



DIE GERALT - SKULPTUR EINE GELUNGENE ENTSCHÄDIGUNG

Es war für viele ein deprimierender Anblick, als Hunderte von Fans ihre kostbare Collectors Edition bekamen. Die schöne Geralt - Figur hatte Blessuren abbekommen oder war an einigen Stellen sehr beschädigt. CD Projekt RED versprach jedoch sofort nach Bekanntgabe, sie werde die beschädigten Skulpturen kostenfrei austauschen. Die Fans schickten zu diesem Zweck ein Bild der ramponierten Skulpturen mit dem Kaufbeleg zu den Entwicklern von The Witcher. CDPR versprach ein kleines zusätzliches Geschenk, um die Fans aufzuheitern und zu entschädigen. Viele Gerüchte kamen auf, was dieses Geschenk wohl sein mochte. Am 25. Juli 2011 war es endlich soweit. In ganz Deutschland standen die Paketdienste vor der Tür und brachte den treuen Fans die



angekündigte intakte Figur mit dem versprochenem Geschenk. Die Augen der Fans wurden größer und größer, als sie nach vielen Schutzfolien und Schutzhüllen ein kleines Tütchen vorfanden. Die Überraschung war mehr als gelungen, denn die Fans hielten das so sehr begehrte Wolfskopf - Medaillon in ihren Händen. Nein, es handelte sich dabei nicht um das Medaillon, das die Fanwelt bereits kannte, sondern es war das Wolfskopf-Logo aus The Witcher 2. Diese Überraschung war CDPR wirklich gelungen und im Namen aller sagen wir an dieser Stelle einfach: Danke!

(Dan/Zz)



NEWS

INHALT

News

Verlust für CDPR	Seite 2
Namco Bandai verklagt CDPR	Seite 3
The Witcher 2 - Patch 1.3	Seite 5
Deus Ex – Human Revolution	Seite 8

Kompodium

Aetates mundi	Seite 13
Bedrohte Tiere	Seite 15

Geschichten

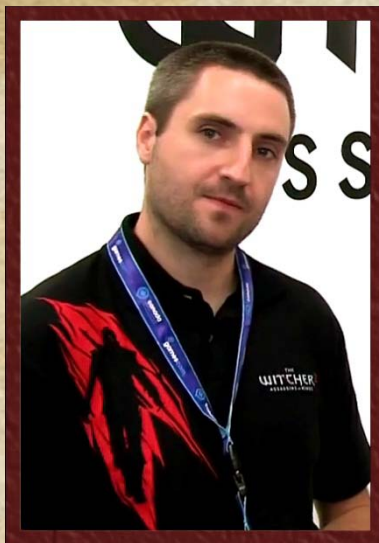
Der Bardenwettstreit zu Carinthia	Seite 18
Die Quest	Seite 22

Rätsel

Zoltans Harte Nüsse	Seite 25
Fehlersuchbild	Seite 26
Rätselaufösungen	Seite 27

Anzeigen

Stellenmarkt	Seite 28
--------------	----------



Ein Großer Verlust für CD Projekt RED

Tomek Gop verlässt das Gefilde von The Witcher. Anfang Juli hat er sich als Senior Producer von *The Witcher 2 Assassins of Kings* bei CD Projekt RED verabschiedet, was er auf LinkedIn bekanntgab. Wir können davon ausgehen, dass er nicht aufgrund von Disharmonie in der Firma gegangen ist. Gerüchten zufolge, möchte er sich neuen Herausforderungen stellen.

Tomek Gop hatte im letzten Jahr sehr viele Präsentationen und Interviews rund um The Witcher 2 getätigt. Das führte dazu, dass er unentwegt weltweit reisen musste. Tomek Gop äußert selbst, dass er aus persönlichen Gründen gegangen sei, womit er seine Familie meint.

Dadurch, dass Gop so viel reisen musste, blieb seine Familie auf der Strecke. Das wollte er ändern, "um uneingeschränkt für sie da zu sein".

Wer nun bei CD Projekt RED in seine Fußstapfen treten wird, ist noch nicht bekannt.



NAMCO BANDAI VERKLAGT CD PROJEKT RED

Die Vorgeschichte:

Namco Bandai verklagt die Mutterfirma der The Witcher 2 Entwickler CD Projekt RED, Optimus SA.

Der Publisher sieht seine Vertriebsrechte für die Konsolenversion von The Witcher 2 verletzt. Außerdem hat CD Projekt RED das DRM (Digital Rights Management) aus der PC Version entfernt, womit Namco Bandai nicht einverstanden ist.

Namco Bandai ist der Ansicht, dass der vor einem Jahr unterzeichnete Vertrag beinhaltet, dass The Witcher 2 für den europäischen Bereich die Rechte für die Vermarktung hat, sowohl für die PC-Version als auch für die Konsolenversion. CD Projekt RED äußert sich dazu, dass der Vertrag nur für die PC-Version bestände. Daher hat CD Projekt RED die Rechte für die Konsolenversion an den Publisher THQ vergeben.

Erste Einigungen der beiden Firmen scheiterten, was dazu führt, dass der japanische Konzern 1.225.000 Euro an ausstehenden Kosten zurückbehält.



Adam Kicinski:

“Wir haben den Streit versucht, einvernehmlich zu beenden. Sollten diese Versuche scheiterten, wird der Fall zum Gericht gehen. Die Verträge, die wir unterzeichneten betrafen, nur die The Witcher 2 - Version für den PC, diese Unterlagen wurden auch geprüft und abgeklärt, um Missverständnisse zu vermeiden. Namco Bandai sollte bevorzugt werden für die Konsolenversion. Aus bestimmten Gründen haben wir das Angebot von THQ angenommen.“

Über die Situation, dass Namco Bandai momentan die Gelder einbehält, sagt er weiter:

“Unsere Finanzsituation sieht sehr gut aus. Die paar Millionen Zloty schaden uns nicht. Die Zurückhaltung von Zahlung bedeutet lediglich, dass wir die einbehaltene Zahlung mit Zinsen bekommen werden. Sollte es anders ausgehen, sind wir davon überzeugt, dass wir den Fall vor Gericht gewinnen.“

Das Gerichtsverfahren von Namco Bandai scheint den Anleger von Optimus auch nicht weiter zu stören. So stiegen die Werte der Anteile von 3,8 % auf 6,80 zl.

Nun bleibt abzuwarten, wie die Verhandlungen verlaufen.



Pressemitteilung vom 27.07.2011

Es wurde bereits ein erstes Urteil vom Lyoner Gericht gesprochen, wie die polnische Seite gram.pl berichtet. Es wurde beschlossen, dass THQ vorerst nicht mit CDPR zusammenarbeiten darf, solange kein endgültiges Urteil feststeht. Außerdem dürfen THQ und CDPR auf der Gamescom 2011 in keinen Zusammenhang gestellt werden.

Zusätzlich muss Namco Bandai 1.025.000 Mio. Euro an das Lyoner Gericht zahlen. Dabei handelt es sich um die Gelder, die Namco Bandai den Entwicklern CD Projekt RED aufgrund des Streitfalls vorenthalten hat. Das Gericht wird die Summe so lange unter Verschluss halten, bis der Streitfall geklärt ist.

Adam Kicinski äußert sich zu diesem Fall:

„Wir werden Einspruch erheben. Wir wissen, dass wir sehr gut Rechtsschutz versichert sind, und dass auch das finale Urteil noch gesprochen wird.“

CD Projekt RED wehrt sich darüber hinaus damit, dass Namco nicht alle vertraglich vereinbarten Gewinne ausgezahlt hat. Das Gericht entschied jedoch, dass dieser Grund nicht ausreichend wäre, um auf THQ als Publisher umzusteigen.

Die nächste Verhandlung wird am 27. September stattfinden.

(Zz / 1)

Quelle:
cdaction.pl
gram.pl



THE WITCHER 2 - AOK PATCH 1.3 ist ERSCHIENEN

Der langersehnte Patch 1.3 ist erschienen. Die Fans können sich über viele interessante Features freuen.

Das Beste zuerst. Endlich ist der Lager-Gastwirt zurück. Wie auch in The Witcher 1 könnt ihr beim Wirt all eure kostbaren Schätze einlagern und bei Bedarf wieder abholen. Das Inventar ist besser aufgeteilt und ein Zusatzpunkt "Gerümpel" erscheint nun im Inventarmenü. Wenn sich Geralt beim Händler erleichtern will, muss nicht immer das ganze Inventar durchsucht werden, das Gerümpel ist schnell im Überblick. Ein neuer DLC erscheint in Akt 2. Für die Geduldigen, die sich auf die Suche nach einer einsamen Hütte nahe des Steinbruchs bei Vergen machen, werden mit einer herausragenden Belohnung vergütet. Im Menüpunkt Extras könnt ihr künftig die Erinnerungsbruchstücke, sowie die Vergangenheit von Geralt einsehen. Viele Spieler erzürnten die schwarzen Balken am Bildschirmrand. Nun unterstützt The Witcher 2 auch 4:3, 5:4 und 16:10 Seitenverhältnisse. Viele Probleme in der Kameraeinstellung, sowie Dialogszenen wurden behoben. Ebenfalls neu ist die Schnellladetaste. Zudem einige Bugfixes und noch vieles mehr. Wir haben euch die Inhalte von CD Projekt hier aufgelistet:



LATEST UPDATE TO GAME

PATCH 1.3

1. Der neue kostenlose DLC „Ein Sack voll Federn“ ist eine neue Quest in Akt 2 des Spiels. Um sie zu beginnen, besuchen Sie Elthon, der eine einsame Hütte beim Steinbruch nahe Vergen bewohnt. Für Geduldige wird sich die Quest als überaus lohnend erweisen.
2. Das Spiel unterstützt jetzt Seitenverhältnisse von 4:3, 5:4 und 16:10.
3. Es wurde Speicherplatz für Gegenstände hinzugefügt. Spieler können Gegenstände aus dem Inventar jetzt in Schenken lagern. Um Gegenstände zu deponieren oder zuvor eingelagerte Gegenstände abzuholen, reden Sie mit dem Wirt.



WITCHER'S NEWS



01.08.2011

SEITE 6 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN

4. Das Inventar wurde um die Kategorie „Gerümpel“ erweitert, um die Klassifikation der Gegenstände klarer zu gestalten.
5. Neue Menüoption wurde unter „Extras“ hinzugefügt: Animierte Sequenzen des Spiels (Rückblenden, aufkommende Erinnerungen, von Harpyien gestohlene Träume) lassen sich jetzt außerhalb des Spiels ansehen.
6. Die Taste F9 wurde mit einer Schnellladeoption belegt.
7. Das HUD des Spiels kann jetzt ausgeblendet werden, um HUD-freie Screenshots zu erstellen. Bei Neuinstallationen liegt die Option HUD ein-/ausblenden per Standard auf der Taste H. Spieler, die ihre Tastenbelegungen modifiziert haben, rufen den Dialog „Tastenbelegung“ im The Witcher 2-Konfigurationstool auf, um der Option eine Taste zuzuweisen. Hinweis: Es ist nicht möglich, das Spiel mit ausgeblendetem HUD zu spielen.
9. Für Gegenstände im Schnellzugriff wurde ein Zähler hinzugefügt.
10. Spieler können im Alchemiefenster nun mehrere Gegenstände herstellen.
11. Das Spiel läuft jetzt auch bei einer Auflösung von 2560x1440.
12. Probleme mit der nVidia 3D Vision-Technologie wurden behoben. Die entsprechenden Treiber müssen jetzt nicht mehr deinstalliert werden.
13. Bei den Spielfunktionalitäten für 3D Vision, SLI und Crossfire wurden ausgewählte Verbesserungen vorgenommen.
14. An der Ausführung des Spiels im Übersampling-Modus bei nVidia-Grafikarten wurden ausgewählte Verbesserungen vorgenommen.
15. Die Tastenbelegung wurde korrigiert, um eine Konfiguration der Maustasten für Linkshänder zu gestatten.
16. Es wurden bestimmte Tastenbelegungsoptionen hinzugefügt, um die Konfiguration der Steuerung sowie den Schnellzugriff auf mehrere Spielfenster zu vereinfachen.
17. Das Problem mit den Spieleinstellungen, die durch Patchinstallationen auf Standardwerte zurückgesetzt wurden, ist behoben. Patches setzen Spieleinstellungen jetzt nicht mehr zurück.
18. Die Konfigurationsdatei wird jetzt nicht mehr überschrieben, wenn Startprogramm/Konfigurationstool gepatcht und überschrieben werden.
19. Das Startprogramm wird nun beendet, während ein Patch installiert wird; den entsprechenden Patch-Fehler gibt es damit nicht mehr.
20. Das Startprogramm wird jetzt vollständig beendet und läuft nicht mehr im Hintergrund.
21. Die Fehlermeldung im Updater „Installierte Spielversion ist ungültig oder unvollständig“ bei zu wenig Speicherplatz auf dem Systemlaufwerk wurde korrigiert, so dass sie den Fehler exakt beschreibt.
22. Mutagene sind jetzt alchemistische Zutaten. Mindere Mutagene fallen nun häufiger als mächtigere. Die Droprate von Mutagenen wurde dabei insgesamt reduziert.
23. Bei der Droprate von Mutagenen sowie an Thoraks Laden wurden Korrekturen vorgenommen.
24. Der Drachenabschnitt des Prologs ist jetzt erst dann verfügbar, wenn alle Abschnitte im Rahmen der Erstürmung abgeschlossen sind, so dass die Schwierigkeitskurve bei Spielstart etwas flacher verläuft.
25. Wenn beim Kampf gegen den Kayran die Brücke einstürzt, erscheint jetzt ein Wegweiser am Ende der Brücke, um Navigation und Questabschluss zu vereinfachen.
26. Bei mehreren Quests wurden die Wegweiser korrigiert.





WITCHER'S NEWS



01.08.2011

SEITE 7 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN

27. Das Quen-Zeichen wurde leicht abgeschwächt: Die Wirkungsdauer wird um 20% schneller reduziert, wenn Gegner einen Schlag landen. Einige kleinere Balancing-Probleme im Zusammenhang mit diesem Zeichen wurden ebenfalls behoben.
28. Das Problem mit Öl-Aufwertungen, die bei Silberschwertern nicht funktionierten, wurde behoben.
29. Ein Problem mit den Drachentraum-Bomben wurde behoben. Der Schaden an Bossgegnern durch Wurfmesser wurde um die Hälfte reduziert.
30. An der Vergener Schenke wurden mehrere Verbesserungen vorgenommen.
31. Das Problem mit der musikalischen Untermalung bei Schleichpassagen wurde behoben.
32. Ein Problem beim Armdrücken gegen Bart Schute wurde behoben. Es ist jetzt nicht mehr möglich, sich an diesen Charakter unbegrenzt zu bereichern.
33. Die Option, mit einer Frau, die vor einer Vergener Statue betet, einen Faustkampf zu starten, wurde deaktiviert.
34. Die Minispiel-Teilnehmer in einer der Schenken wechseln die Positionen jetzt korrekt, ohne einander dabei zu blockieren.
35. Das Problem mit Fenns Schwert im Kampf wurde behoben.
36. Probleme mit Kräuterkundler-Handschuhen wurden behoben.
37. Im Prolog behält Geralt sein stählernes Langschwert nun die ganze Zeit, d.h. er wird in der Erstürmungssequenz nun nicht mehr automatisch mit dem Standardschwert ausgerüstet.
38. Das Problem mit einigen unsterblichen Nekkern wurde behoben.



39. Das Problem mit schwarzen Bildschirmen, die den Spielfortschritt blockieren, wurde behoben.
40. Über zerstörten Nekker-Nestern erscheinen jetzt keine Interaktionssymbole mehr.
41. Die Quest „Geruch von Weihrauch“ wird jetzt nicht mehr als gescheitert angezeigt, nachdem sie erfolgreich abgeschlossen wurde.
42. Der abrupte Wechsel ins Spielgeschehen direkt vor der Videosequenz mit Cynthia und Philippa wurde behoben.
43. Triss, Roche und Iorweth sind jetzt verschwunden, ehe der Abspann beginnt.
44. Im Kreis laufende Wachen wurden überarbeitet.
45. Der redanische Bote in Henselts Zelt kann jetzt nicht mehr getötet werden und erscheint auch nicht mehr neu.
46. Die Elfin in Vergen verfällt nicht mehr in T-Starre.
47. Leichenfressende Moderhäute erscheinen jetzt nicht mehr, nachdem die Leiche verbrannt wurde.
48. Es wurden mehrere Reparaturen an der Funktionsweise der Spielbevölkerung vorgenommen.
49. Es wurden mehrere Kameraprobleme in Dialogsequenzen behoben.
50. Es wurden einige Anpassungen an den Dialogsequenzen vorgenommen (einschließlich König Foltests Gesten auf der Stadtmauer im Prolog).
50. Es wurde ein Bruch im Spielfortschritt bei der Quest „In den Fängen des Wahnsinns“ eliminiert.

(Zz/V)



WITCHERS NEWS



01.08.2011

Seite 8 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN

DEUS EX HUMAN REVOLUTION™

Am 26. August 2011 erscheint das von vielen bereits sehnsüchtig erwartete Spiel: „Deus Ex: Human Revolution“. Schon im Jahr 2007 kündigte der Direktor von Eidos Frankreich, Patrick Melchior, die Entwicklung des Spiels in einem Interview mit dem kanadischen Fernsehsender MusiquePlus an. Produziert werden sollte es von dem gerade neu gegründeten Eidos Studio in Montreal. Seit diesem Zeitpunkt warten viele begeisterte Spieler auf den Release des Titels, der nun unmittelbar bevorsteht. Was jedoch macht die Faszination dieses Spieles aus? Dazu ist ein kleiner Exkurs in die Spielgeschichte und die Historie der Deus-Ex-Reihe notwendig. Im Juni 2000 erschien im Handel ein Spiel, das damals und teilweise auch heute noch seinesgleichen suchte: Deus Ex. Produziert und entwickelt von Warren Spector, der bereits 1994 mit dem Spiel System Shock für Furore sorgte, zeigte das, auf der Unreal Engine basierende Deus Ex bereits damals, was ein Spiel zu leisten vermag.

Die Handlung des Spiels ist in einer dystopischen Zukunft angesiedelt, die von autoritären Machtstrukturen, mit den damit verbundenen, repressiven Kontrollen jeglicher sozialer Kommunikation und des menschlichen Miteinander überhaupt gekennzeichnet wird. Hauptakteur der Handlung ist J.C. Denton, ein, mit Nanotechnologie aufgewerteter und verbesserter Agent der UNATCO (United Nations



Anti-Terrorist Coalition), der die geheimen Machenschaften einer Untergrundorganisation aufdecken und deren Griff nach der Weltherrschaft verhindern soll.

Auf diesem Weg begleiten wir J.C. Denton unter anderem nach New York, Hong Kong, Paris, auf den Luftwaffenstützpunkt Vandenberg Air Force Base, sowie die Area 51. Das Spiel lässt dem Spieler dabei eine enorme Handlungsfreiheit. Er selbst kann entscheiden, ob er eine Situation mit dem Einsatz von Gewalt beenden, oder ~~aber~~ lieber einen anderen Lösungsweg beschreiten möchte. Nahezu jedes Problem, jede Aufgabe im Spiel ist auf mehrere Arten lösbar, zieht jedoch im weiteren Handlungsverlauf grundsätzlich auch Konsequenzen nach sich, mit denen der Spieler dann leben muss. Es ist somit durchaus auch möglich, nahezu das ganze Spiel ohne die Abgabe eines einzigen Schusses zu absolvieren; wer es jedoch auf die brachiale Tour versuchen möchte, für den stellt Deus Ex ein großes Arsenal an schlagkräftigen Waffen zur Verfügung.

Deus Ex kombinierte schon damals die Eigenschaften eines Ego-Shooters mit der Charakterentwicklung eines Rollenspiels und der Story eines hochkarätigen Adventures. Besonders hervorzuheben war die hohe Dichte an moralischen Entscheidungen, die der Spieler im Laufe der Handlung treffen musste und die nach etwa 30 Stunden am Ende des Spiels in drei verschiedenen Möglichkeiten einer Zukunft



WITCHERS NEWS

01.08.2011

SEITE 9 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN



gipfelten, welche, je nachdem wie man sich verhalten und entschieden hatte, sehr unterschiedlich ausfielen: ein wahrhaftiges Trilemma. In der Spielgemeinde fand das Spiel höchste Beachtung und Lob. Einer der wenigen Kritikpunkte war zugleich auch die große Stärke des Spiels. Die Freiheit, die das Spiel bot, überforderte nicht wenige Spieler derart, dass sie das Spiel nie zu Ende spielten, sondern irgendwann im Verlauf einfach aufhörten. Dennoch entwickelte sich das Spiel zu einem solchen Erfolg, so dass es nur eine Frage der Zeit war, bis 2004 in Deutschland die Fortsetzung zu Deus Ex erschien: „Deus Ex: Invisible War“. Von der Thematik her baute das Spiel, wiederum von Warren Spector mit entwickelt, auf seinem Vorgänger auf. Ebenso wie in Deus Ex spielt bei Invisible War die Nanotechnologie erneut eine große Rolle. Und Auch auf diverse Verschwörungen muss der Spieler keineswegs verzichten. Alex D., der 21jährige Hauptprotagonist in Invisible War, wird mit den Machenschaften der Illuminaten, einer Gruppierung namens Majestic 12 und einigen Randgruppen konfrontiert, für die er, je nach Gusto des Spielers, Aufträge erfüllen kann, oder nicht. Auch wenn in Invisible War der Handlungsablauf ähnlich linear verläuft wie im Vorgänger, so bleibt der Handlungsspielraum innerhalb dieser Grenzen ähnlich frei; wie eine Aufgabe gelöst wird bleibt ganz dem Spieler überlassen. Die Story des Spieles führt Alex, dessen Geschlecht und Hautfarbe zu Beginn frei gewählt werden kann, an durchaus interessant gestaltete Orte: Seattle, eine Arkologie und das umgebende Medina-Viertel in Kairo, die Porta Nigra in Trier und, last but not least, die Antarktis. Mit dem Finale auf der Liberty Island, die gänzlich von Eis eingeschlossen ist, schließt sich der Kreis zum ersten Teil der Deus-Ex-Reihe. Auch hier entscheidet man am Ende im Namen des Protagonisten, welche Zukunft der Welt blühen soll. Viele Spieler waren jedoch von der Fortsetzung ihres Deus Ex





WITCHER'S NEWS



01.08.2011

SEITE 10 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN

enttäuscht. Sie bemängelten, dass die Produzenten im Spiel auf eine tiefgründigere Story zugunsten von mehr Action verzichtet hätten und man es dem fertigen Spiel durchaus ansah, dass es nicht nur für den PC entwickelt worden war, sondern zugleich auch auf der Xbox laufen sollte.

Zudem verdarben eine kürzere Spielzeit, kleinere Level, zahlreiche Ladesequenzen und die zurück geschraubte Möglichkeit einer intensiven Charakterentwicklung vielen Spielern den Spaß. Hinzu kamen noch etliche Fehler in der Programmierung, die erst per Patch behoben werden konnten, und die, addiert zum Gesamteindruck, dafür sorgten, dass Invisible War nicht die Größe seines Vorgängers erreichen und ihn erst Recht nicht überflügeln konnte. Auch die Fachpresse schwankte, ähnlich wie die Spieler selbst, bei der Bewertung des Spiels zwischen Lobpreisung und Verriss. Nach Invisible War hätte wohl niemand damit gerechnet, dass in absehbarer Zeit eine weitere Fortsetzung geplant oder auch nur angedacht sei. Dies änderte sich, wie bereits erwähnt, erst, mit der Ankündigung im besagten Interview 2007, als Patrick Melchior die Katze bzw. „Deus Ex: Human Revolution“ aus dem sprichwörtlichen Sack ließ.

Um es gleich vornweg zu sagen: Human Revolution ist keine Fortsetzung von Deus Ex oder Deus Ex: Invisible War, sondern viel mehr ein Prequel dazu. Diesmal allerdings ohne Warren Spector. Die Handlung spielt vor den Ereignissen um J.C. Denton in Deus Ex und hat einen neuen Hauptprotagonisten. Adam Jensen, Sicherheitsbeauftragter in einer Firma, die für sogenannte Biomodifikationen bekannt ist, den Vorläufer der späteren Nanotechnologie. Bei einem Angriff auf die Firma wurde Jensen schwer verletzt. Letztendlich rettete ihn eine Operation, bei der ihm Biomodifikationen implantiert wurden, das Leben. Seitdem setzt Jensen

alles daran, die Hintergründe des Anschlags in Erfahrung zu bringen und sticht dabei, wie sollte es anders sein, in ein Wespennest aus Verschwörungen, Intrigen und Allmachtsfantasien. Auch im dritten Teil der Deus-Ex-Reihe ist die Welt kein ruhiger sonniger Ort. Im Gegenteil. Die Menschheit wird, gespalten durch die Interessen einiger weniger Gruppierungen, die zunehmend auf Augmentation durch Biomodifikation setzen, um so verbesserte Sportler, Supersoldaten und Agenten zu schaffen, die von dem unaugmentierten Teil der Gesellschaft zunehmend mit Misstrauen und Ablehnung betrachtet werden. Im Hintergrund werden unzählige Fäden gesponnen, um den weiteren Verlauf der Geschichte, der Zukunft der Welt und der menschlichen Rasse im eigenen Sinne zu gestalten. Nun liegt es an Adam Jensen, herauszufinden, wem er vertrauen kann, um den gefährlichen Fallstricken zu entgehen und das Netz aus Lügen, Intrigen und Verrat rechtzeitig zu entwirren, oder zu zerreißen, um das schlimmste zu verhindern. Vielleicht auch nicht ...

Wie auch schon in den beiden Vorgängern verspricht uns Eidos wieder eine Freiheit der Entscheidungen, deren Konsequenzen nicht immer abzusehen sind.

Es liegt an uns, ob wir mit Waffengewalt unsere Ziele erreichen, oder mit technischer Raffinesse z. Bsp. Computerterminals hacken, um an wichtige Informationen und alternative Infiltrationswege zu gelangen. Erschießen wir den Terroristen oder vertrauen wir auf unsere sozialen Fähigkeiten, damit wir unser Ziel erreichen? Unter Umständen ist uns der Terrorist im späteren Verlauf der Handlung lebendig nützlicher, als tot. Mit solchen moralischen Entscheidungen versucht Eidos wieder die Spieler des ersten Deus Ex anzusprechen, indem es die bewährten Elemente des Actiongenres erneut mit der Welt des Rollenspiels kombiniert. Jede Vorgehensweise im Spiel soll belohnt werden. Neue



Erfahrungen, Aufrüstungen und Fähigkeiten werden im Lauf der Handlung freigeschaltet, die es dem Spieler ermöglichen sollen, das Spiel auf vielfältige Weise zu meistern und die Entwicklung seines Spielcharakters auf gewünschte Art und Weise voranzutreiben. Und Am Ende, das ist so sicher wie das Amen in der Kirche, werden wir wieder entscheiden dürfen, wohin die Welt sich drehen wird: weiter wie bisher, über den Abgrund hinweg oder vielleicht auch genau dorthin, wo wir schon zu Beginn einmal

waren, nämlich bei J.C. Denton und seiner Welt in Deus Ex. Wie auch immer die Entscheidung ausfallen wird, der Kreis schließt sich. Es bleibt abzuwarten, ob es Eidos gelingen wird, die beim zweiten Teil verlorene

Spielergunst zurück zu gewinnen und mit Deus Ex: Human Revolution an den Erfolg des ersten Teils der Reihe anknüpfen zu können. Der erste Eindruck ist immerhin schon viel versprechend.

Die Grafik weiß zu begeistern und auch die diversen Gameplay-Trailer im Netz machen Lust auf mehr. Ob es der erwartete Erfolg werden wird, den sich

Eidos Montreal verspricht, ist aus meiner Sicht noch nicht abzusehen, aber ich drücke vorsorglich beide Daumen. Meine Version von

Deus Ex: Human Revolution ist zumindest schon seit langer Zeit vorbestellt. Am Ende des Monats wissen wir mehr.

Top oder Flop, oder irgendetwas dazwischen. Die Zukunft wird es entscheiden. Aber über die bestimmen wir, wie J.C. Denton, Alex D. oder Adam Jensen immer noch selbst.

(Dan)





THE WITCHER

01.08.2011

WITCHERS NEWS

Seite 12 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- ORETI

KOMPENDIUM



KRÄUTERKÜCHE

SCHÖLLKRAUT

(CHELIDONIUM MAJUS)

Wer aus der Witcherwelt kennt nicht, die Suche nach Rebis. Daher dürfte allen das Schöllkraut bekannt sein. Schöllkraut findet aber nicht nur in der Witcherwelt seine Besonderheit. Damals wie heute machen sich viele diese stark wirkende Heilpflanze zu nutzen.

Beschreibung

Das Schöllkraut ist auch bekannt als Augenkraut, Gottesgabe, Herrgottsblatt, Himmelsgabe, Krätzenkraut, Schindwurz, Schwalbenwurz, oder Teufelsmilchkraut. Das Kraut wächst in nördlichen Ländern gern an der südöstlichen Seite von Häusern und Mauern, wird allerdings, meist zu Unrecht, als Unkraut vernichtet. Die Pflanze gehört zu der Familie der Mohngewächse, ist also verwandt mit dem Schlafmohn und weist daher Giftigkeit aus. Sie wird ca 50 - 70 cm hoch und sieht krautig - büschelig aus. An einem langen runden Stängel befinden sich Blätter, die stark eingebuchtet sind und leicht behaart sind.



Sie ähneln einem Eichenblatt. Zwei größere kelchförmige Blätter befinden sich an ihr, sowie zwei Fruchtblätter die zu einem Fruchtknoten verwachsen sind. An der Krone sind gelbe vierblättrige Blüten, die in der Blütezeit immer wieder nachwachsen. Reißt man die Blätter ein, oder bricht den Stängel so tritt eine gelborangefarbene Milch aus der Pflanze. Von April bis September blüht das Schöllkraut.

Handel/Ernte

Die Ernte ist bei jedem Kräuterkundler wichtig, denn die Schöllkrautwurzel kann man nicht mehr frei erwerben. Seit dem 01.07.2008 verfügte das Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte (BfArM), dass keine Arzneimittel die mehr als 2,5 mg Gesamtalkaloide enthalten, sowie die Droge Schöllkraut, nicht zugelassen sind und somit im freien Verkauf verboten wurden. Daher sollte jeder, der auf die heilende Wirkung des Schöllkrautes zurückgreifen will,



selbst die Ernte in die Hand nehmen. Obwohl die Pflanze vom Frühling bis zum Herbst blüht, wird die Pflanze selbst nur in zwei Monaten ~~davor~~ geerntet, von Juni bis Juli. Die Wurzel wird zum Herbst hin geerntet, wobei hier ausdrücklich zu beachten ist, dass sich die Alkaloide dann in der Wurzel konzentrieren, wo sie somit am giftigsten ist. Bei der Ernte sollten die Hände geschützt sein. Der milchige Schöllkrautsaft ist giftig. Da er ätzend wirkt, sollte Augen- und Hautkontakt unbedingt vermieden werden.

In der Medizin

Hier gibt es eine breitgefächerte Heilungsgrade, die je nach Herstellung eine andere Wirkung aufweist. Schon im 15. Jahrhundert schreibt Tabernomontanus, dass das Schöllkraut die gelbe Galle abführt. Das Kraut, im Wein gesotten, sollte bei Goldaderfluss sehr gut helfen. Beim kalten Fieber soll die Pflanze klein geschnitten und zerstoßen werden.

Es ist zudem noch bekannt, dass das Schöllkraut erfolgreich bei Leber und Gallenerkrankung angewandt wird. Als da wären Gallenfluss, Gallengriß, Gallenblasenentzündung, sogar bei Gallensteinen, Leberschwellung und bei Gelbsucht. Durch seine entkrampfende Wirkung wird die Pflanze auch bei Reiz- und Krampfhusten sowie bei Asthma angewandt. Ebenfalls in der Frauenheilkunde bei Menstruationsbeschwerden.



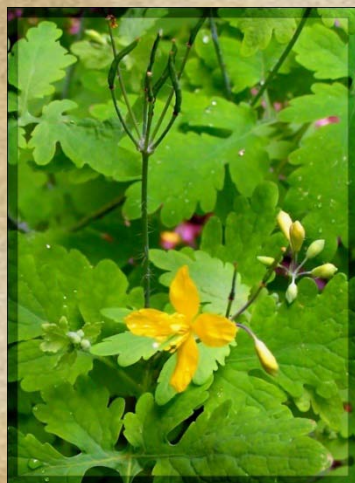
Hier wird die Pflanze wie eine Tinktur von den frisch gepflückten Blüten verwendet. Als Sud eignet sich die getrocknete Pflanze. Wer am meisten auf das Schöllkraut schwört, ist Maria Treben. Sie hat das Schöllkraut auch gegen vieles angewandt und soll wohl auch durch das Kraut gerettet worden sein. In ihrem Buch "Gesundheit aus der Apotheke Gottes" beschreibt sie, wie sie Augenleiden mit Hilfe des Schöllkrauts gelindert hat. Wie z. B. Grauen Starr, Netzhautblutungen oder auch Sehschwächen. Die Pflanze soll zwischen den Fingern zerrieben werden und auf das "geschlossene" Augenlid aufgetragen werden. Maria Treben wendet den Schöllkrautsaft auch bei offenen und faulenden Wunden an, was eine gute Heilung erzielte. Mit großer Beliebtheit wird Schöllkraut bei Warzen, Hühneraugen und Schwielen eingesetzt. Da der milchige Saft des Krautes ätzend und reizend auf die Haut wirkt, eignet er sich hervorragend für solch unerwünschte Geschwülste. Der Saft wird aus der Pflanze gepresst und auf die befallene Hautpartie aufgetragen.



Die Flüssigkeit muss täglich aufgetragen werden, zu beachten ist dabei, dass der ätzende Saft nicht auf die gesunde Haut kommt. Nach einiger Zeit löst sich das Geschwulst oder Schwiele.

Heute wird Schöllkraut in der Medizin von Ärzten nur wenig angewandt. Das Kraut wird überwiegend in homöopathischen Arzneimitteln hergestellt, da dort die Dosierung sehr gering ist. Es wird daher hauptsächlich von Heilpraktikern verschrieben. In sehr geringen Dosierungen wird es auch für Augentropfen verwendet, da das Bundesinstitut für Arzneimittel und Medizinprodukte (BfArM) Änderungen und Widerruf der Zulassung verfügt hat.

Die Nebenwirkungen sind wie bei allen Alkaloid enthaltenden Pflanzen beachtlich.



Rezept für einen Tee

½ - 2 Teelöffel geschnittenes Schöllkraut auf eine Tasse heißem Wasser. Nachdem er 5 min. gezogen hat, ist der Tee trinkfertig.

Je nach Alkaloidwert ist die Dosierung zu beachten. 3x täglich hilft er bei vielerlei Beschwerden.

(Sollte nur auf ärztlichen Rat eingenommen werden, da die Alkaloiddosis schwer einzustellen ist.)

Rezept für eine Tinktur

Hierfür benötigt man klein geschnittenes Schöllkraut und füllt es in eine abgedunkelte Flasche. Dies übergießt man mit hochprozentigem Schnaps und verschließt sie gut. Die Flasche muss an einem dunklen Ort 10 Tage ruhen. Danach wird die Flüssigkeit abgeseiht und an einem kühlen Ort gelagert.

3x täglich 5 Tropfen in einem Glas Wasser einnehmen, hilft bei Gallen- und Leberleiden.

(Da die Dosis der Alkaloide schwer in einer Pflanze zu ergründen ist, rät das Witchers News Team davon ab, als Laie, diese Rezepteauszuprobieren. Diese sollte Kräuterkundlern und Heilpraktikern vorbehalten sein.)





BEDROHTE TIERE

DER JAGUAR (*PANTHERA ONCA*)

Der Jaguar, oder auch durch Melanismus "schwarzer Panther" genannt, ist die größte Raubkatze auf den Kontinenten Nord- und Südamerika. Weltweit gilt sie als die Drittgrößte, gleich nach dem Löwen und den Tiger. Die beachtlichen Jaguare waren schon bei den Mayas hoch angesehen, sie verehrten einen Jaguargott und die Azteken hatten sogar die Jaguarkrieger. Beide Völker schmückten sich mit Jaguarfellen.



Fellzeichnung / Merkmale

Die Kopf- bis Rumpflänge liegt bei ca. 170cm, in Einzelfällen gab es sogar Längen von 190cm, die Schwanzlänge misst 40 - 75cm. Die Schulterhöhe beträgt durchschnittlich 70 cm. Das Gewicht hängt vom Geschlecht ab: während die Weibchen bei schlankeren 45 - 90kg liegen, protzen die Männchen mit einem Gewicht von 60 - 130kg.

Je nach Lebensraum hat ihr Fell eine goldgelbe Farbe bis hin zum rötlichen Goldbraun. Über den ganzen Körper sind kreisförmige schwarze Flecken und Kringel verteilt. Wie es bereits bei den Leoparden



Foto: USPN (WIKIMEDIA)



WITCHER'S NEWS



01.08.2011

SEITE 16 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- ORETI

bekannt ist, gibt es auch beim Jaguar den Melanismus. Dieser zeichnet sich von einem schwarzen Fell mit leicht dunkelbraunen Kringeln bis zum tiefschwarz glänzenden Fell aus. Ihr Fell ist insgesamt kurz und dicht. Der Unterschied zum Leoparden zeichnet sich deutlich am Körperbau ab, der deutlich mächtiger und kräftiger ist, sowie eine deutliche Unterscheidung der Flecken.

Damit der Jaguar auch die Entfernungen sehr gut kalkulieren kann, sind die Augen wie bei fast allen Raubtieren nach vorn gerichtet. Wie alle Großkatzen können sie durch ihre Licht reflektierende Netzhaut nachts ausgezeichnet sehen. Die Ohren sowie die Schnurrhaare an Nase und Augen dienen der Orientierung.

Lebensweise / Lebensraum

Der Jaguar bevorzugt sein Leben als Einzelgänger, sie meiden daher lieber den Kontakt zu ihren Artgenossen und haben nur zur Paarungszeit Kontakt mit dem anderen Geschlecht. Eine klare Revierstruktur ist somit unumgänglich, was mit Harn- und Kratzspuren markiert wird, wobei sie eine durchschnittliche Fläche von 300 km² für sich in Anspruch nehmen. Große Kletterer sind die Jaguare nicht wirklich durch ihren massigen Körper, jedoch können sie hervorragend schwimmen. Obwohl die Tiere Tag wie Nacht aktiv sind, sind sie doch die Hälfte des Tages im Ruhezustand.

Ihr Lebensraum erstreckt sich vom südlichen Nordamerika von Arizona, New Mexiko und Texas, über Mittelamerika bis ins südliche

Südamerika, Argentinien und Paraguay. Die meisten Vorkommen befinden sich in den tropischen Regenwäldern des Amazonas. Jaguare halten sich eher in Busch- und Küstengebieten auf, aber kaum in offener Landschaft.

Jagd/Ernährung

Ihr Jagdverhalten gleicht den anderen Großkatzen, sie pirschen sich an ihre Beute heran. Durch den ausgeprägten Schädel hat der Jaguar ein besonderes Merkmal beim Jagen: nachdem er seine Beute niedergeschlagen hat, schlägt er seine Eckzähne in den Schädel seiner Beute und zerbeißt diesen. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass der beachtliche Jäger auch Schildkröten oder andere gepanzerte Tiere auf dem Speiseplan hat. Was er nun überwiegend jagt, kann nicht genau gesagt werden, da er seine Ernährung eher breitgefächert und sehr vielfältig gestaltet. Darunter befinden sich Paarhufer wie z.B. Hirsche, Unpaarhufer wie Tapire, kleinere Säugetiere, Fische und Reptilien, wobei Baumbewohner eher selten auf dem Speiseplan stehen.

Paarungsverhalten / Jungenaufzucht

Die Paarungszeit ist im südlichen Lebensraum ganzjährig und im nördlichen Teil von November bis Ende Januar. Die Paarungszeit und die Auswahl des Partners übernimmt hier das Weibchen. Nach einer Tragezeit von etwa 100 Tagen kommen 2 - 4 Jungen zur Welt. Wie





FOTO: BELIZIAN

bei allen Katzen sind auch hier die Augen zunächst geschlossen, ihr Fell ist puschelig flauschig und hat schon eine deutliche Fellzeichnung mit schwarzen, unförmigen Kringeln. Die Aufzucht übernimmt meist die Mutter, doch auch der Vater kümmert sich um den kleinen wollenen Nachwuchs. Nach einer Zeit von 2 Monaten begleiten die Jungen das erste Mal ihren Elternteil mit auf die Jagd. Ab dem 6. Monat beginnen sie selbst zu jagen. Nach etwa 2 Jahren verlassen sie ihr behütetes Zuhause und werden nach ca. 3 Jahren geschlechtsreif. Nachdem die Jungen die Mutter verlassen haben, wird diese auch wieder paarungsbereit.

Bedrohung

Der Mensch stellt die einzige Bedrohung für den Jaguar dar. In den vergangenen Jahren hat sich ihr Lebensraum um 50 % eingedämmt. Die zunehmende Abholzung des Regenwaldes und die wachsende Popularisierung der Menschen, die den Jaguar als Viehreißer jagen, sind nur einige Beispiele für die anthropogene Bedrohung. Nur wenn der Jaguar gereizt wird, greift er auch Menschen an, was ihn ebenfalls zum Gejagten der Menschen macht. Dazu kommt die Wilderei, die die kostbaren Felle des Jaguars für teures Geld an den Mann bringen. Dies alles hat zur Folge, dass der Bestand der Tiere immer kleiner wird.

(ZZ)



WITCHERS NEWS



01.08.2011

SEITE 18 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREI

GESCHICHTEN

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA - SECHSTE FORTSETZUNG

Bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit zog Geralt den Barden beiseite. Dieser, gerade in ein recht wortkarges Gespräch mit seinem älteren Bruder verstrickt, schien im ersten Moment mehr als erfreut über die willkommene Unterbrechung, ahnte aber rasch, als er einen ihm wohlbekannten Ausdruck in der Miene des Hexers gewahr wurde, dass Geralt ihm damit hatte keinesfalls einen Gefallen tun wollen. In Geralt rumorte es fast hörbar.

„Ein Bardenwettstreit?“ Seine Frage war nicht lauter wie ein heiseres Raunen, doch so nah an Rittersporn's Ohren gesprochen, dass er sie ohne große Mühe verstehen konnte. Der Barde zuckte mit den Schultern. „Hättest du mich denn begleitet, wenn ich dir von Anfang an gesagt hätte, um was es geht?“

Geralt runzelte die Stirn.

„Darum geht es nicht, Rittersporn, und das weißt du ganz genau! Ich mag keine Überraschungen und werde nicht gerne im Unklaren gelassen. Der Gedanke, an diesem unfreundlichen Ort mehr Zeit als notwendig verbringen zu müssen, behagt mir überhaupt nicht. Und die Tatsache, dass wir hier auf engstem Raum, mit unzähligen deiner mehr oder weniger talentierten Mit-Minnesänger zusammengepfercht sind, trägt auch nicht gerade zur Steigerung meiner Laune bei. Nicht zu



vergessen, dass du mir nie etwas von einem Bruder erzählt hast...“

„Du hast mich nie gefragt, aber ich muss zugeben, dass ich bislang aus persönlichen Gründen über meine Verwandtschaft geschwiegen habe. Einige Dinge sind zu heikel, um sie zu erzählen, andere möchte man nur noch so schnell wie möglich im hintersten Winkel seiner Erinnerungen in eine dunkles Verließ sperren und den Schlüssel dazu auf den tiefsten Grund des Meeres versenken.“ Der Barde seufzte.

„Ansgar und ich kamen eigentlich immer gut miteinander aus, zumindest solange wir noch Kinder waren. Das änderte sich allerdings abrupt, als wir beide in Oxenfurt studierten und er meinte, ebenso wie ich, das Studium der Musik absolvieren zu müssen, wo er doch auf dem Gebiet der anderen bildenden Künste so begabt war. Er wusste gleichwohl meisterhaft mit dem Pinsel umzugehen als auch einem toten Klumpen Lehm ungeahntes Leben einzuhauchen. Der Wettstreit, wer denn nun der bessere Barde sei und sein Instrument trefflicher beherrschte, führte zu immer größer werdenden Spannungen zwischen uns beiden, an denen ich zugegebenermaßen nicht ganz unschuldig war. Zum Bruch zwischen uns beiden kam es schließlich, als ich ein hoch dotiertes Stipendium der Universität Oxenfurt erhielt, welches mir mein Studium ungemein erleichterte; aber noch schlimmer traf es ihn,



WITCHER'S NEWS



01.08.2011

SEITE 19 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREI

dass ich der Dame seines Herzens meine Aufwartung machte und ihr Herz im Sturm eroberte. Das hat er mir nie verziehen, hätte ich doch seiner Meinung nach jede andere haben können ...“

Geralt, der bislang mit unbewegter Miene dem Barden gelauscht hatte, warf einen kurzen Blick auf den blonden Ansgar, der gerade ungeniert mit dem Sohn des Wirtes schäkerte.

„Er scheint zumindest keinerlei Schaden dadurch zurück behalten zu haben.“

Rittersporn folgte dem Blick des Hexers und runzelte die Stirn.

„Nun, Ansgar war noch nie ein Kind von Traurigkeit und recht flexibel, was seine Lebensgewohnheiten angeht. Diese Seite von ihm ist allerdings selbst mir bislang verborgen geblieben. Ein halbes Leben, all die gemeinsam verbrachten Jahre reichen anscheinend kaum aus, um eine Person, die einem irgendwie nahe steht, wirklich und wahrhaftig in und auswendig zu kennen.“

„Der Reiz liegt doch gerade darin, dass es so lange dauert, bis man einen Menschen besser kennt, ohne ihn oder seine Handlungen jemals gänzlich verstehen, oder seine geheimsten Gedanken erforschen zu können. Wenn ich alles von dir, oder einem anderen wüsste, mein werter Rittersporn, dann wäre das Leben doch recht langweilig, oder?“ Rittersporn lachte leise.

„Du hast Recht, Geralt! Ich hätte zum Beispiel nie gedacht, dass in dir ein kleiner Philosoph schlummert. Geheimnisse und Rätsel sind nun einmal die Würze des Lebens, auch wenn ich auf manche Überraschung in meinem Leben durchaus hätte verzichten können. Wo wir gerade beim Thema sind: einer der Schiedsrichter, der den Wettstreit leiten und bewerten sollte, liegt leider mit schwerem Bauchgrimmen in seiner Kammer. Er ist im Moment kaum in der Lage seiner Aufgabe nachzukommen, wie mir Ansgar vor kurzem anvertraut hat. Er hat mich gebeten, bei dir nachzufragen, ob du ...“



Geralt tat einen Schritt zurück und spreizte abwehrend die Hände.

„Nein, Herr Rittersporn, das kann nicht euer Ernst sein! Ich bin nun wirklich der unmusikalischste Hexer, den die Welt je gesehen hat. Selbst Lambert und Eskel haben mir stets bescheinigt, ich würde die Töne noch nicht einmal treffen, wenn man sie vorher betäuben und sie mir vor die Schwertspitze setzen würde. Wie sollte ich ein gerechtes Urteil fällen können, wo ich weder Verständnis noch Gehör für die musischen Belange besitze?“

Der Barde öffnete den Mund, schloss ihn allerdings recht bald wieder, ohne dass die Erwiderung, die ihm auf der Zunge gelegen hatte, über seine Lippen gekommen wäre. Stattdessen legte er kurz den Kopf in den Nacken, starrte angestrengt zur balkengestützten Decke empor, bevor er lächelnd in seine Ausgangsposition zurückkehrte. Jovial legte er seinen Arm um Geralts Schulter und zog ihn näher zu sich heran, als sollten die anderen Barden nichts davon mitbekommen, was er ihm gleich zu sagen beabsichtigte.

„Das siehst du im völlig falschen Licht, mein lieber Geralt! Wer könnte besser als du dazu geeignet sein, ein Urteil abzugeben? Sieh mal, all meine Sangesbrüder hier sind so dermaßen von sich und ihrem angeblichen Talent eingenommen, dass sie ihren Konkurrenten nicht einmal das schwarze unter ihren Fingernägeln gönnen würden ...“

„Und wie steht es dabei um dich?“ fragte Geralt interessiert.

„Ich? Ach, jeder weiß doch insgeheim, dass keiner der hier Anwesenden mir auch nur im Geringsten das Wasser reichen könnte. Und man sollte es auch gar nicht erst versuchen. Ich laufe hier außer Konkurrenz auf.“

„Quod erat demonstrandum“, murmelte Geralt.

„Sagtest du etwas Geralt? Nein? Ich dachte... ist ja auch egal. Die Jury besteht aus drei Schiedsrichtern, von denen der eine nun ja leider ausfällt. Ich finde die Idee ganz reizvoll, dass jemand, der mit der Musik sonst gar nichts am Hut hat, das so genannte Zünglein an der



WITCHER'S NEWS



01.08.2011

SEITE 20 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN

Waage sein soll. So kann zumindest verhindert werden, dass der Sieg jemandem zugeschustert wird, der sich die Jury vorher, nun ja, mit etwas mehr, als nur wohlfeilen Worten für sich eingenommen hat, wenn du verstehst, was ich meine.“

„Ist das schon mal vorgekommen?“

Rittersporn schnaubte.

„Hast du eine Ahnung, Gera! Das kommt ständig vor. Wenn so etwas ruchbar wird, dann geht es meist hoch her, das kannst du mir glauben.

Der letzte Sängerwettstreit vor drei Jahren endete mit zwei Toten und dem Verlust eines Auges. Wolfram von Aschenbach, der dort hinten in der Ecke seinen Vollrausch ausschläft, hatte das Pech, dass die Laute seines Kontrahenten mit einem silbernen Krähenschnabel verziert war, der sich tief in sein rechtes Auge bohrte, als die beiden mit ihren Instrumenten aufeinander einzuschlagen begannen. Seitdem trägt er eine Augenklappe über dem vernarbten Loch. Ich hörte, nicht wenige Frauen seien sehr angetan von dem Anblick ...“

„Da solle noch mal einer ernsthaft behaupten, Barden könnten keiner Menschenseele ein Haar krümmen. Nun gut, ich werde darüber nachdenken. Ich sagte nachdenken, Rittersporn, das ist keineswegs schon eine Zusage, verstanden?“

Das Zimmer war recht spartanisch eingerichtet: zwei Betten, ein Tisch, zwei Stühle und eine Kommode, auf der eine Waschelegenheit in Form einer irdenen Schüssel nebst Henkelkrug vorhanden war. In der Ecke stand ein kleiner Schrank, der gerade groß genug war, um die wenigen Habseligkeiten des Hexers und des Barden darin zu verstauen. Eine Toilette gab es, wie sonst auch üblich, außerhalb des Zimmers, am Ende des Flures, den sie auf der Suche nach ihrer Kammer durchquert hatten. Rittersporn rümpfte die Nase. Schon der Geruch auf dem Flur hatte ihn dazu bewogen, auf den Abgang bestimmter Körperausscheidungen

solange zu verzichten, bis sie wieder in einer Gegend weilten, in welche, wie er meinte, die Zivilisation schon Einzug gehalten hatte. Zumindest die Streu auf dem Boden war anscheinend frisch und das grobe Leinen auf den Betten sauber, soweit es sein strenger Blick zu beurteilen vermochte. Vorsichtig ließ der Barde sich auf der Bettkante nieder und prüfte vorsichtig die Härte der Matratze.

„Was ficht dich an, Rittersporn? Du hast doch wohl in dieser Gegend keine Seidenlaken und marmorne Böden erwartet, oder?“

Der Barde grummelte nur, während sich Gera! mit einem knurrigen, aber wohlgefälligen Laut rücklings auf das andere Bett warf und mit hinter dem Kopf verschränkten Armen begann, seine Stiefel von den Füßen zu pellen, was ihm zu Rittersporns Erstaunen recht zügig gelang. Im hohen Bogen flogen sie dann gegen die gekalkte Wand gegenüber dem Bett, wo sie mit einem lauten Poltern auf den blank gewienerten Dielen zu liegen kamen.

„Ich habe gar nichts erwartet“, maulte er, „das ist ja mein Dilemma! Ich erwarte nichts und werde dennoch enttäuscht!“

„Nimm es wie ein Mann, Barde. Wir könnten genauso gut jetzt auf kargem kalten Boden liegen, unter uns ständig Riesentausendfüßler, welche die Erde auf der Suche nach Nahrung durchpflügen und beim Abtritt ist weit und breit kein Blatt zum abwischen zu finden...“

„Ja, ich weiß“, räumte der Barde reumütig ein, „es könnte alles noch viel schlimmer sein, als es gerade ist.“

„Stimmt genau!“ Gera! zog das leinene Unterhemd über den silbernen Schopf und legte es über die Lehne des Stuhls, der ihm am nächsten stand, bevor er zur Kommode hinüberging, um sich Wasser aus dem Krug über Kopf und Oberkörper zu gießen. Fasziniert betrachtete Rittersporn die zuckenden Rückenmuskeln, auf denen etliche kleine und größere Narbenwülste von Gera!s bewegter und kampferprobter Vergangenheit erzählten. Er wusste, dass das Narbengewebe auf der Vorderseite noch imposanter war als das, welches er im Moment zu



WITCHER'S NEWS

01.08.2011

SEITE 21 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN



sehen bekam, und er fragte sich nicht zum ersten Mal, während ihrer gemeinsamen Reisen, wie es wohl sei, buchstäblich in Geralts Haut zu stecken. Seufzend streckte und reckte er sich auf dem Bett und ließ sich schließlich gänzlich auf das überraschend weiche Bett fallen. Sein Kopf stieß gegen etwas Hartes.

„Verdammt!“ fluchte er und riss das Kopfkissen beiseite. Unter dem Kissen kam ein Gegenstand zum Vorschein, den der Barde misstrauisch beäugelte. Es handelte sich dabei um eine kleine Statuette aus Ton, die eine hoch gewachsene Frau mit langem Haar und einem gefalteten Gewand darstellte, wie es Rittersporn ähnlich schon häufiger in den Tempeln der Melitele gesehen hatte. Diese Interpretation des Gewandes war jedoch recht freizügig. Sowohl die beachtlichen Brüste als auch die extrem langen Beine waren nur spärlich von Stoff bedeckt. Zudem konnte man deutlich die Kniekehle des einen Beines erkennen, das einen Schritt nach vorn zu machen schien. Rittersporn wünschte sich in diesem Moment nichts sehnlicher, als dass ein Wind den Rest des Gewandes erfassen würde, damit er noch mehr zu sehen bekam. Er bleckte die Lippen und zwang sich dazu, sich wieder der Vorderseite der Statuette zu widmen. In den Händen hielt die Frau zwei Schlüssel, die sich ähnelten und doch geringe Unterschiede aufwiesen. Es schien, als würde sie beide gegeneinander abwägen, ohne jedoch die eine der anderen vorzuziehen, oder als besser zu bewerten. War dies eine frühe Interpretation der Göttin der Gerechtigkeit? Eher nicht, entschied der Barde, denn in ihrem wunderschönen Gesicht konnte er ihr direkt in die Augen sehen, ohne dass eine Binde ihren Blick vor ihm verbergen konnte. Das Gesicht! Rittersporn hielt den Atem an. Ähnelte es nicht... konnte es sein ...?

„Gerald, schau dir das mal an! Sieht diese Statuette nicht genauso aus wie Yennefer?“

„Was?“ Geralts Stimme klang dumpf unter dem Tuch, mit dem er sein

Haar trocken rubbelte.

„Ich habe diese Statuette gerade unter meinem Kopfkissen gefunden. Es stellt eine leicht bekleidete Frau mit zwei Schlüsseln dar, die sie in den Händen hält und ihr Gesicht sieht verdammt noch mal so aus, als hätte Yennefer persönlich dafür Modell gesessen, oder ich will nicht mehr Rittersporn heißen!“ Der Barde drehte die Figur erneut. „Warte mal, hier ist sogar noch etwas eingraviert. Unten, genauer gesagt unter dem Sockel. Was, zum Teufel, ist das denn für eine Sprache?“

Gerald wurde hellhörig. Sein Medaillon zitterte.

„Oge tu, tu oge til de maica brek...“

„Rittersporn! Nicht!“ Gerald eilte herbei, doch Rittersporn hatte den Text bereits zu Ende gelesen. Ein sanftes Leuchten erschien zunächst in der einen tönernen Schüssel und dann ein zweites helleres in der anderen. Beide nahmen an Intensität zu, bis beide Männer geblendet die Augen schließen mussten. Die Statuette begann in Rittersporns Händen zu vibrieren. Er versuchte sie loszulassen, doch seine Finger gehorchten ihm nicht mehr.

„Wirf das Ding weg!“ rief Gerald.

„Ich würde ja gern, aber ich kann nicht!“

Entschlossen griff Gerald nach der Statuette, um sie dem Barden aus der Hand zu nehmen. Seine Finger schlossen sich gerade um den tönernen Leib, als der Zauber seine ganze Macht zu entfalten begann. Mit einem lauten Knall brach die Figur in tausend Stücke. ~~und~~ Die dabei entstandene Druckwelle schleuderte Rittersporn und Gerald voneinander fort. Geralts Rücken krachte gegen das Bettgestell. Rittersporn hingegen machte Bekanntschaft mit der harten Wand und rutschte neben Geralts Stiefel zu Boden. Eines hingegen hatten sie ~~sie selbst~~ ~~jetzt~~ gemeinsam: beide verloren im gleichen Augenblick das Bewusstsein, während sich die Überreste der Statuette als feiner glänzender Staub auf die Binsen legte, als hätte sie nie existiert.

(Dan)



DIE QUEST

Endlich stand ich vor ihm, nach Monaten und Jahren der Suche und Vorbereitung:

Olbaid, dem rothäutigen Schlächter von Avir, Zerstörer ganzer Welten, Herrscher über die Schrecken der 16 Verliese und gleichermaßen gefürchtet und verdammt in allen Königreichen dieser Welt ...

Gelassen thronte er vor mir auf den gewaltigen Bergen von verblichenen Schädeln und Gebeinen früherer Abenteurer, die, ebenso wie ich, mehr oder minder freiwillig, den Weg durch die Katakomben, in die von rußigen Fackeln nur mäßig erhellte Höhle, gefunden hatten. Rüstungen in den verschiedensten Stadien des Verfalls und Zerstörung blitzten ab und an zwischen den bleichen Knochen auf.

Olbaid sah, mit einem belustigten und recht herablassend wirkenden Blick, aus schwefeligen Augen, auf mich herab, während sein muskelbepackter, gut 600 Pfund schwerer Körper sich drohend über mich zu beugen begann, so dass seine meterlangen, gewundenen Hörner fast mein Gesicht berührten. Ein sardonisches Grinsen zerteilte seine dreckige Fratze, die ebenso glutrot wie der Rest des massiven Monsters war und im flackernden Licht der Höhle ölig glänzte. Sein reißzahnbesetztes Maul entließ dabei einen Schwall pestilenzartigen Gestanks, der mich fast wanken ließ, während seine Hände, dessen Krallen langen und überaus scharfen, wenn auch ungepflegten Dolchen glichen, in Erwartung des Kampfes zuckten, der nun unmittelbar





WITCHER'S NEWS



01.08.2011

SEITE 23 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREN

bevorstand. Und nur einer von uns beiden würde diesen Kampf überstehen und diese Stätte lebend verlassen. Ich spürte keinerlei Angst. Ich war gut gerüstet ...

Meinen Körper hatte ich mit harter Arbeit und im Schweiß meines Angesichts, an der Seite von grimmigen Zwergen in den Minen von Airom, gestählt, meine Geschicklichkeit und meinen Mut in harten Kämpfen gegen Banditen, Zombies, Skelettkriegern, Ghoulen und allen anderen widernatürlichen Lakaien aus der Gefolgschaft Olbaid's unter Beweis gestellt. Ich hatte die weiße Riesenspinne Arknak in den dunklen Gebirgen von Rodrom besiegt, den finsternen Dämon La'ab aus dem Tal der Trümmer vertrieben und die tödlichen Rätsel des widerlichen Gnoms Logaems überlebt. Meinen Schwertarm trainierte ich in unzähligen Übungsstunden bei Sonauc, der zu Tedoran's besten Schwertkämpfern zählte. Zu Recht. Dem Zauberer Snekial entriss ich in zwei zermürbenden Lehrjahren alle Geheimnisse der Zauberkunst, die er kannte, bevor der Stahl meines Schwertes seinem Leben ein endgültiges Ende setzte.

Der Hochkönig Ruhtra Dragonpen verlor durch mich sein Schwert Rubilacxe. In dunkelster Nacht und im Schutze eines undurchdringlichen Nebels brach ich in sein Gemach ein und nahm es unbehelligt an mich. Ich verschwand rasch und spurlos aus dem Königreich, noch ehe der Diebstahl bemerkt werden konnte. Meine Rüstung aus roten Drachenschuppen verdankte ich hingegen einem altersschwachen Abkömmling dieser Rasse, der mir das Geschenk seines frühen Ablebens machte und einem Schmied aus Mastolf, dessen handwerkliches Können nur noch durch die Gier in seinen Augen



übertrifft wurde, als er im Kopfe überschlug, wie er mich am besten übers Ohr hauen könnte. Ich verließ die Stadt, ohne ihn zu bezahlen und erleichterte ihn zugleich um einen blauen Meteoritendolch und eine passende Schwertscheide für Rubilacxe. Er hatte es nicht anders verdient.,

Es dauerte sechs Monate, bis ich eine Fährte von Olbaid aufspürte und zwei weitere, um festzustellen, dass sie bereits kalt geworden war. Ich folgte daraufhin den Spuren seiner Verwüstungen durch die purpurnen Steppen, gelangte unbeschadet durch die tödlichen Kristallwälder und durchquerte motzend die Sümpfe der Mauligkeit. Eine kurze Zeit schloss ich mich einer Gruppe sehr haariger Halbwüchsiger an, deren einziges Gesprächsthema sich jedoch um ein Schmuckstück drehte, das ihnen von Rechts wegen noch nicht einmal gehörte und welches sie anscheinend an einem weit entfernten Ort einschmelzen lassen wollten.

Wahrscheinlich, um dann irgendeinen anderen modischen Firlefanz daraus fertigen zu lassen. Seltsame Gesellen waren das.

Den entscheidenden Hinweis auf den Verbleib Olbaid's bekam ich schließlich von einem Krieger und Magier namens Naimad, der einen raffinierten Feldzug plante, um seine zwischen Leben und Tod schwebende Freundin wieder zu sich zurück zu holen. Dabei nestelte er stets gedankenverloren an einem Medaillon herum, welches unübersehbar auf seinem Brustpanzer ruhte. Ein verdammt sympathischer Kerl, wie ich fand.

Es war eine kleine Stadt in den Bergen, die unterirdisch in den labyrinthischen Kellern der Häuser den verborgenen Eingang zu Olbaid's Reich beherbergte. Mühsam bahnte ich mir meinen Weg durch die



Untergebenen und Lakaien des Schlächters, die mir in den 16 Ebenen unverdrossen und überall den Weg zu versperren versuchten, aber rasch die Macht von Rubilacxe zu spüren bekamen, dessen bluttriefende Klinge freudig sang, während sie sich ihren Weg durch die Leiber meiner Feinde bahnte. Ich überwand noch so manche der hinterhältigen und tödlichen Fallen, die in Wänden, Decken und Böden und sogar in offen dastehenden Kisten versteckt waren. Nun endlich stand, nach all der Mühsal und Qualen, das Ziel meiner langen Reise leibhaftig vor mir: Olbaid! Ich fletschte die Zähne.



Olbaid brüllte. Sein Gesicht verzog sich zu einer grauerregenden Maske. Jeden Augenblick konnte der entscheidende Angriff von seiner Seite erfolgen. Sei wachsam, raunte ich mir in Gedanken zu. Ein dumpfes Grollen erklang und einen Moment lang befürchtete ich, die Höhle

würde über uns einstürzen, noch bevor der erste Schlag geführt worden war. Dann jedoch sah ich, wie Oblaid sich mit seinen riesigen Pranken den nicht weniger monströsen Wanst hielt und ich begriff, dass dieses Geräusch aus seinem innersten gekommen war. Dann erklang es erneut und eine giftgrüne Wolke erfüllte die Höhle mit bestialischem Gestank. Es roch eindeutig nach Dämonenarsch.

„Entschuldige“, Oblaid hob kurz die Schultern, „aber der letzte Recke liegt mir noch etwas schwer im Magen.“ Mit einer scharfen Krallen fuhrwerkte er zwischen seinen spitzen Zähnen herum und pulte einen menschlichen Oberschenkelknochen hervor, an dem noch einiges Fleisch hing. Er rülpste und würgte anschließend.

„Würde es dir etwas ausmachen, wenn ich vor unserem Kampf noch eben in die Nebenhöhle gehe und mir die Klaue in den Hals stecke?“ Seine Stimme dröhnte.

Ich war etwas verwirrt.

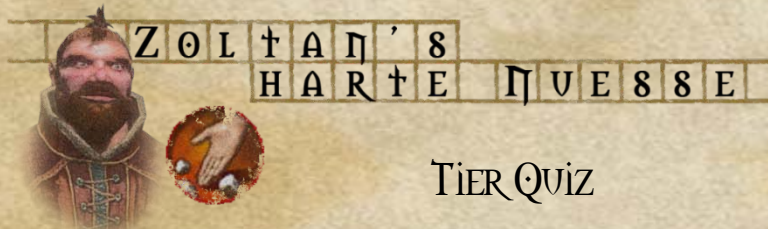
„Ja ... warum nicht? Das geht in Ordnung, glaub ich.“ Ich sah dem rothäutigen Koloss nach, als er sich polternd auf den Weg machte. Unzählige Totenschädel zerbrachen unter seinen stinkenden Füßen, ein Geräusch, welches mir einen Schauer über den Rücken jagte.

„Aber lass mich nicht zu lange warten“, rief ich ihm noch hinterher, „ich habe nicht den ganzen Tag Zeit, hörst du?“

Ich wartete zehn Minuten. Eine Stunde verging und dann noch eine, bis ich endlich begriff, dass er nicht mehr kommen würde. Olbaid hatte gekniffen. Ich war allein.

Und was sollte ich nun tun?

Verdammt!



TIER QUIZ

4	7	10	2	2	9
GLIEDERFUßER					

19	1	16	3	9	5
HUNDERASSE					

1	8	9	10	4	9
WALDBODENBEWOHNER					

1	6	1	11	9	6
PFERDERASSE					

18	1	20	15	1	6
GROßKATZE					

5	9	20	15	1	2
REPTIL					

14	15	8	8	9	6
KRUSTENTIER					

13	10	9	4	9	5
FAMILIE MUSTELA					

6	9	10	14	9	6
SCHREITVOGEL					

11	1	6	4	12	10
WINDHUNDRASSE					

3	1	10	8	1	2
REPTIL					

1	5	7	1	3	1
PAARHUFER					

14	15	8	8	9	5
APIDAE					

8	12	17	8	12	17
RACKENVOGEL					

11	12	2	12	11	12
AFTEPART					

4	16	14	13	1	2
ENTENVOGEL					

2	1	17	17	9	6
SCHLANGE					

1	15	4	17	9	6
MUSCHEL (OBER OSTREODIA)					

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



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.



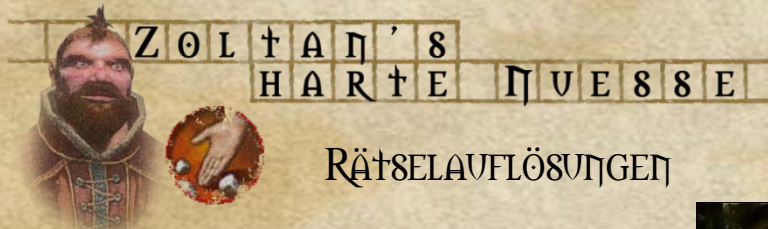


WITCHERS NEWS

01.08.2011

Seite 27 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREI



RÄTSELAUFLÖSUNGEN

12 1 2 3 6 11
CARMEN
PROSTITUIERTE

11 1 16 1 18 6
PAJADE
WASSER/EISEN

17 6 2 1 9 20
GERALT
Ein HEXER

1 9 17 4 7 9
ALGUHL
NEKROPHAG

18 13 1 6 14 9
DYAEBL
SCHWERT

22 21 6 2 17 6
ZWERGE
RASSE

12 7 15 20 9 1
CHOTLA
TEMERISCHER FLUSS

12 10 11 20 2 1
CINTRA
KÖNIGREICH

18 15 11 11 6 2
DONNER
TRANK

5 23 15 2 6 11
SPOREN
HAUTE GEGENSTAND

1 9 14 6 18 15
ALBEDO
NEBENSUBSTANZ

10 11 8 9 4 5
INKLUS
TALISMAN

5 23 10 6 5 5
SPIESS
STICHWAFFE

8 1 2 3 10 11
KARMIN
HAUPTSUBSTANZ

1 9 19 1 2 15
ALVARO
EINS DER PORTALE

3 1 2 18 6 2
MARDER
MILFGAARDER LANDEVOGT

1 11 12 7 15 2
ANCHOR
TEMERISCHE STADT

15 22 22 2 6 9
OZZREL
EINE DER TROPHÄEN

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





THE WITCHER

01.08.2011

WITCHERS NEWS

SEITE 28 / JAHRGANG 3 / NR 18

1.- OREI



ANZEIGEN

Wer wir sind:

Seit Juli 2009 bringt das Team der Witchers News aller ein bis zwei Monate alles Wichtige rund um das RPG „The Witcher“ in Form einer Online-Zeitschrift heraus. Wir sind ein Community-Projekt von und für Witcher-Fans, berichten aber auch über Infos und Aktionen aus der gesamten WoP, unterhalten mit Geschichten und Balladen einschließlich eines Rätselteils, und schneiden das eine oder andere Thema an, das über die üblichen News hinausgeht.

Solltest Du uns noch nicht kennen, hier der Link zu unseren bereits erschienenen Ausgaben: http://witcher.de/?go=download&cat_id=22

Das Team besteht derzeit aus 8 Enthusiasten, Männlein wie Weiblein, der unterschiedlichsten Alters- und Berufsgruppen, auch Schüler sind mit dabei. Und wir suchen Verstärkung!

Wer Du bist:

Eine kreative und eigenverantwortliche Person, die stark genug ist, auch Teamentscheidungen mitzutragen, die weiterhin regelmäßig (nicht permanent) verfügbar ist und ein gewisses Zeitkontingent für seine Aufgaben mitbringt.

DIE „WITCHERS NEWS“ SUCHT NEUE MITARBEITER IN DER REDAKTION!

Wir suchen: Layouter, Grafiker, Redakteure

Was Du kennst und kannst:

Du musst kein eingefleischter The Witcher-Fan sein oder unbedingt das Spiel gespielt haben, um bei uns mitmachen zu können. Folgende Fähigkeiten solltest Du jedoch mitbringen:

Layouter: Sicherer Umgang mit „Microsoft PowerPoint“ und „Adobe InDesign“ (anfangs die beiden einzigen Anforderungen).

Später wirst Du auch Gelegenheit erhalten, neue Layoutvorlagen zu entwerfen, wofür Du ein Gefühl für die ansprechende Gestaltung von Texten mit Bildern brauchst.

Grafiker: Ob Photoshop oder Gimp - dein Handwerkszeug sollte dir vertraut sein. Du hast einen Blick fürs Äußere und kannst einer Idee Form verleihen.

Vielleicht kannst Du sogar gut zeichnen, um mit Skizzen deine Ideen zu verbildlichen oder unsere Zeitung damit zu ergänzen.

Wie Du einer von uns wirst:

Bewirb Dich formlos direkt bei uns, am besten gleich mit einigen Arbeitsproben.

E-Mail: Zizou@gmx.biz oder eine PN an Zizou.

Wir freuen uns auf Dich!



IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin

Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte

Dephinroth(DPR) – Redakteur

Thefilth (Tft) – Redakteur

Vinyamar (V) - Lektor

Iorweth (I) - Lektorin

Jannika (Ani) - Geschichten

Nero - Redakteur

Alseran – Chefgrafiker

Tibec - Grafiker