



WITCHERS JOURNAL

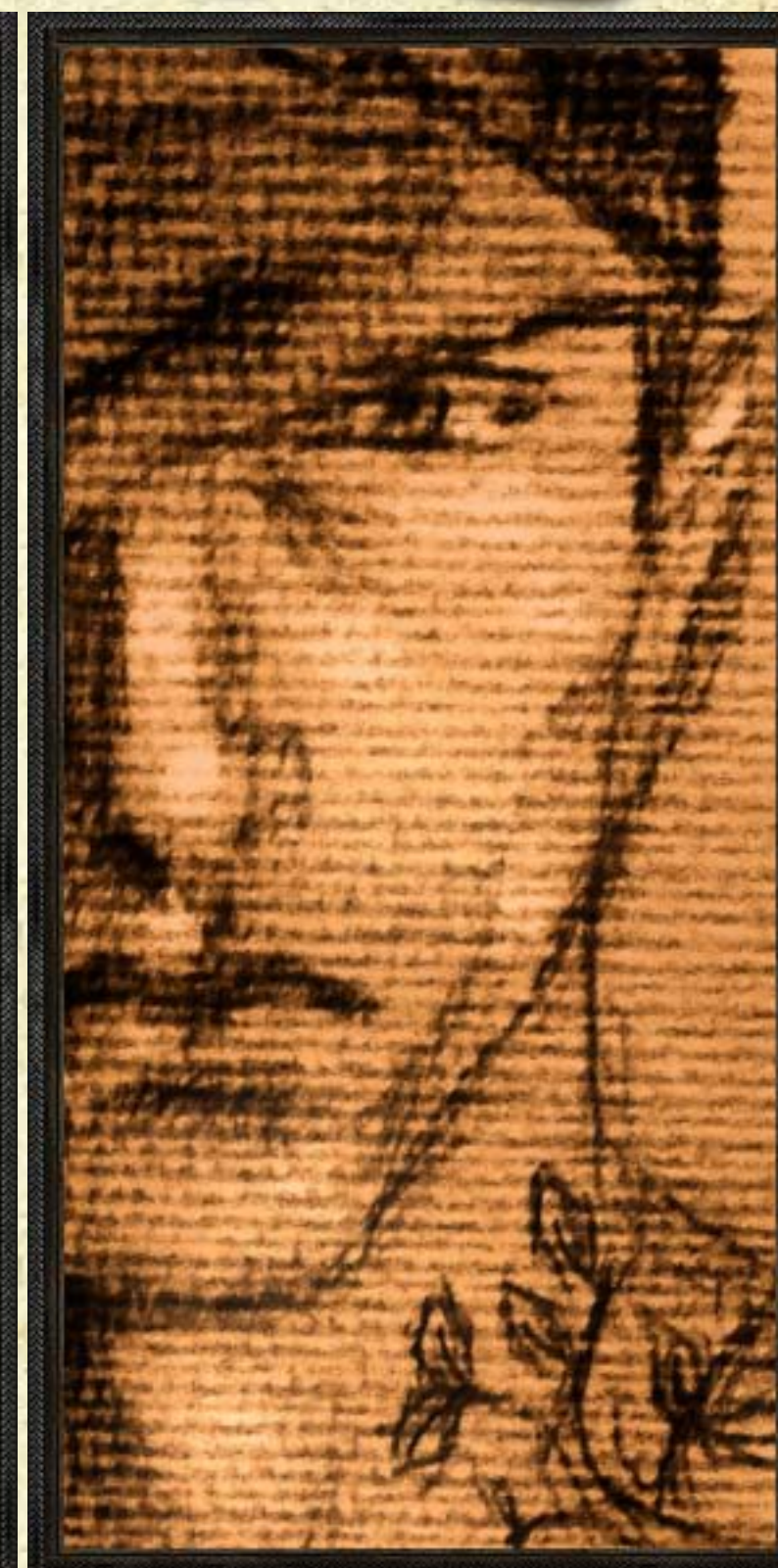
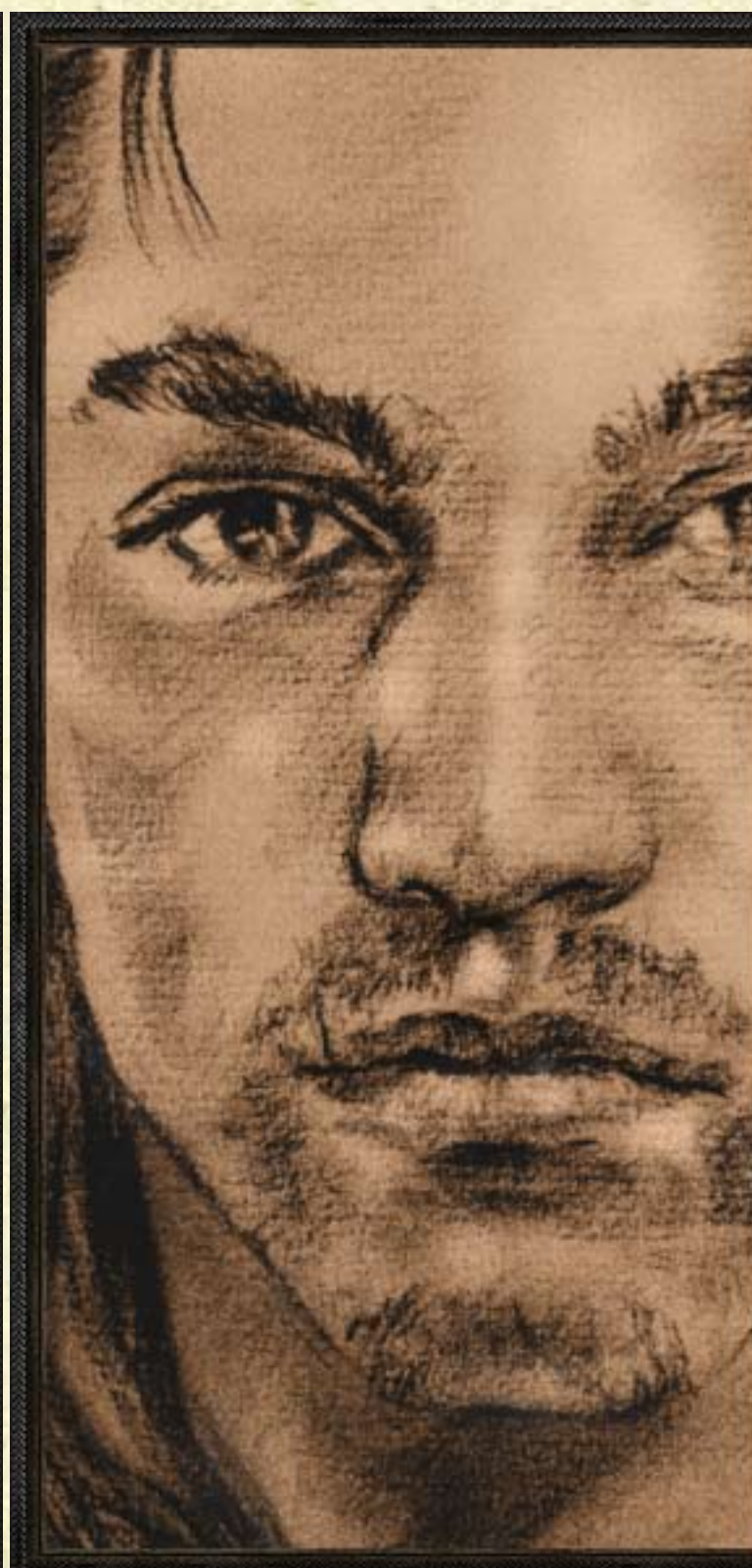
DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



THE WITCHER

Neue Fanart
... weiterlesen auf Seite 21



Erste Seite

1

ASRD 2013



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Vorwort	Seite 2
News	
Sezon burz	Seite 3
The Witcher, das Comic-Highlight	Seite 5
The Witcher Adventure Game	Seite 9
Preview/Review	
Game Crap Nr. 2 - Cliffhanger	Seite 12
Legend of Grimrock II	Seite 14
Good old Games: Sanitarium	Seite 16
Fanart	
Dandelion	Seite 21
Geschichten	
Malice of Good and Compassion of Evil III	Seite 27
Das weiße Grauen	Seite 37
Rätsel	
Pixelhelden Folge 3	Seite 43
Fehlerbild Geralt	Seite 45
Auflösung	Seite 46
Anzeige	Seite 47
Impressum	Seite 49

Vorwort

„Depression, Motivation und Nadeln“

Fast alle ambitionierten Projekte, an denen ich in meinem Leben mitarbeiten durfte, hatten und haben eine Gemeinsamkeit: Die regelmäßig auftauchenden Zweifel, die verfehlten Meilensteine und die allgegenwärtige Frage: „Ist unser Projekt gescheitert?“ Auch bei uns in unserer Redaktion kam mehrmals die Frage auf: „Ist das Witchers Journal gescheitert?“

Als Neuauflage der Witchers News sind bereits zwei Ausgaben veröffentlicht worden. Unser Team ist trotzdem geschrumpft – kürzlich erst mit dem Ausstieg unseres wichtigsten Autoren Dandelion. Wir haben in der Redaktion versucht, einen Schritt in Richtung Professionalität zu gehen, versucht, uns in Softwareversionen und Arbeitsroutinen abzustimmen, um Frustration zu vermeiden. Und trotzdem werden regelmäßig Deadlines ignoriert und in der Redaktion herrscht teilweise wochenlang das Schweigen der Unproduktivität vor, bevor sich jemand traut, eine von zwei Fragen zu stellen: „Sind wir gescheitert?“ oder „Hat jemand Lust auf die nächste Runde?“. Vielleicht wird es irgendwann den Moment geben, in der die erste Frage bejaht und die zweite verneint wird. Doch solange das nicht passiert, werden wir alles daran setzen, immer mal wieder eine neue Ausgabe hervorzubringen. So wie diese hier, die letztendlich schon der Beweis dafür ist, dass die Redaktionsmitglieder eben doch Lust auf eine neue Runde hatten. Ein bisschen Masochismus scheint wohl hin und wieder doch hilfreich zu sein. In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß mit den News, Geschichten und Bildern. Bis zum nächsten Mal,
eure WJ-Redaktion

(TFT)

Rubriken

In dieser Ausgabe

N ews	Seite 3
P review/ R eview	Seite 12
F anart	Seite 21
G eschichten	Seite 27
R ätsel	Seite 43
I mpressum	Seite 49



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



News

Sezon burz „Die Zeit der Stürme“

Vielleicht angeregt durch den Erfolg des ersten Computerspiels von CD Projekt RED „The Witcher“, vielleicht auch nur aus einer kreativen Laune heraus, spielte der Schöpfer des Hexers Geralt von Riva, Andrzej Sapkowski, bereits in 2008 mit dem Gedanken, den weißhaarigen Hexer weitere Abenteuer bestreiten zu lassen [1]. Doch erst Anfang 2012 verdichteten sich die Gerüchte und Hoffnungen, als Sapkowski in einem Interview mit Radio Gdansk einen neuen Hexerband andeutete [2]. Was er erzählen wolle und in welcher Zeit es spielen würde - niemand wusste es und auch der Autor hielt sich mehr als bedeckt. Lediglich einige Monate vor Veröffentlichung - und selbst dieses Datum war bis zuletzt ein wohlgehütetes Geheimnis - ließ er verlautbaren, dass es in der Welt des Hexers spielen werde. Mit Geralt oder vielleicht einem anderen Hexer? Wird die Geschichte des ersten Witcher-Spiels oder sogar des zweiten mit einfließen? Kurzgeschichten oder ein Roman oder gar ein Mehrteiler? Eine Fortsetzung der Saga oder etwas gänzlich Neues ...? Die Gerüchteküche in den Reihen der Fans brodelte unentwegt. Und das geschlagene fünf Jahre lang.

Ende Oktober 2013 war es dann soweit: Der Roman „Sezon burz“ erblickte in Polen das Licht der Welt. Wörtlich übersetzt hieße der Band in etwa „Jahreszeit der Gewitter“, doch vielen ist er mittlerweile besser geläufig als „Zeit der Stürme“ oder vielmehr unter seinem englischen (Fan-)Arbeitstitel „Season of Storms“. Der dtv wird wie erwartet auch diesmal

die deutsche Ausgabe übernehmen, mit Erik Simon als Übersetzer. Wir dürfen uns also auf eine gleichermaßen authentische wie literarische Übertragung aus dem Polnischen freuen, denn Herr Simon hat bereits bei allen vorherigen Hexer-Geschichten bewiesen, dass er das richtige Händchen für Sapkowskis Schreibe hat. Der Sommer 2015 wird also heiß und stürmisch!

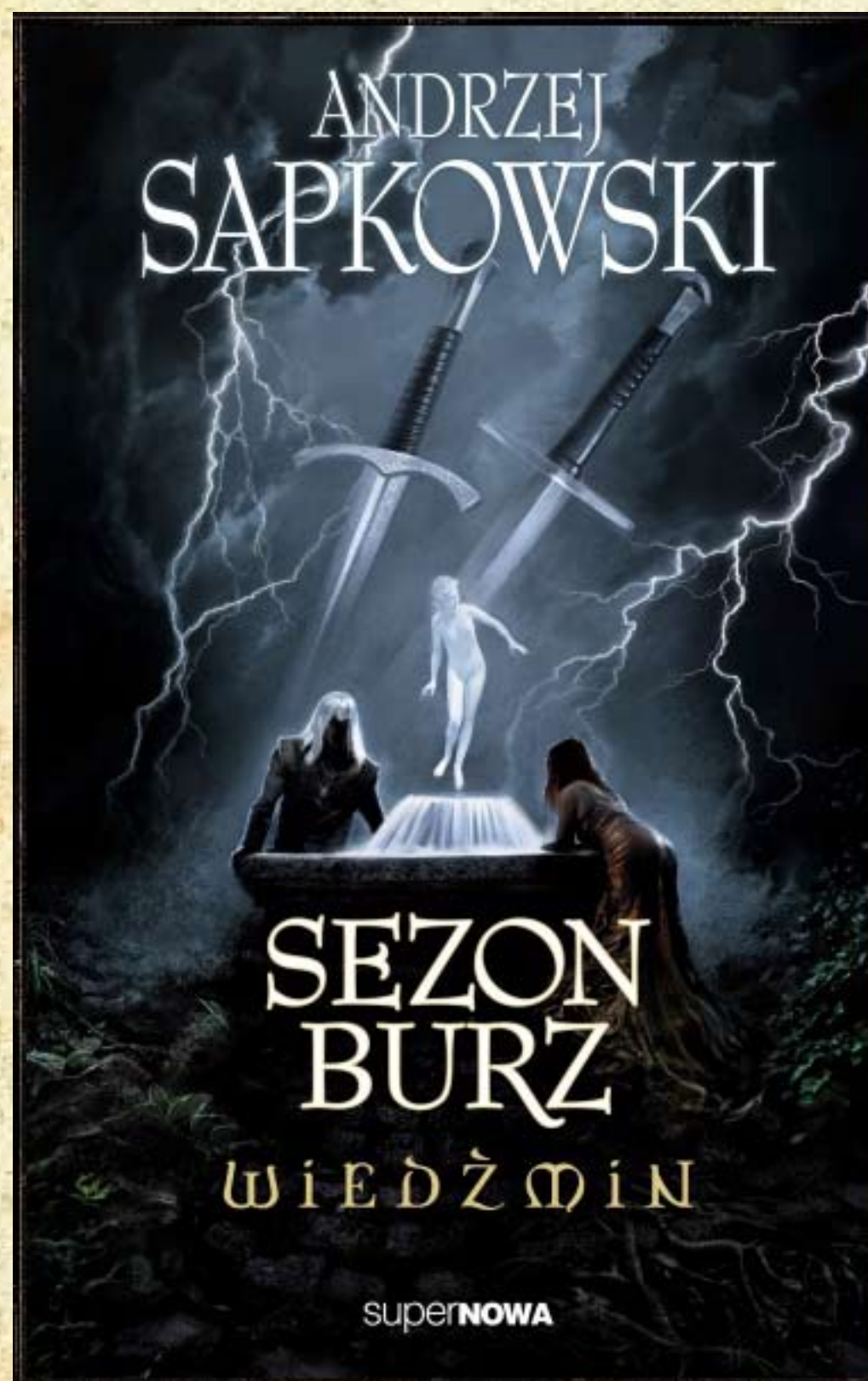
Wer das Buch nicht im Original lesen kann, dem seien hier einige, mit ein klitzeklein wenig Spoilerei gewürzte Randinformationen mit auf den Weg gegeben (wer dies partout nicht wissen will, der gehe lieber gleich zum letzten Abschnitt über): Zunächst einmal die Handlungszeit. Das Buch spielt um 1245. Es ist angesiedelt irgendwo zwischen den Kurzgeschichten aus „Der letzte Wunsch“ und „Der Hexer“. Geralt ist also in seinen besten Jahren, noch weit entfernt von den kriegerischen Machtspielen der Nördlichen Königreiche mit dem Nilfgaarder Imperium; noch vor dem schicksalhaften Auftrag, Königin Calanthe jenes Monster vom Halse zu schaffen, das ihre einzige Tochter Pavetta ehelichen will; und auch noch vor der Erlösung der königlichen Striege in Wyzima. Wen er zu dieser Zeit jedoch bereits kennt, ist die violettäugige, stets in Schwarz und Weiß gekleidete, ihm das Herz und den Verstand raubende Zauberin Yennefer. Auch Quasselstrippe, Schwerenöter, Barde und bester Kumpel Rittersporn ist mit von der Partie. Blutjung und - blond. So viel zur zeitlichen Einordnung.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Zum Inhalt lässt sich sagen, dass den roten Faden Geralts Schwerter bilden. Wie Witcher-Kenner wissen, bestreiten Hexer als professionelle Monsterjäger mit ihnen maßgeblich ihren Lebensunterhalt. Und wenn sie ihnen abhanden kommen – wie Geralt geschehen –, fällt es verständlicherweise schwer, ohne sie an die notwendigen Mittel zu kommen, sich neue zu beschaffen. Ganz abgesehen davon, dass jeder Handwerker irgendwie an seinem bewährten und altgedienten Werkzeug hängt.

So macht sich der Hexer denn mit und ohne Unterstützung diverser Leute auf die Spur, seine Schwerter wiederzugewinnen. Während der eine ihm hilft, werfen andere ihm Steine in den Weg. Das alles gewürzt mit Sapkowskis erfrischendem, teils zynischem Humor, seinen heiß geliebten Intrigenspielchen, bewährter Action sowie Geralts Monster- und Frauengeschichten, überschattet von Stürmen und Gewittern ...

Interessant wäre zu wissen, ob und wie weit CDPR sich den neuen Gegebenheiten aus Sapkowskis Hexerwelt anpassen wird – schließlich versuchten sie stets, so nah wie möglich an der Vorlage zu bleiben. Denn da gäbe es schon die eine oder andere Sache, die ... Doch genug der Spekulation. Die Story von „The Witcher 3: Wild Hunt“ stand schon lange fest, bevor überhaupt bekannt wurde, dass es tatsächlich einen neuen Hexer-Band geben werde. Somit lassen wir uns überraschen – zuerst von „The Witcher 3“, das wir dieses Jahr herbeisehnen und erwarten dürfen, und später, als Nachtschiff, vom Altmeister selbst. dtv, wir zählen auf dich!

(Dove)

Quellen:

- [1] NAUTILUS – Abenteuer & Phantastik, Ausgabe 04/2008, online nachzulesen auf der dtv-Sonderseite unter <http://www.der-hexer.de/autor/interview>
- [2] News vom 02.02.2012 „Sapkowskis Fortsetzung der Buchreihe?“ auf <http://www.the-witcher.de/comments--id-1310.html>

THE WITCHER

Das Comic-Highlight des Jahres 2014

Das Jahr 2014 steht wieder ganz im Zeichen des Hexers. Nicht nur, dass dann das von den Fans weltweit lang erwartete dritte und laut Angaben von CDPR auch letzte Abenteuer von Geralt von Riva erscheinen soll; zudem steht ein Brettspiel aus dem Witcher-Universum kurz vor dem Release (wir berichteten darüber in dieser Ausgabe) und nicht zuletzt verdichten sich zur Zeit die Gerüchte, dass das letztes Jahr in Polen neu erschienene Hexer-Buch „Sezon burz“ (Zeit der Stürme – siehe auch die News dieser Ausgabe) aus der Feder des Meisters seinen Weg auch in deutsche Buchhandlungen finden könnte, allerdings wohl erst in 2015.

Als wenn diese Nachrichten nicht schon genügen würden, das Herz eines jeden Fans des weißhaarigen Schwertschwingers höher schlagen zu lassen, so sorgt CDPR doch nun tatsächlich dafür, den Pulsschlag noch ein wenig mehr zu beschleunigen. Wie schon 2013 auf der Comic Con angekündigt, erscheint in Kürze eine auf insgesamt fünf Bände ausgelegte Comic-Reihe mit neuen Abenteuern des Hexers Geralt, welche storytechnisch in den Jahren zwischen den einzelnen Büchern angesiedelt sein sollen.

Der wahre Witcher-Nerd mag an dieser Stelle milde lächelnd mit den Schultern zucken



und fragen, was an dieser Nachricht nun so besonders sei. Zumal auch die Idee eines Comics mit dem Hexer nicht neu ist. Tatsächlich hatte es in der Vergangenheit bereits Comic-Veröffentlichungen gegeben. Verantwortlich für insgesamt sechs Bände, die zwischen 1993 und 1995 in Polen erschienen, war niemand Geringeres als Maciej Parowski, ein polnischer Science-Fiction-Autor, Kritiker und zudem Herausgeber des in Polen bekannten Fantastyka Magazins, in dem 1986 auch Sapkowskis allererste Geralt-Geschichte „Der Hexer“ erschienen war. Sie verarbeiteten größtenteils die bereits vorhandenen Geschichten, fügten aber auch neue Versionen und Ideen Sapkowskis in das bisherige Geralt-Kontinuum ein. Dabei kümmerte sich Parowski um die Texte, während Bogusław Polch die Zeichnungen für die Comics anfertigten.

2008 sah es für kurze Zeit sogar danach aus, als würden Sapkowski und Parowski an drei weiteren Comics über Geralt arbeiten, in denen die Kurzgeschichten „Eine Frage des Preises“, „Etwas mehr“ und „Das Schwert der Vorsehung“ behandelt werden sollten. Hier sollte Marek Oleksicki für die Zeichnungen engagiert werden. Leider blieb hier der Wunsch Vater des Gedanken.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



CDPR spielte zu dieser Zeit mit der Vorstellung, selbst aktiv zu werden. Zwei Jahre darauf sollte eine Comic-Reihe mit dem renommierten Zeichner Przemysław Truszczyński an den Start gehen. Dieser hatte bereits in 2003 zahlreiche Concept Arts für CDPR's ersten Witcher erstellt. Außer einigen Entwürfen hörte und sah man jedoch nichts mehr von diesem hehren Vorhaben ...

Doch dann war da das Hexerjahr 2011. Praktisch gleichzeitig mit The Witcher 2: Assassins of Kings erschien in der polnischen Verlagsreihe Komiksowe Hity ein zweiteiliger Comic namens „Racja stanu“ (zu deutsch: „Staatsräson“). Zu diesem völlig neuen Comic wurde die Story von Michał Gałek geschrieben, illustriert hatte sie Arkadiusz Klimek und die Coloration übernahm Łukasz Poller. Es handelt sich um ein eigenständiges Abenteuer Geralts, das zwar in Sapkowskis Hexer-Welt angesiedelt ist, stilistisch jedoch von CDPRs Witcherversum geprägt ist.

Der erste Teil lag denn auch in einer englischen Sprachfassung unter dem Titel „Reasons of State“ als Bonus-Beigabe der US-CE von The Witcher 2: Assassins of Kings bei; die vollständige englische Version gibt es auch als PDF beim TW2 „bonus content“ auf gog.com.

Weiterhin wagte CDPR mit „Reasons of State“ den Schritt zum interaktiven Comic und kreierte eine dynamische, mit Musik- und Soundkulisse versehene Ausgabe für iPhones und iPads.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014

2014 ist nun das Jahr, in dem Geralt als Comic-Held erneut wiederauferstehen wird. CDPR hat sich zu diesem Zweck den amerikanischen Verlag Dark Horse Comics zum Partner erwählt, der neben amerikanischen Comics auch für Lizenzen von bekannten TV-Serien und -Filmen – darunter Star Wars, Buffy, Sin City, 300 und Hellboy – sowie die englischen Übersetzungen etlicher japanischer Mangas und nicht zuletzt „creator-owned“ Serien, bei denen die Rechte an Figuren und Zeichnungen nicht beim Verlag liegen, bekannt geworden ist.

Die Handlung der ersten Ausgabe der neuen Comic-Reihe wird von Paul Tobin geschrieben, der unter anderem 2013 den begehrten Eisner-Award in der Sparte Best Digital Comic für „Bandette“ verliehen bekam. Als Zeichner konnte Joe Querio (Lobster Johnson, B.P.R.D.) gewonnen werden, während Dave Johnson (100 Bullets) für die Cover Arts verantwortlich sein wird.

Über die Handlung ist soviel bekannt, dass Geralt durch das Land Angren am Rande des Schwarzen Waldes streifen wird und dabei auf einen Jäger trifft, dessen tote Frau immer noch auf Erden wandelt, allerdings in Form einer Bruxa, einer kreuzgefährlichen Vampirform, wie jeder Hexer-Fan weiß. Dieser Jäger mit Namen Jakob schließt sich Geralt an, um den Schrecken hinter sich zu lassen und ein neues Leben zu beginnen, doch das ist gar nicht so einfach. Schon bald finden sich die beiden in dem titelgebenden „House of Glass“ wieder, der neuen Residenz von Jakobs untoter Frau, in dem es unzählige Räume und Winkel gibt und wo jegliche Art von Grauen nur darauf lauert, über die beiden herzufallen. Geralt wird alle Hände voll zu tun haben, denn es gilt, unter anderem Friedhofshexen, Leshen, einen Sukkubus und noch andere üble Überraschungen abzuwehren. Des Hexers täglich Brot eben. Neben all den Monstern soll es laut Paul Tobin aber auch eine Menge hübscher Frauen geben. Also ganz nach dem Geschmack unseres Schwerenöters.

Der Fokus der Geschichten wird dabei auf Geralt liegen und mehr auf den Büchern als den PC-Spielen basieren. Es geht diesmal weniger um Politik, sondern mehr um das Zwischenmenschliche, denn obwohl sich Geralt als Hexer durch seine Umwandlung weit von den gewöhnlichen Menschen entfernt hat, ist er doch oft menschlicher als sie. Er empfindet Sympathie für Jakob und will ihm bei seinem Problem helfen, wahrt jedoch zugleich aus persönlicher Erfahrung einen gewissen Abstand. Nicht jeder Mensch ist es nämlich wert, dass man ihn schützt und nicht jedes Monster ist von Grund auf böse,

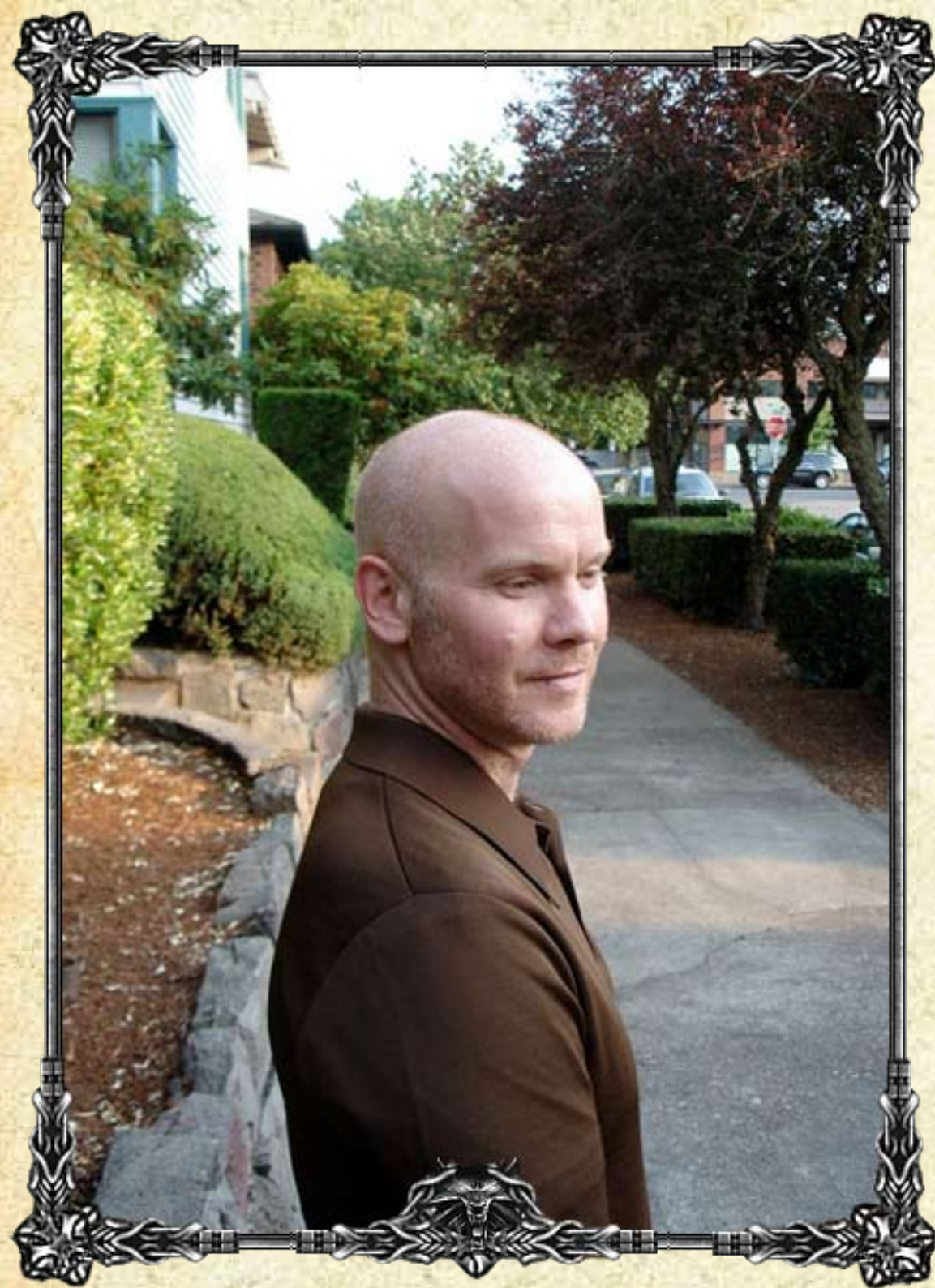




WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



wie der Hexer in unzähligen, teils leidvollen Lektionen erfahren musste. Hinzu kommt die Tatsache, dass Hexern kein großes Vertrauen entgegengebracht wird, und die meisten zunächst dankbaren Klienten schließlich nichts lieber taten, als besagte Monsterjäger nach getaner Arbeit so rasch wie möglich wieder loszuwerden.

Was Paul Tobin an der Figur Geralt so reizt, hat er in einem Interview mit der Seite Comic Book Resources genauer erklärt:

„CBR: Geralt steht an der Grenze zwischen Mensch und Monster – sind die Monster, die er jagt, wirklich völlig frei von Menschlichkeit? Wo genau beginnt die Grenze, an der eine Person aufhört, ein Mensch zu sein und zum Monster wird?“

PT: Das ist für mich einer der faszinierendsten Aspekte des Geralt-Charakters, dass er nicht vorschnelle Urteile dieser Art fällt, wenn es sich vermeiden lässt. Die Menschen haben allgemein das Gefühl, dass ein Monster ein Monster und ein Mensch eben ein Mensch ist, aber Geralt glaubt, dass ein Monster auch jemand sein kann, der wie ein Monster handelt, unabhängig davon, wie sein Äußeres auch aussehen mag. Teil davon ist auch, dass er weiß, dass ihn andere bisweilen für ein Monster halten, für etwas Fremdes und Unmenschliches, doch er selbst glaubt an sich (jedoch zeitweise widerwillig). Er weiß, dass er kein Monster ist und ist deshalb offen für „Monster“, die sich menschlich verhalten. Während Geralt zum Beispiel immer bereit ist, den Kopf eines Ertrunkenen abzuschlagen, ist er sonst eher geneigt, zuerst nachzudenken und dann eine Entscheidung über die Menschlichkeit bei Kreaturen wie Berserkern, Werwölfen, Sukkuben und einigen anderen vermeintlichen Monstern zu fällen ...“

Der erste Band dieser neuen Witcher-Comic-Reihe wird laut Dark Horse Comics ab 19. März 2014 „überall“ in den Comic-Läden erhältlich sein. Wer ein Exemplar sieht, möge bitte sofort Bescheid sagen, damit auch andere die genauen Bezugsquellen kennen. Denn bislang ist der Comic noch nicht auf dem deutschsprachigen Markt aufgetaucht, was sich hoffentlich bald ändern wird.

(Dan/Dove)

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



THE WITCHER Adventure Game

Zunächst geisterte es nur als Gerücht durch die Hallen der gamescom, doch dann konnte man tatsächlich einen ersten Blick auf eine Neuheit aus CD Projekts Witcher-Universum erhaschen. Dabei handelte es sich nicht etwa um The Witcher 3 oder ein Addon, auch nicht um ein weiteres Buch aus der Feder des Meisters Sapkowski – abgesehen davon, dass ein Buch auf der gamescom seltsam fehl am Platze gewesen wäre – sondern um ein neues Medium, welches das uns bereits bekannte Witcher-Universum um eine weitere Facette bereichern soll: ein Brettspiel nämlich.

Ein Brettspiel? Und das in Zeiten von iPhone, Tablet und Computer? Ein scheinbarer Anachronismus, der sich jedoch rasch in Wohlgefallen auflöst, wenn man genauer hinschaut. Dazu später mehr.

Viel war auf der gamescom über das Brettspiel noch nicht bekannt (wir berichteten in unserer gamescom-Sonderausgabe 2013, S. 21). Weder Spielmechaniken, noch genauere Angaben über die Handlung ließen sich aus der ausgestellten Version bereits ableiten. Es war sogar noch nicht einmal sicher, ob das Spiel überhaupt erscheinen würde oder es sich nur um einen geschickten Schachzug der PR-Abteilung von CDPR handelte, um die Gerüchteküche weiterhin am Kochen zu halten.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014

Seit Anfang Januar 2014 ist es jedoch offiziell: das Spiel wird als Tabletop-Variante unter der Bezeichnung „The Witcher Adventure Game“ (TWAG) noch dieses Jahr weltweit auf den Markt kommen. Verantwortlich für die Entwicklung des Games ist neben CDPR hauptsächlich der amerikanische Brettspiel-Hersteller Fantasy Flight Games, der mit seinen Umsetzungen zu Genre-Highlights wie World of Warcraft, Battlestar Galactica, Herr der Ringe und dem zur Zeit äußerst beliebten Game of Thrones-Zyklus zum Marktführer in den USA aufstieg und somit ein sicherer Garant für Spielspaß und Qualität ist.

Was erwartet uns jedoch in TWAG?

Das Brettspiel soll uns ein weiteres Mal in die Welt des Hexers entführen und diesmal dürfen wir sogar in vier verschiedene Rollen schlüpfen, wenn wir wollen. Wir haben die Wahl, ob wir den allseits bekannten Monsterjäger Geralt von Riva verkörpern wollen oder doch lieber die gerissene Zauberin Triss Merigold. Der eine oder andere bevorzugt aber vielleicht mehr den Zwergenkrieger Yarpn Zigrin, um seine Runden über das Brett zu ziehen. Wer jedoch unentschlossen ist kann sich zu guter Letzt auch für Rittersporn entscheiden, den schelmischen Barden und nicht ganz so geheimen Agenten.



Jede der vier Figuren soll seine ganz besonderen Eigenarten und Fähigkeiten besitzen, die es ihm oder ihr ermöglichen werden, die gleiche Situation auf unterschiedliche Art und Weise zu lösen. Es liegt somit ganz am Spieler, wie er seine Karten und Würfel zur Lösung seiner Aufgaben einsetzt: mit Magie und Gewalt oder durch charmante Intervention und Diplomatie, was den Wiederspielwert des Brettspiels zugleich enorm erhöht.

Eine Vielzahl von Quests werden den Spieler erwarten: Es geht um Gold, Monster, die gejagt werden wollen und Geschichten von Allianzen und Verrat, die es zu lösen oder zu umschiffen gilt. Dabei bleibt es jedem selbst überlassen, ob er sich durch das Labyrinth der Quests als Einzelkämpfer schlagen will oder sich von Zeit zu Zeit mit einem der anderen Mitspieler verbündet. Ob es dabei auch möglich sein wird, einem scheinbaren Verbündeten in den Rücken zu fallen, ist nicht bekannt, obwohl der Gedanke durchaus seinen Reiz hätte, da es das Spiel noch taktischer machen würde. Am Ende jedoch ist es wie beim allseits bekannten Highlander: Es kann es nur einen Sieger geben.

Mit der Ankündigung des Tabletop-Games wurde zugleich bekanntgegeben, dass das „The Witcher Adventure Game“ nicht nur als physisches Spiel erscheinen, sondern auch für iOS und Android Tablets umgesetzt werden soll. Des Weiteren hat CDPR Ende Januar mit dem Relaunch seiner Webseiten und Spiele-Foren in der „The Witcher series“-Sektion einen eigenen Bereich für TWAG eingerichtet, wo News gesammelt und sich Spieler und Interessierte informieren und austauschen können.

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Zum Schluss lassen wir CDPR das Wort:

Entdecke ein Land voller Geheimnisse und entwickle jedes Mal deine eigene, einzigartige Geschichte, wenn du spielst. The Witcher Adventure Game basiert auf dem reichen Universum, welches von dem international bekannten Romanautor Andrzej Sapkowski geschaffen wurde. Egal, ob du bereits seit einer langen Zeit Fan bist oder dies dein erster Kontakt mit diesem Universum ist, wird The Witcher Adventure Game dich mit seiner tiefen Hintergrundgeschichte und einer hohen Wiederspielbarkeit in seinen Bann ziehen. In der Tradition der Witcher-Videospiele und -Romane, wird das Brettspiel durch eine fesselnde Spielmechanik zum Leben erweckt und liefert eine packende Erzählung und mit Leben erfüllte Charaktere. Tauche ein und bewaise wahren Abenteurergeist, während du und deine Freunde mit Freude entdecken werden, welche Überraschungen hinter der nächsten Ecke auf euch lauern.

(Dan/Dove)



Weiterführende Links:

TWAG-Homepage:

<http://thewitcher.com/adventuregame/>

TWAG-Forum:

<http://forums.cdprojektred.com/forum...Adventure-Game>

ein erster Blick auf das Spiel in der Schauvitruine auf der gamescom 2013 in Köln:

<http://www.witchers-journal.de/dlfile--id-38.html>

News

11

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Review/Preview

GAME CRAP NR. 1 Die schlechtesten Spiele aller Zeiten

CLIFFHANGER

Lizenzspiele zu verspotten ist manchmal schon fast etwas gemein. Es ähnelt in etwa einem geschossenen Elfmeter auf das Tor eines blinden Torhüters, dem man zuvor beide Arme gebrochen hat. Doch in diesem Fall wäre im direkten Vergleich selbst das beschriebene Szenario die Tat eines Heiligen. Die Macher von Cliffhanger haben für ihre Leistung im Jahr 1993 eigentlich Sozialstunden in Form von Müllsammeln an Autobahnabfahrten verdient. Wieso? Das will ich euch gern sagen. Dazu hole ich sogar etwas aus: 1993 dachte man sich, dass Sylvester Stallone als Rambo oder Rocky noch nicht genug auf den Putz gehauen hatte. Da musste eine „Stirb Langsam“-Kopie erhalten und die Idee zu Cliffhanger war geboren. In Deutschland kam der Film unter dem Titel „Cliffhanger – nur die Starken überleben“ auf die Leinwände. Jetzt konnte man auf überzogene Action, wenig Handlungstiefgang und Stallone im Muskelshirt bei Minusgraden setzen. Die Spielentwickler von Malibu Interactive mit Sony als Unterstützung dachten sich dann wohl irgendwann, dass ein Videospiel dafür erscheinen sollte, denn die Fans würden sich darüber sicherlich freuen. Nein, die Spielefans auf der



gesamten Welt würden praktisch danach verlangen. Jetzt ist der Slogan der Lizenzspiele, welcher etwa so klingen könnte, bereits weltbekannt: Und kauft man ein Spiel des Namens wegen, brauchen wir keine Mühe reinzulegen. Etwa so ähnlich müssen MI und ihr Publisher-Geschwader, bestehend aus Sony Imagesoft und Psygnosis wohl gedacht haben. Hinzu kam die Tatsache, dass die NES-Konsole zu diesem Zeitpunkt bereits längst ausgedient hatte und Versionen für die Nachfolgeplattform Super Nintendo und für den Amiga ebenfalls am Start waren. In diesem Fall konnte man das Konzept für das NES und den Game Boy mit ruhigem Gewissen verhunzen. Vielleicht dachten sie ja auch, dass Spieler grundsätzlich selbst schuld sind, wenn sie noch mit solch alten Spielsystemen zocken oder auch ein Videospiel zu einem längst gescheiterten Kinofilm kaufen. Ein Spiel, dessen Grafik und Gameplay bereits Ende der 80er an Frechheit kaum noch zu überbieten gewesen wären. Das hier waren allerdings die frühen 90er und was da nach den ersten Momenten, da man das Modul in die Konsole schob, einem vor Augen kam, grenzte schon tatsächlich



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



an Betrug.

Also, das Spiel läuft: Fast wäre ich dazu geneigt gewesen von einem Vorspann zu sprechen, der einem da bis zu dessen Ende aufgezwungen wird. Allerdings sind diese drei Pixel und fünf Buchstaben, die einem eine billige Handlung schmackhaft machen sollen, höchstens als Grafikfehler zu titulieren. Auch nachdem das Spiel dann „endlich“ gestartet wird, wirkt der gesamte Hintergrund wie ein einziger Glitch. Als wäre das nicht schon genug, nervt der Sound auf ganzer Linie. Sowohl der FX als auch die Musik ist einfach nur zum Wegrennen und klingen beide eher nach der Soundausgabe, wenn gerade ein alter Schneider CPC in die Knie geht. Kommen wir zu unserer Spielfigur: Auf dem Cover der Verpackung sehen wir Stallone, wie er mit seinem „naturalen“ Körper an einem Felsen hängt. Eine Szene aus dem Film. Von dem gestählten Mann, der immerhin einigen Filmhelden zu Kultstatus verholfen hat, ist im Spiel aber wirklich rein nichts, aber auch überhaupt nichts zu erkennen. Während Gabe Walker (so Stallones Filmrolle) nun tatsächlich eine recht gute Figur abgibt, sieht das lächerliche Männlein, das der Spieler jetzt durch den Pixelhaufen von Spielwelt steuern soll, eher wie die Ranke aus Super Mario Bros. aus. Die Steuerung ist eine Katastrophe, die ersten Gegner sind Wölfe, Vögel und Schnee, der einem auf den Kopf fällt, wenn man unter den Häusern durchgeht (wäre doch eine Idee für eine Paperboy-Weihnachtsedition gewesen). Es führt durch eine Berg- und Schneelandschaft. Brücken, Bäume und Felsen wirken alle sehr lieblos hineingeworfen. Unterwegs muss der gefrustete Spieler über Abhänge springen. Wenn einem das nicht gelingt, stürzt man ab und landet auf Stacheln. Das ist natürlich sehr logisch: Stacheln in der Natur, die Uhrangst eines jeden Bergsteigers. Nachdem man etwa dreimal abgestürzt ist und der Spieler dann bemerkt, dass er nach dem dritten Ableben wieder ganz am Anfang des Spiels ist, sollte selbst der letzte Optimist erkannt haben, dass dieses Spiel besser von einer Klippe fallen würde.

Cliffhanger auf dem NES steht für alles, was ein Spiel einfach nur falsch machen kann: Üble Grafik, grottige Sounds, ein versautes Gameplay und eine Spielfigur, die aussieht als hätte

man sie aus Pong übernommen. Bleibt nur noch zu hoffen, dass Stallone damals davon Wind bekommen und das Entwicklerteam in ihrem Studio aufmischte hatte. Viel Zeit hatte er dazu allerdings nicht, denn Malibu Interactive konnten als Entwickler bald die Schotten dicht machen. Was für ein Glück für die Nachwelt.

(DPR)



E: "I NEED TO GET THAT MONE

Review - Preview

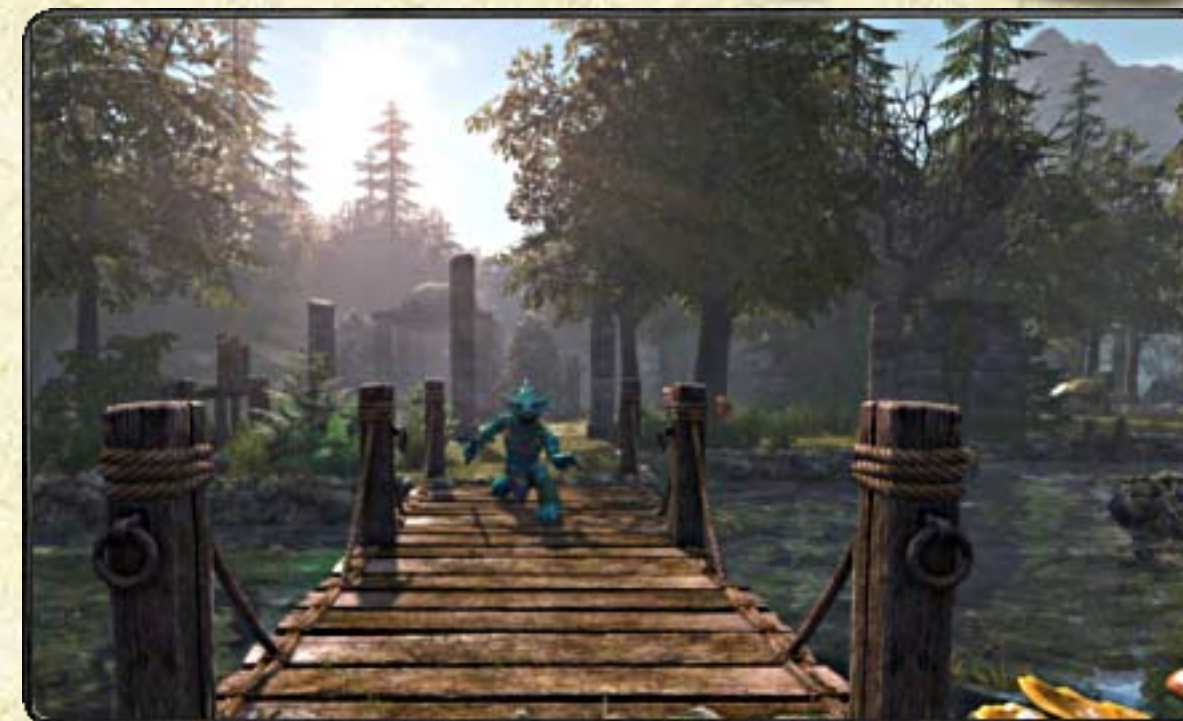
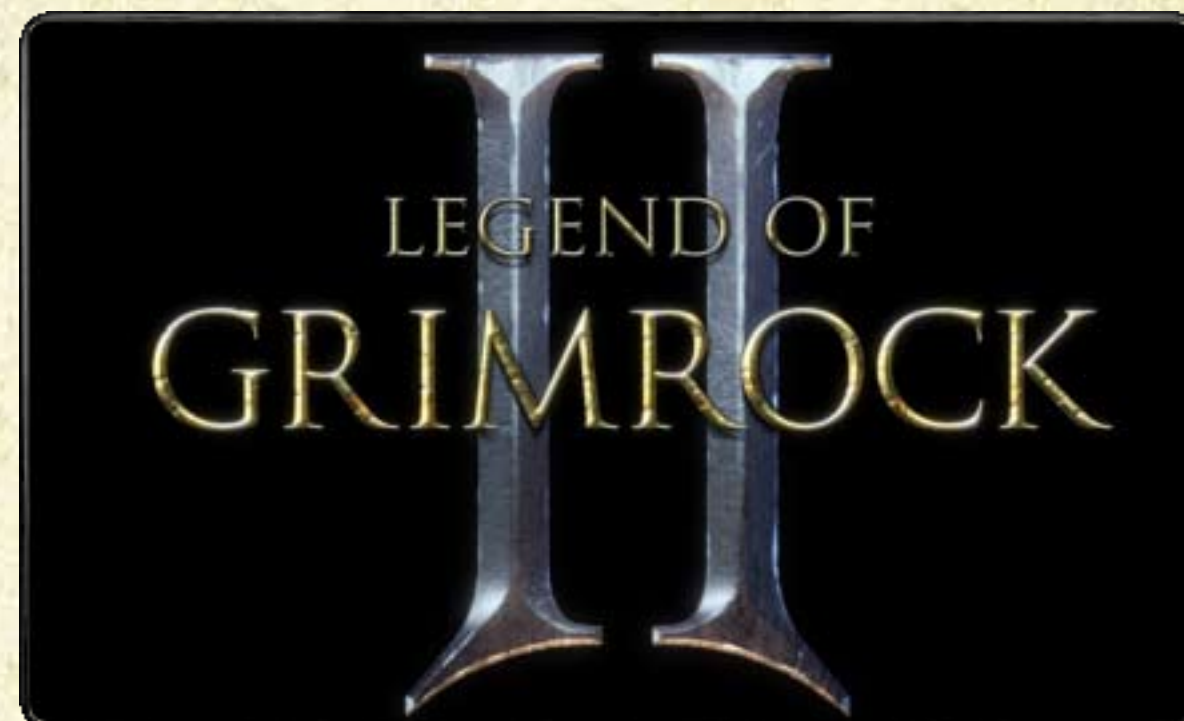
13



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01.03.2014



Ein Luftschiff bringt vier Strafgefangene auf den Gipfel eines Berges, um diese unter Beaufsichtigung der Wachen in ein tiefes Loch zu werfen. Die Finsternis führt in das Innere des besagten Berges, den gefürchteten Grimrock. Wer das kommende Verlies, gefüllt von Monstern, Fallen und Rätseln, überleben sollte, wird mit sofortiger Wirkung begnadigt. Dieser Richtspruch kommt einem Todesurteil gleich, denn noch nie hat es auch nur eine Person geschafft, den gefürchteten Dungeon zu überleben. Und niemand weiß, wo und ob es überhaupt einen Ausgang gibt.

Mit dieser Geschichte ließen Almost Human im April 2012 das Dungeoncrawler-Genre wieder aufleben. Dabei waren Ikonen wie Dungeon Master oder Eye of the Beholder (welches sich 1990 wiederum von Ersterem inspirieren ließ) nicht nur die Wegbereiter, sondern auch wichtige Leittitel. Doch jener geebnete Weg war nun bereits seit fast zwei Jahrzehnten überwuchert und vergessen geglaubt. Genres wie der Dungeoncrawler schienen sich ähnlich den Text- und Point and Click-Adventures mit dem Amiga in den Ruhestand zu begeben. Almost Human schafften es mittels des Projekts Legend of Grimrock, ein totgeglaubtes Genre aus der viel zu langen Totenstarre zu nehmen. Mittels hochwertiger Grafik, technischen Neuerungen und einem Toolset, das im Zuge des Erfolgs nicht lange auf sich warten ließ, konnten sie das von vielen als „altbacken“ verschrieene Gameplay den Bedürfnissen der heutigen Zeit mehr als nur entgegenkommen. Der Dungeoncrawler ist also zurück. Schon in der Releasewoche war Legend of Grimrock, welches ausschließlich über digitale Distributionsplattformen zu erhalten ist, an der Spitze der Steam-Topseller. Nach bereits einer Woche konnte das Mehrfache der Produktionskosten eingenommen werden. Grund genug, einen Nachfolger ins Rennen zu schicken, doch was erwartet uns? Mehr Raum für Spekulationen gaben uns Almost Human, als sie uns im März 2013 den ersten offiziellen Screenshot zeigten. Was wir wissen, ist dennoch nicht viel.

Review - Preview

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Das Ende von Legend of Grimrock hinterließ mehr Fragen, als es Antworten gab. Haben die Helden den Weg aus dem Dungeon überlebt? Wenn ja, was erwartet sie dort? Almost Human wollten ursprünglich ein Addon draufpacken, entschieden sich jedoch für eine Fortsetzung. Auf dem ersten veröffentlichten Screenshot ist kein klassischer Dungeon zu sehen, sondern eine Außenanlage mit Ruinen und gar Erhöhungen (eine neue Engine???). Ist das der Weg, den die Helden aus dem ersten Teil (evtl. Import der Charakter möglich?) nun einschlagen müssen, nachdem sie den Dungeon hinter sich gelassen haben? Oder schlüpft der Spieler diesmal in die Rolle einer ganz anderen Gruppe, vielleicht ein Trupp Verbündeter, der sich den Weg zu den Helden des ersten Teils durchschlagen will? Das würde sogleich nach einer größeren Storydichte und nachträglichen Vorgeschichte verlangen.

Übernimmt der Spieler die Rolle einer Gruppe von Abenteurern, die nach den Ereignissen am Grimrock nach dem Rechten sehen wollen?

Oder erwartet uns am Ende ein komplett neues Abenteuer? Eine Rückblende, als das Verlies erst erschaffen wurde?

Rätselraten um einen einzigen Screenshot, der einen strahlend blauen Himmel zeigt. Im Grunde ist es nicht ungewöhnlich, dass in Dungeoncrawlern auf eine Außenwelt zurückgegriffen wird. Erstmalig brachen Westwood mit dem Titel Eye of the Beholder II im Jahre 1991 mit den Regeln der festen Mauern und boten in der ersten Hälfte des Spiels einen dichten Wald, den es zu überwinden galt, ehe sich der Spieler bis zum nächsten Gewölbe durchschlug. Da könnte es sich auch bei Legend of Grimrock 2 anbieten, eine solche Stippvisite an die frische Luft zu wagen, ehe man erneut in einen finsternen Dungeon gezogen wird. Den zeigt uns auch der zweite Screenshot, natürlich mit einem neuen Leveldesign. Hier ist jedoch Vorsicht geboten. Denn ehe Almost Human sich für die Fortsetzung entschieden, wurde bereits an DLCs und, wie oben erwähnt, an einem AddOn gearbeitet. Auch hier, wie bei so vielen Games, gilt die Regel: Nicht jeder im Voraus erscheinende

Screenshot ist exemplarisch für die Zukunft einer Spieleplanung.

Eines können wir doch mit Leichtigkeit prognostizieren, und es entspringt nicht nur dem Wunschdenken, dass LoG2 knifflige Rätsel, diabolische Monster und einen dunklen Dungeon bieten wird:

Einen Dungeon, mit dem niemand mehr gerechnet hat und eventuell durch die Ereignisse am Ende von Teil 1 freigelegt wurde.

Und schon sind wir wieder am Raten und warten voller Spannung auf Legend of Grimrock 2, dessen voraussichtlicher Releasetermin beim Schreiben dieser Zeilen noch nicht abzusehen ist.

(DPR)





Good Old Games

Die Witchers Journal Retrospektive



ine dunkle Nacht. Ein Mann läuft im Regen zu seinem Wagen, setzt sich hinein und fährt los. Unterwegs führt er ein Telefonat, in dem er einer weiteren Person, wahrscheinlich der Ehefrau, erzählt, dass er endlich die Lösung für sein Problem gefunden hätte. Es wäre so einfach gewesen und hätte sich all die Monate direkt vor seiner Nase befunden. Er würde ihr alles erzählen, wenn er zu Hause sei.

Dort kommt der Unbekannte jedoch nie an. Er hat es eilig und erhöht die Geschwindigkeit auf einer kurvenreichen Strecke, die einen Berg hinunter führt. Der Regen und die Geschwindigkeit tun ihr Übriges dazu: der Mann verliert die Kontrolle über den Wagen und die Bremsen funktionieren nicht. Zunächst streift er die Leitplanke nur, doch in der nächsten Kurve schert der Wagen aus, er durchbricht die Planke und stürzt in den Abgrund.

Dunkelheit. Langsam kommt er wieder zu sich. Der Schädel brummt. Alles dreht sich. Er hört Schreie und Alarmsirenen. Zwei Männer unterhalten sich. Ein Generator ist hinüber und Feuer breitet sich überall aus, alle sollen evakuiert werden. Und was ist mit dem da?, fragt der eine. Ach lass ihn da, antwortet der andere, das ist der Bastard, der mein Auto gestohlen hat.

Unser Protagonist erwacht vollständig und findet sich in einem Szenario wieder, das aus

einem Roman von Bram Stoker entsprungen sein könnte: eine Art Turm aus grobem Mauerwerk, mit Buntglasfenstern und Wasserspeiern. Auf dem oberen Gang sieht man einen Mann in blauer Bekleidung seinen Kopf ständig gegen die Außenwand hämmern. Ein riesiger Blutfleck zeigt uns, dass er dies wohl schon eine geraume Zeit lang tut. Ist das alles vielleicht ein Alptraum? Oder ist das die Wirklichkeit? Vielleicht ist es aber auch das Jenseits und er ist tot? Er weiß nicht, wo er ist und vor allem auch nicht mehr, wer er ist. Nun ist es an uns, Antworten auf all diese Fragen zu finden und das Geheimnis um unseren rätselhaften Unbekannten zu lösen.

Mit diesem Intro empfängt uns das Spiel Sanitarium - Der Wahnsinn ist in Dir von DreamForge aus dem Jahre 1998. Das Entwicklerstudio, welches mit Spielen wie den D&D-Rollenspielen Dungeon Hack, Menzoberranzan, Ravenloft: Der Fluch des Grafen und Ravenloft: Stone Prophet fürSSI in der Vergangenheit größere Aufmerksamkeit erzielt hatte, legte mit diesem Titel erstmals eine vollständige Eigenentwicklung vor, die als Meilenstein angesehen wurde. Sanitarium ist der Einfluss verschiedenster Kino- und Fernsehmedien durchaus anzumerken, darunter Jacob's Ladder - In der Gewalt des Jenseits, Sieben und 12 Monkeys, sowie den Fernsehserien The Outer Limits und Twilight Zone.

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Die Atmosphäre des Spieles ist durchgängig düster und unheimlich und spart auch nicht mit verstörenden Bildern wie die von Leichen, die tot im Wasser treiben oder aufgespießt auf Holzpfeilen stecken, entstellten Kindern und gruseligen Clowns, die finster und bedrohlich wirken. Selbst in Abschnitten des Spiels, das in 13 Kapiteln unterteilt ist, die hell und freundlich wirken, gibt es verstörende Elemente und nicht zuletzt die Musik tut das Ihre dazu, dass wir stets im Hinterkopf behalten, in welcher einer seltsamen Situation wir uns zusammen mit dem HauptProtagonisten befinden.

Zu Beginn sind wir ebenso ratlos wie dieser. Wir wissen weder, wer er ist, noch wo wir uns genau befinden und auch nicht, was genau passiert ist. Lediglich der Autounfall erscheint uns real. Im Laufe der Handlung erhellt sich unser Horizont immer mehr und wir erfahren,



dass unser Unbekannter Max heißt. Die Erinnerungen erlangen wir mit sogenannten Flashbacks in Schwarz-Weiß wieder, in denen wir Szenen aus Max Vergangenheit sehen und miterleben können. Allerdings ist es notwendig, diese Erinnerungen durch bestimmte Reize auszulösen. Das kann eine Unterhaltung sein oder beim Betreten eines Ortes, der gewisse Assoziationen weckt, und somit die Flashbacks ermöglicht.

Die einzelnen Level des Spieles bestehen aus vorgerenderten Hintergrundkulissen, vor denen sich Max und alle Figuren, mit denen er interagieren kann, zweidimensional animiert bewegen. Gesteuert wird unser tragischer Held aus einer isometrischen Überblicksperspektive ([isometrischen Überblicksperspektive](#)) mit Hilfe der gewohnten Point&Click Methode: Mit der gedrückten rechten Maustaste folgt Max einem vorgegebenen Richtungspfeil und die linke Maustaste ist für direkte Interaktionen vorgesehen. Eine Lupe erscheint, wenn er etwas untersuchen kann, ein Handsymbol für direkte Interaktionen und ein hübsch animiertes klapperndes Gebiss, sobald er eine Möglichkeit findet, sich mit einer der anderen Spielfiguren zu unterhalten. Klickt man schließlich auf Max selbst, so öffnet sich das Inventar und man hat Zugriff auf die eingesammelten Gegenstände, die ausnahmslos alle irgendwo innerhalb des Levels gebraucht werden, um weiterzukommen und das Level letztendlich abschließen zu können.

Gespräche sind äußerst wichtig in der Spielwelt von Sanitarium. Sie lösen nicht nur Flashbacks aus, die Max helfen, sich selbst und seiner Vergangenheit bewusst und klar zu werden, sondern enthalten zudem wichtige Informationen, mit deren Hilfe Max den Weg durch die teilweise bizarren Welten findet, um sie schließlich wieder verlassen zu können. Es lohnt sich also, genau zuzuhören und alle möglichen Gesprächsoptionen auszuschöpfen, um erfolgreich voranzukommen. Wenn man sich mit allen Spielfiguren unterhalten hat, sollte man sich bei neuen Informationen über eine der Figuren sogleich mit dieser noch einmal befassen; oft genug ergeben sich dann neue Gesprächsoptionen und Hinweise, die bei der Lösung der Aufgaben recht nützlich sind.

Der Hauptbestandteil des Spiels sind seine vielen unterschiedlichen Rätsel, die manchmal etwas knifflig sind, doch allesamt durchaus zu knacken. Auch hier bieten die Dialoge mit den anderen Personen im Spiel oft genug Hinweise und Lösungsansätze. An-



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



sonsten bestehen die Herausforderungen meist aus Adventure-üblichen Gegenstands- und Kombinationsrätseln. Seltener hingegen sind sogenannte Actionsequenzen, in denen der brave Max gegen Kreaturen und andere Gegner kämpfen muss. Es ist Sanitarium zugute zu halten, dass diese Sequenzen nie unfair sind, doch oft genug den Puls höher schlagen lassen und durchaus zu feuchten Händen führen können. Zum Glück gibt es kein klassisches Game-Over, das heißt, die Spielfigur kann nicht sterben, sondern wird im Falle einer Niederlage wieder an den Anfang der Actionsequenz zurückversetzt, von wo man sein Glück ein weiteres Mal versuchen darf.

Eine weitere Besonderheit des Adventures ist die Tatsache, dass Max in einigen der Kapitel des Spiels nicht in seiner gewohnten Gestalt erscheint. Stattdessen streift er beispielsweise als kleines Mädchen über ein vom Festland abgetrenntes Stück Land, auf dem ein deshalb



unter Gästemangel leidender Zirkus seine Zelte aufgeschlagen hat, inklusive Jongleur, Feuerspuckerin, Clowns und einem stets hungrigen Riesenkraken, der aus dem zirkusinternen Bestarium entwischt ist und sich nun in der Nacht die Überlebenden zu einem Mitternachtssnack holt. In einer anderen Welt ist Max ein vierarmiger Zyklop, der einer Verschwörung einiger anderer Zyklopen auf der Spur ist,

die mit den Einwohnern eines ominösen Insektenstaates einen Krieg gegen die eigene Art planen. Und last, but not least erleben wir unseren Helden als Aztekengott Olmec, der gegen einen übermächtigen Gegner zu bestehen hat und dazu Rätsel in der Heimat der Azteken lösen muss.

Aufgelockert werden diese überraschenden und fantasievollen Welten immer wieder durch Kapitel, in denen Max in die Anfangs beschriebene und titelgebende Anstalt, dem Sanitarium, zurückkehrt, nachdem er dort dem Grauen des Turmes entkommen war, welches nur ein kleiner Teil des gesamten Gebäudekomplexes darstellt. Der Spieler wird dadurch stets ein wenig auf dünnes Eis gelockt. Ist Max nun verrückt und hat versucht, aus der Anstalt zu fliehen, indem er das Auto eines Wächters stahl? Oder sind selbst diese vertraut und einigermaßen real erscheinenden Abschnitte des Spiels nichts anderes als Wahnvorstellungen eines regen Geistes in einem komatösen Körper? An dieser Stelle sei nicht allzu viel verraten, damit auch Spieler, die Sanitarium noch nicht kannten und durch diesen Artikel auf den Geschmack kommen sollten, es einmal selbst zu probieren, ungespoilert ans Werk gehen können.

Als kleine Einstiegshilfe und um die Spielmechanismen noch einmal genau zu erklären, folgt nun eine kurze Lösungshilfe zum ersten Kapitel von Sanitarium:

Nach dem Unfall erwacht Max in einer kargen Zelle im Turm der Irrenanstalt. Nachdem er die Zelle verlassen hat, kann er nach einigen Schritten auf der linken Seite mit Hilfe eines Schalters den allgegenwärtigen Alarm ausschalten, sofern er dies will. In der Nachbarzelle findet er ein Handtuch auf dem Bett, das er mitnehmen sollte. Über eine Treppe kommt Max zu einer großen weiblichen Engelsstatue, die sich bei näherer Betrachtung plötzlich selbst zu illuminieren beginnt und im Lichte unzähliger Kerzen erstrahlt. Der Protagonist hat in diesem Level die Möglichkeit, mit drei anderen Insassen zu reden: mit Don, Lenny und Martin. Es lohnt sich, diese Gespräche zu führen, geben



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



sie doch interessanterweise schon gewisse Hinweise auf noch folgende Kapitel. Rechts neben dem Engel führt eine Treppe hinunter zu einem eingefahrenen Steg, der zu einer Art Kontrollraum führt, der sich abgeschnitten vom restlichen Turm in der Mitte der Szene befindet. Vor diesem Steg taumelt ein weiterer Insasse mit heruntergelassener Hose gefährlich nahe an einem Abgrund, der die Schäden deutlich macht, die der Turm aufgrund des ausgefallenen bzw. wohl explodierten Generators erlitten hat. Es geschieht, was geschehen muss: der arme Kerl verliert die Balance und stürzt in die Tiefe, was von Max sogleich erschrocken kommentiert wird (es lohnt sich alle möglichen Objekte zu untersuchen; die Kommentare, die Max ablässt, lassen oft tief blicken und schmunzeln).

Die einzige Verbindung zu diesem Raum ist ein Elektrokabel, welches Max allerdings mit bloßen Händen nicht anfassen will. Aber Halt! Wir haben doch nicht umsonst das Handtuch mitgehen lassen! Wieder auf der gleichen Ebene wie der Engel angekommen, wenden



wir uns nun nach rechts, bis wir den Anfang des Stromkabels erreicht haben. Mit einem Linksklick auf Max rufen wir das Inventar auf, wählen das Handtuch aus und ziehen es auf das Stromkabel, wodurch unser Held hinüber zu dem Kontrollraum rutscht. Dort betätigt er einen orangefarbenen Schalter und fährt damit die Brücke aus, die den Kontrollraum mit dem Rest des Turmes verbindet.

Im Raum selbst findet er einen Videorecorder, dem allerdings der Saft fehlt. Drei Kabel (rot, schwarz und gelb) müssen in die richtigen Anschlüsse gesteckt werden, damit sich der Apparat einschaltet und nach drücken der Play-Taste ein Video abspielt, in dem ein gewisser Dr. Morgan unserem Protagonisten versichert, dass alles wieder gut werden würde und er sich in den besten Händen befände. Ein Kurzschluss beendet das Video und sorgt dafür, dass sich ein Safe an der Wand öffnet. Den Inhalt, einen seltsam geformten Schlüssel, nimmt Max sogleich an sich, verlässt den Kontrollraum, nachdem er die Notizen aus den Aktenschränken gelesen hat. Er benutzt die Brücke, um wieder zum restlichen Turm hinüber zu kommen und läuft die Treppe hinauf bis zur Engelsstatue, an deren Sockel sich eine sonderbare Vorrichtung befindet, die einem Verschluss ähnelt. Und siehe da, der im Safe gefundene Schlüssel passt. Die Engelsfigur erwacht daraufhin in einer schön anzusehenden Zwischensequenz zum Leben und versetzt Max nach einer kurzen Unterhaltung in das nächste Kapitel.

Von der Presse und den Fachmagazinen wurde Sanitarium durchaus positiv aufgenommen, wenn auch mit gemischten Bewertungen. So erreichte das Spiel bei der Gamestar noch gute 73 %, während die PC Action nur magere 58 % vergab. Ein Bug in Kapitel 2: „Die unschuldigen Ausgesetzten“ sorgte dafür, dass man bestimmte Räume in der Kleinstadt nicht betreten konnte und somit war das Kapitel und folglich das gesamte Spiel nicht mehr lösbar. Ein Patch behob dieses Ärgernis jedoch rasch.

Gunnar Lott, der den Testbericht für die Gamestar schrieb, kommentierte das Spiel folgendermaßen:

„Einmal begonnen, zog mich die intelligente Story um den tragischen Helden mehr und mehr in ihren Bann [...]. Dank geschickt eingestreuter Filmschnipsel blieb die Spannung am Kochen und immer wieder setzte der berühmte »Nur noch zehn Minuten«-Ef-

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



feht ein. Dann kam das jähe Ende: Viel zu schnell ist das Spiel vorbei. Für einen Hunderter [Anm.: Deutsche Mark] sind zwei Tage Spaß zu wenig.“

Allistair Pinsof sah es in seiner monatlichen Kolumne „Getting It Right“ so: „Sanitarium hat eine verdammt gute Handlung. Es mag ein wenig holprig enden und es braucht ein Weilchen, um in Fahrt zu kommen; aber ich tue mich schwer bei der Suche nach anderen Spielerzählungen dieses Kalibers.“

Und schließlich bemerkte Richard Corbett für die englische PC Gamer: „Der Einstieg im dunklen, nahezu verliessartigen Turm bleibt einer der beeindruckendsten atmosphärischen Spieleinstiege. Die späteren Teile, die ihr erkundet, versuchen mit schaurigen Texten und blutigen Szenerien ihr bestes, besitzen aber nicht mehr dieselbe Kraft. Sie sind weniger persönlich, weniger verbunden und ganz allgemein weniger effektiv.“

Beim Autor dieses Artikels hat das Kapitel 6: „Das Herrenhaus“ den tiefsten und emotionalsten Eindruck hinterlassen. Dieses surreal anmutende Kapitel mit bläulichen Geistern, kaleidoskopisch bewegenden Wänden und schiefer Architektur offenbart ein Trauma von Max, welches ihn und sein späteres Leben nachhaltig prägen sollte.

Obwohl bereits 1998 erschienen, kann das Spiel noch immer käuflich erworben werden, entweder als Version mit drei CD-Roms oder als Downloadtitel. Es empfiehlt sich bei der Ursprungsversion des Titels auf Datenträgern, das Spiel im Kompatibilitätsmodus für Windows 98 mit 256 Farben und einer Auflösung von 640 x 480 auszuführen. Diese Einstellungen entfallen natürlich bei der Downloadversion, sofern man unter Vista spielt. Näheres dazu in den weiterführenden Links unten.

Sanitarium ist ohne Zweifel eine kleine Perle unter den Point&Klick-Adventures seiner

Zeit und ist auch heute durchaus noch mehr als einen Blick wert. Vielleicht seid ihr ja ein wenig auf den Geschmack gekommen und versucht euch selbst an Max Abenteuer. Ich zumindest habe es richtig genossen, Sanitarium erst kürzlich noch einmal komplett durchzuspielen.

(Dan)



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014

Fanart

Dandelion

Dandelion ist in unserem kleinen Witcher Universum kein Unbekannter. Viele kleine und große Geschichten rund um den Hexer hat er geschrieben - nicht zuletzt für die Witcher News. Vielleicht etwas weniger bekannt ist, dass er Sapkowskis Welt auch gerne mit Bleistift und Papier zu Leibe rückt.

Butterkugel: Dan, auch wenn du mit deinen Geschichten und Bildern immer mal wieder kleine Ausflüge abseits Sapkowskis Pfaden machst, kehrst du doch immer wieder zurück. Warum? Wie bist du zum Witcher gekommen und was fasziniert dich so an Geralts Welt?

Dandelion: Wie ich zum Witcher gekommen bin? Nun, das ist so ähnlich wie die uralte Frage, was zuerst da war: Die Henne oder das Ei.

Soweit ich mich erinnern kann, hatte ich damals im Jahr 2007 den Trailer zum ersten Witcher (mit Geralts Kampf gegen die Striege) auf YouTube gesehen, kurz bevor das Spiel herauskam. Einige Wochen später hatte ich mir in Hamburg das Buch „Der letzte Wunsch“ von A. Sapkowski gekauft, um auf der Fahrt von Hamburg nach Hause etwas zu lesen zu haben. Die Zugfahrt dauerte drei Stunden und als ich in Emden ausstieg, hatte ich das

Buch bereits durch. Was ja ohne Zweifel für die Qualität des Buches spricht... Gleich bei der ersten Geschich-

Selbstporträt

Das Bild ist eines der wenigen, die ich nie datiert habe. Wahrscheinlich weil ich fand, es sei noch nicht fertig, was es auch jetzt noch nicht ist. Es ist etwa um 2002/2003 entstanden, während einer Zugfahrt im Dunkeln, bei der sich mein Gesicht im Fenster spiegelte. Das Bild wirkt etwas gröber als meine übrigen Zeichnungen, aber ich mag es trotzdem.





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



te erkannte ich im Verlauf den Trailer des Spiels wieder und kaufte mir daraufhin sowohl das Spiel als auch den zweiten Kurzgeschichtenband „Das Schwert der Vorsehung“.

Vom Spiel war ich begeistert! Ich mochte die düstere Atmosphäre, das erwachsene Setting, wo auch schon mal jemand: „Deine Mutter lutscht Zwergenschwänze“ rief oder „Meine Eier jucken“. Rassismus, Gewalt und Geralts ständiger Versuch, sich aus den politischen Intrigen und Ränkespielen der Menschen und Mächtigen herauszuhalten, ohne dies wirklich zu können, fesselten mich schon bald an den Bildschirm. Meine Entscheidungen hatten zum ersten Mal wirkliche Konsequenzen und zwar erst nach einer geraumen Weile. Keine Chance, einfach fünf Minuten später einen früheren Spielstand zu laden, um sich anders zu entscheiden, denn die Konsequenzen bekam man ja meist erst Stunden später zu spüren.

The Witcher brachte meine dunkelsten und edelsten Triebe zum Vorschein. Ich dachte vorher nach, bevor ich im Namen von Geralt handelte beziehungsweise schnitzelte mich ohne Gewissenbisse durch die Reihen der Monster und Salamandra. Getobt und geschrien habe ich beim Kampf gegen die Bestie. Ich schaffte es einfach nicht und an diesem Punkt hätte meine Begeisterung für Geralt und seine Abenteuer auch schlagartig zu Ende sein können, denn Spiele, bei denen ich ums Verrecken nicht weiterkomme, landen bei mir oft im Regal und werden mit dem sprichwörtlichen Arsch nicht mehr angesehen. Zum Glück gab es das WoP und die Tipps und Tricks aus der Abteilung der Witcherseite, wo ich mich im März 2008 anmeldete, um endlich die Bestie besiegen zu können, und diese halfen mir tatsächlich weiter.

Im Gegensatz zur Gamestar, deren Review zu dem Witcher ich nur als schlechter Witz bezeichnen kann, hatte ich mit der Ursprungsversion des Spieles nie irgendwelche Probleme. Keine Abstürze, keine Bugs, nur die langen Ladezeiten waren mir ein Graus, doch ich nutzte die Zeit dann sinnvoll, um mir zum Beispiel einen Kaffee zu holen oder denselben hinterher in Ruhe auf dem stillen Örtchen wieder zu entsorgen. Von den Patches, die CDPR nachreichte, um das Spiel zu verbessern und die Ladezeiten zu minimieren, war ich begeistert, vor allem da sie zudem noch kostenlos waren. Ich kaufte mir übrigens auch die Enhanced Edition, denn so viel Kundenfreundlichkeit und kostenloser Service von Seiten CDPRs wollte ich auf diese Weise unterstützen. Das ich dann The Witcher 2: Assassins of Kings 2011 auch kaufte, dürfte an dieser Stelle kaum jemanden überraschen. Damals musste es auch gleich die Collectors Edition sein, die im Gegensatz zu anderen vergleichbaren

Fanart

22

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014

CEs anderer Spiele nicht nur preislich überzeugte, sondern auch vom Inhalt der riesigen Box her. Sobald The Witcher 3: Wild Hunt vorbestellbar ist, werde ich einer der ersten sein, der am ersten Tag seine Bestellung durch das Netz jagt.

Ich besitze zwar alle Bücher von Andrzej Sapkowski, muss aber zu meiner Schande gestehen, dass ich sie bis auf die zwei Kurzgeschichtenbände noch nicht gelesen habe.

Das hängt damit zusammen, dass der dtv-Verlag die Bücher im Zeitraum 2008 bis 2011 neu veröffentlichte und ich erst mit dem Lesen beginnen wollte, wenn ich den Zyklus vollständig zuhause hatte. Der erste Band kam damals in einer besonderen Aufmachung heraus (jeder Witcher-Fan erinnert sich bestimmt daran), die allerdings 24,90€ kostete und die ich aus diesem Grund boykottierte. So kaufte ich mir später den zweiten Band zuerst und den Vorgänger, nachdem er auch als normale Ausgabe erschienen war.

Ich verspreche jedoch hoch und heilig, die Bücher spätestens in meinem nächsten Urlaub alle zu lesen! Großes Witcher-Ehrenwort!

Butterkugel: Und warum hast du dir das WoP als Plattform ausgesucht und speziell die Witchers News? Ich bin ja noch ein kleiner Frischling in der Redaktion... Erzähl doch mal von den alten Zeiten. Gibt es irgendeine deiner Kolumnen, die dir besonders am Herzen liegt?

Dandelion: Zum WoP bin ich, wie oben schon beschrieben, im März 2008 auf der Suche nach Hilfe zum ersten Witcher 2008 gestoßen und schließlich hängengeblieben. Mir gefiel die Atmosphäre dort. Die anderen User waren nett und man konnte sich wunderbar über den Witcher und Gott und die Welt unterhalten. Bald entdeckte ich dort auch den Thread „Willkommen im Reich der Geschichten“, wo ich im Laufe der Monate mehrere meiner Kurzgeschichten und selbstverfassten Balladen veröffentlichte, die auf durchwegs positive Resonanz stießen. 2009 schließlich machte das Gerücht die Runde, dass eine Zeitung für den Witcher herauskommen sollte, initiiert von noni und Zizou, die beiden Mitbegründer der späteren Witchers News, die erstmals am 01. Juli 2009 herauskam und zu der ich meine Ballade von Triss beisteuerte, die allerdings so lang war, dass sie in Ausgabe 2 fortgesetzt werden musste.





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Ich bin somit seit der ersten Ausgabe dabei und zusammen mit Zizou der dienstälteste Redakteur der Witchers News.

Ich könnte nicht sagen, welche Kolumne ich nun am besten finde beziehungsweise welche mir nun besonders am Herzen liegen würde, denn alles, was ich zu Papier gebracht habe, habe ich gerne geschrieben. Wenn ich jedoch eine Wahl treffen müsste, so würde ich an dieser Stelle die Sonderausgaben der Witchers News hervorheben, die zu Weihnachten und Halloween erschienen sind. Es war immer eine besondere Herausforderung für mich, die deutlich umfangreicheren Geschichten rechtzeitig und neben meinen anderen Kolumnen, die ja weiter liefen, zu schreiben und abzuliefern. Dass es stets gut geklappt hat, empfinde ich im Nachhinein fast schon als ein kleines Wunder, denn anfangs erschien die Witchers News ja noch monatlich.

Ok, einen Favoriten habe ich doch noch: Meine liebste Veröffentlichung war die Weihnachtsgeschichte 2011, in der der junge Geralt unfreiwillig eine Zeitreise in die Geschichte von Kaer Morhen macht. Das war eine Geschichte, die ich selbst gern als Mod gespielt hätte und zwar in der Grafik vom zweiten Witcher. Vielleicht macht sich ja noch jemand daran. Wer weiß?!

Ich freue mich, dass das nun neue Witchers Journal die altherwürdige Tradition der Witchers News fortsetzt und ich bin sicher, dass es noch viele umfangreiche, spannende Ausgaben mit schönen Geschichten, Reviews und Previews und neuen Kolumnen geben wird. An mir soll es nun wirklich nicht scheitern...

Butterkugel: Kommen wir zu deinen graphischen Arbeiten. Gibt es etwas, das dich antreibt? Seit wann zeichnest du? Wie arbeitest du?

Dandelion: Ich zeichne bereits, seit ich einen Stift in der Hand halten kann, behauptet zumindest meine Mutter. Wahrscheinlich meint sie damit meine Anfänge mit Wachsmalstiften auf Tischen und an Wänden. Meine Erinnerungen reichen leider nicht so weit zurück wie die meiner Mutter, doch ich weiß noch, dass ich in der Schule gern und viel gemalt, gezeichnet und gebastelt habe. Bedauerlicherweise sind aus jener Zeit keinerlei Exponate von mir erhalten geblieben.

Die Bilder von mir, die ich noch selbst besitze, habe ich im Alter von 14 Jahren gezeichnet. Anfangs waren das

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014

immer Selbstporträts. Nicht etwa, weil ich eine narzisstische Ader hätte, sondern weil ich gerne nach der Natur arbeite und es kein anderes Model gab, das lange genug stillsitzen konnte oder wollte, wie ich nun mal für meine Bilder brauchte. Dafür nahm ich auch gern in Kauf, dass meine Selbstporträts stets spiegelverkehrt waren, weil ich zum Zeichnen einen Spiegel benötigte.

Es gibt bei mir immer Phasen, in denen ich viel und intensiv male und zeichne, die sich mit Wochen oder Monaten abwechseln, in denen ich einen Bleistift noch nicht einmal in die Hand nehme.

Ich bevorzuge zum Arbeiten Bleistifte in den Härten von 2H bis 8B. Die Vorzeichnungen fertige ich fast immer mit einem weicheren HB Stift an. Das Papier ist meist ganz normales DIN A4 Papier, seltener auch mal größer. Hin und wieder und in den letzten Monaten vermehrt, zeichne ich auf Aquarellpapier, weil das beim Endprodukt eine tolle Leinenstruktur zum Vorschein bringt, je nachdem, ob das Papier feiner oder gröber ist.

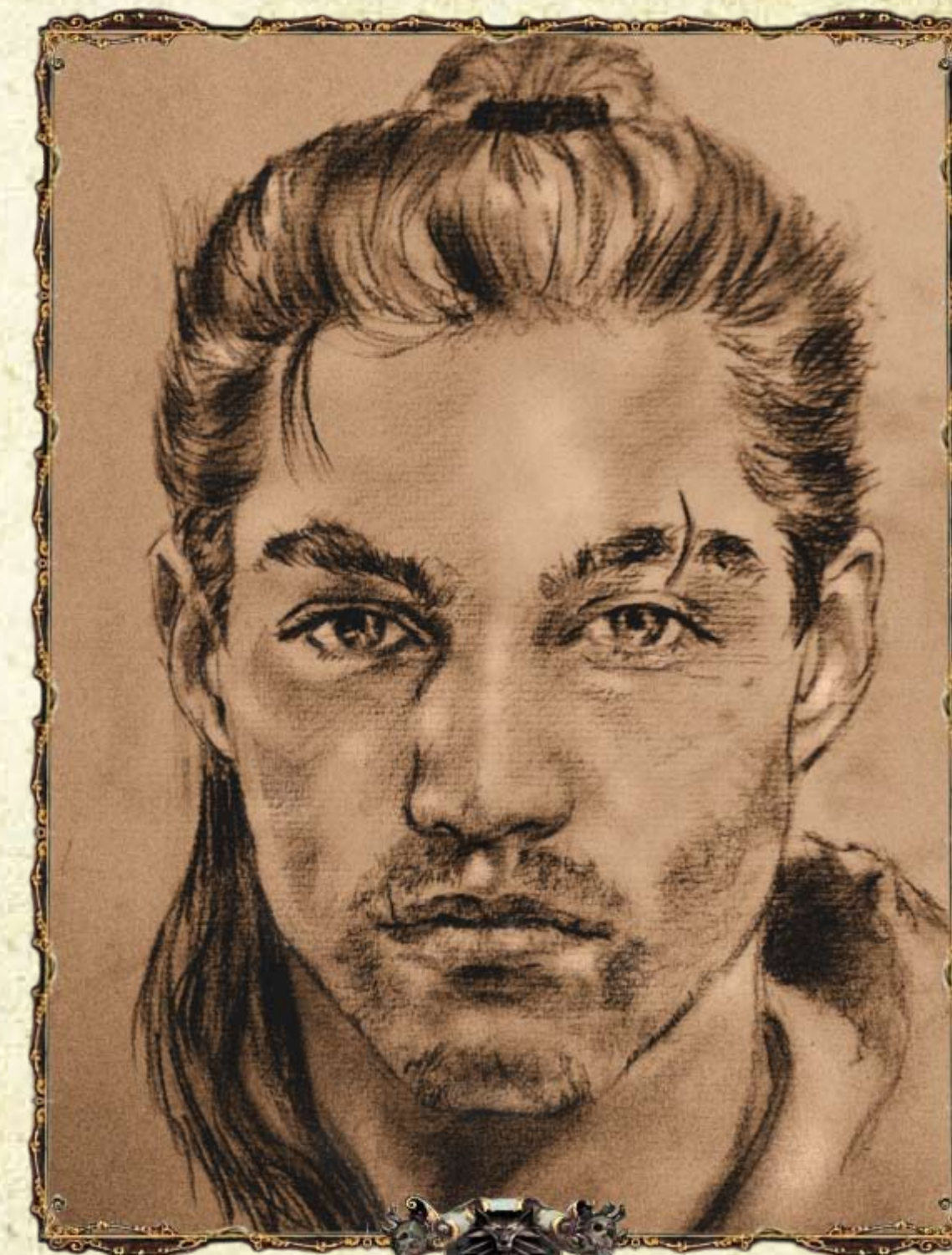
Aquarelle male ich auch, aber seltener.

In den letzten Jahren habe ich die Vorzüge der digitalen Bearbeitung erst kennen und vor kurzem auch schätzen gelernt. Zunächst hatte ich Bearbeitungen mit Photoshop oder ähnlichen Programmen immer strikt abgelehnt, weil es mir wie Betrug vorkam. Inzwischen habe ich erkannt, dass solche Programme nichts anderes sind als zusätzliche Pinsel, Schwämme, etc., nur eben in digitaler Form.

Ein Bild entsteht im Moment bei mir so: Ich zeichne das Bild nach einer Vorlage, bis das Porträt deutlich zu erkennen und die Schatten gesetzt sind. Danach scanne ich es ein und öffne es in Photoshop. Hier benutze ich Filter, Weißabgleich und andere Effekte, bis das Bild meinen Vorstellungen entspricht. Ab und an korrigiere ich noch eine Kleinigkeit und setze Glanzlichter, etc., bis ich letztlich zufrieden bin.

Warum ich zeichne? Nun, zum einen, weil es Spaß macht. Es ist toll, wenn man sich selbst dabei beobachten kann, wie auf weißem Papier allmählich etwas Gestalt annimmt und die Natur nachbildet. Zum anderen möchte ich gerne, so seltsam das klingen mag, etwas hinterlassen, was an mich erinnert, wenn ich mal nicht mehr da bin. Und wenn es nur meine Bilder und Zeichnungen sein sollten.

Ich arbeite fast immer nach Vorlagen oder der freien Natur. Ich bin leider anatomisch nicht so bewandert, dass ich alles nur nach meiner Vorstellung malen könnte. Meine Vorlagen bestehen, da ich nun mal am liebsten Portraits und Menschen allgemein zeichne, aus Gesichtern und Körpern. Manchmal sind es 1 zu 1 Kopien, meistens





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



jedoch ändere ich die Vorlagen auch ab, füge was hinzu, lasse anderes weg, sodass am Ende immer ein echter Dandelion dabei herauskommt. Ich bewundere Menschen, die das ohne Vorlagen schaffen und insbesondere die, welche Haare zeichnen können. Ich gebe immer mein Bestes, doch Haare können mich zur Verzweiflung bringen.

Seit einiger Zeit bin ich auch stolzer Besitzer eines Bamboo-Tablets, weil mich die direkte digitale Malerei fasziniert, obwohl es Jahre dauern wird, bis ich die so gut beherrschen werde wie im Moment meine Bleistifte und Pinsel. Es ist ein wenig so, als würde man das Zeichnen von Grund auf neu lernen müssen, was manchmal doch recht entmutigend ist. Aber ich gebe nicht auf, denn als Künstler hat man schließlich seinen Stolz und ich bin mir sicher, dass ich eines fernen Tages dieses Medium auch beherrschen werde. Also, drückt mir die Daumen...

Seid ihr neugierig geworden? Dann lest einfach weiter Witchers Journal, oder besucht Dan auf Devianart oder im Gemälde aus Kaer Morhen-Thread. Man munkelt, dass er sich dort gern einmal herumtreibt.

Nachwort

Wir veröffentlichen diesen Artikel mit einer kleinen Träne im Auge. Dan hat seinen Posten als unser Chefredakteur aufgegeben. Über viele Jahre hat er uns in fremde Welten entführt. Mal war es spannend, mal war es romantisch. Manchmal hat er uns informiert, manchmal amüsiert. Mal hat er uns das Gruseln gelehrt, mal das Lachen. Aber immer unverkennbar war es Dan.

Wir hoffen du findest den Weg zurück zu uns.

(BK)

Fanart

26



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Geschichten

Malice of Good and Compassion of Evil III

Vorwort

Eine Anmerkung vorne weg: Der geneigte Leser mag sich fragen, warum hier etwas erscheint, das doch eigentlich früher schon mal erschienen ist. Aber ich kann euch beruhigen: Der Prolog ist gleich geblieben, aber das doppelt erschienene Kapitel ist überarbeitet worden – und zwar fast vollständig. Warum das Ganze? Nun, die erste Version des zweiten Kapitels vom dritten Teil ist vor mehr oder weniger genau 18 Monaten erschienen. In dieser Zeit haben sich ich, mein Schreibstil und mein Verhältnis zu der Geschichte geändert. Ich war nicht in der Lage, die Geschichte auf dem Stand von damals fortzuführen. Also habe ich mich hingesezt und neu angefangen.

Anders gesagt: Die neue Version ist ein Feature, das es euch erlaubt zu analysieren, wie sich ein Schreiberling und seine Technik innerhalb von anderthalb Jahren ändert. Und dabei wünsche ich euch viel Spaß!

P.S.: Falls sich jemand fragt, warum denn der mysteriöse Flughafen-Absatz verschwunden ist: Er ist es nicht...

(TFT)

Prolog

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

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

Geschichten



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Decke und Wände, fielen auf den Boden. Durch das Loch in der Tür quoll dunkler Rauch. Er ging einen Schritt zurück. Zwei rote Lichtpunkte leuchteten durch den Qualm. Wieder ertönte das Heulen. Es klang, als würde es rasend schnell herankommen. Je lauter es wurde, desto mehr veränderte es sich zu einem bestialischen Knurren. Die Lichtpunkte verschwanden und durch den Rauch kam ein gewaltiger weißer Wolf gesprungen. Seine Krallen kratzten auf dem Boden und fegten die roten Holzsplitter beiseite. Die Muskeln und Sehnen in seinen Läufen spannten sich, das Fell lag eng an. Die Lippen hochgezogen, jagte er mit halb geöffnetem Maul und glühenden Augen auf ihn zu.

Er drehte sich um und rannte los. Das Knurren verfolgte ihn, ebenso wie das schaurige Scharren der Krallen. Die Schallwellen überholten ihn und rasten den Gang entlang, wo sie nicht verschwanden, sondern zurück geworfen wurden. Er rannte in einer mörderischen Geräuschkulisse, die immer gewaltiger wurde. Während des Rennens warf er einen Blick hinter sich. Der Wolf hatte aufgeschlossen, war nur noch 30 Meter entfernt. Und hinter ihm rannten zwei weitere Wölfe, ebenso gewaltig und mit vollständig weißem Fell. Das Knirschen der Krallen scharrte in seinen Ohren und reflexartig drückte er beide Hände auf seine Ohrmuscheln. Dadurch stolperte er, fiel fast hin. Er rannte weiter, die Wölfe schlossen immer weiter auf.



Vor ihm erschien eine weitere Tür, diesmal in Dunkelgrau. Er rannte, seine Füße brannten, die Lunge stach und seine Ohren schienen zu bersten. Noch zehn Meter bis zur Tür. Ihm war, als würde er an seinen Fersen den kalten Atem des Wolfes spüren. Noch sieben

Meter. Hinter ihm krachten zwei Gebissreihen aufeinander. Noch vier Meter. Der Wolf schnappte nach seinem Fuß, doch er sprang und katapultierte sich gegen die Tür, die krachend aus den Angeln gerissen wurde und mit ihm nach vorne kippte. Er rollte sich ab und ging in Verteidigungsstellung, doch die Wölfe waren verschwunden.

Er stand allein in einer Höhle, deren Decke knapp einen halben Meter über seinem Kopf hing. Es war dunkel, die Höhle wurde nur von einer fahlen, nicht auszumachenden Lichtquelle vor der totalen Dunkelheit bewahrt, trotzdem konnte er nicht weiter als zwei Meter sehen. Langsam und vorsichtig ging er weiter, jederzeit bereit zu kämpfen, wenn zwei glimmende rote Punkte vor ihm auftauchen würden. Er schlich weiter. Vor ihm kam plötzlich eine Wand aus der Dunkelheit, an die ein Mann gekettet war. Sein schweißnasser Oberkörper war nackt und mit blutigen Schnitten übersät. Sein Kopf hing nach rechts geneigt auf der Brust, so dass man nur die linke Gesichtshälfte sehen konnte.



Leise hockte er sich hin, streckte vorsichtig und langsam seine Hand aus. Plötzlich bäumte sich der Mann auf, riss an seinen Ketten und wandte ihm sein ganzes Gesicht zu. Die rechte Gesichtshälfte war nur ein blanker Schädelknochen, weiß, ohne Sehnen, Muskeln oder Haut. Er brüllte und spuckte Blut. „Verräter!“ Er riss klirrend an den Ketten. „Mörder!“

Er schreckte zurück, stolperte und fiel hintenüber. Für einen Augenblick wurde ihm schwarz vor Augen, dann kehrte seine Sehfähigkeit zurück. Er befand sich auf einer

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Lichtung, die hell im Licht des Vollmond lag. Der umliegende Wald wurde von Nebelschwaden umspielt, in dem finstere Schemen aufblitzten. Er rappelte sich auf und sah sich um. Im Schatten des Waldes tauchten rote Augenpaare auf, dutzende, rund um ihn herum, im ganzen Wald. Er atmete laut aus. Hinter ihm hörte er ein Knirschen. Er fuhr herum und verspürte einen schneidenden Schmerz, der durch den ganzen Körper schoss. Vor ihm stand ein Mädchen, einen Kopf kleiner als er. Sie hatte ihm einen Dolch in den Bauch gerammt. Beide standen sie da, er schwankend und leicht vornübergebeugt, sie aufrecht und mit erhobenem Kinn, eine Handbreit voneinander entfernt. Sie sah ihm in die Augen. „Es ist vorbei...“ Ihre Augen verfärbten sich rot – und er fuhr aus dem Schlaf hoch.



Über Nero leuchtete die rote Gurtanzeige. Sein Nebenmann sah ihn merkwürdig an. „Schlecht geträumt?“ Häme lag in seiner Frage. Nero grunzte missgelaunt und sah aus dem Fenster. Die Landebahn von Anchorage tauchte unter ihnen auf. Ein Blick auf die Uhr zeigte an, dass es halb elf war. Eine ganze Stunde Verspätung. Er schnallte sich blind an, während seine Augen den Nachthimmel absuchten. Keine Wolken und trotzdem kein Mond. Zischend blies er Luft durch seine trockenen Lippen und lehnte sich wieder zurück.

(TFT)

Geschichten

Kapitel I

„I have been concerned by your futile dreams;
aiming to cause downfall when you cross our stream.
There is no mercy when the worst things are cursed.
There is no word for this plague that you’ve brought upon us.“
Benblast

Nero mochte zwar eigentlich keine Kartoffelsuppe, aber im Moment war ihm das egal. Es war Viertel nach Neun, der Vollmond hatte sich gerade am dunklen Himmel gezeigt. Hauptsache Essen, das beruhigte seinen Körper etwas. Während er über die gesprungene Schüssel gebeugt saß und die versalzene Suppe in seinen Mund löffelte, sah er sich in der schäbigen Kneipe um. Nur zwei des guten Dutzend an schiefen Tischen war besetzt. An einem saßen zwei stämmige Männer in Holzfällerhemden. Vermutlich Lastwagenfahrer, die nur kurz zu Abend essen wollten, bevor es wieder hinaus in die Nacht ging. An dem anderen besetzten Tisch saßen ebenfalls zwei Männer. Im Gegensatz zu den mutmaßigen Truckern redeten diese aber erregt. Der eine der beiden hatte Nero die Suppe verkauft – es war der Barbesitzer. Der andere Mann war Steve Molitore. Der italienische Immigrant war vor 15 Jahren nach Alaska gekommen, mit seiner damals schwangeren Frau. In Neapel wurde er wegen Mordverdachts und Drogenhandels gesucht. In seiner Zeit in Alaska gab es 24 Fälle von häuslicher Gewalt gegenüber seiner Frau, die alle nach kurzer Zeit fallengelassen wurden. Von seinen drei Kindern war das erste mit 14 von zu Hause weggelaufen und lebte in einem Kinderheim in Kanada. Das



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



jüngste Mädchen war vor drei Jahren bei einem Autounfall gestorben. In den letzten drei Jahren war der einzige noch zu Hause lebende Sohn, der achtjährige Mike, mit insgesamt vier Knochenbrüchen und drei Platzwunden mehrmals eingeliefert worden – jedes Mal ohne Folgen für Molitore.

Neros Haut juckte. Ihm lief die Zeit davon, in wenigen Stunden war Mitternacht. Er legte den Kopf in den Nacken und schloss die Augen. Nach wenigen Minuten hörte er Stühlerücken. Die beiden Lastwagenfahrer waren aufgestanden und zogen sich ihre Jacken an. Mehrere Geldscheine lagen neben ihren leeren Tellern. Als sie die Kneipe verließen, schenkte ihnen der Barbesitzer keine Beachtung und redete weiter mit Molitore. Nero stand auf und ging in Richtung der Toiletten. Nach der ersten Gangabzweigung blieb er stehen und zog mit der rechten Hand seine Glock aus dem Schulterhalfter. Mit zwei Fingern zog er den Schlitten zurück. Die erste Kugel lag im Lauf. Aus der linken Manteltasche nahm er einen langen Schalldämpfer und schraubte ihn an seine Waffe. Mit einem Klängen lies er den Schlitten nach hinten rutschen und entsicherte die Waffe. Dann ging er wieder in den Hauptraum der Kneipe.

Molitore und der Barbesitzer waren die einzigen, die anwesend waren. Nero hielt seine Waffe nah an seiner Hüfte. Deswegen und weil die beiden Männer ihm keine Beachtung schenken, konnte er bis auf wenige Meter an ihren Tisch herankommen. Dann blickte Molitore auf und in Neros Gesicht. Wenige Sekunden später hatte ihm Nero drei Kugeln in die Brust gejagt. Molitore fiel hintenüber und blieb zuckend auf dem Boden liegen.

Der Barbesitzer wandte sein aschfahles Gesicht Nero zu und fing an etwas zu stammeln, doch Nero legte nur seinen Zeigefinger auf die Lippen. Mit großen Augen starrte der Mann Nero an, als dieser an den Tisch trat. Eine Pappkladde lag auf dem Tisch. Mit seiner linken Hand öffnete er die Kladde. In ihr lagen mehrere Fotos. Sofort breitete sich eine leichte Übelkeit in Nero aus. Er sah dem Barbesitzer voller Abscheu ins Gesicht, hob seine Pistole und schoss ihm eine Kugel in die Nasenwurzel. Der Kopf seines Opfers wurde ruckar-

tig nach hinten geworfen und fiel dann vornüber auf den Tisch, wo langsam Blut und Hirnmasse auf die offene Kladde und die Fotos floss. Auch Steve Molitore lag in einer dunklen Lache seines Blutes. Er zuckte nicht mehr.

Nero verließ die Kneipe. Als er draußen im knirschenden Schnee ankam, hatte er den Schalldämpfer von seiner Glock geschraubt und in seiner Manteltasche verstaut. Drei Kugeln jagte er in den Schneehaufen neben der Kneipentür. Dann steckte er seine Glock in sein Halfter und verschwand in der Nacht.



Ein Lichtstrahl fiel durch die schweren, schwarzen Vorhänge in das dunkle Zimmer hinein. Das Licht warf einen langen Streifen, der von einer Kommode, über das Bettende und das zerwühlte Bettlaken, bis hin zum Kopf eines Mannes wanderte. Als der Lichtstreif die Nase des Mannes erreichte, musste dieser leicht niesen.

Carmine behielt seine Augen geschlossen. Er fuhr sich mit der Hand über die stoppeligen Wangen und die Nasenwurzel. Mit einem Seufzen streckte er sich lange und ausgiebig. Und mit einem Grunzen setzte er sich auf und schwang die Beine über die Bettkante. Dort verharrte er einige Sekunden. Dann öffnete er sein linkes Auge und strich sich über den Mund. Einige Minuten blieb er dort reglos sitzen, hin und wieder seufzend und sich am Kinn kratzend. Er hatte sein eigenes Scheitern perfektioniert.

Als der Lichtstreifen an die Wand gewandert war, stand er auf. Langsam schlurfte er um sein Bett herum und in das Badezimmer. Dort drehte er den Wasserhahn auf und spritzte sich Wasser ins Gesicht. Dann öffnete er sein rechtes Auge, sah in den Spiegel



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



und stieg unter die Dusche.

Eine halbe Stunde später kam Carmine in Jogginghose und Shirt aus dem Bad und ging in die Küche. Ein paar Minuten später betrat er mit einem großen Teller Rührei und einem Vitaminshake ins Wohnzimmer, in dem zwischen der Hantelbank und der Stereoanlage eine Couch mit Beistelltisch stand. Außer der Hantelbank und -ständern waren alle Möbelstücke und der Fußboden mit Polizeiakten und Essensschachteln übersät. Mit dem Fuß fegte Carmine den Beistelltisch frei von Papieren und setzte den Teller und das Glas ab. Dann lies er sich auf die Couch fallen und begann zu essen.

Er hatte gerade den leeren Teller wieder zurück auf den Tisch gestellt, als sich sein Handy brummend bemerkbar machte. Beim Versuch es auf der überladenen Couch zu finden, warf Carmine mehrere Papiere achtlos zu Boden. „Giovinazzo?“ - „Guten Tag Detective. Der Chief würde sie gerne sprechen.“ - „Wann?“ - „Sobald wie möglich.“ - „Ich bin unterwegs.“ Einmal ansetzend leerte er sein Glas, stand abrupt auf und ging in sein Schlafzimmer. Er öffnete erst die Vorhänge und dann seinen Kleiderschrank, um sich seinen Anzug anzuziehen.



Der Rezeptionist beäugte Nero argwöhnisch, als dieser zum dritten Mal an diesem Tag mit zwei großen Taschen das Hotel betrat und in seinem Zimmer verschwand. Am nächsten Tag würde er das Zimmer leer vorfinden. Leer, abgesehen von einigen Rechnungen und Verpackungen von Winterwanderutensilien.

Nero wiederum legte in seinem Zimmer die Eispickel auf den großen Tisch, neben das Seil,

das Zelt, Kochgeschirr und Steig- und Schneeschuhe. Auf dem Bett lagen Thermounterwäsche, ein Wollpullover und Winterkleidung. Und auf dem Nachttisch lagen zwei Glocken mit Schalldämpfer und ein gutes Dutzend Magazine. Neben dem großen Wanderrucksack im Kleiderschrank stand eine Schrotflinte der Marke SPAS-12.

Beim Zimmerservice bestellte Nero ein großes Knoblauch-Steak mit grünem Salat und Pizzabrot. Während er auf sein Essen wartete, packte Nero seinen Rucksack. Der Boden war schon gefüllt mit Konservenessen und bleiverstärkten Gaskartuschen. Es folgte das Kochgeschirr und das Seil. Die Eispickel befestigte er an den Seiten, die Schuhe an der Rückseite des Rucksacks. Dann klopfte es an seiner Zimmertür.

Eine gute Stunde später hatte sich Nero bewaffnet und angekleidet. In seiner schweren Wintermontur, dem Rucksack auf dem Rücken und Zelt und Schrotflinte in Turntasche in der Hand verlies er das Hotel und lief zwei Querstraßen weiter zu seinem Schneemobil. Die Turntasche spannte er hinter den Sitz. Dann ließ er den Motor an und verließ die Stadt in Richtung Nordosten.



Mit quietschenden Reifen schoss Carmines Wagen aus der Blechkarawane, die sich die Bryant Street entlang quälte. Über eine halbe Stunde lang war er im Schrittempo gefahren, eingekellt zwischen Berufspendlern, Touristenautos und Taxen. Mit einem befreienden Fluch auf den Lippen fuhr er in die Zufahrt der Tiefgarage des San Francisco Police Departements. Knapp vor der Schranke kam er mit quietschenden Reifen zum Stehen. Der diensthabende Wachmann sah ihn mit großen Augen an. „Was rasen sie

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014

hier eigentlich ...“ - „Carmine Giovinazzo für Chief Suhr.“ Carmine zeigte dem Wachmann – sein Namensschild wies ihn als Urf aus – seinen Ausweis. Urf betrachtete den Ausweis, gewann beim Anblick des Titels so etwas wie Haltung und drückte auf einen Knopf, um die Schranke zu öffnen. Mit einem „Schönen Tag noch, Detective!“ gab er Carmine seinen Ausweis zurück. Dieser hatte allerdings das Gaspedal bereits durchgedrückt und war in Richtung seines Parkplatzes gestartet.

Einige Minuten später öffneten sich die Aufzugtüren im Stockwerk des Morddezernats. Carmine war aus irgendwelchen Gründen während der ganzen Fahrt über alleine gewesen, wodurch er seine Gedanken ordnen konnte. Schon die Verkehrspolizisten in dieser Stadt kamen nahezu jede Woche einmal in einen Schusswechsel, doch grundsätzlich war der Job als Mordermittler einer der wenigen Jobs, der ihn nicht vor Langeweile sterben lassen würde. Dies war einer der Gründe, weswegen er es hasstesuspendiert zu sein.

Mit diesem Gedanken im Kopf betrat er das riesige Großraumbüro. Ruhiges Stimmengewirr wehte ihm entgegen, aufgelockert von gelegentlichen Flüchen am Telefon und entspanntem Lachen am Wasserspender. Während Carmine über die Flure ging, registrierte er die Blicke, die ihm hintergeworfen wurden, ebenso wie das gelegentlich Nicken von Kollegen, mit denen er hin und wieder geredet hatte. Doch er fühlte sich nicht negativ berührt. Hier war jeder Mensch so häufig mit dem Tod konfrontiert, dass ihm keiner zu viel Aufheben würdigte – jeder wusste, in welchen Abgründen Carmine schwebte und dass es

lange brauchen würde, bis er es da wieder raus schaffen würde, wenn überhaupt. Doch keiner würde ihn darauf ansprechen.

Außer vielleicht... „Mel!“ - „Carmine! Was machst du denn hier?“ - „Gute Frage.“ Lachend umarmten sich die beiden Männer, bevor sie, Mel voran, zu dessen Schreibtisch gingen. „Jetzt mal im Ernst: Warum genießt du nicht deinen wohlverdienten Urlaub?“ - „Urlaub! Ha!“ Carmine lachte auf. „Bleib mir weg damit. Der Chief wollte mich sehen, vielleicht kann er mir damit ja helfen.“ - „Der alte Greg? Der würde doch am liebsten jeden bezahlten Urlaub verkürzen bis abschaffen.“ Carmine flachste noch einige Minuten mit seinem ehemaligen Partner, dann verabschiedeten sie sich beide und er ging weiter in Richtung des Büros des Polizeichefs.

(TFT)



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Malice of Good and Compassion of Evil III Kapitel II

„Glow, absent sun.
Throw your final light of hope,
I will quench it anyway.
Some will leave and some will stay,
But most important, they will submit to change.“
Shadow

Als Carmine die leichte Holztür zum Vorraum des Büros des Chiefs öffnete, wehte ihm der typische Geruch entgegen, an den er sich von früheren Besuchen erinnerte: Druckerpapier, Kaffee und Staub. Der längliche Raum war zum einen von zwei großen Servern und ebenso vielen Druckern in Beschlag genommen. Die Server blinkten und die Drucker spuckten unerlässlich neue Papiermengen aus.

Die andere Seite des Raums wurde von einem zwischen Aktenschränken und der Kaffeemaschine eingekleiteten Schreibtisch eingenommen. Hinter dem Schreibtisch saß eine junge Frau – keine die Carmine kannte. Der Chief hatte einen hohen Verschleiß an Sekretärinnen und es kursierten Gerüchte, dass er ihrer schnell überdrüssig wurde und sie wechselte. Carmine hatte vor einiger Zeit nachgeforscht und erfahren, dass alle Mädchen, denen der Chief unglaubliche Arbeitsmengen aufhakte, meist aus der Arbeitslosigkeit oder

sogar direkt von der Straße holte. Waren sie mit der Arbeit fertig geworden und hatten sich als effektiv erwiesen, ließ sie der Chief versetzen – meist in andere Departements. Carmine ließ die Tür ins Schloss fallen, worauf die junge Frau aufsaß – und sofort erstarrte. „Ja bitte? Kann ich ihnen helfen?“ – „Der Chief will mich sehen. Mein Name ist Carmine Giovinazzo.“ – „Haben Sie einen Termin?“ – „Nein, der Chief wollte mich nur so schnell wie möglich sehen.“ Die Frau runzelte die Stirn und blätterte in einem Tischkalender. „Davon weiß ich nichts.“ – „Das ist natürlich schade. Allerdings waren seine Worte sogar ‚sobald wie möglich‘, also würde ich gerne zu ihm, bevor er sich dazu entschließt, meinen Urlaub zu verlängern.“ – „Aber ...“ – „Keine Angst, ich bin kein Neuling.“ Carmine blinzelte ihr zu und ließ die Frau leicht verdutzt an ihrem Tisch sitzen, während er zu der großen Doppeltür am Ende des Raumes ging. Er klopfte kurz und trat dann durch die rechte der beiden Türen ein, darauf bedacht, sie gleich wieder hinter sich zu schließen.

Das Büro des Polizeichefs von San Francisco sah eher aus wie eine Studentenwohnung. Die Wand links von Carmine bestand grundsätzlich nur aus einigen Regalen und Schränken, die voll mit Ordnern und Büchern waren. An der rechten Wand wiederum stand eine Schlafcouch, auf der ein zerwühltes Laken lag, daneben eine kleine Kochzeile und ein großer Sessel, auf dessen Lehne zwei Bücher über Afrikanische Geographie lagen.

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014

Die der Tür gegenüberliegende Wand bestand aus Glas, so dass man die Blechlawine in den Straßenschluchten der Stadt betrachten konnte.

Vor dieser thronte ein dunkelschwarzer Schreibtisch, auf dem neben einem Bildschirm und einem Telefon nur eine dampfende Kaffeetasse stand. Hinter diesem Ungetüm von Tisch saß Greg Suhr, ein großer, stämmiger Mann, dessen beeindruckendstes Körpermerkmal ein riesiger Schnurrbart war. Er hatte einen Telefonhörer an sein Ohr geklemmt, Carmine allerdings sofort nach dessen Eintreten bemerkt. Mit einem Nicken begrüßte er seinen Detective, hörte allerdings weiterhin auf die Stimme aus dem Hörer. Mit einem „In Ordnung“ verabschiedete er sich, legte den Hörer auf, strich das Jackett glatt und erhob sich. „Carmine!“, begann er in seinem sonoren Bass. „Chief.“ Die beiden schüttelten sich die Hände, dann setzte sich der Chief in seinen Stuhl, während Carmine auf der anderen Seite des Schreibtisches Platz nahm. „Wie gefällt Ihnen der Urlaub?“ - „Kann sein Ende nicht abwarten.“ Dröhnend lachte der Polizeichef. „Na, das hört man doch gerne. Ermittler wie Sie darf man nicht verschwenden.“ - „Sie holen mich zurück in die Mordkommission?“ - „Nein!“ Das bisschen Hoffnung, das sich Carmine gemacht hatte, verschwand augenblicklich. „Das darf ich nicht. Aber ich hab eine Stelle für Sie. Und zwar als eigenständiger Ermittler, der sich alte Fälle ansieht. Fälle, die organisiertes Verbrechen durchscheinen lassen.“ - „Ich soll quasi das Archiv umgraben?“ - „Genau! Und natürlich ermitteln, wenn es vonnöten ist.“ Keine Viertelstunde später verließ Carmine das Büro des Chiefs. In der Hosentasche hatte

er seinen neuen Polizeiausweis und einen kleinen Zettel mit seinem Auftrag. Beim Rausgehen grinste er Ann – so hieß die junge Sekretärin laut ihres Namensschildes – schelmisch an und verabschiedete sich, bevor er mit einem Hochgefühl ins Archiv in den Keller fuhr. Ann sah einige Augenblicke ratlos auf die Tür, durch die Carmine gerade verschwunden war, wandte sich dann lächelnd wieder ihren Formularen zu.

Das Leuchten des knisternden Kaminfeuers war die einzige Lichtquelle. Alex T. Pope saß in seinem Sessel, das Glas Cognac in der rechten Hand und starrte in das Feuer. Gedanken rasten in seinem Kopf umher, Strategien und Ideen. Doch keine war ausgereift genug, um das Problem zu lösen, das sein Imperium bedrohte. Er wurde immer wieder vor schwierige Angelegenheiten gestellt und er konnte sie alle problemlos neutralisieren. Nun war er in einer Situation, die es ihm erschwerte, seine anderen Angelegenheiten vollständig aufzulösen. Alex seufzte und legte den Kopf in die linke Hand. Sofort war sein Kopf befreit von all den unausgereiften Ideen. Ihm blieb nur eine Möglichkeit: das große Problem ablenken, damit er sich den kleinen zuwenden konnte. Er stellte den Cognac ab und zog sein Handy aus dem Jackett. Seine Problemlöser hatte er immer auf Kurzwahltasten. Es läutete zweimal durch, dann wurde abgehoben. „Oui?“ - „Er kommt. Sorgt dafür, dass er nicht wieder geht.“ - „Bien sur.“ Dann wurde wieder aufgelegt und Alex wandte sich entspannt seinem Cognac und dem Feuer zu.

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



In dem kleinen Kochtopf blubberte rote Tomatensoße, vorgesehen für die bereits fertigen Nudeln in der Plastikschißel daneben. Hinter dem Kochequipment wölbte sich die Zeltwand unter den beständigen Böen Yukons. Vor dem Gaskocher und den anderen Utensilien lag eine dicke Decke auf einem dicken Schlafsack auf einer dicken Isomatte. Auf der anderen Zeltseite lagen ein Rucksack und eine Sporttasche. Und auf seinen Schlafsachen thronte Nero, mit einem Kochlöffel achtlos in der Soße rührend und auf die Akte auf seinem Schoß starrend.

Norden gefahren und hatte im Laufe des Abends die südliche Grenze des Radars der Eisfestung erreicht. Hier schlug er sein Lager auf, um am nächsten Tag zu Fuß weiterzugehen. Und deswegen saß er hier, nur einen Meter entfernt vom tobenden Schneesturm und studierte Akten.

Auch im FBI-Hauptquartier in Washington hatte es keine Auflistung der Insassen gegeben, weswegen Nero nicht wusste, ob sein Ziel überhaupt noch in diesem Gefängnis saß. Doch er musste es versuchen. Immerhin wusste er nun, dass es in der Eisfestung Fahrzeuge gab, die er für die Flucht nutzen könnte – sogar einen Hubschrauber, der allerdings nur bei passender Witterung einsatzbereit war.

Er hatte persönlich beim FBI einbrechen müssen, um die Informationen zu erlangen, die er für seine Reise benötigte – nämlich die genauen Koordinaten und Zugangsprotokolle der Eisfestung, einem der geheimsten und sichersten Gefängnisse der NATO. Errichtet auf den Ruinen einer alten Forschungsstation konnten die Bündnisstaaten hier all die Menschen hinschicken, die nie wieder die Zivilisation sehen oder erreichen sollten. Inmitten der Wildnis von Yukon, auf einem Eisplateau, umgeben von hochmodernen Sicherheitsanlagen und natürlichen Fallen.

Nero war von Fairbanks aus nach Osten gefahren, einen geschlagenen Tag lang. Dann hatte er den Yukon River überquert und war über die Grenze nach Kanada gefahren. Einen weiteren Tag später war er in der Nähe des Porcupine River gewesen, den er am darauf folgenden Tag überquert hatte. Mit gebührendem Abstand zu Old Crow war er weiter nach

Nero seufzte und legte die Akte zur Seite. Er legte den Kopf in den Nacken und schloss die Augen. Das Tosen des Sturmes nahm das ganze Zelt ein. Nur das trotzig Blubbern der Soße war ein schwacher Kontrast – und das unregelmäßige und verschwommene Wolfsgeheul. Bereits am ersten Tag seiner Reise hatte er das Gefühl gehabt, verfolgt zu werden. Immer wieder war es ihm vorgekommen, als würde ein grimmiges Jaulen durch den Sturm wabern, ätherisch und unwirklich, aber doch bedrohlich nah. Und egal wie weit er fuhr, stets schien es so, als würden die Wölfe ihm folgen. Am zweiten Tag war er sogar eine knappe Stunde lang seinen eigenen Spuren rückwärts gefolgt, doch er konnte keine Pfotenabdrücke finden. Das, und die Tatsache, dass Wölfe für gewöhnlich

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



keinen Menschen folgten – erst recht nicht auf Schneemobilen, die 100 Stundenkilometer zurücklegten – weckte in ihm das Gefühl, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zuging. Und das war zwar beunruhigend, erhöhte aber die Chance, dass er auf dem richtigen Weg war.



Carmine empfand das Archiv als einen sowohl beeindruckenden, als auch traurigen Ort. Beeindruckend deswegen, weil es perfekt strukturiert und geordnet war. Traurig, weil hier die Leben und Schicksale tausender Menschen auf Papieren in Kartons gelagert waren, verstaubt und vergessen, als wären sie etwas, das nie passiert ist.

Der Teil des Archivs, der sein neuer Arbeitsplatz war, bestand aus exakt 20 Reihen von Regalen. Jede Reihe bestand aus zehn nebeneinanderstehenden Doppelregalen. Jedes Regal war zwei Meter hoch und einen Meter breit und beherbergte auf seinen acht Brettern 64 Kartons. Das waren damit genau 12.800 Kartons und dies ergab wiederum knapp 12.000 verschiedene Fälle aus den letzten 20 Jahren, die ungelöst geblieben waren. Zwar befanden sich hier Akten aus dem gesamten Norden Kaliforniens, aber trotzdem war die schiere Zahl erdrückend.

An den Rändern des Archivraums standen mehrere Schreibtische, auf denen jeweils eine Schreibtischlampe, ein vorsintflutlich anmutender Computer, ein Block und eine Packung

Bleistifte drapiert waren. Ansonsten waren alle diese Tische leer, also setzte Carmine sich an einen, der von der Tür aus nicht einzusehen war. Er stellte sein Handy auf lautlos, legte es auf die Tischplatte und zog den kleinen Zettel des Chiefs aus der Hosentasche. Verunsichert hob er die Augenbrauen. Auf dem Stückchen zerknitterten Papiers stand nichts weiter als ein Datum.

Carmine überlegte kurz, schrieb dann das Datum auf das oberste Blatt des Blockes und zerriss den Zettel in seine Einzelteile. Damit war er jetzt ganz allein für die Untersuchung verantwortlich. Er stand auf und begann im Archiv nach einem Karton zu suchen, der das Datum 19.07.1999 trug.

(TFT)





Das weiße Grauen

eine Witcher-Fanfiktion von Tomasz "Borias" Piec

Diese Kurzerzählung ist Fresy gewidmet.



Den polnischen Originaltext „Blada Groza“ findet ihr im The Witcher-Forum unter folgendem

Link: <http://forums.cdprojektred.com/threa...orstwa-Boriasa>

Erzählungen in der Hexerwelt von Borias.

Dies ist eine Übersetzung von p.m., betagelesen von DiamondDove.

I.

Du liest Roderick de Novembre? Wenn ich mich recht erinnere, werden da Hexer erwähnt, jene ersten, die ungefähr vor dreihundert Jahren anfangen, durchs Land zu ziehen. Zu den Zeiten, als die Bauern in bewaffneten Haufen säen gingen, die Dörfer von dreifachen Palisaden umgeben waren, die Händlerkarawanen an den Durchmarsch von Söldnerheeren erinnerten und auf den Wällen der wenigen Städte Tag und Nacht schussbereite Katapulte standen. Denn wir, die Menschen, waren hier Eindringlinge. Über diese Länder herrschten Drachen, Mantikoras, Greifen und Amphisbaenen, Vampire, Werwölfe und Striegen, Kikimoras, Chimären und Flatterer. Und wir mussten ihnen dieses Land Stück für Stück abringen, jedes Tal, jeden Gebirgspass, jeden Wald und jede Wiese.

Andrzej Sapkowski, Der letzte Wunsch, München 2009, S. 225-226.

Gustav Gustavsson schaute gerade auf den Rücken eines der Menschen der Eskorte, der mit einem panischen Aufschrei in die Tiefe des Walddickichts weglief. Das Echo der Schreie der anderen Menschen war noch vielfach zu hören. Er wusste aber, dass sie nicht weit kommen werden, sie haben nicht die geringste Chance. Menschen ... So wenig kann man gewinnen, wenn man ihnen vertraut, und so viel verlieren, wenn sie ihre wahre Natur zeigen. Der rechts von ihm stehende Zwerg schnaubte verächtlich und spuckte aus. Andere murmelten undeutlich etwas. Gustav streifte mit dem Blick über das neueste Schlachtfeld. Zusammen dreiundvierzig Söldner: sechsunddreißig Menschen und sieben Zwerge, dazu fünf gewaltige Pferdewagen mit Fuhrleuten sowie vier Fährten sucher. Die Aufklärer verschwanden schon am vorherigen Abend, kamen nicht mit Meldungen zurück. Gustav begann schon damals zu argwöhnen, dass es keine längere Erkundung war. Wenn ein erfahrener Bewohner des Grenzlandes, der sein ganzes Leben in den Urwäldern verbringt, auf einmal verschwindet, dann ist es sicherlich kein gutes Omen. Der Söldneranführer („Ein Mensch, wie kann es anders sein!“) missachtete die Vorahnungen des alten Kriegers. Er sah mit Zuversicht die große Zahl der die Wagen beschützenden Streiter an, piff auf alles und so zog die Karawane in lockeren Reihen weiter, und zwar ohne Fährten sucher, die die Flanken sichern und vor der Kolonne auskundschaften. Somit hatten sie nicht die geringste Ahnung von der möglichen Gefahr.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Die Werwölfe erschienen wie aus dem Nichts. Die marschierende Kolonne wurde völlig überrascht. Die Gegner töteten während des ersten Gefechts elf Männer, darunter den Anführer, drei weitere wurden entführt – insgesamt zwei Zwerge und zwölf Menschen weniger zum Zurückdrängen der nächsten Welle. Der Rest der Söldner formierte sich zu einer dicht gedrängten Gruppe, die von Klingen übersät war. Beim zweiten Angriff war es schlimmer. Manche der Menschen ertrugen es nicht, mit Gebrüll und Wahnsinn in den Augen warfen sie die Waffe weg und rannten in den Wald. Die von dem heiseren Gustav geschrienen Befehle nützten gar nichts. Es blieben vier Zwerge und neun Menschen, darunter ein Schwerwundeter, der starb, noch bevor man es schaffte, alle seine Wunden zu verbinden. Die Gegner hatten fast keine Schäden erlitten und nach dem letzten Scharmützel blieben nur zwei von ihnen auf dem Schlachtfeld. Die bis dahin in absoluter Stille angreifenden Feinde brachen jetzt das Schweigen. Aus dem nahe gelegenen Dickicht drangen ein lang gezogenes Heulen, Knurren und Bellen. Die übrig gebliebenen Söldner drückten ihre Waffen in den schweißnassen Händen und durchkämmten wachsam den Waldrand. Es dauerte sehr lange, die untergehende Sonne verlängerte schon deutlich die Schatten. Von einem Moment auf den anderen hörte das Heulen auf und die Stille trat wieder ein. Es schien, dass das ganze Walddickicht den Atem anhielt. Selbst Gustav empfand auf der Haut ein unangenehmes Frösteln, das begann zur Angst überzugehen, die die Haare auf dem Kopf zu Berge stehen ließ. Auf einmal, ohne ein einziges Geräusch, tauchen aus dem Wald die Gegner auf. Bei ihrem Anblick sog alle die Luft tief ein und erstarrten vor Schrecken. Einer der Menschen ließ die Waffe fallen, verbarg das Gesicht in den Händen und begann zu schluchzen. Ein paar andere stürmten mit einem dünnen Schrei in den Wald los. An Feinden gab es jede Menge. Ein Gewimmel von sich durchdrängenden, knurrenden und die Fangzähne fletschenden Monstren. An der Spitze der Horde stand eine riesige Bestie. Sie zeichnete sich durch ein schmutzigweißes, zerzaustes und mit frischem Blut bespritztes Fell aus, wie auch durch das, dass sie sich auf zwei Beinen bewegte. Mit wütendem Blick

der roten Seher musterte der Weiße die Ankömmlinge, die in seine Domäne einzudringen wagten. Er brüllte so, dass sich die ihm am nächsten stehenden Werwölfe auf ihre Hinterteile setzten, und mit der vollen Schwungkraft knallte er mit den Pfoten gegen die Erde. Bei diesem Anblick ergriff der Rest der Menschen die Flucht. Hinter ihnen brachen aus der Horde einige schnelle, graue Schatten zur Verfolgungsjagd auf. Vier Zwerge blieben auf dem Gefechtsfeld bei den zerrissenen Leichen ihrer Gefährten, den erschlagenen Pferden und den zerstörten Wagen. Gustav schaute zum Himmel, dann auf die zähnebleckende Horde und schließlich auf seine drei Gefährten.

„Auf ein baldiges Wiedersehen“, sagte er, seine Hand zum Nächststehenden ausstreckend, dann drückten sich alle ihre Rechte. „Mögen wir uns gleich in den Gemächern unserer Vorfahren wiedertreffen.“



Geschichten

38

ASKD 2013



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01.03.2014



II.

Jorutz blieb für eine Weile stehen und begann zu lauschen. Das Walddickicht rauschte würdevoll, die Vögel zwitscherten, die kleineren Tiere raschelten im Unterholz. Doch etwas stimmte nicht. Ein erfahrener Fährtsensucher ließ keine Vorahnungen außer Acht, und als solcher galt Jorutz. Er hörte den Waldgeräuschen aufmerksam zu, und die merkwürdige Unruhe wollte ihn nicht verlassen. Er befand sich einen knappen Tag entfernt von der Siedlung Plankendorf, in der er geboren wurde und wo er sein ganzes neunzehnjähriges Leben verbracht hatte.

Das Dasein im Urwald war schwer, kaum jemand wagte es, tief in den Wald vorzudringen. Und wenn er schon die Siedlung verlassen musste, dann hielt er sich nahe der Urwaldtrasse, durch die die Handelskarawanen marschierten, die im Übrigen mehr Söldnerarmeen ähnelten. Das Walddickicht war verräterisch und bestrafte hart diejenigen, die das missachteten. Verlassene Nachtlagerplätze, in denen weder eine Menschenseele noch die Leichen oder - außer der zerwühlten Erde und den Blutspritzern - irgendwelche Spuren zu sehen waren. Bündel abgerissener Köpfe waren an die Äste am Waldrand als Warnung angeknüpft. Wahnsinniges Gequake und Geheul, das diejenigen willkommen hieß, die das Unglück hatten, auf diese Zeichen zu stoßen. Zerrissene und halb gefressene Leichen der Mutigen, die allein reisten und gezwungen gewesen waren, im Urwald zu übernachten.

Jorutz hatte schon manches gesehen und manches erfahren, daher bewegte er sich auch gebückt, ziemlich schnell und lautlos. Fast unsichtbar unter dem grünen Mantel mit der Kapuze, seine Augen und Ohren hatte er weit geöffnet, den Bogen mit dem aufgelegten



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



Pfeil in Händen. Nochmals hielt er für eine Weile inne und lauschte den Urwaldgeräuschen. In der Nähe wuchs eine riesige Eiche in deren Zweigen etwas zischte und schnaubte. Es konnte ein Waldschrat sein oder etwas sehr viel Schlimmeres. Der Fährtsensucher mochte es lieber nicht prüfen. Machte sich auf den Weg, die Eiche in weitem Bogen umgehend. Anfangs gedachte er, direkt dem Handelsweg zu folgen, aber er fühlte sich dort zu offen. „Es wird serviert! Ein köstlicher Jorutz mit Furcht und Entsetzen gewürzt!“, schienen die Bäume zu schreien, sich über den Wanderer beugend, weshalb er entschied, sich parallel zum Handelspfad zu bewegen. Paradoxerweise fühlte er sich im Urwald bedeutend sicherer.



In Plankendorf warteten alle seit zwei Tagen auf eine Nahrungs- und Waffenlieferung, angeblich bekämen sie sogar einige Dutzend Söldner als Hilfe für die Verteidigung der Siedlung. Der Vogt begann sich schon Sorgen zu machen, denn die Siedlung war bereits von grob geschätzt zweihundert Familien bewohnt, Krieger jedoch konnte man dort mit der Laterne suchen. Die Mehrzahl waren Holzfäller, Waldbienenzüchter, Fährtsensucher, und ein gutes Dutzend war mit dem Landwirtschaften vertraut. Die Siedlung hatte auch eine mächtige, doppelte Palisade und am südlichen Rande begann man bereits, beträchtliche Stücke des dichten Waldes für den Ackerbau abzuholzen.

„So oder so“, sagte der Vogt, „muss man der Sache auf den Grund gehen. Du, Jorutz, bist scharfsinnig und schnell, finde sie und hole sie eilends herbei.“

Der Fährtsensucher legte lautlos weitere Meilen zurück. Der Tag endete schnell und es sah danach aus, dass ihn die Nacht im Urwald vorfindet, und nicht wie er vermutet hatte, beim Lagerfeuer der angetroffenen Karawane, in sicherer Gesellschaft gepanzerter Söldner. „Bestimmt kommen sie viel langsamer voran, als ich dachte, und sind noch weit entfernt.“

Die Abenddämmerung brach ein, Jorutz musterte die nächste Umgebung und ziemlich rasch fand er das, wonach er gesucht hatte. Hohe, relativ dünne Zitterpappeln, die einen riesigen Vorteil garantierten – Sicherheit. Warum gerade diese, das wussten sogar die ältesten Waldbewohner nicht, aber es war Tatsache, dass die Übernachtung auf diesem Baum, wie natürlich auch entsprechende Vorbereitungen, die einzige Überlebenschance war. Der junge Mann nahm aus der Tasche ein Amulett heraus, murmelte eine Formel, griff noch einmal hinein und verstreute um den Stamm der ausgewählten Pappel getrocknete Kräuter. Er steckte den Bogen ins Futteral, brachte den bis zum Glanz abgewetzten Lederschoner am linken Unterarm in Ordnung. Er zog den Gürtel aus, wickelte ihn um den Stamm, ergriff ihn fest mit den Händen an beiden Seiten und nach einer Weile war er schon sehr hoch über dem Boden. Er sicherte seine Stellung, murmelte eine weitere Formel und bereitete sich auf den Schlaf vor.

Einige Stunden später, als die Finsternis fast undurchdringbar war, erschienen zwei geschmeidige Schatten in der Nähe der Bäume. Die roten Seher bemerkten schnell die appetitliche Gestalt auf der Pappel und setzten sich in ihre Richtung in Bewegung. Einige Meter vom Baum entfernt blieben sie stehen und eine Weile später gingen sie unwillig weg. Von einem leichten Happen gelockt, glitt eine große, undeutliche, dunkle Gestalt mit fledermausartigen Flügeln im Sturzflug auf den Fährtsensucher zu, mit der Absicht, den Schlafenden anzugreifen. Jedoch prallte sie vor dem Ziel ab, als ob sie gegen eine



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03 · 2014



unsichtbare Barriere stieß, schlug einen Purzelbaum in der Luft und verschwand schnell mit Zischen und Gekicher. Der Rest der Nacht verging ruhig. Jorutz wachte auf, als es noch dunkel war, vor Kälte mit den Zähnen klappernd. Er umhüllte sich enger mit dem Mantel, er wusste, dass ihm bald warm wird. Das Geheimnis um die Ausarbeitung dieser Mäntel oblag den Zwergen. Diese Kleidung hatte viele Vorteile und war ein unentbehrlicher Bestandteil der Ausrüstung eines jeden Fährtensuchers, der etwas auf sich hielt. Absolute Wasserbeständigkeit, wärmend im Winter und kühlend im Sommer, und ihre Farbe machten den Besitzer auf dem Waldhintergrund fast unsichtbar. Der Junge wusste, dass es bald zu dämmern beginnen würde. Vorsorglich wartete er eine ganze Weile horchend ab und ließ seinen Augen die Formen im Dunkel aufspüren. Er schlief die ganze Nacht ruhig durch, weil er wusste, dass ihn das Ritual schützen würde. Es war noch nie vorgekommen, dass es jemanden enttäuschte, es sei denn ...



Die Fährtensucher taufte ihn Das weiße Grauen. Was oder wer er war, wusste man nicht. Hingegen hat man Überreste von jenen gefunden, die auf Bäumen übernachtet hatten – Blut, Gliedmaßen, Eingeweide, den zerbrochenen Kopf und ... manchmal weiße Zotteln in der Nähe. In den Wirtshäusern redete man, dass es ein Wij mit Flügeln und bewachsen mit einem weißen Fell sei, der zu feige ist zu fliegen oder auf den Stamm zu klettern. Andere schworen, dass sie ihn aus der Ferne sahen. Noch andere hielten ihn für eine Art Werwolf, ein abscheulicher Albino, der darüber hinaus, wenn er will, die Gestalt eines Menschen anzunehmen vermag. Es waren auch solche, wortkarge eher, mit Narben überzogene Grenz-

soldaten, die einen Weißen Ankömmling erwähnten, etwas, was das gesamte menschliche Vorstellungsvermögen übersteigt. Als sie von den Wissbegierigen gefragt wurden, pressten sie die Lippen zusammen und in ihren Augen blitzte etwas Unbestimmtes auf. Etwas, was nach einer derart ungeheuerlichen Furcht aussah, dass es unbeschreiblich war in jeglicher Sprache. Jorutz glaubte nicht an mystische Untiere, die die Formel brechen könnten, und sah die Schuld eher in Nachlässigkeit. Ein falsch initiiertes Ritual schützte in etwa so, wie ein Leinenhemd vor dem Beil eines betrunkenen Zwerges.

Der Morgen graute. Der Fährtensucher schob sich vom Baum herunter und machte sich auf weiterzuwandern, im Gehen getrocknete Fleischstreifen annagend und am Wasser aus dem Ledersack nippend. Wieder kam das Gefühl auf, das er gestern gespürt hatte – etwas war wirklich nicht in Ordnung. Die alten Jäger, die Urwaldbewohner, nannten es den „sechsten Sinn“ oder „Die wilde Stimme“. Bei dem Jungen war dieser Sinn sehr ausgeprägt, alle in der Siedlung wussten das. Er zeichnete sich unter den besten Fährtensuchern aus. Er sah, was andere nicht erblicken konnten, und Spuren waren für ihn wie für andere ein offenes Buch. Die im Urwald am Brückenkopf der Zivilisation verbrachten Jahre, wo die erkundeten Gebiete endeten, bildeten bei Menschen einen fast tierischen Instinkt aus und es kam vor, dass er sehr nützlich war. Die die waldigen Handelswege durchquerenden Karawanen verfügten außer über aufgerüstete Fußsoldaten auch über erfahrene Menschen aus dem Grenzland. Eben jene kundschafteten die Strecke und die Gegend aus, warnten vor Gefahr, ohne sie war eine Expedition fast immer zum Scheitern verurteilt. Die Blender, Nächstinnen, Flugdrachen und jegliches andere Ungeziefer lauerte die ganze Zeit im finstergrünen Abgrund des steinalten Urwaldes. Dank der Jäger wuchsen die Erfolgchancen beträchtlich. Daher enthält man den Grenzgebietsern keinen Groschen vor und jeder von ihnen konnte mit einem angemessenen Verdienst rechnen.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Die Füße von Jorutz verschlangen weitere Meilen. Der Mittag war noch gar nicht vergangen, als der Instinkt offensichtlich zu warnen begann. Der Junge verlangsamte seinen Schritt, um sich geräuschlos zu bewegen, so leise, wie es eben ging. Auf der Haut tauchte das dumpfe Kribbeln auf und ins Gehirn begann sich langsam die Angst einzuschleichen. Dieses Gefühl fing an, vom Kopf in die Gebeine herunterzufließen. Der Fährtenfinder beherrschte mit größter Anstrengung einen bevorstehenden Panikausbruch. Er hielt inne, atmete tief durch in dem Versuch, das Herzklopfen zu bewältigen, das, hätte er schwören können, viele Meilen umher hörbar war. Langsam, sehr langsam schwenkte er in Richtung der Route. Er vermutete schon, was er finden würde. Je näher er dem Handelsweg war, desto sicherer war er. Er hielt am Rande des Waldes inne ... Jorutz hatte schon viel erfahren und allerlei gesehen, aber das, was von der Karawane übrig geblieben war, verursachte, dass er sich unerwartet halb vornüberbeugte und sich heftig übergab.

„Ein Massaker ... ein Blutbad ...“, dachte er beim Anblick der zerteilt, angebissenen und angenagten Leichen. Der Gestank, der über dem Schlachtfeld lag, erregte bei dem Jungen weitere Übelkeitswellen. Das Blut, die Eingeweide, die ersten Verwesungsphasen ... „Moment mal, noch was“, dachte er, die vertränten Augen wischend und gegen das Erbrechen ankämpfend. „Der Geruch von Hunden ... nassen Hunden ...“

Das Gefühl von Panik nahm beständig zu, der stechende Geruch ließ den Atem stocken, aber Jorutz überwand die Furcht und den Brechreiz. Er setzte sich in Bewegung, um sich die Kampfspuren genau anzuschauen. Vorsichtig manövrierte er zwischen den Überresten, den Blick auf den Boden geheftet, nach Indizien suchend, in Gedanken aufs Neue die Tragödie wiedergebend, die sich hier vollzogen hat. Er überprüfte die zerstörten Wagen. Nichts eignete sich zum weiteren Gebrauch. Mit der Suche nach den Verwundeten beschäftigte er sich nicht, weil keiner der Liegenden ein volles Ganzes bildete. Menschen und Zwerge ...

An menschlichen Überresten gab es viele, die von Zwergen fand er nur an einer Stelle. Beim zweiten der zerstörten Wagen lagen ein ramponierter Helm mit von Blut verklebten Haaren darin, eine abgerissene Hand mit zwei verbliebenen Fingern, die noch an einem Beil festhielten, und ein Zwergenpanzerschuh, aber er konnte sich nicht überwinden, dort hineinzuschauen. Und daneben ... Weißes Fell ...?

Über die weiteren Spuren gebeugt, empfand er die nächste Panikwelle, die kaum zu unterdrücken war. Er stellte sich heftig aufrecht und schaute sich scheu um. Es wurde sehr still. Der Junge hätte schwören können, dass sogar der Wind aufhörte zu wehen, die Luft verdichtete sich und die Bäume erstarrten vor einem unaussprechlichen Entsetzen. Das Gestrüpp an der gegenüberliegenden Seite des Handelswegs bewegte sich heftig und bald überzeugte sich Jorutz, dass „Das weiße Grauen“ gar keine bloße Erfindung ist.

(Epigraph, Kapitel 1 und 2 - Fantranslation einer poln. KG von Tomasz „Borias“ Piec)





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01.03.2014



Rätsel

Pixelhelden

No Drei

D Mein Name ist... Was? Ich soll meinen Namen nicht nennen? Das ist das Rätsel? Warum sagt ihr mir das denn nicht gleich?! In Ordnung, zäumen wir das Pferd von der anderen Seite auf. Ich bin ein Mann, so viel darf ich doch verraten, oder? Gut. Ich bin ein Mann jenseits der Dreißig, gutaussehend, wenn ich das so sagen darf, denn ich achte sehr auf mein Äußeres und tue auch einiges dafür. Ich trage gerne eine Lederjacke und enge Jeans und habe nicht nur deshalb einen Schlag bei den Frauen. Ach ja, bevor ich es vergesse: Ich bin blond, aber nicht blöd. Unter meinem hellen Haarschopf verbirgt sich entgegen der landläufigen Meinung über Blondinen beiderlei Geschlechts ein wacher Geist, der es liebt, Rätsel zu knacken und Auswege aus brenzligen Situationen zu finden, in die ich immer wieder, selbst nicht ganz unschuldig daran, gerate. Ich lebe in New Orleans, wo ich mit dem Erbe meiner Eltern, die beide bei einem Verkehrsunfall ums Leben kamen, eine kleine, aber feine Buchhandlung betreibe. Zur Seite steht mir Grace, meine Angestellte und Assistentin, die aus Japan stammt und die mich für einen leichtsinnigen und unverantwortlichen Typen hält. Ich finde ihre Besorgnis rührend und manchmal ertappe ich mich sogar dabei, dass ich mehr für sie empfinde als es gut für unser berufliches Verhältnis ist, auch wenn ich dies mit plumben, teils sexistischen Sprüchen zu kaschieren versuche. Grace ist allerdings nicht auf den Kopf gefallen und zahlt es mir mehr als einmal mit ihrer durchaus spitzen Zunge zurück. Vielleicht geht da ja was.

Ohnehin scheine ich gerade die Personen, die mir nahe stehen und die was für mich übrig haben, ständig vor den Kopf zu stoßen. So wie meinen besten Freund aus gemeinsamen Kindheitstagen, der heute eine Stelle bei der Polizei inne hat und mir oft mit Rat und Tat zur Seite steht. Im Gegensatz zu mir ist er etwas fülliger, um nicht zu sagen dick, und neigt zur Schusseligkeit, was sich auf seine Beziehungen zu Frauen negativ auswirkt, weshalb ich mich oft über ihn lustig mache. Dennoch würde ich für kein Geld der Welt auf ihn verzichten wollen.

Neben meiner Buchhandlung habe ich noch eine weitere Leidenschaft, der ich meist im Geheimen fröne: Ich liebe es, Geheimnisse aufzudecken und Fälle zu lösen, in denen es mysteriös und nicht selten übernatürlich zugeht; Fälle, in denen die Polizei nicht weiter weiß oder auf die ich mit meiner sprichwörtlichen neugierigen Nase stoße. Das liegt mir im Blut. Schon mein Urgroßvater hatte eine Passion für solche Dinge, genauso wie mein Großonkel Wolfgang, der in Deutschland lebt und dort „gegen das Dunkle kämpft“, wie er immer wieder betont. Ein Schattenjäger, wie er es nennt, so wie mein Urgroßvater einer war und ich nun einer bin. Ich blicke also auf eine lange Tradition in der Familie zurück, die nur von meinem Großvater unterbrochen wurde, der seine Ruhe haben wollte, deshalb nach Amerika auswanderte, seinen Namen änderte und in den Staaten eine Stelle als Buchhalter angenommen hatte, um mit der ganzen Sache nichts mehr zu tun haben zu müssen.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Über meinen ersten Fall stolperte ich sozusagen direkt vor meiner Haustür, also in New Orleans. Seit einiger Zeit von Alpträumen geplagt gab mir eine Leiche am Strand und ein ominöser Voodoo-Kult fast den Rest. Natürlich handelte es sich um Mord, und die Frau, die ich bei der Gelegenheit kennen und lieben lernte, war natürlich bis über ihre beiden wunderschönen Ohren in die Sache verstrickt. Keine einfache Sache, doch mit der Hilfe von Grace und Großonkel Wolfgang, der dabei sein Leben verlor, löste ich den Fall, ohne selbst großartig zu Schaden zu kommen.

Ein Jahr nach diesen Ereignissen fand ich mich in Deutschland wieder, wo ich die grausamen Verstümmelungen mehrerer Personen in und um München untersuchte, die laut der Polizei zwei aus dem Zoo entlaufenen Wölfen zugesprochen wurden. Die Bewohner des kleinen Ortes Rittersberg und Gerde, die ehemalige Geliebte meines Großonkels Wolfgang, sahen das jedoch ganz anders. Sie meinten, es wären Werwölfe am Werke gewesen. So machte ich mich ans Werk und fand schließlich mit Grace die überraschende Lösung, in der der bayrische König Ludwig II, der Komponist Richard Wagner und eine von ihm komponierte Oper eine nicht unwesentliche Rolle spielten.



Mein bisher letzter Fall führte mich schließlich nach Frankreich in das kleine Dorf Rennes-le-Château, wo ich es mit zwei Verbrechern zu tun bekam, die ein kleines Baby entführt hatten, bei dem es sich um niemand Geringeren als den jüngsten Thronfolger des schottischen Königshauses handelte. Als ob das nicht schon delikats genug gewesen wäre, bekam ich es im Verlauf des Falles auch noch mit Vampiren, Templern und der Prieuré de Sion zu tun, einer geheimnisvollen Bruderschaft, die sich der Suche nach dem Heiligen Gral ver-

schrieben hatte und um die sich etliche okkulte Mythen rankten. Es ist fast ein Wunder, dass ich da lebend wieder rausgekommen bin.

Sie können übrigens alles auch bequem nachlesen, denn neben der Schattenjagd und der Buchhandlung schreibe ich auch Romane, die auf meinen Erlebnissen basieren, jedoch von den Lesern oft lediglich als gut durchdachte Horrormane angesehen werden. Sei's drum. Wenn Sie wüssten, was ich bislang alles gesehen und erfahren habe, bräuchten Sie keine Horrorgeschichten mehr, um nachts nicht schlafen zu können.

Wissen Sie nun, wer ich bin? Wenn nicht, tüfteln Sie ruhig ein wenig weiter. Ich werde das Gleiche tun. Gerüchten zufolge soll es in Loch Ness mehr als nur das Rätsel über Nessie geben. Vielleicht reise ich auch wieder in die Vereinigten Staaten. Nach Roswell oder Area 51. Mal schauen. Es gibt noch so viele Mythen, Rätsel und Geheimnisse auf dieser Welt, die nur darauf warten, von einem smarten, blonden Draufgänger wie mich gelöst zu werden...



Der Protagonist, so viel sei verraten, spielte in bislang drei Teilen eine Hauptrolle und wurde in Teil 1 und 3 von dem Schauspieler Tim Curry gesprochen. Teil 2 bediente sich wie das Horroradventure Phantasmagoria realer Schauspieler, um die Geschichte in Szene zu setzen. Unser Protagonist wurde damals von Dean Erickson gespielt. Alle drei Teile sind wie immer sowohl bei www.gog.com und natürlich auch auf Amazon und Ebay erhältlich und haben auch in der heutigen Zeit noch ihren Charme, wenngleich mit einer gehörigen Dosis Retro, die man schon mögen muss.

(Dan)

Rätsel

44

ASKD 2013



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Fehlerbild
Finde die 10 Fehler,
die sich im rechten
Bild von Geralt
eingeschlichen haben.

Rätsel

45



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Auflösung

für die letzte Ausgabe des
Witchers Journal

Und wer unsere letzte Ausgabe sorgfältig gelesen hat, dem ist sicher nicht entgangen, dass es sich bei unserem letzten Pixelhelden um Lara Croft gehandelt hat.



Rätsel

46



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



Das Witchers Journal sucht Lektoren und Betaleser!



annst du das normale Komma vom Oxford-Komma unterscheiden? Weißt du eine gute Alliteration zu schätzen und verabscheust du unnütze Wortwiederholungen? Kennst du den Unterschied zwischen „seit“ und „seid“?

Kurz gefragt: Sind dir Rechtschreib- und Grammatikfehler ein Dorn im Auge und legst du Wert auf schöne Sprache?

bewirb dich doch einfach. Wir würden uns über weitere Mitarbeiter freuen.

Und wie bewerbe ich mich? Ganz einfach! Verbessere die unteren Texte – sowohl orthographisch und grammatikalisch, als auch stilistisch und sende die Verbesserungen an Zizou@gmx.biz

oder schicke eine Facebook-Nachricht an www.facebook.de/witchers-journal
Wir melden uns dann bei dir!



Wir, die Redaktion des Witchers Journal, suchen nämlich Leute, die sich die Texte der Redakteure vor der Veröffentlichung der neuen Ausgabe ansehen und deren unzählige Fehler herausfiltern. Und wenn du mindestens eine der obigen Fragen mit „Ja!“ beantwortet hast und dir die Arbeit in einer Community-Zeitung zusagen würde, dann



Bewerbungstext 1:

Was gibt es schöneres als Verschwörungstheorien?
Und daran herrscht kein Mangel. Die jüngste näherte sich aus der vom italienischen Starrestaurator Maurizio Seracini gemachten Entdeckung, das sich unter den Farb

Anzeige

47



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG II NO. 3 / 01-03-2014



schichten von da Vinci's berühmten Gemälde Anbetung der Könige ein dusteres Geheimnis verbarg. Die Entdeckung hat in Fachkreisen wie eine Bombe eingeschlagen. Unter der Überschrift The Leonardo Cover-Up hatte die New York Times an prominenter Stelle einen aufsehenerregenden Artikel darüber veröffentlicht.
(aus Brown: Sakrileg)



Bewerbungstext 2:

Angenommen wir durchlaufen die Datei immer von rechts, nach links. Wenn während des ersten Durchgangs das kleinste Element angetroffen wird, tauschen wir es mit jedem der Elemente zu seiner Rechten aus, so dass es schliesslich an das linke Ende des Arrays wandert. Im zweiten Durchgang bekommt dann das zweitkleinste Element an seine Position usw.
(aus Sedgewick: Algorithmen in Java)



Bewerbungstext 3:

Wenn die NSA tatsächlich die deutsche Souveranität verletzt hat, wieso wird ein Innenminister nach Washington geschickt, der die Trickseriein der Dienste sogut durchschaut, wie es einer bayerischen Provinzgröße gegeben ist? Schließlich Ostasien die neue Arena. Hat Berlin eine China- eine Japan-Politik? Im Schatten strategischer Rivalitäten formieren sich in Asien die Märkte der Zukunft, und die organisieren sich nicht von selber.
(aus Zeit - No.35, Jahrgang 68: Joffe: Nichts als Worte)



Anzeige

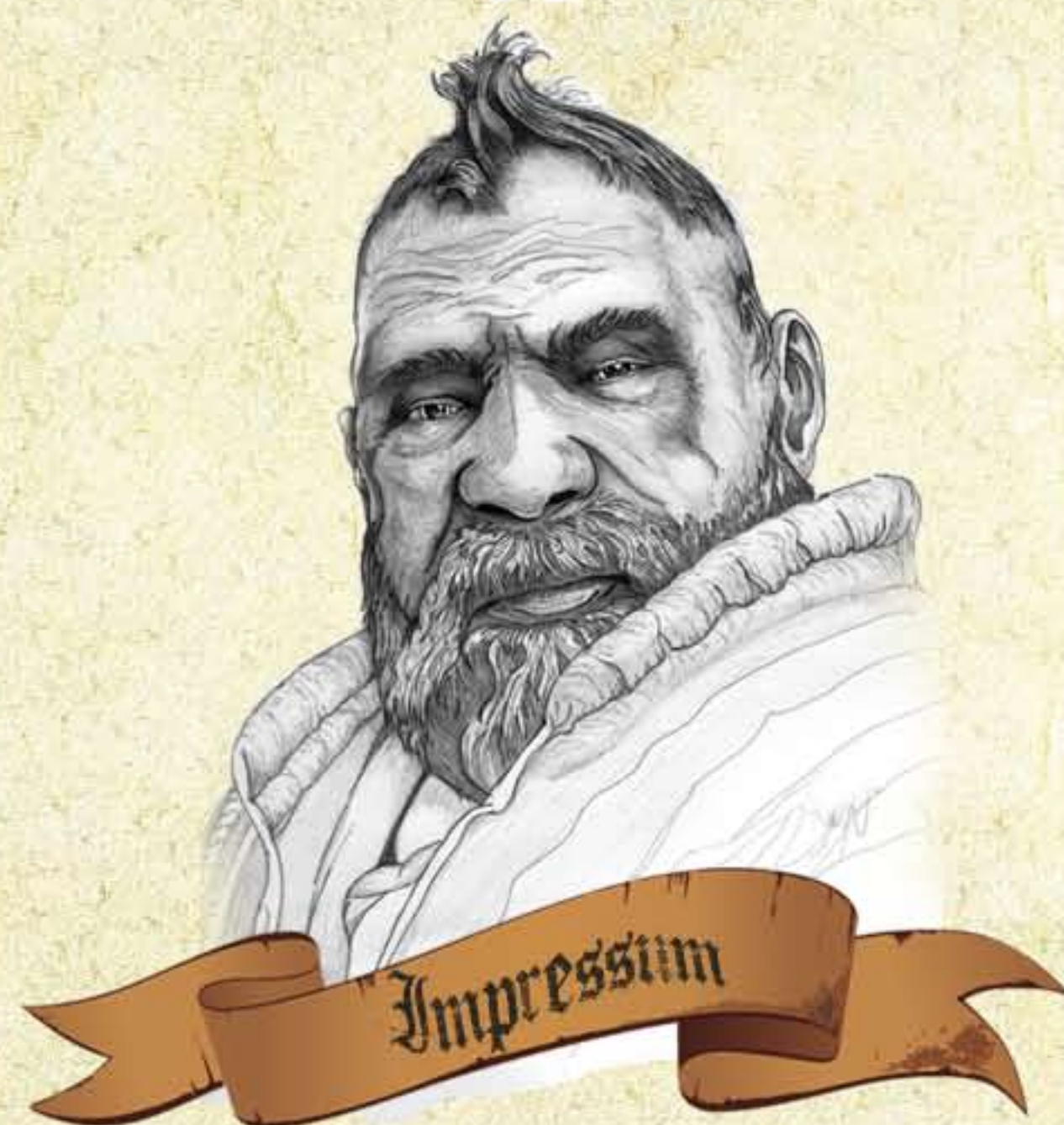
48

ASKD 2013

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Redaktion

Chefredaktion
Chefredakteurin Zizou

Redaktion
Teamleiter: DiamondDove
Stellvertr. Teamleiter: Dephinroth
Mitarbeiter: Dandelion, thefilth

Gastredaktion
Teamleiter: Dephinroth
Stellvertr. Teamleiter: Iorweth, thefilth

Grafik
Teamleiter: Butterkugel
Stellvertr. Teamleiter: Arthus of Kap Dun

Lektorat
Teamleiter: Iorweth
Mitarbeiter: Shanea, DiamondDove

Schlussredaktion
Teamleiter: IvyNight
Stellvertr. Teamleiter: thefilth

Online - Redaktion
Teamleiter: DiamondDove
Stellvertr. Teamleiter: IvyNight, Zizou
Mitarbeiter: Arthus of Kap Dun