

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



Die hier vorliegende Ausgabe 4 des "Witchers Journal" ist gleichzeitig insgesamt das 39. Heft unseres Community-Projektes. Auf Seite 2 lest ihr eine kurze, interessante Zusammenfassung zu "5 Jahre Witchers Journal". An dieser Stelle: Ein besonderer Dank an unsere treuen Leser!



Weiter geht es mit einer Geschichte aus der Monstergrotte, die mit "... Stahl ist für Menschen" einen extralangen Schmökergenuss bietet. Und es gibt Neues aus "Die grauen Ufer von Sirikumia" sowie der Fanfiction "Das weiße Grauen" zu lesen. (ab Seite 26)

Nach einem CDPR-News-Rückblick ab Seite 3 bieten wir euch in unseren Reviews wieder breit gefächerte Themen an, beginnend bei der Comic-Reihe "The Witcher: House of Glass", über ein RolePlay-Review zu "The Elder Scrolls Online" bis hin zu einer GoG-Retrospektive, die euch "The Longest Journey" vorstellt. (ab Seite 5)

Ganz besonders interessant für euch wird sicherlich das Fanart-Interview, für das wir dieses Mal den Künstler Arthus of Cap Dun gewinnen konnten. (ab Seite 21)

Mit kniffligen Rätseln und Knobelaufgaben dürft ihr euren Grips auf die Probe stellen. (ab Seite 47) Und last but not least wäre da noch unser Anzeigenbereich, in dem wir nach frischen Talenten Ausschau halten. (ab Seite 52)

Erste Seite

1

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



Inhalt

Vorwort - 5 Jahre Witchers JournalSeite 2
News - Was seither geschahSeite 3

Preview/Review
House of Glass - Experiment oder Geniestreich ..Seite 5
Ein The Elder Scrolls Online-RP-ReviewSeite 7
Game Crap Nr. 3 - Der deutsche
Synchronisations-HasserSeite 13
Good old Games - The Longest Journey.....Seite 16

Fanart
Interview mit Arthus of Kap DunSeite 21

Geschichten
Monstergrötte reloaded - ... Stahl ist für die
Menschen / Baba Jaga.....Seite 26
Die grauen Ufer von Sirikumia, Teil VII.....Seite 38
Das weiße Grauen, Kapitel III und IV.....Seite 42

Rätsel
Pixelhelden Nr. vierSeite 47
Fehlerbild GeraltSeite 50
Auflösungen aus Ausgabe 3Seite 51

AnzeigeSeite 52
Impressum.....Seite 54

Vorwort

„5 Jahre Witchers Journal“

Es ist viel Zeit vergangen, seitdem die Redaktion des Witchers Journal im Jahre 2009 aus der Taufe gehoben wurde. Dabei zeigte das von 2009 bis 2013 als „Witchers News“ bekannte Online-Magazin bereits vorher erste Ultraschallbilder in Rittersporns Hexenküche, der Plauderecke des Witcher-Forums von WoP. In unregelmäßigen Abständen posteten die Userinnen Zizou und Jussylein aus ihrer Feder stammende Kurzgeschichten und Gedichte; meist in Bezugnahme auf das Witcher-Universum. Beide waren im WoP-Forum keine Unbekannten. Jussylein hatte sich sowohl als Moderatorin und ehrenamtliche Mitarbeiterin ausgezeichnet und Zizou moderierte zu diesem Zeitpunkt die Witcher-Hilfe. Aufgrund des positiven Feedback vieler WoP-User war es noni (Moderator Mass Effect 1 - Hilfe), der den Gedanken aufgriff, mit einer „Witcher-Zeitung“ in Serie zu gehen. Zizou und Jussylein nahmen anschließend die Planungen in die Hand und kontaktierten die Administratorin Meditate und die damalige Moderatorin Petra_Silie, die als wichtiges Bindeglied zu CDPR galt und das deutsche Hexerwiki fast im Alleingang erstellt hatte. Erste damalige Ideen gibt es noch heute im WoP-Forum zu sehen.

<http://forum.worldofplayers.de/forum/threads/577995-Wyzima-Daily-News-Die-TW-Zeitung>

Dank einer regen Beteiligung und dem grünen Licht von Meditate entstand eine Online-Zeitung, welche in diesem Monat ihr fünfjähriges Bestehen feiert, als fester Bestandteil des WoP gilt und auch außerhalb ihre Kreise zieht.

(DPR)

Kubriken

In dieser Ausgabe

News.....Seite 3

Preview/ **R**evue.....Seite 5

Fanart.....Seite 21

Geschichten.....Seite 26

Rätsel.....Seite 47

Impressum.....Seite 54





News

Was seither geschah ...

THE WITCHER WILD HUNT

Rürzlich haben wir genau überprüft, was wir bisher erreicht haben und standen vor der Wahl des finalen Veröffentlichungstermins des Spiels. Die Entscheidung, die wir getroffen haben, war schwierig, aber gründlich überlegt und letztlich klar und offensichtlich. Wir hätten das Spiel, wie ursprünglich von uns geplant, Endes des Jahres veröffentlichen können. Dennoch haben wir beschlossen, dass uns erst einige zusätzliche Monate die Qualität erreichen lassen, die uns zufriedenstellt und die Spieler von uns erwarten. Konsequenterweise haben wir den Veröffentlichungstermin von *The Witcher 3: Wild Hunt* auf Februar 2015 gelegt."

"Liebe Gamer – wir wissen, dass viele von euch *The Witcher 3* gerne früher, ja sogar so früh wie nur irgendwie möglich, gespielt hätten. Es tut uns leid, dass ihr, beziehungsweise wir, jetzt länger warten müssen als ursprünglich angenommen. Gleichzeitig glauben wir jedoch, dass dieses Spiel die Wartezeit wert ist und die Erwartungen, die ihr an uns habt, erfüllen wird. Wir glauben, dass *The Witcher 3: Wild Hunt* ein außergewöhnlicher Titel ist, eines der besten Rollenspiele wird und viele Stunden großartiger Unterhaltung liefert."

Kurz nach Erscheinen des letzten *Witcher Journals* ereilte jeden Einzelnen von uns diese Nachricht. Während die Reaktionen von Erleichterung über zusätzliche Qualitätskontrollen bis hin zu absolutem Unverständnis seitens der Fans reichten, war es für viele keine weitere Überraschung. Große Titel brauchen Zeit und das meistens mehr als ihnen ursprünglich lieb ist. Wer seinerzeit an dem Projekt „Gothic 3“ beteiligt war, kann heute sicher ein Liedchen davon singen. *The Witcher 3* wurde also für Februar 2015 festgesetzt, um den neuen Meilenstein der RPG-Geschichte auch ausreichend abzurunden zu können, damit dieser nicht zum mahnenden Stolperstein wird.

Wenig später dann die Nachricht, dass die angegebenen Gründe für den Aufschub nicht die einzigen ihrer Art sind. Denn selbstverständlich gibt es auch Marketinggründe, wie CDP gleich darauf nachschicken. So befürchte man, dass bei einem zu frühen Release noch zu wenige Konsumenten über eine PS4 oder Xbox One verfügen, und somit das Startgeschäft in Gefahr stünde. Weiterhin kommen Berichte aus Polen, dass mit dem neuen Termin das Herbstgeschäft der Konkurrenz umgangen wurde.

Damit sind vorangegangene Begründungen nicht aufgehoben. Weiterhin sollen überwiegend Arbeiten an der Qualitätsprüfung, Nebenquests und dem Gameplay verübt werden. Dabei sollen auch Abstimmungen der hauseigenen Engine nicht zu kurz kommen, über deren Funktion und Anpassungsfähigkeit

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

sich erneut in einem Interview sehr erfreut geäußert wurde. Insgesamt können sich CD Projekt wegen ihrer Red Engine in die Brust werfen, was Lead Engineer Jasin Bushnaief auch nicht davon abhält, an manchen Stellen auf Umbra 3 Technologie zurückzugreifen. Mittels Umbra 3 soll das Rendern der Spielwelt auf das Blickfeld des Spielers beschränkt werden, um somit Rechenleistung zu sparen. Hier dürften einige Spieler leicht aufatmen können, denn in Anbetracht der angekündigten 12.000 Animationen und einer deutlich größeren Spielwelt als es bei Skyrim der Fall war, blickten bereits viele recht wehmütig auf ihre bereits angestaubten Rechner. Doch seit Daggerfall wissen wir alle: Die Größe der Spielwelt alleine zwingt noch keinen PC in die Knie. Und wo wir bei Elder Scrolls sind: CDP distanzieren sich von Vergleichen zwischen Skyrim und The Witcher 3.

"Skyrim ist ein Sandbox-Titel in einer offenen Spielwelt. Du bekommst einen Haufen Spielmechaniken und kannst mit ihnen herumspielen.

In The Witcher 3 geht es nur um die Geschichte, sie ist das Herzstück des gesamten Spiels. Und um diesen Kern herum bekommst du diese riesige, offene Welt, in der du eine Unmenge an Dingen zu tun hast."

So der Kommentar von Michal Krzeminski, der es scheinbar ebenfalls müde wurde, ständige Vergleiche zu dem Lokalmatadoren der Open World-Games erdulden zu müssen. Das versuchten sicher schon andere, sich beispielsweise mit Oblivion zu messen, die eigenen Vorzüge aufzuzählen, um am Ende dann als Flop in die Spielegeschichte einzugehen. Und wo wir gerade wieder einmal bei Gothic sind, so zieht das Team von CDP doch gerade beim König der deutschen RPGs recht gerne den Vergleich. So wolle man sich Gothic (ganz sicher die besseren Titel) als Vorbild nehmen, zumindest was die Einbindung von Handlung und Quests betrifft. Das ist ganz sicher kein falscher Weg, wird sich hier der ein oder andere Rollenspieler denken. Auch wenn viele dieser Zunft noch immer am Aufschub des Release zu nagen haben.

Als kleiner Trost bleibt, dass die Jungs und Mädels aus dem schönen Nachbarland gerade an den Rollenspielelementen festhalten möchten und bereits im März, zusammen mit Dark Hors Comics, eine Comic-Reihe über Geralt von Riva starteten. Brettspiele und allerhand andere Dinge sollen ebenso auf den Markt folgen. Wer sich ein klein wenig mit Wirtschaft auskennt, der weiß, dass das Pferd meist erst zu Tode geritten wird, ehe man dann sein altes Fleisch verkauft.

(DPR)



CD PROJEKT RED®



Review/Preview

The Witcher: House of Glass

– Experiment oder Geniestreich?



Seit März 2014 hat CD Projekt RED sein The Witcher-Franchise um ein weiteres Unterfangen ergänzt. Zusammen mit **Dark Horse**, einem renommierten US-Comic-Verlag, gibt die polnische Spieleschmiede eine fünfteilige Reihe mit dem Titel „House of Glass“ (Haus aus Glas) heraus. Wie es sich gezeigt hat, scheiden sich die Geister an der Miniserie: zu oberflächlich gezeichnet, zu flach die Story sagen die einen – mit künstlerischem Anspruch und klasse Geschichte die anderen.

Klar fand ich auch den Stil von CDPRs Comic-Erstschatz „*Racja stanu*“ (Staatsräson) rein subjektiv betrachtet ästhetisch ansprechender: bunt, doch nicht aufdringlich und mit warmen Farben in überwiegend Brauntönen, klare Linien, zeichnerisch ausgearbeitete Figuren und Settings, und trotzdem im Comic-Stil, um nicht zu sagen dem einer „grafic novel“, einer waschechten gezeichneten Erzählung. Da kommen mir die oftmals liederlich und grob skizziert wirkenden Bildchen eines **Joe Querio** nicht so angenehm daher. Eisner Award-Preisträger hin oder her, es bleibt Geschmackssache. Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, dass CDPR hier lediglich versucht – nachdem sie Europa schon fest in ihren Bann gezogen haben – nun auch das amerikanische Publikum für sich zu begeistern. Und was wäre da besser geeignet, über dem Großen Teich Neugier auf den dritten The Witcher-Ableger zu wecken, als dem

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



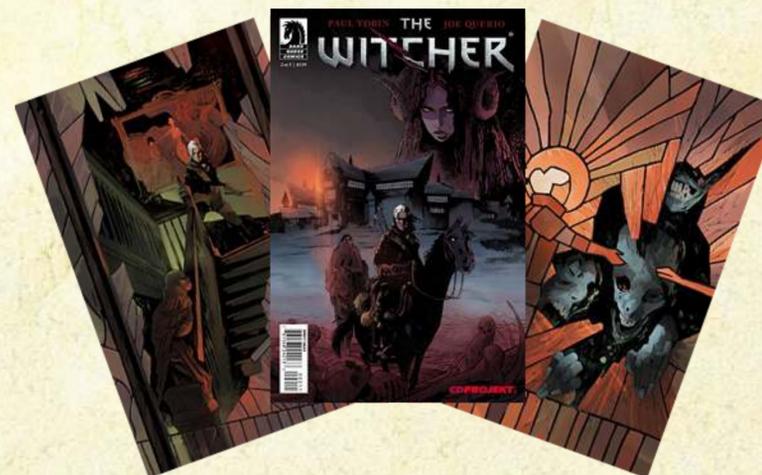
krassen Comic-Faible der Amis zuzuspielen und ihnen eine Helden-Bildergeschichte im Stile von „Hellboy“, „Batman“ oder „Buffy, die Vampirjägerin“, zu präsentieren? Ein geschickter Schachzug, so gesehen.

Objektiv betrachtet kann ich dieser Comic-Interpretation durchaus ihren Reiz abgewinnen. Dass hier und da ein Gesicht auf seine Umrisse reduziert wird, konzentriert auf das Wesentliche; die Szenerie wird beherrscht vom Tuscheschwarz, die Farben sind eher düster, oft schemenhaft und verwaschen – es unterstreicht einfach die Horroratmosphäre des Inhalts und **Carlos Badilla** hat hier als Colorist tatsächlich einen tollen Job gemacht; manchmal kantig-grob, dann wieder voller Details mit feinen Strichen – das macht Dynamik aus und zeigt par excellence, wie eine Handlung nur mit Stift und Papier erzählt werden kann. Und genau das ist schon die halbe Miete bei einem guten Comic. Sogar CDPR fand eines der Monster so gut ausgearbeitet und gestaltet, dass sie sich entschlossen, Querio's Version in das schwer in Arbeit befindliche „**The Witcher 3: Wild Hunt**“ zu übernehmen [1]. Das dürfte vieles über die Qualität der Zeichnungen und des Inhalts sagen. Rein objektiv.

An der Geschichte wiederum habe ich wenig auszusetzen, obwohl es auch hier Leute gibt, die sich total gelangweilt davon finden oder denen sich die Handlung einfach zu schnell entwickelt und sich zu wenig Zeit für die Charaktereinführung und -entwicklung lässt [2]. Ich kann nur sagen: Ist man erst einmal mittendrin und lässt sich auf die Story ein, hat es einen auch schon in den Bann gezogen. Und am Ende eines Heftes will man unbedingt wissen, wie es weitergeht!

Textautor **Paul Tobin** sagte in einem Interview mit Big Comic Page [3], dass er alle Witcher-Games gespielt und alles gelesen habe, was von Sapkowski's Büchern auf Englisch verfügbar war. CDPR muss ihm sogar eigene Übersetzungen geliefert haben, damit er sich komplett in Geralts Welt und Wesen einfühlen konnte. Gute Vorarbeit wurde demnach mit großer Sicherheit geleistet. Eine klassische Witcher-Story nach Art des Meisters AS braucht man

jedoch nicht erwarten. Zwar hat Geralts braves Pferdchen Plötze seinen Part, es gibt eine Prise Humor hier und da (wie der Ertrunkene, der sich natürlich nicht durch Ersäufen loswerden lässt) sowie einige Ungeheuer, die wir aus den Büchern oder den Spielen kennen und noch kennenlernen werden (hier sei nur der Leshen/Waldschrat erwähnt). Dennoch überwiegt etwas untypisch der Horror-Aspekt: Ein harmlos/bedauernswert wirkender Jägersmann, eine schaurig-schöne Bruxa, dann ein geheimnisvoller Wald, alt und dunkel und nur so von Monstern gespickt, dazu das „Haus aus Glas“ mit etlichen verfluchten Heimsuchungen für unseren Hexer ... Wird so auch die Primärstimmung im dritten Witcher-Teil aussehen? Vermutlich. Die Comic-Story bietet jedenfalls genug Material für Witcher-Fans und -Gönner, Geralt bei der Arbeit zu beobachten, wieder mit ihm zu rätseln, zu fiebern und auch zu kämpfen. Und das wiederum mögen sie.



Für mich sind die Comics ein Experiment mit Potential, verbunden mit dem Wunsch, dass es auch CDPR den ersehnten Effekt und zahllose neue Spieler + Fans beschert. Ich für meinen Teil werde die Hefte weiter lesen. Sie sind eine

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



willkommene Einstimmung auf den mindestens ebenso mysteriös und düster daherkommenden Abschluss der Witcher-Trilogie, der uns im Februar nächsten Jahres erwartet.

Interessant zu wissen ist noch, dass parallel zur englischen Originalausgabe bei Dark Horse eine polnische Fassung erschien, die allerdings nur digital im Download bei Dark Horse verfügbar ist. Des Weiteren ist zum Herbst 2014 ein **Sammelband** geplant, der alle fünf Hefte enthalten wird und auch in mehreren Sprachen herausgegeben werden soll. Beispielsweise kümmert sich der Verlag **БЕЛЫЙ ЕДИНОРОГ** (Weißes Einhorn) um die russische Version; der deutsche Sammelband hingegen liegt in den Händen von **Panini** und ist für Oktober 2014 zum Preis von 16,99 EUR angekündigt [4]. Last but not least macht die Angabe im Titel „vol. 1“ durchaus Hoffnung, dass die gezeichneten Abenteuer des Hexers Geralt von Riva eines Tages sogar ihre Fortsetzung finden könnten.

(Dove)

Quellen:

- [1] Rhymes with Geek-Interview mit Paul Tobin - This May Be Overkill: On the hunt with Paul Tobin
- [2] The Witcher #1, Review by David Melton
- [3] BCP Interview - Paul Tobin talks Witcher, Prometheus and Colder 2!
- [4] Panini-Programmorschau, 2. Halbjahr 2014

Weiterführende Links:

- The Witcher #1 bei Dark Horse, mit Preview der Online-Ausgabe
- The Witcher, das Comic-Highlight des Jahres 2014 (WJ Nr. 3/2014, S. 5)
- Eintrag im offiziellen Hexer-Wiki
- Diskussion zu den Dark Horse-Comics im the-witcher.de-Forum



The Elder Scrolls®

— ONLINE —

Ein The Elder Scrolls Online-RP-Review



iebe Mutter,

Es ist nun etwas länger her, dass ich Dir schrieb. Ich erfreue mich bester Gesundheit und fühle mich hier weiterhin wohl. Ich kann es immer noch nicht fassen, dass mich vor zwanzig Jahren das Glück ereilte und ich einen Platz hier erhielt.

Du kannst Dich sicherlich nicht mehr dran erinnern, denn seit Vater tot ist, besteht Dein Leben aus einem einzigen Skooma-Rausch. Ich bin sicher, Du wirst selbst mit diesem Brief nichts anfangen können, so wie auch schon mit den letzten nicht. Trotzdem möchte ich Dir davon berichten.

Damals ging es nicht nur Dir schlecht. Ich habe gehungert und musste um mein Überleben kämpfen, während Du nur nach dem nächsten Skooma-Händler gesucht hast. Ich habe verkauft, was ich konnte, irgendwann verkaufte ich auch meinen Leib, immer und immer wieder, nur damit ich etwas in den Magen bekam.

Jetzt ist zum Glück alles anders. Seitdem ich bei der Schwarzen Rose bin, ging es bergauf. Ich bekomme regelmäßig Mahlzeiten, habe Gelegenheiten zu baden – sogar mit warmem Wasser! Und ich kann meinen Traum vom Tanzen ausleben.

Jüngst sind wir vom letzten Jahrmarkt zurückgekehrt und machen erstmal Pause. Wir müssen neue Stücke einstudieren und erproben bevor in ein paar Monaten der nächste Jahrmarkt ansteht. Wenn ich nicht probe oder Zeit habe mich zu erholen, dann arbeite ich in Ebenherz in unserer Taverne. Dort haben sie ganz weiche Betten, so macht das viel mehr Spaß als damals im Dreck von irgendeiner Gasse hinter einem Haus.

Ich muss Schluss machen, die Arbeit ruft. Ich schreibe Dir bald wieder.

In Liebe

Lyanna

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Worum geht es bei The Elder Scrolls Online?

Während die The Elder Scrolls-Teile alle zeitlich nah beieinander liegen und ein dichtes Gefüge in der dritten Ära schaffen, so spielt der Online-Ableger gut ein Jahrtausend vorher. Wer TES II: Daggerfall und TES IV: Oblivion gespielt hat, dem wird der Name Mannimarco bereits etwas sagen. Denn um diesen Nekromanten und dessen ehemalige Gefährten baut sich auch die Hauptstory des Spieles auf.

Im Jahr 2Ä 578 ereignet sich in der Kaiserstadt die Katastrophe, die gemeinhin nur als der Seelenbruch bekannt ist. Diese arkane Explosion zerstört die Barrieren, die Tamriel von den Ebenen von Oblivion trennten, und Scharen von Daedra ziehen nach Tamriel. Geführt werden diese von dem daedrischen Fürsten der Herrschaft und Versklavung: Molag Bal. Um das Chaos perfekt zu machen, haben sich die einzelnen Völker zu drei Fraktionen zusammengeschlossen und kämpfen gegeneinander um die Vorherrschaft.

Ganze vier Jahre später, versucht die Kaiserin-Regentin Clivia Tharn vom Weißgoldturm in der Kaiserstadt aus, den letzten Rest an Ordnung aufrecht zu erhalten, während die Armeen der Fraktionen – das Aldmeri-Dominion, das Dolchsturz-Bündnis und der Ebenherz-Pakt – vor den Toren der Stadt stehen. Genau zu diesem Zeitpunkt beginnt euer Abenteuer: Ihr seid gefangen und werdet an eure Mitgefangenen gekettet in einen Raum geführt und müsst mit ansehen, wie eure Vorgänger auf einem Altar von Mannimarco höchstpersönlich geopfert werden. Euch ereilt das gleiche Schicksal, doch nach dem Tod erwacht ihr in Kalthafen, der Oblivion-Ebene von Molag Bal, in einer Gefängniszelle.

Eure Aufgabe besteht nun darin, aus Kalthafen zu fliehen und Mannimarco und Molag Bal aufzuhalten ...

So viel zur Ausgangssituation in The Elder Scrolls Online. Seit dem Release von The Elder Scrolls Online am 04.04.2014 sind mittlerweile einige Wochen ins Land gegangen und am 04.05.2014 endete auch für die letzten ihr Freimonat. Viele haben bereits ihre Meinung zum Spiel abgegeben, auch ich denke, es wird

Zeit für ein erstes Review. Da ich allerdings der kleinen Gruppe von Spielern angehöre, die sich Rollenspieler nennen, werde ich auf das übliche Geplänkel eines Reviews weitestgehend verzichten und aus Sicht eines Rollenspielers schreiben.

Rollenspiel in The Elder Scrolls Online - Was bedeutet das eigentlich?

Rollenspiel ist ein viel gebräuchlicher Begriff, der je nach dem unterschiedliches bedeuten kann. Bei The Elder Scrolls Online handelt es sich um ein MMORPG, was den Begriff Rollenspiel (RPG= role playing game) schon beinhaltet, aber in diesem Artikel von seiner Bedeutung her nur sekundär eine Rolle spielt. Denn einerseits spielt man mit seinem erstellten Charakter die Story des Spiels, wie auch in Singleplayern übernimmt der Spieler die Rolle des Helden, der sich durch unzählige Aufgaben kämpfen muss, um am Ende die Welt zu retten. Soweit so gut. Nun gibt es aber noch eine fast schon unbedeutende Anzahl an Spielern, denen das nicht reicht, was den Rollenspielcharakter eines Spieles angeht. Diese kleine Gemeinde an Spielern hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Spiel mit noch mehr Leben und Rollenspiel auszufüllen. Dies bedeutet im Speziellen, dass die Spieler sich nicht einfach nur einen Charakter erstellen, sondern ein wirkliches Konzept dahinter steht, das auf die Lore des Elder Scrolls-Universums aufbaut. So wird um den Charakter eines Rollenspielers eine komplette eigene Geschichte aufgebaut. Das fängt an bei einem Bauern, der nichts anderes möchte, als seinen Hof zu erhalten, über den Soldaten einer Miliz, die herumzieht und die Einwohner beschützt bis hin zu dem Boss eines kriminellen Unternehmens. Rollenspieler übernehmen ganz alltägliche und schlichte Charakterkonzepte, die Teil der natürlichen Welt in Tamriel sein können. Charakterkonzepte, die die Rolle des Welten rettenden Helden beinhalten, gibt es auch, sind aber eher selten und werden vom Rest der Rollenspieler entweder nicht ernst genommen, für verrückt erklärt oder ignoriert.

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



Lore

Bei The Elder Scrolls Online haben die Rollenspieler das Glück und leider auch das Pech, ein über zwanzig Jahre altes Universum vor sich zu haben. Die Elder Scrolls-Reihe zählt fünf Singleplayer-Rollenspiele, dazu zwei Romane, die ein gewaltiges Universum umspannen. Angefangen von der Weltgeschichte, die immerhin drei Zeitalter umfasst, von denen für TESO aber nur zwei von Bedeutung sind, dazu kommen die Kultur von insgesamt zehn Rassen und die verschiedenen religiösen Gruppierungen: Die Verehrung der Acht, das Tribunal und die Daedra-Kulte (diese Aufzählung ist auch nur exemplarisch). Das sind die großen Komplexe, mit denen ein Rollenspieler sich befassen muss. Allerdings kommen auch kleine Details hinzu, die im ersten Augenblick völlig unwichtig erscheinen, für die Atmosphäre und Authentizität jedoch von ungemeiner Bedeutung sind. Unter diese Aspekte kann man beispielsweise die Etikette fassen, wie spricht man einen Charakter richtig an: Duzen oder Siezen, oder doch die höfisch-mittelalterliche Form mit Ihr/Euch?

Das alles ist erstmal sehr viel Wissen, das man a) nicht alles auswendig lernen kann und b) einiges davon nie für das RP wissen muss. Es ist allerdings von Vorteil, wenn man wenigstens ein Basiswissen hat. Dieses Wissen muss man sich auch nicht umständlich aus den Spielen oder dem Elder Scrolls-Wiki rausziehen, sondern kann ein Projekt nutzen, welches der Gildenleiter Gervinius vom Orden der Dornenrose ins Leben gerufen hat und welches von ihm beständig aktualisiert wird. Das Tamriel Manuskript (<http://ordenshalleoddr.funpic.de/templates/TamrielManuskript.pdf>) ist mittlerweile in Version 3.0 veröffentlicht und kann auf der Homepage heruntergeladen werden. Es beinhaltet gebündeltes Wissen über die Welt, ihre Entstehung, die Rassen und deren Glaubensrichtungen. Also ein kompaktes und sehr schön gestaltetes Werk, das einen Blick wert ist, wenn man sich für die Lore von TESO interessiert.



Charakter-Erstellung

Die Charaktererstellung ist nach den heutigen Standards der MMO-Branche vielfältig und individuell. Die unzähligen Regler ermöglichen es dem Spieler, seinen Traumchar zu erstellen. Soll es ein hünenhafter Riese sein, der wie Obelix Hinkelsteine werfen kann? Kein Problem. Oder steht einem der Sinn doch lieber nach einer zierlichen Frau, die kein Wässerchen trüben könnte? Erstell sie dir. Wie wäre es mit einem abgewrackten Charakter, mit Brandnarben auf dem ganzen Körper, der ganz ausgemergelt ist? Auch das ist kein Problem. Die Möglichkeiten der Charaktererstellung sind so vielfältig, dass jedes Charakterkonzept hier seinen virtuell materiellen Ausdruck verliehen werden kann. Dadurch, dass TESO ein Gameplay besitzt, das den Klassen keine Begrenzung bei der Wahl der Waffen und Rüstung auferlegt, kann der Rollenspieler spielen, wozu er Lust hat.

In anderen MMOs (World of Warcraft zum Beispiel) ist das Gameplay um einiges strenger, so dass Rollenspieler oftmals gezwungen sind, mehrere

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Charakter zu erstellen, welche für das Rollenspiel und andere zum Level, Raiden oder PvP spielen. Hier liegt The Elder Scrolls Online ganz klar im Vorteil.

Wenn ein Rollenspieler in WoW von der reinen Spielmechanik her einen Magier spielen möchte, dann kann er das tun. Möchte er aber einen Krieger im RP spielen, dann braucht er für seine Vorlieben zwei Charaktere. Denn es ist nicht möglich einem Magier eine schwere Rüstung überzuziehen und einen Zweihänder in die Hand zu drücken. Der Spieler ist also gezwungen sich mit mehreren Charakteren zu beschäftigen und muss dementsprechend sehr viel mehr Zeit aufwenden als ein Rollenspieler, der sowohl von der Mechanik her als auch im RP gerne einen Magier spielt.

Es gibt im Grunde immer zwei Möglichkeiten seinen Charakter zu spielen:

- Der Spieler Paul hat sich einen Magier erstellt, weil er sich mit Nahkampfklassen einfach nicht anfreunden kann und möchte. Er kann nun mit seinem Magier spielen, ihn leveln, PvP betreiben und Instanzen laufen.
- Paul ist aber auch Rollenspieler und liebt es, in die Rolle eines Söldners zu schlüpfen und durch die Gegend zu ziehen, um Aufträge zu erfüllen.

Normalerweise beißen sich diese beiden Charakterkonzepte, durch das freie Gameplay hat Paul aber die Möglichkeit beides mit einem Charakter zu spielen. Denn in TESO kann man unabhängig von der Rassen- und Klassenwahl frei aussuchen, ob der Charakter leichte, mittlere oder schwere Rüstung tragen soll und welche der Waffentypen (Bögen, Zweihandwaffen, Ein-Handwaffen, Stäbe, etc.) der Charakter tragen soll. Paul kann also aufatmen und sich freuen, denn er braucht keine zwei Charaktere. Er erstellt sich einfach den geliebten Magier, und wenn er dann mal in die Rolle des Söldners schlüpft, wird die Robe gegen einen Harnisch und der Stab gegen eine große, schwere Kriegsaxt getauscht. Das einzig Negative daran ist, dass im Inventar immer ein paar Plätze für das RP-Outfit geblockt werden.

Der Spieler muss sich nur überlegen, welcher Fraktion und Rasse der Charakter angehören soll. Käufer der Imperialen Edition haben hier einen Vorteil, der oft kritisiert wurde, aber für das Rollenspiel eine tolle Sache darstellt, denn sie

können sich frei die Rassen und Fraktion kombinieren. Während Käufer der Standard-Edition an die Fraktion mit ihrer Rasse gebunden sind (Aldmeri-Dominion: Hochelfen, Waldelfen, Khajiit | Dolchsturz-Bündnis: Rothwardonen, Bretonen, Orks | Ebenherz-Pakt: Dunkeelfen, Nord, Argonier). Ist die Fraktion und Rasse klar, hat der Spieler die Wahl zwischen den vier Klassen Drachensitter, Templer, Nachtklinge und Magier.

Was ganz wichtig beim Rollenspielen ist, ist die Trennung von IC (= In Character) und OOC (= Out Of Character). IC ist alles, was den Charakter betrifft, heißt im Klartext, seine Lebensgeschichte bis zur Gegenwart, sein Aussehen und das kulturelle Wissen, das ein humanoides Wesen in der Welt haben kann, also welches Jahr ist es, welche Gottheit verehrt dein Charakter, was ist in deinem Land legal/illegal. Dinge, die der Spieler weiß, also zum Beispiel die Ereignisse aus den Elder Scrolls Teilen, sind OOC, schließlich kann nicht jeder wissen, was in ein paar Jahren, Jahrzehnten und Jahrtausenden passiert. Genauso wenig spielt aber auch die Story von TESO nur sehr begrenzt eine Rolle im RP. Im RP gibt es die drei Fraktionen mit den dazugehörigen Problemen, genauso wie auch den Seelenbruch vor vier Jahren, aber IC wurde kein Charakter von Mannimarco getötet und Molag Bal geopfert, hat nicht Lyris Titanenkind getroffen und muss nun auch nicht die Welt retten.

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Phasing und Megaservertechnologie

Die Ankündigung, dass sich Zenimax der Megaservertechnologie bedienen wird, hat für viel Furore gesorgt. Die Spieler sind es normalerweise gewohnt, sich einen Server auszusuchen und nur mit Mitspielern aus dem eigenen Land zu spielen. Nun, mit einem amerikanischen und einen europäischen Megaserver, treffen wir inGame nicht nur auf Deutsche, sondern auch Franzosen, Niederländer, Russen und Engländer sind im Chat allgegenwärtig. Leider ist diese multilinguale Mischung nicht immer gut. Auf allen Seiten gibt es genug Spieler, die nicht gut genug englisch beherrschen, um sich verständigen zu können, was mit Frust und Problemen in Instanzen führen kann. Auch stereotypische Anfeindungen sind wenn auch selten, aber doch manchmal im Chat zu lesen und tragen nicht unbedingt zu einem guten Miteinander bei. Megaserver bedeuten aber nicht nur, dass wir es mit unterschiedlichen Nationalitäten zu tun bekommen, sondern sie bringen auch das Phasing mit sich. Dies bedeutet, dass eine bestimmte Zone für Spieler unterschiedlich aussieht und sie sich auch gegenseitig nicht sehen können, wenn sie in unterschiedliche Phasen gesteckt werden. Diese Mechanik verhindert, dass die Zonen überladen wirken und ein Spielen nicht mehr möglich ist. Einerseits ist Phasing also eine aus technischer Sicht wunderbare Sache, doch leider gestaltet sich das Phasing in TESO derart ungünstig, dass das Spiel diejenigen bestraft, die in Gruppen zusammen spielen wollen. Denn TESO enthält wie auch die TES-Teile Quests, bei denen sich der Spieler zwischen Optionen entscheiden muss, beispielsweise ob er ein Dorf rettet oder vernichtet. Treffen die Spieler in einer Gruppe unterschiedliche Entscheidungen, greift das Phasing und der Freund verschwindet vor euren Augen. Ihr seid dann zwar noch in einer Gruppe, könnt aber nicht mehr zusammen spielen, da ihr euch nicht mehr sehen könnt und auch die Funktion „Zum Spieler porten“ hilft euch nicht. In ihrem Entwickler-Brief vom ersten Mai versprechen die Entwickler aber eine Verbesserung des Phasings, damit sich Spieler trotz unterschiedlicher Phasen sehen können. Wann diese Überarbeitung kommt ist unklar, der Brief enthält

allerdings den Plan für 2014, man kann also hoffen, dass das neue Phasing noch dieses Jahr kommt.

Uns Rollenspieler trifft das Phasing besonders hart, da dieses jegliches Spontan-RP unterbindet. Bei der kleinen Rollenspieler-Community ist die Wahrscheinlichkeit einen anderen Rollenspieler in der eigenen Phase, den man anspielen kann, zu treffen wohl so hoch ist, wie im Lotto zu gewinnen. Zum Glück gibt es eine Rollenspiel-Plattform eso-rollenspiel.de, auf der sich die deutschen Rollenspieler kurzschließen können. Dort werden Events angekündigt und koordiniert. Außerdem haben wir inGame drei Gilden, für jede Fraktion eine, denen die Rollenspieler beitreten können, um sich auch im Spiel direkt Spielpartner suchen und die Portfunktion nutzen zu können.

Grafik und die Emotes



ESO Theater Addon: Zeigt alle verfügbaren Emotes im Spiel an, diese können mit einem Klick ins Fenster aktiviert werden

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Die Grafik ist wie die von Skyrim einfach großartig. Verständlicherweise ist die Grafik nicht so detailliert wie sie in Skyrim ist, da die Server solch Texturen nicht mitmachen würden, aber für ein MMO sehr gut gelungen. Die Entwickler haben es geschafft eine grafisch wunderschöne Welt zu generieren, die dennoch nicht zu aufgesetzt wirkt. In The Elder Scrolls Online werden die Spieler in eine mittelalterliche und schmutzige Welt hineingeworfen, aus der Conan hätte entsprungen sein können. Nur schade ist, dass die Rüstungen leicht verwaschen wirken, was gerade für uns detailverliebte Rollenspieler traurig ist. Insgesamt schafft die Grafik eine tiefe Atmosphäre, in die man gerne eintauchen und versinken möchte.

Bei jedem neuen MMORPGs müssen die Rollenspieler fürchten, ob und wie viele Emotes in das Spiel implementiert werden. So viele verschiedene Emots wie noch in Star Wars Galaxies werden wir wahrscheinlich nicht wieder in einem MMO sehen, aber TESO enttäuscht uns nicht, denn Zenimax hat insgesamt 120 Emotes (Slash-Chat-Befehle, die Animationen und somit Ausdruck für Aktionen im Rollenspiel auslösen) mit ca. 100 verschiedenen Animationen.

Sound

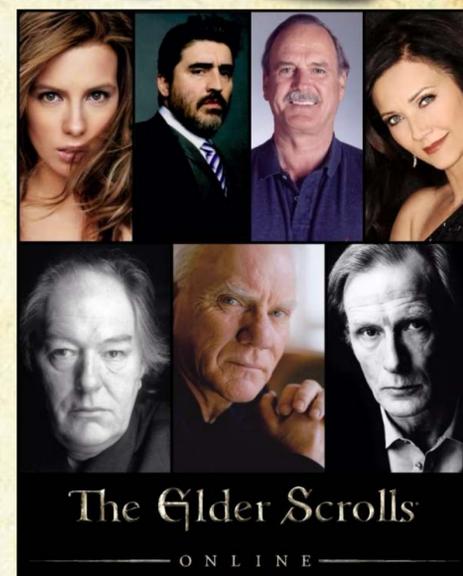
Mit dem Sound haben sich Bethesda und Zenimax auch sehr große Mühe gegeben. Der Soundtrack ist große Klasse, er hätte nur noch besser werden können, wenn sie wieder Jeremy Soule (TES-Teile, Baldur's Gate, Guild Wars) engagiert hätten. Auch bei der Betrachtung der Casting-Listen für die Synchronsprecher fällt sofort auf, dass sie keine Kosten und Mühen gescheut haben, um dem Spieler ein tolles Spielerlebnis zu beschaffen.

Lasst euch die Namen auf der Zunge zergehen, es ist ein wahrer Ohrenschaus: John Cleese von den Monty Pythons spricht Sir Cadwell, einen Verrückten aus Kalthafen, Bill Nighy leiht König Emeric seine Stimme. Kate Beckinsale, die man aus Filmen wie Pearl Harbor und die Underworld-Reihe kennt, ist in TESO als Königin Ayrenn zu hören. Auch die Stimme hinter Molag Bal ist eine berühmte Persönlichkeit: Malcolm McDowell.

Aber auch die deutschen Synchronstimmen lassen sich hören. Viele von ihnen sind den meisten von uns wohl mehr als bekannt, denn Martin Kessler (u.a. die deutsche Stimme von Vin Diesel) spielt Mannimarco, den Nekromanten. Otto Mellies, die deutsche Stimme von Christopher Lee, schlüpft in die Rolle des Propheten, den wir gleich zu Beginn des Spieles in Kalthafen kennenlernen und Rainer Schöne (u.a. die deutsche Stimme von Willem Dafoe) als Sai Sahan runden das deutsche Star-Ensemble ab.

Beide Soundpakete sind wirklich gut gelungen, das einzige, was noch ein wenig störend ist, sind die leicht hölzernen Gesichtsanimationen der NPCs, die nicht immer zu den tollen Sprachausgaben passen wollen. Doch auch hier hat Zenimax den Spielern Verbesserungen versprochen, auch hier bleibt abzuwarten, wann und in welchem Maße diese kommen.

Zu guter Letzt ein paar Worte zu den Barden: Wer Skyrim gespielt hat, der wird das bereits kennen, überall in der Welt, in Städten und den Tavernen stehen Barden herum, von denen ein Großteil Lieder zum Besten gibt. Diese Barden finden sich auch in TESO wieder und sie können sogar singen. Zenimax hat gespart und sich ein paar echte „Barden“ ran geholt, die ein paar Lieder eingesungen haben. Ein besonderer Ohrenschaus für alle Skyrim-Fans: Malukah ist eine der Barden. Sie hat es geschafft die Entwickler so sehr zu beeindrucken, dass sie sie kurzerhand gefragt haben, ob sie nicht ein paar Lieder beisteuern wolle und sie hat eingewilligt. Leider ist sie nur im englischen Soundpaket enthalten. Wer also das Spiel auf Deutsch spielt, muss sich mit den deutschen Sängern zufriedengeben.





Release: Ein typisches MMO-Release?

Nachdem ich euch nun so viel über das Spiel und das Rollenspiel in TESO erzählt habe, möchte ich noch ein paar letzte Worte über das Release verlieren. Offizieller Spielstart war am 04.04.2014, also vor über einem Monat. Wer das Spiel vorbestellt hat, der konnte bereits fünf bzw. drei Tage früher auf die Server. Als Vorbesteller der Imperial Edition war es mir vergönnt von Anfang an mit dabei zu sein. Wie eigentlich bei jedem Release waren die Server schon vor der angegebenen Zeit online. Abgesehen von ein paar Verbindungsfehlern, die bei zu großer Belastung des Servers auftraten, verlief der Headstart reibungslos und ohne Serverabstürze. Viel nerviger waren da doch die unerwarteten Serverwartungen, die nach MEZ in die frühen Abendstunden fielen. Denn unerwartete Bugs und Exploits erschwerten oder gar verhinderten einen Spielfortschritt, auch mussten die Gildenfunktionen und das Postsystem zeitweise ausgeschaltet werden, da es zu Problemen damit kam. Ansonsten liefen die Server sehr stabil, was so manch einen doch stark gewundert hat. Schon während der Beta hatte das Spiel seine Befürworter, aber auch heftige Kritik musste das MMO einstecken. Auch jetzt Wochen später wird TESO heiß diskutiert. Die meisten Plattformen haben ihre Reviews und Wertungen über das Spiel abgegeben. Durchschnittlich gibt die Branche dem ersten MMO aus dem Hause Bethesda eine Wertung von knapp über 70 und ist damit das momentan zweitschlechteste MMO in den letzten Jahren. Eine Wertung, die ich als nicht gerecht empfinde. Wie jedes Spiel, so hat TESO seine Macken, es macht Fehler, aber wer tut das nicht. Aber wenn ich mir Spiele wie Guild Wars 2 anschau, die bei metacritic eine glatte 90 erhielten, dann muss ich feststellen, dass sich bei der Bewertung von Spielen einiges geändert haben muss, denn The Elder Scrolls Online ist nicht schlechter als Guild Wars 2.



(Sha)

GAME CRAP - die schlechtesten Spiele aller Zeiten

Nr. 3: Der deutsche Synchronisation-Hasser

Bereits in Ausgabe 3 des Game Crap möchte ich mich nicht etwa einem Spiel, sondern dem Konsumenten selbst widmen. Es geht um den Hater deutscher Synchronisationen. Nun bin ich der Letzte, der sich ein negatives Urteil über unterschiedliche Geschmäcker bildet, und daher möchte ich vorneweg all die Personen aus der Schusslinie nehmen, die englische oder anderssprachige Synchronisationen bevorzugen und lieben, weil sie ihnen einfach nur besser gefallen. Diese Salve soll daher an euch vorübergehen.

Ich richte mich an (und gegen) alle Grundsatznörgler, Mitläufer und Möchtegern Bilingualisten, die eine gekonnte Arbeit nicht anerkennen wollen (oder können), da diese nicht in den laut erklingenden Mainstreamtenor mit einfallen will. Solche Leute sind die Hasser. Es sind solche, die von einer Originalsprache „Englisch“ sprechen wollen, ohne zu begreifen, dass das jeweilige Spiel zunächst auf Japanisch erschienen ist. Es sind diese Art von Leuten, die dem Rest der Welt bei jeder erdenklichen Gelegenheit aufs Auge drücken müssen, wie herausragend sie das vulgäre Friesisch verinnerlicht haben. Sie sind davon überzeugt, dass der Googelübersetzer etwas für eine schwächlich anachronistische Minderheit ist, die es hoffentlich bald dem Neandertaler gleichmachen wird. Für Abschaum, für den ein Euthanasieprogramm mehr als angemessen erscheint und ein öffentlicher Pranger als längst überfällig gilt. Alles was auch nur ansatzweise nach Deutsch klingen mag, muss von diesem Planeten getilgt werden. Der Globalisierungswahn einer gerne großen Elite, die

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

sich ohne es zu wissen in der dunklen Ecke einer vielseitigen Völkerverständigung befinden.

Die Neigung, sich für fremde Nationalitäten und Nationalbestrebungen zu begeistern, auch dann, wenn dieselben nur auf Kosten des eigenen Vaterlandes verwirklicht werden können, ist eine politische Krankheitsform, deren geographische Verbreitung, sich leider nur auf Deutschland beschränkt.“
Otto von Bismarck (1815-1898)

Der gute Otto sah hier nicht die Gefahr voraus, dass Computerspiele und Filme in Deutschland nur noch untertitelt werden und es dann alle prima finden. Übrigens für alle Hater, die sich bereits über das Zitat eines alten Staatsmannes aufregen möchten: Nein, er war kein Reichskanzler zur Zeit des dritten Reiches, wie das Datum bereits verraten könnte. Das ist schade, denn nun müsst ihr euch mit dem Inhalt der Kolumne befassen und könnt den Autor nicht mit den beliebten Instrumenten der Verleumdung in die Ecke der Mundtoten stellen.

Ganz anders sah dies vor etwa einem Jahr ein rumänischer Erdenbewohner in einer Diskussion auf Youtube. Er stellte unter einem Video (mit deutscher Synchro) die Frage, warum wir Deutschen denn nicht damit aufhören könnten, alles zu synchronisieren und doch alle gefälligst Englisch lernen sollten. So sei es in vielen anderen Ländern der Fall (womit er tatsächlich Recht hat). Ich fragte ihn daraufhin, wieso ihn als Rumäne dies negativ beeinträchtigen würde. Zur Antwort kam erneut, dass andere Nationen sich mit Untertiteln begnügen würden, wir Deutschen wohl scheinbar zu blöd seien und ein Nazi sei ich auch noch (die hatten nämlich auch keinen Untertitel, wenn das Radio lief). Natürlich ist dieser eine User nicht als exemplarisch zu betrachten, doch lässt sich ein gewisser Algorithmus nicht verleugnen.

Verlassen wir bei unserer Betrachtung die Plattform Youtube (die Bashingzentrale des World Wide Web), und widmen uns nun endlich den Computerspielen.

Metal Gear Solid

1998 erschuf Hideo Kojima (Vizepräsident Konami) ein Spiel, für welches er nachträglich noch ein Denkmal mitten auf den Elysischen Feldern verdient hätte (und zwar nackt aus Marmor mit einem riesigen Phallus als Symbol seines Könnens). Metal Gear Solid schaffte es, die ursprünglich nicht beachtete Metal Gear Reihe von den hinteren Plätzen des Busses ganz nach vorne zu nehmen. In der Gamerszene wurde von einem revolutionierenden Titel gesprochen, der Meilensteine legen sollte. Und so war es auch. Metal Gear Solid erschien 1998 auch in Deutschland, mit einer völlig deutschen Synchronisation. Es war nach Ansicht vieler Fans der beste Teil der Reihe. Metal Gear Solid ist mein persönlicher Liebling von allen, auch heute noch. Es ist übrigens der einzige Titel, der bis dato auf Deutsch erschienen war, während alle anderen lediglich untertitelt wurden. Um der allgemeinen Meinung zuwider zu handeln: Die deutsche Synchronisation ist hochwertig, die Sprecher innovativ und teilweise tiefgehender als ihre englischen Kollegen (nein, es waren nicht die originalen Stimmen, die waren von Japanern). Dem Internet „sei Dank“, noch bevor Metal Gear Solid 2 im Jahr 2002 erscheinen konnte, machte sich der Unmut vieler Fans in der Öffentlichkeit breit. Das deutsche Synchronisationsteam von Metal Gear Solid 1 hätte auf ganzer Linie versagt. Der Protagonist klinge nicht so cool wie im Englischen, sein Antagonist nicht Badass genug (wie im Englischen) und bei einer der Terroristen wollte man einen österreichischen Slang herausgehört haben (Gott bewahre uns davor). Die Vertonung war einfach zu... zu deutsch.

An dieser Stelle muss ich als verständnisvoller Journalist einmal sagen, dass diese Vielfalt an Geschmäckern etwas Tolles ist, denn diese Geschmäcker gehen wie unterschiedliche Meinungen völlig eigene Wege. Wie bereits angekündigt, gegen die Meinung des Einzelnen ist nichts einzuwenden. Es sind die Grundsatzhasser, die sich mal den Sand aus der Muschi schütteln und den Stock aus dem Arsch nehmen sollen. Denn ist es einfach nur logisch, dass vermeintliche Missstände in der eigenen Muttersprache deutlicher herausgehört

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

werden, als in einer fremden Sprache. Leider bewegen wir uns, was die Akzeptanz von Dialekten im Deutschen angeht, in eine völlig falsche Richtung. Während diese im Ausland stellenweise sogar erwünscht sind, werden sie hierzulande als schandhaft angesehen, vorausgesetzt kein Bayer ist am Werk. Der Wahn, der gemeinhin in Richtung reinem hannoverschem Deutsch hin tendiert und alles andere als die Sprache des gemeinen Fußvolk abstempeln will, gleicht fast schon einer Form von Rassismus und spiegelt das mediale Massenstromdenken, sich zwanghaft an überregionalen Ausstrahlungen orientieren zu müssen wider. Ohne dabei zu vergessen, dass jeder Dialekt einmal selbst eine Hochsprache war. Liebe Germanistikstudenten, ihr könnt nun gerne die Messer wetzen, ihr wisst, dass es zu diesem Thema kaum patentierte Meinungen geben kann und auch eure Alma Mater auf dem wackelnden Gerüst der Spekulation errichtet stehen.

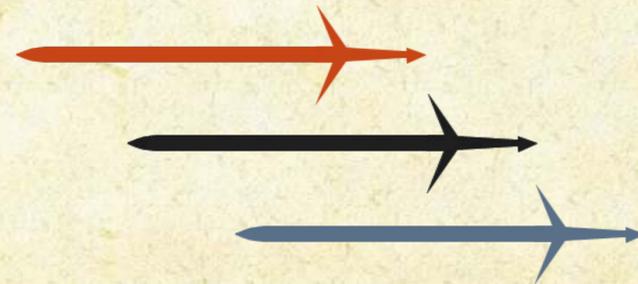
Metal Gear Solid 1 wurde ein Erfolg, die Sprachausgabe geschmäht. Es war der letzte Teil der Reihe, bei dem sich ein Synchronisationsteam die Mühe machte und man setzte auf die Beliebtheit von David Hayter, der in der englischen Sprachausgabe dem Helden Solid Snake seine Stimme lieh (und klingt dabei ziemlich cool). Dies tat er viele Jahre lang, bis dann Kiefer Sutherland für die kommenden Titel rekrutiert wurde. Wer weiß, vielleicht war Hayter ja Opfer von Hayter- Hatern geworden. Man müsste einmal nachforschen, ob ihm in einer seiner Arbeiten eventuell ein deutscher Slang in die Aussprache gerutscht ist.

The Witcher 1

Es war soweit. Die deutsche Fangemeinde der bisher erschienenen Bücher hatten sich bereits die Hände wundgerieben. Aber auch wer die Bücher zunächst nicht kannte freute sich auf ein angekündigtes RPG, das in dem benannten Genre aufräumen sollte. Nichts anderes war passiert. The Witcher schlug ein wie Aard in einen Fassbeschlag. Was weniger einschlug, war die erste deutsche Synchronisation des Spiels. Herbert Schäfer ist ein klasse Commander

im Weltraum, doch als Weißhaariger Hexer wollte er bei den meisten Spielern nicht so recht zünden. Um es auf den Punkt zu bringen: Die Fans hassten die Vertonung. In Foren wurde sie förmlich zerrissen und das dergestalt, dass es sich bis nach Polen herumsprach. Man hielt bereits den Atem an. Ihr erinnert euch an Metal Gear Solid? 1998 ging (angeblich) eine deutsche Synchronisation in die Hose. Konsequenz: Es wurde nie mehr wieder ein Titel in Deutsch vertont, da den Fans eine englische Version scheinbar ausreichte (Dabei sparte man zusätzlich noch etwas Geld). Was aber machten die Jungs und Mädels von CDPR? Sie gaben eine neue deutsche Synchronisation in Auftrag. Doch dieses Mal nahm man Sprechergrößen wie Christian Rode, Oliver Siebeck, Bernd Vollbrecht, Klaus-Dieter Klebsch, Michael Pan, Erich Räucher oder Detlef Bierstedt mit an Bord (Fans von deutschen Hörbüchern und Synchronisationen im allgemeinen, zergingen diese Namen förmlich auf der Zunge). Was konnte da noch schiefgehen? Das Resultat des neuen Projektes war nicht nur ein besseres Buch als Vorlage, sondern auch qualitativ hochwertigere Dialoge und Stimmeinsätze. Alleine Christian Rode als Sprecher für den Vorspann, sollte bereits für Gänsehaut sorgen. Das es im Anschluss noch immer Nörgler gab, die viel lieber auf Englisch spielten, ließ sich natürlich nicht vermeiden. Ist ja auch schließlich die „Originalsprache“ von The Witcher, nicht wahr?

(DPR)





Good Old Games

Die Witchers Journal Retrospektive

The Longest Journey

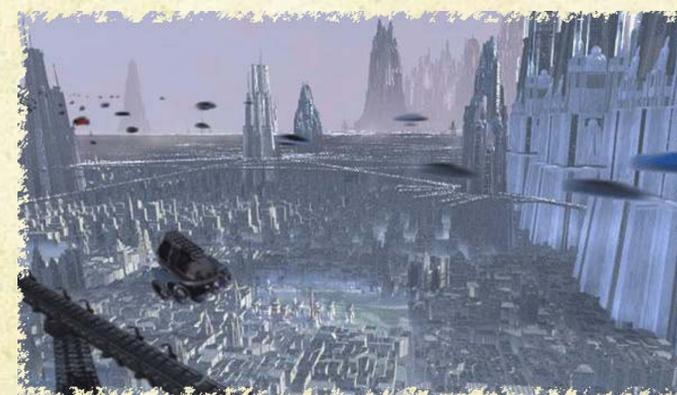
Im Jahre 2000 sah die Spielwelt für Fans von Adventure-Games ziemlich düster aus, denn nicht zum ersten Mal in der Geschichte der PC-Spiele wurde das Genre der Adventure für tot erklärt. Die zunehmende Begeisterung für Action-Spiele und Shooter machten es den Entwicklern nicht gerade leicht, denn die großen Spielehersteller mieden damals das Genre Adventure wie der Teufel das Weihwasser. Zu teuer seien sie in der Entwicklung und der Gewinn dementsprechend zu gering, war stets die Begründung.

Deshalb war für alle Liebhaber jedes neue Adventure, das zu der Zeit angekündigt wurde, wirklich ein Großereignis. Schade nur, dass viele von diesen Adventures entweder frühzeitig gecancelt wurden, bevor sie überhaupt erscheinen konnten, oder, falls sie doch erschienen, nicht mehr als schlechte Durchschnittskost waren.

Das sollte sich im besagten Jahr 2000 ändern, als der norwegische Entwickler und Publisher Funcom „The Longest Journey“ herausbrachte. Funcom ist sicherlich vielen noch bekannt für MMORPGs wie „Anarchy Online“, „Age of Conan: Hyborian Adventures“ und seit 2012 für „The Secret World“ (Wir berichteten darüber in der Ausgabe 24 der Witchers News <http://www.witchers-journal.de/dlfile--id-24.html>), welches seit einiger Zeit auch F2P ist.

„The Longest Journey“ ist ein besonderes Adventure. Funcom scheute weder Kosten noch Mühen, um den Gamern ein Spiel zu präsentieren, das sehr aufwendig gestaltet war und Maßstäbe gesetzt hat, die für viele Genre-Anhänger noch bis heute gültig sind. Der Erfolg von „The Longest Journey“ führte 2006 zu einer Fortsetzung mit dem Titel „Dreamfall: The Longest Journey“. Die Trilogie wird voraussichtlich im November 2014 mit „Dreamfall Chapters“ ihren Abschluss finden.

Worum geht es nun in „The Longest Journey“ genau?



WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



Um nicht weniger als das Schicksal von gleich zwei Welten. Da ist zum einen Stark, eine nüchterne, technisierte und durchaus denkbare Zukunftsversion unserer Erde im Jahre 2209. Arcadia hingegen ist eine Welt, in der die Magie vorherrscht und die gleichermaßen von Menschen und Phantasiewesen bevölkert wird. Geschichten von pferdelosen Kutschen und himmelhohen Gebäuden aus Glas und Metall zählen hier zu den Mythen, während sie in Stark schon lange Realität sind. Die beiden Welten verhalten sich zueinander wie Ying und Yang. Keine kann ohne die andere existieren.



Nur wenige Einwohner der beiden Welten wissen um die Existenz der jeweils anderen. Schon über tausend Jahre wacht ein sogenannter Hüter über das empfindliche Gleichgewicht zwischen Stark und Arcadia, doch nun hat der Hüter seinen Platz verlassen, ohne dass ein Nachfolger bereitsteht. Das Gleichgewicht ist in Gefahr und die Grenze zwischen den Welten wird dünn und durchlässig. Chaos und Zerstörung drohen, denn Magie und Technik können zwar nebeneinander existieren, aber nicht miteinander.

Das Schicksal der beiden Welten lastet nun auf unseren Schultern. Genauer gesagt auf der Schulter der jungen hübschen Hauptprotagonistin mit dem

Namen April Ryan. Diese ist zu Beginn des Spiels nach Newport gezogen, eine (fiktive) Großstadt an der Westküste Nordamerikas im Jahre 2209. Hier möchte sie an der VAVA, der Venice Academy of Visual Arts, Kunst studieren und bereitet sich schon seit einigen Monaten auf die Aufnahmeprüfung vor. April verdient sich ihren Unterhalt als Kellnerin im Fringe Café und hat auch bereits einige gute Freunde gefunden. Das Leben könnte so schön sein, wenn da nicht diese seltsamen Träume wären, die sie seit einigen Nächten immer wieder in eine völlig unbekannte Welt mit seltsamen Wesen, wie sprechenden Drachen und Baumgeistern, entführen und an Orte bringt, wie sie sie noch nie zuvor gesehen hat. Ihre Freunde können ihr nicht helfen, denn es sind doch nur Träume. Oder etwa nicht?



Im Laufe der Zeit wird es für April immer schwieriger, zwischen Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden. Erlebnisse aus der Traumwelt manifestieren sich mit zunehmender Häufigkeit und Tragweite in der Realität und schlagen Wellen in Aprils Umfeld. Erst der in die Jahre gekommene und ziemlich exzentrische Latino Cortez klärt sie über die Ursachen ihrer Träume auf und über die Rolle, die ihr zugedacht ist. April ist eine Reisende und nur sie kann zwischen den beiden Welten hin- und herwandern. Ihre Aufgabe ist es, das

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



gestörte Gleichgewicht wiederherzustellen. Doch das ist gar nicht so einfach, denn eine mächtige Organisation will, dass das Chaos herrscht, um beide Welten kontrollieren zu können. So begibt April sich auf die Suche nach dem Hüter und nicht zuletzt auf die Suche nach sich selbst – es soll ihre längste Reise werden.



„The Longest Journey“ ist ein klassisches Point-und-Click-Adventure, welches vom Spieler vollständig mit der Maus gespielt werden kann. Die Steuerung dieses 3rd-Person-Spieles ist sehr intuitiv – der Spieler muss nicht erst seitenlang irgendein Handbuch wälzen, um alle Funktionen zu lernen. Der Cursor ist in der Regel ein dunkelblauer Pfeil, der hell aufleuchtet, wenn es etwas zu untersuchen gibt. In diesem Fall öffnet sich mit einem Linksklick ein elegant gestaltetes Kontextmenü und hier kann zwischen dem Augen-Icon, um April zu einer Erklärung zu bewegen, dem Mund-Icon, damit April jemanden anspricht bzw. etwas isst oder in den Mund nimmt, und dem Hand-Icon, um Gegenstände aufzunehmen/zu manipulieren gewählt werden. Sollte lediglich eine bestimmte Funktion an einem Hotspot verfügbar sein, verwandelt sich der Cursor von allein in ein Auge zum Anschauen oder eine Hand zum Aufnehmen bzw. Berühren. Schließlich verfärbt sich der Cursorpfeil rot, um mögliche Szenenausgänge kenntlich zu machen. Sollte der Spieler mal den Ausgang nicht

finden, hilft ihm ein Druck auf die X-Taste und prompt werden alle verfügbaren Ausgänge auf dem Bildschirm markiert.

Das Inventar in Form einer Truhe befindet sich in der oberen linken Bildschirmcke. Mit einem Linksklick wählt der Spieler eines der Fundstücke aus und führt es über das gewünschte Objekt. Ist es das richtige, leuchtet es auf und kann mit einem weiteren Klick verwendet werden. Sollte es das falsche sein, haben die Entwickler es leicht gemacht, den Inventarinhalt durchzuprobieren, indem mit der A- oder S-Taste die anderen Gegenstände durchgescrollt werden können.

Falsch kann mit dieser Vorgehensweise nichts gemacht werden, denn es gibt kein klassisches „Game Over“ wie in anderen Spielen, wenn sich mal ein Fehler einschleicht. Die „Trial-and-Error“ Methode funktioniert immer, auch wenn in brenzigen Situationen im Spiel trotzdem ab und an ein wenig Hektik und Panik ausbrechen können, die aber vollkommen unnötig sind. Es zeigt nur, wie emotional „The Longest Journey“ den Spieler mitnimmt. Ein weiterer Pluspunkt, den das Adventure-Game für sich verbuchen kann



WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



Die meisten Adventures, die vor allem in den 90ern des letzten Jahrhunderts entstanden, wie zum Beispiel „Monkey Island“, stellten die Hauptprotagonisten als Comicfiguren vor ebensolchen Hintergründen dar. In „The Longest Journey“ agieren die Personen nicht im Comicstyle, sondern als naturalistische Rendercharaktere in 3D vor sparsam animierten, doch recht hübsch anzusehenden 3D-Hintergründen mit feststehenden Kamerapositionen.

Die Rätsel in „The Longest Journey“ sind immer fair und auch schon für Adventure-Neulinge geeignet. Sie variieren zwar im Laufe des Spieles im Schwierigkeitsgrad, sind aber gut und logisch in die Story und die Umgebung eingebunden. Lediglich bei ein oder zwei Rätseln muss der Spieler schon ein wenig um die Ecke denken, doch ein Blick in eine der unzähligen Lösungen im Internet hilft bestimmt weiter.

Der Hauptteil der Knobeleyen im Game besteht aus Inventarrätseln, die ein genaues Untersuchen der unzähligen Fundstücke, die sich in der Inventartruhe bereits angesammelt haben, nötig macht. Es lohnt sich deshalb immer, wirklich alles zu sammeln, was im Spiel nicht niet- und nagelfest ist. Auch die Kombination oder Demontage gewisser Gegenstände findet in der Truhe statt. Der Cursor zeigt immer an, ob etwas zusammengefügt oder voneinander getrennt werden kann. Abwechslung von den Inventarrätseln bieten Maschinen-, Kodier-, Kombinations- und die allseits bekannten Beschaffungs- und Dialogrätsel.

Der Spieler hat eine Menge Freiheit in der Art, wie er die Rätsel lösen will, obwohl die Story an sich schon ziemlich linear ist. Bei der Beschaffung mancher Gegenstände steht es ihm frei, die Gegenstände dann einzusammeln, wenn er sie entdeckt und nicht erst dann, wenn April die Stelle gefunden hat, an der sie angewendet werden müssen. Suboptimal allerdings sind manchmal die detaillierten Hintergrundkulissen, bei denen der Spieler mit dem Cursor durchaus das eine oder andere wichtige, aber zu klein geratene Detail übersehen kann. An dieser Stelle sollte er nicht frustriert aufgeben, denn meist wirkt ein Blick in die Komplettlösung oder in ein Forum Wunder.



Zum Schluss verraten wir, wie man gleich zu Beginn den Prolog von „The Longest Journey“ löst:

Wir entdecken unsere Heldin April Ryan auf einem hohen Felsenplateau stehend, von wo sie auf eine herrliche Landschaft herabblicken kann.

Auf diesem Plateau steht ein alter, ausgetrockneter Baum. Rechts von ihm hört man Wasser rauschen, das allerdings durch äußere Einwirkungen seinen Lauf verändert hat und deshalb nicht mehr den Baum mit dem lebenswichtigen Nass versorgt. Während sie noch den Baum betrachtet, rollt aus einem Nest im Baum ein riesiges Ei. Nur die hervorstehenden Wurzeln des Baumes verhindern, dass es über den Rand des Plateaus in die Tiefe fällt.

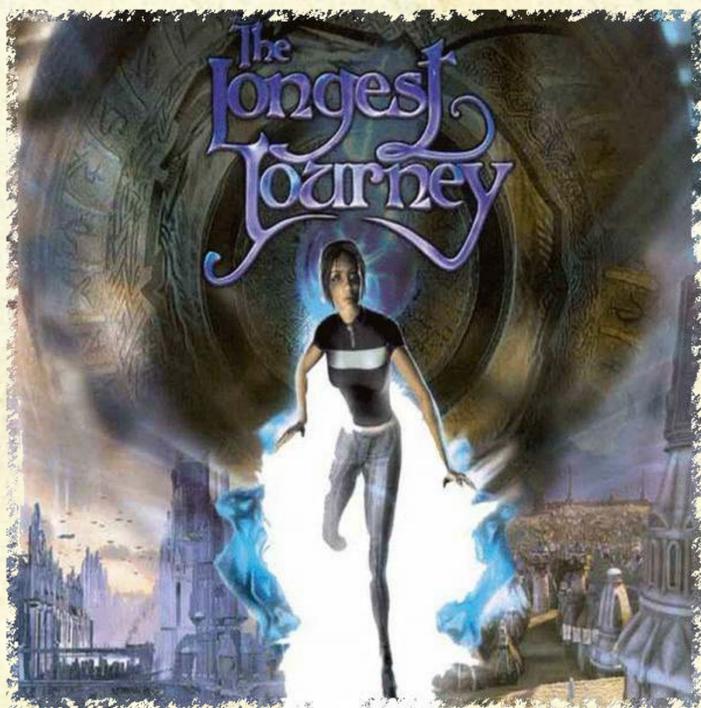
April untersucht das Nest und findet eine lange Schuppe. Am Baum hängt ein alter Ast, den sie abbricht. Der Geist des Baumes erwacht dadurch zum Leben und beginnt ein Gespräch mit April. Der Baum verspricht April, das Ei zu retten, wenn sie ihm hilft, wieder an das Wasser zu gelangen.

Zu diesem Zweck kombiniert sie die Schuppe und den Ast miteinander, sodass

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

sie eine Art Wasserleitung erhält. Mit dieser überbrückt sie nun die Spalte zwischen dem sprudelnden Wasserlauf und dem alten Baum. Dann spricht sie noch einmal mit dem Baum und erinnert ihn an sein Versprechen. Er rettet das Ei und ein weißer Drache erscheint, der sich als Aprils Mutter vorstellt. Schließlich erscheint ein schwarzer Strudel, unsere Heldin stürzt in die Tiefe und erwacht.



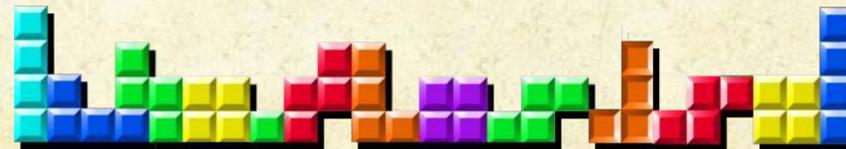
„The Longest Journey“ erschien in Deutschland am 20.03.2000 und wurde von allen Windows-Versionen einschließlich Windows XP unterstützt.

Das Spiel wurde von Kritikern für seine überzeugende Darstellung der fantastischen und futuristischen Schauplätze gelobt. Auch die Übersetzung aus dem Norwegischen in zehn verschiedene Sprachen nahm man mit Wohlwollen auf. Einer der wenigen Kritikpunkte, die von Experten und Medien bemängelt wurden, waren die reichlich ausgedehnten Dialoge, die sich aus fast 8300 einzelnen Aufnahmen zusammensetzten. Es gehörte schon ein gutes Maß an Geduld dazu, um diese nicht einfach wegzuklicken, doch der Spieler wurde durchaus mit einer ausgefeilten Story und interessanten Dialogen belohnt, wenn er dies nicht tat.

„The Longest Journey“ ist auch heute noch für absolut akzeptable Preise bei Amazon, Ebay und gog.com, allerdings hier nur auf Englisch, zu erwerben.

Wer Spaß an gut durchdachten Rätseln, liebevoll gestalteten Schauplätzen und informativen, wenn auch manchmal ausschweifenden Dialogen hat, sollte zu „The Longest Journey“ greifen.

(Dan)





Fanart

Im Interview mit ...



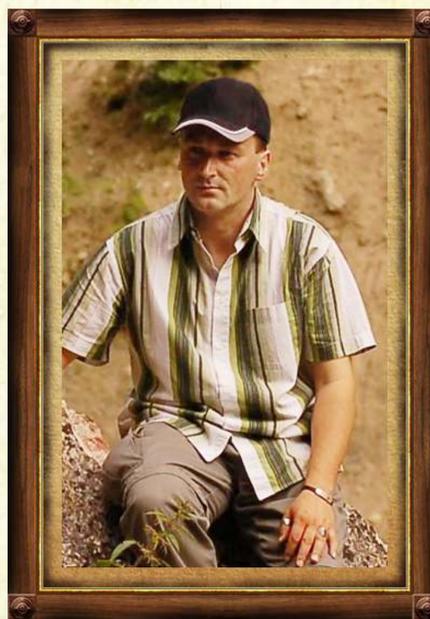
ARTHUS
OF KAP DUN

Das 5-jährige Jubiläum des *Witchers Journal* ist heran – eine gute Gelegenheit, den Schöpfer unseres Homepage-Designs sowie 2D-Grafiker unserer Zeitung einmal näher vorzustellen.

Dove: Arthus, du bist ja nun schon einige Jährchen in der WoP zugange und eher der Typ, der sich mehr im Hintergrund hält. Ist das dein erstes Interview?

Arthus: Was, 5 Jahre schon? Na dann möchte ich Dir und dem Team doch gleich mal gratulieren! Eigentlich, bin mal ehrlich, ist das das erste Interview in dem Rahmen, weil ich eigentlich immer welche mit anderen gemacht habe in der Vergangenheit. Etwa mit Art Director Ralf Marczinczik, der damals noch bei Piranha Bytes war, und Dipl.-Des. Jann Kerntke, der viele Sachen für „Risen 2: Dark Waters“ gemacht hatte.

Dove: Na, dann wurde es höchste Zeit (lacht). Dann gleich zur nächsten Frage: Wie ist dein Alias „Arthus of Kap Dun“ entstanden bzw. welche Bewandtnis hat es mit ihm?



Arthus: Ok! Der Name war ursprünglich mal als Foren-Nickname gedacht gewesen und sollte so gesehen gar nicht als ich nenn's mal Künstlernamen erhalten. Heute ist daraus eher eine Kurzform geworden, da er meist auch viel zu lang für Foren scheint. Entstanden ist er eigentlich aus „Arthus of York“ und rührt daher, dass ich damals, als „Gothic 3“ erschien, so beeindruckt war von dem Spiel, dass ich einfach einen Stadtnamen aus selbigem hinten angestellt habe: Kap Dun. Ich bevorzuge heute allerdings eher die Kurzform, weil die sich dann doch zum Künstlernamen entwickelt hat, mit der ich auch Arbeiten signiere: ArthusOKD.

Dove: Wie bist du zum *Witchers Journal* gekommen? Kanntest du das Projekt bereits vorher?

Arthus: Zum *Witchers Journal*? Was soll das sein, kenne ich gar nicht ... Kleiner Scherz.

Ja, wie bin ich zum *Witcher Journal* gekommen? Zum *Journal* bin ich gekommen, da habe ich schon gut 6 Jahre Fanarts gemacht und einen erfolgreichen Webauftritt für Grafiken

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



aus der Community ins Leben gerufen, den ich auch heute noch betreibe. Das bleibt natürlich nicht verborgen, wie ihr euch sicherlich denken könnt, und so hatte ich irgendwann mal eine E-Mail von Meditate der WorldofPlayers im Kasten, ob ich nicht Lust hätte, mit meinen Grafiken - damals noch Collagen für The Witcher.de - etwas zu machen. Dort habe ich dann seit 2010 einiges zum Thema Fanarts gemacht und bin dann darüber zur Redaktion des Witcher Journals gekommen.



Homepage des Witchers Journal, Design by ArthusoKD

Dove: Jeder fängt mal klein an. Wie hast du dein Talent entdeckt?

Arthus: Ich bin eigentlich durch einen Zufall überhaupt in die Grafikbranche bzw. in den Fanart-Bereich gelangt. Ich hatte damals für ein Familienmitglied, der damals Gothic gespielt hatte, einige Wallpaper zusammengesuchert, und das könnt ihr übrigens auch gerne wörtlich nehmen, denn mehr als

zusammengeklebte Wallpaperteile waren das nicht.

Talent für Grafiken und zum Zeichnen hatte ich schon immer, sag ich mal, weil in der Familienlinie zurückreichend es da schon einige Beispiele gab. Aber ich hab's nur damals nie ernsthaft betrieben.

Dove: Hattest du Vorbilder oder Lieblingsmotive? Wie sieht es damit heute aus?

Arthus: Erwartet man eigentlich, dass man welche haben sollte in dem Bereich? Also da muss ich euch leider enttäuschen. In dem Sinne habe ich keine wirklichen Vorbilder, an denen ich mich ausrichte. Das hat sich lustigerweise nie ergeben und als wichtig für mich herausgestellt. Daher also eher ein Nein oder leider nein. Bei den Lieblingsmotiven ist es ähnlich, muss ich sagen, obwohl sich bei mir einige Spezialisierungen herauskristallisiert haben in den Jahren. Klar liegt der Fokus bei meinen Arbeiten im Fantasygenre oder auf mittelalterlichen Settings, weil mich das einfach fasziniert und es mir viele Möglichkeiten eröffnet kreativ zu sein, was ein realistisches Gebiet mir nie bieten könnte. Wenn ich darüber nachdenke, war das damals wie heute schon so und hat sich eher nur verstärkt.

Dove: Welche Menschen oder Situationen haben dich auf deinem Weg geprägt, hattest du Unterstützung oder gab es viele Stolpersteine?

Arthus: Stolpersteine, oh je, zeig mir einen Künstler, der davon keine vorzuweisen hat (lacht).

Solche, ich nenne es mal Höhen und Tiefen, erlebst du eigentlich öfters, wenn du dein Talent und deine Fertigkeiten im Laufe der Jahre auszubauen versuchst, das bleibt nicht aus. Wichtig ist nur, dass du nicht müde wirst, diese Höhen und Tiefen zu meistern und nicht aufgibst, denn dann wird es verdammt schwer seinen Weg zu finden.

Ein wichtiger Moment war, als ich für meine Portrait Arts 2007-2008 Anerkennung beim damaligen Art Director und Illustrator Ralf Marczinczik

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



bekam, mit dem ich bis heute befreundet bin. Ich hatte damals ein komplettes Entwicklerteam porträtiert und mir viel Mühe damit gegeben, meine Kenntnisse im Digital Painting auszuprägen - und dann ist es ein richtiges gutes Gefühl, wenn dann auch dazu etwas zu dir zurück kommt.

Ich habe mich ja schon recht frühzeitig für die Gothic-Reihe begeistern können und 2006 bis heute 2014 habe ich mich dem Entwicklerteam aus Bochum, Piranha Bytes, verschrieben und mit dem Piranha-FanartPortal eine einzigartige Anlaufstelle für Fans der Gothic & Risen-Reihe geschaffen, was mich schon sehr geprägt hat. Heute bestehen großartige Kontakte zum Publisher KochMedia/DeepSilver und Piranha Bytes selbst und den Leuten die dort arbeiten. Das ist schon prägend für einen Künstler, wenn man durch seine Arbeit oder Leistung von dort integriert bzw. eingebunden wird. Das musst Du mit einem Fanprojekt erst einmal auf die Beine bekommen.

Dove: Ich kann mir gut vorstellen, dass der Weg zum professionellen Zeichner nicht leicht ist. Wie war/ist das so bei dir?

Arthus: Ist es auch auf keinen Fall, also nicht leicht meine ich. Du hast großartige Ideen im Kopf, nur an der Umsetzung hapert es eben, weil Du nicht talentiert genug bist. Das bedeutet im Umkehrschluss, du musst an dir arbeiten. Ich hab ja nicht von Beginn an real gezeichnet, sondern mit Wallpaper-Collagen angefangen, weil das einfach war. Wenn Du kreativ bist



und ein Gespür für Farben das richtige Motiv hast, musst Du nur noch das Programm beherrschen. Tja, nur noch (grinst). Wo wir bei Programm sind, das ist das Nächste, was Du meistern musst, damit deine Arbeiten erfolgreich sind und auch etwas ausdrücken. Du musst mit dem Programm blind arbeiten können - und das könnt ihr ebenfalls wörtlich nehmen, weil das Programm nur so gut ist, wie der, der es bedient.

Irgendwann habe ich durch die Portrait Arts angefangen, auf Papier zu zeichnen, was ich bis heute auch stark ausgearbeitet habe. Und es hat mir zu Beginn größere Probleme bereitet, die Techniken bei realen Zeichnungen mit Papier und Bleistift zu erlernen.

Aber, und das muss ich sagen, dass mal wieder die Alten und ihre Sprichwörter recht behalten, wo es da heißt: Übung macht den Meister!

Dove: Deine Porträts sind unwerfend, deine Monster facettenreich, die Poster und Wallpaper grandios, deine Concept Arts irre ... Gibt es etwas, das du besonders gern zeichnest - und wovon lässt du liebend gern die Finger?

Arthus: Cool. Dankeschön! Das nehme ich gerne positiv mit aus dem Interview.

Ja, wie Du schon oben erwähnt hast, Character und Kreaturdesign etwa, darauf habe ich mich unter anderem in den letzten Jahren konzentriert und meine Technik darauf ausgerichtet. Der zweite Bereich, auf den ich mich spezialisiert habe, das allerdings in Form

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

des Digitalen Paintings, sind die Porträtzeichnungen in der Technik Schwarz-Weiß.

Warum Schwarz-Weiß? Weil es einfach ausdrucksstärker ist als Farbe, finde ich persönlich. Schau dir mal ein coloriertes Bild an und ein wirklich gut gemachtes im Medium Schwarz und Weiß. Es gibt dir Details preis, die dir nie in Farbe aufgefallen wären. Da werden Bereiche lebendig an Personen, Gesichtern und Landschaften, die man, wie gesagt, so nicht wahrgenommen hätte und das fasziniert mich ungemein.

Es schärft die Sinne, wenn man es so ausdrücken möchte.

Die Finger lasse ich gerne vom perspektivischen Zeichnungen. Das ist nichts für mich. Da gibt es etwa in der Gamesbranche Künstler, die sich auf Gebäude etc. spezialisiert haben, weil jeder nun mal auch nicht alles kann. Aber den Leuten zolle ich immer Respekt. Bestes Beispiel sind ja die Witcher Artbooks, wo es viele Gebäudezeichnungen in der Perspektive gibt, und das empfinde ich als sehr schweres Themengebiet.

Was auch nichts für mich wäre, sind reale Farben, so nach dem Motto „Staffelei, Palette“ oder Farben mischen, wie Aquarelltechniken oder Öl. Papier und Bleistift sind ja schon reale Techniken, die mir zusagen und mich auch ausfüllen.

Dove: Dass du einen Hang für Fanarts zu PC-Spielen hast, ist deinem Portfolio gut anzumerken – gibt es einen Favoriten darunter? Spielst du nur PC oder auch eine andere Plattform?



Fanart

Arthus: Früher habe ich schon oft gespielt und das waren zumeist alle Facetten, wie Adventures, Rennspiele und Strategie- oder Aufbautitel. Aber irgendwie haben es mir die RPGs, also die Rollenspiele angetan und die spiele ich heute eigentlich fast nur noch, wenn sich mal Zeit neben den vielen zeichnerischen Aufgaben, Webseitengestaltungen etc. finden lässt. Zu meinen Lieblingstiteln zählen klar die Gothic- und Risen-Reihe, Skyrim muss man einfach gespielt haben, wie auch den Witcher. Der PC ist meine Arbeitsplattform, sodass ich dann auch nur auf dem PC etwas spiele. Konsolen sind da eher nicht meine Plattformen.

Dove: Was sind deine aktuellen Projekte und Ziele?

Arthus: Staune gerade, wie gut du informiert bist. Muss ich Angst haben ... (schmunzelt)
Nein! Ich arbeite derzeit am Kreaturdesign für „Risen 3: Titan Lords“, denn da kommen noch einige in den nächsten Wochen, die bisher der Öffentlichkeit noch gar nicht vorgestellt wurden. Bei der Zusammenarbeit mit KochMedia, wie oben schon erwähnt, ergeben sich manchmal solche, ich nenne es mal Aufträge. „World of Risen“ veröffentlicht dazu exklusive die Artworks von Piranha Bytes in einer Serie und ich gestalte sie parallel dann als Zeichnungen für die Fans. Meist gibt es ja im Vorfeld kleinere Screenshots, und damit die Fans auch mal etwas mitnehmen können in Form von Postern, Wallpaper etc., bekommen sie dann von mir kein Minibildchen, sondern HiRes-Zeichnungen, die

24

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

meist die Screenshots in der Gamestar oder PCGames um Längen übertreffen. Außerdem habe ich das große Vergnügen, für ein Spiel - Namen lassen wir mal weg, es ist aber eher ein kleines, unbekanntes Projekt - die Illustrationen zu machen. Das bedeutet, ich hab in Textform Informationen zu Charakteren, Locations, Items und was man sich noch so vorstellen mag, auf dem Tisch und visualisiere daraus dann Figuren und all das Zeug. Total spannend, hab ich noch nie gemacht und ich hätte es fast abgelehnt, weil es mir so irgendwie schwer vorgekommen ist. Aber ich bin erstaunt, was am Ende dabei alles rauskommt und das passt dann wieder zu einer der Fragen oben.

Man muss sich eben auch mal etwas zutrauen und dafür alles in Bewegung setzen, dabei hart an sich und seinen Fähigkeiten arbeiten. Für die World of Players mache ich nebenher noch das Design für die neue Risen 3-Webseite der Plattform ... Also du siehst es wird nie langweilig.

Dove: Auf deiner Facebook-Seite hast du letztens geschrieben: „Kennt ihr das Gefühl wenn ihr an was arbeitet und ihr dürft davon weder etwas zeigen noch darüber sprechen Nein? Also ich kann mich daran nicht gewöhnen. Leidensgenossen ich fühle mit euch.“ Wie ist das so, wie fühlt es sich an?

Arthus: Ehrlich? Total bescheuert! Nee, wirklich, man kommt sich dabei vor wie beim Geheimdienst und man gewöhnt sich nie daran. Seid froh, dass ihr so was eventuell nicht machen müsst. Ich muss mir da immer auf die Zunge beißen, auch weil man ja nie weiß, was der Schere zum Opfer fällt, dir viel Arbeit und Zeit gekostet hat und dann ist es für die sprichwörtliche Tonne.

Dove: Was wünschst du dir in Zukunft (beruflich und/oder privat)?

Arthus: Mehr Zeit für alles, Familie und Freunde und ein langes Leben.

Dove: Noch ein letzter Tipp für die angehenden Künstler unter unseren Lesern? So als kleiner Wissensschatz, „aus dem Nähkästchen“ geplaudert?

Arthus: Lasst euch Zeit für eure Sachen, also ich meine, wenn Ihr künstlerisch tätig seid.

Verzweifelt nicht, sondern lernt, wie ihr es besser machen könnt. Hürden sind dafür da, dass wir sie überwinden lernen.

Cool, mein erstes Interview, bei dem ich hoffe, ihr könnt damit etwas anfangen. Und bleibt mir gesund. So! 5 Jahre Witchers Journal - wo gibt es jetzt das Buffet und die Getränke ... Danke für das Interview!

Dove: Wir bedanken uns. War sehr interessant und deine Antworten wirklich ausführlich. Dann noch viel Erfolg und vor allem Spaß bei deinen Projekten!

(Dove)

Weiterführende Links:

- Homepage/Portfolio: <http://arthusokd.daportfolio.com>
- ArthusokD auf deviantART: <http://arthusokd.deviantart.com/>
- ArthusokD auf Facebook: <https://www.facebook.com/arthus.ofkapdun>
- Piranha Fanart Portal: <http://www.piranha-fanart-portal.de>

Geschichten

MONSTERGROTTE RELOADED

Die Baba Jaga

... Stahl ist für die Menschen

o hatte es sich zugetragen:

Monster. Sie waren wirklich überall. Geralt versteifte sich zusehends und bereute an diesem Tag nicht das erste Mal, dass er seine beiden Schwerter nicht dabei hatte. Nicht einmal seinen Dolch hatten sie ihm am Eingang gelassen. Und nun das: Monster, wohin er auch sah. Kleine Monster zwar, die ihm gerade bis kurz über seine Hüften reichten, die jedoch nicht minder gefährlich waren als das Rudel Kikimoren, dem er letzte Woche in den unterirdischen Stollen und Höhlen von Tretogor den Garaus gemacht hatte. Oder die Bruxa, die vor einem Monat die Menschen in der Nähe von Bremervoord in Angst und Schrecken versetzte und die ihm mit ihrem wahrlich umwerfenden Körper und ihrem aufreizenden Hüftschwung beinahe den Verstand geraubt hätte.

Kleine Monster.

Sie stießen unnatürliche und schrille Laute aus, bewegten sich so schnell, dass er mit den Augen kaum hinterher kam, und warfen ohne Sinn und Verstand mit scharfkantigen Gegenständen um sich oder versuchten gar, sich an seine

Hosenbeine zu klammern, zweifellos, um ihn ganz langsam mürbe zu machen und ihn in den schleichenden Wahnsinn zu treiben. Bislang hatte er alle Angriffe noch rechtzeitig abwehren können, doch es war nur eine Frage der Zeit, bis seine Aufmerksamkeit letztlich erlahmte und sie ihn übermannen würden.

Er sah zur Seite und beobachtete Triss, die ihn begleitete. Ihre Augen strahlten überirdisch, während ihre sinnlichen Lippen ein verzücktes Lächeln umspielte, welches nur ein erste Anzeichen für den beginnenden Wahnsinn oder eine starke mentale Beeinflussung durch die Monster bedeuten konnte. Nun fiel ihr Blick auf ihn und ihre Stirn verdüsterte sich kurz, als sie seiner starren Miene gewahr wurde.

„Geralt“, presste sie bemüht zwischen ihren wieder lächelnden Lippen hervor, „entspann dich. Steh doch nicht so steif da wie der Stock aus Rittersporns Arsch! Bei Melitele, das sind doch nur Kinder ...“

„Du hast leicht reden, Triss! Du musst ja nicht ganze drei Tage mit ihnen verbringen ...“

Die Zauberin seufzte tief und zog Geralt ein Stück weg von den Kindern des Waisenhauses von Wyzima; in eine Ecke, wo sie sich in Ruhe unterhalten konnten.

„Du weißt genau, Geralt, dass es gar nicht so weit hätte kommen müssen. Ich

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

war es schließlich nicht, die den Hund des Bürgermeisters mit einer Pseudoratte verwechselte ...“

Der Hexer verschränkte abweisend die Arme vor der Brust.

„Er war genauso hässlich und haarlos wie eine. Und überhaupt, was hatte die Töle denn auch im Keller zu suchen, wo ich gerade dabei war, das Nest dieser Viecher auszuräuchern, um sie anschließend mit meinem Schwert filetieren zu können?“

„Lenke nicht vom Thema ab, Geralt. Du hast den Hund umgebracht! Punkt. Zugegeben, er war schon ziemlich widerlich anzusehen mit seinen hervorstehenden schiefen Zähnen, den riesigen, einer Fledermaus ähnlichen Ohren und diesen milchig-trüben Augen, die in zwei Richtungen gleichzeitig zu glotzen versuchten. Nichtsdestotrotz hättest du ihn nicht mit deinem Schwert durchbohren müssen.“ Sie seufzte erneut. „Doch die Krone musstest du dem ganzen ja unbedingt noch aufsetzen, indem du das arme Tier auf Silber aufgespießt dem Bürgermeister und seiner Frau präsentiert hast. Glaub mir, Geralt, mit drei Tagen sozialer Arbeit im Waisenhaus konntest du deinen Kopf noch recht elegant aus der Schlinge ziehen. Und nun beherrsche dich endlich! Mit Ciri hattest du doch auch nie solche Probleme.“

Geralt schnaubte.

„Da vergleichst du ja wohl Äpfel mit Birnen, Triss. Ciri hat nie ...“ Ein wütender Funkenregen in den Augen der Zauberin ließ ihn abrupt verstummen.

Ein kurzes, aber forderndes Zupfen an seinem Hosenbein lenkte ihn schließlich von Triss ab, bevor ein Disput entbrennen konnte, bei dem er unweigerlich den Kürzeren gezogen hätte. Sowohl geistig als auch körperlich. Letzteres spätestens in der Nacht, wenn sie ihm seinen Platz in ihrem Bett verweigert hätte.

Der Hexer blickte an sich herab. Ein kleines Mädchen sah ihn mit großen Augen an. Sie hatte wildes lockiges Haar, das ihr in der Farbe von frischen Kastanien bis auf die Schultern wallte, ein Gesicht voller Sommersprossen und Augen, die grüner schimmerten als alle Wälder des Brokilon zusammen. Verstohlen warf der Hexer einen raschen Blick auf die Zauberin, die etwas abseits gerade ein Gespräch mit einer beliebten Frau in einem bis zum Hals hochgeschlossenen

dunklen Kleid begonnen hatte. Konnte es sein, dass ...? Nein, unwillig schüttelte er den Kopf und ein Lächeln stahl sich von seinen Lippen. Triss war genauso unfruchtbar wie ein Hexer. Wie er auch. Die offensichtliche Ähnlichkeit dieses kleinen Mädchens mit der Zauberin musste demnach eine Laune der Natur sein. Eine recht angenehme, wie er doch fand.

„Du, Ohm, Onkel“, das Mädchen zerrte nun regelrecht an seiner Hose. Zum Glück hielt sein Gürtel stand. Sieh an, dachte er, temperamentvoll ist sie auch noch. Wieder eine Gemeinsamkeit. Die Augen der Kleinen funkelten in einer Mischung aus Ungeduld und Erwartung. Eine kleine Falte schob sich zwischen ihre Brauen, die sich bedrohlich immer näher kamen. Jetzt wird es langsam unheimlich, durchfuhr es ihn und er kniete sich rasch nieder, um dem Mädchen auf gleicher Höhe zu begegnen. Man konnte ja nicht wissen, ob dieses kleine Ding nicht vielleicht auch eine Zauberin war. Es reichte vollkommen, wenn er sich am Tag mit einer von dieser Sorte anlegte.

Die Miene des Mädchens entspannte sich zusehends.

„Du, Oheim, liest du mir was vor?“

Er konnte nicht anders. Langsam ließ er seine schwielige Hand durch ihr Haar gleiten. Sie ließ es geschehen, mehr noch, sie schien seine Aufmerksamkeit zu genießen. Ehe er es sich versah, nahm sie auf seinem angewinkelten Oberschenkel Platz und schmiegte sich an ihn. Er hätte sich unbehaglich fühlen müssen, aber er tat es nicht. Ob das an der Ähnlichkeit mit Triss lag?

„Na, bevor ich dir was vorlesen kann, sollte ich doch erst einmal deinen Namen kennen, findest du nicht?“, schmunzelte er.

Vorsichtig lugte ihr Kopf aus seiner Armbeuge hervor, bis sie ihm in die Augen sehen konnte. Ihr Lächeln verzauberte ihn regelrecht.

„Mein Name ist Edda“, kicherte sie verlegen. „Und wie heißt du?“

„Oh, meine Mutter gab mir den Namen Geralt ...“

Edda klatschte erfreut in die Hände.

„Dann heißt du ja genauso wie mein Lieblingsheld. Du hast sogar das gleiche Haar wie er.“

„Dein Lieblingsheld?“ Geralt runzelte die Stirn.

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



„Ja!“ Edda rutschte von seinem Oberschenkel und zeigte auf ein Buch, das nur wenige Schritte von ihm entfernt in der Nähe der Wand lag. Er streckte sich und griff danach. Der Einband war etwas staubig, genauso wie der Boden, der mit einer dichten grauen Patina bedeckt war, die nur an einigen Stellen, wo etwas verschoben worden zu sein schien, das helle Parkett durchschimmern ließ.

„Besonders viel Wert auf Sauberkeit scheint man hier nicht zu legen“, knurrte er vor sich hin und sah sich das Buch näher an.

„Ist dies das Buch, aus dem ich dir vorlesen soll?“

Sie nickte rasch.

„Hm, mal sehen ...“ Er pustete den Staub vom Einband und wischte die Vorderseite sauber. Oh, das hat mir gerade noch gefehlt, dachte er, als sein Blick auf eine nicht gerade besonders ähnlich geratene Zeichnung eines Hexers fiel. Genauer gesagt, auf eine Abbildung von ihm. Und wäre das noch nicht genug Beweis gewesen, prangte mit hellen Lettern noch der Titel des Werkes darauf:

„Die Abenteuer des Hexers Geralt von Rivia, gesammelt und aufgeschrieben von seinem Freunde und Begleiter Rittersporn“.

Der Hexer rieb sich die Augen, seufzte tief und setzte sich im Schneidersitz auf den Boden. Sofort nahm Edda ihren Platz auf seinem Schoß ein und kuschelte sich an seine Brust. Geralt schlug das Buch auf und blätterte bis zur ersten Seite vor.

„Du hast wirklich schönes Haar“, lächelte Edda ein wenig verlegen und ihre Finger spielten mit einer Strähne, die über seine Schulter gestohlen hatte. „Wenn ich mal groß bin, möchte ich auch solche Haare haben ...“

Der Hexer schmunzelte innerlich.

„Soll es wirklich dieses Buch sein? Ich könnte mir denken, dass es ein wenig grausig und blutrünstig ist.“

Sie erschauerte wohligh auf seinem Schoß.

„Oh, das macht mir nichts aus, Onkel. Das mag ich ja gerade so gern. Am liebsten hab ich die Stelle, wo er dieser strunzdämlichen Striege den Schädel von den Schultern schlägt.“

Er sah kurz auf und begegnete einem wohlwollenden Blick von Triss. Na ja,

immerhin, dachte er bei sich, bevor er mit lauter Stimme die Abenteuer des Hexers Geralt vorzulesen begann, nicht ohne sich in Gedanken zu notieren, demnächst mit Rittersporn ein gewichtiges Wort bezüglich gewisser schriftstellerischer Freiheiten zu wechseln.

„Geralt, auf ein Wort“, zog ihn Triss beiseite, nachdem er Edda zwei volle Stunden aus besagtem Buch vorgelesen hatte, bis ihr fast die Augen zugefallen waren und er sie schließlich zu Bett gebracht hatte. Die Sonne war gerade dabei unterzugehen.

„Hast du dieses Buch schon mal gelesen, Triss? Wie kann man das nur kleinen Kindern zu lesen geben oder ihnen gar selbst daraus vorlesen? Ich werde mit Rittersporn ...“

Genervt riss sie ihm das Buch aus der Hand und warf einen Blick darauf.

„Meine Güte, Geralt, alle Kinder lieben dieses Buch! Fühle dich doch ruhig geschmeichelt, mein Lieber, es ist sogar beliebter als die unsinnigen Märchen dieser Gebrüder aus dem Grimwald. Hör mir zu, ich hatte vorhin ein Gespräch mit Frau Jagaba, der stellvertretenden Leiterin des Waisenhauses, das mich sehr beunruhigt hat“, sie machte eine Pause, bis sie sicher sein konnte, die ungeteilte Aufmerksamkeit des Hexers zu haben. „In den letzten beiden Nächten sind zwei Kinder aus dem Waisenhaus verschwunden. Aus einem abgesperrten Haus mit verschlossenen Fenstern ...“

„Und was geht’s mich an, Triss?“

Sie verdrehte die Augen.

„Geralt, ich wollte dich nur bitten, diese eine Nacht hier im Waisenhaus zu verbringen. Vielleicht kommst ja du dem Geheimnis auf die Spur oder, noch besser, fasst gleich den Unhold, der sich an unschuldigen Kindern vergreift und sie aus der Geborgenheit und Wärme dieses Hauses herausreißt. Frau Jagaba befürchtet, es könnte in den nächsten Stunden noch ein Kind verschwinden.“

Der Hexer runzelte die Stirn.

„Was sagt denn die Leiterin des Waisenhauses zu den Geschehnissen?“

„Keine Ahnung“, erwiderte Triss die Frage. „Sie lässt sich tagsüber so gut wie

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

gar nicht blicken und schließt sich, sobald die Dunkelheit hereinbricht, oben in ihrer Kammer im Turm ein. Was ist nun, übernimmst du den Fall oder nicht?“ „Kommt darauf an; wie sieht es denn damit aus?“, er rieb Daumen und Zeigefinger aneinander. „Ich lebe schließlich nicht allein von Luft und Liebe.“ Mit blitzenden Augen schlug sie mit der flachen Hand nach seinem Gesicht, doch er packte sie bereits lange, bevor auch nur ein Finger seine Wange berühren konnte. Sie resignierte.

„Meinetwegen bezahle ich dich, Hexer, denn das Waisenhaus kann es ganz sicherlich nicht, du Schuft.“

Er grinste.

„Wie willst du mich denn bezahlen, Zauberin? Ich habe munkeln gehört, dass deine Geschäfte in letzter Zeit nicht gerade einträglich waren ...“

„Ach, da fiel mir schon was ein“, hauchte sie in unmittelbarer Nähe seiner Lippen und lächelte verführerisch dazu, „wie wäre es damit?“

Unvermittelt legte sie ihre freie Hand auf sein Gemächt und packte so kraftvoll zu, dass ihm fast die Tränen in die Augen schossen.

„Du hast die Wahl, Hexer: Entweder machst du den Auftrag unentgeltlich oder ich erzähle dem Bürgermeister, dass du seinen kleinen Liebling mit voller Absicht in den Hundehimmel befördert hast. Was ist, haben wir eine Abmachung?“

„Das wäre eine Lüge, Triss, und du weißt das ganz genau“, presste er mühevoll zwischen seinen schmal gewordenen Lippen hindurch. Endlich ließ sie ihn los. Er atmete hörbar auf.

„Nun, ich weiß das, du weißt das, aber er wird es glauben, weil er nicht weiß, was wir wissen. Nimmst du den Auftrag nun zu meinen Bedingungen an?“

„Mir bleibt ja gar nichts anderes übrig“, erwiderte er und richtete in einem unbeobachteten Augenblick seinen schmerzenden Schritt. „Ich habe nur eine Bedingung, Triss: Ich will meine Waffen zurück haben. Ich fühle mich schon den ganzen Tag wie nackt ohne sie und ich kann ja den Täter wohl schlecht mit Rittersporns Machwerk zur Strecke bringen, nicht wahr?“

„Wer weiß, wenn du ihm nur lang genug daraus vorliest, Geralt? Ist ja schon

gut! Du bekommst deine Schwerter zurück ...“

„Nicht zu vergessen meinen Dolch.“

„... und den Dolch auch noch.“

Sie sahen sich an. Unvermittelt umfasste sie seinen Kopf, zog ihn zu sich heran und küsste ihn mit einer Leidenschaft, die ihm im doppelten Sinne die Sprache verschlug. Insgeheim war er froh, dass die Kinder schon alle im Bett lagen und diesen spontanen Ausbruch von Lust nicht miterlebten.

„Und wenn du den Unhold hast, dann komm rasch zu mir, damit ich dir zwischen Daunen und Decken deine wohlverdiente Belohnung zuteil werden lassen kann, mein Lieber“, gurrte sie.

Ohne zurückzublicken, verschwand sie in der Dunkelheit, sodass sie nicht Zeugin davon wurde, wie Geralt zum zweiten Male an diesem Tag seinen Schritt richten musste.

Die Nacht kam über die Stadt wie ein düsterer, kohlrabenschwarzer Schleier, der alles mit Dunkelheit verhüllte und auch noch das wenige Licht zu verschlingen trachtete, das in den Straßen von Wyzima tapfer vor sich hin glomm. Nur ab und an drang durch die dichte Wolkendecke, die erdrückend am Firmament hing, das Licht einiger Sterne. Ab und an lugte sogar ein Stück vom Mond hervor, der allerdings rasch wieder verschwand, als er all das Grauen und den Schrecken sah, der nun in der Nacht auf Erden aus seinen Höhlen und sonstigen Verstecken gekrochen kam.

Geralt fürchtete die Finsternis nicht. Warum sollte er auch? Die wenigen Stunden, die ihm blieben, bis der Hahn wieder von Neuem den Tag ankündigte, waren sein Revier, in denen er seiner Bestimmung nachgehen konnte und seinen Lebensunterhalt verdiente. Ein Großteil seiner Aufträge war schließlich nur dann zu lösen, wenn der Tag seinen Abschied nahm, um seinem dunklen Bruder Platz zu machen: der Nacht, dem Schutzherrn aller Monster und finsternen Kreaturen.

Nun, sein jetziger Auftrag fiel ein wenig aus dem üblichen Rahmen. Nicht, dass es ihm etwas ausgemacht hätte, in einem unheimlichen Gemäuer auf der Lauer

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

zu liegen, um auf das Ziel seines Kontraktes zu warten, immer in der Hoffnung, dass es auch wirklich dort auftauchte. Es geschah nicht selten, dass er oft mehrere Nächte hintereinander an Ort und Stelle verweilen musste, bis er endlich seiner eingegangenen Verpflichtung nachkommen konnte. Er war allerdings nicht daran gewohnt, seine Zeit inmitten einer schlafenden Horde kleiner Monster zu verbringen, die schmatzend, hustend, furzend und andere undefinierbare Geräusche von sich gebend in ihren klapprigen Betten lagen und anscheinend keiner Seele was zuleide tun konnten. Er wusste es besser.

Bereits zum dritten Mal innerhalb der letzten vier Stunden machte er seine Runde durch das Waisenhaus, kontrollierte Fenster und Türen und zählte nach, ob auch alle 30 Kinder noch in ihren Betten lagen. An den zwei Betten, die nun leer standen, verweilte er einen Augenblick länger, genauso wie an der Schlafstatt von Edda, die selig lächelnd dalag und eine Puppe umarmt hielt, die in gewissen Grundzügen einem weißhaarigen Mann in Hexermontur ähnelte. Nun, nicht alle Details stimmten, soweit er es beurteilen konnte, doch Edda schien dieser Grad an Realitätsnähe vollkommen zu genügen.

Geralt erappte sich dabei, wie er jede Einzelheit ihres kleinen, mit kastanienbraunen Locken umrahmten Gesichts in sich aufnahm, als müsse er sich alles genau merken: ihre kleine Stupsnase und die langen schwarzen Augenwimpern, hinter denen sich der grüne Brokilon zur Ruhe gebettet hatte. Ihre kleinen süßen Lippen, welche die Farbe von frisch gepflückten Himbeeren an einem warmen Sommertag hatten; ein Sommertag, der wie ihre kleinen goldenen Sprenkel über Wangen und Nasenrücken nie zu Ende gehen würde und der ein Versprechen war, das nicht gehalten werden konnte.

Kopfschüttelnd riss er sich von ihrem Anblick los, obwohl er noch stundenlang dort hätte stehen können, nur um sie zu betrachten und sich an ihrem Anblick zu erfreuen.

Was war das nur für ein Zauber, unter dem er da stand? Was für eine Magie war da am Werke? Ihm war nur eines klar: Es handelte sich um eine Art der Zauberei, die er nicht kannte und noch weniger verstand. Wahrscheinlich gab es noch nicht einmal ein Gegenmittel dafür. Er würde Triss bei Gelegenheit danach

fragen. Vielleicht schon morgen.

Der Stuhl unten in der Eingangshalle knarrte protestierend, als Geralt ihn mit seinem Gewicht belastete, doch das war dem Hexer einerlei. Er hatte nun eine Stunde Zeit, bevor er seinen nächsten Kontrollgang absolvieren würde. Er lehnte sich zurück, griff nach dem Buch mit den Abenteuern des Hexers Geralt und las dort weiter, wo er bei Edda aufgehört hatte. In der Feuerstelle glomm noch die Glut, genug Licht für den Hexer, um nicht einen Trank zu sich nehmen zu müssen. Stattdessen nahm er die bauchige Tasse zur Hand, die neben dem Stuhl auf einem Tisch stand und die noch gut zur Hälfte mit dem Getränk gefüllt war, das alle Kinder vor dem zu Bett gehen von Frau Jagaba bekommen hatten.

Schlummertrunk nannte sie es, murmelte er in Gedanken und schnüffelte daran. Ein süßer, aber angenehmer Duft stieg ihm in die Nase, mit einem milden Aroma von Waldbeeren und der Balissafrucht. Versuchsweise nahm er einen Schluck. Nicht schlecht!, dachte er und las weiter, bis ihm schließlich die Augen immer schwerer wurden und die fast leere Tasse schließlich seiner Hand entglitt und auf den Boden fiel, ohne jedoch zu zerbrechen.

„Geralt!“

Er war sofort wach und packte im Reflex nach der Hand, die ihn an der Schulter gerüttelt hatte, bis er das Prickeln eines hastigen Abwehrzaubers spürte, der auf seiner Haut brannte. Er ließ sogleich los.

„Triss, du bist es ...“

„Wen hast du denn erwartet?“, fauchte sie, während sie sich das schmerzende Gelenk rieb, „etwa die Lady vom See, oder was? Was machst du denn da? Du solltest auf die Kinder aufpassen und nicht schlafen!“

„Mir sind nur kurz die Augen zugefallen, mehr nicht. Wie spät ist es denn? Und was machst du hier eigentlich?“

„Nun, der Ausrufer verkündete erst vor kurzem, dass die zweite Stunde des neuen Tages angebrochen sei. Ein Kaufmann fand seine Ankündigung jedoch nicht so prickelnd und schüttete aus den zweiten Stock den Inhalt eines

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

übereichten ihm ein Glas und riefen ihm noch zu, er solle sich zum Teufel scheren.“ Triss lachte leise bei der Erinnerung an diese Szene, dann schmolte sie. „Warum ich gekommen bin?“, sie strich um den noch etwas schlaftrunkenen Hexer herum und spielte mit einer weißen Haarsträhne aus seinem Pferdeschwanz. „Kannst du dir das nicht denken, Geralt? Weil ich Sehnsucht nach dir hatte und da die Tür zum Waisenhaus nicht abgeschlossen war, dachte ich bei mir, schau doch mal nach, was der gute Hexer so macht ...“ Triss hob die Tasse auf, die zu Geralts Füßen auf dem Boden lag. Vorsichtig schnüffelte sie daran.

„Na was ist denn das? Hmm, ich rieche Waldbeeren, Balissa und noch etwas ... ha, natürlich! Nieswurz. Hast du davon etwas getrunken?“

Geralt gähnte herzhaft und nickte beiläufig. Er hatte doch tatsächlich seit seinem letzten Rundgang gute drei Stunden geschlafen. Es dauerte einen kurzen Augenblick, bis die Informationen, welche die Zauberin ihm gerade präsentiert hatte, endlich eine Reaktion bei ihm auslösten. Er sprang auf.

„Die Tür war nicht abgeschlossen? Bei meinem letzten Rundgang war sie es noch gewesen. Verdammt!“

Noch im Lauf griff er nach einem der beiden Schwerter und raste hinauf in Richtung Schlafsaal. Bitte, dachte er, lass den Kindern nichts geschehen sein. Vor allem nicht Edda ...

Die Kinder lagen jedoch ruhig schlafend in ihren Betten und Geralt war bereits nahe dran, sich selbst einen Tor zu schelten, als er spürte, wie sich ihm die Nackenhaare aufstellten und der Boden unter seinen Füßen nicht mehr allzu tragfähig zu sein schien. Es waren nun drei Betten, die leer im Raume standen - und in dem dritten hatte noch bis vor kurzem Edda geschlafen, denn das Laken war warm, als seine Hand darüber strich. Er trat an ein Bett, in dem ein blonder Junge von sechs Jahren schlief, der eine gewisse Ähnlichkeit mit Alvin aufwies und stupste vorsichtig mit einem Finger nach dessen Stirn. Keine Reaktion. Geralts Hand packte die Schulter des Kindes und rüttelte daran, erst vorsichtig, dann fordernder, doch der Junge reagierte kaum. Lediglich ein kurzes unwilliges Murren war zu hören, dann schlief er wieder tief und fest. Er

wiederholte seinen Versuch bei zwei weiteren, doch das Resultat war immer dasselbe.

„Was zum Teufel ...“

„Nieswurz ist des Rätsels Lösung, Geralt“, sprach Triss, die ihm nach oben gefolgt war. Du erinnerst dich doch sicherlich noch an die alte Frau aus dem Umland von Wyzima, die dir erzählte, dass man aus Nieswurzblüten ein gutes Tonikum gegen Schlaflosigkeit brauen kann. Nun, in höherer Dosierung fällt der Schlaf so tief auf, dass selbst Kanonenschläge den Schläfer nicht aufwecken könnten. Wenn die Kinder einen solchen Trunk zu sich genommen haben, dann ...“

„...dann ist es kein Wunder, dass niemand von ihnen Zeuge des Verschwindens der beiden anderen geworden war. Und ich war noch so dumm, auch davon zu trinken, ich Narr!“

„Sind denn noch alle da?“

Geralt schüttelte den Kopf.

„Edda“, sagte er nur. Triss schlug ihre Hand vor den Mund.

„Nein“, hauchte sie fassungslos, denn auch sie hatte durchaus einen Narren an dem kleinen Mädchen gefressen. „Was wirst du nun tun?“

Der Hexer blickte sie grimmig an.

„Was wohl, Zauberin? Ich werde sie suchen und - verdammt noch mal - auch finden, so wahr ich ein Hexer bin!“

Seine Spurensuche begann unten in der Eingangshalle. Wie Triss ihm berichtet hatte, war die Eingangstür nicht abgeschlossen. Sein Instinkt hielt ihn jedoch davon ab, diese Spur weiter zu verfolgen. Es war unwahrscheinlich, dass Edda und ihr Entführer auf diesem Weg das Haus verlassen hatten. Dafür gab es einfach zu viele neugierige Nachbarn, wie er selbst bei seinem letzten Rundgang bemerkt hatte, die schaulustig ihre Nase an den Scheiben platt drückten. Auf diese Art und Weise wäre der Entführer nicht ohne lästige Zeugen davongekommen.

Nein, die offene Tür war eine falsche Fährte, die ihn in die Irre führen sollte, da

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

war er sich ganz sicher. Sein Instinkt erzählte ihm etwas ganz anderes. Er würde es sehen, wenn er mit der Nase darauf stieß. Und er sollte Recht behalten.

Nun gut, die Nase war nicht gerade das Körperteil, welches auf des Rätsels Lösung kam, und es war im Nachhinein betrachtet noch nicht einmal Absicht gewesen: Sein Fuß trat gegen eine kleine Puppe und erregte so die Aufmerksamkeit der Zauberin, die das Spielzeug sogleich aufhob, es vom Schmutz des Bodens säuberte und genauer betrachtete.

„Sieh mal Geralt, eine Puppe. Soll wohl einen Hexer darstellen, nicht besonders detailgetreu, wenn du mich fragst...“

Geralt fuhr herum und riss Triss das Spielzeug aus der Hand. Kein Zweifel, das war Eddas Puppe, genau die, welche sie noch vor einigen Stunden bei sich im Bett gehabt hatte. Er hatte es doch gewusst! Edda und ihr Entführer hatten das Haus nie verlassen. Sie mussten ganz im Gegenteil noch irgendwo darin sein. Wahrscheinlich gab es in der Nähe einen geheimen Tunnel, der wer weiß wohin führte. Da fiel es Geralt wie Schuppen von den Augen. Er erinnerte sich an ein wichtiges Detail.

Der Staub.

Er ging in die Hocke und betrachtete genau die feine Dreckschicht, die auf dem Boden lag wie schmutziger Schnee. Sie war nicht dick genug, um von den Schuhen aufgewirbelt zu werden, doch wenn man einen Gegenstand darüber bewegte, einen schweren noch dazu, dann hinterließ das unweigerlich Spuren, die so ähnlich aussahen wie die, welche er heute bei seiner Unterhaltung mit Edda bemerkt hatte. Seine scharfen Augen brauchten nicht lange, um die genaue Stelle wiederzufinden. Ein exakter Halbkreis kennzeichnete die Position und führte ihn schließlich zu einem Regal, das an der Wand befestigt war. Einen Moment später hatte er den verborgenen Federmechanismus entdeckt, das Regal folgte der Spur im Staub und gab den Blick auf einen Gang frei, der nach unten führte. Einige Fackeln säumten den Weg nach unten, die erst vor kurzer Zeit gelöscht worden waren, das konnte er riechen.

Geralt zog das Schwert, dann gab er Triss ein Zeichen, ihm zu folgen, stockte aber zunächst.

„Triss?“

„Geralt?“

Der Hexer räusperte sich. „Verteidigungsmodus?“

Die Zauberin stöhnte auf und schüttelte den Kopf.

„Weißt du eigentlich, dass ich Schmetterlinge aus dem Nichts erschaffen oder dir einen kratzigen Vollbart verpassen könnte? Nein? Kein Wunder, alle wollen immer nur meine Feuerbälle, das ist so frustrierend, Geralt ...“ Sie hob ihre flache Hand bis auf Hüfthöhe und konzentrierte sich. Kurz darauf kündete ein zartes Knistern von der Ankunft einer Feuerkugel, die sie geschickt über ihre Handfläche tanzen ließ. „Na gut, wenn ich schon mal dabei bin, kann ich ja auch gleich die Fackeln hinter uns damit entzünden. Ist ja nicht so, dass der feine Herr das nicht auch selbst mit Igni machen könnte, oder?“

Geralt knurrte nur und stieg die ersten Stufen hinab. Die Wände, nicht mehr als grob behauener Fels, schimmerten feucht und waren anscheinend viel älter als das Gebäude, das nun darüber stand und den Zugang zu ihnen kaschierte. Immer tiefer hinab ging es und die Luft wurde immer dünner. Ab und an machte der Weg einen scharfen Knick, ging danach wieder einige Meter nach oben, bevor der nächste grobe Treppenabsatz wieder hinunter in die Tiefe der Erde führte, sehr zum Verdruss der Zauberin, deren Feuerbälle zischend und fauchend ihren Weg zu den unzähligen Fackeln fand, die sie gemeinsam passierten. Geralt hingegen wirkte hoch konzentriert, ein Zustand, bei dem man bei Triss spätestens nach dem dritten Richtungswechsel von oben nach unten und umgekehrt nicht mehr sprechen konnte.

„Meine Güte!“, schimpfte sie und zerteilte ein riesiges Spinnennetz, dessen nicht minder große Besitzerin sich gerade auf ihr Gesicht abseilen wollte. „Die brauchen hier dringend mal einen neuen Innenarchitekten“, sagte sie und bedachte die vorwitzige Achtbeinerin mit einem so böartigen Blick, dass diese auf dem Faden kehrt machte und sich ängstlich in eine Ecke an der Decke verkroch. „Sieh dir nur all die Knochen und Schädel an, die hier unten so herumliegen. Das ist ja dermaßen Retro ...“

„Psst!“ Geralt legte einen Finger auf seine Lippen, denn er hatte am Ende des

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Ganges die ersten Fackeln entdeckt, die eindeutig nicht von Triss in Brand gesetzt worden waren, was darauf hindeutete, dass spätestens hinter der nächsten Biegung jemand sein musste, der das Licht brauchte und sie deshalb angezündet hatte. Geralt behielt Recht, doch mit dem, was die beiden dort zu sehen bekommen sollten, hatte beim besten Willen nicht mit rechnen können.

Vor ihnen erstreckte sich ein hohes Gewölbe, welches von gewaltigen Säulen getragen wurde, die sich weitläufig verteilten. Der Anblick hätte durchaus etwas Erhabenes haben können, wenn nicht überall ausgebleichene Schädel und andere Knochen gelegen hätten. Teilweise hatte man sie bis kurz unterhalb der Decke hinauf gestapelt. Ein unwirkliches, grünes Leuchten ging von ihnen aus. Am beeindruckendsten jedoch, sofern man bei so viel Morbidität und Grauen überhaupt davon sprechen konnte, war der riesige Altar, der in der Mitte des Raumes zwischen zwei Säulen stand. Gesäumt von zwei mächtigen Kohlebecken, die lichterloh in Flammen standen, spannte sich ein riesiges, ebenfalls grün schimmerndes Spinnennetz zwischen den riesigen Pfeilern. Doch Geralt wusste, das dieses Netz von keiner Spinne gewebt worden war, denn es bestand klar und deutlich aus unzähligen Ellen-, Speichen- und Oberschenkelknochen von Verstorbenen, und nicht aus dem Drüsensekret einer Krabberin. Ab und an hatte man einen Schädel in das Netz eingeflochten, sodass der Eindruck von überdimensionierten Fliegenleichen entstand, die dort ihr Verderben gefunden hatten.

„Coram Agh Tera“, flüsterte Triss widerwillig beeindruckt. Geralt nickte zustimmend.

„Die Löwenkopfspinne, auch die Schicksalsweberin genannt“, murmelte er und ein Schauer lief über seinen Rücken. Doch war der nicht der Tatsache geschuldet, dass sie sich hier unten auf dem Grund und Boden einer grausamen Sekte befanden, die in der Bevölkerung von Temerien viele Anhänger um sich geschart hatte. Zu viele, für Geralts Geschmack. Selbst hochstehende Adelige und Kaufleute zählten sich zu dieser sogenannten neuen Religion, die nur Tod und Verderben kannte. Und Blutopfer. Je jünger, desto besser.

Nein, der Schauer, der ihn gerade übermannt hatte, galt dem leblos wirkenden

Bündel, das inmitten der Schädel auf dem Altartisch lag.

„Edda“, rief er und ehe er sich versah, rannten seine Beine schon in Richtung Altar. Seine Hände griffen atemlos nach dem kleinen Mädchen und nur einen kurzen Moment später hatte er Gewissheit: Das Mädchen lebte! Mehr noch, als er sie freudig an sich presste, schlug sie schlaftrunken die Augen auf, rieb sich verwirrt den Schlummer aus den Winkeln und starrte ihn an, bis sie ihn erkannte. Ein Lächeln umspielte ihre Lippen und sie kuschelte sich beruhigt an seine Brust.

„Ach, du bist es, Ohm Geralt. Bringst du mich von hier weg? Mir gefällt es nämlich überhaupt nicht hier.“

„Keine Angst, Edda“, sprach er beruhigend auf sie ein, „wir sind hier weg, noch bevor du strunzdämliche Striege sagen kannst!“

„Geralt, pass auf, hinter dir!“, gellte der warnende Schrei von Triss durch die Halle und wurde von der Decke als Echo wieder zurück geworfen.

„Meinst du, du kannst auf mein Zeichen hin zu Triss laufen, wenn ich dich auf dem Boden absetze, Edda?“, fragte er sie flüsternd. Sie nickte nur. „Mutiges, kleines Mädchen.“

Vorsichtig setzte er sie ab und sie rannte los, während er sein Schwert wieder aus der Scheide zog und sich dem Angreifer in seinem Rücken stellte. Es war eine gedrungene Gestalt in einer dunklen Robe, deren Gesicht von einer tief hängenden Kapuze völlig ins Dunkle getaucht wurde. Das sieht euch Kultisten ähnlich, dachte Geralt grimmig, zu feige, um eure Fressen offen zu zeigen. Der Kultist der Löwenkopfspinne ging unbeirrt weiter auf ihn zu, in der Hand einen langen, blutverkrusteten Dolch, der wohl bei Edda zum Einsatz kommen sollte. Nur über meine Leiche, grollte der Hexer innerlich.

„Geralt!“, schrie Triss erneut. Genervt drehte sich der Hexer zu ihr um. Zu seiner Beruhigung hatte Edda die Zauberin bereits erreicht, die sofort einen leuchtenden Schutzzauber gewirkt hatte, der beide mit einem hellen und freundlichen Schein umschloss. Waren das etwa Schmetterlinge in dem Licht?

„Ich weiß“, rief er ungehalten, entdeckte jedoch im gleichen Augenblick die neue Gefahr, die ihm nun von dem anderen hinten drohte. Eine nacktes,

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

hässliches und vollkommen verschrumpeltes Weib kam in seine Richtung gestürmt. Perplex betrachtete er ihr wild verfilztes Haar und die übergroße Nase in ihrem eingefallenem Gesicht, auf der eine Warze thronte, die selbst in den Vier Königreichen wahrlich ihresgleichen suchte.

„Das hat mir gerade noch gefehlt“, knurrte er und überlegte kurz, welchen Gegner von den beiden er sich zuerst vornehmen sollte: den Kultisten oder Baba Jaga, die Verschlingerin. Zu seiner Überraschung blieb ihm diese Entscheidung erspart, denn die Baba Jaga hatte es gar nicht auf ihn abgesehen, sondern praktischerweise auf den Kultisten, der vor Schreck erstarrt mitten im Gewölbe stehengeblieben war, das Messer noch erhoben. Im Vorbeistürmen blieb Geralt der Anblick der faltigen, aber inhaltsleeren Schläuche, die in früheren Zeiten einmal hübsche Brüste gewesen sein mochten und nun ungelenkt gegen Oberschenkel und Hüften schlugen, nicht erspart. Es war ein wenig wie bei einem Marktkarren-Unfall: Er konnte einfach nicht wegsehen. Er würde wohl später angemessen auf diesen Anblick reagieren. Zum Glück war die Weinkammer im Stadthaus von Triss gut gefüllt.

Zwischen dem Kultisten und der Jaga entspann sich ein heftiger Kampf. Geralt blieb nichts anderes übrig, als abzuwarten, bis der Sieger aus diesem doch recht ausgeglichen Scharmützel feststand. Schließlich lag der Anhänger der Löwenkopfspinne am Boden und die Verschlingerin holte aus, um ihm den Rest zu geben, als dieser sich die Kapuze vom Kopf riss. Es war die stellvertretende Leiterin des Waisenhauses.

„Halte ein, Mutter, ich bin es doch, deine Tochter!“

„Nenn mich nicht Mutter“, kreischte die Hexe laut und verächtlich, „du bist nur ein Balg, das ich an Kindes statt aufgezogen habe. Weißt du überhaupt, woher du kommst? Du bist nicht besser als die kleine Edda, die du deiner dämlichen Sekte opfern wolltest, denn auch du bist nur ein Findelkind, das hier im Hause abgegeben wurde. Und wie hast du es mir gedankt? Eingesperrt hast du mich im Turm!“ Ihre riesige Hand schlug der Frau unter ihr mitten ins Gesicht. „Verrotten wolltest du mich da lassen“, kicherte sie hämisch, „aber ich kenne

das Haus besser als du, meine Liebe“, sie spuckte missbilligend aus. „Zum Glück bin ich dir und deiner Brut rechtzeitig auf die Schliche gekommen, bevor du eines der beiden Kinder deiner Spinnengöttin opfern konntest. Ja ja, hast dich schon gewundert, wo die beiden geblieben sind, nicht wahr? Hihi, die hab ich gut versteckt und versorgt ... Was ist, Hexer? Was starrt Ihr mich so an?“

„Nun, ich weiß nicht, ob es dir schon aufgefallen ist, aber du bist vollkommen nackt“, erwiderte Geralt lapidar.

Ein kurzer Moment der Unsicherheit genügte und die Baba Jaga verlor ihren Vorteil im Kampf gegen ihre Gegnerin, die sich den Moment zunutze machte, um ihre Pflegemutter von sich zu stoßen und das Opferrmesser mit einem Aufschrei des Wahnsinns in deren Bauch zu rammen. Bevor sie ihr jedoch den finalen Stich verpassen konnte, erstarrte sie mitten in der Bewegung und sah ungläubig auf das Stahlschwert herab, das mitten aus ihrer Brust ragte.

„Nun“, sprach der Hexer, während er das Schwert immer weiter von hinten durch ihren Leib stieß, bis sein Mund fast ihre Ohren berührte, „Ihr wolltet doch gestern so gerne wissen, warum ich immer zwei Schwerter mit mir führe. Eigentlich ist es ganz einfach: Mit dem einen, dem wertvolleren aus Silber, trenne ich Monstern wie Eurer Mutter den Kopf ab ...“

Sie röchelte nur und spuckte Blut.

„Und das zweite, Werteste, ist aus Stahl und für menschliche Monster gedacht, so wie Ihr eines seid. Macht Euren Frieden mit den Göttern, denn gleich werdet Ihr ihnen begegnen!“

Mit einer raschen Bewegung zog er das Schwert aus dem Torso, woraufhin die Frau leblos zu Boden sackte. Geralt vergewisserte sich, dass die Wunde, die die Baba Jaga davongetragen hatte, nicht allzu schlimm war.

„Ihr werdet es überleben“, widerwillig tätschelte er die Schulter der verschrumpelten Alten, „doch bedenkt eines für unser nächstes Treffen: Kommt bitte nicht unbekleidet ...“

Triss und Edda, die den Kampf gespannt und atemlos verfolgt hatten, warteten bereits auf ihn. Er trat zu ihnen ins Licht und zusammen verließen sie diesen unterirdischen Ort des Grauens, ohne noch einen Blick zurückzuwerfen. Edda

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

nahm er dabei auf seinen Arm und er war froh, dass ihr Gehör nicht so scharf war wie das seine, denn bei dem Geräusch der knackenden Knochen, dem Reißen von Fleisch und dem lauten Schmatzen, das er noch lange aus dem hinter ihnen liegenden Gewölbe hören konnte, stellten sich ihm die Nackenhaare auf.

Ein Monster blieb immer das, was es war: ein Monster. Mochte die Jaga auch noch so kinderlieb und -beschützend sein, gegen die Natur ihrer Existenz konnte auch sie auf Dauer nicht leben.

„Das Übel der Menschheit“, ein Traktat von Inwë Minyatur, Anthropologin der Aén Seidhe

Über die Herkunft der Menschheit ist im Laufe der Jahrhunderte viel spekuliert worden, ohne dass dabei verwertbare Fakten gesammelt werden konnten, die einer genaueren wissenschaftlichen Untersuchung standgehalten hätten.

Gerüchten zufolge kamen die ersten Menschen mit der letzten Sphärenkonjunktion vor anderthalb tausend Jahren zusammen mit anderen Kreaturen wie zum Beispiel Ghulen und Graveiren in unsere Welt.

Zur Erinnerung: Mit der Sphärenkonjunktion bezeichnet die Wissenschaft jene unglückselige Konstellation, als gleich mehrere Paralleluniversen in einer kosmischen Kollision aufeinanderprallten und es auf diese Art und Weise zu einem unfreiwilligen Austausch von Spezies kam, die weder so gewollt noch erwünscht gewesen war.

Ein Umstand, welcher der sogenannten Gattung des Homo Sapiens wie ein dreifacher Sechserpasch beim Würfelpoker vorgekommen sein muss, hatten die Menschen doch ihre eigene Welt gerade dem Untergang geweiht und der völligen Zerstörung anheim gegeben. Es ist sogar durchaus denkbar, dass sie es auch waren, die durch ihr unverantwortliches Tun in ihrer eigenen Heimstatt erst die Sphärenkonjunktion auslösten, welche ihre Rasse letztlich in unsere Welt und unverdient in Sicherheit bringen sollte.

Ein anderer Ansatz in der Anthropologie verneint diese oben genannte These und verlegt die Ankunft der ersten Menschen auf gut tausend Jahre später. Die Verfechter dieser Hypothese berufen sich auf die erst vor Kurzem entdeckten archäologischen Funde der Menschheit, die im Pontar-Delta gefunden und dank neuester Erkenntnisse exakt auf diesen Zeitraum datiert werden konnten. Ihrer Annahme nach erreichte die Gattung Mensch in der Nähe des heutigen Nowigrad unsere Gestade und begannen sogleich, das anscheinend unentdeckte und brach liegende Land unter sich aufzuteilen und zu besiedeln.

Zu diesem Zwecke wählten sie unter sich vier Könige, die im Laufe der Zeit die uns heute bekannten vier nördlichen Königreiche gründeten: Temerien, Redanien, Aedirn und Kaedwen. Ungeachtet dessen, dass bereits das große Volk der Aén Seidhe und auch die Zwerge den Grund und Boden schon lange vor ihnen urbar gemacht hatten. Von da an war der Siegeszug der Pestilenz mit Namen Mensch nicht mehr aufzuhalten, der noch dadurch begünstigt wurde, dass diese Gattung über die bis dahin nur unserem Elfenvolk vorbehaltenen Gabe der Magie verfügte bzw. sie rasch erlernte.

Die Alten Völker hatten den Menschen nicht viel entgegenzusetzen. Leutselig und vertrauensvoll, wie sie nun einmal waren, hießen sie die Neuankömmlinge zunächst willkommen und gestatteten es, dass diese sich in unmittelbarer Nähe ihrer eigenen Städte niederließen. Ein reger Austausch von Informationen und Handelswaren prägte die folgende Zeit. (Fußnote : Es gab sogar - Schande über unser Volk - geschlechtliche Beziehungen zwischen den Menschen und den Elfen, aus denen sogenannte Halbelfen hervorgingen, die kein reines elfisches Blut mehr hatten und deren Existenz im Nachhinein betrachtet mehr Fluch als Segen für unsere Rasse war).

Vielleicht hätte dies der Beginn einer friedlichen und fruchtbaren Koexistenz zwischen unseren Völkern sein können, doch das liegt nicht in der Natur des Menschen, wie wir ihn kennen, denn sie geben sich nie mit dem zufrieden, was sie bereits besitzen. Ihr unbändiger Expansionsdrang führte schließlich dazu, sich das mit Gewalt zu nehmen, was ihnen freiwillig nicht gegeben wurde. Sie

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

überzogen das Land mit Krieg, versklavten die Alten Völker, die sie verächtlich „Anderlinge“ zu nennen pflegten, und erhoben sich selbst zu den neuen Herrschern dieser Welt, die nun nach ihrer Meinung nicht mehr länger uns gehören sollte und durfte, obwohl die Alten Völker niemals so vermessen gewesen waren, dies für sich in Anspruch zu nehmen.

Niedere Instinkte liegen den Menschen im Blut. Ihr Hass, zweifelsfrei gespeist aus der Angst vor dem Unbekannten und Unverstandenen, kann grenzenlos sein, gleichwohl wie ihre anderen Emotionen, die sie kaum im Zaume halten können. Der Mensch an sich ist mit sich selbst nie im Reinen und neigt dazu, andere für die Fehler der eigenen Rasse verantwortlich zu machen, um nicht selbst die Konsequenzen des eigenen Tuns tragen zu müssen. Und wer könnte nicht besser als sogenannte „Sündenböcke“ herhalten als die Zwerge und das stolze Volk der Aén Seidhe?

Jahrhunderte der Kriege, Progrome und des gegenseitigen Misstrauens haben schließlich zu dem Status quo geführt, wie wir ihn heute kennen: eine Art Waffenstillstand im ewigen Konflikt zwischen unseren Völkern, der äußerst fragil ist. Es ist jedoch nur eine Frage der Zeit, bis auch dieses enorm wacklige Konstrukt wie ein schlecht gemauerter Turm in sich zusammenstürzen wird und all jene, die sich hoffnungsvoll in seine vermeintliche Sicherheit geflüchtet haben, mit Blut und Tränen unter sich begraben wird.

All jene meines Volkes, die hofften, durch unsere Langlebigkeit die Invasion dieser „nackten Affen“ stoisch überstehen zu können, wurden rasch eines Besseren belehrt. Wir leiden alle gleichermaßen unter den Repressalien unserer sogenannten menschlichen „Herren“, die ihre Vormachtstellung mit eiserner Faust und dem Stiefel im Nacken unter allen Umständen durchzusetzen trachten. Und es gibt zu viele aus beiden Völkern, die sich zu ihrer eigenen Schande mit dieser Situation arrangiert haben und selbst versuchen, ihren Vorteil daraus zu ziehen, indem sie den Menschen dienen und unterwürfig Handel mit ihnen und für sie betreiben.

Dazu lassen sie sich sogar in sogenannte Anderling-Bezirke pferchen, die nur eine schmeichelhaftere Umschreibung für Ghettos sind, in denen man mehr vor sich hin vegetiert als würdig leben kann.

Gibt es ein wirksames Mittel gegen das Übel der Menschheit?

Ja, das gibt es!

Es ist an der Zeit, den Speiß umzukehren und ihn im wörtlichen Sinne gegen unsere Unterdrücker zu richten.

Es ist an der Zeit, dass alle Elfen, Zwerge und andere nichtmenschliche Rassen endlich aufbegehren und das Feuer der Rebellion direkt in die Herzen der menschlichen Städte tragen, damit die Pestilenz, die unsere Welt seit Jahrhunderten vergiftet, endlich mit Stumpf und Stiel ausgebrannt und vollkommen ausgerottet werden kann, auf dass sie sich nie wieder erhebt.

Es ist an der Zeit, dass jeder „Anderling“ tief in sein Innerstes blickt und erkennt, wem seine Loyalität und seine Treue wirklich gebühren: dies kann nur das eigene Volk sein, denn Blut ist allemal mehr wert als jeder glänzende Oren oder andere Tand es je sein könnte.

Ihr stolzen Krieger der Aén Seidhe: Erhebt euch!

Zwerge des Mahakam: Erhebt euch!

Seid das Feuer, welches reinigend über die Stätten der Menschheit hinwegfegt! Seid der Stahl, der ihre Herzen durchbohrt und die Straßen mit ihrem Blut füllt, in dem sie jämmerlich ersaufen sollen! Schließt euch der Rebellion der Scoia'tael an, denn sie kämpfen auch für eure Freiheit und eine Welt, die nicht mehr der Spielball des Menschen ist, sondern wie einst wieder uns Alten Völkern gehört. Zusammen werden wir die Erinnerung an die Rasse Mensch von unseren Ländereien, unseren Städten und zuletzt auch irgendwann aus unserer Erinnerung tilgen können. Steht auf und ...



WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



(Anmerkung des Übersetzers: An dieser Stelle endet dieses unsägliche Pamphlet voller Lügen und Halbwahrheiten jener Elfin, die sich selbst als „Wissenschaftlerin“ bezeichnete, doch letztlich nichts anderes war als eine dreckige Rebellin der Eichhörnchen. Sie fand ihr wohlverdientes Ende noch während sie an ihrem „Schriftstück“ arbeitete, was Blutspritzer auf den vorliegenden Seiten eindrucksvoll belegen.

Obwohl dieses Pamphlet noch vor seiner Fertigstellung durch den Nilfgaarder Geheimdienst beschlagnahmt und so der Öffentlichkeit entzogen werden konnte, fand es doch eine überraschend schnelle Verbreitung unter den Anderlingen, was darauf schließen lässt, dass den im Dienste des Herrscherhauses stehenden Anderlingen nicht länger getraut werden kann. Zweifellos haben diese ihre Spione selbst in den sicheren Räumlichkeiten des Nilfgaarder Geheimdienstes und gelangten so an das Originalmanuskript. Sie waren jedoch schlau genug, nur eine Abschrift anzufertigen und das Original an Ort und Stelle zu belassen.

Der Nilfgaarder Geheimdienst hat in einem Memorandum an unseren geliebten Herrscher Emhyr var Emreis, der weißen Flamme, die auf den Gräbern unserer Feinde tanzt, untertänigst den Vorschlag unterbreitet, alle im Dienste befindlichen Anderlinge sofort zu kasernieren und als Abschreckung für jeden ihrer Artgenossen einen nach dem anderen hinzurichten, bis diese unsägliche und klägliche Rebellion der sogenannten „Scoia'tael“ endlich ihr verdientes Ende gefunden hat ...)

(Dan)





Die grauen Ufer von Sirikumia

VII. Suche nach Erinnerung

Weder Wensh noch Geffel hatten vor, in jenem sumpfigen Wald ihre Wurzeln zu schlagen. Dennoch legten sie sich bei Nacht an einer Eiche nieder, bis die liebe Sonne sie irgendwann wieder wach küsste. An Wenshs Plänen nach Besgard weiterzuziehen hatte sich nichts geändert. Schließlich saß ihm eine jähzornige Königin mit langem Arm im Nacken. Er verfluchte den Magier und seine Teleportkünste, nachdem Geffel ihm berichtet hatte, dass es etwa eine Zweitagesreise entfernt sei. Also wanderten sie den halben Tag eine kaum befestigte Straße entlang, durch den Wald, der ab und an freundlich, ab und an düster erschien, wenn man ihn vom Weg aus betrachtete. Vom dunklen Forst, der schwarz und bedrohlich bis zum Wald voller Findlinge und Wildblumen da stand. Geffel hatte es selbstverständlich betrachtet, sich dem Magiekiller anzuschließen und wurde nicht müde, ihm seine recht kurze Biographie so ausgiebig wie möglich zu berichten. Durch den Zwischenfall mit der Sponx hatte er scheinbar Blut geleckt und sang viel und lang. Was Wensh im Übrigen mehr begrüßte als das Gerede über die Mutter, die früh starb, den Vater, der immer trank und die Schwester, die sich vor jedem Wegelagerer auszog und bereits mit sechzehn Jahren von zwei unterschiedlichen Männern ihre Bälger ausgetragen hatte, ehe sie bei der Geburt des dritten im Kindbett starb. Wensh erwischte sich dabei nachzurechnen, ob so etwas im Bereich des Möglichen sei.

Irgendwann kamen sie zu einem Dorf namens Wesma. Man verjagte sie von dort, da einer der Bewohner – es war ein Kesselflicker – den jungen Geffel als Mitglied einer Bande von Strauchdieben erkannte. Als Wegelagerer, der ihn vor weniger Zeit mit seiner Bande überfallen hatte, als er gerade noch mit dem Leben davon gekommen war. Zum großen Leidwesen von Wensh und Geffel. Denn diese Tatsachen degradierte den armen de Gath ebenfalls recht schnell zum Halunken und die beiden mussten eine ganze Weile rennen, bis ihre Verfolger, Dörfler mit Hämmern und Flegeln, davon abließen, ihnen über die Straße nachzusetzen. Daraufhin hatte Wensh den armen Geffel davon jagen wollen, doch auf dessen Flehen hin, er könne ihm noch sehr nützlich sein und wegen der Tatsache, dass er ihm gegen die Seehexe geholfen hatte, ließ er ihn weiter mit sich reisen. Im nächsten Ort, mit dem seltsamen Namen Staak, machten sie es anders. Geffel trat zunächst alleine ein und nachdem ihn nach etwa einer halben Stunde niemand lynchen wollte, folgte ihm Wensh ins Wirtshaus, wo Geffel bereits mit einem großen Krug Bier und einem übertriebenen Lächeln auf ihn wartete.

„Seht Ihr. Keiner, der uns ans Leder will.“

„Wart's ab.“ Wensh setzte sich skeptisch und betrachtete gerade ein Kunstwerk, das mitten in der Taverne stand. Aus einem Baumstamm hatte jemand einen röhrenden Hirsch geschnitzt. In einem Regal an der hinteren Wand standen

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Tassen und Teller aus Porzellan mit hochwertigen Malereien. Ungewöhnlich für eine Kneipe in einem Dorf, das Staak hieß.

„Als ich Eure Sachen durchsucht habe...“

„Vorsicht, Kleiner“, unterbrach ihn Wensh und sah ihn an wie die Schlange das Kaninchen. „Ich habe gerade angefangen, dich einigermaßen zu billigen. Also erinnere mich besser nicht daran.“

„Dann werdet Ihr mich gleich umso mehr mögen.“ Geffel freute sich bereits im Voraus, ohne auf Wenshs Augenrollen zu achten. „Also, beim Durchsuchen Eurer Sachen ist mir eine Flasche aufgefallen.“

„Ganz schön spitzfindig. Wenn man bedenkt, dass siebzig Prozent meines Beutelinhaltes aus Flaschen besteht.“

„Die hier ist anders. Da... Ist ein Gesicht... Ich habe sie versteckt, damit die anderen sie nicht finden. Das meiste wollten die ohnehin nicht anrühren und am liebsten gleich vergraben oder im See versenken. Daher habe ich mich angeboten, Eure Sachen zu durchsuchen. Ich habe keine Angst vor Magie. Seht mich nicht so an, ich habe die Flasche schon wieder in eurem Rucksack verstaut.“

Wensh rülpste kurz nachdenklich und zuckte dann mit den Schultern.

„Es ist ein Flaschengeist, nicht wahr? Ich meine das in der Flasche.“

Wensh dachte kurz nach. „Es ist ein Geist in einer Flasche, nehme ich mal an. Das meiste von dem Kram kenne ich selbst noch nicht. Dank deiner Entführung bin ich noch nicht dazu gekommen, mein Gepäck genauer zu beäugen. Du bist mir also etwas voraus.“

„Verzeiht doch endlich“, bat Geffel aufrichtig, und blickte verlegen unter sich.

„Und wie kommt es, dass Ihr nicht wisst, was Ihr bei Euch tragt?“, fragte er nach einer kurzen Pause, in der er so betreten wie nur möglich erscheinen wollte.

„Habt Ihr es etwa selbst gestohlen?“

„Hör zu... Höchster Gott... Nein.“ Wensh legte sein Gesicht in die Hände und schnaufte kurz. „Pass auf: Die letzten paar Tage waren eher hektisch. Um es einmal leger zu sagen.“ Er dachte, dass diese Erwähnung genügen sollte, um Geffels Wissensdurst vorerst ruhig zu stellen. Er irrte.

„Wieso? Was war geschehen? Und was war daran lecker?“

Die vollbusige Wirtin brachte eine weitere Runde Bier. Wensh hatte das nicht bestellt und war sich nicht sicher, ob Geffel Geld bei sich trug.

„Nichts, zum Teufel nochmal. Das heißt, ich weiß die Hälfte selbst nicht mehr genau.“

„Vielleicht kann ich helfen Euch zu erinnern...“

„Ja, kannst du! Halt kurz mal die Fresse, dann kann ich nämlich in Ruhe nachdenken.“

Wensh erinnerte sich an eine rothaarige Frau, die ihn mit dunkelgrünen Augen ansah und ein grünes Kleid mit braunen Fäden trug. An den aus dem Mund stinkenden Kerl, der nur noch ein Auge hatte und beim Kartenspiel beschiss. Die Wachsoldaten, die ihn von einer nackten Frau wegzogen und eine schöne, aber bockige Königin, die einen Dolch nach ihm warf. Die lange Galerie und zwei Magiewesen, geschickt von einem Magier, der ihn anschließend zu einer falschen Stelle teleportierte, weshalb er von einem Schwein angegriffen wurde. Räuber, die ihn gefangen hielten und die er alle bis auf einen tötete. Dieser eine führte ihn zu einem Tümpel mit einer Seehexe, die nun ebenfalls tot war.

„Vielleicht habt Ihr ja ein Euch unbekanntes Fläschchen dabei, das Euch die Erinnerung zurückbringen kann. Ihr müsstet nur in Euren Rucksack schauen. So etwas habe ich schon mal gehört, dass...“

„Wo hast du so etwas schon mal gehört? Von den toten Strauchdieben, mit denen du dich herumgetrieben hattest? Von deinem besoffenen Vater oder von deiner Schwester, die zu vögeln einfacher war als eine Eiche mit einem Besenstiel zu treffen? Nun sag!“

„Herr...“

„Herr was? Wolltest du mich ein Arschloch nennen?“

„Verzeiht“, sagte eine männliche Stimme hinter de Gath. Wütend wandte sich Wensh zu der Stimme um. Hinter ihm stand ein Mann mittleren Alters in abgetragenen Kleidern, der geziert seine Mütze vor seiner Brust hielt. Dieser hatte zuvor noch mit anderen Dörflern an einem der größeren Tische gesessen.

„Verzeiht. Doch ich kam nicht drum herum, Euer Gespräch mitzubekommen.“

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

„So?“ Wensh glaubte gleich explodieren zu müssen. „Na, das ist ja großartig. Noch mehr Leute, die sich in meine Angelegenheiten einmischen wollen. In Sachen, die sie einen Scheißdreck angehen. Seit ich unterwegs bin, wurde ich von Schweinen, Räufern und Ungeheuern angegriffen. Von Dörflern gejagt, ausgefragt und nun auch noch belauscht. Willkommen im Reigen meiner Häscher, guter Mann.“

„Das tut mir sehr leid für Euch, Herr. Doch bin ich kein Häscher, nein, wisst Ihr, da hörte ich, dass Euer Gedächtnis nicht mehr so recht funktionieren will.“

„Gut genug, um zu bemerken, dass du etwas von mir willst.“

„De Gath“, schaltete sich Geffel nun ein. „Der Mann möchte doch nur helfen. Beruhigt Euch doch wieder und...“

„Ich mich beruhigen?“

„Herr, ich habe einen Schwager, der einmal beim Flicken des Scheunentors einen Balken auf den Kopf bekam. Danach wusste er noch nicht einmal mehr, wie seine Frau hieß, vergaß abends auf dem Feld den Weg nach Hause und kotzte beim Biertrinken. Ihm konnte sie helfen. Sie. Hier im Dorf. Manche sagen, sie sei eine Hexe. Eine Heilerin ist sie und sie hat schon vielen geholfen. Seht Herr, da hatte ich noch vor kurzem ein Furunkel und jetzt...“

„Lass das. Bei den Göttern, Kerl, lass die Hose, wo sie ist.“ Wensh atmete tief durch. „Wenn's hilft, werde ich diese Heilerin aufsuchen. Habt auch Dank und bestellt Euch eine Runde auf mich. Euch und Euren Leuten dort hinten am Tisch. Falls euer Schwager dabei ist, dem besser kein Bier. Und entschuldigt, dass ich ungehalten zu Euch war.“

Der Mann verneigte sich als hätte er einen Ritterschlag erhalten und ging rückwärts zu seinem Tisch zurück. „Ihr findet sie am Rande des Dorfes. Ihr erkennt ihre Hütte an...“

„Ich erkenne sie.“ Wensh hatte bereits mit Hexen zu tun gehabt.

Geffel grinste, als habe er gerade einen schlauen Großbauern gelinkt. „Seht Ihr...“

„Hör zu, Geffel! Trink aus, ich zahle und dann komm wegen mir mit zu dieser

Hexe. Doch erspare mir das Gerede von wegen „Ich hab's ja gesagt“. Es ist töricht und zum anderen nicht angebracht.“

Geffel versuchte beleidigt dreinzuschauen, vermasselte den Blick, und konzentrierte sich darauf, seinen Krug hinunter zu spülen. Im Anschluss entfernten sie sich beide aus der Kneipe, erfragten den genauen Weg zur Heilerin und passierten wenig später den schmalen Weg durch Adlerfarn und Scheinhasel zur Hütte hin.

„Ganz schön gut in Schuss, diese Hütte“, bemerkte Wensh. „Natürlich darf der übliche Quatsch vor der Tür nicht fehlen. Rabenschädel und Federn. Fehlt nur noch eine Eidechse an einem Stock.“

Noch bevor sie an der Tür angekommen waren, hörten sie ein Ächzen, direkt in der Hagebutte, die wild neben der Hütte wucherte.

„Heilerin?“, fragte Geffel unsicher.

Aus der Hagebutte schob sich ein wirrer roter Haarschopf, gefolgt von zwei großen grauen Augen, die beide ansahen, als wären sie gerade aus dem Erdboden geschossen.

„Natürlich, sie hat rote Haare. Die Hexe. Was auch sonst?“, murmelte Wensh leise.

„Und keine schlechten Ohren, falls dir Klischees Angst machen sollten, so kann ich dich hinsichtlich dessen beruhigen.“ Die Hexe war nicht alt, vielleicht achtundzwanzig Winter. Sie drückte sich ungezwungen gewählt aus. Ihre Haare erinnerten an ein wildes Vogelnest und beim Sprechen sah man, dass ihre Zähne an manchen Stellen schwarz waren, ihre Fingernägel waren schmutzig und unregelmäßig, als sie sich wenig damenhaft an der gebräunten Wange kratzte. Dabei hinterließ sie rote Striemen, die sich zu den restlichen, die sie sich von den Sträuchern an Kinn und Wangen eingefangen hatte, hinzugesellten.

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

„Komm rein, de Gath. Du wegen mir auch.“ Sie stieß Geffel im Vorbeigehen mit zwei Fingern in die Rippen, verschwand in ihrer Hütte und ließ die Tür weit offen stehen.

„Glaubt Ihr, sie hat mich gerade verhext?“

„Red keinen Blödsinn. Komm mit rein oder bleib draußen.“

Auf der Herdstelle stand ein Topf, dessen Inhalt nach gekochten Schuhen roch. Auch sonst wurde Wensh nicht enttäuscht. Kräuter, die zum Trocknen aufgehängt wurden, Gläser mit seltsamen Inhalten, die kreuz und quer in der Hütte verteilt waren und natürlich auch ein Runenkreis auf dem Boden. Es wurde nur noch die schwarze Katze vermisst.

„Du weißt, dass ich de Gath bin?“

„Ja. Setz dich, de Gath. Du da drüben, lass die Flasche stehen. Wenn später etwas fehlen sollte, wirst du dein Augenlicht für fünf volle Monde verlieren.“

Wensh setzte sich an einen kleinen Tisch der Hexe gegenüber, während Geffel wie angewurzelt in der Nähe der Tür stehen blieb.

„Was führt einen Magiekiller zu mir? Wurden die Bauern misstrauisch und schicken einen, um mich zu verjagen?“ Sie lächelte, fuhr sich dann mit der Zunge über die Zähne. Wensh erkannte, dass das Schwarz ihrer Zähne von Blaubeeren stammte, die auch ihre Lippen ein wenig gefärbt hatten.

„Die mögen dich noch sehr. Auf Anraten eines Dörflers bin ich zu dir gekommen. Ich kann mich nicht mehr so recht daran erinnern, was ich in den letzten Tagen getrieben habe.“

Sie nickte mit einem fast wissenden Lächeln. „Und wie lange genau ist das her, dass du dich wieder an etwas erinnern kannst?“

„Ich habe nicht alles vergessen. Sicher weiß ich noch, wo ich aufgewachsen bin und wer meine Lehrer waren. Allerdings fehlen mir Bruchstücke...“

„Wie lange ist es her... In Tagen?“ Sie stand auf, und wanderte zu einem Mörser hin, als wüsste sie schon längst, was zu tun war.

„Etwa zwei Tage.“ Wensh war selbst überrascht darüber, was in den letzten Tagen alles passiert war. Die Hexe begann damit, fachkundig irgendwelche Kräuter zu stampfen, fasste hin und wieder neben sich in ein Regal, zog etwas

aus kleinen Schubladen heraus. Eine Ingredienz sah wie getrocknete Raupen aus, woraufhin Wensh schnell wegsah. Er befürchtete die anschließende Mixtur trinken zu müssen. Er irrte. Sie kam mit einem kleinen Topf und einem Tuch zurück zum Tisch, goss Wasser über die gemischten Zutaten, berührte den Kessel und begann krächzend ein paar Wort zu flüstern. Ihre Hand, die am Kessel ruhte, zitterte leicht, doch das Wasser darin zeigte nicht einmal die kleinste Rührung, bis es irgendwann zu kochen und dann zu dampfen anfang.

„Zieh dir das Tuch über und inhaliere die Dämpfe, de Gath. Dann wirst du dich erinnern.“

Wensh beugte sich nach vorne und bereits nach wenigen Augenblicken wurde ihm einiges viel klarer.

(DPR)



Das weiße Grauen

eine Witcher-Fanfiktion von Tomasz "Borias" Piec

Diese Kurzerzählung ist Frezy gewidmet.

III.

Die Siedlung Plankendorf bereitete sich auf eine weitere Nacht vor. Mit zusätzlichen Ölschalen auf der Palisade, und unter ihr entzündete man Feuer. Die Menschen füllten den Bestand der in gleichmäßigen Abständen am Pfahlwerk angehängten Köcher mit Bolzen und Pfeilen auf. Die Besatzung überprüfte die Einstellungen und den Zustand der wuchtigen Triboken, die man in gewisser Entfernung vom Pfahlzaun eingesetzt hatte, der Katapulte und zahlreichen Ballisten, die wiederum direkt auf den Wehrgängen der Palisade platziert wurden. Der ältere Ingenieur beaufsichtigte persönlich alle Verteidigungsmaschinen und brüllte die Säumigen an. Die Ablösung übernahm ihre Stellungen, die Tagwache trat in die Kaserne ab, die zusätzlichen Patrouillen der Bogenschützen und Hellebardieren tauchten auf den zuvor angewiesenen Posten auf. Der Söldnerführer Jörgfried, ein schon grau melierter, alter Haudegen, beaufsichtigte gleichfalls die Vorbereitungen mit der Rüstung klirrend: er leitete, prüfte, berichtigte, ordnete ab. Er beherrschte sein Fach, alles verläuft sehr straff. Hauptsächlich ist es gerade ihm zu verdanken, dass die letzten Jahre in der Siedlung als relativ ruhig galten. Eben er trug dazu bei, dass sich immer mehr Menschen für einen dauerhaften Aufenthalt hier entschieden. Die Handelskarawanen besuchten Plankendorf immer lieber, um Getreide - an der es in der Siedlung fehlte, weil deren Anbau noch in den Kinderschuhen steckte, es gab zu wenig der dem Walde geraubten Erde -

Waffen, Schmuck und Werkzeuge gegen die Hauptexportware von Plankendorf zu tauschen, die hauptsächlich aus Fellen und anderen Gütern wie Eichenholz, Horn und Jagdtrophäen bestand.

Berühmt war seinerzeit die Geschichte, als der einheimische Trunkenbold Barnaba, Schweif genannt, zufälliger-, jedoch ganz glücklicherweise einen Gabelschwanz niederschoss. Er verschacherte ihn dann stückweise an verschiedene Käufer, die sich gerade in der Siedlung in geschäftlichen Angelegenheiten aufhielten, und machte dabei ein kleines Vermögen. Leider hat die Säufernatur gewonnen. Die nachfolgenden Tage waren sehr schwer für die Wache, die alle Hände voll zu tun hatte. Barnaba geizte mit keiner Münze, spendierte allen und jedem etwas, und fast drei Viertel der männlichen Dorfbevölkerung lief, nein eher lag halb tot vor Trunkenheit herum. Auch damals zeigte der Kommandant, was er kann. Er organisierte für jede Nacht makellose Abwehr, ohne den Prassern den Spaß zu verderben und ohne die verkaterten Landser ob ihres Verhaltens zur Konsequenz zu ziehen, die morgens auftauchten, um sich zum Wehrdienst zu melden. Er wusste nämlich sehr gut, dass die Moral ebenso wichtig ist, wie eine zusätzliche Rotte mit Streithämmern ausgerüsteter Zwergenkrieger, wenn nicht sogar wichtiger.

Die Abenddämmerung brach sehr schnell herein, die Wachen auf der Palisade starrten wachsam auf den das Dorf umgebenden schwarzen Streifen uralten

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Walddickichts, die Patrouillen riefen einander zu. Die Bewohner verriegelten die Türen, man zündete eine Unmenge zusätzlicher Fackeln an.

Die Menschen waren hier die Eindringlinge. Der jahrhundertealte Urwald erstreckte sich bis über den Horizont hinaus, niemand erforschte ihn, nicht mal einen kleinen Teil von ihm. Man wusste nicht, wo er endete, und ob er überhaupt irgendwo sein Ende hat. Was die Leute aber mit absoluter Sicherheit wussten, war, dass er ihnen nicht wohlgesonnen war. Am Anfang war es ein gewöhnliches Fort – die Menschen bissen sich ins Dickicht hinein, bauten einen Wachposten und sagten stolz: „Hier ist die Grenze“. Der Wald reagierte. Innerhalb nur weniger Wochen sank die Truppenstärke so stark, dass die Übrigen fliehen mussten. Jedoch ist der Mensch ein stures Wesen. An seine Sturheit reicht hingegen nur seine Habsucht heran. Es verging nicht viel Zeit, bis die Menschen wieder erschienen und auf den Ruinen des alten Fortes ein neues bauten. Diesmal gab es ihrer mehr, und gleich nach den Ersten folgten bereits die Nächsten. Das kleine Fort wurde innerhalb einer Dekade zu einer großen, von doppelter Palisade umgebenen Siedlung, die über eine vergleichsweise große und mit Schleudermaschinen ausgerüstete Garnison verfügte. Der Urwaldstreifen um es herum wurde gerodet und die Menschen ließen sich nicht mehr verjagen, indem sie mit den Tieren der Wildnis und anderen Gefahren ausgezeichnet zurechtkamen. Die Bewohner erstarken, festigten sich in der Überzeugung ihrer Sicherheit und richteten erneut den gierigen Blick in die Tiefe des schier undurchdringlichen Waldes. Sie sorgten für regelmäßige Lieferungen, der Handel blühte. Angelockt von der Neugier oder dem Trugbild zu erringenden Reichtums, kamen immer neue Siedler mit den Familien, aber auch Söldner, Abschaum, Diebe und Mörder. Mit den drei letzteren Arten von Menschen wurde der Söldnerkommandant ohne Umschweife fertig – entweder überwand sie ihre schlechten Gewohnheiten, oder sie landeten als Futterform nachts im Urwald, an Bäume gefesselt.

Die letzten Sonnenstrahlen erloschen und über Plankendorf brach die Nacht herein.

Weit außerhalb des von Menschen abgesteckten Lichtkreises, hinter der Palisade, starrten rote Seher, glühenden Hass und unbändigen Hunger hegend, die Siedlung an.



IV.

Pritzlow gähnte, streckte sich, dass die Gelenke knackten, und richtete den unbequemen Schultergeschütz. Die Nacht ging gerade in jene Phase über, wenn der Wachdienst am beschwerlichsten wird. Die Kühle begann empfindlich zu stechen und die Schläfrigkeit war beinahe nicht zu überwinden. Um die Zeit schneller vergehen zu lassen, schlenderte er mit dem die ganze Zeit an die Dunkelheit einige Meter hinter der Palisade gehefteten Blick. Es würde sich derjenige irren, der annahme, dass die Nächte hier ruhig sind. Vom Walddickicht her hallten verschiedenartige Geräusche: lang gezogenes Brüllen, Grunzen und Quietschen, manchmal rauschte der Wald laut, knarrten Stämme und Zweige, und die nächtlichen Schreihälse schwiegen, wenn etwas Großes gerade in der Nähe der Siedlung vorbeiging.

Pritzlow konnte sich noch sehr gut an seinen ersten Wachdienst erinnern. Der Zehnerschaftsführer brachte ihn auf den Posten, der ihm zugewiesen worden war, händigte ihm eine Armbrust aus, die ihm als ein schweres, unhandliches Gerümpel schien, und auf den Urwald zeigend murmelte er etwas in seinen Bart. Verlassen, auf sich allein gestellt, drückte der frisch gebackene Wächter die ganze Zeit seine Waffe, strengte bis zum Schmerz seine Augen an in dem Versuch, die Dunkelheit zu durchdringen, und sprang bei jedem aus der Tiefe des Hochwaldes kommenden Geräusch vor Angst hoch. Als es vorbei war und sein Ersatzmann erschien, war er psychisch und körperlich am Ende. Nachdem

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

er in der Kaserne ankam, stürzte er wie ein Holzstamm auf den Strohsack nieder und begann sofort zu schnarchen, obwohl es kein Erholung bringender Schlaf war. Pritzlow träumte und zuckte, wie ein aus dem Wasser gezogener Fisch. Goblins, Vampire, Scheuweiber und alle anderen entsetzlichen Geschöpfe versuchten über die Palisade zu drängen. Er verteidigte sich und schrie aus voller Lunge um Hilfe, die nicht kam. Er wachte klitschnass und außer Fassung auf, was seinen Kollegen einen Riesenspaß bereitete.

Vom Urwald ließ sich ein abruptes, kurzes Brüllen vernehmen, das in ein dämonisches Miauen abscheulichen Triumphes überging. Etwas freute sich eben über das frisch erjagte Abendbrot. Pritzlow schüttelte die Erinnerungen von sich ab und warf einen gelangweilten Blick in die Richtung, aus der der Lärm zu ihm drang. Mittlerweile wusste er sehr gut, dass es nur wenige Lebewesen gibt, die keine Angst vor dem Feuer haben und versuchen würden, sich der Palisade zu nähern. Außerdem war das Wissen um seine Genossen stärkend, deren Gestalten er in unmittelbarer Nähe sehr klar erkennen konnte. Sein Sicherheitsgefühl bauten auch die vertrauten Geräusche der gedämpften Gespräche auf, die die Besatzungen der weit entfernten Verteidigungsmaschinen führten.

Der Wachmann rückte erneut den irritierend unbequemen Schultergeschütz zurecht und hing vor lauter Langweile wieder seinen Gedanken nach. Es kam im Dienst auch vor, dass der Mensch bedauerte und vor alledem fliehen wollte. Sehr schmerzhaft war vor allem der Verlust von jemandem, den man seit Langem kannte.

In einer Nacht verschwand eine Zweipersonenstreife. Beide Vermissten waren gute Bekannte von Pritzlow, man kann sogar behaupten, dass es Freunde waren. Am Morgen, sofort nach dem Zählen, als die Sache zum Vorschein kam, machte sich eine in Eile zusammengestellte Gruppe von Freiwilligen mit Pritzlow und einem Fährtensucher auf die Suche. Der Fährtensucher umkreiste die Siedlung, immer weitere Kreise ziehend. Erst am Rande des Waldes stieß man auf den ersten Körper – blau und angeschwollen. Rasch herbeigeholte Verstärkung nahm gemeinsam mit der ersten Mannschaft die Suche wieder auf. Die Spur

führte in die Nähe eines kleinen Sees und der ihn umgebenden Sümpfe. Bald hielten die Krieger gegenüber einer stinkenden Höhle an, die anscheinend weit ins Erdinnere führte. Eine rasche Besprechung wurde von einem wilden Brüllen unterbrochen, als aus der Höhle, wie ein Stein aus einem Katapult, ein niederer Vampir gestürzt kam. Was es genau war, schaffte keiner zu bemerken, und schon verabschiedete sich der Erste von seinem Kopf. Pritzlow hatte damals viel Glück. Der Bolzen aus seiner Armbrust schleuderte gegen die Bestie mit solcher Kraft, dass sie nach hinten flog und sich in den Morast hineinwühlte. Die Übrigen sprang herzu und begannen zu stechen und zu zerhacken, das Ungeheuer heulte, Pritzlow bebte und drehte an der Armbrustkurbel. Der Vampir änderte sich langsam in etwas einer zerquetschten Tomate Ähnliches, als er plötzlich seinen entstellten Kopf hob und wild etwas ausstieß, was weder Singsang noch Schrei war. Die Menschen sprangen zurück und bald schon lähmte sie ein neues Grauen.

Aus dem Moor, überall herum, begannen sich die alten Opfer des Vampirs aufzurichten. Triefend vom sumpfigen Schlamm, die leeren Augenhöhlen auf die Eindringlinge richtend, öffneten sie die stummen Kiefer und streckten die wie Krallen gekrümmten Fingern aus. Alle schrien vor Entsetzen und versuchten sich lasch zu verteidigen, als sich die Untoten auf sie stürzten. Pritzlow zielte, der Bolzen schmetterte gegen einen, aber es machte auf ihn keinen größeren Eindruck. Die Leiche ging auf den Schützen los, der wieder fieberhaft an der Kurbel drehte. Die Situation rettete der Magiemeister Saresch, ein Resident der Gilde der Magier in Plankendorf, der im kritischen Moment höchstpersönlich und dazu von zwei Erdgeistern flankiert beim einem aufleuchtenden Portal erschien. Der von ihm gesprochene Zauber verursachte, dass sich die Untoten einer nach dem anderen umdrehten, wie in Zeitlupe, und mit einem Platschen in den Matsch fielen. Pritzlows Kampfgenossen senkten langsam die Waffen, keuchten vor Erschöpfung, Angst und pulsierendem Adrenalin. Saresch ging auf dem Kriegsschauplatz umher, die Golems folgten ihm, die Erde bebte unter ihren schweren Schritten, der Matsch spritzte in alle Richtungen. Der Magier schaute die untoten Feinde an, einen längeren Blick

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

widmete er dem Vampir. Eine kleine Geste und einer der Golems nahm den Leichnam des Blutsaugers hoch. Im nächsten Augenblick verschwanden alle drei im Portal.

Pritzlow schaute zum Himmel, der sich im Osten aufhellte, die Besatzung der Maschine ganz in seiner Nähe zog gesalzenes Fleisch hervor und begann, es beim Lagerfeuer zu grillen. Der leckere Geruch verbreitete sich ringsum. Es wurde stetig heller und die Atmosphäre unter den Wachposten wurde spürbar entspannter. Die Wachen begannen sich heiter zusammenzurufen, die Haustüren öffneten sich, der erste Hahn krächte. Pritzlow rief mit munterer Stimme, als er seine Ablöse sah. Plötzlich flog etwas mit einem ohrenbetäubenden Krach und Sausen niedrig über sie hinweg und landete mit vollem Schwung auf einem der unweit gelegenen Gebäude, infolgedessen es in Holzsplitter zerbarst.

„Draaachee!“, brüllte Pritzlow Speichel verspritzend.

Die Besatzungen der Ballisten bewahrten kühles Blut und an den Kurbeln drehend richteten sie die Maschinen dem Ungeheuer direkt entgegen. Einer der Freunde des gesalzenen Wildbrets - der hiesige Schmied mit rundweg imposanter Statur, trotzig Flöhchen genannt, vom wilden Flug und der Landung des Schwanzlurches gestürzt - richtete sich noch etwas benommen soeben auf und tastete mit verstörtem Blick die Erde auf der Suche nach einer Waffe ab. Der Rest der Feinschmecker richtete sich auch auf, und es sah so aus, als ob alle ungeschoren davonkämen. Aus anderen Richtungen eilten Hellebardiere, Armbrust- und Bogenschützen herbei.

„Das ist kein Drache!“, bemerkte nüchtern einer der ankommenden Fährtensucher. „Ein Fässcher!“

Alle atmeten sichtlich auf, manche blickten vorwurfsvoll zu Pritzlow. Eine der Abarten des Gabelschwanzes, umgangssprachlich Fässcher genannt, war relativ unschädlich. Der wichtigste Punkt hierbei - im Gegensatz zu einem Drachen spie ein Schwanzlurch kein Feuer, er war auch viel kleiner. Woran konnte man erkennen und woher kann man hundertprozentige Sicherheit haben, dass das begenete Reptil ein Fässcher ist? Nun ja ...

Das Gebäude, auf dem der Gabelschwanz landete, war ein Speicher mit dem gesalzenen Wild. Das Ungeheuer machte es sich eben in den Ruinen bequem und fraß verbissen das Fleisch, die Bretter, Balken, wie auch bei dieser Gelegenheit den aus Backsteinen gebauten Schornstein, wobei er es alles und jeden ignorierte. Der Söldnerkommandant, der gerade mit den schwerbewaffneten Fußsoldaten erschien, schätzte blitzschnell die Situation ein. Die Maschinenbesatzungen erhielten ein bedingungsloses Schießverbot und die Armbrustschützen wurden entsprechend platziert. Die Schwerbewaffneten und Hellebardiere gingen gemeinsam laut rufend und mit den Waffen schwingend auf das Reptil los. Der Fässcher widmete ihnen einen kurzen Blick und kehrte zur unterbrochenen Beschäftigung zurück.

Die Landser näherten sich ihm, begannen ihn mit den Waffen zu stechen und zurückzuspringen. Der Schwanzlurch knurrte nur, als ob ihm etwas in seinem Rachen kollerte, aber hatte kaum vor, seine Malzeit zu unterbrechen. Dagegen sprang der Schmied Flöhchen unvermittelt hervor und knallte mit dem zweihändigen Kriegshammer auf des Fässcher's Schwanz. Das Reptil schlug schwungvoll mit dem Schwanz, der Schmied flog und krachte mit kräftigem Knall gegen die gegenüberstehende Wand, sodann er an ihr hinabrutschte. Der Schwanzzeiger drehte sich blitzartig in Richtung der Schwerbewaffneten und Hellebardiere. Er fegte mit einem Pfortenschlag die Lästigsten hinweg, den Rest brüllte er ohrenbetäubend an, sodass die Nächststehenden zu Fall gebracht wurden, woraufhin er wieder mit dem Aufessen der Gebäudeüberreste fortfuhr. Inzwischen riss sich der Schmied zusammen, richtete sich auf, und beschimpfte entsetzlich alle Gabelschwanzmütter. Sprang wieder herzu und schlug mit dem Hammer gegen eine Kopfseite des Reptils, das augenblicklich in die Luft startete, nur um ebenso schnell abzustürzen. Der Söldnerkommandant gab ein Zeichen und in die Richtung des Ungeheuers flogen Pfeile und Bolzen. Der Fässcher stieg wieder in die Luft auf, diesmal mit der offensichtlichen Absicht, abzuhaue, doch nach wenigen Augenblicken vollführte er mit einem ohrenbetäubenden Krach und in einer Staubwolke gleich hinter der Palisade eine Notlandung.

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

„Stehen bleiben! Nicht schießen!“, schrie Jörgfried. Sein Befehl wurde von den Zehnerschaftsführern auf der ganzen Länge der Palisade wiederholt. Das Reptil brach eilig gen Hochwald auf, Hauptsache weg von der Siedlung. Ganz am Waldesrande schlug es mit den Flügeln, brüllte, stieg in die Luft auf und verschwand. Flöhchen schaute dem davonfliegenden Gabelschwanz hinterher und spuckte aus, tastete seine Rippen und seinen Rücken ab, zischte vor Schmerz. Der Rest der Drachenbezwinger richtete sich auf, zischte ebenfalls, als sie die schmerzhaften Stellen berührten, aber diesmal hatten sie ein Riesenglück gehabt – nicht einer war ernsthaft verletzt.

„Dieses gemästete Vieh musste gerade hier in der Nähe vorbeigeflogen sein, als es das Gebratene spürte“, murmelte einer der Fährtsensucher, wobei er vielsagend auf Flöhchen und seine Kumpane schaute.

Pritzlow träumte nur von einem – der Kaserne, Essen und Schlaf, genau in dieser Reihenfolge. Er wollte nicht daran denken, dass man den vom Gabelschwanz zerstörten Speicher erneut aufbauen muss. Das war schon das fünfte Gebäude in diesem Monat.

(Fantranslation einer poln. KG von Tomasz "Borias" Piec)

Weiterführende Links:

Den polnischen Originaltext „Blada Groza“ findet ihr im The Witcher-Forum unter folgendem Link: <http://ow.ly/xmvlb> - Erzählungen in der Hexerwelt von Borias.



Rätsel

Pixelhelden

No. vier

Bei den Yods, kann man denn nicht einmal in Ruhe seinen Abend gemütlich mit Johnny Walker, Jim Bean oder Wodka Gorbatschow verbringen, ohne von einem von euch Zeitungsfrützen gestört zu werden? Von welchem Käseblatt kommen Sie? New York Times? USA Today, Washington Post oder etwa Scientific American? Wenn Sie von Popular Science sind, vergessen Sie es gleich! Ich habe nicht vergessen, was Ihr Kollege mit meinem Hund angestellt hat. Statt mein Haus zu bewachen, brauche ich jetzt jemanden, der ihn bewacht. Verrückte Welt ...

Wissen Sie, was das Problem mit euch Wissenschaftsfuzzis ist? Ihr hockt so selbstherrlich über euren Glaskolben und Bunsenbrennern, erforscht die Atome und andere Dinge, die ich noch nicht einmal aussprechen kann, ohne euch Gedanken über die Konsequenzen eurer Forschung zu machen. Und was passiert, wenn es mal schief geht? Bei Explosionen, irgendwelchen Viren, die plötzlich über Kleinstädte herfallen, anstatt zwei Kilometer unter der Erde in luftdichten Petrischalen weggesperrt zu sein? Wen ruft ihr dann, um euren Hals aus der Scheiße zu ziehen? Ich sag's Ihnen: das Militär natürlich!

Wir sollen dann hinter euch aufräumen, den Schaden begrenzen und die wütende Menge davon abhalten, euch zu lynchen. Für mich wären die letzten Monate ganz und gar anders verlaufen, hätte ich nicht so eine SAR-Mission für einige durchgeknallte Wissenschaftler absolvieren müssen ...

Was? Sie sind nicht von Popular Science? Castle Rock News? Nie gehört. Sie wollen etwas über mich privat schreiben? Habt ihr Tintenkleckser noch nicht genug in meiner Vergangenheit herumgewühlt? Anscheinend nicht. Ok, Sie haben Glück, dass ich heute Abend meinem Freund Johnny Walker schon reichlich zugesprochen habe, aber warnen Sie Ihre Kollegen schon mal vor: Den nächsten Journalisten, der mich anquatscht, schieße ich ohne Vorwarnung nieder! Das glauben Sie nicht? Ich komm damit ungestraft durch, denn ich bin ein gottverdammter Held, der die ganze Erde gerettet hat. Da kommt's auf einen drittklassigen Schreiberling nicht an ...

Ich wurde in den Sechzigern in San Francisco geboren, gerade rechtzeitig für Flower-Power und den ganzen Mist.

Meine Eltern waren beide Demokraten vom linken Flügel, ziemlich progressiv, wenn Sie mich fragen. Mein Vater, ein Professor für Englisch, lehrte an der Universität in Berkeley und meine Mutter, die gebürtig aus Norwegen stammte,

Rätsel

47

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

verdiente ihr Geld als Übersetzerin für alle möglichen Institute und Privatpersonen.

Meine Kindheit war sehr entspannt. Meine Eltern übten keinerlei Druck auf mich aus, was Schule und Studium anging, aber sie brachten mir schon früh die Werte nahe, die ich auch heute noch verteidige: Offenheit, Respekt für die Schwachen, Toleranz und natürlich Gerechtigkeit. Dank meiner Herkunft fiel es mir nicht besonders schwer, rasch neue Sprachen zu lernen. Das war allerdings die einzige Sparte, in der ich mich während meiner gesamten Schulzeit auszeichnete. Na ja, Geschichte konnte ich auch ganz gut.

Während meiner Zeit am College entdeckte ich meine Liebe zum Sport. Ich hatte ein Faible für Leichtathletik, doch richtig gut war ich im Football. Als Quarterback meines Football-Teams wurde ich so unentbehrlich, dass die Schulbehörde großzügig über meine miserablen Schulleistungen hinweg sah. Sonst wäre ich wahrscheinlich schon im ersten Collegejahr hochkant vom Campus geflogen.



1987 trat ich heimlich der Navy bei, denn meine Eltern hielten als ehemalige Anti-Vietnam-Aktivistin und überzeugte Kriegsgegner natürlich nicht allzu viel vom Militär. Ich hingegen wusste schon früh, dass nur die Navy mir die Sehnsucht nach Abenteuern und Action, die ich schon lange spürte, erfüllen konnte, obwohl mir die militärische Disziplin bei meiner Erziehung anfangs überhaupt nicht schmecken wollte. Schon bald zeichnete ich mich beim Navy-Training aus und weckte damit die Aufmerksamkeit der Navy Seals, die mich schließlich für ein Trainingslager auswählten. Anscheinend dachten sie, ich wäre ein Ausnahmetalent. Bereut habe ich es nie.

Mein Mentor zu der Zeit war Major Doug Dawson, der jeden meiner Schritte auch aus der Ferne genau beobachtete. Mit der Zeit wurde ich zu einem der bekanntesten Mitglieder der United States Navy SEAL und machte rasch

Karriere. Meine Aufträge führten mich nach Panama, Südamerika und in den Nahen Osten.

Fragen Sie nicht nach Einzelheiten! Wenn ich Ihnen die erzähle, müsste ich Sie anschließend erschießen und ich habe nun wirklich keine große Lust, mich hinterher um Ihre Leiche kümmern zu müssen.

Als Seal konnte ich nun meine Liebe zu Abenteuern und Action ausleben, doch



im Laufe der Jahre hatte ich zunehmend Zweifel an der Art der Missionen, an denen ich teilnahm. Gab es wirklich einen guten Grund, so viel Gewalt anzuwenden, um die Ziele unserer Aufträge zu erreichen? Welche Rechtfertigung besaßen unsere Missionen überhaupt? Ich wusste es nicht. Ich fing an, mich von meinen SEAL-Kameraden abzukapseln, hatte außer in den Missionen keinerlei Kontakt zu ihnen oder anderen Mitgliedern der Navy. Stattdessen fing ich in meiner Freizeit an zu trinken, und wenn ich sage trinken, dann meine ich nicht das berühmte Feierabendbierchen, sondern Alkohol in rauen Massen. Das konnte nicht verborgen bleiben, doch zu meiner Verwunderung griff keiner ein, noch nicht einmal mein Mentor Major Dawson.

Dann passierte, was passieren musste: Bei einer meiner folgenden Missionen wurde ich verletzt und verbrachte im SEAL Camp viele Wochen, um mich von meinen Verletzungen zu erholen und meine alte Stärke zurückzugewinnen. Während dieser Zeit sollte ich einer Reporterin und ihrem Kameramann bei einer PR-Aktion unter die Arme greifen. Ihr Name war Marion Wolfe und hätte ich gewusst, was passieren würde, hätte ich die Finger von der ganzen Sache gelassen. Während der PR-Aktion geschah ein Unfall, bei dem der Kameramann zu Tode kam, weil Miss Wolfe einen Fehler machte. Dreimal dürfen Sie raten, wer dafür den Kopf hinhalten musste. Ja, genau. Ich. Wolfes Mutter war nämlich zufällig Senatorin Fitzgerald, die nun alles dafür tat, damit die Weste ihrer ach so liebenswerten Tochter rein wie ein Frühlingmorgen blieb. Ihre

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



Anwälte wühlten nach Dreck in meiner Vergangenheit und zu meinem Bedauern gab es dort genug zu entdecken. Nach über zwei Jahren währenden Untersuchungen war das Bild, das man von mir zeichnete, nicht gerade besonders schmeichelhaft: ein verantwortungsloser Abenteurer mit einem Hang zur Gewalt und zum Alkohol.



Das Ende vom Lied: Ich war schließlich allein Schuld am Tod von Wolfes Kameramann und die Anwälte der Senatorin zwangen mich 2002 dazu, meinen Abschied von den SEALS - bei halben Sold - einzureichen.

Wäre Doug Dawson nicht gewesen, der inzwischen zum Admiral aufgestiegen war, hätte ich die Zeit nach dem Rücktritt wohl kaum so gut überstanden. Er war es schließlich auch, der mich zu PROWLER brachte, ein inoffizielles Team aus gut ausgebildeten Männern, direkt dem Präsidenten unterstellt, das in der Lage war, geheime und gefährliche Missionen durchzuführen. Eine Einheit, deren Existenz ich natürlich abstreiten werde, sollten Sie diese Information in Ihrem Artikel veröffentlichen.

Als Mitglied von PROWLER kam ich letztlich zu dem Auftrag, der mich berühmt machen sollte. Einige Wissenschaftler spielten mit Sonden, schwarzen Löchern und parallelen Welten herum, was die Erde beinahe zerstört hätte. Ich sollte ein Team von drei Eggheads begleiten und beschützen, damit sie eine beschädigte Sonde, die den ganzen Mist erst verursachte, reparieren und bergen konnten.

Sie können sich vorstellen, dass ich nicht gerade von diesem Auftrag begeistert war, besonders als ich erkannte, wer die Frau im Team war: Marion Wolfe, die ihren Job als Journalistin an den Nagel gehängt hatte und auf Exobiologie und Bio-Ethnologie umgesattelt hatte. Fragen Sie mich nicht, schlagen Sie doch einfach selbst bei Wikipedia nach, was genau bei den Yods das bedeutet.

Nacheinander bestiegen wir diese Kapseln, die uns auf diese fremde Welt bringen sollte, doch irgendetwas ging schief. Ich erwachte mit einem ziemlichen Brummschädel, ohne Ausrüstung und mit einem handgenähtem Shirt mit einem seltsamen weißen Zeichen auf orangenem Grund. Am schärfsten war jedoch der Kerl, der mein Erwachen bemerkte und so hässlich war, dass ich glaubte, ich hätte eine Gehirnerschütterung. Er nannte mich Ulukai und ich fragte ihn, warum er mich so nannte, denn mein Name wäre ...



Da hätte sich unser neuer Pixelheld doch fast verplappert. Ich kann an dieser Stelle nur noch einige Hinweise geben, um wen es sich handelt, falls ihr selbst noch nicht darauf gekommen seid. Unser Pixelheld trat 1999 erstmals in Erscheinung und sorgte für einiges Aufsehen, doch eine geplante Fortsetzung wurde 2002 bis auf Weiteres ausgesetzt. Im selben Jahr meldete der Entwickler Insolvenz an, was eine Fortsetzung in absehbarer Zeit endgültig platzen ließ. 2013 gingen die Markenrechte an dem ursprünglichen Spiel wieder an die ehemaligen Gründer des 2002 insolvent gegangenen Entwicklerstudios zurück, die nun ein HD Reboot planen und zu diesem Zweck auf Kickstarter ein Crowdfunding durchführen.

Das Original gibt es bei Amazon, Ebay und auch auf gog.com, dort allerdings nur auf englisch.

(Dan)



WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



ZOL T A N ' S
H A R T E P U E S S E

Fehlerbild

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



 Rätsel





Auflösungen



Das Rätsels Lösung aus unserer letzten Ausgabe war unser Pixelheld Gabriel Knight aus der gleichnamigen Computerspielreihe.

Und hier die Fehler aus unserem Suchbild. Na, hattet ihr alle finden können?



Anzeige

Das Witchers Journal sucht Verstärkung

- Lektoren, Betaleser, Layouter ...

Wir sind ein kreatives Team aus derzeit 9 Enthusiasten, Männlein wie Weiblein, der unterschiedlichsten Alters- und Berufsgruppen. Du musst kein eingefleischter The Witcher-Fan sein oder unbedingt die Spiele gespielt oder Andrzej Sapkowski's Bücher gelesen haben, um bei uns mitmachen zu können. Folgende Fähigkeiten solltest Du jedoch für den entsprechenden "Job" mitbringen:

Layouter

Als Verantwortlicher für das Einsetzen der fertigen Artikel und Bilder in die Layoutvorlagen der Zeitung kannst du routiniert mit der Profisoftware „**Adobe InDesign**“ oder dem Open Source DTP „**Scribus**“ umgehen. Ein Gefühl für die ansprechende Gestaltung von Texten mit Bildern ist natürlich Grundvoraussetzung. Von Vorteil sind daher Kenntnisse in Grafikverarbeitungsprogrammen wie **Photoshop** oder auch **Gimp**, um das Layout kreativ zu ergänzen.

Last but not least solltest du regelmäßig (nicht permanent) verfügbar sein und ein gewisses Zeitkontingent für deine Aufgaben mitbringen.

Wie Du einer von uns wirst:

Bewirb Dich formlos direkt bei uns, am besten gleich mit einigen Arbeitsproben. Schreib eine E-Mail an redaktion@witchers-journal.de oder schicke eine Facebook-Nachricht über www.facebook.de/witchers-journal. Wir freuen uns auf Dich!

Lektoren und Betaleser

Kannst du das normale Komma vom Oxford-Komma unterscheiden? Weißt du eine gute Alliteration zu schätzen und verabscheust du unütze 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?

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!“ beantworten konntest und dir die Arbeit in einer Community-

Anzeige

52

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014

Zeitung zusagen würde, dann bewirb dich doch einfach. Wir würden uns über weitere Mitarbeiter freuen.

Und wie bewerbe ich mich? Ganz einfach! Verbessere die nachfolgenden Texte – sowohl orthographisch und grammatikalisch, als auch stilistisch und sende die Verbesserungen an redaktion@witchers-journal.de oder schicke eine Facebook-Nachricht an www.facebook.de/witchers-journal.

Bewerbungstext 1:

Was gibt es schöneres als Verschwörungsteorien?

Und daran herrscht kein Mangel. Die jüngste näherte sich aus der vom italienischen Starrestaurator Maurizio Seracini gemachten Entdeckung, das sich unter den Farb 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 Souveränität verletzt hat, wieso wird ein Innenminister nach Washington geschickt, der die Trickserie der Dienste so gut 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)

Dankeschön!

Bedanken möchten wir uns bei **IvyNight** für ihre tatkräftige Unterstützung als Artikelschreiber, in der Schlussredaktion und dem Layout in zahlreichen Ausgaben. Du hast einen tollen Job gemacht und wir hoffen, dass du vielleicht eines Tages wieder die Zeit und Muse hast, deine Fähigkeiten erneut für das Journal einzubringen.

Willkommen!

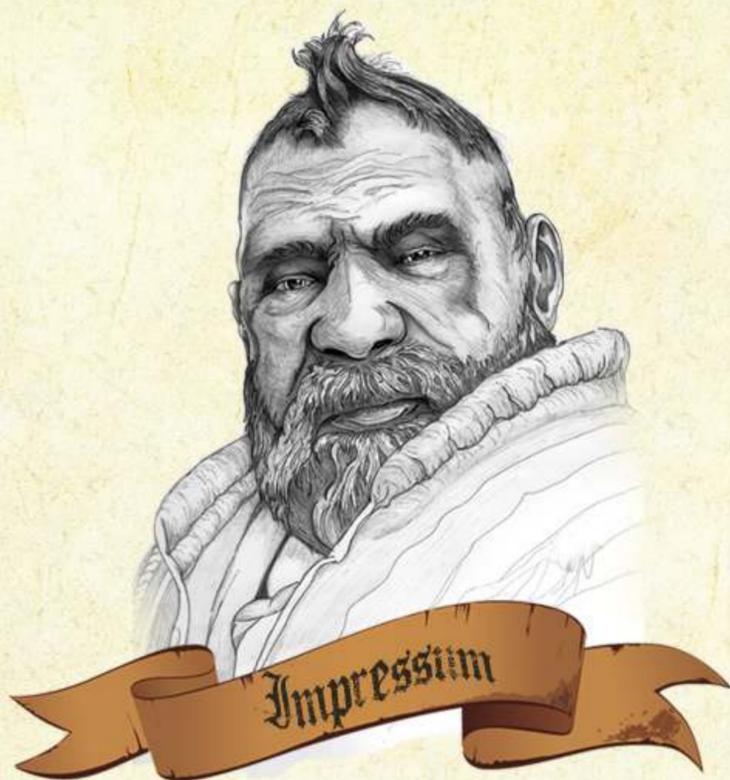
Nachträglich vorstellen möchten wir euch **Shanea**. Sie unterstützt bereits seit der letzten Ausgabe unser Lektorat, jetzt dürfen wir uns auch auf tolle Artikel von ihr freuen.

Neuester Zugang in unserem Team ist **Thymian**. Er verstärkt uns seit April im Grafikbereich und hat schon kräftig an der hiesigen Ausgabe mitgewirkt.

Die Redaktion freut sich riesig über diesen Zuwachs! Wollt auch ihr dabeisein? Dann traut euch und bewirbt euch gleich bei uns, indem ihr an redaktion@witchers-journal.de oder auf unsere Facebook-Seite unter www.facebook.com/witchers-journal schreibt.

WITCHERS JOURNAL

Die Zeitschrift zum Witcher-RPG Jahrgang 2 No. 4/01.06.2014



REDAKTION

Chefredaktion:

Zizou (pausiert), Dandelion, DiamondDove

Redaktion:

Dandelion, Dephinroth

Gastredaktion:

Dephinroth, Iorweth, thefilth

Grafik:

Butterkugel, Thymian

Lektorat:

Iorweth, Shanea, DiamondDove

Layout:

Butterkugel, DiamondDove

Schlussredaktion:

thefilth

Online-Redaktion:

DiamondDove, thefilth, Zizou (pausiert)
Grafik/2DDesign: M. Wernicke / Arthus of Kap Dun

Kontakt

Homepage: <http://www.witchers-journal.de>

Facebook: <http://www.facebook.com/witchers.journal>

E-Mail: redaktion@witchers-journal.de

Impressum

54