THE WITCHER 01.06.2012

Witchers News

Seite 1 / Jahrgang 4 / Nr 23 1.- Oren

News

In dieser Ausgabe haben wir alle News rund um den Witcher und CDR in einem Artikel verfasst.
Ab Seite 2

Review/ Preview

Auch in dieser Ausgabe erwartet den Mass Effect Fans ein geballtes Review von Dandelion.
Ab Seite 17

Inside WoP

Butterblume präsentiert das Witcher RPG "Im Nebel der Nördlichen Königreiche".
Seite 25

CD Projekt RED präsentiert ein neues Cyber Punk RPG

Viel hat CD Projekt RED nicht zu dem neuen Spiel gesagt: Doch eines ist sicher das neue RPG wird im wahrsten Sinne des Wortes in die Zukunft katapultiert.
Mehr dazu auf Seite 5

Geschichten

Zurück aus der Vergangenheit, Dephinroth stellt nicht nur sich als Heimkehrer in der Redaktion vor, sondern auch seine neue düstere und bizarre Geschichte.
Ab Seite 31

Geschichten

Malice of Good and Compassion of Evil ist ab sofort nicht mehr in den Sonderausgaben zu finden. Ab dieser Ausgabe können die Fans die Geschichte in der dritten Folge weiter lesen..
Ab Seite 33

Sagen/Legenden

Weißt Du genau wem Du gerade ins Gesicht siehst, glaubst Du ihn zu kennen? Dandelion beschreibt in dieser Ausgabe den Doppler.
Näheres ab Seite 35

Inhalt

News
CDPR Sommer Konferenz Seite 4
Role Play Convention 2012 Seite 6

Witcher News seid der Letzten Ausgabe
Zusammenfassung Seite 2

Preview/Review
Mass Effect 3 Seite 8

Inside WoP
Witcher Rollenspiel Seite 25

Geschichten
Bardenwettstreit zu Carinthia Seite 26
Die Grauen Ufer von Sirikumia Seite 31
Malice of Good and Compassion of Evil III Seite 33

Sagen/Legenden
Monstergrotte – Der Doppler Seite 35

Zoltans Harte Nüsse
Rätsel Seite 41
Fehlersuchbild Seite 42
Rätselauflösungen Seite 43

Vergangene Witcher News - seit der letzten Ausgabe der Witchers News

News vom Witcher und CD Project RED

Was hat CDR denn so seit der letzten Ausgabe gemacht? Nun, mal abgesehen von der Enhanced Edition – die auf den internationalen Märkten erfolgreich bis saumäßig gut ankommt – gibt es da einiges.
Zum einen gäbe es da, passend zur EE und ihren Patches, eine neue Sprachausgabe. Jetzt können auch die türkischen Fans das Spiel in vollen Zügen genießen – mit voller Tonunterlegung, aufgenommen von der Fanseite Oyunceviri.com.
Außerdem wurden mehrere Umfragen über Facebook gestartet und der hauseigene YouTube-Kanal überarbeitet. CDPR bleiben also ihrer fannahen Linie treu – das freut uns.
Neu sind die Blogs der Charakterdesigner zwar nicht, allerdings stößt uns CDPR mit der Nase darauf. Und da die Blogs wirklich klasse sind, sehe ich es quasi als Hexerpflicht an, weiter Werbung dafür zu machen:
Models und Texturen vornehmlich zu Hauptcharakteren und Monstern des Spiels, allerdings auch persönliche Arbeiten findet man unter http://marcinb.cghub.com/images/ und http://arek.matyszewski.com/projects/index.php. Den Blog des leitenden Konzeptkünstlers Bartlomiej Gawel findet man unter: http://bartekgawel.blogspot.de/ , den von Jan Marek unter: http://janmarek.pl/page/gallery. Beide beinhalten einige relativ konsequente Zeichnungen, die nicht im Witcher-Universum anzusiedeln sind

– mögliche Hinweise auf den kommenden AAA-Titel von CDPR?
Das polnische Entwicklerstudio sucht nämlich wieder nach Personal – sowohl für die Entwicklung von „The Witcher 3“, als auch für ein RPG mit unbekanntem Setting. 2014/15 sollen beide Titel, von denen bislang noch nichts bekannt ist, erscheinen.

All dies kam mit oder nach der Veröffentlichung der Konsolenversion am 17. Mai. Doch auch davor ist einiges passiert. Mehrere neue Trailer wurden veröffentlicht, zum einen der „Hope“-Trailer, der mit Actionszenen geizt und sich mehr auf imposante Charakterdarstellung, begleitet von Chopins *Nocturne* in F-Moll, beschränkt.
Mit „52 and a half“ betitelt kam ein weiterer Trailer an die Öffentlichkeit, der völlig ohne Kampf auskommt. Das ist aber bekanntermaßen kein Qualitätsargument, der eindrucksvolle Kurzfilm gefällt – und vor allem Pferdefreunde dürfen sich über den Auftritt von Geralts Pferd „Plötze“ freuen.
Und, last but not least, bekam die Enhanced Edition noch einen Launch Trailer spendiert. Der ist typisch launchig, bildgewaltig und intensiv.

Seit der Enhanced Edition, arbeitet CDPR mit dem polnischen FNAM Kammerchor zusammen. Ein Making-Of über diese Zusammenarbeit wurde veröffentlicht und lässt die Hoffnung auf eine erweiterte Zusammenarbeit für „The Witcher 3“ wachsen.
Gleiches gilt für die Entwickler des neuen CGI-Intros, auch hier gibt es ein Making Of, das sich auf die Erstellung einiges Kampfszenen spezialisiert.

Es hat sich also einiges getan, wobei natürlich viel mit dem Erscheinen der Konsolenversion und dem neuesten Patch zusammenhängt.

Ich möchte nun noch genauer auf zwei Sachen eingehen: Das Erste ist eine Reaktion auf das Review von 'Angry Joe', einem Spielereviewer. Er wurde nach Polen ins Entwicklerstudio eingeladen und schleicht sich während einer Führung davon, um Informationen über den dritten Teil zu finden. Leider scheitert er. Nichtsdestotrotz, wer einmal einen wirklich coolen Arbeitsplatz sehen will und dazu auch einige Programmierer, die einen entflohenen neugierigen Gamer jagen, der sollte unbedingt auf Youtube zuschlagen. Vielleicht kommt er ja auf den Geschmack und sieht sich mehr von Joes Kanal an.
Außerdem will ich zuletzt noch auf eine wirklich geniale Idee zu sprechen kommen: CDPR hat einen digitalen Comic entworfen, für Smartphones und vor allem Tablets, den man mittels Screen-Gesten steuern kann. Der Comic ist kostenfrei und sieht im Trailer wirklich klasse aus – leider ist er bislang nur für Apple-Geräte erschienen, die (von mir) erhoffte Android-Version lässt noch auf sich warten.
Das war dann allerdings schon die "negativste" News. Ansonsten: Freuen wir uns über die neue Xbox-Version, vielen Materialien und Gimmicks dazu und über die Tatsache, dass CD Projekt Red ihrem fannahen Kurs treu bleiben.

(tft)

News

CD Projekt RED´s Sommerkonferenz 30. Mai 2012

Am 30. Mai (natürlich knapp vor Redaktionsschluss) fand die diesjährige Sommerkonferenz von CD Projekt Red statt. Es wurde viel spekuliert, was es denn zu vermelden gäbe, ob es sich nur um eine finale Beendigung des Kapitels „The Witcher 2: Assassins of Kings“ handelt oder gleich der dritte Teil angekündigt wird, oder vielleicht gar der Port von Teil eins oder zwei auf andere Konsolen.

Nun, es begann sehr allgemein. Es wurden neue Absatzzahlen bekannt gegeben. 1,7 Millionen Kopien wurden für PC und Xbox 360 verkauft – und es werden mehr, am 23. August wird mit Hilfe des Publishers Spike Chunsoft die Enhanced Edition auf den japanischen Markt losgelassen. Und im Herbst soll eine Version für Mac auf den Markt kommen, die kein klassischer Port ist, sondern nativ auf den meisten Macs laufen soll. Das wird interessant zu beobachten sein, inwieweit das glückt.

Die Zusammenarbeit mit gog.com trägt weiterhin Früchte, zum Feiern der Absatzzahlen gibt es innerhalb der nächsten Zeit den zweiten Teil des Hexers Geralt für nur 30 € zum Download. Und für Besitzer des ersten Teils: Mittels Registrierung des eigenen Schlüssels, kann man sich eine BackUp-Kopie des Spiels von gog.com herunterladen – sehr praktisch, immerhin kommt der Silberling unter Umständen schon auf einige Jährchen.

Die Plattform gog.com entwickelt sich weiterhin prächtig. Angekündigt wurden unter anderem eine Hand voll neu erscheinender Retro-Spiele, wobei „Resonance“ und „Little Big Things“ wirklich vielversprechend aussehen. Auch andere Retro-Spiele, allen voran „Cid Meyer's Conolization“ und „Lara Croft: Tomb Raider 1 + 2 + 3“, werden in Zukunft auf gog.com erscheinen – digital und ohne Kopierschutz.

***

Der wirkliche Mittelpunkt der Konferenz kommt aber noch: Es ist die Ankündigung des neuen CDR-RPGs. Es sind ja einige Hinweise aufgetaucht, dass es sich eher weniger um ein Spiel in Mittelalter-Atmosphäre handeln wird – und das stimmt auch: Der neue Kracher wird ein Spiel im Cyberpunk-Stil sein, in einer futuristischen, hochtechnologisierten Welt, die allerdings ziemlich degeneriert ist. Basieren wird es auf dem Pen&Paper-Rollenspiel des Amerikaners Mike Pondsmith, der auch bei der Entwicklung mitarbeiten wird. Wenn man ihm so beim Erzählen zuhört, merkt man, dass er sein Spiel liebt und lebt. Das wird sich perfekt ergänzen mit den Ambitionen von CDPR, die den neuen Teil wieder zu einer graphischen Höchstleistung formen

wollen. Auch die typischen Qualitätsmerkmale wie eine erwachsene Welt, die sowohl brutal, als auch reichhaltig und schön sein wird, werden sich in diesem Spiel wohl wiederfinden. Des Weiteren soll es mehr vom Witcher weggehen, mit verschiedenen Klassen und hunderten von Waffen, Rüstungen und Customizations – also ein großer Schritt in Richtung Individualität.

(tft)

Role Play Convention 2012

Morgens, halb zehn in Deutschland…
Vor den Pforten haben sich bereits unzählige Besucher versammelt, die Wochen und Monate sehnsüchtig auf das bevorstehende Event gewartet haben: Die Role-Play-Convention! Bereits die ersten Aussteller nutzten die Gunst der Stunde, um sich in Schale zu werfen und strahlten in ihren Kostümen um die Wette.
Schon bald erklang durch die Lautsprecher eine Stimme, die ein wenig an den völlig unverständlichen Flughafenlärm erinnerte. Aber da die Uhr gerade die zehnte Morgenstunde schlug, konnte dies nur der Hinweis auf die offizielle Eröffnung der Messe sein.
Keine Viertelstunde später wimmelte es in den Hallen buchstäblich von Besuchern. Elfen, Sturmtruppen, Orks, Soldaten, Römer, Zombies, Punks, Piraten, Werwölfe, Magier, Comichelden, Vampire, … - Kurzum: es gab wieder einmal Unmengen an eindrucksvoll, gruselig und auch witzig gewandeten Gestalten, die den ganzen Tag das übliche Blitzlichtgewitter über sich ergehen ließen. Eine der schönsten Seiten der RPC: der unvergleichlich bunte Mix aus Schurken und Helden aller Welten, der sich zu einem gemeinsamen, tollen Wochenende zusammenfindet.
Das Programm war auch in diesem Jahr ausgesprochen vielfältig. Egal ob LARP, Table-Top, Pen&Paper, Karten-, Computer- oder Konsolenspiele: jeder passionierte Rollenspieler kam auf seine Kosten. Allerlei Kurse, Lesungen und Vorführungen boten den Besuchern die Gelegenheit, ihr Wissen um Bewährtes zu vertiefen, Neues zu entdecken und vor allem einen schönen Tag mit Gleichgesinnten zu verbringen. Freunde der gepflegten Unterhaltung konnten sich bei einem köstlichen Becher Met und leckeren Speisen von mittelalterlichen Klängen verzaubern lassen. Trotz der etwas ungünstigen Wetterlage lockte vor allem der riesige Mittelaltermarkt nach draußen, wo es von mittelalterlicher Bekleidung über Schmuck, Räucherwerk, Felle, Met, bis hin zu LARP- und Dekorationswaffen allerlei Waren zu erwerben gab.
Die Sinneseindrücke nahmen auch in den Messehallen nicht ab – im Gegenteil. Unzählige Händler präsentierten ihre Waren, von denen sich die meisten (wie sollte es anders sein) mit dem Thema „Rollenspiel“ beschäftigten. Aussteller aller Arten der Rollenspiel-Herkunft stellten ihre Vereine und Gemeinschaften vor und die meisten von ihnen haben nach dem ereignisreichen Wochenende bestimmt kräftigen Zuwachs in ihren Reihen erhalten.
Für eine Menge Unterhaltung sorgte außerdem eine Reihe von Programmpunkten, wie etwa ein Kostümwettbewerb und ein mittelalterlicher Tanzkurs. Besuchern, die sich für eine Karriere in der Spielebranche interessierten, wurden in Workshops Einblicke in die Welt des Game-Designs geboten und direkt vor Ort fand man

vielversprechende Stellenausschreibungen – wo, wenn nicht auf einer solchen Messe könnten Spiele-Entwickler die perfekten Kandidaten für ihr Unternehmen finden.

Fazit: Die diesjährige RPC ist rundum gelungen und wird sicher auch nächstes Jahr Tausende von Besuchern zu einem ganz besonderen Wochenende willkommen heißen.

(Laren)

I want to believe: Nachlese und Interview (*)

Wer kennt es nicht, jenes berühmte Plakat in Fox Mulders Büro, das ein über einer Wiesenfläche und Waldstück fliegendes UFO zeigt, mit dem markanten Spruch „I want to believe“?
Zugegeben, im Kanon des Akte-X-Universums bezog sich das „believe“ eher auf die Existenz von Außerirdischen, seien sie uns nun freundlich oder feindlich gesonnen. Heute wissen wir, auch dank der Aufklärung durch BioWare, dass es da draußen so viel mehr gibt, als lediglich die grauen Männchen mit ihren überdimensionierten Köpfen und den stechenden schwarzen Augen: die Turianer, die Asari, die Batarianer, die Salarianer, die Quarianer und viele andere weltraumfahrende Rassen, deren Existenz erst noch entdeckt werden muss. Von Geth, Kollektoren, Vorcha und anderen, eher unangenehmen Zeitgenossen mal ganz abgesehen. Also, warum nun das „believe“?
Es sind jetzt über zwei Monate vergangen, seit Mass Effect 3 den Einzug in unsere Wohnzimmer und seinen festen Platz auf den Festplatten unserer Computer gefunden hat. Wie sicherlich den meisten bekannt ist, bekam das Spiel durchweg gute bis überragende Kritiken, wenngleich ein nicht unwesentlicher Teil der Fans diesen nur zum Teil zustimmen konnte. Unbestritten war, dass Mass Effect 3 gute bis sehr gute Unterhaltung bot und durchaus die Erwartungen der meisten Spieler erfüllte oder diesem Zustand zumindest sehr nahe kam. Wo sich allerdings die Geister schieden, war eindeutig das Ende der von Beginn an als Trilogie geplanten Spielreihe. Zu Recht konnte man das abrupte Ende, Logiklöcher, Plot Holes und das unvermittelte Hervorzaubern eines Deus ex Machina („Gott aus der Maschine“) bemängeln, das zumeist nur dann zum Einsatz kommt, wenn eine Situation so verzwickt ist, dass diese ohne das plötzliche, vollkommen überraschende Eingreifen einer gottähnlichen Macht nicht gelöst werden kann.

Im Fall von Mass Effect 3 handelte es sich hierbei um das sogenannte „Godchild“ bzw. „Spacechild“, das am Ende des Spieles den Hauptcharakter - ähnlich wie einst Jörg Dräger bei „Geh aufs Ganze“ - vor die Wahl stellte und ihm genau drei Möglichkeiten ließ: Rot, Grün oder Blau. Im Gegensatz zu der SAT 1-Show jedoch, in der hinter einem der drei Tore sich immer der Hauptgewinn verbarg, hatte Lieutenant Commander John Shepard nur die Wahl zwischen Pest, Cholera und Diarrhö; oder anders formuliert: hinter jedem Tor wartete nur der ZONK und damit der Tod auf ihn.
Eine daraufhin einsetzende, massive Protestwelle, die sich mit diesem Ende unzufrieden zeigte, brachte die Hauptverantwortlichen von BioWare und EA schließlich dazu, ihr bisheriges Schweigen zu brechen und zu guter Letzt einen DLC anzukündigen, der das bisherige Finale besser erklären, neue Cinematics und Dialoge enthalten und Logikfehler, sowie Plot Holes schließen sollte: der sogenannte Extended Cut DLC, der im Laufe des Sommers für alle kostenlos erscheinen wird (wir berichteten in Ausgabe 22 darüber).
Seit dieser Ankündigung ist allerdings bereits viel Sternenstaub durch das Weltall geschwebt und die Citadel ächzt immer noch still und verdächtig unruhig im Weltraum vor sich hin. Was allerdings hat sich bislang getan? Nicht viel, wenn man einmal von diversen Twitter-Meldungen absieht

und der Bekanntmachung, dass die ersten Synchronsprecher bereits zu neuen Aufnahmen ins Studio eingeladen wurden. Was wird dieser DLC bringen? Ein neues Ende, auch wenn BioWare und EA dies dementieren? Was ist mit der Indoktrinations-Theorie, nach der Commander Shepard wie einst Bobby Ewing alles nur geträumt hat, was nach dem Sturm auf den Reaper-Strahl passiert ist? Oder gibt es noch eine andere Wahrheit, von der wir noch überhaupt nichts wissen? Es gibt anscheinend keinen, der bereit wäre, nähere Angaben über das wahre Ende zu machen, ohne befürchten zu müssen, dass er dann seinen schlecht bezahlten Job verliert. Wirklich keiner? Niemand, der sich traut, die Wahrheit zu sagen? Doch es gibt einige Personen, die nach langem Zögern nun doch ihr bisheriges Schweigen brechen wollen und sich uns für ein Interview zur Verfügung stellten.

Für unsere neueste Ausgabe der Witchers News konnten wir die renommierte Reporterin Khalisah al-Jilani gewinnen, die für uns ein großes Interview mit den Personen geführt hat, die am besten wissen müssten, was vor fast drei Monaten tatsächlich geschehen ist, nachdem die Verbindung zu Lieutenant Commander John Shepard in London abgebrochen war und er schließlich vom Allianz-Kommando für tot erklärt wurde. Wieder einmal.

Al-Jilani hatte sich bereits vor zwei Jahren bei Commander Shepards erstmaligem Verschwinden intensiv mit seiner Person befasst. Sie gilt in Medienkreisen als kompetente Shepard-Expertin, wenngleich es nicht wenige Kollegen gibt, die ihr jegliche Objektivität absprechen, wenn es um den verdienten Allianz-Helden geht, wozu sicherlich das gespannte Verhältnis, welches zwischen al-Jilani und Shepard herrschte, nicht unerheblich beigetragen hat.
Der Ort des Interviews ist ein unbeschädigtes Nebengebäude der Allianz in Vancouver. Eine breite Glasfront erlaubt einen Blick auf die Skyline der Stadt, die sich nach den verheerenden Angriffen der Reaper im Wiederaufbau befindet. Ein eingebauter Filter im Glas verhindert die direkte Sonneneinstrahlung und dämpft das Licht auf ein für das Auge erträgliches Maß herab. Es ist 12 Uhr Erd-Standard-Zeit. Bis auf neun Stühle, die in einem perfekten Halbkreis mitten im Raum stehen, und vier großen Plasmabildschirmen, die gegenüber den Sitzgelegenheiten an der Wand befestigt sind, ist das ansonsten karge Büro leer. Zwei Personen betreten, gefolgt von einigen fliegenden TV-C-Einheiten, den Raum: ein Mann in Uniform, mit durchgedrücktem Kreuz und auf dem Rücken verschränkten Armen, die Frau im eleganten Zweiteiler, mit der linken Hand durch das halblange, dunkle Haar fahrend. Khalisah al-Jilani wendet sich an zwei der TV-C's. Ihre Miene drückt Verärgerung aus.
„Sitzt mein Make-up? Ist es vollständig? Ich habe keine Lust, wieder eine ganze Sendung ohne Augenbrauen zu moderieren!“ Eine der TV-C's vibriert einen Wimpernschlag lang. Fast scheint es, als amüsiere sie sich. Als sich die

Reporterin zu besagter Einheit umdreht, vibriert unerwartet die von ihr abgewandte Einheit.
„Admiral Hackett!“ Der Angesprochene dreht sich zu al-Jilani um. Sein missmutiger Blick fällt auf die beiden TV-C's. Er schüttelt den Kopf. Al-Jilani gibt mit einem Wink den Kameras zu verstehen, dass sie sich zurückziehen sollen. Am anderen Ende des Raums zoomt eine weitere Kamera an die beiden heran, bis im Fokus der Linse die Narbe im Gesicht des Admirals in tausendfacher Vergrößerung zu sehen ist. Eine Nanosekunde später ist die Einstellung justiert.
„Darf ich davon ausgehen, Admiral Hackett, dass die mir zugesagten Interviewpartner auch wirklich zur Verfügung stehen werden?“ Sie lächelt, einstudiert und falsch.
„Ich kann Ihnen versichern, dass Lieutenant James Vega ebenso wie Doktor Chakwas, Major Alenko und Jacqueline Nought kommen werden. Der jetzige Aufenthaltsort von Pilot Jeff Moreau und der Normandy ist der Allianz nicht bekannt. Da alle anderen, die nicht mit Moreau auf der Normandy waren, nicht der Allianz angehören, kann ich für deren Erscheinen natürlich nicht garantieren, das verstehen Sie sicherlich. Ach, bevor ich es vergesse: Fragen zu militärischen Komplexen, ganz gleich in welcher Beziehung und wie subtil Sie sie auch stellen mögen, führen zu einem sofortigen Abbruch des Interviews. Haben Sie das verstanden?“
Ein neues, aber ebenso falsches Lächeln, doch diesmal weniger selbstsicher, erblüht auf Khalisahs Lippen. Die Augen bleiben kalt.
„Natürlich, Admiral Hackett. Obwohl es ein ziemlicher Ritt

auf der Rasierklinge werden dürfte, da unser Hauptaugenmerk eben auf Lieutenant Commander John Shepard …“

„Captain John Shepard.“ Der Admiral verschränkt die Arme vor der Brust.

„Wie bitte?“

„Lieutenant Commander John Shepard wurde auf meine Empfehlung hin aufgrund seiner herausragenden Leistungen, die er im Kampf gegen die Reaper-Invasion unter Beweis stellte, posthum zum Commander und anschließend zum Captain befördert.“ Hackett geht zusehends aufgeregt auf und ab. “Das zumindest waren wir ihm schuldig. Ich persönlich hätte ihn auch zum Admiral gemacht, doch da haben sich einige Bürokraten in der Allianz-Spitze quer gelegt. Diese verdammten Bürohengste …“

„Gibt's die nicht überall?“, murmelt al-Jilani und fügt laut hinzu: „Ich denke nur, es wird sehr schwierig, ein Interview über … Captain John Shepard zu machen, ohne auf militärische Belange eingehen zu dürfen. Sie können ja gerne im Raum bleiben und alles überwachen, wenn Sie wollen, aber ich habe bereits zu viel Zeit und Mühe darin investiert, um dieses Interview überhaupt genehmigt zu bekommen und alle Beteiligten zu ihrer Zusammenarbeit zu bewegen. Machen Sie mir das jetzt nicht kaputt …“

Bevor der Admiral darauf antworten kann, öffnet sich mit einem Zischen die automatische Tür und zwei Männer treten ein. Beide tragen die Standarduniform der Allianz, unterscheiden sich aber ansonsten gänzlich voneinander. Der eine wirkt im Gegensatz zu seinem Gegenüber schmächtig,

obwohl er mehr als durchtrainiert ist. Seine Gesichtszüge, die von einem Schopf dunkler, militärisch korrekt geschnittener Haare umrahmt werden, weisen eindeutige kaukasische Züge auf. Sein Pendant hingegen füllt bereits beim Eintreten den Raum so vollständig mit seiner körperlichen Präsenz, dass man meinen kann, es bliebe für andere nicht mehr viel Platz übrig. Der raspelkurz geschorene Kopf wirkt zudem recht bedrohlich, kann aber nicht von dem verschmitzten Funkeln in den Augen des hispanischen Lieutenant ablenken, auch wenn der Blick des Betrachters zunächst an seinem Körper haften bleibt, dessen Muskeln bis an ihre Grenzen und darüber hinaus trainiert und definiert sind. Ein Anblick, der Männer neidvoll erblassen und Frauen sehnsuchtsvoll aufseufzen lässt. Beide unterhalten sich angeregt, nehmen aber sogleich, als sie des Admirals ansichtig werden, Haltung an und salutieren zackig. Der Admiral erwidert die Geste.

„Major Alenko, Lieutenant Vega“, der Admiral leistet sich ein schmales Lächeln.

„Admiral Hackett, Sir!“, antwortet Kaidan Alenko und James Vega fügt hinzu: „Mit Verlaub, Sir, gibt es bereits Neuigkeiten über den Gesundheitszustand von Admiral Anderson?“ In dem Gesicht des bulligen Lieutenant ist echte Besorgnis und Anteilnahme zu erkennen.

„Für medizinische Fragen ist der Admiral nicht der richtige Ansprechpartner“, erschallt am Ende des Raumes eine raue weibliche Stimme, die über viele Jahre von Serrice Ice Brandy geformt wurde. Dr. Karin Chakwas betritt den Raum. Ihre graugrünen Augen mustern interessiert die beiden

Allianzsoldaten. Auch sie salutiert vor dem Admiral, obwohl die Ärztin heute Zivil trägt. Gewisse Gepflogenheiten lassen sich nicht so einfach ablegen.
„Admiral Anderson liegt immer noch im künstlichen Koma, damit seine schweren Verletzungen und das Kopftrauma, das er auf der Citadel erlitten hat, in aller Ruhe ausheilen können. Sie beide wüssten das bereits längst, wenn Sie meine Krankenstation nicht so hartnäckig meiden würden.“ Alenko und Vega werfen sich einen verschwörerischen Blick zu.
„Dabei ist die jährliche Routineüberprüfung Ihres L2-Implantats längst überfällig, Major; und was Sie angeht, Lieutenant: nur weil Sie jetzt zum N7 Korps gehören heißt das noch lange nicht, dass sie sich ewig vor ihrer Hauptuntersuchung drücken können. Ich ordne hiermit an, dass Sie beide morgen um Punkt 8 Uhr ESZ in meiner Krankenstation erscheinen und ihre Untersuchungen nachholen. Haben Sie beide das verstanden?“
Alenko und Vega sehen zunächst einander an, werfen dann einen Blick zum Admiral, der nur leicht den Kopf schüttelt.
„Meine Herren, erwarten Sie keine Unterstützung von meiner Seite. Ich bin voll und ganz Dr. Chakwas Meinung. Zur Not stelle ich ein Kontingent Soldaten zur Verfügung, dass Ihr Erscheinen sicherstellen wird. Natürlich nur mit Ihrem Einverständnis, Doktor!“
Dr. Chakwas lächelt und nickt. Mit federnden Schritten geht sie zu den aufgestellten Stühlen und betrachtet die Namenskarten, von denen auf jeder Sitzfläche eine liegt. Sie findet ihre eigene, nimmt zwei andere und vertauscht sie. „So wird die ganze Angelegenheit doch gleich viel interessanter“, murmelt sie und setzt sich auf den ihr zugedachten Stuhl.

Die Tür öffnet sich ein weiteres Mal.
„Ich glaube, ich habe noch nie eine größere Ansammlung von Versagern gesehen wie hier, anwesende Admirale natürlich ausgenommen …“
„Sparks!“ Mit wenigen Schritten ist der hünenhafte Vega bei der kleinen Quarianerin, die mit auf der Hüfte gestemmten Händen in der Tür steht, umschlingt ihre schmale Taille und wirbelt sie einmal mit Leichtigkeit im Kreis herum, bevor er sie vorsichtig wieder absetzt. Sicherheitshalber überprüft sie daraufhin ihren Umweltanzug auf etwaige Schäden. Bei Vega kann man nicht vorsichtig genug sein. Kaidan nickt ihr zu.
„Tali'Zorah vas Neema vas Normandy, es freut mich, Sie wiederzusehen!”, grüßt er sie und lächelt verschmitzt.
„Das ist so nicht ganz richtig, Alenko“, widerspricht ihm ein dunkler Schatten, der hinter Tali auftaucht und sich als hochgewachsener Turianer entpuppt, „ihr vollständiger Name lautet nun Tali'Zorah Vakarian vas Neema vas Normandy, auch wenn der Trend jetzt mehr dahingeht, die Schiffsnamen nicht mehr aufzuzählen …“
„Schatz“, Tali kuschelt sich eng an Garrus Vakarian, persönlicher Berater der turianischen Primarchen, dann schaut sie durch ihre Maske zu ihm auf, ihre Augen zwei funkelnde Sterne, „hast du nicht eine Kleinigkeit vergessen?“
„Wie? Ach ja, Admiralin Tali'Zorah Vakarian vas Neema vas Normandy. Verzeih mir, wie konnte ich das nur vergessen …“
„Vielleicht, weil du gerade auf dem Weg hierher unbedingt

Miss Lawson auf den, zugegeben prallen Hintern glotzen musstest? Glaub nicht, dass ich das nicht bemerkt hätte, du turianischer Schwerenöter … apropos Miranda: ich würde mich an eurer Stelle schon mal auf einen gewaltigen Catfight einstellen. Jack ist nämlich ebenfalls schon im Gebäude und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die beiden aufeinander treffen. Ich kann die Biotik schon regelrecht knistern hören.“
Tatsächlich brauchen die Anwesenden nicht allzu lange warten, bis sie die ersten Ausläufer eines handfesten Streits mitbekommen. Hochspannung liegt in der Luft und Kaidan Alenko spürt, wie die beginnende Übersättigung mit Biotik seine Nackenhaare dazu bringt, sich aufzustellen.
„Cerberusschlampe!“
„Durchgeknallter Freak!“
Die beiden Frauen kommen näher, umkreisen sich dabei in Angriffshaltung. Ihre Fingerspitzen versprühen blaue Blitze. Keine von beiden hat bemerkt, dass sie das Ziel schon erreicht haben. Jack stemmt die Arme auf die Hüften.
„Warum bist du überhaupt noch am Leben?“, faucht Jack. Ihr tätowierter Oberkörper hebt und senkt sich heftig. „Soweit ich mich erinnern kann, bist du doch bei der Selbstmordmission draufgegangen!“
„Dein Gedächtnis war noch nie das Beste, du Freak! Du solltest endlich aufhören, all diese Mittel zu schlucken …“ Miranda wirft ihren dunklen Haarschopf zurück und lächelt Jack überheblich an. Die Funken an Jacks Fingern potenzieren sich. Ihre Augen sind nur noch schmale Schlitze. „Und übrigens, Jack, nur weil du jetzt Haare auf dem Kopf hast und Make-up trägst, bist du noch lange keine Lady!“
„Das sagt ausgerechnet die Richtige, du genmanipuliertes Miststück.“

„Ach, geh doch dorthin, wo der Pfeffer wächst und lass dir noch ein Tattoo stechen, du verrückte Kuh!“, ein blauer biotischer Blitz schießt durch den Raum und verfehlt die hauteng bekleidete, frühere rechte Hand des Unbekannten nur knapp.
„Haben wir das alles drauf?“, flüstert Khalisah al-Jilani in ihr Earcom. Sie bekommt ein positives Feedback und hebt ihre Mundwinkel.
„Jack! Miranda!“ Garrus grollende Stimme übertönt alle anderen Geräusche im Raum. „Muss ich erst einen Eimer kaltes Wasser holen, damit ihr euch endlich benehmt?“
Das Knistern erlischt, die beiden Frauen starren sich erst gegenseitig an und dann Garrus. Erst jetzt dämmert es ihnen, welch eine peinliche Vorstellung sie gerade abgeliefert haben. Miranda errötet, eine Angewohnheit, die auch ihre perfekten Gene nicht verhindern können. Jack verschränkt trotzig die Arme vor ihren kleinen Brüsten, die nur von zwei schmalen Streifen Stoff bedeckt sind, die zudem auch noch transparent sind.
„Natürlich nicht, Garrus“, Miranda entblößt zwei Reihen der perfektesten Zähne, die die Menschheit bislang gesehen hat, geht einen Schritt auf Jack zu und legt ihr eine Hand auf die Schulter. „Wir beide machen doch nur Spaß, nicht wahr, Jack?“
„Bullshit!“, murmelt Jack und grinst gequält, macht jedoch gute Miene zum bösen Spiel und legt ihrerseits einen Arm um Mirandas Schulter. Sie drückt allerdings so fest zu, bis die Ex-Cerberus-Angestellte schließlich vor Schmerz leise aufstöhnt.

„Natürlich machen Miranda und ich nur Spaß“, knirscht es zwischen ihren Zähnen hervor, „nur um alte Zeiten wieder aufleben zu lassen. Ist das nicht ein Mordspaß?!“
Khalisah al-Jilani gesellt sich zu den Versammelten und wirft einen Blick auf die Uhr. Über das Earcom hält sie Rücksprache mit ihrer Redaktion. „Nein, der ist noch nicht eingetroffen, soll ich trotzdem noch warten? Ah, ich verstehe! Gut, dann fangen wir gleich an.“
Inzwischen hat James Vega sie erblickt. Mit einem breiten Grinsen schlendert er auf sie zu.
„Sind sie nicht die Puta, diese Reporterin, der Loco vor der Botschaft derbe eine verpasst hat? Natürlich“, er schnippt mit den Fingern, „ich erinnere mich genau! Sie haben ihm vorgeworfen, er hätte die Erde aufgegeben, während unzählige Unschuldige dort ihr Leben lassen würden. Ha, die Kopfnuss war nicht von schlechten Eltern! Ich hoffe nur, Sie haben davon keine bleibenden Schäden zurückbehalten.“
Al-Jilani schüttelt nur leicht den Kopf und fasst sich unbewusst an die Stirn, wo sie noch Wochen nach Shepards Aktion unter einer riesigen violetten Beule gelitten hatte, die in ihren Shows digital kaschiert werden musste, da kein Make-up der Welt sie verbergen konnte.
„Ich denke“, sagt sie stattdessen, „es ist nun an der Zeit, dass wir langsam beginnen! Wir sind zwar noch nicht vollständig …“
„Wer fehlt denn noch, Ihrer Meinung nach?“, fragt Admiral Hackett interessiert.
„Nun, der Protheaner Javik …“
„Wer?“ Kaidan schaut verwirrt. Auch die anderen sehen sich nur schulterzuckend an. „Javik? Auf der Normandy gab es

niemanden mit diesem Namen. Wer soll das sein? Ein Protheaner? Wenn Liara hier wäre, dann würde sie Ihnen jetzt drei Stunden lang erklären, dass die Protheaner vor 50.000 Jahren ausgestorben sind. Die Kopfnuss muss doch mehr Schaden angerichtet haben, als ich dachte“, scherzt Vega.
Schließlich setzen sich alle Beteiligten auf die für sie vorgesehenen Plätze. Jack und Miranda stutzen einen Augenblick lang, als sie erkennen, dass sie nebeneinander sitzen sollen, ergeben sich dann allerdings still ihrem Schicksal. Karin Chakwas, die neben den beiden Platz nimmt, schmunzelt. Die linke Reihe wird schließlich von Kaidan Alenko komplettiert.
Der Stuhl in der Mitte bleibt frei, denn er ist für die Reporterin vorgesehen. Auf der rechten Seite sitzen James Vega, Tali und Garrus Vakarian. Der äußerste rechte Platz ist vorerst unbesetzt.
Die Kameras beginnen laut zu surren und signalisieren so ihre Aufnahmebereitschaft, obwohl sie schon die ganze Zeit, von den anderen unbemerkt, Bild- und Videomaterial gesammelt haben. Khalisah al-Jilani positioniert sich vor den Kameras, die Interviewpartner im Hintergrund gut sichtbar, und spricht ihren Einleitungstext:
„Willkommen zu einer weiteren Sendung mit Khalisah al-Jilani. Wie immer legen wir auch heute wieder den Finger auf den Puls der Zeit und berichten über genau die Themen, die Sie, meine Damen und Herren, brennend interessieren. Ich schätze mich glücklich, am heutigen Tag eine ganz besondere Sendung moderieren zu dürfen. Uns allen sind noch gut jene Ereignisse im Gedächtnis, die uns vor drei

Monaten in Angst und Schrecken versetzt haben: die Invasion der Reaper und ihre Folgen für die Erde. Ich bin sicher, dass es keinen Menschen da draußen gibt, der nicht einen Angehörigen, einen Freund oder guten Bekannten an jene gnadenlose Maschinenrasse verloren hat, die kein Erbarmen mit der Menschheit kannte. Wir wollen einen Moment innehalten und ihrer gedenken.“ Khalisah senkt demütig den Kopf und schafft es sogar, medienwirksam ein bis zwei Tränen aus den Augenwinkeln zu drücken.
„Was für eine Heuchlerin“, knurrt Tali wütend und sagt laut, als die Reporterin wieder aufschaut: „Verzeihen Sie, Miss? Puta?“
Al-Jilani zuckt zusammen. Vega beugt sich zu Tali herüber und flüstert ihr zu, dass dies keineswegs ein weiterer Vorname der Reporterin ist, sondern ein deftiger spanischer Ausdruck, den eine Admiralin nicht unbedingt in den Mund nehmen sollte. Die Farbe von Talis Maske scheint einen Hauch Rot anzunehmen. Jack grinst.
„Weiterdrehen!“, weist die Reporterin mit einer kreisenden Handbewegung die TV-C's an. „Wir schneiden das hinterher raus! Admiralin Zorah Vakarian, Sie wollten etwas sagen?“
„Allerdings!“ Die Quarianerin hält es kaum auf ihrem Stuhl. Garrus muss sie sanft, aber bestimmt zurückhalten. „Nicht nur mit der Menschheit kannten die Reaper kein Erbarmen! Millionen von anderen Rassen haben auch ihr Leben verloren, als sie mithalfen, Ihren Planeten, die Erde zu verteidigen. Thessia, der Heimatplanet der Asari, ging verloren, wie viele andere Welten auch, ganz gleich, ob auf ihnen Turianer, Salarianer, Vorcha oder wer auch immer lebte. Tun Sie also nicht so, als wären nur die Menschen die Opfer gewesen, Sie

… Sie … Puta!“
Die Reporterin seufzt und schlägt eine Hand vor das Gesicht. Sie zeigt den Kameras mit einer fließenden Handbewegung an, an dieser Stelle einen Schnitt zu machen. Zum Glück senden sie nicht live, aber bereits jetzt graut ihr vor den unzähligen Stunden, die sie hinterher im Schneideraum verbringen wird, um einigermaßen akzeptables Material zum Senden zu bekommen.
Sie fängt sich schnell, nickt Tali zu, als würde sie ihr bedingungslos zustimmen und setzt sich auf ihren Platz.
„Ich denke, wir sollten das Pferd ganz neu aufzäumen“, sagt sie, räuspert sich laut und gibt der Kamera ein Zeichen: „Am heutigen Tag wollen wir uns mit dem unbestrittenen Helden des Reaper-Krieges beschäftigen, der wie kein anderer den Verlauf und schließlich den Sieg der Galaxis über die Reaper vorbereitet und zuletzt erst möglich gemacht hat: Captain John Shepard. Wir werden der Frage nachgehen, was damals im Citadelturm wirklich geschehen ist und was aus Captain Shepard wurde. Ist er wirklich tot, wie die Allianz nun offiziell bestätigt hat, oder lebt er gar noch? Wenn letzteres der Fall sein sollte, warum meldet er sich dann nicht? Der einzige lebende Zeuge, Admiral David Anderson, liegt zurzeit im Koma und kann deshalb die brennenden Fragen, die uns beschäftigen, verständlicherweise nicht beantworten. Stattdessen haben wir die früheren Weggefährten von Captain John Shepard eingeladen, die uns mehr zu den Hintergründen erzählen und uns den Menschen John Shepard hoffentlich etwas näher bringen werden. Einige sind zu diesem Zweck persönlich hier bei mir im improvisierten Studio erschienen, andere werden wir im Verlauf der

Sendung per Monitor zuschalten.“ Al-Jilani wendet sich an die Runde. „Zu Beginn also, sozusagen zur Auflockerung, eine recht menschliche Frage: Gerüchten zufolge soll Captain Shepard ein relativ entspanntes Verhältnis mit der Crew gepflegt haben, böse Zungen sprechen gar von einem sehr intimen. Hand aufs Herz: Wer von ihnen kann das bestätigen? Womöglich aus eigener Erfahrung? Heben Sie ruhig ihre Hand, wir sind hier ja ganz unter uns“, ein gekünsteltes Kichern entweicht hinter ihrer vorgehaltenen Hand.
Erstaunlicherweise schießen die Hände von Jack und Miranda sofort in die Höhe, was zu Stirnrunzeln auf beiden Seiten Anlass gibt. Nach und nach heben auch die anderen eine Hand, bis nur noch Garrus und James übrig bleiben.
„Mierda!“ flucht Vega. „Das ist nicht euer Ernst, oder? Ihr wollt doch nicht behaupten, dass ihr alle schon mal mit Loco … por dios!“ Bezeichnendes Schweigen erfüllt den Raum.
„Warum hat er denn mich nicht mal angegraben?“ Nun ist es Tali, die sich zu Vega hinüberbeugt und ihm etwas ins Ohr flüstert. „Was? Ich habe ihn zu sehr eingeschüchtert? Mann, ich bin doch auch nur ein Kerl, der ab und an etwas ternura braucht. Hinter dieser harten Brust“, er schlägt mit der flachen Hand gegen seinen gewaltigen Brustkorb, „schlägt doch auch nur ein weiches Herz!“
„Da hast du echt was verpasst“, grient Jack und selbst Miranda ist ausnahmsweise mal einer Meinung mit ihr. Zumindest lässt dies ihr verklärter Gesichtsausdruck vermuten, als sie sich anscheinend ganz und gar ihren speziellen Erinnerungen hingibt.
„Er konnte recht fordernd sein“, pflichtet Tali bei, was Garrus dazu veranlasst, nach Luft zu schnappen.
„Es war immer ein Nehmen und Geben“, schwärmt Kaidan und verknotet seine Hände ineinander. Dr. Chakwas' blasse Wangen leuchten plötzlich samtig-rot auf.
„Eine Flasche Serrice Ice Brandy genügte uns meist und dann ging die Post ab, kann ich euch sagen“, gurrt sie und ihre Stimme überschlägt sich fast, als ein wohliger Schauer ihren Körper erfasst und sie sich an den Stuhllehnen festhalten muss, um nicht vornüber zu fallen.
Auch Khalisah al-Jilani errötet, allerdings aus anderen Gründen als Chakwas. Fast automatisch konzentriert sich ihr fragender Blick auf Admiral Garrus Vakarian. Der zuckt nur mit den Schultern
„Ich hatte dafür einfach keine Zeit. Es gab an Bord immer so viel zum kalibrieren …“
„Schätzchen“, ein spöttisches Lächeln huscht über Chakwas Gesicht, „wenn du nicht andauernd versucht hättest, unsern John in die Pfanne zu hauen, dann könntest du jetzt auch ein Loblied auf ihn singen! Aber wenn ich mir dich so ansehe, dann ist schon klar, warum dich kein Mann auch nur mit der Kneifzange anfassen würde, Serrice Ice Brandy hin oder her.“
Al-Jilani spürt, wie ihr das Interview aus den Händen zu gleiten droht. Während ihre Gäste lauthals interessante Details ihrer intimen Erfahrungen mit Shepard austauschen, hält Khalisah Rücksprache mit der Redaktion, die sie dazu auffordert, endlich mal zum Punkt zu kommen. Einige Minuten später hat sich die Lage wieder beruhigt. Sie nickt den Kameras zu. Das Surren setzt wieder ein.
„Vielleicht hilft uns ja ein Perspektivenwechsel. Wie Admiralin Zorah Vakarian schon ansprach, hat die Erde vielfältige Unterstützung von den anderen Rassen der Galaxis erhalten. Nachdem Captain Shepard Turianer und Kroganer zusammen an einen Tisch gebracht hatte ...“
„Aber zu welchem Preis!“ Garrus reibt sich sein turianisches Kinn und schüttelt den Kopf.
„Wie bitte, Admiral?“

Garrus setzt sich auf, verschränkt die Beine übereinander und stützt sein Kinn auf beide Hände.
„Nun, Khalisah, unbestreitbar hat das neue Bündnis von Turianern und Kroganern dazu beigetragen, dass der Krieg gegen die Reaper anders verlief, als es die Geschichte vorgesehen hatte. Ich will nicht undankbar erscheinen. Wir verdanken ihnen viel. Ohne sie wäre Palaven sicherlich gefallen, doch welchen Preis zahlen wir dafür? Die Genophage ist geheilt“, Garrus gestikuliert anschaulich mit seinen Händen, „aber werden die Kroganer zu einer neuen Gefahr, jetzt, da sie sich wieder fortpflanzen können? Wird Urdnot Wrex sein Wort halten?“
„Das ist eine vorzügliche Überleitung“, unterbricht ihn Khalisah, „warum fragen wir ihn nicht einfach selbst? Urdnot Wrex, Anführer aller kroganischen Stämme auf Tuchanka, ist uns nämlich gleich live zugeschaltet. Redaktion, steht die Verbindung nach Tuchanka? Gut! Wir werden gleich ein Videobild bekommen, wahrscheinlich auch Ton, doch von unserer Seite gibt es leichte technische Störungen, die wir jetzt schon zu entschuldigen bitten ...“
Der äußere Bildschirm flackert kurz, ein verzerrtes Bild erscheint, stabilisiert sich zusehends, bis in einer Großaufnahme der Kopf von Urdnot Wrex erscheint.
„Tuchanka? Können Sie mich hören?“
Urdnots Kopf entfernt sich von der Kamera, um sich im nächsten Moment wieder direkt davor zu befinden. Gut zu erkennen sind die tiefen Narbenrillen, die sich von seiner roten Stirnplatte an seinem rechten Auge vorbei bis zu seinem überdimensionierten Hals hinziehen. Er schwitzt und stöhnt. Tali erkennt als erste, was sich da gerade abspielt und hält sich eine Hand vor den Teil ihrer Maske, der auch den emergency induction port enthält. Garrus wendet den Blick ab.
„Ich hab es doch gesagt“, murmelt er.
„Bakara, wann wollte uns noch einmal dieses dürre Ding von Reporterin interviewen?“
„Hallo Tuchanka! Urdnot Wrex? Wir können Sie sehen und hören! Hören Sie uns auch?“
„Woher soll ich das denn wissen, Urdnot? Ich bin doch nicht deine Sekretärin! Und nun sei ein braver Kroganer und lass mal deine Bakara oben liegen ...“
Das angestrengte Gesicht von Wrex zeigt zunächst Ablehnung, doch dann zuckt er nur mit den Schultern. „Warum auch nicht? Ich hab mich hier oben genug abgerackert, wird Zeit, dass du etwas Arbeit übernimmst. Was tut man nicht alles für ein Haus voller kleiner Kroganer ...“
„Tuchan...“ Ein letztes Mal versucht Khalisah al-Jilani den Kontakt zu Urdnot Wrex herzustellen, als dieser sich aufsetzt und unabsichtlich sein primäres kroganisches Geschlechtsmerkmal in seiner ganzen Pracht in die Kamera hält.
„Sag mal, warum leuchtet eigentlich die Lampe an dieser Kamera?“
Mit einer panischen Handbewegung gibt die Reporterin die Anweisung, die Verbindung zu Tuchanka zu kappen. Der Bildschirm wird schwarz.
„Meine Güte!“ Mirandas Gesicht spiegelt deutlich die widersprüchlichen Gefühle wider, die sie gerade empfindet. „Habe ich gerade wirklich gesehen, was ich glaube, dass ich es gesehen habe? Der war ja riesig!“
„Ob Shepard wohl auch was mit ...“, fragt sich Vega. Tali schüttelt den Kopf und flüstert ihm wieder einmal die Antwort ins Ohr.
„Tatsächlich? Das ist ja widerlich! Und ich dachte immer, es wäre nur ein Gerücht, das Kroganer sich nicht waschen würden. Dann versteh ich natürlich, warum Loco die Finger von ihm gelassen hat!“
„Ich glaube“, begehrt Tali laut auf, „es wird jetzt Zeit für einen Drink! Ich hätte gerne einen dreifach gefilterten turianischen Brandy.“

Auch die anderen finden, dass es an der Zeit ist, die trocken gewordenen Kehlen ein wenig anzufeuchten. Admiral Hackett lässt seine persönliche Ordonnanz antreten, um die Bestellungen für das Offizierskasino aufzunehmen. Eine Reihe hochprozentiger Getränke wird bestellt. In Flaschen. Die Allianz bezahlt schließlich.
Während die Getränke bestellt werden versucht Khalisah al-Jilani eine weitere Verbindung zu einem anderen Teilnehmer per Com-Barke herzustellen. Ein Bildschirmschoner von Thessia erscheint, daraufhin erklingt eine weibliche Stimme: „Hier ist der automatische Anrufbeantworter von Dr. Liara T'Soni. Leider bin ich im Augenblick nicht zu erreichen. Versuchen Sie es doch zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal oder hinterlassen Sie mir eine Botschaft nach dem Signalton!“
Verärgert beendet die Reporterin die Verbindung, doch der Bildschirm wird nicht schwarz. Stattdessen erscheint das Bild einer Überwachungskamera, die ein Geschäft auf der Citadel zeigt. Gerade betritt ein Kunde den Laden und laut erschallt die Stimme eines Mannes: „Mein Name ist Commander Shepard und dies ist mein Lieblingsgeschäft auf der Citadel!“, was zunächst für Schweigen unter den im Raum Anwesenden führt. Dann bricht schallendes Gelächter aus.
„Daran kann ich mich noch gut erinnern“ Garrus Vakarian streicht sich eine Träne aus den Augenwinkeln, während sein Brustkorb noch vor Lachen bebt, „Shepard hat das damals allen Geschäften auf der Citadel auf die Terminals gesprochen und fett abgesahnt. Die Kohle haben wir dann abends im Flux auf den Kopf gehauen. Für Drinks und leichte Mädchen oder in Shepards Fall, für alles, was zwei Beine hatte und nicht bei drei aus dem Club geflüchtet war.“
„Ja, unser Loco war ein gerissener Hund!“
„Zumindest hatte er an meine Flasche Ice Brandy gedacht.“
„Hätte ich ihm gar nicht zugetraut. Er hätte eben besser doch mit mir mordend und brandschatzend durchs All ziehen sollen, Bullshit, dann wäre er jetzt auch nicht ...“, Jacks Stimme versagt. Das Gelächter verstummt abrupt.
„Tot.“ Kaidan spricht laut aus, was die anderen gerade nur zu denken wagen. „Ich kann mich nicht an den Gedanken gewöhnen, dass er nicht mehr da sein soll. Ich weigere mich zu glauben, dass er nach all den Kämpfen, all den Pakten, die er im Laufe der letzten Jahre zum Wohle der Galaxis geschmiedet hatte, nicht die Früchte seiner ganzen Arbeit genießen können soll. So ein Ende hat er nicht verdient! Nicht schon wieder!“
Inzwischen sind die Getränke eingetroffen. Die Moderatorin der Sendung schnappt sich eine Flasche stilles Wasser und nimmt einen kräftigen Schluck. James Vega öffnet eine Flasche asarischen Weins und füllt zwei Gläser. Eines davon reicht er an Miranda weiter.
„Sag mal, Miranda“, fragt er dabei, „ihr Cerberusleute habt ihn doch damals wieder zum Leben erweckt. Ginge das nicht noch einmal, wenn man seinen Körper finden würde?“
Miranda nippt an ihrem, leicht beschlagenen Glas und schüttelt den Kopf.
„Nein, ich habe damals zwar das Lazarusprojekt geleitet, aber ich bezweifele, dass man das heute noch einmal so reproduzieren könnte. Zum einen, verzeihen Sie mir die Worte, Admiral Hackett, hat die Allianz nicht das technische Know-how dafür und zum anderen würde es schon an den finanziellen Mitteln scheitern.“
Tali lehnt sich interessiert vor.
„Was hat der ganze Spaß denn damals gekostet?“
„Genau 4 Milliarden und 17.725,68 Credits.“
Vega runzelt die Stirn.

„Was für eine komische Summe.“
Miranda grinst. Der Wein steigt ihr bereits zu Kopf, sodass sie das folgende sagt, ohne vorher darüber nachzudenken.
„Nun, im Vertrauen, Shepards Wiederherstellung kostete fast ganz genau 4 Milliarden Credits. 1.725,68 Credits haben wir für Softdrinks und ein großes Tortenbüffet ausgegeben. Hey, das musste doch gefeiert werden!“
„Bleiben immer noch 16.000 Credits, Schätzchen“, bemerkt Chakwas zwischen zwei großzügigen Schlucken Ice Brandy.
„Nun, eine solch perfekte Frau wie ich braucht halt auch eine neue Garderobe, die mindestens so perfekt ist! Die kriegt man halt nicht beim nächsten Discounter. Was soll's? Der Unbekannte zahlte doch alles!“
„Darauf trinken wir, Schätzchen!“ Chakwas wirft einen missbilligenden Blick auf Khalisah, die genervt einen weiteren Schluck Wasser nimmt.
„Kleine, wenn du dich weiterhin nur an deinem Wasser festhältst, dann kommt hier doch nie Stimmung auf. Du bist vielleicht eine Spaßbremse! Wir sind hier, um des größten Helden zu gedenken, den die Allianz, ach was“, sie schwenkt ihre Brandyflasche in einem Halbkreis vor sich her, „den die gesamte Galaxis je gesehen hat: John Shepard - auf John!“
Die anderen sind aufgestanden und erheben ihre Gläser und Flaschen: „Auf John!“
„Hallo? Hallo? Hört mich jemand? Bist du sicher, Cortez, dass die Verbindung auch wirklich zustande gekommen ist?“ Ein Knurren ertönt als Antwort. Auf einem der Bildschirme schiebt sich ein bärtiges Gesicht vor die Kamera.
„Ich war dafür nicht zuständig, Joker. Frag doch mal deine EDI, die hat schließlich die Kommunikation über Dutzende von Com-Barken umgeleitet, weil der feine Herr Pilot nicht gefunden werden will. Da, funktioniert doch! Die Anzeige leuchtet und da ist schon das Bild.“
„Esteban, du alter Schweinehund!“, brüllt Vega, der die Stimme sofort erkannt hat. „Ich wusste doch, dass deinen kleinen Arsch so schnell nichts umhaut! Wo seid ihr? Geht es euch gut? Man hat die Normandy als verschollen oder gar zerstört abgeschrieben.“
Jokers Gesicht wird von einem anderen verdrängt. Ein Grinsen huscht über Steve Cortez' Gesicht. Seine blauen Augen funkeln vor Vergnügen.
„Big Fail, Vega. Wir sind hier soweit alle frisch und munter, nur das Schiff hat bei der unfreiwilligen Landung ein paar Schrammen und Macken abbekommen. Es hat uns auf einen ganz hübschen Planet verschlagen, doch es gibt hier weit und breit keine einzige verdammte Taco Bell Filiale. Was feiert ihr denn gerade? Ist mein John auch bei euch?“
Vega senkt den Blick.
„Nein, er ist nicht hier“, antwortet er recht vage, aus Rücksicht auf die besondere Beziehung der beiden zueinander, „aber erzähl doch erst einmal, warum seid ihr nicht hier? Warum seid ihr abgehauen?“
Cortez wackelt mit dem Kopf und deutet mit dem Daumen hinter sich.
„Na, das soll dir mal lieber Joker erklären!“
„Auf die Erklärung bin auch ich sehr gespannt!“ Admiral Hackett ist vor den Bildschirm getreten, die Arme vor der Brust verschränkt und mit einem angespannten Gesichtsausdruck, der seine Stirn in Falten legt.
„Schließlich handelt es sich hierbei um ein nicht geringeres Vergehen als unerlaubtes Entfernen vom Schlachtfeld, Soldat. Allein für Ihre Fahnenflucht könnte ich Sie und alle anderen an Bord schon vor das Kriegsgericht stellen lassen, Flight Lieutenant Moreau!“
„Oh, Admiral Hackett! Ich wusste gar nicht, dass Sie auch dort sein würden, Sir!“ Auf Jokers Stirn perlt bereits der Angstschweiß. Er versucht die Situation mit einem Scherz zu überspielen. „Nun, ich würde es nicht unbedingt Fahnenflucht nennen wollen, Sir, äh, ich hatte ein familiäres Problem, das keinerlei Aufschub duldete, und kommen Sie, Admiral,

soweit ich mitbekommen habe, war der Krieg fünf Minuten später doch ohnehin vorbei!“
Der Admiral wippt mit den Füßen auf und ab. Ferse, Zehenspitze, Ferse. In seinem Gesicht rumort es. Seine Kiefer mahlen und man hört die Zähne knirschen.
„Ich höre, Soldat, was war aus Ihrer Sicht so wichtig, dass Sie nicht nur desertieren, sondern zudem noch das beste Schiff der Allianzflotte gleich mit sich nehmen mussten? Ich warte!“
„Ich glaube, das sollte besser ich dem Admiral erklären!“ Die fein modulierte Stimme klingt angenehm, kann aber ihre künstliche Herkunft nicht ganz von der Hand weisen. Ein neues Gesicht erscheint auf dem Schirm. Weiblich. Synthetisch.
„Ich gehe wohl Recht in der Annahme, dass Sie EDI sind, die künstliche VI der Normandy.“
EDI verändert die Position ihres Gesichts um 10 Punkte nach links.
„Diese Information ist inkorrekt, Admiral Hackett. Ich bin EDI, die künstliche KI der Normandy. Meine Beschränkungen als VI wurden schon vor über 6 Monaten, 10 Tagen und 21 Stunden aufgehoben. Ein entsprechender Bericht und der Logbucheintrag müssten Ihnen bereits vorliegen!“
„Jaja“, der Admiral winkt harsch ab. „Kommen Sie zum Punkt!“
„Sicherlich ist Ihnen bekannt, dass ein nicht unerheblicher Teil meines Quellcodes mit dem Allianz-Projekt LUNA identisch ist. Commander Shepard schaltete meinen beschädigten VI Kern vor 2 Jahren, 8 Monaten, 13 Tagen und 7 Stunden aus. Cerberus empfing meinen Hilferuf, barg die Reste der VI und verwendete ihn, um EDI zu erschaffen und später auch das Projekt Dr. Eva, deren Androiden-Körper ich nun kontrolliere. Im Laufe meiner erweiterten Interaktionen mit der Crew der Normandy entwickelte sich eine Art besondere Beziehung zu Pilot Jeff Moreau ...“
„Eine Art besondere Beziehung? Baby, wir lieben uns!“, erklingt aus dem Hintergrund Jokers aufgekratzte Stimme.
„… die ich Dank Commander Shepards Unterstützung und Billigung vertiefte ...“
„Schatz, lass mich mal ran“, Joker drängelt sich ins Bild, gibt EDI einen raschen Kuss auf die Wange, während er sie sanft aber bestimmt zur Seite schiebt, „du holst mir für meinen Geschmack zu weit aus. Also, Admiral, Dr. Evas Körper besteht zum Teil aus Reaper-Tech und auch Geth-Tech, das heißt, dass jeder Reaper oder Geth theoretisch zu EDIs Familie gehört. Die Reaper sind wir ja zum Glück losgeworden, aber die Geth stellten sich als Problem heraus. Sie müssen nämlich wissen, dass EDI und ich heiraten wollen. Wir konnten ja nicht wissen, dass sich in der gemeinsamen Flotte von Geth und Quarianern zwei Geth-Kommando-Einheiten befanden, die Wind von der Sache bekamen und sich den Bräutigam näher ansehen wollten.“
„Ich verstehe das Problem nicht, Soldat! Erklären Sie mir es!“
Joker fasst sich an den Schirm seiner Kappe, hebt diese kurz an und setzt sie wieder auf.
„Nun, Admiral, Sir, ich weiß nicht, ob Sie schon mal ein Date mit einer jungen Italienerin hatten, aber Geth benehmen sich genauso wie die großen Brüder einer solchen. Und sie wollten uns an Bord der Normandy besuchen kommen! Sie können bestimmt verstehen, dass ich aufgrund meiner Vrolik-Erkrankung ...“, aus dem Hintergrund ist ein unterdrücktes Kichern zu hören, „Cortez, du Idiot, ich sag dir zum letzten Mal, das IST eine Krankheit! Mit V! Das, was du meinst, ist eine Hundefuttermarke und wird mit F geschrieben. Entschuldigen Sie, Admiral Hackett, wo war ich stehen geblieben? Ach ja, EDIs große Brüder wollten vorbeischauen und da mir meine Knochen so lieb sind,

wie sie sind, nämlich heil und in einem Stück, bekam ich Panik und gab mit der Normandy Fersengeld.“
Admiral Hackett reibt sich das Kinn und geht auf und ab.
„In gewisser Weise kann ich Sie verstehen, Flight Lieutenant Moreau, ich selbst hatte in meiner Jugend eine kurze Beziehung mit einer jungen Dame aus Ankara, die sechs Brüder ihr Eigen nannte. Das ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass sie es versäumt haben, Kontakt zur Allianz aufzunehmen!“
„Das kann ich erklären, Admiral! Es wurden bei der Notlandung der Normandy, nachdem die Massenportale verrücktspielten und wir gerade noch mit heiler Haut davon gekommen waren, etliche Systeme beschädigt, darunter auch die Kommunikation. Gabby und Kenneth haben Wochen gebraucht, um sie zu reparieren, sonst hätten wir auch den Aufruf von Khalisah al-Jilani nie zu hören bekommen.“
„Ah, eine gute Überleitung“, Khalisah wittert wieder Morgenluft. Schwankend erhebt sie sich von ihrem Stuhl. Inzwischen ist sie auf batarianisches Bier umgestiegen, das ihr augenscheinlich nicht allzu gut bekommt. „Mr. Moreau, Sie waren lange Jahre ein Mitglied von Captain Shepards Crew ...“
„Captain Shepard? Warten Sie mal, ich kenne Sie doch irgendwo her? Klar, Sie sind die Reporterin, der Shepard auf der Citadel die Kopfnuss verpasst hat!“
„Verdammt, ja, die Kopfnuss! Warum erinnern sich alle immer nur an diese vermaledeite Kopfnuss? Ich habe Präsidenten interviewt, Missstände aufgedeckt, aber alle Welt spricht mich immer nur darauf an. Shepard hier, Shepard da! Ich kann es nicht mehr hören! Verdammt, ich hasse diesen Shepard!“
Eine beängstigende Stille breitet sich im Raum aus. Man kann die Aufregung regelrecht knistern hören. Khalisah schaut sich um. Alle Augen sind auf sie gerichtet.
„Ja, was glotzt ihr denn so blöde? Shepard war nicht der große Held, für den ihr ihn haltet und ich kann das sogar bald beweisen. Er war ein Hurensohn, der sich den Aliens an den Hals geworfen hat, damit er zum ersten menschlichen Spectre ernannt wurde, und als die Allianz ihn fallen ließ, schloss er sich Cerberus an. Nun gut, das war vielleicht das einzig Gute, was er getan hat. Trotzdem, er hat die Erde im Stich gelassen, als sie ihn am dringendsten gebraucht hat und er … was ist?“
Khalisah lauscht ihrem Earcom und erstrahlt schließlich über das ganze Gesicht. Sie tritt vor die Bildschirme, die sich wie von Zauberhand zusammen schieben, bis sie nahtlos einen großen Monitor bilden. Joker blickt in Überlebensgröße auf die Anwesenden herab.
„Mr. Moreau, es tut mir leid, aber ich muss die Videoübertragung zu Ihnen leider kappen. Sie können jedoch gern an Ihrem Monitor alles Weitere verfolgen, denn das dürfte selbst Sie interessieren. Ich habe nämlich gerade die Nachricht erhalten, dass uns hochbrisantes Videomaterial zugespielt wurde, das zeigt, was wirklich in den entscheidenden Momenten auf der Citadel geschehen ist, nachdem Captain Shepard und Admiral Anderson den Transportstrahl passiert hatten.“
Garrus Vakarian ist aufgesprungen.
„Das ist unmöglich! Als ehemaliges Mitglied von C-Sicherheit weiß ich, dass es an dieser exponierten Stelle keinerlei Videoüberwachung gab!“
„Machen Sie sich nicht lächerlich, al-Jilani“, pflichtet Hackett dem Turianer bei, „hätte es Videoaufnahmen gegeben, dann wären sie nun im Besitz der Allianz und wir wüssten genau, was Shepard zugestoßen ist.“
Al-Jilani reckt triumphierend den Kopf.
„Wer sagt Ihnen denn, dass das Material von Kameras der Allianz oder Citadel stammen muss? Es war noch jemand anwesend, der dafür

gesorgt hat, das dieser historische Moment der Nachwelt und den Medien erhalten geblieben ist.“
Miranda setzt sich wie elektrisiert auf.
„Natürlich“, sagt sie laut, „der Unbekannte! Das sähe dem eitlen Hurensohn ähnlich, sich in diesem Augenblick groß in Szene setzen zu wollen.“
„Genau so ist es! Erleben Sie also jetzt die ganze Wahrheit! Was geschah wirklich auf der Citadel? Welche Rolle spielte Shepard dabei? War er Held oder Verräter?“
Al-Jilani tritt beiseite. Der Monitor erhellt sich und eine Gestalt ist zu erkennen, die mit lädierter Panzerung eine dunkle Passage auf der Citadel entlang taumelt, deren Boden mit den Leichen unzähliger verschiedener Spezies gesäumt ist. Es ist niemand Geringeres als John Shepard. Die anwesenden Freunde und Crewmitglieder halten den Atem an. Sie lauschen angespannt dem Funkverkehr zwischen dem Commander und Anderson. Schließlich betritt Shepard den Kontrollpunkt und stößt zum Admiral. Es folgt der Auftritt des Unbekannten. Jack buht lauthals und kann gerade noch davon abgehalten werden, ihre Flasche in Richtung Monitor zu werfen. Der Schuss auf Anderson fällt, kurz darauf begeht der Unbekannte Selbstmord. Jack jubelt. Shepard versucht den Tiegel abzufeuern, scheitert jedoch.
Die folgenden Szenen kann hinterher kaum einer der Anwesenden glauben, obwohl er selbst dabei ist, als sie über den Monitor flackern. Auf einer höheren Ebene der Citadel trifft Shepard die VI der Citadel, die die Form eines kleinen Erdenjungen angenommen hat. Sie erklärt dem überraschten Commander, dass sie der Katalysator ist. Mehr noch, sie ist auch der Erbauer der Reaper (das Entsetzen im Raum über diese Offenbarung ist fast greifbar) und der Grund, warum alle 50.000 Jahre ein Zyklus zum Abernten aller fortschrittlichen organischen Spezies startet. Dies tut es, verrät die VI, damit die organischen Spezies keine synthetischen Spezies erschaffen können, die wiederum irgendwann die organischen töten würden.
„Das ist Bullshit!“, ruft Jack laut. „Maschinen vernichten organisches Leben, damit deren Maschinen sie eines Tages nicht vernichten? Mega Bullshit! Das Ergebnis ist doch bei beiden immer dasselbe! Lass mal deine Schaltkreise checken, du durchgeknallte VI!“
Unbeeindruckt von Jacks Einwurf fährt die VI fort. Zuletzt erkennt sie Shepards Bemühungen an. Kein organisches Wesen hat es je soweit geschafft und deshalb soll Shepard die Möglichkeit erhalten, den Zyklus auf verschiedene Art und Weise zu beenden. Es gibt drei Möglichkeiten: Kontrolle der Reaper, Vernichtung der Reaper und die Synthese, die Verschmelzung allen organischen Lebens mit dem synthetischen.
Kaidan betastet seinen Körper.
„Nun, wir wissen zumindest schon mal, welche Wahl er NICHT getroffen hat.“
Sie sehen, wie Shepard überlegt. Dann stellt er eine Frage.
„Was geschieht mit mir bei diesen drei Möglichkeiten?“
Die VI lächelt ausdruckslos.
„Du bist tot. Entweder wirst du zu dem, was du die ganze Zeit bekämpft hast oder du opferst deine DNA für die Synthese. Ach, es besteht eine geringe Wahrscheinlichkeit von 0,9 Prozent, dass du die Vernichtung der Reaper überlebst, aber darauf würde ich nicht hoffen.“
„Also, ganz gleich, was ich tue“, resümiert der angeschlagene Commander, „ich bin im Arsch! Keine Feier, kein Bier im Afterlife, kein Cortez, der mich erwartet und erst recht kein gemeinsamer Ritt in den Sonnenuntergang!“
Die VI nickt.

„So ist es, Shepard. Nun triff deine Wahl!“
Shepard humpelt in Richtung der Plattform, die ihn von der Abschusskontrolle des Tiegels nach oben gebracht hat.
„Wo willst du hin, Shepard? Dies ist der Augenblick, in dem du dich für das hehre Ziel, die Rettung der Galaxis opfern darfst!“
„Nein!“ Nur dieses eine Wort.
Die VI schüttelt ungläubig den Kopf.
„Wie bitte?“
„Ich werde mich nicht opfern! Das kann nicht die einzige Möglichkeit sein, um die Galaxis und alle Spezies darin zu retten. Ich denke, du verschweigst mir etwas.“
Der Katalysator bleckt die virtuellen Lippen. Einen Moment lang glaubt Shepard sogar, ein virtuelles Pendant zu Schweißperlen im Gesicht des Jungen zu erkennen. Lächelnd humpelt er weiter.
„Nein, Shepard. So war das nicht geplant! Komm zurück und triff deine Wahl!“
Shepard wendet sich, am Rand der Plattform stehend, noch einmal um. Er spricht langsam und betont energisch jedes einzelne Wort.
„Nein, das werde ich nicht tun! Ich bin nicht dein Spielball, hast du mich verstanden?“
Er betritt die Plattform, die leicht zu vibrieren beginnt. Er schaut zurück und sieht, wie die VI zu pulsieren beginnt, immer heller wird, bis sie schließlich ein Stoß enormer Energie auseinander reißt. Shepard hingegen befindet sich schon eine Etage tiefer, als dies geschieht. Er hat Anderson über die Schulter geworfen und läuft, was seine Beine noch hergeben.
Die Selbstzerstörung der VI hat zur Folge, dass der Tiegel nun zündet und damit seine Aufgabe, die Invasion der Reaper zu stoppen, vollendet. An dieser Stelle endet die Aufnahme.

Anfangs herrscht betretenes Schweigen, dann reden alle gleichzeitig.
„Das war also der Katalysator ...“
„Dann war Shepard ja doch ein Held!“
„War? Bullshit, Shepard ist ein Held! Er lebt!“
„Verdammte Scheiße“, schimpft Khalisah, wird von Vega jedoch in den Arm genommen und getröstet. „Kein Grund zum Weinen, Puta, so war … ist er eben, unser Loco - auf Loco!“
Jack nähert sich den beiden, windet al-Jilani aus den Armen von James, hält sie auf Abstand und mustert sie abschätzend. Dann verpasst sie ihr eine Kopfnuss und lächelt, während die Reporterin bewusstlos zu Boden geht. „Das war für den Versuch, unseren Shep in den Dreck zu ziehen, du alte Schlampe!“
Ein letztes Mal flackert der riesige Monitor, auf dem gerade noch ein Standbild von Shepard zeigt, wie der den verletzten Anderson aus der Gefahrenzone bringt. Ein Gesicht erscheint.
„Seht doch, es ist Shepard!“ Talis Stimme überschlägt sich fast.
„Shepard! Es ist tatsächlich Shepard!“
„Hallo Freunde ...“
Garrus tritt vor und man merkt ihm seine Erleichterung an. Seine Stimme stockt etwas.
„Shepard, ich kann nicht glauben, dass wir beide von Angesicht zu Angesicht miteinander sprechen. Wir alle hielten Sie für tot, Shepard!“
„Ich weiß, Garrus, mein Freund, so war es auch geplant.“
„Geplant, was zum Teufel soll das heißen, Shepard? Sie sind immer noch ein Soldat der Allianz!“
Ein verschmitztes Grinsen huscht über Shepards Gesicht.
„Das ist nicht ganz korrekt, Admiral Hackett. Da die Allianz mich offiziell für tot erklärt hat, erlischt automatisch meine Zugehörigkeit zum Allianz-Militär. Übrigens, vielen Dank für die Beförderung!“

„Und was passiert nun, John?“
„Das ist schnell erklärt, Dr. Chakwas, ich werde in Kürze zu einem weit entfernten Planeten aufbrechen, dessen Koordinaten nur mir und EDI bekannt sind. Ich plane, dort mit Cortez ein neues Leben zu beginnen, weit ab von allen Problemen und Kriegen. Meine Schuld der Galaxis gegenüber habe ich mehr als abgetragen, nun es ist an der Zeit, dass andere, ebenso fähige Leute von jetzt an für Frieden und Gerechtigkeit sorgen.“
In Gedanken streicht er über sein Kinn, das einen kratzigen Dreitagebart aufweist, der mit dem sonnengebräunten Teint des Captains bestens harmoniert. Er wendet sich ganz nah an die Kamera und lächelt verschwörerisch.
„Nun, wer möchte, kann mich gerne begleiten, wenn ich mich mit der Normandy dorthin auf den Weg mache! Überlegt es euch gut. Shepard Ende!“
Der Bildschirm erlischt. Die Freunde sehen sich an. Ein Funkeln erscheint in ihren Augen. Sie nicken sich zu und verlassen gemeinsam den Raum. Admiral Hackett bleibt zunächst zurück, ebenso wie die bewusstlose Khalisah al-Jilani.
„Ach, drauf geschissen“, flucht er lautstark und wirft seine Uniformmütze auf den Boden. Auf dem Weg nach draußen öffnet er die obersten Knöpfe seiner Uniformjacke, die er nicht mehr tragen wird, als er das Gebäude endgültig verlässt.
Auf der Stirn von Khalisah al-Jilani erblüht eine bunt schillernde Beule.

(*) Dieses Interview hat so natürlich niemals stattgefunden und entspringt gänzlich der Phantasie des Autors, aber so oder ähnlich hätte es ablaufen können.

(Dan)

Inside WoP

Es ist Herbst in den Nördlichen Königreichen.
Herbst in den von Krieg gegen das Kaiserreich Nilfgaard gebeutelten Ländern. Herbst ist es auch in Temerien, als der berühmte Hexer Geralt von Riva sich erneut dem Kampf gegen des Königs Tochter Adda stellt. Adda der Prinzessin von Wyzima. Adda – der königlichen Sriege. In der Gruft treffen Hexer und Monster aufeinander. Der Kampf ist hart. Der Kampf ist schnell. Die Bestie erbarmungslos, der Hexer wild entschlossen . Die Gruft erbebt unter den mächtigen Schlägen der Kämpfenden. Fackeln und Kerzen erlöschen im Luftzugder Geschwindigkeit beider Kontrahenten. Tiere in der Umgebung fliehen, verschreckt von den Kampfschreien der tödlich Umschlungenen. Dann kehrt Stille ein und der Herbstwind weht den Ausgang der Schlacht hinfort.
Doch nimmt man sich die Zeit und hört aufmerksam zu, erzählt der Wind noch viele andere Geschichten. Geschichten von adeligen Geschäftsmännern und reisenden Zwerginnen. Erzählungen von dreckigen Huren und abtrünnigen Söldnern. Gerüchte über Alchimistininnen und Auftragsmörder. Der Wind kennt sie alle. Und er zeigt euch den Weg. Den Weg in die Nebel der Nördlichen Königreiche – Dem Witcher Forenrollenspiel. Schließt euch uns an und erlebt zusammen aufregende Abenteuer in der Welt Geralt von Rivas und seinen mutigen Gefährten.

Geschichten

Der Bardenwettstreit zu Carinthia
- Elfte Fortsetzung

Die Lieder, die nun in der großen Halle gesungen wurden, ähnelten sich alle auf gewisse Weise. Es gab darunter keines, das nicht frohen Mutes jenen zotigen und leicht schlüpfrigen Grundton übernahm, mit dem Rittersporn, in Geralts Gestalt, den bunten Reigen der fröhlichen Lieder eröffnet hatte. Natürlich wurden auch sanfte und einige schwermütige Balladen gesungen, die jedoch die Stimmung im Saal nur allzu schnell zu trüben begannen, sodass lauthals nach munteren Weisen und frischem Bier verlangt wurde; eine Aufforderung, der sowohl Fiona als auch ihr Bruder nur allzu gerne nachkamen. Ranold war es schließlich auch gewesen, der die grandiose Idee gehabt hatte, zwei oder drei Fässchen Bier in den Saal zu rollen, statt sich bei jeder neuen Runde in die Küche oder gar den Keller begeben zu müssen, um die stets ausgedörrten Kehlen der versammelten Barden ausreichend befeuchten zu können. Fiona war das nur Recht. Es hatte zudem noch den Vorteil, dass ihr Cailin vollkommen ungestört in der Küche verweilen konnte, ohne von der Musik abgelenkt zu werden, weil sie etwas besorgen musste. Ab und an verlangte einer der Gäste nach einem Kanten Brot oder etwas Käse (einige sogar nach geröstetem Schweinebauch, den sie nicht hatten), doch dies kam nur selten vor, sodass Fiona ihre Besuche der Küche in letzter Zeit leicht an einer Hand abzählen konnte.
„Ihr seid doch alle Schweine“, murmelte Fiona verbissen in ihren nicht vorhandenen Bart, während sie ein Tablett mit frisch gezapftem Bier mit ihrer rechten Hand balancierte, mit der linken die begehrlichen Pfoten der Barden abwehrte und dabei noch lächelte und strahlte, als sei sie nicht bei der Arbeit, sondern bei einem Picknick mit Freunden. Wenn sie könnte, wie ihr manchmal innerlich zumute war, so würde so mancher Krug am Kopfe eines dieser unverschämten Lüstlinge zerbrechen. Zum Glück war ihr Cailin in dieser Hinsicht ein ganz anderes Kaliber. Sanft, freundlich, zwar von Natur aus recht schweigsam, doch welche Frau wünschte sich nicht einen Mann, der zuhören konnte? Zumindest widersprach er ihr nicht, wenn auch nicht mit Worten, aber zur Not konnte sie ja einfach die Augen schließen, wenn das Gefuchtel seiner äußerst beredten Hände ihr wieder einmal zu viel wurde.
Ohne Zweifel, mit Cailin hatte sie einen guten Fang getan, von dem sie nur noch ihren Vater überzeugen musste, der aus einem ihr unbekannten Grund vehement eine tiefe Abneigung gegen Cailin an den Tag legte. Mehr als einmal hatte sie versucht, dieses Geheimnis zu ergründen, doch ihre mit Vorsicht gestarteten Vorstöße waren stets an einer eisigen Mauer des Schweigens und der Ablehnung zum Erliegen gekommen. Sei´s drum. Eines Tages würde ihm nichts anderes mehr übrig bleiben, als ihr die Wahrheit zu sagen, wenn er es nicht riskieren wollte, dass sie und Cailin - als allerletzten Ausweg - gemeinsam die

verfluchte Stadt verließen und in Wyzima zusammen ein neues Leben begannen. Dort lebte eine ihrer liebsten Tanten, die ihnen sicherlich die erste Zeit aushelfen würde, bis sie auf eigenen Beinen stehen konnten, denn ihr Hang zur Romantik und ihre Vorliebe für seichte Liebespoesie war in der ganzen Familie bekannt. Und gefürchtet.
„Heda! Weg mit der Pfote! Dieser Hintern ist schon einem anderen versprochen!“, knurrte sie und ließ einen leeren Krug auf die vorwitzige Hand des Barden niedersausen, der es gewagt hatte, nicht nur ihren Po zu berühren, sondern auch ganz ungeniert seine Finger unter ihr Kleid wandern zu lassen. Mit Genugtuung hörte sie seinen leisen Aufschrei des Schmerzes und das Geräusch von gebrochenen Knochen.
Selbst schuld, dachte sie grimmig, das wird dich lehren, deine Hände bei dir zu behalten! Rasch schlüpfte sie zwischen zwei weiteren Barden hindurch, denen das Schicksal ihres Minnebruders nicht verborgen geblieben war und deren, ebenfalls nicht gerade keuschen Hände, nun rasch in den eigenen Schoß wanderten, während sie sie mit weit aufgerissenen Augen anstarrten und putzige Maulaffen feil boten.
„So ist´s recht. Vielen Dank, die Herren!“, sprach sie laut und setzte ihr gewinnendstes Lächeln zur Schau, als wäre rein gar nichts geschehen.

Cailin war so in die Musik und den Gesang der Männer versunken, dass er jene Gestalt, die sich aus dem Schatten am anderen Ende des Raumes herausgeschält hatte, erst bemerkte, als sich die dürren Finger bereits in seine Schulter gebohrt hatten. Zum zweiten Mal an diesem Tag flatterte ihm das Herz bis an den Hals, doch diesmal zitterten seine Hände viel zu sehr, um seinem Gefühl Ausdruck verleihen zu können. Er zuckte zurück, fiel unsanft vom Stuhl zu Boden und hätte gleich darauf mit einem markerschütternden Schrei, sofern er dazu in der Lage gewesen wäre, sicherlich den Wettbewerb im Saal sofort zum Erliegen gebracht.
Cailin spürte, dass diesmal nicht viel gefehlt hatte, um ihn im nächsten Augenblick vor das Angesicht seiner Ahnen treten zu lassen. Zum Glück war es, den Göttern sei Dank, nicht soweit gekommen. Die Hand schützend vor sein Gesicht haltend, blickte er zitternd auf, um einen Blick auf die Person zu erhaschen, die ihn fast ins frühe Grab gebracht hätte.
Die alte Grid Mole!
Mit einem bedauernden Ausdruck in ihrem faltigen Gesicht beugte sie sich zu ihm hinab, was ihr aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters sicher nicht leicht fiel, und reckte ihm entschuldigend ihre runzlige und mit Altersflecken überzogene Hand entgegen. Nach kurzem Zögern griff er danach und ließ sich bereitwillig von der alten Krämerin aufhelfen. Ihr Griff war fest und stark, was den Jungen wunderte. Auch fühlte sich ihre Haut beileibe nicht faltig an. Ganz im Gegenteil. Wenn er die Augen schloss, dann konnte er sich durchaus der Illusion hingeben, es wäre die zarte Hand Fionas, die ihn umfasste, und nicht die schwielige und ungepflegte Pranke von der alten Vettel.
„Du musst mir runzligen, dummen Frau verzeihen“, flüsterte sie heiser und entblößte bei ihrer Version eines Lächeln eine Doppelreihe schwarzer Zahnstumpen, die so widerlich anzusehen waren, das Cailin kurz davor stand, sein nicht gerade üppiges Frühstück mit Freuden wieder von sich zu geben. Da die alte Grid nicht viel von Zahnpflege zu halten schien, stank ihr Atem dementsprechend. Dies war der erste Moment in seinem Leben, wo er die Besinnungslosigkeit einem weiterem Schwall Luft aus Grids Maul vorgezogen hätte. Selbst tot zu sein, wäre wohl eine mögliche Erlösung gewesen.
Ein Kribbeln zog sich durch seinen Körper, das irgendwo in seinen Zehen begann und langsam seine Extremitäten empor kroch, das Rückgrat kitzelte und schließlich in seinen Haarspitzen ankam, wo das

Kribbeln mit einer kleinen, Blitzen nicht unähnlichen Entladung endete. Danach war alles anders. Zum ersten Mal vermochte er hinter die Miene der alten Frau zu sehen und erkannte, dass diese nur Lug und Trug war. Wo er zuvor noch verfaulende Stumpen erblicken konnte, sah er nun zwei Reihen der schönsten Zähne, die er je zu Gesicht bekommen hatte. Sie hatten die Farbe von funkelnden Perlen. Auch ihr Mund war nun ein anderer. Voll und sinnlich, voll süßem Atem, schwebte er nur eine Spanne von seinem eigenen entfernt, zum Küssen nah, während ein belustigter, aber nicht unfreundlicher Blick aus smaragdgrünen Augen auf ihm ruhte, der aber im nächsten Moment einer Art Verwunderung Platz machen musste, die schließlich in überraschtes Staunen überging.
„Du kannst mich sehen!“ Eine Feststellung, keine Frage. „Du siehst tatsächlich, was wirklich ist und lässt dich nicht von dem Schein täuschen, den ich so gründlich gewoben habe.“
Cailins Hände formten eine Frage, doch Grid Mole schüttelte nur entschieden den Kopf, wobei sich aus ihrer Haube einige Locken mit kupfern schimmernden Haar in der Farbe frischer Kastanien lösten.
„Nein, Cailin, lass deine Hände ruhen. Nun, da du die Wahrheit erkannt hast, brauchst du deine Hände nicht mehr, um mit mir zu sprechen. Denke deine Frage und ich werde dir antworten, sofern es in meinem Interesse liegt!“
Wer bist du?
„Du kommst gleich zum Punkt, nicht wahr, mein Junge?“, sie lächelte erfrischend. „Leider kann ich dir diese Frage nicht beantworten. Nicht zu diesem Zeitpunkt! Was ich dir allerdings verraten kann ist, dass ich nicht Grid Mole bin, es nie war. Ich bin eine Zauberin, wie du dir sicherlich schon gedacht hast.“ Cailin nickte zustimmend. „Ach Cailin, so jung und schön. Du hast die Augen deines Vaters, wusstest du das?“
Cailin schnappte nach Luft und riss die soeben angesprochenen Augen weit auf:
Du kanntest meinen Vater? Woher? Wie war er? Was ist mit ihm geschehen?
„Nicht so viele Fragen auf einmal, Junge! Mein Kopf dröhnt ja schon wie die Glocken von Wyzima! Eins nach dem anderen. Natürlich kannte ich deinen Vater. Sehr gut sogar. Du hast nicht nur seine Augen von ihm“, sanft strich ihre Hand durch Cailins Haar, der kurz zurückzuckte, dann aber doch geschehen ließ, was er selbst Fiona untersagt hatte: vorsichtig legten die Hände der Zauberin seine Ohren frei, die beide mit sanftem Schwung in einer Spitze endeten. „Verleugne nicht das Erbe deiner Vorväter, Cailin. Es ist keine Schande, anders zu sein, vor allem nicht, wenn die Herkunft so edel ist wie in deinem Fall. Hat dir deine Mutter nichts über Leolas erzählt? Nein, deiner offenen Miene zufolge nicht. So höre, Cailin, Sohn des Leolas, dass dein Vater der Sohn eines Königs der Elfen war; zwar nur der dritte in der Reihe der Thronfolger, aber immerhin. Während seine beiden Brüder stets danach trachteten, ihrem Vater zu beweisen, wer von beiden geeigneter war, ihm auf dem Thron zu folgen, interessierte sich dein Vater immer nur für die schönen Dinge des Lebens: für Poesie, Musik und die Minne. Er würdigte Schwert und Rüstung keines Blickes, sondern lernte stattdessen die Laute, übte seine Stimme und schrieb wunderschöne Lieder, von denen du sicherlich einige kennst.“
Cailin nickte. Er konnte es nicht fassen. Er sollte von edlem Geblüt sein, der Sohn eines Prinzen? Und seine Ohren, die er stets für eine Missbildung der Natur gehalten und die seine Mutter ihn stets verbergen geheißen hatte, bewiesen dies? Er war ein Elf? Tausende Fragen schwirrten gleichzeitig durch seinen Kopf, fast hielt es ihn nicht mehr auf seinem Stuhl, doch die Zauberin legte ihm sanft ihre Hände auf die Schultern und beruhigte ihn damit zusehends.

„Ich weiß, du hast viele, so viele Fragen, aber lass mich zunächst zu Ende erzählen, dann klärt sich so einiges von selbst. Ja du bist nicht nur ein Elf, du bist der Sohn eines Prinzen und damit selbst einer, selbst wenn auch einiges an menschlichem Blut durch deine Adern fließt. Du vereinst das Beste beider Welten in dir und auch das Schlechteste. Nur du entscheidest, was sich Bahn brechen wird, und wenn ich mir dich so anschaue, dann hast du deine Wahl schon vor langer Zeit getroffen.“
Noch einmal strich sie über sein Haar, recht zärtlich, wie es schien, dann fuhr sie fort: „Ich lernte deinen Vater zu einer Zeit kennen, als er das Schloss seiner Ahnen bereits seit Jahren verlassen hatte, um in die Welt hinauszuziehen und sich ganz der Musik zu verschreiben. Er hatte der Krone, die ohnehin nie sein Haupt schmücken würde, den Rücken gekehrt und war auf seiner Reise schließlich hier in Carinthia gelandet, wo ich ihn das erste Mal traf und mich sogleich in ihn verliebte. Wie das grausame Schicksal es jedoch fügte, so empfand er für mich nicht mehr als freundschaftliche Gefühle, während sein Herz an eine junge Frau verloren war, die ...“
Meine Mutter! Ein Schauer überkam ihn.
„Ja, du Naseweis, deine Mutter! Und nun unterbrich mich nicht, oder möchtest du die Geschichte nicht zu Ende hören? Dachte ich es mir doch. Nun gut, er liebte deine Mutter, war ganz vernarrt in sie, so wie sie auch in ihn. Doch ihr Vater war gegen eine Beziehung, vor allem, da sich noch ein anderer für sie interessierte. Dann wurde deine Mutter jedoch schwanger und es war abzusehen, wer der Vater des Kindes sein würde. Bevor die Stadt von der Schande, die seine Tochter über ihn gebracht hatte, erfahren würde, sorgte ihr Vater dafür, dass Leolas die Stadt verlassen musste und seine Tochter ihr Kind, also dich, in der Fremde bekam und nie mehr nach Carinthia zurückkehren sollte. Ich muss zugeben, dass ich daran nicht ganz unbeteiligt war. Ich neidete den beiden ihr Glück und sprach einen Zauber über deinen Vater, dass sein Talent, seine Stimme ihm und seinen Nachkommen nur Unglück bringen sollte. Und so geschah es.“
Bedeutet das etwa, dass es an dir liegt, dass ich ...
Die Zauberin nickte langsam und Cailin sah ihren Augen an, dass sie wohl mehr als einmal ihre Entscheidung bereut hatte.
„Ja, Cailin, es ist meine Schuld, dass du nicht sprechen und somit auch nicht singen kannst.“
Der Junge ballte die Fäuste, entspannte sich aber schon kurz darauf wieder. Welchen Zweck sollte es auch haben, wütend auf die Zauberin zu sein? Man konnte ja doch nichts ändern.
„Wer behauptet, dass man daran nichts ändern kann? Ein Zauber wurde gesprochen, ein Zauber kann auch wieder gebrochen werden!“
Cailins Kopf flog empor, sein Blick voller Hoffnung und Zweifel zugleich. Die Zauberin wehrte mit beiden Händen ab.
„Gemach, gemach, Prinz, so einfach ist es nicht. Leider hat sich der Zauber von damals mit einem anderen verwoben, der ebenfalls hier in der Stadt ausgesprochen wurde. Wiederum von mir, wie ich zu meinem Leidwesen zugeben muss. Sie können nur zusammen aufgehoben werden. Doch ich glaube, in diesem Fall ist der eine Zauber die Lösung für den anderen. Ich habe dir übrigens etwas mitgebracht!“
Er beobachtete, wie die alte Grid zurück in die Schatten huschte und nach kurzer Zeit mit einem großen Bündel zurückkam.
„Nimm dies, es gehört von Rechts wegen dir! Du wirst es brauchen können ...“
Cailin nahm das Bündel an und öffnete es. Der Anblick, der sich ihm bot, verschlug ihm den Atem. So etwas schönes hatte er noch nie gesehen.
Das soll alles wirklich mein sein?, fragte er in Gedanken und presste das Bündel fest an seine Brust, als habe er Angst davor, man könne es wieder

von ihm fort nehmen.
„Ja, es ist alles dein. Einst gehörte alles darin deinem Vater und er hätte es sicherlich gut geheißen, dass sein Sohn diese Dinge erhält. Du bist schließlich sein einziger Erbe."
Mein Vater ist tot ... ein nie erlebtes tiefes Gefühl der Trauer ergriff ihn, obwohl er in seinem Inneren schon lange gewusst hatte, dass dem so war und gar nicht anders sein konnte. Die Gewissheit nun traf ihn wie ein Schlag vor der Brust. Er rang nach Luft, um sie dann in einem langen Seufzer wieder von sich zu geben. Er weinte nicht. Er würde damit warten, bis er später allein war, denn diese Art der Trauer wollte er mit niemandem teilen, noch nicht einmal mit Fiona. Dieses Gefühl gehörte nur ihm.
Die Zauberin nahm ihn in den Arm, drückte ihn fest an sich, bis der Geruch nach altem Schweiß und Mottenkugeln, der ihrer Kleidung anhaftete und zu seinem Bedauern nicht auf Zauberei beruhte, ihn fast die Sinne schwinden ließ. Gerade noch rechtzeitig entließ sie ihn aus ihrer Umarmung. Ein Kribbeln, ähnlich dem von vorhin, erfasste ihn.
„Nun wird es aber Zeit, dass wir dich für den letzten Akt präparieren, mein Junge!"
„Der letzte Akt? Was meinst du damit?"
„Sieh an, er hat schon begonnen", lächelte die Zauberin und ließ in Gedanken die lange verschlossenen Erinnerungen an Leolas ihren Lauf. Sein Sohn sah nicht nur haargenau so aus wie sein Vater, sondern verfügte auch noch über seine wundervolle Stimme, die noch einen Augenblick glockenhell in der Weite der Küche nachhallte, bis auch ihr Klang nur noch eine verblassende Erinnerung war.
Hätte Triss Merigold in diesem Moment einen Handspiegel zur Hand gehabt, so hätte sie sich wahrscheinlich über die Tränen gewundert, die sich klammheimlich in die Winkel ihrer Augen gestohlen hatten.

(Dan)

Die grauen Ufer von Sirikumia

Als er erwachte, nur langsam zu sich kam, sortierte er zunächst seine Wahrnehmung. Dunkelheit. Eine trockene Zunge und Kopfschmerzen. Flüssigkeitsmangel, er hatte zuvor getrunken. Viel getrunken.
Dunkelheit, nicht nur um ihn herum. Seine Augen gewöhnten sich nach dem langsamen Öffnen allmählich an das spärliche Licht, welches durch das kleine Fenster von außen herein drang. Es war Nacht draußen – höchstens früher Morgen - nur der Mond spendete etwas Licht. Ein Geruch von süßem Schweiß, jemand, der sich neben ihm bewegte. Eine Frau, scheinbar von ihm abgewandt, zusammengerollt und schmatzend, als würde sie versuchen, mit der Zunge geronnene Milch von einer Wange in die andere zu schieben. Eine ekelhafte Trockenheit in seinem Hals, und ein Geschmack, der an Kotze erinnert. Der einen sogleich wieder erbrechen lassen könnte. Wo er war, konnte er noch nicht ausmachen. Er lag noch nie zuvor in diesem Bett, aber er war sicher noch in Kadinev. Da wo diese Taverne stand. Da war auch eine Frau mit dem roten Haar und dem grünen Kleid und dieser Kerl der ganz offensichtlich beim Kartenspiel betrog.
Laute Stimmen vor der Tür, und dann bekam diese einen Tritt und die Ruhe verschwand so plötzlich wie ein Pferd einem vor's Gesicht tritt. Der Raum – von Fackeln erhellt – wirkte noch kleiner, als fünf Männer von der Stadtwache einfach hinein spazieren. Das Mädchen neben ihm schrie laut und anhaltend auf. Es war jedenfalls nicht die Frau mit den roten Haaren, die aus der Taverne, an die er sich zuvor noch erinnern konnte.
„Den Kerl schnappt euch“, grollte eine Stimme und hinter den fünf Wachsoldaten trat unter der kleinen Tür ein großer und breitschultriger Mann durch. Der Hauptmann der Wache.
„Was macht ihr, ihr sollt ihn nicht umbringen. Der leistet doch keinen Widerstand. Legt ihm aber trotzdem die Eisen an“, rief der Hauptmann weiter. „Banjeff, glotz nicht so rum! Hast du noch nie eine nackte Frau gesehen. Zieh dir die Decke drüber, Weib.“
Das war also die Frau, die neben ihm lag. Eigentlich ganz hübsch. Auch wenn ihr Gesicht durch den Schrei etwas verzerrt wirkte. Aber er hatte nun andere Sorgen. Scheinbar war in der Nacht etwas mehr passiert als Trunk, Spiel und Weib. Dann zog jemand die Eisen um seine Hände, was ihn ruckartig den Kopf nach hinten ausschlagen ließ. Es ist so ein Reflex, und der Wachmann geht zu Boden. Dann ein Schlag gegen seinen Kopf, und da war schon wieder diese verdammte Dunkelheit.
Im Wachraum des Hauptmanns war es stickig, und der Kachelofen in der Ecke spendete eine Wärme, die kaum auszuhalten war. Er saß auf dem Stuhl, die Hände über den Schoß zusammen gekettet. Mit einem alten Lappen tupfte er über das geronnene Blut an seinem pochenden

Schädel, was die Ketten rasseln ließ.
„Dein Name ist Wensh?“
„Wensh de Gath Rispe.“
„De Gath gibt es hier bei uns nicht. Bei uns seid ihr nichts anderes als Magiejäger. Wensh Gath, du kannst dir denken, warum du hier bist?“
„Nein.“
„Eine Vermutung?“
„Ich hab was ausgefressen gestern Nacht? Die Zeche geprellt, einen Kerl verprügelt, jemandes Frau gevögelt, etwas in der Wut kaputtgemacht, einen,...“
„Schon gut, sei still! Nein, du hast nicht gegen das Gesetz verstoßen. Du bist außerordentlich hier.“
„Was?!?!“ Er griff sich an den Kopf, der seit dem Schlag noch mehr schmerzte. Sie hatten ihm zumindest etwas zu trinken gegeben.
„Wackle nicht mit den Eisen herum. Überhaupt sind die Dinger unnötig.“ Als sich der Hauptmann herüber beugte, um die Handeisen zu lösen, unterdrückte Wensh den Wunsch, ihn damit zu überwältigen und zu erwürgen. Das wäre doch sehr dumm gewesen, denn die Handeisen hätten ihn auf der Flucht nur aufgehalten. Was zum Teufel war hier los? Es war nichts Ungewöhnliches daran, dass Stadtwachen ihre Macht dazu nutzen, Unbescholtene festzunehmen, um eigene Interessen durchzusetzen. Doch was hatte man mit ihm vor? Die Eisen fielen zu Boden, Wensh massierte seine Schläfen.
„Hier, nimm einen Schluck. Gegen einen Kater hilft Alkohol am besten. Und dann hör mir zu, ich brauche deine ganze Aufmerksamkeit. Ich muss sagen, dass ich von Magierjägern, oder Gath, wie sie bei euch genannt werden, nicht viel halte.“ Der Hauptmann wanderte nun unentwegt um seinen Stuhl herum.
„De Gath.“ Unterbrach ihn Wensh, und strich sich seine Haare aus dem Gesicht.
„Was?“
„De Gath. Ihr habt das „de“ wegfallen lassen, Hauptmann. Vermutlich in der Annahme, es wäre ein Artikel. Diesen Fehler machen viele. Aber in der Sprache der Rakimänen sind Artikel und das Wort eines, wenn auch nicht aneinander geschrieben. Dennoch verschmolzen und sollten nicht einzeln benutzt werden, weil...“
„Jetzt halt mal dein Maul, du...!“ Der Hauptmann beugte sich vor und schlug Wensh mit der behandschuhten Hand gegen den Kopf. Oder man sollte sagen, er versuchte es. Denn genau das hatte Wensh de Gash Rispe mit seinem Geplapper über Artikel und Substantive geplant. Jetzt da seine Handeisen auf dem Boden lagen, konnte er den Hauptmann am Arm packen, ihm einen für ihn selbst sehr schmerzhaften Kopfstoß verpassen, und sogleich zur Tür des Wachraumes laufen. Doch gerade als er an der Tür angekommen war, ging diese auf und es stolzierten zwei weitere Wachen zur Tür hinein. Und es waren keine Stadtwachen. Es waren zwei Elitesoldaten. Leibwachen des Königs, an ihren silbernen Rüstungen mit blauen Streifen unschwer zu erkennen. Und Wensh konnte sein Glück in dieser Nacht kaum fassen.

(DPR)

Malice of Good and Compassion of Evil III

Intro

„Empty shells whispering quietly.
They speak to me of a common past,
teaching me how to become insane,
to silence the ambivalence that's in my head.“
Traces

Er befand in einem langen Gang, Wände, Decke und Boden sind schwarz, nur ein handbreiter, weißer Streifen auf Kopfhöhe zieht sich über die gesamte Länge. 50 Meter vor *ihm*, war eine Tür aus rotem Holz. *Er* wendete den Kopf nach hinten. Hinter ihm verlor sich der Gang in der Endlosigkeit. Indianisch anmutende Gesänge erklangen, mehr in seinem Kopf, als von irgendeiner Quelle ausgehend. Ein Heulen ertönte. *Er* richtete seine Augen wieder auf die Tür. Erneut ein fernes Heulen, das klang, als würde es vom Wind über große Distanz getragen. *Er* runzelte die Stirn und ging einen Schritt auf die Tür zu.

Fast lautlos explodierte das Holz, Splitter flogen in alle Richtungen, schlugen gegen Decke und Wände, fielen auf den Boden. Durch das Loch in der Tür wallt dunkler Rauch. *Er* ging einen Schritt zurück. Zwei rote Lichtpunkte leuchteten durch den Qualm. Wieder ertönte das Heulen, es klang, als würde es rasend schnell herankommen. Je lauter es wurde, desto mehr veränderte es sich zu einem bestialischen Knurren. Die Lichtpunkte verschwanden und durch den Rauch kam ein gewaltiger weißer Wolf gesprungen. Seine Krallen kratzten auf dem Boden und fegten die roten Holzsplitter beiseite. Die Muskeln und Sehnen in seinen Läufen spannten sich, das Fell lag eng an. Die Lefzen hochgezogen, jagte er mit halb geöffnetem Mund und glühenden Augen auf *ihn* zu.
Er drehte sich um und rannte los. Das Knurren verfolgte *ihn*, ebenso wie das schaurige Scharren der Krallen. Die Schallwellen überholten *ihn* und rasten den Gang entlang, wo sie nicht verschwanden, sondern zurückgeworfen wurden. *Er* rannte in einer mörderischen Geräuschkulisse, die immer gewaltiger wurde. Während des Rennens

warf *er* einen Blick hinter sich. Der Wolf hatte aufgeschlossen, war nur noch 30 Meter entfernt. Und hinter ihm rannten zwei weitere Wölfe, ebenso gewaltig und vollständig weiß, mit den selben schwarzen Gebissen und den roten Augen. Das Knirschen der Krallen scharrte in *seinen* Ohren und reflexartig drückte *er* beide Hände auf *seine* Ohrmuscheln. Dadurch stolperte *er*, fiel fast hin. *Er* rannte weiter, die Wölfe schlossen immer weiter auf.
Vor *ihm* erschien eine weitere Tür, diesmal in Dunkelgrau. *Er* rannte, *seine* Füße brannten, die Lunge stach und *seine* Ohren schienen zu bersten. Noch zehn Meter bis zur Tür. *Ihm* war, als würde er an *seinen* Fersen den kalten Atem des Wolfes spüren. Noch sieben Meter. Hinter *ihm* klappten zwei Gebissreihen aufeinander. Noch vier Meter. Der Wolf schnappte nach *seinem* Fuß, doch *er* sprang und katapultierte sich gegen die Tür, die krachend aus den Angeln gerissen wurde und mit *ihm* nach vorne kippte. *Er* rollte sich ab und ging in Verteidigungsstellung, doch die Wölfe waren verschwunden.
Er stand allein in einer Höhle, deren Decke knapp einen halben Meter über *seinem* Kopf hing. Es war dunkel, die Höhle wurde nur von einer fahlen, nicht lokalisierbaren Lichtquelle vor der totalen Dunkelheit bewahrt, trotzdem konnte *er* nicht weiter als zwei Meter sehen. Langsam und vorsichtig ging *er* weiter, jederzeit bereit zu kämpfen, wenn zwei glimmende rote Punkte vor ihm auftauchen würden. *Er* schlich weiter.
Vor *ihm* kam plötzlich eine Wand aus der Dunkelheit, an der ein Mann gekettet war. Sein schweißnasser Oberkörper war nackt und mit blutigen Schnitten übersät. Sein Kopf hing nach rechts geneigt auf der Brust, sodass man nur die linke Gesichtshälfte sehen konnte.
Leise hockte *er* sich hin, streckte vorsichtig und langsam *seine* Hand aus. Plötzlich schaute der Mann auf, riss an seinen Ketten und wandte ihm sein ganzes Gesicht zu. Die rechte Gesichtshälfte war nur ein blanker Schädelknochen, weiß, ohne Sehnen, Muskeln oder Haut. Er brüllte und spuckte Blut. „Verräter!“ Er riss klirrend an den Ketten. „Mörder!“
Er sprang zurück, stolperte und fiel hintenüber. Für einen Augenblick wurde *ihm* schwarz vor Augen, dann kehrte *seine* Sehfähigkeit zurück. *Er* befand sich auf einer Lichtung, die vom Vollmond erhellt wurde. Der umliegende Wald wurde von Nebelschwaden umspielt, in dem finstere Silhouetten herumwaberten. *Er* rappelte sich auf und sah *sich* um. Im Schatten des Waldes tauchten rote Augenpaare auf, dutzende, rund um *ihn* herum, im ganzen Wald. *Er* atmete laut aus. Hinter *ihm* hörte *er* ein Knirschen. *Er* fuhr herum und verspürte einen schneidenden Schmerz, der durch den ganzen Körper schoss.
Vor *ihm* stand ein Mädchen, einen Kopf kleiner als *er*. Sie hatte *ihm* einen Dolch in den Bauch gerammt. Beide standen sie da, *er* schwankend vornüber gebeugt, sie aufrecht, eine Handbreit voneinander entfernt. Sie sah *ihm* in die Augen. „Es ist vorbei...“ Ihre Augen verfärbten sich rot - und *er* fuhr aus dem Schlaf hoch.
Über Nero leuchtete die rote Gurtanzeige. Sein Nebenmann sah ihn merkwürdig an. „Schlecht geträumt?“ Häme lag in seiner Frage. Nero grunzte missgelaunt und sah aus dem Fenster. Die Landebahn von Anchorage tauchte unter ihnen auf. Ein Blick auf die Uhr zeigte an, dass es halb elf war. Eine ganze Stunde Verspätung. Er schnallte sich blind an, während seine Augen den Nachthimmel absuchten. Keine Wolken und trotzdem kein Mond. Zischend blies er Luft durch seine trockenen Lippen und lehnte sich wieder zurück.

Fortsetzung folgt ...

(TFt)

THE WITCHER

Witchers News

01.06.2012 Seite 35 / Jahrgang 4 / Nr 23 1,- Oren

Sagen/ Legenden

Monstergrotte

Der Doppler oder Wenn du alles doppelt siehst, liegt es nicht immer am Alkohol

So hatte es sich zugetragen…

Langsam schloss er die Haustür hinter sich, darauf bedacht, dabei keinerlei Geräusch zu verursachen. Mit einem großen Schritt umging er die knarrende Bodendiele und stieß sich das Knie an einem Fußschemel, der morgens noch nicht da gestanden hatte, da war er sich sicher.
Einen Schmerzlaut unterdrückend humpelte er im fahlen Mondlicht, das just im Augenblick durch die Fenster herein schien, zum nahegelegenen Tisch, setzte sich und lauschte angestrengt, doch aus der obersten Etage drang kein Laut zu ihm herunter. Den Göttern sei Dank, dachte er und rieb sich das immer noch schmerzende Schienbein. Seine Frau schlief anscheinend tief und fest.
Es war wieder spät geworden im Rathaus von Wyzima. Während er im Erdgeschoss noch mit etlichen Anträgen beschäftigt gewesen war, hatten die Stadtbeamtinnen im Stockwerk darüber längst den Feierabend bei einigen Flaschen Wein eingeläutet. Die vergnügliche Stimmung und das ständig aufperlende Gelächter waren nicht zu überhören gewesen. Schließlich hatte er sich dazu gesellt und war, wie immer, wenn er dies tat, durchaus auf seine Kosten gekommen. Besonders eine Frau hatte es ihm seit Monaten angetan: Rosalie, die in der Ablage arbeitete und einige recht anregende Möglichkeiten kannte, wie man das Mobiliar im Ablagenraum auch anderweitig nutzen konnte.
Zum Glück hatte seine Frau noch nichts von seiner Affäre mitbekommen und er betete zu den Göttern, dass dies in Zukunft auch so blieb. Wenn er es sich recht überlegte, dann wirkte seine Frau in letzter Zeit äußerst zufrieden, wenn nicht gar glücklich. Ob sie wohl einen Liebhaber hatte? Nein, wer würde diese sonst so streitsüchtige Vettel wohl schon freiwillig anfassen oder gar in sein Bett lassen? Ihn schauderte es. Zugegeben, am Anfang ihrer Ehe war er verrückt nach ihr gewesen und hatte nicht genug von ihr bekommen können, doch im Laufe der Jahre war nicht nur die Küche immer häufiger kalt geblieben; auch die gemeinsamen Laken teilten relativ schnell dieses Schicksal, sodass er gezwungen war, das Lodern seiner Lenden immer häufiger auswärts zu löschen.

Gleich würde er die nächste Etappe in Angriff nehmen müssen und sich nach oben zu seiner Gemahlin ins Bett schleichen, wenn die bleierne Schwere in seinen Beinen ihn nicht vorher dazu veranlasste, sich vor den erkalteten Kamin in einige Decken einzurollen und die wenigen Stunden bis zum Morgengrauen gleich dort zu verbringen. Langsam fielen ihm die Augen zu, und ohne dass er es mitbekam, rutschte er im Halbschlaf vom Stuhl zu Boden und rollte sich zusammen.

Er träumte, dass sich ein seltsames Wesen über ihn beugte, mit teigigem Gesicht und heraushängender Zunge. Trübe, gelbliche Augen starrten ihn musternd an, dann verschwand das Gesicht aus seinem Blickfeld. Er wurde wach, als ein Fuß ihn in die Seite trat. Er sprang auf und stieß sich dabei den Kopf am Tisch.
Auf einem Stuhl neben dem Tisch saß ein Mann. Er trug ein lächerliches, mit Rosen besticktes Nachthemd, das ihm einige Nummern zu groß war. Es dauerte eine Weile, bis sein noch vom Alkohol dröhnender Schädel erkannte, dass dies sein eigenes Nachthemd war. Wer wagte es, sich seiner Sachen zu bemächtigen? Er sah genauer hin. Der Mann hatte in etwa dieselbe Größe wie er, trug auch das dunkle Haar ganz ähnlich gescheitelt, doch am unheimlichsten erschien ihm das Gesicht des Mannes. Es war, als blicke er in einen Spiegel! Hatte er etwa bei den Damen so viel getrunken, dass er bereits Halluzinationen bekam? Noch etwas benommen schüttelte er den Kopf. Der Fremde, der wie er aussah, beugte sich verschwörerisch zu ihm hinab.
„Erin, was machst du hier?“, sprach ihn sein Ebenbild an und Erin wunderte sich, von diesem mit seinem Namen angesprochen zu werden.
„Ich hatte eigentlich damit gerechnet, du würdest die ganze Nacht bei Rosalie verbringen.“
„Wer bist du? Warum siehst du aus wie ich? Willst du mich etwa beiseiteschaffen, um meinen Platz einzunehmen?“ Erin wurde sich plötzlich der Gefahr bewusst, die ihm drohte und verschwand unter dem Tisch.
„Beruhige dich, Erin! Ich habe nicht vor, dir auch nur ein Haar zu krümmen.“
Erin streckte seinen Kopf unter dem Tisch hervor und sah misstrauisch dem Mann ins Gesicht, der gerade sein Lächeln lächelte. Ein kalter Schauder rann ihm den Rücken hinab.

„Das beantwortet nicht meine Frage! Wer oder was bist du?“
Sein Ebenbild reichte ihm eine Hand und widerwillig ließ er sich unter dem Tisch hervor helfen. Dann setzte er sich, um Abstand bemüht, auf einen anderen Stuhl, den Tisch zwischen sich und diesem Abbild wissend.
„Du weißt, was ich bin. Deine Mutter hat dir als kleines Kind immer von uns erzählt, von den Wesen aus den Wäldern, die ...“
Erins Gesicht erhellte sich. „ … die in der Nacht kommen und kleine Kinder rauben, um ihren Platz einzunehmen! Du bist also ein Vexling, ein Doppler?“
Der Doppler nickte.
„Um es vorweg zu sagen: die Gerüchte über uns sind maßlos übertrieben und gelogen. Warum sollten wir eure Kinder rauben? Wir lebten in Ruhe und Frieden, weitab von eurer Zivilisation, bis ihr Menschen damit begannt, unseren Lebensraum zu zerstören, für eure Städte und Felder jene Wälder abzuholzen, die uns Heim und Herd waren. Was blieb uns letztlich anderes übrig, als euch in eure Städte zu folgen und uns euch anzupassen?“
Abweisend verschränkte Erin seine Arme vor der Brust.
„Damit hatte ich doch nichts zu schaffen! Warum doppelst du gerade mich?“
Der Doppler errötete.
„Das hat einen einfachen Grund: Ich habe mich in deine Frau verliebt! Ich traf sie zum ersten Mal beim Einkauf auf dem Anderlingmarkt. Ich hatte die Gestalt eines einfachen Laufburschen angenommen, um auf dem Markt etwas zu Essen zu schnorren, als ich sie sah. Ich folgte ihr unauffällig und beobachtete euch beide, bis ich mich schließlich dazu entschloss, deine Gestalt anzunehmen, um ihr nahe zu sein.“
„Meine Frau?“ Erin lachte. „Du hast dich in meine Frau verliebt?“
„Ja. Und als ich erst mal du war, da spürte ich in meinem, in unserem Herzen, dass da immer noch Liebe für diese Frau schwelte. Auch du liebst sie noch, du willst es dir nur nicht eingestehen. Ich brauchte nichts weiter zu tun, als das schwelende Herzfeuer neu zu entfachen. Hast du dich nicht darüber gewundert, warum deine Frau in letzter Zeit so ausgeglichen und fröhlich ist?“
Erin grummelte. „Ja schon, aber … willst du mir etwa sagen, dass du und meine Frau …?“
„Schon länger als drei Wochen“, grinste der Doppler süffisant, „und ich muss schon sagen, sie hat da einige Tricks auf Lager, die nicht von schlechten Eltern sind. Wenn sie einmal richtig in Fahrt gerät, dann wackeln aber die Wände!“
Erinnerungen überkamen Erin. Er seufzte.
„Ja, allerdings. Sag mal, macht sie immer noch diese komischen Geräusche, kurz bevor sie … na, du weißt schon...“
Der andere Erin nickte und machte eine anzügliche Geste. Beide lachten.
„Und was passiert nun? Wie soll das weitergehen, hast du dir darüber mal Gedanken gemacht?“, verlangte Erin von seinem Ebenbild zu wissen.
„Ich sehe da keine Probleme. Ich werde mich weiterhin um deine Frau kümmern und ihre immensen Bedürfnisse befriedigen.“ Beide lachten erneut. „Warum sagst du deiner Rosalie nicht, dass ihr zwei einfach für einige Wochen nach Cintra fahrt? Soviel ich weiß, liegt sie dir doch schon seit ewigen Zeiten damit in den Ohren.“
„Woher weißt du das?“
Sein Gegenüber legte einen Finger auf seine Lippen und zwinkerte.
„Doppler-Geheimnis!“
Warum eigentlich nicht?, dachte Erin. Wenn alles gut klappte mit Rosalie, warum sollte er nicht gleich an einem anderen Ort neu beginnen? Seine Frau wäre ja in besten Händen und würde nie nach

ihm suchen. Offiziell wäre er ja nie fort. Ein verlockender Gedanke! Und seine Arbeit? Nun, es war sicherlich angenehm, eine unkündbare Stelle in der Verwaltung zu haben, doch wenn er es sich recht überlegte, hatte er sie noch nie leiden können. Was gingen ihn Bebauungspläne an oder Genehmigungen? Wen interessierte es schon, ob da draußen irgendwelche Monster die Gegend unsicher machten? Dafür gab es Hexer. Seine Aushänge brauchten diese Monsterjäger nun wirklich nicht. Sollten sie doch in den Dörfern nachfragen!
„Erin, bist du das da unten?“
Der Doppler warf einen Blick zur Treppe, wo ein heller Lichtschein sichtbar wurde.
„Ja, Schatz, geh nur wieder ins Bett, ich habe nur ein Glas Wasser getrunken! Ich komme gleich wieder nach oben. Wo du gerade so schön wach bist, könnten wir doch auch gleich ...“
Seine Frau giggelte vergnügt: „Dann beeil dich aber, mein Liebling!“
Der Doppler nickte Erin zu.
„Geh schon zu deiner Rosalie. Ich lasse dir morgen einige von deinen Sachen ins Rathaus bringen.“
Die beiden Männer, die sich wie ein Ei dem anderen ähnelten, standen beieinander und umarmten sich freundschaftlich. Langsam machte sich Erin auf den Weg und verließ das Haus, einer ungewissen, aber spannenden Zukunft entgegen, während der Doppler die Stiegen ins Obergeschoss hinauflief, um oben wieder die Wände zum Wackeln zu bringen.

Die Doppler in The Witcher bevölkerten einst weite Teile der Wälder und unwegsamen Gebirge von Temerien. Dann kamen die Menschen, die alle Wesen, die ihnen seltsam erschienen, ihnen Angst einjagten oder die sie für unheilig erachteten, zu jagen und vernichten begannen. Dazu schufen sie die Hexer. Auch die Doppler – im Volksmund auch Täuschlinge, Wandler, Doppelgänger, Vexlinge und Bedaks genannt – gehörten dazu, deren einziges „Vergehen“ lediglich darin bestand, die Gestalt eines anderen Wesens, also auch eines Menschen, annehmen zu können. Dies reichte bereits aus, um die Jagd auf sie zu eröffnen, bis zum heutigen Zeitpunkt die Doppler so gut wie ausgestorben scheinen. Die wenigen, die überlebten, haben sich im Laufe der Zeit der Umgebung des Menschen angepasst und leben in Menschen- oder Anderlingsgestalt mitten unter ihnen.
Die Fähigkeit der Verwandlung ist allen Dopplern angeboren. Sie sind nicht nur in der Lage, das exakte Aussehen eines anderen Wesens zu kopieren, sondern sie werden regelrecht zu denen, die sie kopieren. Jede Falte, jedes Muttermal stimmt genau überein, selbst die Erinnerungen, der Verstand und alle charakterlichen Verhaltensweisen werden übernommen.
Um die Verwandlung vornehmen zu können, muss der Doppler zuvor die Person, zu der er werden will, genau beobachten und studieren. Ist dies getan, kann er sein Werk vollbringen, ist allerdings von Natur an die Masse seines eigenen Körpers gebunden, will heißen, ein hundert Kilo schwerer Doppler kann sich nicht in eine Ratte von einigen hundert Gramm doppeln oder gar in einen wesentlich schwereren Drachen.
Seine eigene Gestalt ist nicht gerade angenehm zu betrachten. Sie ähnelt einer schlecht geformten Puppe aus Mehl und Schlamm, wirkt teigig und ist gekennzeichnet durch hängende Wangen und andere Körperteile wie seine Ohren, die sich im Falle von Aufregung, aus welchem Grund auch immer, zu blumenkohlartigen Gebilden zusammenrollen. Seine Augen sind meist gelblich und trübe. Sein unansehnliches Äußeres macht der Doppler jedoch spielend mit seiner Fähigkeit, andere Sprachen im Nu zu

erlernen, wieder wett.
Doppler sind von Natur aus friedlich. Sie hegen keinen Groll gegen andere und der Gedanke, ein anderes Lebewesen zu töten ist ihrem eigenen Wesen so fremd, dass sie nicht in der Lage sind, diesen natürlichen Instinkt zu kopieren. Wenn sie sich zum Beispiel in einen Menschen doppeln möchten, der das Kriegshandwerk von der Pike auf kennt, so werden sie seine Beherrschung des Schwertes durchaus händeln, aber weder seinen erlernten Akt des Tötens durchführen, noch verstehen können. Dieser Umstand trug wahrscheinlich nicht unwesentlich dazu bei, dass die Ausrottung dieser Spezies soweit voranschreiten konnte.
Geralt von Riva lernt auf seinen Reisen einige Doppler kennen. Zum einen wäre da Dudu, der in Novigrad in der Gestalt von Dainty Biberveldt gewinnbringend Geschäfte tätigt, bis er auf den echten Dainty trifft. Zum anderen trifft Geralt Chapelle, Statthalter in Novigrad, Leiter des Novigrader Geheimdienstes und zudem Oberhaupt des Ordens des „Ewigen Feuers“, ein durch und durch hinterhältiger, machthungriger und gefährlicher Mann, der an einem Fieber starb und unbemerkt von einem Doppler ersetzt wurde. In dieser Gestalt versuchte dieser Doppler Geralt davon zu überzeugen, seinesgleichen gegen klingende Münze zu jagen, womit die Doppelung eines anderen Wesens auch ihre Schattenseite zeigt, wenn nämlich die Übernahme gewisser Charakterzüge und Ansichten sich - wie in diesem Fall - gegen das eigene Volk richtet.
Die meisten Doppler, Vexlinge, Täuscher, Doppelgänger, Bedaks oder wie man sie auch nennen mag, leben - von ihren Mitmenschen und Mitanderlingen unbemerkt – mitten unter genau denen, die ihren Tod über Jahrhunderte hinweg forciert haben, was man durchaus als eine Ironie der Geschichte bezeichnen kann.

Natürlich gibt keine Doppler in unserer Welt, wobei, wir würden es wahrscheinlich gar nicht bemerken, wenn dies doch der Fall wäre.
Es gibt Doppelgänger, die vereinzelt Menschen so ähneln, dass man sie leicht verwechseln kann, doch die Perfektion eines Dopplers, was die Genauigkeit und das Kopieren von Verhaltensweisen inklusive Charakterzüge betrifft, erreichen sie bei weitem nicht. Und das ist auch gut so. Selbst bei eineiigen Zwillingen, die von Natur aus dasselbe Aussehen haben, sorgen äußere Einflüsse wie Erziehung und eigene Erfahrungen dafür, dass die Verwechslungsgefahr stetig abnimmt.
Die Existenz eines Doppelgängers wird nicht selten mit dem Verlust der eigenen Identität assoziiert. Dabei stellt sich dem Menschen stets die Frage, ob er wirklich so einzigartig ist, wie er gerne wäre und was dies für sein eigenes Wohlbefinden und seine geistige Gesundheit für Folgen haben könnte. Dieses Thema wurde und wird auch heute noch gerne in Büchern, Filmen und Theaterstücken aufgegriffen. Besonders Franz Kafka und Edgar Allan Poe bedienten sich gern des Motivs vom Doppelgänger. In den heutigen Filmen werden Doppler bzw. Doppelgänger durch künstlich erzeugte Androiden oder Gestaltwandler dargestellt, die meist der Gattung des Fantasy- und Science-Fiction-Films entstammen.
Manche Menschen leiden unter dem sogenannten Capgras-Syndrom, auch l’illusion des sosies („die Doppelgänger-Illusion“) genannt, das erstmals 1923 von dem französischen Psychiater Jean Marie Joseph Capgras beschrieben und deshalb nach ihm benannt wurde. Diese Menschen glauben, ein Mitglied ihrer Familie sei durch einen Doppelgänger ersetzt worden. 1991 machte ein Fall in Frankreich von sich reden, als eine Frau felsenfest davon überzeugt war, dass ihr Mann – und nur dieser - ersetzt worden war. Zunächst verweigerte sie dieser „Kopie“ den ehelichen Beischlaf und verriegelte zu diesem Zweck jede

Nacht die Schlafzimmertür. Als sie jedoch ihren Sohn um ein Gewehr bat, zu welchem Zwecke auch immer, wurde sie von der Polizei in psychiatrische Behandlung verbracht, wo man schließlich bei ihr das Capgras-Syndrom diagnostizierte.
In vielen Kulturen spielen Doppelgänger oder Zwillinge eine wichtige Rolle. Am bekanntesten sind wohl Romulus und Remus, jene Zwillinge, die von einer Wölfin gesäugt wurden und als Begründer Roms gelten. Weniger bekannt hingegen dürfte die westafrikanische Religion der Akan sein. In dieser hat sich im Laufe der Jahrhunderte der Glaube an sogenannte seelische Doppelgänger bzw. Alter Egos herausgebildet. So war es bei einigen Stämmen Brauch und Sitte, die Nabelschnur eines Neugeborenen in einer Kokosnuss zu vergraben. Wenn nun an dieser Stelle ein Baum wuchs, was bei den Klimatischen Bedingungen fast immer der Fall war, dann galten das Kind und dieser Baum ein Leben lang miteinander verbunden, da der Baum das Alter Ego, den seelischen Doppelgänger beherbergte. Ähnlich verhielt es sich in etlichen ur-amerikanischen Riten, in denen statt des Baumes Tiere die Stelle des Alter Egos einnehmen und ihren Doppelgängern in Menschengestalt ihre Stärke oder andere Fähigkeiten übertragen.
In Europa hingegen wurde das Bild des Doppelgängers eher durch die dunkle Seite der Romantik geprägt. Es galt als Unglückszeichen, wenn man seinem eigenen Doppelgänger begegnete und als Vorankündigung des bald zu erwartenden eigenen Todes. Andere hingegen sahen in Doppelgängern milde gestimmte Zeichen, die einem die eigene Zukunft deuteten und vor Gefahren warnten. Johann Wolfgang von Goethe beschrieb einmal eine solche Begegnung:
„Als ich Friederike die Hand noch vom Pferde reichte, standen ihr die Tränen in den Augen, und mir war sehr übel zu Mute. Nun eilte ich auf dem Fusspfade gegen Drusenheim, und da überfiel mich eine der sonderbarsten Ahnungen. Ich sah nämlich, nicht mit den Augen des Leibes, sondern des Geistes, mich mir selbst denselben Weg zu Pferde wieder entgegenkommen und zwar in einem Kleide, wie ich es nie getragen: es war hechtgrau mit etwas Gold. Sobald ich mich aus diesem Traume aufschüttelte, war die Gestalt ganz hinweg. Sonderbar ist es jedoch, dass ich nach acht Jahren in demselben Kleide, das mir geträumt hatte, und das ich nicht aus Wahl, sondern aus Zufall gerade trug, mich auf demselben Wege fand, um Friederike noch einmal zu besuchen...“
Somit begegnete ihm keine Vision seines eigenen Todes sondern vielmehr ein Blick in die eigene Zukunft.
Zum Schluss noch eine interessante Entdeckung, die zum Thema passt. Das Wort „Doppelgänger“ ist eines von wenigen deutschen Wörtern, die es geschafft haben, unverändert - neben anderen wie Kindergarten oder Dachshund - in den englischen Sprachgebrauch übernommen zu werden. Im Englischen wird dieser Begriff mit Gefahr und Bedrohung in Verbindung gebracht. Eine, zugegeben ironisch gemeinte, Übersetzung lautet deshalb interessanterweise auch „evil twin“, der böse Zwilling/Doppelgänger.

(Dan)

THE WITCHER

Witchers News

01.06.2012 Seite 41 / Jahrgang 4 / Nr 23 1,- Oren

Zoltan's harte Nuesse

Vornamen der Charaktere aus den The Witcher Romanen

10	4	2	2	12	1

Ein Zwerghauptmann von Fürst Herewards

9	13	14	4	9	6

Graf von Garramone

11	13	16	20	12	9

Ritter am Hofe von König Ervyll

5	12	3	15	3	12

Ein Angestellter von Giancardi Molnar

9	4	1	6	12	15

Historiker und Autor aus Nilfgaard

9	12	1	8	7	6

Söldner und Wachmann in Gemmerien

10	7	12	2	6	16

Kaufmann, wird vom Doppler überfallen

7	12	10	4	4	2

Prinzessin von Kaedwen

11	18	3	8	12	7

Königin von Temerien

4	3	17	7	2	7

Kommandant bei der freiw. Armee Mahakams

19	7	3	7	9	9

Vertreter des Älteren Volkes

14	4	9	2	12	4

Oberhaupt des Hofmeier Clans

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

Fehlersuchbild

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.

Zoltan's harte Nüsse

Rätselauflösungen

1	6	11	3	5	7
E	U	D	O	R	A

Verlobte von Zoltan Civay

20	7	9	15	1	5
X	A	V	I	E	R

Gefährte von Yarpen Zigrin

7	19	13	3	9	7	13
A	G	L	O	V	A	L

Fürst von Bremervoord

19	5	15	4	12	15
G	R	I	T	Z	I

Einer der königlichen Vierlinge aus Ebbing

11	1	5	2	3	4
D	E	R	M	O	T

Ein abtrünniger Hexer

7	13	9	15	14	1
A	L	V	I	N	E

Hofdame auf Schloss Nastrog

18	6	8	4	15	14
J	U	S	T	I	N

Zwergen Schmied aus Gors Velen

4	5	1	8	16	7
T	R	E	S	K	A

Einer der Stadtwachen von Vizima

7	6	11	3	1	14
A	U	D	O	E	N

König von Blavikien

8	7	2	17	6	16
S	A	M	B	U	K

Einer der ersten Herrscher der Menschen

11	7	2	17	3	5
D	A	M	B	O	R

Ein König, genannt der Schwarze

9	1	5	10	4	7
V	E	R	C	T	A

Wird „Kannstemirglauben" genannt

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

Liest Du noch oder schreibst Du schon? Dann Bewirb Dich bei uns!

Impressum

Redaktionsmitglieder:

Witchers News

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

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