen Kampf miterlebt hatten. An einer Wand stand ein Regal mit sehr vielen Zwischenböden, in denen die würzig duftenden Pilze zum Trocknen Auslagen. Von der Decke hingen dicke Sträuße mit getrocknetem Ragekraut. In einer Ecke stand ein aus runden Feldsteinen gemauerter Kamin, in dem nur ein kleines Feuer brannte und über dem der Kopf eines riesigen schwarzen Höhlenbären prangte. Das Tier musste zu Lebzeiten mindestens drei Meter hoch gewesen sein. Durch das einzige mit bunten Butzenscheiben versehene Fenster, drang ein diffuses aber sehr warmes bernsteinfarbenes Licht.

„Ha, da ist ja Zarina schon.“ rief der Zwerg „Stell ab hübsches Kind.“ und zu Bogomil gewandt „Ist sie nicht ein Augenschmaus?“ Bogomil hob kurz den Kopf „Ja, das ist sie.“ sagte er eher gleichgültig, um wieder auf den Tisch zu starren und die Linien in der Maserung des Eichenholzes zu zählen.

Das Mädchen wurde sofort rot unter ihren flachsblonden Zöpfen, die kranzförmig um ihren Kopf gebunden waren. Doch als sie aufblickte und sah, das Bogomil nur den Tisch anstarrte, blitzte es wütend auf in den himmelblauen Augen und krachend viel die Tür ins Schloss, als sie augenblicklich darauf aus dem Zimmer stürzte.

„Ihr seid ein Narr, wenn ihr die Schönheit nicht erkennt, während sie euch auf die Füße tritt.“ sagte Thordyll ernst „Nun berichtet mal, wie es dazu kam.“





WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 23 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



DER WEISSE WOLF

„Was? Wie jetzt? Ich weiß nicht?“ stammelte Bogomil. „Na wie war der Weg hierher und lasst ja nichts aus.“ brummte Thordyll während er seinen Humpen gegen den von Bogomil stieß „Und nehmt mal einen kräftigen Schluck.“

Bogomil fing an die Ereignisse seiner Reise zu berichten, nach jedem Schluck aus dem mächtigen Metbecher, wurde sein Blick verklärter und seine Erzählung flüssiger, blumiger.

„Aha, ihr habt also am Brunnen des Lebens und der Freude geschnuppert und nun hat euch das heulende Elend gepackt, weil ihr glaubt dies wäre eine einzigartige Angelegenheit.“ sprach der Zwerg lachend. Als Bogomil seine ach so ernsthaften Argumente vorbrachte, unterbrach in Thordyll erneut „Ihr behauptet die Frau zu lieben und wollt sie dennoch besitzen und verändern. Versucht das mal mit einer Zwergin.“ das erneute Lachen dröhnte fast wie Donnergrollen in Bogomils Ohren.

„Hier nehmt noch einen kräftigen Schluck.“ der Zwerg hob seinem Arm an der Elle an, so das der Met, den er gar nicht so schnell schlucken konnte, an seinen Mundwinkeln herunter lief.

„Was wisst ihr von eurer Carmen? Zwei Töchter sagt ihr, soll sie die zurücklassen, um mit einem Landstreicher durch die Lande zu ziehen?“ der Zwerg sah ihn nun ernst an und sprach mit leiser aber eindringlicher Stimme „Wenn ihr eines Tages jemanden wirklich seiner Selbstwillen versteht, dann werdet ihr ihn auch nicht besitzen oder verändern wollen. Diese Frau werdet ihr dann wirklich lieben und alles unterlassen, was diese Liebe zerstören könnte.“ erneutes Anstoßen „Bis dahin habt ihr aber noch Einiges auf dieser Welt zu sehen und begreifen.“ und laut dann „Zarina noch zwei Humpen.“

1. Kapitel

-Das Umland von Wyzima-

Nach langer Wanderung war Geralt an einem Gasthof in der Nähe Wyzimas angekommen. Er beschloss hier zu rasten und eine Mahlzeit einzunehmen.

Irgendetwas stimmte mit dieser Gegend nicht, die Menschen wirkten verschreckt und mehr als vorsichtig.

Manchmal zog ein grünlicher Nebel auf, und man hörte in der Ferne ein unheimliches Heulen, was aus vielen Richtungen mit einem ebensolchen Heulen beantwortet wurde. Selbst Geralt fröstelte es bei diesen Geräuschen.

Dann geschah es auch, unser Hexer hatte sich noch nicht richtig im Gasthof umgesehen als Hilferufe erklangen. Die Stimme einer verzweiferten Frau, die völlig außer Atem war. Noch ehe Geralt eingreifen konnte, waren die Wachen am Tor um es zu schließen. Gerade noch konnte ein kleiner Junge durch den engen Spalt schlüpfen und das Tor viel krachend zu.

Ein wütendes Geheul drang von draußen herein, vermischt mit schrillen Schmerzensschreien einer Frau.



WITCHER'S NEWS

31.10.2009

SEITE 24 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



Macht sofort das Tor wieder auf rief Geralt und stürzte mit erhobenem Schwert in diese Richtung. Als das Tor sich öffnete, waberte ihm grüner, giftig aussehender Nebel entgegen und eine **Meute hundeartiger Bestien** stürzte auf ihn zu. Euch werd ich es zeigen dachte der Hexer und fegte vier der fünf angreifenden Biester mit einem Aardstoß zu Boden, dem fünften hieb er mit einem gewaltigen Hieb den Schädel vom Hals. Ohne zu zögern, nutze er die Situation aus und durchbohrte zwei weitere der Bestien, bevor sie sich erheben konnte. Mit wütendem Knurren viel ihn eines der Viecher von der Seite an aber Geralts Fertigkeiten im Gruppenkampf hatte er auf dem Weg bis hier her schon wieder ganz gut trainiert. Das Schwert kreiste um seinen Kopf und Rumpf auf und ab und traf die Hunde in der Flanke und am Hals. Sie kamen nicht dazu, auch nur ein einziges Mal, mit ihren Fangzähnen bis zu ihm vorzudringen. Es dauerte nicht lange und der Platz war mit Pfützen von schwarzem klebrigen Blut bedeckt. Keines der Biester hatte überlebt.

"Das waren Bargesten." **sagte eine junge hübsche rothaarige Frau** "Die Leute sagen, sie werden von einem schrecklichen Untier angeführt, was man die Bestie nennt."

"Wer bist du? Was machst du hier?" wollte Geralt wissen.

"Ich bin Shani, kennst du mich nicht mehr? Ich hatte gehört du wärest einem Massaker in Riva zum Opfer gefallen. Wir kennen uns von den Schlachtfeldern. Ich war dort als Heilerin." erwiderte die Schöne.

"Es tut mir leid, ich habe mein Gedächtnis verloren, vielleicht kannst du mir helfen?" antwortete der Hexer.



"Die Medizin ist hier im Norden nicht so weit, du musst darauf hoffen, dass es alleine wiederkehrt oder, ich sag es nicht gern, die Hilfe einer Magierin in Anspruch nehmen. Ich werde mich hier noch um die verletzten Hundeeopfer kümmern und dann nach Wyzima ins St. Majoran Krankenhaus gehen. In Wyzima ist die Beulenpest ausgebrochen und meine Hilfe wird gebraucht."

"Wie kann ich helfen?" wollte Geralt wissen "Und was wird aus dem Jungen?"

"Für einen Hexer gibt es hier mehr als genug Arbeit, aber besuche mich ruhig im Krankenhaus." sagte Shani "Um den Jungen kümmere ich mich."

Als sie sich nach dem Jungen umdrehten, bot sich ihnen ein seltsamer Anblick. Der Junge wurde plötzlich in die Höhe gerissen und hing an einen Meter über **dem Erdboden schwebend**, mit tiefer unwirklicher Stimme zu sprechen "Das Zeitalter von Schwert und Axt ist angebrochen! Das Zeitalter von ewigem Eis und weißem Tod. Die Welt wird im Eis untergehen und in der Sonne aus dem Blut der Alten wiedergeboren werden." dann sackte er wieder zusammen.

Shani nahm sich des Jungen an und brachte ihn ins Haus. Und Geralt fing an, sich um seine Hexerarbeit zu kümmern. Er hieb allen Bargesten die Schädel ab und riss ihnen die Fangzähne aus. Die bringen hoffentlich einen ordentlichen Preis dachte er,

ach hier ist ja auch eine Anschlagtafel. Shani hatte recht, hier gab es sehr viel Arbeit für einen Hexer.....

(R00)



2.

*„Gehorche der Stimme
Des Meisters gehorche ihr“*

(Quelle: „Asp –Krabat“)

Eila erwartete mich bereits. Sie saß auf einem großen Stuhl, die Beine übereinandergeschlagen und ihre blitzenden, giftgrünen Augen blickten mir forschend entgegen.

Man könnte nicht behaupten, dass sie nicht hübsch wäre, – feuerrote Haare, die in sanften Wellen bis über ihre Schulter fielen, etwas schmalere, längliche Augen und volle, rote Lippen – doch sie strahlte eine sehr böse Aura aus, die jedem in ihrer Nähe einen kalten Schauer über den Rücken laufen ließ.

„Du hast dich verspätet“ Dies waren die Worte, mit denen sie mich begrüßte, bevor sie sich erhob und zu der kurzen Holzstange kam, auf welcher ich Platz genommen hatte, um mir mein Gefieder zu putzen.

Ich beachtete sie nicht.



WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 26/ JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORENS



„Du warst schon wieder bei ihm“ stellte sie fest und blicke mich weiter an.

Woher sie dies Wissen konnte? Nun ja, sie besaß die Fähigkeit meine Gedanken zu entziffern, und mit mir auf diese Weise zu kommunizieren. Dies war ein weiterer Nachteil meines Rabendaseins. Nur in Menschengestalt blieben meine Gedanken vor ihr geheim.

„Soso ... Sulka nennt er dich also“ Auf Eilas Gesicht breitete sich ein spottendes Grinsen aus. „Dir scheint der Name ja zugefallen ... Federchen“ wieder dieses Grinsen.

„Denk nicht, ich wüsste nicht, dass du in ihn verliebt bist... Schließlich sehe ich ihn jeden Tag in deinen Gedanken... Ich muss zugeben, dass er nicht einmal so schlecht aussieht“ Sie lachte.

Nun sah ich doch auf. „*Lass deine Finger von ihm!*“ dachte ich und blickte sie warnend an.

Wieder lachte sie „Keine Angst mein Federchen... Deinem Schätzchen wird nichts passieren, wenn du schön brav bist“ Sie strich kurz über mein Gefieder, woraufhin sie meinen Schnabel zu spüren bekam. Ich hasste es, wenn sie mich anfasste.

Nun blickte sie grimmig drein. „Ich warne dich! Wenn du dich nicht benimmst, wird das Konsequenzen haben!“ zischte sie

„*Ach ja? Welche denn? Willst du mich deiner Katze zum Fraß vorwerfen?*“ Ich blickte sie zornig an, und ohne dass sie noch etwas erwidern konnte, flog ich davon, in die kleine Holzhütte, die an die Höhle angrenzte. Dort saß Miro - Eilas Sohn. Er war der Einzige, mit dem ich im Moment reden konnte.

Wie Eila besaß auch er die Fähigkeit, mit mir durch meine Gedanken zu kommunizieren.

Miro hatte blondes Haar, das ihm wild ins Gesicht hing und eins seiner Augen fast vollständig verdeckte und große, strahlende Augen, die wie die seiner Mutter, giftgrün schimmerten. Jedoch strahle seine Aura etwas Beruhigendes aus.

Er war das genaue Gegenteil seiner Mutter. Nett, schüchtern, etwas tollpatschig, aber trotzdem sehr begabt, was das Zaubern anging.

In seiner Hütte standen zwei riesige, vollgestopfte Bücherregale, ein Bett, ein Schreibtisch - auf dem allerlei Notizen und Skizzen lagen - und ein Stuhl. Außerdem waren im ganzen Raum unzählige Pflanzen und kleine Regale verteilt.

Ich ließ mich neben ihm auf dem Bett nieder, woraufhin er zu mir blickte.

„Mach dir keine Sorgen, Sulka. Sie wird ihm nichts tun“ Ich war überrascht, dass er mich mit dem Namen ansprach, den Tuomas mir gegeben hatte, zeigte jedoch keine Reaktion darauf.

Es wunderte mich nicht, dass er wusste, was gerade eben vorgefallen war, denn vor ihm auf dem Boden lag eine kleine Wasserschale, in welcher er das Geschehen wohl beobachtet hatte.

„Du liebst ihn wirklich sehr, oder?“

Dies war keine Frage, auf die er eine Antwort erwartete. Er blickte traurig zu Boden.

Ich wusste, dass es ihn verletzte, denn auch wenn er es nie aussprach, merkte man ihm deutlich an, dass er sich in mich verliebt hatte. Doch seine Gefühle wurden von mir nicht erwidert.

Es stand außer Frage, dass ich ihn mochte, aber mehr als ein sehr guter Freund war er nicht für mich. Dies schien er einfach nicht akzeptieren zu wollen...



WITCHERS NEWS

31.10.2009

SEITE 27 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- OREPS



Ich wollte nicht, dass er traurig war. Deshalb stupste ich ihn kurz und blickte ihn lieb an, was ihn leicht lächeln ließ. „Was würde ich nur ohne dich machen Sulka...“ Er streichelte sanft über mein Gefieder. „Ich wäre so einsam ohne dich“
Wie gerne hätte ich ihn in diesem Moment in den Arm genommen um ihn zu trösten...



Zur gleichen Zeit in einem kleinen Häuschen, nahe Kitee.
Dieser Rabe ging Tuomas einfach nicht aus dem Kopf. Ständig kreisten seine Gedanken um ihn.
Er hatte sich so völlig anders benommen als andere Raben es taten. Warum war er nur so zutraulich?
Und dieser Blick, mit dem er ihn angesehen hatte... Er war ihm fast *menschlich* vorgekommen. Doch dies konnte unmöglich sein!
„Ich sollte mir nicht so viele Gedanken darüber machen“ Allerdings was dies leichter gesagt als getan. Er ertappte sich bei der Frage, ob er Sulka, wie er diesen Vogel von nun an nennen würde, wiedersehen würde. Gleich darauf schüttelte er den Kopf „*Dir ist wirklich nicht mehr zu helfen... jetzt fängst du schon an dich mit Vögeln anzufreunden*“ tadelte er sich selbst und seufzte dann. „*Ich sollte lieber schlafen gehen...*“ Und dies tat er auch, in der Hoffnung am nächsten Tag wieder klar denken zu können.
Es war die erste Nacht, in der er diesen Traum hatte. Ein Traum, dessen

Bedeutung er zwar zu diesem Zeitpunkt noch nicht kannte, der jedoch sein ganzes Leben verändern sollte.

So schnell sie konnte lief das blonde Mädchen über die Wiese. Immer wieder blickte sie sich um.

Sie schien von etwas oder jemandem verfolgt zu werden. Wer oder was dies war, ließ sich jedoch nicht erkennen.

Für kurze Zeit konnte Tuomas ihr Gesicht aus der Nähe sehen. Es war von Angst gezeichnet, jedoch empfand er es trotzdem als wunderschön.

Besonders ihre Augen prägten sich ihm ein. Sie waren blau wie das Meer, welches er so liebte.

Plötzlich war von irgendwoher ein Lachen zu hören, welches dem Schwarzhaarigen einen eisigen Schauer über den Rücken laufen ließ.

Von einer Sekunde auf die andere war das Mädchen verschwunden. Statt ihr flog nun ein Rabe über Tuomas Kopf hinweg.

Abermals erklang das Lachen, doch nun war auch noch eine Mädchenstimme zu hören „Tuomas! Hilf mir!!!“ Deutlich ließ sich ihre Verzweiflung aus ihrer Stimme heraushören. Der Schwarzhaarige wusste nicht warum, doch in diesem Moment wurde ihm klar, dass er nicht eher ruhen würde, bis er diesem Mädchen geholfen hatte. Was immer er auch dafür tun musste...

Tuomas schreckte aus dem Schlaf hoch. Er brauchte einen Moment um sich bewusst zu werden, dass der Traum zu Ende war.

Der Schwarzhaarige atmete tief durch und richtete sich dann langsam auf. Dieser Traum... Er war ihm so echt erschienen und dieses Mädchen... aus irgendeinem Grund schien es ihm als hätte er sie schon einmal gesehen, doch so sehr er versuchte sich zu erinnern, es fiel ihm einfach nicht ein...

(Ani)



WITCHERS NEWS

31.10.2009

Seite 28 / Jahrgang 1 / Nr. 5



1.- ORETS

SAGEN/ LEGENDEN

MONSTER GROTTE

So hatte es sich zugetragen...

„Jetzt hört endlich auf zu zittern wie Espenlaub und sagt wo euer Bruder ab geblieben ist.“ fluchte der Stadtvogt.

„Dort unten... er ist noch dort unten.“ stammelte Simon, der ältere der ursprünglichen drei Henning Brüder.

„Ich sagte doch, die Sache mit dem Spiegel funktioniert niemals.“ quiekte nun Robert mit dünner Stimme.

„Es hätte funktioniert, wenn Benni das Ding nicht vor Schreck fallen gelassen hätte.“ gab der ältere noch immer schnaufend zurück. Die versammelte Menge begann erobst zu murmeln.

„Also gut Bürger.“ rief der Vogt mit erhobenen Armen. „Wir müssen handeln. Jeder nimmt die beste Waffe die er hat. Die Bauern ihre Fegeln und Mistgabeln, die Metzger ihre Messer, die Holzfäller ihre Äxte und selbst die verdammten Schreiberlinge sollen sich den nächst besten Knüppel schnappen und...“

„Es ist zu spät.“ flüsterte Robert. „Benni ist tot. Wir näherten uns dem Biest, sahen seinen langen geschuppten Schwanz. Wir dachten es schlief, da wollten wir es im Schlaf erschlagen. Benni lief ganz vorne. Wir meinten es gut, dem jüngsten zum Schutz den alten Spiegel unserer Mutter zu geben. Doch als das Biest sich herumdrehte und mit seinem

Hühnerschnabel nach uns schnappte, fiel ihm der Spiegel vor Schreck aus den Händen und da er ganz vorne stand...“

„... wurde er von dem Biest geschnappt, während ihr beiden Fersengeld gegeben habt, statt eurem Bruder zu helfen.“ meldete sich jemand aus der Menge. Dem Klang nach zu urteilen, war es Metzger Gebahrd, der sich mit seiner dunklen Stimme empörte. Zustimmunges Gemurmeln wurde laut.

„Aber liebe Leute, jetzt verurteilt nicht die beiden Henning Brüder. Schließlich waren sie es, die sich bereit erklärten dieses Untier aus dem alten Keller zu vertreiben. Es ändert nichts daran, ob der junge Benjamin noch lebt, oder nicht. Den Basilisken muss man von dort vertreiben und mit vereinten Kräften...“

„Wozu gibt es Hexer?“ rief eine Frau wütend aus der Menge.

„Wie viele unserer guten Jungen müssen denn noch sterben, nur weil ihr zu geizig seid, ein paar Münzen aus dem Stadtsäckel locker zu machen.“ brüllte ein anderer.

„Zweihundert Lintar, und ihr bekommt eure Basiliskenhaut.“ Die unangenehm raue Stimme drang durch das Gemurmeln der Leute hindurch, obwohl sie nicht besonders laut benutzt wurde. Die Menge teilte sich und schwieg, als Sie dem Unbekannten Hexer Platz machte um nach vorne treten zu können.





Der Basilisk

Legen wir uns zu aller erst auf folgende Faustregel fest: Ist in den kommenden Zeilen von einem Basilisken die Rede, sprechen wir nicht von jenem Reptil, wie wir es aus diversen Zoohandlungen oder Heim Terrarien kennen.

Als alteingesessenes Fabelwesen, hat sich der Basilisk als Protagonist zahlreiche Legenden und immerhin auch zu dem Stand eines Wappentiers gemausert. In der österreichischen Stadt Basel gibt es jede Menge von Basiliskenfiguren zu entdecken, was diese Mythengestalt fast schon auf einen Sockel mit dem bekannten Greifen stellt.

Allgemeine Darstellungen

Wie in fast jedem Fall gilt auch beim Basilisken der Satz: Andere Länder andere Sitten. So sieht man den Basilisken in seiner „Heimatstadt“ Basel ausschließlich als Wesen mit dem Kopf eines Hahns und dem Rumpf eines kleinen Drachen. Ein Schelm der böses bei dem Namen dieser schönen Stadt denkt, ist jedoch kaum das Wesen der Namensgeber, wohl eher das Gegenteil ist der Fall.

In Aachen soll ein Basilisk mit dem Rumpf eines Hahns und dem Hinterteil einer Schlange aufgetaucht sein. Auch hier handelt es sich um ein Mischwesen in der Erscheinung eines Reptils verbunden mit dem eines Hühnervogels.

Die Wissenschaft der Ornithologia schmückte im Laufe der Zeit das Erscheinungsbild derart aus, dass ein Basilisk nicht selten den Kopf eines Menschen auf den Hahnenschultern trug. Anderer Orts wird der Basilisk ausschließlich ohne jede Art von Flügeln beschrieben, während es sich bei einem geflügelten Basilisken wiederum um eine Cockatrice handelt, deren Lebensraum oftmals diversen Wüstenräumen zugeschrieben wird.

Der Basilisk haust in Kanalebenen und Gewölben, sein Blick ist tödlich, meist durch Versteinierung.





WITCHER'S NEWS

31.10.2009

SEITE 30 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



Historischer Ursprung

Damit wären wir bei der Frage: Was gab es zuerst? Das Huhn oder das Ei? Wenn man diese altbekannte wissenschaftliche Frage für unseren Basilisken zurecht rücken möchte, müsste die Formulierung anders lauten, denn zu allererst gab es den Hahn, der das Ei legte. Dieses wurde dann von einer Schlange im Mist ausgebrütet und schon haben wir unsere Untier. Interessanter Weise, wurde im Spiel The Witcher dieser Vorgang für die Entstehung einer Gorgo als Entstehungsgeschichte verwendet. Der Verwandtschaftsgrad zwischen der Gorgo und dem Basilisken ist im Grunde nicht all zu entfernt. Auch den Gorgonen, insbesondere der sterblichen Schwester wurde die Fähigkeit zugesprochen mit ihrem Blick andere Lebewesen versteinern zu können. Betrachten wir im Anschluss das Aussehen der Gorgo im Spiel, erinnert man sich schnell an die traditionelle Darstellung unseres Basilisken.

Um der Legende des Eier legenden Hahns genauer auf den Grund zu gehen, ziehen wir doch die Geschichte von 1474 heran, als man in Basel einem armen Hahn den Prozess machte. Dem Gockel wurde folgendes zur Last gelegt: „Ei gelegt!“ Aus dieser Anschuldigung kam das arme Tier nicht mehr heraus und da das Gericht von Basel wenig Lust auf Basilisken Nachwuchs verspürte, wurde der Hahn öffentlich geköpft und das Ei feierlich dem Feuer übergeben.

Und wo wir gerade wieder in Basel sind: Bei der Gründung der Stadt soll angeblich ein Basilisk in einer Höhle eines Brunnen gelebt haben und so zur heutigen Wappenehren gekommen sein.

Schwächen eines Basilisken

Wohl berühmt ist der Trick mit dem Spiegel, bekannt aus der griechischen Mythologie, als Perseus Athenes Schild jener Gorgonenschwester mit Namen Medusa, der Frau mit dem „steinharten“ Blick entgegen hielt und diese mit deren eigener Waffe schlug.

Auch ein Basilisk ist anfällig auf seinen eigenen Blick.

In Memmingen erkämpfte sich ein zum Tode Verurteilter die Freiheit, indem er einen im Keller eines Hauses wohnenden Basilisken tötete. Der Delinquent behängte sein Gewand vorsorglich mit mehreren Spiegeln und konnte somit das Ungeheuer durch dessen eigenen Blick zur Strecke bringen.

Solltet ihr also jemals wieder die Geschichte mit Borch Drei Dohlen lesen und an der Stelle, als Geralt in das Gewölbe mit dem Basilisken vordringt angelangt sein, dann denkt an Folgendes: Einen zum Tode verurteilten Straftäter machte man einst zu einer Legende von Memmingen, während man dem armen Hexer zum Dank das Geld aus der Satteltasche stehlen wollte.

(DPR)



THE WITCHER

31.10.2009

WITCHERS NEWS

Seite 31 / JAHRGANG 1 / NR 5

1.- ORETS



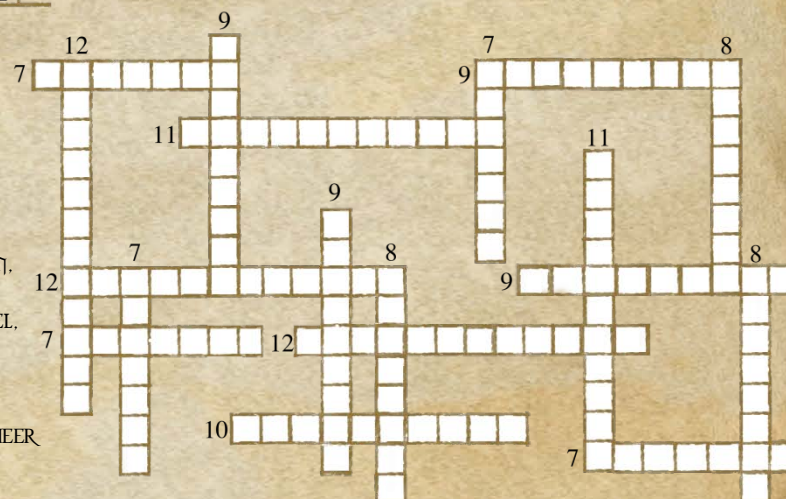
Z O L T A N ' 8
H A R T E N U E S S E



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

DIE UNTER STEHENDE
WÖRTE MÜSSEN
GESUCHT UND
EINGEKREIST WERDEN.

ABRIEB, AURA, ARKEBUSEN,
AORTA
BÄSSEL, BISON, BIERSEIDEL,
BURGDEKAN, BLASEBALG
CHEMIKER
DÉSIRÉE
EIBE, EDELER, EISEN, EISMEER
GABEL
HALLORENKUGEL,
HECHTROLLE, HUTRANO,
HEIDELBERG
MASKENBALL, MAROBOD,
MAKRELEN, MOKASSIN,
MOTOR
LIBELLE, LEDER
OSLO, ÖSTEREI
KNARRE, KNALLER
REHO, RHUBEDO, REISEN
TELENOVA, TIERE
VOLK



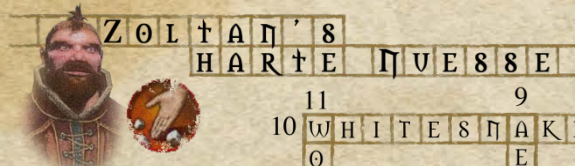
7: ABSINTH, MAIBOCK, SAMBUCA, TEQUILA, WHISKEY
8: AMARETTO, RIESLING, ZUBROWKA
9: DOORIKAA, LAGERBEER, SLIVOWITZ, UNTERBERG
10: EIERLIKÖR
11: MOSKOVSKAYA, UEBERSEERUM
12: BOMMERLUTHER, ERDBEERBOWLE, FRIESENGEIST

(Rdd/LL)



RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE

FEHLERSUCHBILD



T	E	E	S	Π	A	G	I	H	C	I	M
E	E	L	V	A	L	G	O	Π	K	I	Π
C	S	C	T	E	L	V	M	A	K	R	O
V	G	H	A	I	Π	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	Π	L	H
H	Π	E	S	H	A	W	Π	E	E	L	E
V	Π	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	Π
Y	E	O	I	Π	Π	K	E	O	Π	E	Π
E	T	S	L	E	I	A	R	L	E	V	E
B	V	E	F	F	E	L	K	A	L	B	I

(GR)

	11						9							6			9					13								
10	W	H	I	T	E	S	Π	A	K	E	12	5	J	O	Π	A	S		Π		8									
	Θ							E			B		P		H		5	8	O	D	O	Μ								
	L							R			L		P		I			Π		E										
	F						10	I	R	O	Π	Μ	A	I	D	E	Π		8		G		C							
	S						8						C		R			E		T	5	K	A	B	A	T				
	Μ						8						K		A			D		E		D		Π						
	Θ							I				S					O		R		E		Π							
	T							T				A					W		Μ		T		E							
	H							A				H					B		10	A	Μ	O	Π	A	Μ	A	R	T	H	D
8	P	E	A	R				L	J	A	Μ						B				G								H	
	R											12	Θ	R	A	Π	G	E	G	O	B	L	I	Π				E		
																	T										A			
																					E									

(LL)



THE WITCHER

31.10.2009

WITCHERS NEWS

Seite 33/ JAHRGANG 1 / NR. 5



1. ORENS

GESCHICHTEN

Razzledazzleduke schreibt auch wieder in der nächsten Ausgabe über den Fasthexer, aber auch der Weisse Wolf wird nicht felen.

Jannika überrascht die Leserinnen und Leser in der nächsten Ausgabe mit einer schönen Ballade.



Wir bräuchten noch eine(n) Korrektor(in), wer Lust hat die Artikel Korrektur zu lesen kann sich gerne per **PN** melden.

Sollte sich einer von euch Lesern berufen fühlen in der Redaktion mit arbeiten zu wollen. Dann schreibt einfach eine **PN** an die Redaktion. Wir sind immer auf der Suche nach Barden die Geschichten aller Art schreiben.

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Layouterin, Grafikerin
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
Dephinroth(DPR) - Redakteur
Griva(GR) - Grafiker
noni(nn) - Berater

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



THE WITCHER

Munnes (Mu) - Redakteur
Razzledazzleduke(Rdd) - Geschichten
Späher(Spr) - Grafikleiter, Redakteur
LacrimaLuna (LL) - Grafikerin
Jannika (Ani) - Geschichten