



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 1 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



MONSTERGROTTE

Kannibalismus steht in dieser Ausgabe im Mittelpunkt der Monstergrotte. Freut euch auf eine aufschlussreiche Darstellung von den Kannibalen.

Seite 40

RÄTSEL

Ihr habt alle Romane rund um die Hexerwelt gelesen? Ihr seid überzeugt davon euch sehr gut auszukennen? Dann haben wir in dieser Ausgabe genau das richtige für euch. Verschiedene Vornamen von verschiedenen Charakteren aus den unterschiedlichsten Romanen. Wer kann das Rätsel lösen? **Seite 46**

THE WITCHER²

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

RELEASE AM 17.04.12!



Endlich ist es soweit und die Fans der Konsolenwelt können endlich die schon lange angekündigte Xbox Version von The Witcher 2 Assassins of Kings vorbestellen. Was den Fans genau erwartet, lest ihr ab **Seite 2**





WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 2 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

INHALT

News

The Witcher 2 Xbox Release	Seite 2
The Witcher 2 PC Patch zum Xbox Release	Seite 7
The Witcher 2 auf Origin	Seite 7
Heiße Gerüchteküche um The Witcher 2 Nachfolger	Seite 8

News seid der Letzten Ausgabe

Weihnachtsgrüße von CDR	Seite 9
50 Awards 2011 für The Witcher 2	Seite 10

Preview/Review

Alpha Protocol - Review	Seite 11
Assassins Creed Revelations - Review	Seite 16

Kompendium

Aetates Mundi – Kräuterkunde	Seite 19
Bedrohte Tiere - Flusspferd	Seite 25

Geschichten

Bardenwettstreit zu Carinthia	Seite 29
Rabenherz	Seite 36

Sagen/Legenden

Monstergrotte	Seite 40
---------------	----------

Zoltans Harte Nüsse

Rätsel	Seite 46
Fehlersuchbild	Seite 47
Rätselaufösungen	Seite 48

NEWS

SENSATIONELLE NEWS ZUM XBOX-RELEASE MIT NEUEM TRAILER



Bei ihrem Live-Stream am 26. Januar 2012 gaben die Entwickler von CD Project RED endlich den Release-Termin für die Xbox-Version von "The Witcher: Assassins of Kings" bekannt. Geplant ist demnach der 17. April 2012, also genau 11 Monate später als die PC-Version. Es wird zwei verschiedene Editionen geben, einmal eine *Dark-Edition* und eine *Enhanced Edition*.

Beide Editionen sind vom Gameinhalt her identisch, jedoch fungiert die Dark-Edition jedoch als eine Sammlerbox, ähnlich der *Collector's Edition* der PC-Fassung. Sie wird selbstverständlich den gleichen Inhalt enthalten wie die abgespeckte EE, d. h. also den Original-Soundtrack des Spiels, eine Weltkarte, ein Quest-Handbuch, das Lösungswege für die Spieler enthält und ein Regelbuch, das die Menüs und den Spielablauf erklärt. Darüber hinaus werden in der Sammlerbox noch ein Wolfsamulett aus Metall als besonderes Gimmick, eine Making Of-DVD zur Spielentwicklung, drei The Witcher 2-Sticker und ein aufwendig gestaltetes Artbook mit über 232 Seiten beigelegt. Das Ganze wird in einer stabilen und edlen schwarzen Box aufbewahrt.



WITCHER'S NEWS



01.02.2012

Seite 3 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Des Weiteren wird die Xbox-Version laut CDPR folgende Besonderheiten und Erweiterungen gegenüber der PC-Fassung aufweisen:

- vollständige Adaption des Spiels
- die beste Version des Spiels überhaupt
- neues intelligentes Kamerasystem
- neues Zielerfassungssystem
- optimiertes Charakter-Fenster (deutet auf ein überarbeitetes Inventarsystem hin, das jedoch nicht gezeigt wurde)
- neue Navigationsleiste (deutet auf ein überarbeitetes Inventarsystem hin, das jedoch nicht gezeigt wurde)
- eine intuitivere Steuerung, die besser reagiert
- 3,5 Minuten langes CGI-Intro
- 33 Minuten an neuen Filmen und Animationen:
 - * bestätigt sind das Intro, mehrere Outros und zusätzliche Filme zwischen den Akten, die die Handlungen von Geralt Revue passieren lassen
 - * es wird eine neue vorgerenderte Endsequenz in Ingame-Grafik geben
 - * es sieht so aus, als ob die von manchen ungeliebten Comic-Rückblicke richtigen CGI-Sequenzen weichen werden, aber das ist nur Spekulation meinerseits.
- vier zusätzliche Stunden an Gameplay in Form von zwei neuen Abenteuern, die in der Mitte des dritten Aktes spielen und neue wichtige Charaktere, neue Orte usw. einführen (dazu weiter unten und hier mehr)
- weitere Features werden in Zukunft enthüllt werden



Die **Enhanced Edition** wird 59,99 € kosten und neben dem Spiel (auf zwei DVDs), eine Weltkarte, eine Anleitung, einen Spielführer und den offiziellen Soundtrack beinhalten.



Die **Dark Edition** wird 79,99 € kosten und in Deutschland exklusiv bei amazon.de vertrieben - wie auch schon die CE der PC Version. Zu dem gleichen Inhalt der Enhanced Edition, enthält die Dark Edition zusätzlich drei Sticker, ein Artbook mit 232 Seiten, eine Making-Of DVD und ein Witcher-Medaillon. Hier gibt es noch mal den Unboxing-Trailer der Dark Edition, wie er auch in der Konferenz vorgeführt wurde.





WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 4 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Ferner ist auch besonders der neue Trailer zur Xbox-Fassung ein ganz besonderes Augenmerk. In diesem sehen wir zwei große Schiffe; auf dem einen posieren Gaukler und Artisten, und zwei Ringkämpfer stellen ihre Kräfte unter Beweis. Des Weiteren sehen wir auch einen älteren Herrn, der von einer Reihe Rittern und wahrscheinlich dem Hofzauberer bewacht wird - König Demawend von Aedirn. Dieser Trailer bzw. dieses dargestellte Ereignis spielt also in der Vergangenheit und somit unmittelbar vor Beginn des zweiten Witchers.



Aus seiner Tasche blitzt ein blau schimmerndes Röhrchen, welches er mit Wirken eines Zeichens in die Luft wirft. Durch das Zerplatzen des Röhrchens frieren augenblicklich das gesamte Geschehen und die Personen ein. Verdutzt von dem plötzlichen Geschehen lassen der Zauberer, Demawend und die Elitesoldaten entsprechende Vorsicht walten und schauen sich nach der Ursache der Eisattacke um. In einer klassischen schnellen Hexerbewegung schießt Letho aus seinem Versteck und attackiert die Bewacher.



Nach einer Weile und einer gut gelaunten Feier auf dem Schiff schwenkt die Kamera zur Seite. Dort entdecken wir eine Gestalt, die sich vom Wasser an den Rand des Schiffes zieht. Wir erkennen Geralts Erzfeind wieder, Letho. Ungeachtet der anderen Personen schleicht sich dieser auf das Deck und bleibt in Deckung.



Dies wird in einer einzigartigen und sehr präzisen Kampfszene dargestellt. In kürzester Zeit wird hier die Spannung ins schier Unermessliche hochgeschraubt, wir sehen einige raffinierte Finisher Moves in einer genialen Rendergrafik, bis sich endlich Letho und König Demawend gegenüberstehen. Diese Begegnung endet natürlich mit einem enthaupteten Monarchen, währenddessen der Eiszauber auf das Schiff zu zerbrechen beginnt und alles bald wieder aus seinem "Schlaf" erwacht. Gerade noch rechtzeitig flüchtet sich der Assassinenhexer in Sicherheit, bevor das Schiff untergeht. Danach endet abrupt der Trailer.





WITCHER'S NEWS

01.02.2012

SEITE 6 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



Bereits zu Beginn fällt einem direkt die umwerfende Grafik ins Auge, ebenso die detaillierten Handlungsabläufe der einzelnen NPCs und die realistisch dargestellte Feier. Der cineastische Trailer ist ein perfekter Leckerbissen für alle Fans und ein kluger Schachzug seitens CDPR. Die in uns nach langem Warten auf die Xbox-Version und der Release-Verschiebung, bedingt durch den Rechtsstreit mit Namco Bandai, wieder ein Feuer entfachen, das Lust auf das Spiel und die zusätzlichen Abenteuer macht. Zu der neuen Questreihe, die im dritten Akt enthalten sein wird, erfahren wir Folgendes:

Zitat:

In der neuen Story begibt sich Geralt mit Hilfe des neuen Charakters Brigida, einer Spionin, auf die Suche nach königlichen Erben, man kann mit neuen Orten, Gesprächen und auch Items rechnen.

Wir dürfen also gespannt sein auf eine sehr gelungene Konsolenumsetzung, die in einem Vierteljahr endlich erscheinen wird.

(I)

Enhanced Edition jetzt vorbestellen

Dark Edition jetzt vorbestellen



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 7 / JAHRGANG 4 / NR 21

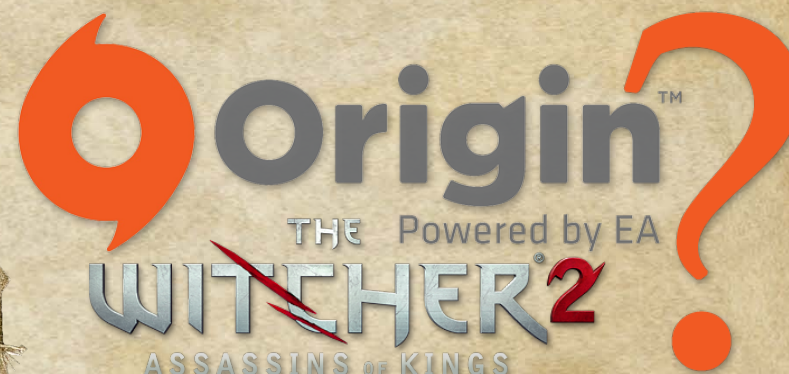
1.- OREN



ZUSÄTZLICHE XBOX-INHALTE AUCH ALS PATCH FÜR DEN PC

Wie bereits bekannt, wird die Xbox-Fassung von „The Witcher 2: Assassins of Kings“ einige zusätzliche Inhalte mit über 4 Stunden Spielzeit beinhalten. Diese Änderungen betreffen hauptsächlich den dritten Akt in Loc Muinne, bei dem sich einige Spieler einig waren, dass dieser zu kurz geraten sei. So wird beispielsweise eine zweite längere Questreihe beigelegt. Auch wird das angedeutete Massaker an Zauberer sehr deutlich hervorgehoben und gezeigt: Wir sehen bereits im Trailer des Live-Streams vom 26. Januar einige aufgespießte Leichen rund herum in der Ruinenstadt, eine Menge Blut und brennende Bezirke. Aber nicht nur Konsoleros profitieren vom zusätzlichen Spielgenuss: CD Projekt RED kündigte bereits an, dass ein Patch für die PC-Fassung pünktlich zum Xbox-Release am 17. April diesen Jahres bereitgestellt werde, der all diese Änderungen und Neuerungen beinhalten wird – natürlich für lau.

Wir können uns also bereits auf April freuen, wenn wir Geralt endlich wieder auf neuen Abenteuern begleiten werden.



Electronic Arts gab bekannt, dass sie mit 11 weiteren Publishern zusammen arbeiten.

Unter diesen ist auch CD Projekt RED zu finden. Künftig wird es bei Origin auch The Witcher zu kaufen geben. Ob es alle Teile sind, ist noch nicht weiter bekannt. Was es für Konsequenzen gibt ebenfalls nicht. Da The Witcher schon lange auf vielen Plattformen angeboten wird, wie Steam und gog.com, können wir davon ausgehen, dass wir auch künftig auf extravagante Collector's Edition nicht verzichten brauchen.

(I)

(ZZ)



WITCHER8 NEWS

01.02.2012

Seite 8 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



HEIßE GERÜCHTEKÜCHE UM THE WITCHER 2 NACHFOLGER



Der Xbox Release wurde angekündigt und schon kocht die Gerüchteküche auf den Gamerseiten. Tatsächlich haben doch welche aus der Pressekonferenz am 26.01.2012 verstanden, dass dort die Rede von The Witcher 3 gewesen ist. Das war aber noch längst nicht alles, denn das berichteten wir schon nach der gamescom 2011. Nein, es wurde interpretiert, dass ab The Witcher 3 das Thema Multiplattform erweitert wird und zwar in Form von Playstation 3. Ausschlaggebend soll zu PS3 wohl folgende Schlagzeile seinen Lauf genommen haben:

elhabib.com:

Zu The Witcher 2: Assassins of Kings stellte man dem Entwickler die Frage, ob denn auch eine PS3-Version des Titels zu erwarten sei. Darauf gab CD Projekt Red nicht wirklich ein eindeutiges "ja" oder "nein", sondern antwortete mit einem "es wäre dumm, es nicht zu tun" auf die diese Frage.



Wie nun playfront.de zur News bezüglich The Witcher 3 - Release voraussichtlich 2013 - kamen, beschreiben sie in ihrem News Update als "unklar".

Michal Nowakowski erklärte noch mal deutlich, dass er selbst auf der Pressekonferenz war und bezeugen kann, dass kein Wort über einen The Witcher 2 Nachfolger gefallen ist. Damit sich jeder selbst überzeugen kann, meint Nowakowski, kann jeder auf Facebook die Videokonferenz anschauen.

Nun ja, für CDR ist es nicht leicht, sie werden sich noch weiter mit vielen solchen Aussagen rum schlagen müssen.

Uns bleibt nichts weiter als abzuwarten, was CDR preisgeben wird, erweiterte Plattform, Patches zu The Witcher 2, oder gar einen Nachfolger. Wobei wir uns aber eines denken können, allein für The Witcher 2 und den Arena Modus wurde die RED Engine kaum entwickelt.

(Zz)



01.02.2012

WITCHERS NEWS

Seite 9 / JAHRGANG 4 / NR 21



1.- OREN

VERGANGENE NEWS

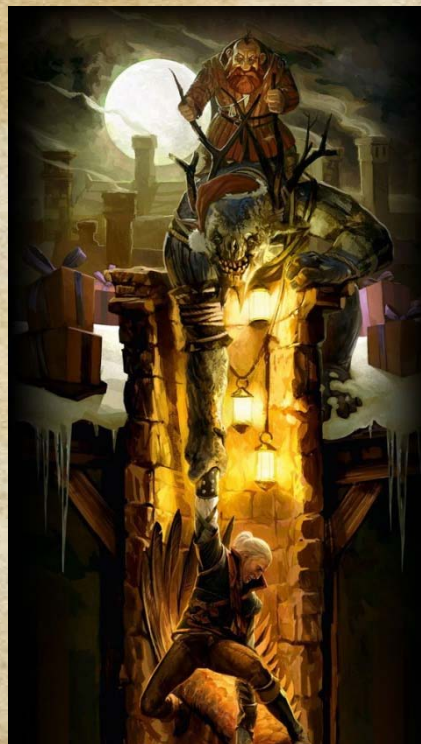
SEID DEM LETZTEN AUSGABE DER WITCHERS NEWS

WEIHNACHTSGRÜßE VON CDR AUCH 2011

Jedes Jahr freuten sich die Witcher-Fans über die liebevoll erstellten Grafiken und Weihnachtsgrüße von CDR. Auch in diesem Jahr haben sie wieder an die Fans gedacht und eine schöne Weihnachtsgrafik mit Weihnachtsgrüßen versehen. Wie es einigen vielleicht aufgefallen ist, sind dieses Jahr ganz offiziell CD Projekt BLUE Mitunterzeichner der Weihnachtsnachricht.

Hier noch mal die Grafik, die an alle registrierten Witcher-Fans versendet worden ist.

(ZZ)



*"In the pitch black of night they'll enter your home
Dropping Yuletide gifts as its corners they roam
Not a soul will be left without a treat
They will proull all night to complete the deed
In the pitch black of night they'll spread goodwill and cheer
Let's hope they come back again this time next year
And when you awake in the pale light of morn
Think kindly of all, be they damned, winged or horned"*

A Beggar's Song 'Bout Events on a Hallowed Eve

*Wishing you happy Holidays and many exciting
adventures in the New Year!*

*„Nocą jak kór czarna, przyszyli pod choinkę,
Gręcio po nich masę prezentów się skrywało
Z każdej jednej strony podarunkami otoczyli,
Aby aura świąt ucieknąć nie zdołala
Nocą jak kór czarna, obdarowali ludzi świąteczną nado
Atoli aby się im to za rok udało
Nim blade słonko wzeszło, niebo
Dziwięć rękawów z Mikolajem przemierzało"*

Proszę dziadkowska o wyłazeczeniach nocy świątecznej

Spokojnych Świąt i Wiele przyspód w Nowym Roku!

CDPROJEKT! **CDPROJEKT**



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 10 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

2011 GINGEN 50 AWARDS AN THE WITCHER 2 - ASSASSINS OF KINGS

2011 gingen 50 Awards an The Witcher 2 Assassins of Kings

Zum Jahreswechsel gab CDR bekannt, dass sie 50 Auszeichnungen im Jahre 2011 für den The Witcher Nachfolger bekommen haben.

CDR bedankte sich bei den Fans, die The Witcher 2 gevotet haben und den Journalisten, die vieles über The Witcher 2 berichtet haben.

Die folgenden 30 Aufschlüsselungen nannte CDR auf ihrer Homepage:

- Best PC Graphics – IGN
- Best Adaptation or Use of License – Gamespot
- Best PC Game of 2011 – Gamasutra
- Best PC of 2011 – Egamer
- Studio of the Year (CD Projekt RED) – Egamer
- Best PC Game of 2011 – Kotaku
- Best PC Game of 2011 - Capsule Computers
- Best PC Game – WhatifGaming
- Best Story – Gametrailers
- Best European PC Game - Fun & Serious Game Festival
- Best Game Design – European Games Awards
- Best Gameworld – European Game Awards
- Best Special Edition – European Game Awards
- Best European Script - Fun & Serious Game Festival



- Best Graphics Technology – WhatifGaming
- Best Looking Game - Giant Bomb
- Best Voice Acting – WhatifGaming
- Fanboy Award for Best PC Game - Gamesradar
- Best European RPG Game - Fun & Serious Game Festival
- Top 20 at Wired - Wired
- Best Graphics - GameBanshee
- RPG of the Year - GameBanshee
- Best RPG Narrative - Gameinformer
- Best RPG Protagonist - Gameinformer
- Best RPG Combat System - Gameinformer
- Best Voice Cast - Rpgsite
- Best Story - Vadejuegos
- Best RPG - Vadejuegos
- Best PC Game - Vadejuegos
- Game of the Year - Vadejuegos

Nun erscheint im April die Xbox Version mit mehr Features. Akt 3 war vielen Fans zu kurz nun wird auch dieser mit mehr Quests ausgestattet. Weiter gab CDR auf der gamescom 2011 bekannt, dass sie an kleineren Projekten arbeitet. Lassen wir uns 2012 erneut von den expandierenden Entwicklern überraschen. Somit bleibt noch eins, eine Menge an Wochen von 2012, wo sie weiterhin Awards abräumen können.

(ZZ)



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 11 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

PREVIEW/REVIEW

ALPHA PROTOCOL

Man kann ja über Computer Bild Spiele sagen, was man will, aber sie schafft es oft/immer wieder, in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen, interessante Spiele als Beilage mitzubringen. Wie zum Beispiel „Alpha Protocol“. Ich hatte vor ewigen Zeiten mal einen Trailer gesehen, der an für sich relativ klasse aussah. Es ging um einen Mann, Mike Thornton.

Mike Thornton befindet sich am Rande eines Hochhausdaches, vor ihm, kopfüber an einer Winde aufgehängt, hängt ein anderer Mann, der nicht sonderlich erfreut über seine derzeitige Lage scheint. Unten an der Straße kommen mit quietschenden Reifen einige schwarze Limousinen zum Halten. Die Verstärkung, Mafia, verfeindeter Geheimdienst? Keine Ahnung, auf jeden Fall nicht unbedingt nette Zeitgenossen. Die Stimme in Mikes Ohr, seine Verbindungsfrau Mina, erklärt ihm, dass er in Schwierigkeiten steckt und er verschwinden müsse. Und im Geiste geht er seine Möglichkeiten durch. „Mina, I need options!“

Und dann kommt das beste am ganzen Trailer, nämlich Möglichkeit Eins: Mike steckt seiner Geisel eine Granate in den Mund und schneidet das Seil der Winde durch. Der Rest ist ein Zusammenspiel von Schwerkraft und fortgeschrittener Sprengkunst, der Mann fällt und sprengt beim

Aufprall auf dem Bürgersteig die Limousinen und den Eingang zum Hochhaus.

Die zweite Möglichkeit ist nicht weniger zum Zunge schnalzen. Mike provoziert – wie auch immer – die Befreiung seiner Geisel mittels Kampfhubschrauber. Dieser landet auf dem Dach und während der eine





WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 12 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Pilot zu der Geisel rennt, um sie zu befreien, schleicht sich Mike ins Fluggerät und zwingt den zweiten Piloten mit dem schlagkräftigen Argument einer entscherten Pistole, das Hochhausdach mittels einer Rakete in die Luft zu sprengen.

Subtilere Methoden hat Mike allerdings auch im Angebot. Er löst mittels Rauchgranate den Feueralarm aus – naja... . Während alle in höchster Panik das Haus verlassen, stürmt er die Treppen hinab und schlägt mittels perfekten Martial Arts zwei Aggressoren nieder und verschwindet.

Die letzte Möglichkeit ist wohl die langweiligste. Mittels Drahtseil rutscht Mike zum benachbarten Hochhaus und lässt seine Gegner verdutzt zurück.

Als dann letztens mein Blick über die reichhaltige Auswahl des Tante-Emma-Ladens zwei Häuser weiter schweifte und ich die CBS-Ausgabe mit fett aufgedrucktem „Vollversion 1: Alpha Protocol – Mitreißender Mix aus actiongeladenem Ego-Shooter und faszinierendem Rollenspiel“ erblickte, erinnerte ich mich an diesen Trailer und steckte die Zeitschrift ein. Zu Hause wurde das Ganze dann schnell installiert – und ich war begeistert.

Das Spiel erinnert sehr stark an „Mass Effect 2“. In Third-Person-Sicht rettet man die Welt. Die Grafik ist vergleichbar. Und das Hacken ist fast völlig gleich. Aber ich gehe wieder einmal überhastet vor, deswegen jetzt von Anfang an.

Mike Thornton ist ein Spezialagent der streng geheimen, amerikanischen Regierungsorganisation „Alpha Protocol“ - im Laufe des Spiels kommt dem Spieler – und auch Mike – zwar der Gedanke, dass die Organisation gar nicht so geheim ist, aber das liegt in der Natur der Sache.

Als "internationaler Superspion"(Ingame-Zitat) beherrscht Mike zum

einen natürlich ein Arsenal von Waffen: Schrotflinte, Sturmgewehr, Maschinenpistolen (für die John Woo Fans: es sind sogar zwei Maschinenpistolen gleichzeitig) und natürlich die klassische Pistole sowie nahezu perfekte Nahkampftechniken. Zusätzlich ist er technisch bewandert, kann Computersysteme hacken, Tastenfelder überbrücken und Schlösser knacken. Was ihn besonders auszeichnet, ist seine Fähigkeit, Menschen in Gesprächen zu manipulieren. So wird es zumindest im Sondierungsgespräch dargestellt.

Die einzelnen Waffen haben alle Stärken und Schwächen. Die Schrotflinte kann mittels längerem Zielen Gegner umwerfen, wodurch sie leichte Beute sind – auf dem Boden liegende Gegner kann man mit einem Tritt ausschalten. Das Sturmgewehr feuert ebenfalls mittels längerem Zielen kritische Treffer ab, die einiges an zusätzlichem Schaden austeilen. Der Schaden der Maschinenpistolen erhöht sich pro aufeinander folgendem Treffer pro Ziel. Und die Pistole kann mittels Schalldämpfer zum lautlosen Mordgerät werden und zusätzlich Betäubungsmunition verschießen.

Die technischen Fähigkeiten umschließen drei Teilbereiche: Computer, Elektronik und Schlösser. Das hört sich eindrucksvoll an, allerdings verschwindet dieser Eindruck schnell: Beim Hacken müssen zwei Codesegmente in einer sich ständig verändernden Systemmatrix gefunden werden – einmal mittels Richtungstasten und einmal, das ist die etwas schwierigere Aufgabe, mit der Maus. Was das so schwierig macht? Die Maussteuerung, siehe auch weiter unten. Bei elektronischer Sabotage von Tastenfeldern oder Alarmanlagen müssen in „Mass Effect 2“-Manier in einem Schaltplan Kontakte in richtiger Reihenfolge angeklickt werden. Und beim Schlösser knacken müssen Bolzen verschoben werden.

Beides, Waffenkunde und Technik, hört sich am Anfang sehr gut an.





WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 13 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Das ist ansprechend und intensiv. Im Laufe der ersten Level erfreut man sich wirklich daran. Aber das verläuft sich leider relativ schnell. Es ist irgendwann einfach nicht mehr fordernd, die zu überbrückenden Kontakte findet man fast blind, ohne den Schaltplan nachzufahren; die Bolzen in die richtige Stellung zu bringen ist nicht mal beim ersten Mal schwierig. Nur das Hacken ist auch im späteren Spielverlauf manchmal etwas anstrengend, denn in diesem Datensalat zufällig Codesegmente zu finden, ist stellenweise einfach aussichtslos. Man sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht. Außerdem beschlich mich beim zweiten Durchspielen der Verdacht, dass das Ganze nicht zufällig vonstatten geht, sondern immer die selben Segmente an den selben Stellen zu finden sind. Das mag täuschen, aber es verdeutlicht doch die Einfachheit der Sache, wenn man unter Zeitdruck solche Theorien aufstellt.

Mikes „besondere“ Qualifikation, das Manipulieren von Menschen, geht relativ simpel von der Hand. In Gesprächen hat man bis zu vier verschiedene Antwortmöglichkeiten, die verschiedene Gemütshaltungen ausdrücken. Diese Antworten sind im Gesprächsinterface immer auf ein Wort, bzw. eine kurze Aussage zusammengefasst, die man unter Zeitdruck - sonst wär's ja langweilig - mittels Richtungstasten oder Maus auswählen kann. Je nach Gesprächspartner erzeugt man damit verschiedene Reaktionen, die einen im Ansehen steigen oder fallen lassen, nichts bewirken, oder einfach das Gespräch in bestimmte Richtungen lenken können, was zu mehr Informationen, neuen Spieloptionen oder auch zwischenmenschlichen Beziehungen führen kann.

Apropos zwischenmenschliche Beziehungen, aka Sex: Ja, das geht. Es gibt bis zu vier weibliche Zielscheiben für Mike Thorntons Charme. Doch

während einem bei Miranda oder Liara, um mal bei der „Mass Effect“-Analogie zu bleiben, der Unterkiefer regelmäßig Opfer der Schwerkraft wurde, erzeugen die Damen in „Alpha Protocol“ trotz ihrer stellenweisen Skurillität und Originalität, nur ein müdes Lächeln. Und die Szenen selbst...Ich will nicht sexistisch oder allgemein sexfixiert wirken, aber bitte. Das hätte man besser machen können, wenn nicht sogar müssen. Zurück zu den Gesprächen. Ein ganz klarer positiver Punkt ist, dass diese Gespräche einiges mit sich bringen. Man kann sich mittels Dossiers über seine Gesprächspartner und deren Organisationen - hier bekommt man die ganze Palette, von CIA über die Triaden bis hin zu diversen Söldnerorganisationen - informieren und dadurch seine Antworten anpassen. Außerdem kann es gut sein, dass man bei gewissen Gesprächsführungen einfach einen Teil der Story nicht erfährt. Das ist mir passiert, ich habe erst im zweiten Durchgang mitgekriegt, dass ich eigentlich den Falschen umgebracht habe. Aber ein bisschen Schwund ist überall.

Negativ sind die teilweise ziemlich bescheidenen Kurzfassungen der Antworten. Wenn da steht 'Mitleid', dann kann das bedeuten, dass man mitleidig spricht, an das Mitleid seines Gesprächspartners appelliert oder seine Gegenüber als Arschloch ohne Mitleid beschimpft. Das führt hin und wieder dazu, dass man nicht das sagt, was man sagen will, was zu Wutausbrüchen und Gesprächsabbrüchen führt. Dumm nur, dass man als Spieler ein Gespräch nicht abbrechen und neu starten kann. Das liegt unter anderem auch am Speichersystem, das sich an Kontrollpunkten orientiert. Das ist manchmal sehr frustrierend, wenn der Verbündete misstrauisch wird, weil man was anderes gesagt hat, als man sagen wollte und man dann nicht neu laden kann, ohne riesige Umstände zu haben.



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 14 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Damit kommen wir zu Story. Die ist schlichtweg solide bis gut, mit Wendungen und Sackgassen. Sie spielt an mehreren Orten, z.B. in Saudi-Arabien, Moskau, Rom und Taipeh. In Saudi-Arabien ist Mike mit dem Auftrag konfrontiert, eine Terrororganisation und deren Kopf ausfindig zu machen und etwas über hochmodernen, gestohlene Raketen zu erfahren, die genutzt wurden, um eine amerikanische Passagiermaschine abzuschießen. Am Ende der Mission in der Wüste erfährt man allerdings, dass auch Alpha Protocol nicht ohne Hintermänner mit Leichen im Keller arbeitet und dass da einiges im Argen liegt. Man wird verstoßen und muss nun als flüchtiger Agent auf eigene Faust losziehen, schwer bewaffnet und mit Mina an der Seite, der Handlerin, die einen als Insider bei Alpha Protocol unterstützt und mit Informationen versorgt. Kurz und ohne viele Spoiler gesagt, der Plot könnte einem James Bond mit Pierce Brosnan durchaus gerecht werden.

Bevor ich zum Spielen selbst komme, noch ein Wort zu Maussensibilität. Ein Tipp: Legt euch eine Maus zu, bei der man die Sensibilität an der Maus selbst umstellen kann. Während das Steuern der Figur äußerst träge ist und man die Maus fast schon über den halben Tisch ziehen muss, um eine Drehung hinzulegen, ist die Steuerung bei stationären Waffen wie Scharfschützengewehr oder Panzergeschütz sowas von feinfühlig, so dass gezieltes Zielen (Haha, zweimal das selbe Wort gezielt verwendet) nahezu unmöglich ist. Das mag ja Absicht sein, aber beide Werte sind dann doch etwas zu extrem.

Nun, kommen wir zum Spiel. Ich versuche nahtlos einen Übergang zum Fazit einzubauen, das geht in diesem Fall sehr gut. Man kann sich also entweder á la Sam Fisher mittels lautlosen Mitteln (Haha, schon wieder) wie Pistole oder Nahkampf durch die Gänge schleichen; oder wie

Stallone mittels lauter Waffengewalt. Theoretisch hat man beide Möglichkeiten. Mina warnt einen zwar ständig, dass man keine Aufmerksamkeit erregen soll, aber letztendlich ist es für den Spielverlauf irrelevant, ob ständig der Alarm trötet oder man in perfekter Stille unterwegs ist – beides ist, wenn man seine jeweiligen Waffenfähigkeiten mal ausgebaut hat, nicht sonderlich schwer. Und damit sind wir im Meckerabsatz angekommen. „Alpha Protocol“ hat fast schon geniale Ansätze. Das gejagt werden von allen Seiten, die Entscheidungsfreiheit, die Konsequenzen, die einzelnen Charaktere und ihre Dossiers. Alles wirklich sehr potentes Material, das mit den Meistern wie BioWare oder CDR mithalten kann. Die Intensität ist, wenn auch nur stellenweise, sehr hoch, ob vor der eigenen Nase ein Zug vorbeirauscht oder die Verbündeten vor der Folter bewahrt werden sollen. Die Grafik ist nett, nicht überragend, aber schön passend. Doch es gibt viel zu viele Unzulänglichkeiten. Die schlechten Kurzantworten sind eine davon. Oder auch, dass, im Gegensatz zu „Mass Effect“, doch noch sehr viel in Sachen Reaktionen und Gemütslage vorgegeben sind. Das Manipulieren, Mikes besondere Qualität, wird nämlich übertrieben, denn auch bei Verbündeten kann man keine klare Linie fahren, sondern muss sich aussagentechnisch drehen, quasi wie ein Wimpel im Winde. Dazu kommen noch viele Kinderkrankheiten. Das Deckungssystem ist ähnlich dem von „Splinter Cell: Conviction“, allerdings manchmal sehr buggy und frustrierend. Die Welt ist zu statisch, man kann nicht mal eben über einen Schreibtisch springen oder von den Gleisen auf den Bahnsteig. Springen allgemein geht nicht, und im Gegensatz zum ersten „Witcher“ ist das ein mehr oder weniger rasanter Shooter, der sowas eigentlich braucht. Dazu kommt eine fast schon strunzdumme KI. Und die Tatsache, dass man im fortgeschrittenen Spiel sogar mit einer Pistole quer über die ganze Map schießen



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 15 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



kann, und dann auch noch perfekt mit einem Schuss trifft. Wenn nicht dazwischen ein Baum mit Blättern ist, denn die Blätter sind, wie auch Gräser, Gerüstgestänge und Computer, aus einer titanverkleideten Stahl-Blei-Legierung und auch größer als sie aussehen – auf gut Deutsch, da gibt es manchmal Luft, durch die keine Kugeln fliegen können.

Alles in Allem, ist es ein schönes Spiel, das auch wirklich Spaß macht – allerdings gibt es auch viel verschwendetes Material. Da hätte man mehr draus machen können.

(Tft)





ASSASSIN'S CREED REVELATIONS – DIE ENTHÜLLUNG



2007 veröffentlichte Ubisoft das vom Ubisoft Montreal-Team und Produzentin Jade Raymond entwickelte Assassin's Creed.

Von diesem Zeitpunkt an folgten über 6 Millionen Spieler dem Motto: „Nichts ist wahr, alles ist erlaubt“, auch wenn sich mir die Bedeutung des Assassinenkredos erst später erschließen sollte. Nach einiger Zeit war auch mir als Fan des mehr oder minder lautlosen Killers Altair klar, dass ich mich auf noch zwei Fortsetzungen des Spiels freuen kann, denn Ubisoft bestätigte: Assassin's Creed wird eine Trilogie.

Gesagt, entwickelt und getan - Assassin's Creed II und Assassin's Creed: Brotherhood setzten in den folgenden Jahren die Geschichte um Desmond Miles, der die Erinnerungen seiner Vorfahren durchlebt, fort und führten den neuen Helden Ezio Auditore da Firenze ein.

Trotz innovativem Gameplay wurde doch spätestens im dritten Teil der Serie klar, dass die Luft nach oben langsam dünn wird, doch Ubisoft entschied sich, die angekündigte Trilogie um einen weiteren, krönenden und abschließenden Teil zu ergänzen.

Das Assassinenfieber packte mich erneut im Herbst 2011, als ich durch Zufall auf den schon lange veröffentlichten Trailer zu Assassin's Creed: Revelations stieß. Am 15. November würde ich endlich erfahren, wie sich die vielen roten Fäden der Story zu einem Ganzen verbinden würden.

Pünktlich zum Release fand ich mich im Elektrofachhandel meines Vertrauens wieder um festzustellen, dass die PC-Version erst 15 Tage später am 01. Dezember erscheinen würde. Gut, selbst schuld, dachte ich mir. Hätte ich doch vorher im Internet recherchieren können.



WITCHER'S NEWS

01.02.2012

Seite 17 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



Dieses Versäumnis holte ich zu Hause unverzüglich nach. Mit dem Ergebnis, dass mir die Lust auf den vierten Teil von Assassin's Creed gründlich vergangen war.

Ubisoft zeigte sein wahres, profitgieriges Gesicht und hatte bereits einen fünften Teil versprochen. Doch nicht mit mir! Hatte mich doch Brotherhood schon schwerlich fesseln können, entschied ich von nun an, auf weitere Assassin's Creed-Teile verzichten zu können.

Nun, lange Rede, kurzer Sinn. Ihr wisst, was jetzt kommt – urplötzlich und ganz unvermittelt hielt ich Revelations auf einmal doch in meinen Händen und erwischte mich dabei, wie ich die DVD ins Laufwerk schob. Entgegen allen Erwartungen gefiel mir das Spiel doch recht gut, sodass ich mich entschloss, ein kleines Review zu verfassen.

Wir starten das Spiel also wie gewohnt über den Ubi-Launcher, der uns direkt unsere Erfolge und Credits auflistet. Diesem lästigen Onlinegedöns entgehen wir durch das Klicken auf den Startbutton. Das Ubisoftlogo erscheint, gefolgt vom Emblem der Assassinen... „Enter drücken“. Das Menü begrüßt uns gewohnt in sterilem Grau. In den Optionen passen wir die Grafikeinstellungen an. Die Grafik wurde ein wenig aufgehübscht, was auch an der Hardwareanforderung zu spüren ist. Aber auch mit mittelmäßigen Einstellungen können wir den Storymode bedenkenlos starten.

Jetzt geht es los! Mit einem pompösen Intro, welches wir bereits eins zu eins aus dem Trailer kennen, werden wir direkt ins Geschehen geschmissen und es geht spannend weiter. Auf einer wilden Verfolgungsjagd, die schwere Kutschen über die engen Passstraßen von Masyaf treibt, stürzen wir beinahe in den Tod. Ohne Sprint- oder Kletterfähigkeiten müssen wir uns nun durch ein fremdes Dorf voller Wachen schleichen, die nicht zimperlich sind, wenn es darum geht, von

ihren Musketen gebrauch zu machen. Am Ende erreichen wir den Templer, der uns aus dem Intro bekannt ist und nehmen ihm ein Artefakt ab, welches uns nach Konstantinopel leitet.

Von hier an wirkt das Spiel wie ausgewechselt.

Es dauert eine ganze Weile, bis die Story wieder Fahrt aufnimmt.

In Istanbul erwarten uns altbekannte Anblicke. Geschäfte und Gebäude, die renoviert werden wollen, Schatztruhen, die darauf warten, entdeckt und geöffnet zu werden, Aussichtstürme, die es zu erklimmen gilt, Assassinen, die rekrutiert werden wollen und Templerfesten, die eingenommen werden müssen.

Die Steuerung unserer Helden hat sich bis auf ein Detail nicht verändert. Womit wir direkt bei den Neuerungen des Spiels angekommen sind, die es auch bitter nötig hatte, um nicht vollends wie ein AddOn von Brotherhood zu wirken.

Der Adlersinn wurde weiterentwickelt, sodass wir nun sehen können, welchen Weg unser Ziel gewählt hat und auf welchen Strecken Wachen patrouillieren. Außerdem gibt es nun zwei Waffenräder. Dies begründet sich auf die auf den ersten Blick interessant scheinenden Bomben, die den Waffen hinzugefügt wurden. Es gibt tödliche, taktische und ablenkende Bomben, von denen wir jeweils drei Stück mit uns herum tragen können.

Es wurde außerdem ein taktisches Minispiel integriert, in dem wir unsere bereits eingenommenen Festen vor Templerbelagerungen schützen müssen.

Die wichtigste Neuerung ist aber die Hakenklinge, mit der Ezio neue Kampfmanöver hinlegt, schneller klettert und an Seilrutschen entlang gleiten kann.

All das erfahren wir während ein paar einführenden Missionen von unserem neuen Freund, dem Assassinenkollegen Yusuf Tazim, und sind





WITCHER'S NEWS

01.02.2012

Seite 18 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



begeistert von so viel Innovation.

Wir rennen also ein paar Stunden durch Istanbul, um alle neuen Eindrücke zu verarbeiten und ein paar Wachen zu meucheln. Doch wir merken schnell, dass der Reiz des Neuen schnell verfliegt und so machen wir uns an die Arbeit, das Geheimnis von Altairs Bibliothek zu lüften. Die Story möchte ich nicht lange breit treten.

Desmond ist im Animus gefangen und stößt endlich auf Subjekt 16, mit dem er ein kurzes Pläuschchen hält. Für meine Begriffe eine wenig gelungene „Auflösung“ um das Rätsel, was 16 uns in Teil 2 und 3 aufgibt.

Desmond muss alle noch vorhandenen Erinnerungen von Ezio durchleben, damit der Animus ihn wieder freigibt. Außerdem können wir mehr über Desmonds Hintergrundgeschichte erfahren, indem wir lieblose Level in Egoperspektive durchlaufen. Das ganze wirkt wie ein schlechtes Portal.

Also stürzen wir uns lieber auf Ezios Erinnerungen, die uns auf die Suche nach den fünf Schlüsseln zu Altairs Bibliothek schicken. Dabei geraten wir in einen Machstreit der aktuellen Sultansanwärter und treffen eine liebreizende Italienerin, zu der wir uns sehr hingezogen fühlen. Mit ihrer Hilfe gelangen wir auf die Spur verschollener Bücher, mit deren Hilfe wir die Eingänge zu den Schlüsselgruften finden. Hierbei gaben sich die Entwickler mal mehr, mal weniger Mühe. Alles in allem machen die Hauptmissionen aber Spaß und sind abwechslungsreich.

Erwähnenswert ist hierbei, dass wir pro Erinnerungsabschnitt immer einmal eine Erinnerung von Meisterassassine Altair durchlaufen. Diesen begleiten wir so durch sein Leben von 24 Jahren bis zu seinem Tod. Der Schwierigkeitsgrad ist gewohnt einfach gehalten. Wer mehr gefordert werden möchte, versucht einfach durch vorgegebene Kriterien 100% Synchronität in allen Erinnerungen zu erlangen.

Allerdings zieht sich der Spielspaß bei teilweise nur drei Missionen pro Erinnerungsabschnitt nicht allzu sehr in die Länge. Für Perfektionisten hält das Spiel allerdings eine Menge Arbeit in Form von Nebenquests und Herausforderungen bereit.

Das Ende ist wieder pompös und actionreich gehalten. Mit einem Fallschirm hinter eine Kutsche gespannt, verfolgen wir den Templeranführer. Den Gnadenstoß können wir diesem dann erst im freien Fall von einer gefühlt 500 Meter hohen Klippe versetzen. Den krönenden Abschluss bildet dann Ezios Gang in den Ruhestand sowie Desmonds Erwachen aus dem Animusschlaf. Hier treffen wir für wenige Sekunden auf Desmonds Vater, der zusammen mit unseren beiden anderen Assassinenkollegen mit uns zum Versteck des Edenapfels gefahren ist.

Im fünften Teil werden wir also wahrscheinlich nur noch in der Gegenwart mit Desmond unterwegs sein, und endlich das Geheimnis lüften, dem Assassinen sowie Templern so fieberhaft nachjagen. Und wenn das nicht das Ende ist, dann will ich nie wieder Assassin's Creed spielen! ... Oder vielleicht doch – denn bei allen Bugs und Ungereimtheiten macht es doch immer wieder Spaß, in halsbrecherischen Läufen über die Dächer alter Städte zu jagen und die Welt vor den Templern zu schützen.



(HARL)



THE WITCHER

WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 19 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

KOMPENDIUM

NEUES MUND

KRÄUTERKUNDE

WERMUT

(*ARTEMISIA ABSINTHIUM*)

Sei nicht ganz Zucker, oder die Welt wird dich verschlucken! Sei nicht ganz Wermut, oder sie wird dich ausspucken!

Iranisches Sprichwort

Von der Antike bis zum Ende des 18. Jahrhunderts war der Wermut Heilmittel, Schädlingsbekämpfer und Bewahrer vor Dämonen und Fliesen. Seine Bitterkeit war ein Mittel gegen alles Krankmachende und Schlechte. Der volkstümliche Ausdruck „Wermutstropfen“ deutet auf eine negative Erfahrung, Trauer oder Schmerz hin. Erst in neuerer Zeit bekam der Wermut, der im englischen Absinth und im französischen Absinthe heißt noch eine andere Bedeutung, nämlich als Namensgebender Bestandteil des alkoholischen Getränks Absinth.





Absinth

Der Absinth war im 19., bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts eines der beliebtesten, alkoholischen Getränke Europas, obwohl es ursprünglich im schweizerischen Val de Travers als Heilelixier hergestellt wurde. Später erwarb Henri-Louise Pernod das Rezept und stellte 1805 in seiner Destillerie den ersten Absinth her. Als Frankreich 1830 Algerien besetzte, setzten die französischen Militärärzte eine Mischung aus Absinth, Wein und Wasser zur Bekämpfung von Krankheitsepidemien ein. Die Soldaten erhielten dadurch täglich eine Absinthration, die sie vor Auswirkung des schlechten Trinkwassers und Malaria schützen sollte. Als die Soldaten später nach Frankreich heimkehrten, hatten sie den Absinth als Spirituose schätzen gelernt und machten sie somit in ganz Frankreich bekannt. Besonders in Paris wurde das Getränk populär, wo die Kriegsheimkehrer es gerne nachmittags in den Cafés genossen. Um 1860

war die „grüne Stunde“ zwischen 17 und 19 Uhr Bestandteil des französischen Alltags. Absinth trinken galt als chic. Verschiedene Trinkrituale trugen ebenfalls zur Popularität des Absinths bei. Dabei wurden hohe Wasserbehälter mit mehreren Hähnen auf den Tischen postiert. Ein Absinth-Trinker legte einen spatelförmigen, gelochten Löffel auf sein Glas und platzierte ein Stück Zucker darauf. Wenn jetzt der Hahn des Wasserbehälters geöffnet wurde, tropften Wassertropfen im Sekundentakt auf den Zucker. Der gelöste Zucker verursachte dann milchige Schlieren im grünen Absinth. Das richtige Mischungsverhältnis war erreicht, wenn der Absinth eine gleichmäßig milchig-grüne Farbe angenommen hatte. Zur allgemeinen Beliebtheit dürfte auch beigetragen haben, dass Absinth ein verhältnismäßig günstiges Getränk war. Es war günstiger als Wein, da es sich aus billigem Alkohol aus Zuckerrüben und Getreide herstellen ließ. Das erlaubte sogar Künstlern und Arbeitern den Genuss von Absinth. Die Mischung aus Alkohol und dem aus dem Öl des Wermut gewonnenen Wirkstoffs Thujon verursachten beim Absinth-Trinker einzigartige Rauschzustände. Die Empfindungen während so eines Rausches reichten von verstärkter Sinneswahrnehmung bis zum Gefühl des leichten Schwebens. In geringen Mengen macht es kontaktfreudiger und wirkt sexuell stimulierend. Zum Beginn des 20. Jahrhunderts wurde der Absinth wegen seines hohen Thujongehaltes in ganz Europa verboten. Dem Nervengift Thujon wurde damals nachgewiesen, dass es bei häufigem Konsum zu Halluzinationen, Wahnvorstellungen, Depression, Krämpfen, Blindheit und geistigem, sowie körperlichen Verfall führen könnte. Moderne Untersuchungsmethoden haben allerdings widerlegt, dass die im Absinth enthaltene Menge an Thujon ausreicht, um die Symptome zu verursachen.

Heute geht man davon aus, dass die schlechte Qualität verbunden mit



dem Hohen Konsum des Alkohols Schuld an den degenerativen Auswirkungen haben. Seit 1998 schreibt eine EU-Richtlinie den erlaubten Thujongehalt für Spirituosen, mit einem Alkoholgehalt von mehr als 40% mit maximal 10mg/kg fest. Seitdem ist Absinth mit einem Alkoholgehalt von 45% - 78% in Deutschland wieder erhältlich. Forschungen mit früheren Rezepturen haben ergeben, dass der Thujongehalt des klassischen Absinths die 10 mg/kg Marke auch nicht überschritten haben kann weil er sonst zu bitter und damit ungenießbar gewesen wäre.



Beschreibung



Der Wermut ist eine mehrjährige, krautartige Pflanze, aus der Familie der Korbblütengewächse. Weitere Namen für Wermut sind: Absinth, Wurmkraut, Heilbitter, Bitterer Beifuß, Magenkraut und Grüne Fee. Die ursprünglich aus Asien stammende Pflanze wurde bereits in der Antike in Europa kultiviert. Das Klima und der Boden in dem das Wermutkraut wächst müssen vor allem trocken sein. In sandigem, oder tonigem Untergrund gedeiht der Wermut am besten. Er erreicht eine Höhe zwischen 60 und 120 cm und riecht sehr aromatisch. Die äußere Form des Krauts und der Blätter ist der des Beifuß ähnlich. Aus dem waagerecht verlaufenden Rhizom wachsen aufrecht die graugrünen, dicht beblätterten Sprossen, die sich nach oben mehrfach verzweigen. Die filzig behaarten Blätter sind in ihrer Form lanzettlich und dreifach fiederspaltig. Die Blüten haben eine hellgelbe Farbe und hängen rispenartig in Gruppen an den bis zu 30 cm langen Blütenstängeln. Ihre Blütezeit ist von Juni bis September. Der Wermut enthält in seinen ätherischen Ölen folgende Inhaltsstoffe: die Terpenalkohole Thujol und Thujon, die glykosidischen Bitterstoffe Absinthin und Anabsinthin, sowie azulenoge Stoffe. Außerdem Sesquiterpenlactone, Gerbstoffe, Harze, das Flavonoid Artemisethin sowie Quercetin und die organische Säuren Apfel- und Bernsteinsäure. Das Kraut enthält darüber hinaus Kaliumnitrat und die Vitamine C und B2.

Handel/Ernte

In Deutschland ist der Wermut als Wildpflanze selten anzutreffen, man muss ihn deshalb nach Bedarf selbst kultivieren, oder bei entsprechenden Händlern kaufen. Aussähen sollte man ihn in regengeschützter Lage



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 22 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

von Frühjahr bis Sommer. Hierfür werden die Samen leicht eingedrückt und mit etwas Wasser besprüht, bevor sie gesetzt werden. Wegen starker Wurzelauausscheidungen verträgt sich der Wermut nicht mit anderen Pflanzen.

Die Ernte erfolgt dann während der Blütezeit. Dabei wird nur der zarte obere Teil der Pflanze gesammelt. Die Triebe müssen abgeschnitten, gebündelt und an einem luftigen Platz zum trocknen aufgehängt werden. Es sollte darauf geachtet werden, die Pflanzen dabei nicht zu verletzen, damit die ätherischen Öle bei der Trocknung erhalten bleiben. Obwohl die Öle des Wermuts eine nicht unbeträchtliche Menge des Gifts Thujon enthalten, ist es in getrockneter Form oder als Tinktur frei verkäuflich.

Verwendung in der volkstümlichen Medizin

Seit der Antike ist der bittere Wermut das bekannteste und wichtigste Mittel bei Magenproblemen.

Es wird bei Appetitlosigkeit, zur Anregung des Magens, oder auch bei Gallenbeschwerden verwendet. Weiterhin dient es als Menstruationsmittel, sowie als Hilfe zur Einleitung der der Geburt. Außerdem diene es zur Vertreibung von Würmern aus dem Darm. Im Mittelalter kam Wermut ebenfalls zur Anwendung bei; Cholera, Pest, Lähmungen, Gelbsucht, Wassersucht, Skorbut, Bleichsucht Epilepsie und allgemein als Wundmittel.

Hildegard von Bingen empfiehlt einen Wermutwein bei Erkrankungen von Herz, Lunge, Magen, Darm, Nieren, zur Verhütung von Arteriosklerose, sowie Erkältungsanfälligkeit.

"Wenn der Wermut frisch ist, dann zerstampfe ihn und presse den Saft durch ein Tuch aus. Dann koche Wein mit Honig, aber nicht zu stark und gieße von diesem Saft soviel in den Wein, dass der Wermutgeschmack den Wein - und den Honiggeschmack übertrifft. Das trinke vom Mai bis zum Oktober jeden dritten Tag nüchtern vor dem Frühstück. Es beseitigt in dir die Nierenschwäche und die Melanche (Schwarzgalle) und klärt deine Augen und stärkt dein Herz und lässt nicht zu, dass deine Lunge krank wird. Es wärmt den Magen (Darm) und reinigt die Eingeweide und bereitet eine gute Verdauung."

Diese Kur mit Wermutwein wirkt nicht nur entgiftend und entschlackend, sondern auch anregend und belebend. Hildegard bezeichnet den Wermut deshalb auch als „Meister über alle Erschöpfungen“. Ein Rezept für Wermutwein ist im Anhang zu finden.

Verwendung in der modernen Medizin

In der modernen Medizin, besonders im Bereich der Homöopathie, werden auch heute bei Verdauungsproblemen Phytopharmaka verschrieben, die den Wermut enthalten. Hervorzuheben sind hier die Bitterstoffe, die im Wermut reichlich vorhanden sind. Sie wirken entkrampfend auf Magen und Darm, bei Menstruationsbeschwerden und regen die Leberfunktion an. Ein probates Mittel ist die im Rezeptanhang beschriebene Tinktur. Während der Schwangerschaft dürfen Wermutextrakte nicht eingenommen werden, da ihre entkrampfende Wirkung zum vorzeitigen einsetzen der Wehen führen kann. Weitere Anwendungsgebiete für Wermut in Form von Tinktur, oder Tee sind, Innerlich: die Stärkung der Gallenblase, Appetitlosigkeit, Gicht, Rheuma und Arteriosklerose. Außerdem fördern die enthaltenen



Bitterstoffe nachweislich die Fettverbrennung im Körper. Äußerlich dienen Umschläge mit Wermuttee oder Tinktur bei Magen oder Kopfschmerzen, Prellungen und der Wundheilung.



Geschichtliches

Der Name Artemisia Absintium hat seinen Namen von Artemis, der griechischen Göttin der Jagd, des Waldes und seiner Kräuter. Woher der spätere Name Wermut stammt ist umstritten. Entweder stammt es aus vom althochdeutschen werimuota, was übersetzt „Geist-Mutter“ bedeutet und wohl auf die halluzinogene Wirkung des in den ätherischen Ölen enthaltenen Giftes Thujon hindeutet, oder vom altenglischen wermod, wormwood, was für Wurmholz steht. Letzteres ist ein Hinweis auf die Verwendung als frühes Schädlingsbekämpfungsmittel. Aus alten Schriften ist bekannt, dass die

Mönche im Mittelalter ihre Tinte mit Wermutsaft mischten, um ihre Bücher vor Tierfraß zu schützen.

Vorbeugend gegen Läuse wurde ein Sud aus Wermut und Hufabschnitzeln von Pferden benutzt, in den man seine Hemden tauschen sollte.

Hexerei

Im Bereich des Okkulten spielte der Wermut besonders zur Abwehr von Dämonen und Flügen eine große Rolle. Als Wiegenkraut hat man es kleinen Kindern mit in die Wiege gelegt um sie vor Zauberei und Dämonen zu schützen. Ebenso soll er um den Hals getragen vor Verhexungen und dem bösen Blick schützen. Eine große Bedeutung hatte der Wermut auch in Liebesdingen. Dabei wurde er im Mittelalter als Schutz vor magisch angehexter Impotenz verwendet. Bei Liebeskummer helfen aphrodisischen Mischungen die euphorisierend wirken. Eine ähnliche Wirkung wird dem verräuchern von Wermut zugeschrieben. Er soll Zuversicht und Selbstvertrauen stärken und außerdem eine bewusstseinsweiternde Wirkung haben, die zu Halluzinationen und Visionen möglich machen sollen. In den Rauhächten, der Zeit zwischen Weihnachten und dem 6. Januar, wurden die Viehställe mit Wermut ausgeräuchert um sie vor Hexen und bösen Geistern zu schützen.





Rezepte

Wermutwein

1 Liter guten Wein
150 g Honig
40 ml Wermutfrühlingssaft

Zuerst Wein und Honig kurz aufkochen, dann den Wermutsaft dazugeben und noch einmal kurz aufkochen. Den fertigen Wein dann in saubere Flaschen abfüllen und fest verschließen.

Wermut-Tee

Für den Tee gibt man 2 Teelöffel getrockneten Wermut auf eine Tasse heißes Wasser.

Kurz ziehen lassen und den Tee in eine 2te Tasse abseihen. Den bitteren Tee anschließend so wenig wie möglich süßen, da seine Wirkung damit vermindert wird.

Wermut-Tinktur

Für die Tinktur gibt man Wermut in ein Deckelglas, übergießt das Ganze mit Doppelkorn oder Weingeist, bis alle Pflanzenteile bedeckt sind. Dann lässt man die das Glas 2 bis 6 Wochen verschlossen stehen. Anschließend muss die Tinktur in dunkle Gläser abgeseiht werden.

Zur inneren Anwendung nimmt man davon 1-3 Mal täglich 10 bis 50 Tropfen ein.



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 25 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

BEDROHTE TIERE

FLUSSPFERD

(HIPPOPOTAMUS AMPHIBIUS)

Gleich hinter dem afrikanischen Elefant ist das Flusspferd das schwerste Säugetier. Das gerne genannte Hippo hat Einzug in diversen Geschichten gebracht. Kinder sammelten die knuffigen Dickhäuter in ihren Schokoladeneiern. Die Filmbranche hat ihn gerne in eine Vielzahl von Zeichentrickfilmen aufgenommen und in Safarifilmen durfte auch das Flusspferd nicht fehlen. Man bekommt sie als kleine Statuen, als Andenken, oder auch als Stofftierchen die die Kinderzimmer der Kleinen zieren, wobei hierbei das Flusspferd grau dargestellt wird. Es wird behauptet, dass in Afrika mehr Menschen durch das Flusspferd sterben, als durch Krokodile oder Großkatzen. In der Statistik wurde dieses aber nicht belegt. Doch ist es bekannt, dass die Flusspferde ein sehr aggressives Verhalten zutage bringen, wenn die Muttertiere ihre Jungen in Gefahr sehen, wobei die Muttertiere sich größtenteils zusammenschließen und dadurch in einer Vielzahl ihre Jungen verteidigen. Daraus kann sich wohl das menschliche Sterben durch das Flusspferd schließen.





WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 26 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



Körperbau

Die Flusspferde sehen walzenförmig aus. Die Kopf-Rumpf-Länge beträgt bis zu 5,1 Meter und erreicht eine Körperhöhe von bis zu 1,7 Meter, der kleine Schwanz wird gerade mal 20 - 50 cm lang und erscheint verhältnismäßig klein. Sie erreichen ein stattliches Gewicht von bis zu 4,5 Tonnen, wobei ein Junges schon 30 - 50 kg wiegt. Die Männchen werden um einiges größer und schwerer als die Weibchen. Die Beine des Säugers sind kurz aber extrem kräftig, die Füße haben vier Zehen, die mit Schwimmhäuten verbunden sind. Ihr Kopf hat die gleichen Eigenschaften wie bei einem Krokodil oder ein Frosch, deren Achse Augen, Ohren und Nase auf einer Höhe ist. Das verbessert das Untertauchen, wobei sich die wichtigen Sinnesorgane auf der Wasseroberfläche befinden. Sie können die Nase und die Ohren schließen, damit bei ihren Tauchgängen kein Wasser eindringen kann. Die Flusspferde haben eine mehrere Zentimeter dicke Haut, die bräunlich und rosa bis Kupferfarben ist. Unter der Haut befindet sich keine dicke Fettschicht, wie es vom Erscheinungsbild anmuten lässt. Die Haut ist vom Wasser abhängig sonst wird sie schnell rissig. Die Flusspferde sondern am Land ein Sekret ab, was eine braunrote Farbe hat. Das Sekret sorgt auf eine Art für Flüssigkeitszufuhr der Haut und wirkt auf der anderen Seite desinfizierend.

Durch die Farbe des Sekrets wurde damals von vielen Menschen gedacht, dass sie Blut schwitzen würden.

Der große Schädel hat eher einen kleinen Hirnknochen, dafür ist das Maul sehr dominant ausgeprägt. Vorne haben die Flusspferde 2-3 Schneidezähne und einen Hauer ähnlichen Eckzahn. Die Zähne sind aus Elfenbein. Die Eckzähne können eine Gesamtlänge von 70 cm erreichen.

Die Schneidezähne sind etwas rundlicher, wobei die oberen Zähne nach unten und die unteren nach oben geneigt sind. Sie können ihren Kiefer bis zu 150° aufklappen.

Aktivitäten/Lebensweise

Fast den ganzen Tag ruhen die Flusspferde, sind aber tagaktiv. Sie verbringen die meiste Zeit mit schlafen, in tieferem Gewässer, oder in Ufernähe. Sie tauchen am Ufer soweit ab, bis nur noch Ohren, Augen und Nasenlöcher über der Wasseroberfläche sind. Obwohl sie die meiste Zeit am Tag im Wasser sind, sind die Tiere äußerst schlechte Schwimmer. Sie wandern eher auf dem Grund, als durch das Wasser zu schwimmen. Da sie schwerer als Wasser sind, sinken sie bei tieferem Gewässer direkt auf den Boden, zum Luft holen stoßen sie sich alle 5 Minuten vom Boden ab, holen kurz Luft und sinken wieder hinab auf den Gewässerboden. Schlafen die Flusspferde unter Wasser, tauchen sie während des Schlafes automatisch zum Luft holen wieder auf, wie beim Menschen das gewöhnliche Atmen.

Zum Abend begeben sich die Flusspferde auf Futtersuche. Sie sind reine Pflanzenfresser. Gemeinsam kommen sie aus dem Wasser und begeben sich zu größeren Grasflächen. Ihr Magen ähnelt einem Wiederkäuermagen mit mehreren Kammern, doch sind sie keine Wiederkäuer. Haben sie eine Weide abgegrast, so legen sie des Nachts mehrere Kilometer zurück um weitere frische Weideflächen zu finden. Täglich vernichtet ein Flusspferd ca 150 kg Gras, wobei Wasserpflanzen vermieden werden.

Allgemein sind sie sehr gesellige Tiere und haben meist eine sehr große



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 27 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



Herde. Diese Herden sind gemischt Bullen wie Kühe. Deutlich ist in einer Herde der Revierbulle zu erkennen, andere Bullen zeigen ein deutliches Demutsverhalten. Die Kühe bevorzugen Territorien mit kurzem Weg zu den Weideflächen. Die Bullen werden vom Revierbullen nur solange geduldet, wie die Vorrangigkeit der Paarung des Revierbullen vorbehalten ist. Ein Territorium kann mehrere Hundert Quadratmeter groß sein und wird auf Lebenszeit verteidigt. Überlappt sich ein Territorium mit einem anderen, oder kommt ein Territorium gänzlich zu nah, wird von dem Revierbullen ein Markierungsritual vollzogen. Über mehrere Meter wird dabei Urin und Kot mit Hilfe des Schwanzes versprüht.

In der Nähe von Flusspferdverbreitung befindet sich auch eine ausgewogene Fauna. Bei den Futtermengen kommt auch eine hiesige Menge an Dung zustande. Selbst im Wasser verhilft er zu reichen Wachstumsschüben durch die reichhaltige Düngung. In der Nähe von Gewässerrändern wachsen dadurch sogar Busche und Bäume. Diese bieten anderen Lebewesen wie Reptilien, Insekten und Vögel einen neuen Lebensraum.

Flusspferde dulden zur Reinigung ihres Körper durch Schädlinge Fische und Vögel.

Revierkämpfe können bei den Tieren blutig bis tödlich enden. Andere Kämpfe sind meistens nur harmlos, die mit reinen Drohungen ausgetragen werden. Dabei reißen sie ihr Maul weit auf.



Fortpflanzung

Die Paarung ist ausschließlich im Wasser. Die Kuh wird dabei vollständig unter Wasser gedrückt und kommt nur zum Luft holen nach oben. Die Paarung ist meist zu Beginn der Trockenzeit, die Jungen kommen nach ca 8 Monaten Tragzeit, während der Regenzeit zur Welt. Es wird immer nur ein Junges geboren es ist äußerst selten, dass Zwillinge das Licht der Welt erblicken.

Die Geburt findet im seichten Wasser statt. Die Jungen können direkt nach der Geburt laufen und sich auch vom Grund des Gewässers abstoßen, um Luft zu holen. Die Mutter trägt unter Wasser meist das Junge auf dem Rücken. Damit sich das Kalb an den Geruch der Mutter gewöhnt, wird in den ersten Tagen jeder andere Artgenosse von der Mutter vertrieben. Säugen tut sie ihr Junges unter Wasser und zum





Abendmahl, auf den Weideflächen, begleitet das junge Kalb das Muttertier.
Nach etwa einem Jahr fängt das Junge an, Gras zu fressen. Mit 6 bis 8 Jahren werden sie geschlechtsreif. Da die Bullen aber kein eigenes Revier haben, paaren sie sich erst ab dem 20. Lebensjahr.
In der Wildnis werden Flusspferde bis zu 40 Jahre alt.



Bedrohung

Die Menschen jagen die Tiere wegen ihres Fleisches. Aus ihrer sehr widerstandsfähigen Haut werden Nilpferdpeitschen gefertigt. Ebenso wird gerne das Elfenbein der Tiere verkauft. Außerdem sehen die Menschen die Flusspferde als Schädlinge an. Die Tiere vernichten auf ihren, Weideland suchenden Streifzügen die Plantagen und Felder der Menschen. Dabei sind die Menschen nicht ganz unschuldig, denn sie bestellen aus landwirtschaftlichen Gründen das Weideland der Flusspferde. Somit sind die Flusspferde an vielen, früheren Verbreitungsgebieten bereits ausgestorben und die wird auch weiterhin an Bestand abnehmen. Die IUCN schätzt den Gesamtbestand der Tiere auf ca 125.000 bis 145.000, dadurch werden sie als gefährdet eingestuft.

(ZZ)





WITCHERS NEWS



01.02.2012

SEITE 29 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

GESCHICHTEN

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA - NEUNTE FORTSETZUNG

„Nicht jetzt!“, murmelte Rittersporn und steckte den Brief samt Umschlag zwischen Wams und Leinenhemd, denn er sah über Geralts Schultern hinweg schon das nächste Problem auf sie zukommen: eine Gruppe munter plaudernder und lachender Barden, angeführt von seinem Bruder.

„Ganz gleich, was sie dich fragen oder sagen“, flüsterte er dem Hexer zu, „gib, wenn möglich, nur allgemeine Phrasen von dir. Am besten wäre es, du würdest nur lächeln und nicken, aber bloß nicht übertreiben dabei. Mach um Meliteles Willen nur nicht den Fehler, einen von ihnen zu bevorzugen! Barden sind nachtragende Diven!“ Geralt lächelte sein bestes Rittersporn-Lächeln.

„Du mußt es ja wissen ...“

Bevor Rittersporn zu einer schnippischen Antwort ansetzen konnte, hatte der kleine Trupp Barden sie auch schon erreicht. Ansgar nickte Geralt mit einem aufrichtigen Strahlen in seinem Gesicht zu, zögerte kurz, dann umarmte er seinen Bruder. Für diesen Fall hatte Geralt keine Instruktionen von seinem Freund erhalten, sodass er nach einem Moment des Zauderns die Umarmung einfach erwiderte, was Ansgar wiederum zu erstaunen schien.

„Guten Morgen, lieber Bruder“, Ansgars Stimme bebte leicht, fand aber rasch zu ihrem gewohnten Timbre zurück, „ich hoffe, du hattest eine

angenehme Nacht. Dir macht es doch wohl nichts aus, wenn ich kurzerhand deinen Freund Geralt von deiner Seite entführe? Wir haben noch einiges zu bereden. Du weißt schon, Jury-Angelegenheiten, nichts Weltbewegendes. Warum gehst du nicht schon nach unten und ölst deine Stimme? Wie ich gehört habe, erwarten unsere Kollegen schon mit Spannung deinen Beitrag zum Wettbewerb.“

Geralt warf Rittersporn einen fragenden Blick zu. Die Panik darin war nicht zu übersehen. Der Barde schloss seine schwefeligen Augen und dachte nach. Irgendwie musste er verhindern, dass Geralt unabsichtlich seinen Ruf ruinierte, doch im Moment beanspruchte sein Bruder seine volle Aufmerksamkeit. Die Lösung dieses Problem hatte noch Zeit, denn der Wettbewerb würde ohne die Anwesenheit der Jury sicher nicht beginnen. Er sah zu, wie Geralt von den anderen Barden in ihre Mitte genommen wurde, die ihn zugleich mit dem neuesten Klatsch und Tratsch versorgten. Der Hexer lächelte tapfer, zog ab und an eine von Rittersporn Brauen in die Höhe und warf ein „Ach!“ oder „Ist nicht wahr?!“ in die Unterhaltung ein. Braver Junge, dachte Rittersporn, während die kleine Gruppe mit Geralt den Gang hinabging und schließlich im Treppenhaus seinem Blick entschwand. Ansgar wandte sich Rittersporn zu.

„Es ist gut, dass wir vor Beginn noch einige Augenblicke unter uns sind,



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 30 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Meister Geralt.“

Rittersporns Miene war unbewegt. Er neigte lediglich ein wenig den Kopf und hoffte, sein Bruder würde dies als ein Zeichen der Zustimmung interpretieren, was dieser auch tat. Komm zum Punkt, Ansgar, dachte der Barde. Er kannte seinen Bruder. Er würde die nächsten Minuten damit verbringen, um den heißen Brei herum zu tänzeln, bevor er endlich zur Sache kam und das ansprach, was ihm auf der Zunge brannte. Das hatte er schon als Kind gut gekonnt und damit nicht nur einmal ihre sonst so friedliebende Mutter zur Weißglut und schlimmerem gereizt.

„Ich will nicht viele Worte machen“, begann Ansgar, dann sprudelten die Worte nur so aus ihm heraus. „Aus sicherer Quelle weiß ich, dass einige unserer Sangesbrüder planen, den Wettbewerb zu sabotieren. Ich kenne ihre Namen noch nicht, weiß aber, dass mein Bruder Rittersporn eine wichtige Rolle in ihrem Plan spielt. Deshalb habe ich auch dafür gesorgt, dass mein werter Bruder nicht in der Jury sitzt, wie es zunächst geplant war, sondern Ihr. Anscheinend hat das noch nicht gereicht. Wir müssen unbedingt verhindern, dass mein Bruder singt. Es ist anzunehmen, dass er auf irgendeine Weise zum Sieger erklärt werden soll, was den Wettbewerb sicherlich sprengen würde. Unter uns“, Ansgar beugte verschwörerisch seinen Kopf soweit vor, dass Rittersporn dessen Atem am eigenen Hals spüren konnte, „Rittersporn genießt in unserer Zunft nicht gerade den besten Ruf, Ihr versteht? Futterneid. Er ist einfach zu erfolgreich und lässt alle anderen neben sich verblassen. So mancher Barde hat noch eine Rechnung mit ihm offen, von der er gar nichts weiß.“

Rittersporn schloss erneut die Augen. Eine Welle der Übelkeit durchströmte ihn vom Kopf abwärts durch den ganzen Körper, bis er das Gefühl hatte, sie würde ihn im nächsten Moment von den Füßen reißen, was aber zu seiner Erleichterung nicht geschah.

„Ich verstehe“, antwortete er stattdessen mit belegter Stimme. Ansgar hatte sich wirklich verändert. So offen hatte er ihn noch nie erlebt. Ob es daran lag, dass er glaubte, sich mit Geralt von Riva zu unterhalten? Würde er auch so offen mit ihm sprechen, wenn er sich in seinem eigenen Körper befunden hätte und nicht in dieser Ansammlung von Muskeln und Narben?

„Was schlägt Ihr vor?“

Ansgar rieb sich nachdenklich das Kinn, kratzte sich an den Nasenflügeln, bis ihn ein Geistesblitz zu treffen schien, denn er schnippte mit den Fingern und ein helles Strahlen überflutete sein Gesicht.

„Ihr werdet ihn davon abhalten! Auf mich würde er nicht hören. Ich schrieb ihm einen kurzen Brief, in dem ich ihn mit knappen Worten warnte, doch Ihr habt ja seine Reaktion beobachten können, als ich eintraf. Er scheint die Warnung nicht besonders ernst zu nehmen. Euch vertraut er allerdings! Sprecht mit ihm, haltet ihn von seinem Vortrag ab oder nehmt Euch seine Laute vor, wenn es nötig sein sollte ...“

Rittersporn zuckte zusammen.

„Ich glaube nicht, dass er seine Laute unbeaufsichtigt lassen würde. Sie war ein Geschenk einer Elfe aus Dol Blathanna. Er hatte sie einmal bei einer ... nun ... Schülerin in Wyzima vergessen und lässt sie seitdem so gut wie nie mehr aus den Augen.“

„Dann werden wir uns etwas anderes überlegen müssen“, antwortete Ansgar nachdenklich, während sie sich zusammen auf den Weg nach unten machten.

Im Schankraum hatte man inzwischen die Tische so zusammengestellt, dass sie nun einem großen Hufeisen ähnelten, in dessen Mitte ein Stuhl stand, auf dem der jeweilige Teilnehmer sein Lied zum Besten geben konnte. An der Kopfseite dieses Hufeisens saßen bereits einige Barden,



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 31 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



die augenscheinlich zur Jury gehörten, da sie, anders als ihre Kollegen, die noch eifrig dem Frühstück inklusive Kaffee zusprachen, bereits in diversen Pergamenten blättern, die wohl für den Wettstreit von einiger Bedeutung waren.

Rittersporn entging keineswegs der Blick, den sein Bruder Ansgar Ranold, dem Sohn des Wirtes, zuwarf und der von diesem errötend erwidert wurde. Er glaubte auch kurz Fiona zu erblicken, die sich verstohlen umsah, bevor sie eine Gestalt in einen der Nebenräume geleitete. Wahrscheinlich war das dieser Cailin oder Caitlin, überlegte er, dieser stumme Idiot von gestern. Mittags auf ein Feld zu gehen, um seiner Liebsten einen Blütenkranz zu pflücken, mochte zwar romantisch anmuten, doch in Gegenwart einer Mittagsscheinung war dieses Unterfangen wirklich nur ausgesprochen dämlich zu nennen. Vielleicht wäre es aber ein passender Stoff für eine tragische Ballade? Er notierte sich diesen Einfall in Gedanken.

Dann erblickte er Geralt. Ein seltsames Gefühl überkam ihn, als er sich selbst dort inmitten der anderen Barden stehen, lachen und scherzen sah. Seine Wangen waren gerötet und seine Bewegungen erschienen fahrig, was Rittersporn auf den Becher in seiner Hand zurückführte, in dem sich heißer, noch dampfender Kaffee befand. Er kannte dieses Getränk gut. Es war, in Maßen zu sich genommen, ein anregendes Gebräu, das einem die Nächte verkürzen konnte, wenn man nicht in den Schlaf fand. Mit dem Kaffee war es jedoch wie mit der Medizin: die Dosis machte den Unterschied. Waren ein oder zwei Tassen noch anregend und erfrischend, so schlug der Effekt nach einem halben oder gar ganzem Dutzend rasch ins Gegenteil um. Und wenn er sich Geralt nun so besah, dann konnte er davon ausgehen, dass dessen zweite Tasse Kaffee schon einige Zeit zurücklag.

„Kommt zu den anderen Juroren, wenn Ihr soweit seid!“ Ansgar

verbeugte sich förmlich und ging mit angemessenen Schritten auf den Tisch an der Kopfseite zu.

Rittersporn hingegen pickte sich unter Zuhilfenahme seiner Ellbogen Geralt aus der Meute heraus und lotste ihn in eine ruhigere Ecke.

„Wir müssen reden!“

„Dann fang mal an ...“ Geralt schwenkte den Becher, bis die dunkelbraune, fast schwarze Flüssigkeit über den Rand schwappte. Rittersporn wand den Becher aus Geralts Hand, äugte misstrauisch hinein, schnüffelte kurz und zuckte zurück.

„Verdammt“, fluchte er. „Doppelt geröstet und dann auch noch pechschwarz. Warum hast du nicht Milch und Zucker dazugenommen?“ Geralt sah ihn mit verwundertem Blick an. „Weil ich ein Hexer bin und kein Weichei!“

„Wie viele Tassen hast du davon schon getrunken?“

Der Hexer in Gestalt des Barden winkte verächtlich ab. „Nun stell dich mal nicht so an, Geralt“, antwortete er, wobei er seinen eigenen Namen kaum hörbar betonte, „das waren doch gerade mal sieben oder acht Tassen! Was ist schon dabei?“

Rittersporn schnaubte. „Das bekommst du schon früh genug mit! Stell dich schon mal auf Herzrasen und Hitzewallungen ein, mein Lieber! Und Schlaf wirst du dann wohl auch nicht so schnell finden. Ich bin heilfroh, gerade mal nicht in meiner eigenen Haut zu stecken. Sei's drum! Ich habe Wichtiges mit dir zu besprechen. Es geht das Gerücht um, einige Barden wollen den Wettbewerb sabotieren und du, also Rittersporn, wirst dabei eine Rolle spielen. Wir müssen dafür sorgen, dass du auf keinen Fall singst ...“

„Das hatte ich ohnehin nicht vor, werter Freund!“

„Du verstehst den Ernst der Lage nicht“, zischte Rittersporn, „wenn du nicht singst, dann ist mein ohnehin lädiertes Ruf, wie Ansgar mir



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 32 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



beteuerte, bald ganz zum Teufel. Singst du aber, dann nimmt der Wettstreit kein gutes Ende und Wolfram von Aschenbach kann folglich nur hoffen, dass er sein verbliebenes Auge nicht auch noch verliert. Von den Familie des Wirts große Lust verspürt, den Boden von Blut und verstreuten Körperteilen reinigen zu müssen. Du hast ja keine Ahnung, wie scharf so eine Lautensaite sein ...“

Rittersporn kam eine Idee. Er packte Geralt bei den Schultern, doch etwas zu hart, denn sein Gegenüber stöhnte unter dem Griff auf.

„Wenn ich nachher auf dich zukomme und dich um etwas bitte, dann sträube und ziere dich erst einmal etwas, bevor du meinen Wunsch erfüllst. Hast du verstanden?“

Geralt steckte den kleinen Finger in sein Ohr und rüttelte in der Muschel herum. „Laut und deutlich, mein Freund, ich bin schließlich nicht taub.“

„Wir sehen uns dann!“

Der Lärm im Raum hatte merklich abgenommen und die Barden nahmen allmählich ihre Plätze an den Tischen ein. Da allerdings mehr Sänger anwesend als Sitzplätze vorhanden waren, stand der Rest hinter ihren sitzenden Kollegen. Geralt, der langsam zu dem offenen Ende des Hufeisens geschlendert war, sah neben den ganzen Minnesängern auch noch einige der verbliebenen Dorfbewohner, die sich dieses Spektakel anscheinend nicht entgehen lassen wollten.

Da er aufmerksam den Gesprächen der anderen Barden zugehört hatte, ohne sich selbst allzu sehr darin verwickeln zu lassen, kannte er ganz gut die näheren Umstände des Wettstreites und vor allem, welche Personen neben Ansgar und seiner eigenen Wenigkeit darüber richtete, wer den Titel des besten Barden erringen würde. Da saß zum Beispiel der kahlköpfige und bereits in die Jahre gekommene Malin von Versfeld. Er hatte seine besten Jahre schon lange hinter sich gebracht und war recht zufrieden mit seiner Stellung als Professor für angewandte Harmonik an

der Universität Oxenfurt. Gerade im Moment trafen sich ihre Blicke und Geralt senkte ehrfurchtsvoll den Kopf, da er wusste, dass dieser Mann bereits Rittersporn unterrichtet hatte.

Anders verhielt es sich mit René de Bellegout. Ein widerlicher Kerl mit einem dünnen Kinnbart, der gerade einmal aus drei Haaren zu bestehen schien. Er war jung, ehrgeizig und relativ skrupellos, was seine Methoden anging, um zu Ruhm und Ansehen zu gelangen. Sein großes Manko jedoch war sein Mangel an Talent. Jede Nebelkrähe sang besser als er, sodass er sich darauf spezialisiert hatte, andere junge Talente gegen Entgelt unter seine Fittiche zu nehmen, ihnen die Texte für ihre Balladen zu schreiben und kräftig von ihren Einnahmen, die sie durch Auftritte vor Publikum erwirtschafteten, abzusaugen. Geralt mochte ihn nicht. Wenn er jemanden in Verdacht hatte, den Wettstreit zu manipulieren, dann gehörte René de Bellegout ohne Zweifel an die Spitze seiner anderen Barden mal ganz abgesehen. Ich denke nicht, dass die brave Liste.

Der letzte Juror in dieser Reihe hatte freilich selbst ihn überrascht, denn dabei handelte es sich um eine Frau. Eine Bardin hatte er selbst bislang nur einmal getroffen, doch auch ihm war schon die Kunde von Gwenhyfher der Schönen, wie sie genannt wurde, zu Ohren gekommen. Diese zierlich anmutende Frau mit den elfenhaften Gesichtszügen hatte es tatsächlich geschafft, ihren Platz in einer von Männern beherrschten Domäne nicht nur zu erobern, sondern zudem noch auf Dauer zu behaupten.

Malin von Versfeld erhob sich. Fast augenblicklich verstummte auch das letzte Gespräch, bis nur noch ein leises Murmeln und vereinzelter Räuspern zu hören war. Malin sah sich um und betrachtete mit einem wohlwollenden Lächeln die Anwesenden.



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 33 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



„Meine Lieben, ich freue mich, dass Ihr so zahlreich zu diesem Wettstreit erschienen seid, in dem wir den Besten unter uns ermitteln wollen. Eine organisatorische Notwendigkeit noch vorweg: Wer bislang die Teilnahmegebühr in Höhe von 50 Oren noch nicht bezahlt haben sollte, kann dies innerhalb der nächsten Stunde bei unserem Gastgeber, dem ehrenwerten Leo MacDanold, nachholen. Der Preis für den besten Barden beläuft sich nach aktueller Zählung auf 7900 Oren.“ Die Menge applaudierte und klopfte zustimmend mit den Knöcheln auf die Tischplatte. „Die Regeln unseres Wettstreites erklärt Euch nun meine werte Kollegin Gwenhyfher!“ Malin setzte sich, Gwenhyfher zugewandt applaudierend, zurück auf seinen Platz. Die Bardin erhob sich und legte eine Hand auf ihr Herz. Dann erhob sie ihre Stimme und Geralt spürte, wie sich bei ihrem Klang ein wohliges Gefühl in seinem ganzen Körper ausbreitete. Er war bezaubert.

„Auch ich grüße alle anwesenden Barden auf das Herzlichste. Die Regeln sind kurz und einfach: Jeder Teilnehmer trägt ein Lied oder Ballade seiner Wahl vor, Thema und musikalische Untermalung sind ihm überlassen. Einzige Ausnahme ist, wenn zwei Teilnehmer dasselbe Musikstück zum Vortragen auswählen sollten. In diesem Fall muss derjenige, der als zweites singt, ein anderes Stück auswählen. Es ist nicht erlaubt, den Sänger bei seiner Vorführung durch Pfiffe, Zwischenrufe oder das Werfen von Lebensmitteln oder Bierkrügen zu stören. Dies führt sofort zur Disqualifikation desjenigen, der diese schändliche Tat ausführt hat. Eine Rückerstattung der Teilnahmegebühr ist in diesem Fall aus verständlichen Gründen nicht möglich und auch nicht angebracht. Habt Ihr noch Fragen dazu?“ Sie sah sich aufmerksam um, doch keiner meldete sich zu Wort. „Nun gut, dann können wir wohl beginnen ...“ Geralt sah, wie sich Rittersporn auf den Tisch aufstützte und sich langsam erhob. Formvollendet ergriff er Gwenhyfher's Hand und führte

sie an seine Lippen.

„Verzeiht mir, werte Gwenhyfher, dass ich Euch so ungalant unterbreche. Ich weiß, dass ich in dieser Gesellschaft der Außenseiter bin und ich empfinde es als große Ehre, dass Ihr mich in Eure Runde so wohlwollend aufgenommen habt. Daher möchte ich, Eure Erlaubnis vorausgesetzt, auch etwas zum Besten geben, wenn ich auch nie den hohen Anforderungen der hier Anwesenden genügen kann.“

Gwenhyfher kicherte überrascht, entzog ihm aber nicht ihre Hand, die er daraufhin ein zweites Mal an seine schmalen Lippen führte.

„Ich wusste nicht, das etwas dagegen sprechen würde, werter Meister Geralt. Ich bin sicher, meine Kollegen sehen das ebenso!“

Geralt bemerkte, wie René de Bellegout nachdenklich die Stirn in Falten legte und auch Ansgar sah man an seiner Miene an, dass er nicht wusste, wie er Rittersporns Angebot deuten sollte. Lediglich Malin lächelte und schmatzte zufrieden vor sich hin.

„Ich muss gestehen“, erläuterte Rittersporn mit einem verschmitzten Lächeln, „dass ich mir in einsamen Nächten in Kaer Morhen die Zeit damit vertrieben habe, ein wenig auf der Laute zu spielen, ohne jemals die hohe Kunst und das Können eines Rittersporns erreichen zu können ...“

Geralt senkte den Kopf. Trag nicht zu dick auf, Barden!

„Nun, der Rede kurzer Sinn, darum möchte ich meinen Freund Rittersporn bitten, mir zu diesem Zweck seine Laute zu borgen ...“

Der Hexer zuckte zusammen. Das Spiel begann also.

„Mein lieber Rittersporn“, antwortete er deshalb mit überraschter Miene, „ich fühle mich zwar geehrt, dass du gerade mein Instrument auserwählt hast, doch ich muss deinem Ersuchen leider eine Abfuhr erteilen. Zu wertvoll ist mir die Laute, die, wie du weißt, ein Geschenk war, wie man es nicht alle Tage erhält!“





WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 34 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

„Natürlich ist mir das bewusst, mein Freund, doch bitte ich dich, für mich eine Ausnahme zu machen.“

Gerald tat, als würde er angestrengt nachdenken. Dann nahm er die Laute von seinem Rücken, betrachtete sie mit einem wie er hoffte liebevoll wirkendem Blick, seufzte theatralisch und ging langsam zum Tisch der Juroren.

„Meinetwegen, Gerald, doch ich warne dich: behandle sie gut. Vielleicht ist dies auch eine gute Möglichkeit, um allen hier zu zeigen, dass Hexer lieber bei ihren Leisten bleiben und uns Barden besser das Singen überlassen sollten.“

Vereinzeltes Gelächter brandete auf. Rittersporn ergriff vorsichtig seine Laute aus den Händen von Gerald, der sich wieder zum Ende des Hufeisens zurückzog, um der Dinge zu harren, die jetzt folgen würden. Der Barde fand es ungewohnt, mit Geraldts Fingern, die das Spielen eines Musikinstruments so gar nicht gewohnt waren, die Saiten nachzustimmen. Das Instrument kam ihm vor wie ein rohes Ei, das in viel zu kräftigen Händen gehalten wurde, aber er war ein Barde und würde auch diese Herausforderung meistern. Wäre ja gelacht!

Er zupfte versuchsweise an den Seiten, was im Publikum zu leichten Heiterkeitsausbrüchen führte, während er überlegte, was er zum Besten geben konnte. Auf keinen Fall eine seiner eigenen Kompositionen, soviel stand fest. Etwas einfaches sollte es sein, nicht zu hochtrabend, eher wie die Lieder, wie sie die Hafenarbeiter in Cintra sangen. Er lächelte still in sich hinein. Nun, dann beginnen wir mal mit etwas Selbstironie!

Rittersporn erhob die Stimme, summt einige Laute, während die Töne seines Musikinstruments allmählich klar hervortraten. Mit einigen von ihm absichtlich eingefügten Misstönen natürlich, damit sein wahres Können nicht sogleich zutage trat:

„Meister Rittersporn wird von vielen geschätzt
im Leben hat er noch nie eine Frau versetzt
Männer sehen ihn von hinten
meist nur rasch entschwinden
nachdem er ihnen die Hörner hat aufgesetzt
nachdem er ihnen die Hörner hat aufgesetzt ...“

Rittersporn sah in die Runde, weiterhin die Melodie auf der Laute spielend. Überraschung hatte sich auf den meisten Gesichtern der anderen Barden ausgebreitet, um dann einem lauten, tosenden Beifall Platz zu machen. Einige Barden lachten Tränen und selbst in den Augenwinkeln der schönen Gwenhyfher sah er welchfunkeln, wenngleich sie auch versuchte, sich ihre Belustigung nicht anmerken zu lassen. Selbst Gerald schmunzelte, obwohl er sich den Anschein von stoischer Ruhe zu geben versuchte. Rittersporn sang die Strophe noch ein zweites Mal und diesmal sangen die Barden den letzten Satz lauthals und mit Begeisterung mit, wie sie es auch bei den folgenden Strophen tun sollten.

„Einst boten zwei Nonnen aus Wyzima
freizügig mir ihre verhüllten Körper dar.
Wollte sie gerade beglücken,
als die Rechnung sie zückten:
Das kostet dich dann 500 Oren in bar!
Das kostet dich dann 500 Oren in bar!“

Ich traf mal eine hübsche Maid in Vergen.
Schon lang lebte sie dort bei den Zwergen.
Und es war rasch klar:
Dort die größte sie war.



THE WITCHER

01.02.2012

WITCHERS NEWS



Seite 35 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Und das lag nicht nur an ihren zwei Bergen.
Und das lag nicht nur an ihren zwei Bergen.

Ich kannte eine Dame aus Tretogor;
stets schickte sie ihre Magd mir vor.
Sie sollte mich testen,
war eine der Besten.

Drum blieb die Herrin stets außen vor.
Drum blieb die Herrin stets außen vor.

Eine Lady stolzierte durch Oxenfurt.
Jung war sie und von edler Geburt.
Sie schien ohne Tadel,
von ganz hohem Adel.
Und doch hat sie mit mir herumgehurt.
Und doch hat sie mit mir herumgehurt.

Letztes Jahr machte ich Rast in Ghelibol.
Eine Stadt, die mit hübschen Frauen voll.
Das Gesicht wurd' immer länger,
denn ich hatte einen Hänger.
Da half über die Runden mir nur der Alkohol.
Da half über die Runden mir nur der Alkohol.

Aus dem Umland des schönen Beauclair
kommen die herrlichsten Frauen oft her.
Sie werden rasch tötlich,
sind einfach unersättlich,
bis ich rufe: Ich kann jetzt nicht mehr!
bis ich rufe: Ich kann jetzt nicht mehr!

Einmal kam ich im Sommer nach Dorian,
dort machte sogleich eine Magd mich an.
Kaum war runter der Rock,
da kam schon der Schock:
An der Magd hing unten noch was dran!
An der Magd hing unten noch was dran ...“

Der ganze Saal tobte, als Rittersporn nach der letzten Strophe noch einige Akkorde spielte, um das Lied abzurunden. Beim letzten Akkord geschah es: Rittersporn verstärkte unmerklich die Spannung seiner Finger und brachte zwei Saiten der Laute zum Reißen. Ein Raunen ging durch die Menge, Geralt sprang entsetzt mit theatralischem Geschick auf und eilte zu seinem Freund, um ihm die Laute mit gespielter Empörung aus der Hand zu nehmen und den Schaden zu begutachten.

„Ich hatte es geahnt“, jammerte Geralt ganz in Rittersporns Art, „du und deine vermaledeiten Wurstfinger! Dir ist klar, dass ich die Saiten der Laute nicht einfach ersetzen kann, oder? Hätte ich sie dir doch nur nicht überlassen! Jetzt bleibt mir nichts anderes übrig, als mich aus dem Turnier zurückzuziehen ...“ Er verbeugte sich mehrmals vor den Juroren und verließ bewegt mit eiligen Schritten den Saal.

Rittersporn sah ihm perplex nach und tauschte einen raschen Blick mit Ansgar aus, der ein Grinsen nicht unterdrücken konnte. Er bewegte die Lippen, ohne einen Ton zu sagen, doch Rittersporn verstand ihn auch ohne Worte: Gut gemacht!

Der Barde nickte ihm unbemerkt zu. Geralt war erst einmal vom Feld genommen und es blieb ihnen nur die Hoffnung, dass die Saboteure nicht noch ein Ass im Ärmel hatten, das sie auszuspielen gedachten.

(Dan)



RABENHERZ

KAPITEL 16

Tuomas merkte schnell, dass sein Vorhaben Janni aus seinem Kopf zu verbannen nicht umzusetzen war. Egal wo er auch war und egal was er machte, er erwischte sich dabei, wie er nach ihr Ausschau hielt. Bisher leider ohne Erfolg. Was er auch versuchte, er konnte sie einfach nicht vergessen und auch seine seltsamen Träume hatten nicht aufgehört....



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 37 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Tuomas flog. Genauer gesagt, Sulka flog und Tuomas sah die Welt aus ihren Augen vorbeiziehen. Von hier oben sah alles so winzig aus, so unscheinbar. Nur er schien hier zu zählen.

Er erkannte sein Haus und das Wäldchen mit dem See dahinter, sah die Felder vorbeiziehen, die von so weit oben nur wie grüne und gelbe Quadrate aussahen. Er war so hoch, dass die Wolken beinahe Sulkas Flügel berührten. Das Gefühl zu fliegen war herrlich. Er fühlte sich so frei und alle seine Sorgen waren auf einmal von ihm abgefallen. Die Luft war angenehm frisch und der kühle Wind belebte seine Sinne, ließ ihn aufmerksamer werden.

Schon bald konnte er den Wald erkennen, der groß und dunkel unter ihm aufragte. Sulka flog jetzt tiefer, mitten durch das Blätterdach in den Wald hinein. Die Bäume standen an dieser Stelle sehr dicht und ließen kaum Sonnenschein hindurch. Sulka jedoch bewegte sich sicher und wusste anscheinend genau, wohin sie flog. Nun war das schöne Gefühl vorüber und wich einem unbehaglichen, bedrückenden Gefühl, welches immer stärker wurde, je tiefer sie ins Unterholz flogen. Unten schlängelte sich ein kleiner Trampelpfad durch die Bäume. Er war kaum zu erkennen. Vor ihnen tauchte ein großes Felsmassiv auf, in das eine Höhle zu führen schien. Sulka flog daran vorbei und wenig später über eine kleine hölzerne Hütte hinweg, welche mit dem Fels verbunden war. Wohnte hier etwa jemand? Es sah so aus. Doch wer würde freiwillig an solch einem Ort leben wollen, mitten im Wald und von allen Menschen abgeschnitten?

Hier war es seltsam. Tuomas hatte den Platz noch nie gesehen, auch wenn er schon so oft im Wald unterwegs gewesen war. Irgendetwas ging hier vor sich, da war er sich sicher.

Sulka war schon wieder weitergeflogen. Ein Flüsschen kam in Sicht, das sich durch den Wald schlängelte. Es endete bald in einem Weiher, der auf einer schönen Lichtung lag. Hier hatte auch die Sonne wieder ihren Weg in den Wald gefunden und ließ den Platz wie magisch leuchten. Das Gras, in dem Sulka sich im nächsten Moment niederließ, war saftig grün und sehr weich (die Sonne ließ Sulkas Gefieder glänzen und schön schimmern.) Hier ließ es sich wirklich gut aushalten, doch auch diesen Ort umgab eine fremde Aura.

Langsam bewegte sich die Räbin nun auf den Weiher zu, beugte sich dann hinunter um etwas von dem kühlen Wasser zu trinken. Als sie den Kopf wieder hob, kräuselte sich das Wasser von der Bewegung. Es dauerte aber nicht lange und die Oberfläche war wieder glatt wie ein Spiegel. Doch, anstatt wie erwartet der gespiegelten Sulka, leuchteten ihm auf einmal 2 meeresblaue Augen entgegen, welche sich eindeutig in Jannis Gesicht befanden, das ihn direkt anblickte.

Wieder dieser flehende Blick. Diese Hilflosigkeit und Trauer ... Ihn durchzuckte ein stechender Schmerz, als er sie ansah. Janni... sein Rabenmädchen... seine Liebe... wie hatte er nur mit dem Gedanken spielen können sie zu vergessen? Er musste ihr doch helfen!

*

Tuomas erwachte im nächsten Augenblick. Sein Herz schlug schnell von der Aufregung des Traums. Er wusste sofort was er nun tun würde. Diese Lichtung im Wald, diese seltsame Höhle und die Hütte... sie hatte eindeutig etwas mit Janni und scheinbar auch mit Sulka zu tun und vielleicht fand er mehr heraus, wenn er diesen Ort aufsuchte. Nachdem er sich den Schlaf aus den Augen gerieben hatte, verlor er keine Zeit



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 38 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

mehr. Sofort zog er sich an, aß noch einen kleinen Happen und machte sich auf in den Wald. Zum Glück war der starke Regen der letzten Tage mittlerweile vorbei. Zwar war es noch etwas kühl, doch das würde die Sonne bald ändern.

Den Weg zum Wald kannte er in und auswendig und auch die Waldwege, die darin verliefen. Doch diese ging er heute nicht entlang, denn sie würden ihn heute nicht zu der richtigen Stelle führen. Er ging den Waldrand entlang zu der Stelle, an der Sulka im Traum in den Wald geflogen war und betrat ihn auf diesem Weg. Er hoffte sich noch genau erinnern zu können und er hatte tatsächlich Glück und fand den Trampelpfad nach einer kleinen Weile. Nun sollte auch die Höhle leicht zu finden sein. Er musste den Weg schließlich nur lange genug entlanggehen. Der Pfad war stark überwuchert und der Boden war schlammig, weshalb er nur langsam vorr ankam, aber das machte ihm nichts. Hauptsache er erreichte sein Ziel.

Doch plötzlich kam es ihm vor, als würde er gegen eine unsichtbare Wand laufen. Er hatte er das Gefühl seine Füße würden streiken. Sie wollten einfach nicht mehr vorwärtsgehen! Er konnte sie noch nicht einmal einen Zentimeter weiter in Richtung der Höhle bewegen. Was war denn das auf einmal? So etwas hatte er noch nie erlebt und wenn er nicht selbst betroffen wäre, hätte er es auch nie für möglich gehalten. Es schien, als wollte ihn etwas davon abhalten, den Weg weiter entlang zu gehen und was er auch versuchte, er konnte nicht dagegen ankämpfen. Das war doch zum Verrückt werden!

Er musste schlussendlich kapitulieren, auch wenn ihm das ganz und gar nicht gefiel. Missgelaunt, verwirrt und ratlos trat er den Heimweg an.

Zu Hause wurde er von einem fröhlichen Krächzen begrüßt. „Sulka.“ Ein Lächeln erschien auf seinen Lippen als er seine Rabenfreundin seit langer Zeit wieder erblickte. „Ich dachte schon, du hättest mich vergessen“, sprach er schmunzelnd und kam auf sie zu. Sofort stupste sie ihn an und krächzte noch einmal. Er strich ihr über den Kopf: „Ich hoffe dir geht es gut?“



Es war schön, endlich wieder bei ihm sein zu können und wie es schien, hatte er mein Raben-Ich ebenfalls vermisst. „Mir ist gerade etwas Seltsames passiert“ erzählte Tuomas „Ich wollte zu einer Stelle im Wald, doch ich konnte einfach nicht zu ihr gelangen... Es kam mir vor wie Zauberei. Wirklich merkwürdig...“ Eine Stelle im Wald... Zauberei... ich horchte auf. Er konnte nur von meinem Zuhause sprechen. Er hatte wirklich versucht dorthin zu kommen? Aber wie konnte er davon wissen? Meine Frage wurde sogleich von ihm beantwortet „Weißt du, ich habe schon seit einiger Zeit diese seltsamen Träume. Dieses Mal kamst du darin vor. Du flogst und ich sah die Welt aus deinen Augen. So gelangte ich zu diesem seltsamen Ort im Wald... Ich bin mir sicher, er hat etwas mit einem bestimmten Mädchen zu tun... Sie heißt Janni. Sie kommt in jedem dieser Träume vor und ich bin mir ganz sicher, dass sie meine Hilfe braucht...“ Als er diese Worte sprach, begann mein Herz schneller zu schlagen. Er träumte von mir?? Die ganze Zeit schon? Ich



THE WITCHER

01.02.2012

WITCHERS NEWS



Seite 39 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

hätte ihn nun aus großen Augen angeschaut, doch das konnten Raben ja nicht. So legte ich einfach den Kopf schief. Tuomas lächelte. Es sah etwas gequält aus. „Ich weiß, das klingt verrückt und ich dachte auch eine Zeit lang, ich würde mir das Alles vielleicht nur einbilden, doch dann hab ich sie getroffen...“ Er hielt kurz inne. „Es war auf dem Mittsommerfest...“, erzählte er dann weiter. Sein Lächeln sah nun wieder fröhlich aus und ich konnte ein schönes Leuchten in seinen Augen sehen. „Auf einmal stand sie da und ich wusste sofort wer sie ist. Wir tanzten zusammen und redeten. Es war wunderbar. Sie kam sogar mit zu mir nach Hause, da sie ihren letzten Bus verpasst hatte und nicht mehr zurück ins Internat gekommen wäre. Wir verbrachten ein wunderschönes Wochenende zusammen, doch dann verschwand sie...“ er senkte leicht den Kopf „Ich hatte so gehofft, heute etwas mehr über sie herauszufinden,... denn weißt du,... ich glaube ich liebe sie.“

Schock! Beinahe wäre ich rückwärts umgekippt. Hatte er gerade wirklich gesagt, dass er mich liebte?! Mich? Ich fragte mich ob mich nicht verhöhrt hatte.

Oh, wie sehr wünschte ich mir nun mal wieder mich einfach verwandeln zu können, ihm zu sagen, dass ich es bin, Janni, das Mädchen.

Konnten Raben eigentlich hyperventilieren? Mir kam es jedenfalls so vor. Wie würde Tuomas wohl reagieren, wenn ich einfach umfallen und bewegungslos, mit hochgestreckten Füßen auf dem Boden liegen bleiben würde? Ich glaube, er wäre etwas irritiert, also beschloss ich das besser sein zu lassen. „Ich muss sie einfach wiedersehen. So schnell wie möglich.“ Meinte Tuomas gerade. „Und dann muss ich ihr das Alles sagen. Das letzte Mal habe ich mich nicht getraut. Ich dachte sie würde mich für verrückt halten...“ Wie hätte ich nur. Aber das konnte er

natürlich nicht wissen. Ich verstand seine Bedenken. Und doch wünschte ich, er hätte schon früher mit mir darüber geredet. Dann wäre es mir an Mittsommer auch leichter gefallen, ihm die Wahrheit zu sagen. Doch beim nächsten Vollmond würde sich das ganz sicher ändern.

(Ani)





THE WITCHER

01.02.2012

WITCHERS NEWS

Seite 40 / JAHRGANG 4 / NR 21



1.- OREN

SAGEN/
LEGENDEN



MONSTERGROTTE



GROßVÄTERCHEN : DER KANNIBALE

So hatte es sich zugetragen...

„Das erste Mal auf dem Weg in die Sümpfe, Junge? Keine Angst, mir ist noch kein Passagier von der Fähre gefallen ...“

Der Fährmann schnäuzte sich geräuschvoll die Nase und schnippte mit den Fingern den Rotz in das trübe Wasser, dann warf er einen misstrauischen Blick auf den verängstigt wirkenden jungen Mann, der ihn mit weit aufgerissenen Augen ansah. Wahrscheinlich eins dieser armen Würstchen, das sich in Wyzima was zuschulden hatte kommen lassen, dachte der Fährmann. Und nun will er in den Sümpfen erst einmal, dass etwas Gras über die ganze Sache wächst. Ihm konnte das relativ egal sein. Selbst wenn der Junge einen umgebracht hatte, wovon er allerdings beim Anblick des zitternden Häufchens Elend kaum ausging; solange er ihm seine Oren für die Überfahrt bezahlte, interessierte ihn das nicht sonderlich. Der Rest der Fahrt verlief recht schweigsam. Mit einem mitleidigen Kopfschütteln setzte er den jungen Mann an der Anlegestelle ab und sah zu, wie er in Richtung des Dorfes der Ziegelbrenner verschwand.

Mehrmals sah sich der Jüngling verstohlen um, sodass er den alten Mann

fast über den Haufen rannte, der an einer Weggabelung stand und einen recht verloren Eindruck machte. Er trug ärmliche Kleidung, einen kleinen Beutel um den Hals und seine Haut war übersät mit Abschürfungen und anderen verschorften Wunden.

„Verzeih mir, Großväterchen, aber ich habe dich nicht gesehen.“
Der alte Mann kicherte.

„Das macht doch nichts, Jungchen. Ah, da hast du doch gleich meinen Namen erraten. Hihi, ja, alle nennen mich nur das Großväterchen, warum nicht auch du?! Suchst du vielleicht Arbeit, Jüngelchen?“
Der Angesprochene überlegte kurz. Ein paar Oren waren nie verkehrt. Der alte Mann sah nicht so aus, als würde er große Probleme haben. Das war mit Sicherheit leicht verdientes Geld.

„Das kommt darauf an, was ich tun soll“, antwortete er zögernd.
„Hihi, keine Angst, ich suche nur jemanden, der mich zum Schrein der Melitele begleitet. Meine Augen sind nicht mehr so gut und es wird bald dunkel. Ich traue mich nicht mehr allein durch den Sumpf, bei all den Gefahren dort ...“





WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 41 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

„Wenn es weiter nichts ist, dann helfe ich dir gerne. Wie steht es um die Entlohnung, Großväterchen?“

Der Alte krepelte seine Taschen von innen nach außen. Sie waren speckig, mit unzähligen Löchern und ansonsten vollkommen leer.

„Klingende Münze kann ich dir nicht anbieten, aber – wenn du magst – ein reichhaltiges Mahl in meiner Hütte.“

Der Junge rieb sich den knurrenden Magen und stimmte kurz entschlossen zu. Sie machten sich auf den Weg. Dieser war trotz des ihm umgebenden Sumpfes gut zu erkennen. Unzählige Füße hatten im Laufe der Jahre den Boden fest gestampft und so mit der Zeit ein Netz von sicheren, gut begehbaren Wegen innerhalb des Sumpfes geschaffen. Ab und an raschelte es zwar im brackigen Unterholz und das Wasser zischte komisch, doch sie begegneten zu ihrem Glück unterwegs keiner lebenden oder untoten Seele. Als es bereits stärker dunkelte, erreichten sie schließlich den Schrein der Melitele, an dem Großväterchen eine Kerze entzündete. Er winkte den jungen Mann zu sich.

„Und nun, wie versprochen, das Essen!“ Großväterchen leckte sich genüsslich die Lippen und ging voran. Der Junge folgte ihm. Ihm kam es nicht in den Sinn, sich zu fragen, warum der Alte plötzlich so sicher einen Fuß vor den anderen setzen konnte, wo er doch bislang auf die Augen des Jungen angewiesen gewesen war. Nach kurzer Zeit erreichten sie bei Anbruch der Nacht die marode und nicht gerade einladend wirkende Hütte von Großväterchen.

„Geh nur schon hinein, mein Junge, ich komme sofort nach“, gluckste der Alte und griff nach einem derben Holzscheit, kaum dass der Junge ihm den Rücken zugewandt hatte ...

Das Essen war wirklich vorzüglich gewesen. Der Junge rülpste laut und lockerte erleichtert den Hosenbund. Das Großväterchen hatte ihm wirklich nicht zu viel versprochen.

„Euer Lohn war mehr als ausreichend“, seufzte er wohligh und warf einen Blick auf den Kessel, in dem in einer kräftigen Brühe immer noch große Brocken Fleisch schwammen. „Es ist nur schade, dass ihr so gar keinen Appetit hattet, liebes Großväterchen.“

Der Alte starrte ihn aus milchigen Augen an. Der Junge ertrug den Blick nicht allzu lange, nahm kurzerhand den Kopf vom Tisch und platzierte ihn mit den Augen zur Wand auf dem Regal neben der Feuerstelle. Er freute sich schon darauf, morgen den Schädel zu öffnen und dessen Inhalt zu essen. Schließlich war das Gehirn das Beste, das wusste doch jeder ...





WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 42 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



Kannibalen in „The Witcher“

So, wie dem Jungen, begegnet auch der Hexer Geralt von Riva dem alten Mann, der sich selbst nur Großväterchen nennt, bei seiner ersten Ankunft in den Sümpfen nahe Wyzimas. Nachdem er ihn zum Schrein der Melitele begleitet hat, wird auch er von dem Alten zu sich nach Hause eingeladen, wo Geralt das Geheimnis des Großväterchens entdeckt: er ist ein Kannibale. Großväterchen beteuert allerdings, dass er niemals Kinder essen würde. Vielmehr liebt er das Fleisch von Elfen, während ihm Zwergenfleisch viel zu sehnig und knorpelig ist. Mensch, beteuert er, schmecke ähnlich wie Hühnchen. Der Hexer steht vor einer schwierigen Entscheidung: Soll er den Kannibalen töten oder sein Leben verschonen? Diese Entscheidung fällt nicht leicht. Anders als bei anderen Monstern jedoch gestaltet sich der Kampf gegen das kannibalistische Großväterchen nicht allzu schwierig. Geralt stößt kaum auf Gegenwehr und kann auch auf den Einsatz seines silbernen Hexerschwertes verzichten, da Großväterchen kein Monster im üblichen Sinne des Hexerkodexes ist. Das Großväterchen ist der einzige Kannibale, auf den Geralt von Riva trifft. Die Dunkelziffer, also die Zahl der versteckt lebenden und agierenden Kannibalen, dürfte allerdings auf ganz Temerien hochgerechnet nicht gerade niedrig ausfallen.

Kannibalen in der heutigen Zeit

Im Gegensatz zu allen Monstern und Kreaturen, die in der Welt des Hexers Geralt existieren und zumeist in dem Aberglauben der Menschen oder den Erzählungen und Volksmärchen ihren Ursprung haben, gibt es Kannibalen tatsächlich. Sie sind unter uns, frönen heimlich ihrem Laster, ohne dass wir auch nur das Geringste von ihnen ahnen oder wissen,

immer vorausgesetzt, sie werden bei ihren Taten nicht erwischt.

Unter Kannibalismus versteht man die Eigenart, das Fleisch der eigenen Spezies zu verzehren. Dies ist in nahezu allen Ländern der Welt mit einem Tabu belegt. Es gilt als ungeschriebenes Gesetz, das man nicht einfach den Nachbarn überfällt und ihn zu sich nach Hause zum Abendessen einlädt, wo er dann selbst der Hauptgang auf der Speisekarte ist.

Erstaunlicherweise ist der Kannibalismus an sich in Deutschland kein Straftatbestand. Wenn es zu einer Verurteilung eines Kannibalen kommt, so liegt dem Urteil immer die Tötung des Opfers zugrunde und nicht etwa das Verzehren des Fleisches. Es gibt allerdings noch vereinzelt Stämme im Südpazifischen Raum und entlegenen, meist noch unerforschten Nischen innerhalb der Regenwälder unserer Erde, die aus traditionellen, historischen oder rituellen Gründen auch heute noch kannibalistisch agieren, also das Fleisch ihrer Feinde zu sich nehmen oder bei religiösen Zeremonien das eines vorher ausgewählten Opfers. Kannibalismus ist kein speziell menschliches Phänomen. Auch im Tierreich kommt es immer wieder dazu; so verschlingen beispielsweise Hechte bis zu 90 % ihres eigenen Nachwuchses. Auch Ratten und Mäuse neigen dazu, bei Überpopulationen ihren Nachwuchs zu fressen. Alligatoren, Warane und Schlangen töten oft unterlegene Artgenossen und verzehren sie. Und wohl jeder kennt die berühmte schwarze Witwe, die nach erfolgter Paarung nicht selten das Männchen zum Fressen gern hat, sollte es nicht rasch seine acht Beine in Bewegung setzen, um seiner gefräßigen Angebeteten zu entkommen ...

Kannibalen in Belletristik und Film

Wer kennt nicht die allseits bekannten und beliebten Märchen der



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 43 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Gebrüder Grimm, in denen es nicht selten ebenso grausam zugeht wie in einer Ausgabe der Tagesschau zur besten Sendezeit?

Besonders in Erinnerung ist vielen sicherlich die Hexe aus „Hänsel und Gretel“ geblieben, welche die beiden Kinder einsperrt, um sie zu mästen und nach ihrer Zubereitung im Backofen zu verspeisen. Allerdings gibt es ähnliche Tendenzen bereits in den Märchen „Rumpelstilzchen“ und „Rotkäppchen“. Während in einer französischen Vor-Grimm-Fassung von „Rotkäppchen“ der Wolf dem kleinen Mädchen vom Blut der Großmutter zu trinken und von ihrem Fleisch zu essen anbietet, bleibt bei Rumpelstilzchen das eigentliche Ziel, was der Wicht mit dem Kind der Königin vorhat, dem Leser zunächst verborgen, da er es letztendlich nicht erreichen kann. Man kann sich jedoch denken, dass er es kaum als sein eigen Fleisch und Blut aufziehen wollte. Eine Verwendung des Kindes als Snack wäre demnach durchaus anzunehmen.

Jack London thematisiert in einigen seiner Kurzgeschichten sehr detailliert den Kannibalismus, wie er nach diversen Dokumenten und Berichten in der Südsee vorkam. „Jerry, der Insulaner“ ist dafür ein gutes Beispiel. Auch Stephen King widmete eine seiner Geschichten diesem Thema. In „Survivor Type“ (zu Deutsch: Überlebensstyp) strandet der Medizinstudent Richard Pine mit zwei Kilo Heroin, etwas Wasser, einem Erste-Hilfe-Kasten und einigen anderen Utensilien auf einer einsamen Insel, auf der es sonst nichts Essbares zu finden gibt. Ein Knöchelbruch und die anschließend notwendige Amputation seines Fußes werden dann allerdings zum Wendepunkt der Geschichte, ab dem sein Hunger immer größer wird und die Hemmschwelle des Mannes immer weiter sinkt. Kannibalismus ist natürlich auch für die Filmindustrie immer ein „gefundenes Fressen“, man vergebe mir dieses kleine Wortspiel. Der bekannteste Kannibale der Filmgeschichte ist ohne Zweifel Dr. Hannibal Lecter, der zunächst in den Romanen „Roter Drache“, „Das Schweigen

der Lämmer“, „Hannibal“ und „Hannibal Rising“ von Thomas Harris sein Unwesen treiben durfte, bevor er – von Anthony Hopkins eindringlich verkörpert – auch auf der großen Leinwand seinen Auftritt hatte. Allerdings wird Hannibal Lecter, wenngleich er ein Psychopath und Serienmörder ist, auch als intelligenter, den schönen Dingen des Lebens zugewandter Mensch beschrieben, der dem Zuschauer schon fast wieder sympathisch erscheint.

Der Kannibalismus in dem Horror-Musical „Sweeney Todd“ hingegen nimmt schon etwas groteskere Züge an. Weder Sweeney Todd noch seine gastronomisch wenig erfolgreiche Vermieterin Mrs. Lovett essen selbst von dem Fleisch ihrer Opfer, sondern servieren es hübsch in Form von gebackenen Pasteten einer zunehmend begeisterten Kundschaft, die vom Ursprung ihres Essens nicht die geringste Ahnung hat.

Auch andere Filme wie „Hostel 2“ oder „The Texas Chainsaw Massacre“ bedienen sich des Kannibalismus, um dem Zuschauer mit unzensiertem Grauen das Fürchten zu lehren. Hierbei handelt es sich jedoch immer um fiktive Handlungen, die der Phantasie eines Drehbuchschrifters entsprungen sind.

Anders verhält es sich zum Beispiel beim Fall des Serienmörders Friedrich "Fritz" Heinrich Karl Haarmann, der wahlweise als Werwolf, Schlächter oder Vampir von Hannover bezeichnet wurde, da er in den Jahren 1918 bis 1924 bis zu 27 Menschen, meist junge Männer, getötet und teilweise gegessen hatte. Besondere Brisanz in dem Fall kam auf, da schon bald bekannt wurde, dass Haarmann ein Spitzel der Polizei war und zudem mit Fleischkonserven handelte. So manchem seiner Kunden dürfte sich damals nach dem Verzehr dieser Konserven buchstäblich der Magen umgedreht haben. Der Fall Fritz Haarmann wurde fürs Fernsehen adaptiert und mit Götz George in der Hauptrolle verfilmt. Ein weiterer wahrer Fall, der unter dem Titel „Überleben“ verfilmt



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 44 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



wurde, schildert das Schicksal des Fluges Fuerza-Aérea-Uruguay-Flug 571, der mit 45 Passagieren an Bord, die aus einer uruguayischen Rugby-Mannschaft und deren Betreuern bestand, im Oktober 1972 in den chilenischen Anden zerschellte. Zwölf Menschen waren sofort tot, der Rest harnte bei einer Kälte von bis zu -40 Grad Celsius aus und wartete auf Rettung. Lawinen töteten weitere acht Mitglieder und begruben schließlich das Wrack des Flugzeuges vollständig unter sich. Den restlichen Überlebenden blieb nach dem Verzehr des wenigen Provianten an Bord nichts anderes übrig, als von den Toten zu essen, wenn sie überleben wollten. Als nach 72 Tagen endlich die Rettung kam, hatten von den ursprünglich 45 Besatzungsmitgliedern 16 überlebt. Dieser Fall ist exemplarisch für die Entstehung von Kannibalismus unter Extremsituationen.

Kannibalen in Mythen und Geschichte

Die alten Griechen hatten – im Gegensatz zu heute – eine ganze Riege an Göttern, von denen sie so manche Geschichte zu erzählen wussten. Da gab es Neid, Missgunst, Streitereien, Intrigen, Mord, Liebe und Herzschmerz; im Grunde genommen handelte es sich bei diesen Geschichten um die erste Soap-Opera der Welt, in der der Götterhimmel der Antike die Taten und Gefühle der Menschen widerspiegelte. Auch Kannibalismus war damals schon bekannt. So wäre Göttervater Zeus beinahe seinem Vater Kronos zum Opfer gefallen, der ihn nämlich aus Angst um seine eigene Herrschaft fressen wollte. Zum Glück half Zeus Mutter dem Kleinkind, indem sie ihrem Mann einen in eine Windel verpackten Stein gab.

Man sollte annehmen, dass Zeus aus dieser Geschichte etwas gelernt hätte, doch verhielt er sich später nicht anders als sein Vater, wenn auch

aus anderen Gründen. Weil er die Rache seiner recht eifersüchtigen Ehefrau Hera fürchtete, sein Spross Herkules konnte davon ein Liedchen singen, verschlang er kurzerhand seine ungeborene Tochter Athene mitsamt ihrer in anderen Umständen befindlichen Mutter. Dies hielt Athene allerdings nicht davon ab, trotzdem das Licht des Olympos zu erblicken. Sie arbeitete sich kurzerhand durch den Körper ihres Vaters bis zu seinem Kopf und kam per „Kopfgeburt“ zur Welt.

In der Geschichte der Menschheit hat es schon immer Kannibalismus in den verschiedensten Formen gegeben. Bereits der antike Geschichtsschreiber Herodot berichtete in seinen Aufzeichnungen von Stämmen in Indien, bei denen es Brauch war, die Leichen der Eltern in einer Zeremonie zu verspeisen.

Den Mitteleuropäern des Jahres 784 n. Chr. blieb gar nichts anderes übrig, als zu dieser sonst verpönten Nahrungsaufnahme zurückzugreifen, da Veränderungen des Klimas eine Hungersnot ausgelöst hatten. Ebenso erging es den Kreuzrittern während des ersten Kreuzzugs. Sie belagerten 1097 n. Chr. die Stadt Antiochia und nahmen sie auch recht bald ein, um dann ihrerseits wieder belagert zu werden. Der harte Winter 1097/1098 n. Chr. traf die Kreuzritter und ihr Heer sehr hart. Unzureichend mit Proviant und Kleidung ausgerüstet begannen sie zunächst einfache Pferde und Esel zu schlachten, dann machten sie selbst vor den Schlachtrössern der Ritter und Hunden nicht halt. Als auch diese Nahrungsquellen versiegt waren, machten sie letztendlich den Versuch, durch Raubzüge in der näheren Umgebung noch brauchbaren Proviant zu erbeuten. Auf diese Weise eroberten die Kreuzritter 1098 n. Chr. die befestigte Stadt Maarat An-Nuam, fanden dort allerdings nicht die erhofften Vorräte, sodass sie damit begannen, unter den Einwohnern ein Massaker zu verüben. Angeblich kamen dabei über 22000 Menschen zu Tode.



WITCHERS NEWS



01.02.2012

Seite 45 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN

Der fränkische Chronist und Augenzeuge Raoul de Caen berichtet, wie mit den Getöteten umgegangen wurde: „Die Unseren kochten die erwachsenen Heiden in Töpfen und steckten die Kinder auf Spieße, um sie gegrillt zu verschlingen.“

Dieses Massaker war einer der Hauptgründe, warum sich in der islamischen Welt über Jahrhunderte hinweg aus verständlichen Gründen beharrlich das Bild der Kreuzritter als besonders grausam und barbarisch hielt.

Im 13. Jahrhundert griff in Ägypten der Kannibalismus in allen Ständen des Landes um sich. Der arabische Arzt Abd al-Latif berichtete, "wie eine Sitte, die Anfangs Abscheu und Entsetzen einflößte, bald gar nicht mehr auffiel. ... Es kamen verschiedene Zubereitungsarten des Fleisches auf, und da der Brauch einmal bestand, verbreitete er sich auch über die Provinzen, so daß aller Orten in Egypten Fälle vorkamen." (Abd al-Latif al Bafgdadi: Relation de l'Egypte par Abd-Allatif. Impr. Impériale, Paris 1810)

Im Mittelalter war es in Europa bis ins 18. Jahrhundert hinein durchaus Brauch, die Körperteile von Hingerichteten und deren Blut an Mediziner und Pharmakologen zu verkaufen. Das Fett („Armenstünderfett“) und das Fleisch („Schelmenfleisch“) der „armen Sünder“ wurden zu allerlei magischen Ingredienzien weiterverarbeitet, die man teilweise schluckte, teilweise sich als Salben ins Gesicht und auf den Körper schmierte.

Dieser sogenannte medizinische Kannibalismus war weit verbreitet.

Auch dem Pulver von zermahlenen Mumien schrieb man große Heilkräfte zu.

Aus dem 17. Jahrhundert existiert ein Rezept eines deutschen Mediziners und Pharmakologen, in dem er die Zubereitung von menschlichem Muskelfleisch beschreibt. Der englische König Karl II. (1630 bis 1685) soll sogar täglich eine Tinktur zu sich genommen haben, die „Des Königs

Tropfen“ genannt wurde und aus destillierten menschlichen Gehirnen bestanden haben soll.

Am 21. Juli 1867 wurde der englische Missionar Thomas Baker in dem Dorf Nabutautau auf den Fidschi-Inseln von den Eingeborenen verspeist. Er hatte einen Tabubruch begangen, denn es galt auf den Fidschi-Inseln als Beleidigung, wenn man die Haare eines anderen berührte. Im Jahr 2003 entschuldigten sich die Bewohner der Insel in feierlicher Form bei den Nachfahren Bakers, womit dieser Vorfall als historisch belegt angesehen werden kann.

In unserem Jahrhundert erregte 2003 der Fall von Armin Meiwes Aufsehen. Der Berliner Bernd Brandes antwortete auf eine Internetanzeige von Meiwes und stellte sich als Opfer für ein kannibalisches Essen zur Verfügung. Mit Einwilligung des Berliners hatte Meiwes ihn nach eigener Aussage vor laufender Kamera getötet und Teile seines Körpers gegessen. Im Mai 2006 wurde er dafür zu einer lebenslangen Freiheitsstrafe wegen Mordes und Störung der Totenruhe verurteilt.

Wie man sieht, ist auch heute die Geschichte des Kannibalismus und seiner Anhänger noch lange nicht zu Ende erzählt. Man sollte sich daher immer fragen, wenn jemand einem gesteht, dass er einen zum Fressen gern hat, ob er nicht hinter dem Rücken schon Messer und Gabel wetzt.

(Dan)



WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 46 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



Z O L T A N ' 8

H A R T E N U E S S E

VORNAMEN DER CHARAKTERE AUS DEN THE WITCHER ROMANEN

1 2 2 3 5 7

GASTHAUSBESITZER IN RINDE

17 8 4 2 1 6

SOHN VON GODAMBA THAESS'EN

15 4 2 5 11 12

TOCHTER VON ESTERIL THYSSEN

19 5 12 12 5 4

LEBT AUF DEM HIRUNDM BAVERNHOF [GORS VELEN]

15 1 3 1 7 7

FOLTESTS VATER

6 7 4 17 8 11

NACHFOLGER DER SOLDAT VON ELKANA FOSTER

18 5 19 15 4 14

KAUFMANN UND SCHATZMEISTER DER ZUFIT [NOVIGRAD]

12 5 13 1 2 13

HERZOG AUS REDANEN

19 11 7 13 4 12

SCHENKTE GERALT DAS SCHWERT SIKIL

16 1 3 9 5 10

KÖNIGIN VON REDANEN

15 11 2 1 12 12

TOCHTER VON EITHNE

12 4 3 6 11 2

SOHN VON ZELINDA UND YURGA

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



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.





WITCHERS NEWS

01.02.2012

Seite 48 / JAHRGANG 4 / NR 21

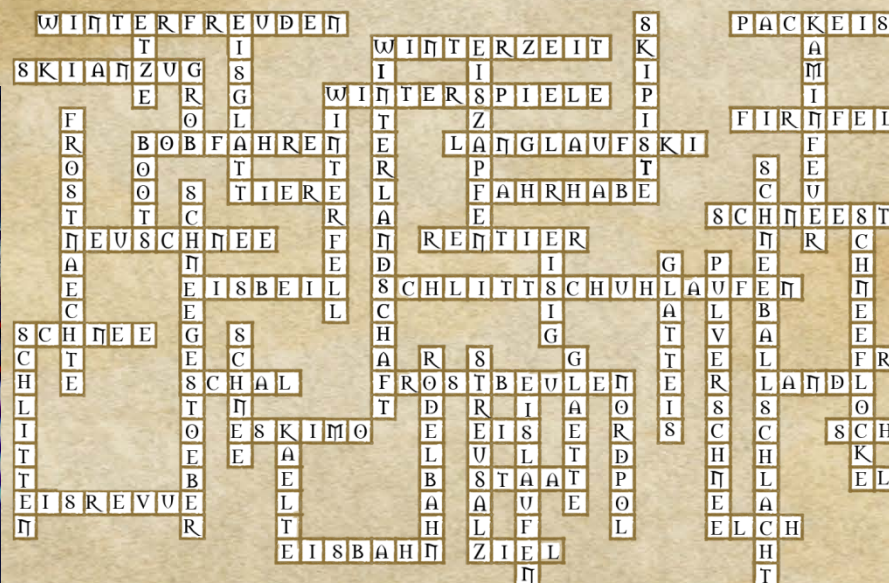
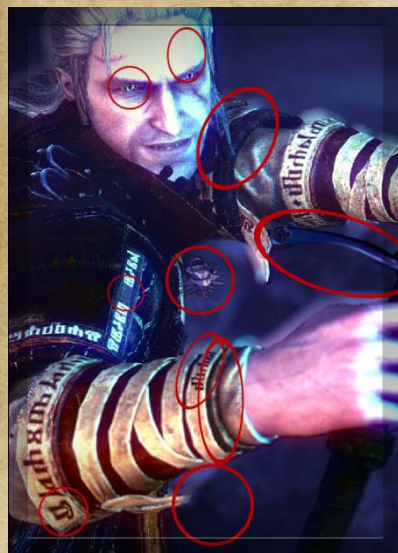
1.- OREN



ZOLTAN'S
HARTE NUESSE



RÄTSELAUFLÖSUNGEN



HORIZONTAL:

BOBBFAHREN
EISBAHN
EISBEIL
EISREVUE
ELCH
ELCHE
ESKIMO
FAHRHABE
FIRNFELD
FROST
FROSTBEULEN
LAND
LANGLAUFSKI
NEUSCHNEE
PACKEIS
RENTIER
SCHAL
SCHLITTSCHUHLAUFEN
SCHNEE
SCHNEESTURM
SCHOS
SKIANZUG
START
TIERE
WINTERFREUDEN
WINTERSPIELE
WINTERZEIT
ZIEL

VERTIKAL:

BOOTS
EIS
EISBLUMEN
EISFISCHEN
EISGLATTE
EISIG
EISLAUFEN
EISZAPFEN
ETZE
FROSTNAECHE
GLATTE
GLATTEIS
GROB
HANDSCHUHE
KAELTE
KAMINFEUER
NORDPOL
PULVERSCHNEE
RODELBAHN
SCHLITTEN
SCHNEE
SCHNEEBALLSCHLACHT
SCHNEEFLOCKE
SCHNEEGESTOEBER
SKIPISTE
STREUBALZ
WINTERFELL
WINTERLANDSCHAFT



THE WITCHER

01.02.2012

WITCHERS NEWS

Seite 49 / JAHRGANG 4 / NR 21

1.- OREN



ANZEIGEN

Die „Witchers News“ sucht neue Mitarbeiter in der Redaktion!

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.

Wir suchen: Layouter, Grafiker, Redakteure

Was Du kennst und kannst:

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.

Redakteur - News: Du solltest Dich ein wenig in der Welt des Witchers auskennen. Nach News von The Witcher suchen und darüber einen Artikel verfassen.

Redakteur - Geschichten: Du schreibst gerne Geschichten und Gedichte? Dann bist Du bei uns richtig. Du musst nicht rund um den Helden Geralt schreiben. Bei uns sind alle Geschichten und Gedichte willkommen.

Redakteur - Preview/Review: Du informierst Dich im Vorfeld über bald erscheinende Spiele und/oder Du spielst gerne die unterschiedlichsten gerade erschienenen Spiele? Dann bist Du bei uns genau richtig. Wir möchten die Rubrik Preview/Review weiter ausarbeiten und freuen uns über jede helfende Hand.

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!



Zizou (Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin

Dandelion (Dan) - Geschichten und Gedichte

DiamondDove (Dove) - Lektorin, Fanart

Thefilth (Tft) - Redakteur

Vinyamar - Lektor

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Iorweth - Lektorin
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero - Redakteur
Alseran - Chef-Grafiker
Harlequin - Grafiker