



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Erste Seite

1

ASPD 2013

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Vorwort	Seite 2
Nachgehakt	Seite 3
Dark Souls	Seite 4
Dark Messiah of Might and Magic	Seite 6
Assassins Creed 4 : Black Flag	Seite 11
Game Crap Nr. 1.....	Seite 18
The Elder Scrolls Online	Seite 21
JustAnor Fanart	Seite 26
Monstergrotte reloaded	Seite 31
Die grauen Ufer von Sirikumia Teil VI	Seite 40
Kingshaven Trilogie III/III: Die Matriarchin.....	Seite 44
Pixelhelden	Seite 51
Fehlerbild Geralt	Seite 53
Auflösung	Seite 54
Anzeige	Seite 55
Impressum	Seite 57

Vorwort

a, hallo erst einmal! Kaum zu glauben, dass schon wieder zwei Monate rum sind, seit wir die erste Ausgabe von unserem Witchers Journal veröffentlicht haben. Seitdem ist einiges geschehen. Die Gamescom 2013 kam und ging (wir berichten darüber ausführlich in einer Sonderausgabe), ein Hexer-Brettspiel wurde vorgestellt und ein Video mit Gameplay von „The Witcher 3“ erst geleakt und kurz darauf wieder gelöscht. Einiges los also im Reich des Hexers. Nun ist es an der Zeit, euch die zweite Ausgabe nicht länger vorzuenthalten. Euch erwarten wie gewohnt interessante Pre- und Reviews, eine neue Rubrik namens „Game Crap“ und natürlich auch etwas Kniffliges für Rätselfreunde. Wer errät diesmal den Pixelhelden und findet alle Fehler in unserem Suchbild? Mehr News und Informationen zu CDPR und The Witcher findet ihr wie immer auch auf unserer Facebook-Seite. Besucht uns doch dort einfach mal!

Weiterführender Link:
<http://www.facebook.com/witchers.journal>

(Dan)

Rubriken

In dieser Ausgabe

News.....	Seite 3
Preview/Review.....	Seite 4
Fanart.....	Seite 26
Geschichten.....	Seite 31
Rätsel.....	Seite 51
Impressum.....	Seite 57



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



News

Nachgehakt

Don einem anderen Spiel aus unserer letzten Witchers Journal-Ausgabe gibt es Neuigkeiten.

Wie Square Enix und Eidos Montreal vor kurzem bekanntgaben, erscheint das heiß erwartete Thief 4 am 28. Februar 2014 für den PC, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4 und Xbox One. Passend dazu veröffentlichen die Entwickler jetzt rechtzeitig zur Gamescom 2013 einen neuen Trailer mit dem Namen „Der Aufstand“ (<http://www.youtube.com/watch?v=8EFyfsClgak>).

Es wird also nicht mehr allzu lange dauern, bis wir das erste Mal seit Thief: Deadly Shadows (2004) wieder in die Fußstapfen von Meisterdieb Garrett schlüpfen dürfen, um das zu tun, was er halt am Besten kann: Stehlen und in Angelegenheiten und Verschwörungen Anderer hinein stolpern, die er besser nie zu Gesicht bekommen hätte.

Wer sich die Zeit bis dahin verkürzen möchte, der kann ja mal die Vorgänger aus dem Regal kramen und noch einmal in die düstere und schmutzige Welt des Meisterdiebs eintauchen.

THIEF



In unserer letzten Ausgabe berichteten wir in unserer Reihe „Good old Games“ über das Spiel Outcast, das 1999 von der Firma Appeal vertrieben wurde, die 2002 Insolvenz anmelden musste, weshalb der sehnlichst erwartete Nachfolger nie das Licht der Welt erblickte.

Für alle Outcast-Fans gibt es jedoch nun eine gute Nachricht. Yann Robert, Franck Sauer und Yves Grolet, ehemaliger Outcast-Director bei Appeal, gaben Anfang Juli bekannt, dass sie ein neues Studio mit dem Namen Daoka gegründet haben. Wir erinnern uns: Daoka war die Bezeichnung für die Tore, mit Hilfe deren Cutter Slade zwischen den einzelnen Regionen Adelphas reisen konnte. Wie es scheint, werden wir Cutter in absehbarer Zeit also wieder nach Adelpha begleiten können, denn gleichzeitig mit Gründung des Studios wurde bekannt, dass die Rechte an dem Spiel Outcast, die jahrelang bei Atari Europe SAS lagen, von den ehemaligen Appeal-Mitarbeitern zurück gekauft wurden. Damit steht einer Wiederbelebung der Marke so gut wie nichts mehr im Wege.

Wer das originale Outcast bis dahin nachholen möchte, findet das Spiel auf GOG. Mit einem kleinen Trick lässt sich das Ganze auch auf Deutsch genießen, wo Protagonist Slade mit der deutschen Synchronstimme von Bruce Willis spricht. (Dan)

News

3

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013

Review/Preview

DARK SOULS II

Schöner sterben mit Dark Souls – Offizieller Nachfolger angekündigt!

Noch nie starben wir schöner, erbarmungsloser und grausamer als im japanischen Action-RPG Dark Souls von der Entwicklerschmiede FromSoftware, die bereits mit dem inoffiziellen Vorgänger Demon's Souls im Jahre 2009 von sich reden machte und die Spieler zum inbrünstigen Zerstören der PS3-Controller zwang. Atemberaubende Settings, eine verborgene, doch stets präsente Geschichte, das omnipräsente Gefühl der Melancholie und Einsamkeit in der Welt der Untoten und höllisch schwere und gemeine Bossgegner – genau das macht die beiden Spiele aus. Sicher ist dies keine leichte Kost oder seichte Abendunterhaltung für den Gelegenheitszocker. Man muss die Herausforderung und die Qualen lieben, oder auch vom gegenwärtigen Spielmarkt einfach gelangweilt oder unterfordert sein. Jedenfalls gibt es bisher kein mir

bekannter Titel, bei dem man solche gewaltigen Frust- und Erfolgserlebnisse verspürt wie in Dark Souls. So hart es auch sein mag, nach dem erfolgreichen Töten eines Bosses freut man sich fast unverständlich und wie ein kleines Kind an Weihnachten über seinen Erfolg. Nicht selten halten wir uns in den Gegenden von Lordran bis zu 100 Spielstunden auf und suchen unser Glück in der hoffnungslosen Welt der Untoten.



Doch jetzt, zwei Jahre nach dem Erscheinen von Dark Souls im Jahre 2011 für die gängigen Konsolen (Anm. d. Red.: Die PC-Fassung erschien erst am 24. August 2012 in der Prepare to Die-Edition), melden sich die Japaner mit einer erfreulichen Nachricht an die Spieler zurück: Im März kommenden Jahres soll endlich ein Nachfolger erscheinen! Dies wurde auf Werbeplakaten zur E3 2013 in Los Angeles bekanntgegeben. Wieder sollen wir erbarmungslos sterben und werden auf weitere Geduldsproben gestellt. Einige Fans fürchteten bereits, dass der neue Teil einfacher werde, um neue Spielerherzen zu gewinnen. Oder auch, weil Chefentwickler Hidetaka Miyazaki, der maßgeblich Demon's Souls und Dark Souls prägte, ankündigte, nicht mehr am neuen Projekt beteiligt zu sein. Doch wie es bislang scheint, sind die Sorgen unbegründet.

Die Tode sind hier natürlich noch spektakulärer als im Vorgänger: In einem 12-minütigen Ingamevideo von IGN sehen wir einzelne Ableben unseres Charakters. Nicht nur miese Feinde mit Äxten größer als sie selbst, sondern auch heranrasende Pferdewagen mit scharfen Sensen an den Rädern, die den römischen aus „Ben Hur“ ähneln, oder Drachen,





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



die eine Hängebrücke, über die wir gerade schreiten, abreißen lassen, bedeuten unser Ende und das Einblenden des so verhassten Bildschirmes in Schwarz mit roter Schrift „You died“.

Als Setting dienen uns viele imposante mittelalterliche Burgruinen, die die Japaner wieder einmal sehr eindrucksvoll gestalteten. Ein riesiges Drachenskelett, welches sich urplötzlich gespenstisch regt, während wir daran vorbeilaufen, darf dabei natürlich nicht fehlen.

Ebenfalls ist in Trailern zu sehen, dass wir in vielen dunklen Gängen und Passagen unterwegs sein werden. Um Licht ins Dunkel zu bringen, benutzen wir Fackeln, die wir zuvor noch an kleinen Feuerkesseln entzünden. Doch wie sollte es anders sein, ist auch hier das Spiel gnadenlos: Es gibt nur eine sehr begrenzte Anzahl an Fackeln und diese brennen nach einer Weile ab. Wie im realen Leben. So ist es also auch eine taktische Angelegenheit, wann und wie oft wir Fackeln einsetzen. Brennen sie ab, müssen wir neue suchen, notfalls auch in gänzlich anderen Gebieten als das aktuelle. Auch in dieser Hinsicht bekommen wir wieder einen schweren Brocken vorgesetzt.

Aber auch vom technischen Aspekt her ändert sich so manches. Wo im Gegenzug Dark Souls I noch mit Grafikproblemen zu kämpfen hatte und durch die simple Konsolenportierung nur eine Auflösung von 1024x768 Pixeln möglich war und bei höher gewünschten Formaten die Grafik schlampig hochskaliert wurde, setzen die Entwickler beim Nachfolger schon direkt an der Wurzel an und beugen dem vor. Zwar konnte man mit Hilfe eines Fan-Patches des Modders Durante eine sehr gute Grafikqualität erzwingen, doch eine Lösung seitens der Entwick-

ler vermisste man. Für die Entwicklung von Dark Souls II soll allerdings der PC als Hauptplattform dienen und bedarf nur der allerhöchsten Aufmerksamkeit. So sollen Grafikpatzer und die grauenhafte PC-Steuerung bald der Vergangenheit angehören. Dennoch empfiehlt es sich weiterhin sehr, für das Spielen das Gamepad zu verwenden.

Beim Multiplayermodus wird ebenfalls Hand angelegt. Er soll nun stabiler laufen als der des Vorgängers, der gerne in hitzigen Gefechten mit Freunden die Verbindung kappte und somit so manchen fast sicheren Sieg ins komplette Gegenteil versetzte. Anhand des IGN-Videos sehen wir auch ein schlichteres und moderneres HUD, das jedoch die Kernelemente des HUDs aus Dark Souls I beibehält.

Ein weiterer Aspekt behandelt den Kopierschutz. Während man sich in Dark Souls I so manches Mal mit Games for Windows Live (GfWL) herumplagen muss, wurde bereits vor zwei Monaten bekannt, dass man beim Nachfolger auf GfWL verzichten werde. Was stattdessen als Kopierschutzmaßnahme greifen wird, ist ungewiss. Doch wir sind sicher, dass wir während der E3 weitere Informationen erhalten werden.

Sicher werden die kommenden Monate noch einige interessante Details enthüllen. Wir freuen uns bereits auf neue Stunden der Pein und viele Wutausbrüche, aber auch umso mehr Erfolgserlebnisse mit Freudentränen. Bis dorthin sind wir aber noch lange mit Dark Souls I und seinen ekelhaften Bossgegnern beschäftigt (der Ziegendämon lässt grüßen).

(I)

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Good Old Games

Die Witchers Journal Retrospektive



in Jahrtausend wird die Festung stehen,
Geistermauern gehüllt in Wände aus Feuer,
Und gehörnte Lords neigen den Kopf
Vor einem, gezeugt vom schlimmsten Ungeheuer.

Eine Jahrhundert voll Blut und Hader. Der Mond
Sich verfinstert am Himmel droben,
Der Ruheplatz schließlich gefunden wird
Vom Siebten, der sich so hoch erhoben.

Die letzte Tochter von verlorenem Geblüt,
In Krypten wird sie ihn begleiten,
Wo Prophezeiungen ringen in einem Krieg,
Zwischen Feinden aus uralten Zeiten.

Auszug aus der Prophezeiung Sar-Shazzar zum Dunklen Messias



u bist Sareth, der Schüler des mächtigen Magiers Phenrig, der dich als Waisenkind zu sich nahm und dich alles lehrte, was ein Zauberer wissen muss: Die Sprüche der Magie, ein wenig Kampfkunst und das vorsichtige Schleichen in den Schatten, dort, wo es nötig erscheint.

Gleich zu Beginn findet ihr euch in einer Katakombe wieder, in der es gilt, ein seltenes Artefakt zu finden. Die Höhlen weit unterhalb stellen ein gutes Training dar, in dem du deine Fähigkeiten unter Beweis stellen kannst. Es gibt Passagen, in denen du schnell sein musst, um unter sich rasch schließenden Metallgattern hindurch zu gelangen, während du in anderen auf Knien durch die Dunkelheit kriechst, die nur von dem magischen Licht erhellt werden, welches du hervorzubringen dir beizeiten von deinem Meister beigebracht wurde.

Du lernst einen ersten, nicht zu unterschätzenden Gegner kennen, der sich gerne in unterirdischen Grüften und Anlagen herumtreibt: Der Untote. Dieses durch Magie oder Boshaftigkeit wieder-auferstandene Fleisch kannst du auf verschiedene Arten von seinem Leid erlösen, indem du es entweder mit dem Schwert im Nahkampf besiegst oder bei passender Gelegenheit mit einem gut gezielten Tritt einen tiefen Abgrund hinab beförderst, von wo es nie wieder zurückkehren wird. Doch Obacht! Liegt der Untote zu deinen Füßen, so musst du ihm einen letzten Stoß mit deiner Klinge versetzen, denn sonst besteht die Gefahr, dass er hinterrücks wieder auf seine verdorbenen Beine kommt und dir in den Rücken fällt.

Nachdem du auf diese Weise von deinem Meister Phenrig durch das Labyrinth von Gängen und Stollen geleitet worden bist, stehst du schließlich vor dem Objekt eurer gemeinsamen Suche: Einem



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



magischen Kristall, der für eine weitere Mission von großer Wichtigkeit ist. Anschließend wirst du von Phenrig nach Steinhelm entsandt, um dem dort ansässigen Magier Menelag, der zugleich über die Stadt herrscht, bei der Suche nach einem anderen wichtigen Gegenstand zu helfen. Es handelt sich dabei um den Schädel der Schatten. Warum und wozu wird dir nicht erklärt und du fragst auch gar nicht erst danach.

Du reist nicht allein. Dein Meister begleitet dich nicht, doch er beschwört eine Art weiblichen Schutzgeist mit Namen Xana herbei, der mit dir verschmilzt und dir fortan, ob du es willst oder nicht, von der Außenwelt unbemerkt mit Rat und Tat und manch spitzer Bemerkung zur Seite steht. Kaum bist du jedoch vor die Tore von Steinhelm gelangt, findest du dich auch schon mitten in einem Angriff von Nekromanten wieder, die mit Hilfe eines riesigen Zyklopen und garstiger Ghouls versuchen, hinter die schützenden Mauern zu gelangen, um Steinhelm zu erobern. Dir bleibt gar nichts anderes übrig, als den Wachen und Menschen der Stadt zu Hilfe zu eilen und den Angriff zurückzuschlagen. Nachdem dir das gelungen ist, erwartet dich vor dem Haus des Menelag die hübsche



Leanna, die Tochter des Zauberers. Endlich hast du die Gelegenheit, den magischen Kristall abzuliefern. Menelag macht nach dem Abendessen bei einem Gespräch unter vier Augen einige seltsame Bemerkungen, mit denen du allerdings nicht viel anzufangen weißt. Müde von der langen Reise und den Ereignissen des Tages gehst du zu Bett.

Mitten in der Nacht wirst du allerdings unsanft geweckt: Die Nekromanten greifen wieder an. Und das ist noch nicht alles! Der Ashanti-Kristall, den du unter großen Mühen den unterirdischen Katakomben entrissen hattest, wird gestohlen, der Zauberer Menelag tödlich verletzt. Nun liegt es an dir, den Kristall wiederzubeschaffen und schließlich mit Leanna den Schädel der Schatten zu finden, damit sich die Prophezeiung um den Dunklen Messias erfüllen kann.

Was wirst du tun?

Welchen Weg wirst du einschlagen, den der Dunkelheit oder des Lichts?

Weißt du überhaupt, wer du bist?

So beginnt das Spiel Dark Messiah of Might of Magic, das am 27. Oktober 2006 von den Teams der Studios Floodgate Entertainment und den Arkane Studios entwickelt und vom Publisher Ubisoft auf den Markt gebracht wurde. Es basiert auf der berühmten Might and Magic-Reihe, die seit 1986 in regelmäßigen Abständen Rollenspiele herausbrachte, die jene Spieler ansprach, welche die Ultima-Reihe zu leicht und die Wizardry-Spiele zu schwer fanden.

In dem Spiel geht es um den namensgebenden Dark Messiah. Tausend Jahre vor der Handlung, in der Sareth sich beweisen muss, tobte zwischen den Horden der Dämonen und den gemeinsamen Armeen der Menschen, Zwerge und Elfen eine Vielzahl von grausamen Schlachten, die das Antlitz von Asha, der Welt von Might and Magic, mit Krieg und Feuer überzog. Obgleich die Gegner übermächtig erschienen,



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



gelang es den Armeen doch, die Dämonen letztendlich zurückzuschlagen. Dies war vor allem der Verdienst eines Mannes, des Zauberers Sar-Elam, der auch unter dem Namen „Siebenter Drache“ berühmt wurde. Er opferte sich, damit die verbündeten Armeen den Sieg davontragen konnten und führte mit Hilfe der anderen Zauberer ein Ritual durch, um aus der Essenz seines Selbst ein Verließ zu formen, in dem die Dämonenhorden und ihr Anführer auf immer gefangen bleiben sollten. Das Ritual glückte jedoch nicht ganz. Feinste Risse entstanden. Das Verließ war nicht vollständig undurchdringbar, sodass die Dämonen gerade in Nächten einer Mondfinsternis ihre unheilvollen Einflüsse in die Welt außerhalb ihres Verließes durchsickern lassen konnten.

Der Siebente Drache starb und hinterließ nur seinen Schädel, der fortan „Schädel der Schatten“ genannt wurde und den seine Anhänger gut verbargen, denn ein Schüler Sar-Elams prophezeite schon bald, dass dereinst ein Kind, halb Dämon und halb Mensch, geboren würde, dessen Entscheidungen die ganze Welt verändern sollten. Dieser Dark Messiah, der Wandler zwischen den Welten, würde zu diesem Zweck den Schädel der Schatten dazu benutzen, um den mühsam errichteten Kerker der Dämonen für immer zu zerschmettern und das Grauen wieder ganz über das Antlitz Ashas zu verbreiten.

Eine der Besonderheiten des Spieles ist die durchgängige Egoperspektive. Schon in Arx Fatalis hatten die federführenden Arkane Studios die damalige Egoperspektive mit dem Blick auf die Beine des Protagonisten erweitert. Bei Dark Messiah führten sie diesen Anfang zur Perfektion, was man besonders gut beobachten kann, wenn Sareth Leitern hinauf klettert oder aus dem Wasser steigt. Ebenso werden die Zwischensequenzen konsequent in der Egoperspektive dargestellt, was es dem Spieler immens erleichtert, sich mit dem Hauptprotagonisten des Spiels zu identifizieren.

Die Spielphysik spielt in Dark Messiah eine wichtige Rolle. So kann der Spieler durch das Werfen oder Bewegen von losen Gegenständen wie Kisten und anderem dem Geg-

ner schon aus der Entfernung Schaden zufügen. Wenn dieser dann doch zu nahe an einen herankommt, reicht bereits ein gut gezielter Tritt, um die diversen Antagonisten auf Abstand zu halten oder noch besser gleich in einen Abgrund zu stoßen bzw. gegen spitze und tödliche Gegenstände, die an Mauern oder Säulen lehnen. Selbst Feuer kann dazu benutzt werden, um Gegner in lebendige Fackeln zu verwandeln, sofern man noch über genügend Energie für diese Aktion verfügt.

Sareth kann im Laufe der Handlung seine Fähigkeiten spezialisieren. Es liegt am Spieler selbst, ob er den Weg eines Kriegers mit Schwert und brachialer Gewalt, mit Zaubersprüchen und Magie oder schleichend und auf leisen Sohlen des Assassinen seinen Feinden zu Leibe rückt. Wie in anderen Games auch hat jede Klasse ihre Vor- und Nachteile.

Der Krieger ermüdet zum Beispiel schneller, wohingegen der Zauberer zwar über starke Zaubersprüche und die Macht der Elemente verfügt, aber wiederum im Nahkampf kaum eine Chance auf den Sieg hat. Der Assassine wiederum ist der perfekte





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Meuchelmörder, der mit einer Mischung aus Gerissenheit und Hinterhältigkeit seine tödlichen Bahnen zieht. Leider ist er nicht so stark gepanzert und gerät in einer Gruppe, die ihn umzingelt, rasch ins Hintertreffen.

Zum Glück muss man jedoch nicht eine der drei Klassen auswählen, sondern kann sich seinen Sareth ganz nach eigener bevorzugter Spielweise zusammenstellen, sofern man genügend Skillpunkte zur Verfügung hat.

Die Gegner in Dark Messiah sind zwar keine Legionen, doch durchaus nicht zu verachten.

Da sind zum einen die Nekromanten, eine Gruppe von Magikern, die sich ganz dem Studium des Todes hingegen haben. Es geht ihnen nicht nur darum, dadurch Unsterblichkeit zu erlangen, sondern auch, die Seelen der Verstorbenen zu unterjochen und bereits Tote aus ihrem kühlen Grab wieder auferstehen zu lassen. So sollte man im Kampf gegen sie stets darauf gefasst sein, dass sie Skelette oder Zombies beschwören, die einem das Leben schwer machen. Ein Nekromant, der die Schwelle des Todes überschritten



hat, wird im Laufe der Jahre zu einem Lich, ein Gegner, den man nicht unterschätzen sollte.

Orcs wurden im großen Krieg als Anti-Dämon-Einheiten von den Magiern erschaffen und erkämpften sich im Laufe der Jahrhunderte ihre Freiheit. Sie sind fair im Kampf, aber etwas langsam, sodass man die Gelegenheit nutzen sollte, wenn möglich, sie von hinten in tiefe Schluchten zu stoßen. Goblins dagegen sind klein, hinterhältig und feige. Sie greifen fast ausschließlich nur in der Gruppe an und können großen Schaden anrichten, sofern man sich ihrer nicht zu erwehren weiß. Hat man erst einmal Härte gezeigt, so suchen sie ihr Heil in der Flucht, die man verhindern sollte, damit die Flüchtenden nicht mit Verstärkung zurückkommen.

Ein Ghouls ist eine Art Zwitterwesen. Er ist nicht ganz tot und auch nicht lebendig. Erschaffen werden sie von Nekromanten, die bei diesem Prozess eine Seele dazu zwingen, in einem toten Körper weiterzuleben. Sie sind wild und zerstörerisch und hassen alles wahre Lebendige. Ein guter Nahkämpfer dürfte mit ihnen jedoch kaum Probleme haben.

Der wohl widerlichste Gegnertyp im Spiel ist ein wohlbekannter Vertreter aus der Familie der Arachniden. Die Spinnen gibt es in verschiedenen Ausführungen: Ganz klein, groß wie ein halbes Kalb und riesig, letztere zum Glück nur einmal im ganzen Verlauf des Spieles. Sie sind äußerst giftig und greifen vom Boden, den Wänden und sogar von der Decke her an. Beileibe kein schöner Anblick für Arachnophobiker. Tränke gegen Gift sollten deshalb immer reichlich vorhanden sein, wenn man eines ihrer Höhlennester betritt.

Es gibt noch mehr Feinde, denen man in Dark Messiah begegnen kann, die an dieser Stelle allerdings zur Wahrung der Spielfreude und des Entdeckertums nicht genannt werden.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Es gibt in Sareths Welt viele Gegenstände zu entdecken und sammeln. Zum einen Waffen. Schwerter und Dolche eignen sich hervorragend für den Nahkampf, der Bogen hingegen eher und logischerweise für den Kampf auf Distanz. Der Stock nimmt eine Sonderrolle ein. Er ist nicht so effektiv wie Schwert und Dolch, hält aber durchaus mal eine ganze Gruppe von Angreifern in Schach, indem man sie einfach einen nach den anderen k.o. schlägt. Schilde und Rüstungen tragen schließlich das ihre dazu bei, die eigenen Verletzungen so gering wie möglich zu halten.

Zum Anderen gibt es die sogenannten Verbrauchsgüter und Zubehör. Zum Ersteren gehören Heil- und Manatränke, Lebensmittel und Zauberspruchrollen. Zum Zubehör zählt man alle magischen Gegenstände, die die Werte unseres Helden aufpolieren; das kann ein Ring sein, eine spezielle Rüstung oder ein Zauberstab. Nicht zuletzt gibt es Schlüssel. Diese können die unterschiedlichste Form haben und sind meistens immens wichtig, um in einem Spielabschnitt weiter zu kommen oder ein neues Gebiet freizuschalten.

Es gilt, wie in den meisten anderen Spielen dieser Art auch, sobald man einen Gegenstand findet, der einen eigenen Namen hat, sollte man diesen nicht achtlos liegen lassen; er könnte sich im Lauf der Handlung noch als wichtig erweisen. Auch hier sollte man immer bedenken, dass der Platz im Inventar nicht unendlich ist. Ab und an ein kleiner Frühjahrsputz bewirkt da so manches Wunder.

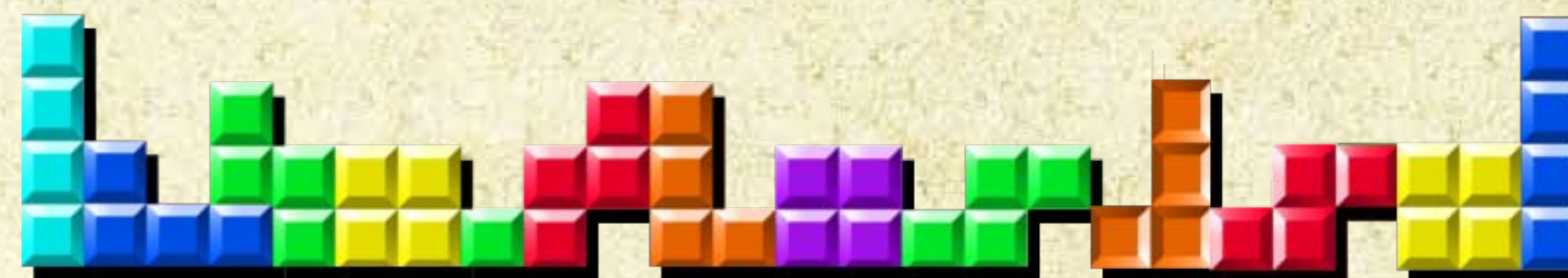
Der Vollständigkeit halber erwähnt sei an dieser Stelle noch der Multiplayermodus, in dem man einzelne Level auf der Seite der Menschen oder der Untoten kämpft. Das Töten von Gegnern und die Eroberung eines Ziels (Flaggenpunktes) bringen Punkte, die man zum Aufstieg im Onlinemodus braucht. Bedauerlicherweise wurde der Support für den Multiplayermodus von den Entwicklern bereits drei Monate nach Erscheinen des Spieles eingestellt, was dazu führte, dass einzelne Klassen nicht perfekt zueinander

ausbalanciert werden konnten.

Dark Messiah of Might and Magic wurde 2006 mit dem Titel „Bestes Actionspiel“ von der Gamestar ausgezeichnet. Die übrigen Reaktionen der Fachpresse waren gemischt. Während die einen den Entwicklern ein magisches Händchen und ein Highlight des Spielejahres 2006 attestierten, bemängelten andere die hohen Hardwareanforderungen des Spiels und die nicht mehr ganz neue, aber dennoch ansprechende Grafik. Bei den Spielern hingegen sorgten häufige Abstürze für Frustrationen.

Leider ist Dark Messiah of Might and Magic nicht auf gog.com erhältlich (die anderen Might and Magic-Spiele schon), dafür aber über Steam und natürlich über den Amazon-Link auf unserer WoP-Seite. Ein Spiel, das auch heute noch viel Spaß macht und sich nicht vor seinen Nachfolgern im Genre verstecken muss. So, ich geh' nun erst mal wieder Orcs und Goblins kloppen und die erste Spinne, die das Pech hat, mich zu treffen, erwürge ich mit ihrem eigenen Netz...

(Dan)





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Seit Anbeginn der Zeit tobt der erbitterte Kampf zwischen den Templern auf der einen und dem Orden der Assassinen auf der anderen Seite. Es geht um nichts Geringeres als die Zukunft der Menschheit auf der Erde und die Art, auf welche diese ihr Leben auf ihrem Planeten fristen wird: Selbstbestimmt, wie es die Assassinen wünschen, oder unter der alles umfassenden Kontrolle der Templer.

In den bisherigen Teilen der Assassin's Creed-Reihe haben wir gelernt, dass die Grenzen zwischen Templern und Assassinen ziemlich deutlich gezogen sind. Der Assassine Altaïr Ibn-La'Ahad, dessen Vater Umar schon dem Orden angehörte, kämpfte gegen die Templer und deren Anführer Robert de Sable. Am Ende jedoch wurde er Zeuge des Verrats seines eigenen Meisters Rashid ad-Din Sinan, welcher auch Al Mualim genannt wurde, der unter den Einfluss eines Artefakts der Ersten Zivilisation geriet, dem Edenapfel. Altaïr tötete seinen Meister, um Schlimmeres vom Orden abzuwenden.

Jahrhunderte später, genauer gesagt im ausgehenden 16. Jahrhundert, war es genau einer dieser Edenäpfel, der das Leben des jungen Florentiners Ezio Auditore da Firenze buchstäblich auf den Kopf stellen sollte. Nach dem Tode seiner Brüder Federico und Petruccios und seines Vaters Giovanni Auditore, der dem Credo der Assassinen verpflichtet war und seinen ältesten Sohn Federico zum Assassinen ausbildete, wurde er vollkommen unvorbereitet in die Zwistigkeiten zwischen den beiden feindlichen Parteien hineingezogen. Ihm

gelang es, auf der Seite der Assassinen die Templer unter der Führung von Rodrigo Borgia, dem späteren Papst Alexander VI., zurückzudrängen und ihnen zwei weitere Edensplitter abzunehmen. Den Konflikt zwischen seinem Orden und den Anhängern der Templer konnte er allerdings auch nicht endgültig beenden.

1755 wurde schließlich der letzte Assassine geboren, dessen Weg in der Geschichte wir bisher verfolgen durften. Ein Junge zwischen zwei Welten: Geboren von einer indianischen Mutter, gezeugt von einem Engländer, dessen Name Haytham Kenway lautete. Ratonhnhaké:ton, wie er von seinem Mohawk-Stamm gerufen wurde, musste als kleines Kind mit ansehen, wie sein Dorf von den Schergen um Charles Lee, einem Templer, niedergebrannt wurde und seine Mutter in den Flammen umkam. Jahre später verhalf die Stammesmutter Ratonhnhaké:ton mit Hilfe eines Edensplitters zu einer Vision, in der der Geist Juno, eine Abgesandte der Ersten Zivilisation, ihm immer wieder das Symbol der Assassinen zeigte und ihm auftrag, den Mann zu finden, der dieses Symbol repräsentierte. Dieser Mann war Achilles Davenport. Ratonhnhaké:ton suchte ihn auf und bat ihn, er möge ihn unterweisen und alles lehren, was er selbst als Assassine erlernt hatte. Nach anfänglicher Ablehnung erklärte der alte Mann sich schließlich dazu bereit und gab Ratonhnhaké:ton einen neuen Namen, da er dessen eigenen kaum aussprechen konnte: Connor, in Erinnerung an seinen eigenen Sohn, dessen Grab sich neben dem



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



seiner Mutter auf dem Grundstück befand.

Der Gegner, der sowohl den Tod von Connors Mutter als auch den Brand seines Dorfes verschuldet hatte, war rasch ausgemacht: Die Templer. Achilles klärte ihn über die Strukturen der Templer auf, an dessen Spitze ein Mann stand, den Connor nur zu gut aus den Erzählungen seiner Mutter kannte: Haytham Kenway, sein eigener Vater.

Dies war eine Zäsur in der Geschichte von Templer und Assassinen. Es war das erste Mal, dass wir erlebten, dass der Vater eines Assassinen nicht selbst dem Orden angehörte, sondern der Gegenpartei. Bereits als Kind wurde Haytham Kenway, ohne dass er darüber aufgeklärt worden wäre, im Sinne des Credo des Ordens ausgebildet. Seine Unwissenheit über die Natur seiner Lehre erleichterte es den Templern später, ihn auf ihre Seite zu ziehen und von den Vorzügen und der Rechtmäßigkeit ihrer eigenen Thesen zu überzeugen. Haytham war skrupellos und ging über Leichen, um seine Ziele zu erreichen, war jedoch auch kultiviert und charmant genug, um Connors Mutter für sich einzunehmen, die ihn bei seiner Suche nach einem weiteren Artefakt unterstützte.

Im Laufe der Jahre, in denen Connor allmählich das Netz der Templer ausdünnte, trafen auch Vater und Sohn einige Male aufeinander. Zunächst nur aus der Ferne (bei einer dieser Gelegenheiten hatte Haytham keinerlei Skrupel, den Befehl zu Connors Tötung zu geben), später jedoch auch persönlich. Tatsächlich stellte sich heraus, dass die Interessen von Templern und Assassinen sich zumindest zeitweilig überschneiden und so gingen die beiden ungleichen Männer eine zeitlich befristete Partnerschaft ein, die einer Art Waffenstillstand gleichkam. Obwohl Haytham zu Beginn kaum etwas



mit seinem Sohn anfangen konnte, verdiente sich Connor im Laufe ihrer gemeinsamen Zusammenarbeit doch seinen Respekt, was den Templern hoffentlich ließ, er könne seinen Spross vielleicht letztlich doch noch für die Sache der Templer gewinnen.

Als Connor jedoch den letzten verbliebenen Schuldigen Charles Lee für den feigen Brandanschlag auf sein Dorf zur Strecke bringen wollte, stellte sich Haytham ihm in den Weg. Er hatte erkannt, dass Connor sich nie seiner Seite anschließen würde und nun, da er vor die Wahl zwischen seinem Ziehsohn Charles Lee, dessen glühende Begeisterung für die Templer und ihre Sache unübersehbar war, und seinem leiblichen Sohn gestellt wurde, fiel seine Entscheidung zugunsten von Lee aus. Connor blieb keine andere Wahl, als seinen Vater zu töten, um nicht von ihm getötet zu werden.

Nun, nachdem wir bereits zwei außergewöhnliche Mitglieder der Familie Kenway kennenlernen durften, erwartet uns jetzt in Assassin's Creed 4: Black Flag ein weiterer Vertreter dieser Blutlinie: Edward Kenway, niemand Geringeres als Haytham Kenways Vater und zugleich der Großvater von Connor.

Edward Kenway, geboren 1693 in Wales, wuchs in Bristol auf, wo er auch auf seine spätere Frau Caroline Scott traf, mit der er eine gemeinsame Tochter mit Namen Jenny zeugte. Edwards fruchtlose Bemühungen, eine adäquate Arbeitsstelle zu finden, mit deren Hilfe er seine Familie ernähren und versorgen konnte, führte schließlich dazu, dass die Ehe mit Caroline allmählich in die Brüche ging. Seine grandiose Idee, als Freibeuter

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



die westindischen Inseln unsicher zu machen, führte schließlich zur vollständigen Entfremdung zwischen den beiden und letztlich dazu, dass Caroline ihn verließ. Stets auf der Suche nach Ruhm und Gold heuerte Edward schließlich auf einem Schiff der British Royal Navy an, um in den Kriegswirren zwischen den Nationen Spanien, Frankreich und England für die Krone auf Kaperfahrt zu gehen. Nach Beendigung des großen Krieges, als das Freibeutertum in den beteiligten Ländern nicht mehr gern gesehen wurde, wechselte Kenway die Seiten und machte fortan als Pirat die Gewässer der Karibik unsicher.

In dieser Zeit kam er auch erstmalig mit der Bruderschaft der Assassinen in Berührung, welche in ihm durchaus Potenzial sah und ihn zu einem der Ihren ausbildete. Seitdem folgt Edward zwar dem Credo und trägt die geheimen Waffen der Assassinen am Körper, unterscheidet sich jedoch sowohl durch die späte Ausbildung als auch die Tatsache, dass er nicht in den Orden hineingeboren wurde, allerdings signifikant von seinen Vorgängern Ezio und Altaïr, deren Väter und Vorväter bereits Assassinen gewesen waren. Ebenso unterscheidet er sich, was seine Persönlichkeit angeht, laut Aussage von Lead Script-Writer Darby McDevitt, sehr von den Assassinen, die wir bislang begleiten durften.

Laut seinen Aussagen ist Edward kein edelmütiger Mann wie Ezio oder Altaïr, sondern ein raubeiniger Kerl, bei dem es auch schon mal derb und unflätig zugehen kann.

»Edward ist in vielerlei Hinsicht fast schon der Kontrapunkt zu Connor«, so McDevitt.

»Connor ist anfangs sehr idealistisch und wird durch seine Erfahrungen in Assassin's Creed 3 abgestumpft. Er tut all diese Dinge, von denen er glaubt, sie seien richtig, aber letzten Endes zahlen sie sich nicht aus.«

Edward Kenways Motivation hingegen, der Bruderschaft der Assassinen beizutreten, ist sein Ziel, zu einem reichen und berühmten Piratenkapitän aufzusteigen. Er denkt, dass ihm sowohl die erlernten Fähigkeiten als auch die übrigen Mittel des Ordens auf dem Weg dorthin einen großen Schritt weiterbringen werden.

»Edward ist von Anfang an abgebrüht und zynisch. Er will nichts für andere tun, sondern für sich selbst. Er lebt in einer sehr zerrütteten Ehe und hat sich von seiner Frau entfremdet. Er will beweisen, dass er ihre Zuneigung verdient hat, also bricht er in die Karibik auf, um Freibeuter zu werden«, erklärt McDevitt. »Zunächst hat er sehr egoistische Ziele, aber seine Erlebnisse werden ihm aufzeigen, was im Leben wichtig ist, und was nicht.«

Obwohl noch immer mit Caroline verheiratet, ist Edward jedoch anderen Frauen, ganz



gleich wie zweifelhaft deren Ruf auch sein mag, durchaus nicht abgeneigt. Zu diesen soll unter anderem die berühmte Piratin Anne Bonny gehören. Laut McDevitt wird es aber dennoch einen starken Fokus auf die Beziehung des Kenway-Ehepaars geben. Wie sich dies allerdings im Spiel auswirken wird, ist zur Zeit noch nicht bekannt.

Welche weiteren Änderungen neben dem neuen Hauptprotagonisten bietet Assassin's

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Creed 4 dem Spieler noch?

Neben Edward Kenway wird es eine zweite Figur geben, die ebenso wichtig wird wie der Assassinen-Pirat selbst: Die Jackdaw, das Schiff, mit dem Edward die Gewässer der Karibik auf seiner Suche nach Beute unsicher macht. Ähnlich wie die Aquila in Assassins Creed 3 ist die Jackdaw ein Zweig des Wirtschaftssystems in AC 4, von denen Teile jedoch optional bleiben. Ein Schiff ist jedoch dringend vonnöten, um in der karibischen See von Punkt A zu Punkt B zu kommen, fremde Inseln mit unheimlichen Ruinen und Geheimnissen anzusteuern und Piraterie zu betreiben.

Ashraf Ismail, der Game Director von Assassin's Creed 4, erklärte dazu folgendes:

„Die Karibik ist eine völlig neue Spielwelt und bis dato die einzigartigste, die wir erschaffen haben. Wir sind es immer gewohnt gewesen, Städte zu bauen und natürlich wird es diese wieder geben, aber jetzt haben wir eben auch sehr viele Hochseeabenteuer und für unsere Teams war dies die Herausforderung, dafür zu sorgen, dass es immer jede Menge zu erleben und entdecken gibt. Beispielsweise sind wir in der Demo an einem Wal vorbeigesegelt. Und mit der Harpune Jagd zu machen, ist eine von vielen Aktivitäten. (...) Wir haben ferner über 50 Gebiete voller Schätze und anderen Sachen, die sich entdecken lassen. Außerdem gibt es über 75 kleinere Strände und Flecken auf der Karte, die es zu erkunden gibt. Es gibt viel zu finden und obendrein auch noch Stürme, die zu einer Gefahr für Edward und seine Crew werden. Wenn dann die Wellen und Blitze auf euch zukommen, gilt es möglichst effektiv das eigene Schiff zu manövrieren. Das sind nur einige der Dinge, die sich auf hoher See finden lassen.“

Indem Edward das tut, was man von Piraten erwartet, nämlich entern und plündern, erhält er die Gelegenheit, sein Schiff aufzurüsten und zu verbessern, was wichtig wird, um Gebiete, die anfangs noch von starken Gegnern bewacht werden, im Verlauf der Handlung bereisen zu können. Für die erbeuteten Waren heißt es, einen passenden Markt zu finden,

um sie gewinnbringend zu verkaufen. Eroberte Schiffe, sofern noch gut in Schuss, können dazu genutzt werden, um eine schlagkräftige Flotte von Piratenschiffen zu bilden. Zu diesem Zweck können gefangen genommene Matrosen auch in den Dienst auf diesen Schiffen verpflichtet werden, sofern man das will.

Eine immens wichtige Rolle spielt dabei auch die Crew der Jackdaw, über die allerdings noch nicht allzuviel bekannt wurde:

„Wir werden noch nicht alles über die Crew verraten, da sparen wir uns noch einige Details auf. Aber für jetzt soll gesagt sein, dass die definitiv wichtig ist für die Kämpfe und um das Schiff selbst besteigen zu können. Es lassen sich Crewmitglieder zusätzlich auf Inseln, in Tavernen, Schiffbrüchige rekrutieren. Gefangene Segler, die gerettet werden wollen, gibt es auch. Lieder und Songs können ebenfalls gefunden werden, die sich dann auf der Reise singen lassen. Wir haben uns viel Mühe mit der Crew gegeben und mehr verraten wir vorerst nicht. (...)“

Eine Rückkehr der sogenannten Rekruten der Bruderschaft, die Ezio Auditore schon fast übermächtig machten und deshalb schon bei Connor Kenway zurückgestutzt wurden, wird es in Assassin's Creed 4 nicht geben. Dies sei auch ganz und gar unnötig, wie Ashraf Ismail meint:

„Nein, die Brotherhood haben wir vollständig rausgenommen, weil sie einfach nicht in das Konzept gepasst hat. Edward ist von Anfang an ein richtiger Pirat und auch nachdem er sein Training als Assassine beginnt, ist er sich nicht vollständig sicher darüber, ob alles überhaupt seinen eigenen Zielen widerspricht oder ob er sich als Teil des Ganzen sieht. Deswegen passen die Rekruten selbst nicht wirklich rein, aber dafür wird dies mit der Crew ausgeglichen. Außerdem fanden wir, dass die zusätzlichen Mitglieder der Brotherhood Edward zu übermächtig gemacht hätten.“

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Das Kampfsystem wurde ebenfalls überarbeitet. In einigen Videos ist bereits die größte Änderung zu sehen: Edward Kenway besitzt neben den Hidden Blades, den berühmten Mordwerkzeugen der Assassinen, auch noch vier Pistolen, die sich aufrüsten lassen und dank des neuen freien Zielsystems kann Edward jetzt auch gezielt Kopfschüsse austeilen. Wer allerdings seine Untaten lieber im Geheimen ausführt, kann dazu natürlich weiterhin die Hidden Blades benutzen oder mit einem Blasrohr seine Feinde aus der Ferne angreifen. Dabei bleibt es dem Spieler überlassen, ob er den Gegner nur betäuben möchte oder schließlich gar so wütend macht, dass dieser dann seine eigenen Kameraden angreift. Es soll noch einige andere Hilfsmittel geben, um mit der gegnerischen KI eine Menge Spaß zu haben, über die bislang jedoch noch nicht viel bekannt geworden ist.

Da mehr als ein Drittel der Handlung auf See stattfinden wird - die Entwickler sprechen von einem Verhältnis von 40% auf See und 60% an Land - erlangen die Seeschlachten natürlich eine größere Bedeutung.

„Eine Änderung betrifft das Zielsystem der Kanonen, sodass der Spieler jetzt auch Kontrolle über Höhe und Distanz hat“, erklärt Ashraf Ismail. „Die Stürme, Wellen und Blitze machen diese zusätzliche Kontrolle wichtig. Wir haben außerdem neue Waffen wie die Heavy-Shot, eine Art Schrotflinte für das Wasser. Aus der Nähe ist sie eine tödliche Gefahr, die jedoch aus der Ferne weniger Schaden anrichtet. Dies wird auch von den neuen Gegnern reflektiert, für die Waffen individuell eingesetzt werden müssen. Das Charger-Schiff versucht euch zu rammen, also sollte man sich von ihm fernhalten und auf die Heavy-Shot verzichten. Hierfür empfiehlt sich der Mörser, bei dem zuerst über das Fernrohr gezielt wird und anschließend feindliche Schiffe aus



der sicheren Distanz zerstört werden. Wir sind wirklich tief gegangen mit dem Schiff und all den verschiedenen künstlichen Intelligenzen, die sich antreffen lassen. Jackdaw ist für uns ein zweiter Charakter selbst, der zusätzliche Upgrades erhalten wird und dann individuell verändert werden kann, damit man sich wirklich darin verliebt und nicht nur Edward spielt, sondern die Jackdaw selbst.“

Die Haupthandlung von Assassin's Creed 4 wird der Spieler nicht großartig beeinflussen können. Wie schon in den Vorgängern werden wichtige Ereignisse, die den roten Faden der Handlung bilden, weiterhin gesciptet ablaufen. Dafür versprechen die Entwickler eine größere und vor allem offenere Welt als in allen Teilen der Serie zuvor. Zum Beweis dieser Behauptung kann das Video über eine Mission Edwards dienen. Auf einer Insel erspäht er mit Hilfe seines Adlerblicks sein Ziel: Zwei Männer, die an einer Art Bar stehen. Langsam nähert er sich den beiden. Den einen tötet er sofort, während der andere etwas abseits steht und nun sein Heil in der Flucht sucht. Edwards Aufgabe ist es nun, den Mann zu verfolgen und zu stellen. Der Spieler hat nun die Entscheidungsfreiheit, ob er sein Ziel rasch stellt, indem er ihn aus einiger Entfernung erschießt oder am Hafen verliert, weil sich die Zielperson auf ein Schiff flüchtet und eiligst den Hafen verlässt. Edward folgt ihm, indem er übergangslos die Jackdaw besteigt und sofort die Verfolgung aufnimmt, anschließende Schiffsschlacht inklusive. Der übliche Ladevorgang zwischen Pier und Schiff als auch vor der Schlacht entfällt somit gänzlich.

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Ein Feature, das die Spieler in Assassin's Creed 2 begeisterte und welches in Assassin's Creed 3 schmerzlich vermisst wurde, soll in Assassin's Creed 4 ein Comeback feiern: Die Assassinengräber. Wir erinnern uns: Es gab insgesamt sechs Assassinengräber in Florenz, Venedig und im Umland dazwischen, die auf der Suche nach Steinschlüsseln durchkämmt werden mussten, mit deren Hilfe man Altaïrs Meisterassassinenrüstung unterhalb der Villa von Monteriggione freischalten konnte. Dabei ging es darum, Fallen auszuweichen, gute Koordination und Reflexe zu beweisen, und das alles zum Teil unter Zeitdruck. Welcher Art diese Gräber jedoch in Assassin's Creed 4 sein werden, wurde noch nicht bekanntgegeben. Vielleicht muss der Spieler ja ähnlich wie Ezio Auditore gewisse Gegenstände sammeln, die es einem ermöglichen, ein Relikt zu erhalten, welches im Kampf gegen die Templer von Vorteil sein wird. Es bleibt abzuwarten.

Die Spielzeit der Haupthandlung wird nur einen kleinen Teil des gesamten Spieles betra-



gen, wenn alle optionalen Nebenmissionen vollkommen ignoriert werden.

„Bei Open World-Titeln ist das immer schwierig zu bestimmen, da das Erforschen ein so wichtiger Faktor ist. Ihr müsst die Welt erkunden, um stärker zu werden und für spätere Missionen gewappnet zu sein. Daher kann man sagen, dass euch die Hauptkampagne 15 bis 25 Stunden beschäftigen wird«, so Creative Director Jean Guesdon. Wer alle Nebenmissionen erfüllen will, muss deshalb noch einiges an Zeit auf diese Spanne draufschlagen.

Die wichtigste Frage jedoch ist noch nicht gestellt worden und wird deshalb am Ende dieses Artikels beantwortet:

Wer steigt nach dem offensichtlichen Tode von Desmond Miles, dem Nachkommen der Blutlinie Altaïrs und Ezios, eigentlich in den Animus?

Diese Frage ist rasch beantwortet: Der Spieler selbst! Ashraf Ismail erklärte dazu:

„Geschichte ist für uns sozusagen immer unsere eigene Spielwiese, in der wir uns austoben, und mit dem Animus rechtfertigen wir das innerhalb einer Story mit einer bestimmten Narration. In AC3 endete die Story von Desmond und um Spieler tiefer miteinzubeziehen, wollten wir eine neue Taktik verfolgen. Der Animus wird von euch selbst kontrolliert und das wird in der Story reflektiert. Abstergo Entertainment hat euch früh im Spiel angeheuert, um herauszufinden, wer Edward Kenway war und ihr wisst nicht wieso. Was euch betrifft, wisst ihr nur, dass Abstergo Entertainment im Unterhaltungsektor tätig ist und Spiele, Filme herstellt und Forschung für andere Medien betreibt. Sie untersuchen auch das Leben der Piraten und hierbei ganz speziell das von Edward Kenway. Am Ende von AC3 wurde angedeutet, dass sich die Technologie verändern wird und das erkennt man daran, dass nun jeder den Animus lenken kann und wir somit in den Familienstamm von Desmond eintauchen.“

Die Abschnitte, die in der heutigen Zeit spielen und in denen wir selbst den Animus

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



steuern, sollen jedoch optional bleiben. Ubisoft geht damit wohl auf die teils berechtigte Kritik mancher Spieler ein, die sich durch die Desmond-Sequenzen beim Hinabtauchen in die Vergangenheit und im Spielfluss allgemein gestört fühlten. Desmond war für viele deshalb nur ein notwendiges Übel und konnte nie die Akzeptanz und Beliebtheit eines Altaïr Ibn-La'Ahad oder Ezio Auditore da Firenze erreichen. Der einzige Protagonist, der wahrscheinlich genauso wenig, wenn nicht gar weniger von der Spielergemeinschaft abgelehnt wurde, war Connor Kenway, der vielen zu emotionslos überkam und mit denen sie nicht so recht warm wurden. Es fremdelte so offensichtlich, dass Ubisoft anscheinend deshalb auch darauf verzichtete, Connor weitere Abenteuer zu spendieren, die durchaus im Rahmen des Möglichen gelegen hätten, denn zu Ende erzählt war seine Geschichte, ähnlich wie zuvor Ezios, noch lange nicht.

Assassin's Creed 4: Black Flag erscheint am 31. Oktober 2013 für die Xbox 360, die PlayStation 3 und die Wii U. Next-Gen-Versionen für die Xbox One und die PlayStation 4 werden zu einem späteren Zeitpunkt folgen. Die PC-Version sollte ursprünglich auch am 31. Oktober erscheinen, wurde allerdings vor einiger Zeit wie schon die anderen Teile der Reihe in der Vergangenheit kurzfristig um mehrere Wochen nach hinten verschoben, wie Ashraf Ismail eher beiläufig im Zuge eines Interviews verriet. Einen konkreten Release-Termin für die PC-Version des Spiels nannte Ismail aber ebenso wenig, wie etwaige Gründe für die Verschiebung.

Bleibt nur zu hoffen, dass auch die PC-Spieler noch vor Weihnachten ihr Exemplar von Assassin's Creed 4 in ihren Händen halten werden. Die Hoffnung stirbt bekannterweise immer zuletzt.

(Dan)

Weiterführende Links:

- <http://gamingbolt.com/assassins-creed-4-main-campaign-to-last-around-15-25-hours>
- <http://blog.ubi.com/assassins-creed-4-black-flag-edward-kenway-origin/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=q-tQdrFtHvc>
- <http://www.pcgames.de/Assassins-Creed-4-Black-Flag-PC-256660/Videos/Assassins-Creed-4-Black-Flag-Interview-mit-Game-Director-Ashraf-Ismail-1073434/>

Review - Preview

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



GAME CRAP NR. 1

Die schlechtesten Spiele aller Zeiten

The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants (NES- Version)

An einem Freitag dem 13. im Jahre 1991 sollte Fernsehgeschichte geschrieben werden. Der Titel dieses Artikels gibt es bereits her, es hatte etwas mit den Simpsons zu tun. Zum ersten Mal im deutschen Fernsehen durfte die Kultfamilie die Bühne betreten. Ihr könnt euch sicher sein, dass Eltern die Serie hassten (die damaligen Eltern hassten alles, was nicht gerade seinen BH verbrannte und eben einfach nur anders war als sie selbst). Und was glaubt ihr, die Kids liebten die gelben Gesellen, allen voran Bart Simpson. Er verkörperte so ziemlich alles, was die „Jugend von damals“ zu sein anstrebte (denkt mal darüber etwa eine Minute lang nach). Die Nation hatte einen neuen Helden und auch die Computerspiel- Industrie kam sehr schnell dahinter, dass aus der Zeichentrickfamilie Kapital zu schlagen ist.

Es geht mir in dieser Rubrik nicht darum, über guten Geschmack der Serie oder die Daseinsberechtigung der Simpsons im Allgemeinen zu sinnieren. Fakt von meiner Seite ist, dass die Serie ein paar sehr starke Staffeln mit einer ordentlichen Portion Satire und Gesellschaftskritik in die Welt gab. Das soll weder ungerühmt noch unerwähnt bleiben. Während sowohl Kenner, als auch Liebhaber der Serie oftmals aussagten, dass der ersten Staffel noch der richtige Biss fehlte, erwarben sich einige Publishers bereits die Lizenzrechte und wollten nicht eher ruhen, bis ein gleichnamiger Titel in den Regalen erschienen war. Im Grunde ein Verbrechen, denn damals war die Welt noch nicht ausreichend gewarnt vor den dunklen Fängen der Lizenzspiele.

Acclaim und Ocean Software waren damals keine Unbekannten. Sie sollten sich zu Mittätern an dem Titel The Simpson: Bart vs. The Space Mutants machen. Bereits auf dem Cover spiegelte sich der ganze Hype, der um den jungen Protagonisten Bart Simpson gemacht wurde. In all seiner Überlegenheit steht er da auf seinem Board, mit Spraydose und Schraubenschlüssel bewaffnet, während unterhalb des Bildes (er scheint wie auf einem Hyperbord über das Szenario hinweg zu fliegen), sich das Chaos über Springfield breit gemacht hat, sodass Dantes Inferno dagegen wie eine Grillparty wirkt. Sehr zum Vergnügen des Erstgeborenen der Familie, welcher sichtlich zufrieden grinst. Das Spiel muss einfach der Bringer sein. Bart ist der Held und spielt seinen Mitbürgern Streiche. Erste GTA- Szenarien bildeten sich in den Köpfen der damals überwiegend minderjährigen Fangemeinde. Ihr merkt bereits: Alle zehnjährigen Möchtegern- Rulebraker kamen sozusagen gar nicht drumherum sich den Titel für die Konsole zu sichern.

Wir legen das Spiel also ein und hören alsbald das bekannte Simpsons- Theme im 8bit-Sound. Jeder, der bis hierhin noch denkt, er hätte sich ein vielseitiges Game mit jeder Menge Dauerspaß erworben, sieht sich so getäuscht wie ein Katastrophenopfer im Hurrikane, das kurz vor der Evakuierung dann doch noch vom Dachbalken erschlagen wird. Den Grund



Review - Preview

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



hierfür erfahrt ihr gleich. Zunächst folgt der für damalige Verhältnisse recht anschauliche Vorspann, in dem klar wird, was es mit denen im Spieltitel angedeuteten „Space Mutants“ auf sich hat. Diese tauchen bereits per Ufo am Fenster auf, während ein angepisster Bart Simpson mit dem Rest der Familie fernsieht (wer nicht ständig angepisst ist und nicht mit seinen Eltern und kleineren Schwestern gerne fernsieht, ist uncool. 90er Jahre- Message angekommen?). Es gibt einen Szenenwechsel, bei dem ein UFO am Nachthimmel zwei Aliens – Verzeihung -, Space Mutanten auf die Erde beamt. Bart beobachtet diesen Vorgang und erkennt sogleich das ganze Ausmaß der Bedrohung (er ist nämlich so viel schlauer als alle anderen). Die außerirdischen Spast- Mutanten tarnen sich als Menschen, was Bart jedoch sofort entlarvt, weil er ja eine Sonnenbrille aufhat (bei Nacht!). Wartet, es ist doch keine gewöhnliche Sonnenbrille. Es ist eine X- Ray Specs- Brille, die jeder Junge aus dem unteren Mittelstand ständig bei sich trägt. Wie dem auch sei, diese Tatsache wird für den weiteren Spielverlauf wichtig sein, um vermeintliche Mitbürger als Space Mutanten zu entlarven.



Einfach X- Ray Multi 2000 Super Bart „besser als alles Andere auf der Welt“- Sonnenbrille aufsetzen und da habt ihr den Feind. Klingt dämlich, meint ihr? Dann seht euch niemals „Sie Leben“ von John Carpenter mit Roddy Piper in der Hauptrolle an.

Also nachdem unser schlauer Bart nun weiß, wie er den bösen Space Mutanten zu Leibe rücken muss, kann es auch gleich ins Abenteuer gehen. Glaubt ihr? Es gibt einen weiteren Ein-

spieler. Zwei Mutanten stehen an einem Fließband und planen die ultimative Waffe zu bauen, mit der sie die Menschheit unterjochen können. Dazu benötigen sie alles von der Farbe Lila. Alles klar? Vielleicht ist das auch der Grund, warum die USA am liebsten im Iran einmarschieren würde. Lila Burkis auf den Straßen (die Erklärung könnte zumindest glatt von denen sein). Wie auch immer, das mit den lila Gegenständen dürften wir als Spieler nun eigentlich gar nicht wissen. Macht aber nichts, denn Bart weiß ja schließlich alles. Es geht los. Oh my Gooooood! - Das Spiel hat eine Sprachausgabe. Nach einem kurzen „Eat my Shorts“, das eher klingt wie „Ich war schuld“, geht es nun auch wirklich los. Und ab diesem Zeitpunkt kommt das vermurkste Gameplay über uns, wie die bösen Mutanten über die Welt.

Das Abenteuer beginnt in den Straßen von Springfield. Auf denen tummeln sich bereits oktopusartige Wesen, die scheinbar niemand außer uns sehen kann (was in diesem Fall nichts mit unserer Hyper X- Ray Todes of Death- Sonnenbrille zu tun hat). Die wenigen Passanten, die durch das Bild laufen, juckt es kaum, während unsere Spielfigur bei jeder noch so kleinen Berührung einen Lebenspunkt verliert. Klingt nicht weiter schlimm? Ist es aber, wenn man maximal zwei Lebenspunkte hat. Wie entledigt man sich dieser kleinen Krakenwesen? Draufspringen, das hilft seit Super Mario. Mööööp. Der Schuss ginge dann nach hinten los. Punktabzug. Sehen wir doch einmal im vermurksten Inventar nach (dessen Bedienung katastrophal ist). Dort befindet sich natürlich eine obercoole Spraydose. Vielleicht lassen sich die Wesen damit besiegen. Mööööp. Feuerwerkskörper? Mööööp. Was dann? Die Antwort: Ihr könnt diese Kopffüßler aus dem All nicht besiegen. Es geht einfach nicht und selbst wenn ihr einen Panzer finden solltet, versucht es erst gar nicht. Im Gegenzug kann euch alles Mögliche in diesem Spiel töten. Und ich meine wirklich ALLES. Und vertraut mir, das wird es auch nach den ersten Anläufen ganz sicher tun. Die dämliche Steuerung, auf die ich an dieser Stelle nicht näher ein-

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013

gehen will, wird euch dabei unterstützen. Ich sage nur: Hoher Sprung mit Mülleimer und zwei Knöpfen gleichzeitig, nachdem zuvor die Sprungtaste gedrückt und dann gehalten wurde, um somit schneller laufen zu können, um mehr Anlauf in den Sprung zu bringen, der dann... Die Steuerung ist eine Strafe für jemanden, der wissentlich kleine Kinder in einen Sumpf gejagt hat.

Die schon erwähnten Passanten sind zumeist getarnte Aliens, die wir tatsächlich beseitigen können, indem wir die X-Ray Specs-Brille aufsetzen und ihre falsche Fassade enttarnen. In diesem Fall lohnt es sich einmal kurz auf den Kopf zu springen. Versucht man dies bei einem normalen Passanten, kostet es Lebenspunkte. Denkt das nächste Mal darüber nach, wenn ihr Splinter Cell spielt und euch mit Sam Fisher auf einen Gegner fallen lassen möchtet. Immerhin gibt es für jeden enttarnten bzw. erledigten Alien eine Belohnung in Form eines Buchstaben. Mit diesen könnt ihr den Namen eines Familienmitglieds ausschreiben, welches euch dann - vorausgesetzt ihr habt dessen Namen vollständig -, im Bosskampf jeden Levels beistehen wird. In der Bedienungsanleitung steht etwas von einem „Beweis“, den man bei den erledigten Aliens findet. Also genügt es der kleinen Maggie nicht, wenn wir bloß einen von den Tintenfischen from Space dorthin zurückschicken. Nein, sie möchte genau SECHS Beweise haben. So viele wie ihr Name an Buchstaben enthält. So viele Buchstaben der Satz enthält, der mir dabei für die Programmierer einfällt. F... U!!!

Vergessen wir über all diesem Murks nicht das Elementare an Level 1: Wir müssen alle lila Gegenstände beseitigen. In der Menüleiste ist hierzu ein Zähler, der einem angibt, wie viele man von dem Blödsinn noch wegzuschaffen hat. Und dabei dürft ihr so kreativ wie nur irgendmöglich sein. Ihr werft Wäsche über lila Spielzeug, verjagt purpurne Vögel mit Feuerwerksknallern, sprayt Mülltonnen und Wände mit roter Farbe an (habt ihr auch alle aufgepasst, liebe jugendliche Nachwuchssprayer?) und verarscht Mo am Telefon, damit dieser aus seiner Kneipe läuft (und dabei wie alle anderen Passanten aussieht) und ein

lila Shirt trägt (Sprayen nicht vergessen). Ihr könnt den Level natürlich auch einfach durchrennen, immer nur geradeaus laufen (bis auf die Passage, in der ihr Skateboard fahren könnt. Uhhh wie cool, das Spiel muss einfach der Hammer sein!). Doch wenn ihr einfach durchrusht und sozusagen auf alle gesuchten Gegenstände sch..., steht ihr irgendwann an einer Stelle, wo es einfach nicht mehr weitergeht. Im Englischen würde man von „Dead End“ sprechen. Genauso am Ende wie die Nerven des ahnungslosen Käufers.

Übrigens gibt es einen Zeitzähler, der euch nach dem Ablauf das Leben kostet, was sich nach einer Weile als größte Gnade herausstellen sollte. Ihr erinnert euch an das erwähnte Simpsons 8bit-Theme? Dieses läuft nämlich gefühlte 18224-mal hoch und runter, während ihr durch den ersten Level stolpert und versucht, mittels grottiger Steuerung Gegnern auszuweichen, Lila Sachen und Freileben zu erreichen. Letztere werden als Köpfe von Crusti dem Alkoholikerclown dargestellt. Alkoholkrank wurden sicher auch die Leute, die dieses Spiel länger als fünf Stunden spielen mussten, ebenso wie 80% der Betatester. Falls es überhaupt welche gab. Ich habe da so meine Zweifel.

Ich könnte euch noch in ellenlangen Texten über dämliche Gegenstände berichten, aus denen die Mutanten ihre Waffen herstellen wollen. Über altes Zeitungspapier, das durch die Gegend fliegt und euch angreift und über Donuts, die euch mit ihrem Gewicht erschlagen wollen. Dass ihr über Lollis balancieren sollt, um nicht in flüssigen Zement zu fallen und Psycho Bob (der in Deutschland wer weiß warum Tingeltangel Bob heißt) auf die Füße treten müsst. Letzteres hört sich spannend an? Dickes Fanlike? Am Arsch...

(DPR)

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



The Elder Scrolls

— ONLINE —

Einleitung

The Elder Scrolls Online - kurz: ESO - lautet der Titel des neuesten Projekts der Spiele-Entwickler von ZeniMax und des Publishers Bethesda. Wie der Name bereits unschwer erahnen lässt, handelt es sich hierbei um ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, welches im Elder-Scrolls-Universum spielt. Obwohl das offizielle Release voraussichtlich erst im Frühjahr 2014 zu erwarten ist, gibt es bereits eine Fülle an Informationen



rund um die Geschehnisse, die den Spieler in der fantastischen Welt Tamriel erwarten werden (und eine noch größere Bandbreite an Spekulationen darüber, was sie erwarten könnte).

Wir möchten euch nun in diesem Artikel einige der wichtigsten Informationen & Highlights rund um das Spiel im Detail präsentieren und würden uns freuen, wenn es euer Interesse entfacht - oder weiter befeuert.

hardfacts

Titel: The Elder Scrolls Online

Genre: Fantasy-MMORPG

In Arbeit seit: 2007

Erscheinungsdatum (voraussichtlich): 1. Quartal 2014

Entwickler: ZeniMax Online Studios

Publisher: Bethesda Softworks

Plattformen: PC (Windows, Mac), Xbox One, PlayStation 4

OS (PC): Windows 7 / Vista, Mac, Mac OS X

Vorbestellen: www.amazon.de/exec/obidos/ASIN/B00803FDGA/worldofgothic-21

Die wohl wahrscheinlichen Systemanforderungen für den PC könnten wie folgt aussehen. Wir weisen aber darauf hin, dass die Angaben noch nicht offiziell bestätigt wurden und von daher die endgültigen Systemvoraussetzungen noch etwas davon abweichen können.

Review - Preview



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Spielwelt

Empfohlene Anforderungen

Windows 7/Vista/XP PC (32 oder 64 bit)
CPU: Quad-Core Intel- oder AMD-CPU
Arbeitsspeicher (RAM): 4GB
Festplattenspeicher: 6 GB
Grafikkarte: DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte mit 1 GB VRAM (Nvidia GeForce GTX 260 oder höher; ATI Radeon 4890 oder höher)
Soundkarte: DirectX-kompatibel
Internet-Anbindung

Minimale Anforderungen

Windows 7 / Vista / XP PC (32 oder 64 bit)
CPU: Dual-Core 2,0 GHz oder Äquivalent
Arbeitsspeicher (RAM): 2GB
Festplattenspeicher: 6 GB
Grafikkarte: DirectX-9.0c-kompatibel mit 512 MB RAM
Soundkarte: DirectX-kompatibel
Internet-Anbindung

ESO spielt in Tamriel, derselben Welt, in der auch die bisherigen Teile der Elder-Scrolls-Reihe (jüngst: Skyrim) zu verorten waren, umspannt dabei aber die gesamte Welt, die neben den bereits in Einzeltiteln dargestellten Provinzen Morrowind, Cyrodiil und Himmelsrand auch weitere 6 Provinzen einschließt, die die Spieler erkunden können werden - inklusive einiger bekannter und berühmter Orte wie Windhelm, Daggerfall oder Schornheim. Zugleich ließen die Entwickler verlauten, dass zum Zeitpunkt des Releases noch nicht jedes Areal Tamriels betretbar sein wird. Der Spieler von heute mag hierin die Andeutung von DLCs (oder Addons) heraushören wollen.

Zeitlich spielt ESO ungefähr 800 Jahre vor der Handlung von TES III: Morrowind, ist also eine Vorgeschichte, die in keinem unmittelbaren Zusammenhang zu den Geschehnissen der bisherigen Titel steht. Jedoch wird der Spieler einigen bekannten Figuren der anderen Elder-Scrolls-Teile begegnen.





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Allianzen

Auf die genannten drei Allianzen verteilen sich jeweils drei der zehn großen Völker Tamriels (Kaiserliche werden voraussichtlich nicht spielbar sein). Abseits der Rasseneinteilung und der unterschiedlichen Territorien unterscheiden sich die verschiedenen Allianzen aber auch in ihrer Agenda, den Zielen, die ihre Herrscher verfolgen und vor allen Dingen den Methoden, mit denen sie jene verfolgen.

So ist das Dolchsturz-Bündnis, zu dem die Bretonen, Rothwardonen und Orks zählen, unter Großkönig Emeric darauf bedacht, die Ordnung im Reich wiederherzustellen, indem sie das Kaiserreich erneuern. Das Bündnis ist somit eine konservative Vereinigung, die weniger darauf bedacht ist, Umsturz und Revolte in das Herz des Landes zu tragen, sondern den alten Status Quo wieder zu etablieren wünscht.

Dieser Wunsch nach Gleichgewicht spiegelt sich auch in den Rollenverteilungen der Rassen wieder, bei der die Bretonen den subtilen Teil der Diplomatie und den Handel dirigieren, während die Rothwardonen die Schlacht lenken und die Orks sie an vorderster Front fechten.

Ganz anders hingegen scheint das Aldmeri-Dominion, der Zusammenschluss der Bosmer, Altmer und Khajiit, zu sein. Der von Königin Ayrenn angeführte Bund verfolgt nicht die Erneuerung, sondern die Auslöschung des Kaiserreichs (und infolgedessen auch der kaiserlichen Rasse). In der Hoffnung, an die Blütezeit elfischer Expansion wieder anknüpfen zu können, wollen sie ihre Kriegsbestrebungen daher mitten in das Herz Cyrodiils lenken. Im Gegensatz zur relativen Eintracht innerhalb des Dolchsturz-Bündnisses scheinen die Mitglieder des Aldmeri-Dominion jedoch keineswegs eine Einheit zu bilden und sind ihrerseits zunächst darauf bedacht, ihre angestammten Territorien zu verteidigen. Da das Aldmeri-Dominion zudem die geringste Mannesstärke der Allianzen aufbieten kann, setzen sie verstärkt auf die Guerilla-Taktiken der Bosmer und die Schockangriffe der wilden Kha-

jiit, während die Altmer das Geschehen aus dem Hintergrund lenken und als Schlüsselfiguren der Schlacht agieren.

Die dritte der Allianzen, der Ebenherz-Pakt, scheint indes noch weniger harmonisch als das Aldmeri-Dominion zu sein, da seine Mitglieder nicht bloß Misstrauen gegeneinander hegen, sondern vor dem Zusammenschluss tatsächlich Feinde waren. Die allgegenwärtige Bedrohung durch die anderen Allianzen und vor allem Molag Bal, den der Führer des Pakts, Skaldenkönig Jorunn, als größte Bedrohung betrachtet, schweißt so jedoch eine höchst ungewöhnliche Gruppe zusammen, die nach alter Binsenweisheit im Feind ihrer Feinde einen Freund sieht.

Da der Ebenherz-Pakt das bei weitem größte Territorium der Allianzen beherrscht, treten die einzelnen Völker größtenteils allein in die Schlacht, um das eigene Heimatland zu verteidigen - doch auch kombiniert wissen die Völker zu harmonisieren. So bilden die abgehärteten Nord den harten Kern der Fronttruppen, während Argonier ihre Talente als Scharmützer und Meuchler gebrauchen und die Dunmer ihrerseits mit Klugheit, Verschlagenheit und ihrer Meisterschaft der Magie zuschlagen.

Anders als die anderen Bündnisse ist der Ebenherz-Pakt weder darauf bedacht, ein Reich zu gründen noch es zu verteidigen, sondern darauf, das drohende Unheil in Form der Mächte Nirns abzuwehren.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013

Gameplay

ESO verspricht aus spielerischer Sicht eine Mixtur aus klassischem MMORPG und einem Elder-Scrolls-Spiel zu werden. Während die Third-Person-Perspektive, die wohl ein gängiges Feature der meisten MMORPGs darstellt, bereits bestätigt wurde, ist die Ego-Perspektive, die ein relativ eigenes Feature der Elder Scrolls (und weniger anderer Rollenspiele) darstellt, noch nicht bestätigt.

Ein anderes Feature, das jedoch in den Elder Scrolls bisher Verwendung fand, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit wieder so implementiert werden: Das separate Steuern der Ausrüstung in beiden Händen (nach vorläufiger Tastenbelegung erneut standardmäßig mit linker und rechter Maustaste). Generell soll das Kampfsystem vor allem durch Flexibilität und Mobilität bestimmt werden, was sich darin widerspiegelt, dass Springen, Abrollen und die manuellen Steuerungen zur Verfügung stehen - was aber auch dadurch bestätigt wird, dass die Entwickler die MMO-typische Skillleiste auf nur sechs Slots am unteren rechten Bildschirmrand begrenzen möchten. Die Skills, die diese Skillleiste füllen, sollen zudem einen ultimativen Skill einschließen, der zunächst erspielt werden muss.

Timing soll auch insofern von Bedeutung sein, als das zeitgenaue Klicken der jeweiligen Taste das Abblocken eines Treffers ermöglichen wird.

In der Summe sollen diese Features den Spieler dazu animieren, die Kämpfe dynamischer zu bestreiten und sich selber mehr ins Geschehen einzufühlen, als es das bloße Positionieren plus 'Button mashing' anderer MMOs bisher erlaubte.

ESO soll dem Spieler ferner dadurch einen besonderen Anreiz verschaffen, das Kampfsystem zu meistern, dass das System registriert, wie effizient gespielt wird und dementsprechend Boni verteilt. Welcher Art diese Boni sein werden, ist allerdings zum jetzigen Zeitpunkt noch unbekannt.

Jeder Charakter soll außerdem in der Lage sein, jede beliebige Waffenart zu führen und

fortgeschrittene Skills erhalten, je mehr er mit einer bestimmten spielt. Ein Feature, das ähnlich jüngst etwa von Guild Wars 2 und TOR angewandt wurde.

Ein weiteres Kampfsystem-bezogenes Feature, das jedoch bisher nur angedeutet wurde, ist die Möglichkeit, durch Synergien zwischen den Fähigkeiten verbündeter Gruppenmitglieder „Reaktionsketten“ zu kreieren. So wurde beispielsweise die Möglichkeit genannt, sich in einen Gewittersturm eines verbündeten Magiers zu stürzen, um sich selbst elektrisch aufzuladen, was weitere Boni verleihe.

Synergien solcher Art machen das Teamspiel sowohl effizienter als auch anspruchsvoller und erfordern mehr denn je in einem Multiplayer-Rollenspiel Koordination. Gleichzeitig heißt es aber auch, dass die NPC-Gegner von einer Gruppen-KI gesteuert werden, die sich derartige Gruppen-Synergien ebenfalls zu Nutzen machen kann und wird.

Ferner gedenken die Entwickler auch, Reittiere in das Spiel einzubauen, was bereits in anderen Elder-Scrolls-Teilen, aber auch in vielen MMOs so vorhanden ist.

The Elder Scrolls Online wird weiterhin damit beworben, dass die NPCs (und Quests) der Spielwelt vollends vertont sein werden - ob sich dieses Versprechen allerdings auch auf den eigenen Charakter anwenden lässt, ist bis dato ungeklärt.

Die Macher von ESO setzen auf ein PvP-System, welches sie Allianz versus Allianz nennen und dessen Schauplatz das gigantische Herzland Tamriels, die schon aus TES IV: Oblivion bekannte Provinz Cyrodiil, sein wird. Ziel der



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Macher ist es, hierdurch den Konflikt der drei Bündnisse bildhaft werden zu lassen und dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, den Krieg an forderster Front mitzugestalten, indem man Forts und Ortschaften erobert und bis zum Rubinthron der Kaiserstadt vordringt. Bereits angekündigt sind hierfür typische Elemente von Belagerungen wie Defensiv-Waffen, Katapulte, Trebuchets und so weiter. Darüber hinaus verspricht ZeniMax monumentale Schlachten, an denen sich „müheles mehrere Hundert Spieler“ beteiligen können. Gepaart mit der Ankündigung, ESOs Cyrodiil sei als Schlachtfeld bereits größer als die Spielwelt Skyrim, lassen somit auf einen allumfassenden Online-Krieg in neuen Dimensionen hoffen.

PvP wird für Spieler ab der zehnten Erfahrungsstufe verfügbar sein und durch zeitweises Aufwerten der Attribute auch Spielern auf niedrigen Stufen die Chance geben, gegen erfahrenere Spieler zu bestehen.

Aber auch PvE-Elemente wird man in ESO nicht verzichten müssen. So werden sowohl Dungeons, Instanzen etc., in deren Zuge der Spieler zusammen mit anderen gegen sagenhafte Kreaturen wie die Daedra-Prinzen kämpfen wird, implementiert, als auch dynamische Gruppenquests (Abenteuer), die sich immer wieder in Spielwelt „spontan“ ergeben und neben interessanten Belohnungen auch kleine Nebenhandlungen versprechen. Dungeons werden zwar für Spieler mit bestimmten Mindeststufen entworfen, können aber durch koordiniertes Teamplay auch von Spielern mit etwas niedrigeren Stufen bewältigt werden.



Seit dem 26.03. werden die ersten Beta-Einladungen seitens der Entwickler an die Glücklichen unter denjenigen, die sich bereits für die offizielle Beta eingeschrieben haben, ver-

sandt und in regelmäßigen Abständen dürfen Spieler so bereits an bestimmten Wochenenden einzelne Areale und Aspekte des Spiels testen.

Um sich selber noch zu registrieren, muss man zwar mindestens 18 Jahre alt sein, braucht aber ansonsten keine Qualifikation (sondern nur eine Portion Glück). Das ist auch jetzt, während die Beta bereits läuft, noch unter diesem Link möglich.

Aber was erwartet den Spieler eigentlich in solch einer Beta? Zunächst sei gesagt, dass man kein vollständiges Spiel erleben wird, sondern vielmehr in den Prozess der Optimierung aktiv mit eingebunden wird und so mit seinem individuellen Feedback den Machern von ESO hilft, Bugs und anderen Programmierfehler auszumerzen, die Balance im Spiel zu verbessern und ein Spielerlebnis zu kreieren, das sich so nah wie möglich an den Wünschen der Spieler orientiert.

Um in allen erdenklichen Bereichen derartiges Feedback zu erhalten, werden an Wochenenden bestimmte Spieler vorab per Mail informiert werden, was sie erwarten wird und womöglich auch, worauf sie im Zuge des Spielens besonderes Augenmerk legen mögen. Die Zahl der eingeladenen Spieler ist zum jetzigen, frühen Zeitpunkt noch recht gering gehalten für jedes Event, wird allerdings in den kommenden Monaten vermutlich aufgestockt werden. Zu beachten ist weiterhin die Tatsache, dass es sehr wohl möglich ist, zu mehreren Beta-Events eingeladen zu werden, weswegen wir empfehlen, regelmäßig in das eigene Mailfach zu schauen und nicht nach der ersten Einladung das Thema bereits abzuhaken.

(Zetubal und Kiam)

Gastschreiber und Redakteure bei World of ElderScrolls
<http://www.worldofelderscrolls.de>

Review - Preview

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013

Fanart

THE WITCHER
FanWorks

Tanya Anor

Wer Fanarts zum Witcher und überhaupt zur Geralt-Saga von Andrzej Sapkowski sucht, gelangt früher oder später unweigerlich zu Bildern auf DeviantArt (dA) - und wird dort auch ihre Werke entdecken und bestaunen. Für mich persönlich sind sie atemberaubend und (über Geschmack kann man gerne streiten) die besten Illustrationen, die ich mir für die Bücher der Geralt-Saga vorstellen kann. Grund genug, diese junge talentierte Künstlerin den Lesern des Witchers Journal in unserer Fanarts-Rubrik einmal näher vorzustellen.



Dobe: Ich habe dir ja schon vor einigen Monaten angekündigt, dass ich gern ein Interview mit dir machen möchte für unsere Zeitung. Heute nun ist es soweit. (*)

Tanya, du zeichnest ja nicht nur, sondern bist auch fotogen und hast offenbar ein Faible für bestimmte Charaktere aus Games, Kino und TV. Was sollte man noch über dich wissen?

Beispielsweise woher du kommst und was tust du derzeit?

Tanya: Vielen Dank für die lieben Worte zu meiner Kunst und mir, es bedeutet mir sehr viel. Danke!

Ich wurde in einer Stadt namens Tula geboren und bin dort aufgewachsen, in der Nähe der russischen Hauptstadt [Moskau]. Ich habe an einer Kunstschule studiert, anschließend schrieb ich mich in der Designfakultät der Staatliche Universität Tula ein. Dort habe ich diesen Sommer einen Abschluss als Graphikdesignerin erworben. Zurzeit habe ich keinen festen Job, arbeite aber etwas freiberuflich.

Dobe: Welche Bedeutung hat dein Username "JustAnoR" auf DeviantArt und wie bist du auf diesen Namen gekommen?

Tanya: „JustAnoR“ bedeutet „nur Anor“, es stammt aus Tolkiens Elvensprache Sindarin. „Anor“ bedeutet übersetzt „Sonne“. Aber das ist eine lange epische Geschichte über mich selbst und meine Leidenschaft zu „Der Herr der Ringe“.

Fanart



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Dobe: Nun einige Fragen für unsere künstlerisch ambitionierten Leser, zuerst: Was sind deine favorisierten Techniken beim Zeichnen?

Tanya: Nun ja, ich bevorzuge Graphikutensilien wie Bleistifte, Kohle, Pastell und Tinte. Falls ich etwas Farbiges zeichne, benutze ich beispielsweise gerne Wasserfarben in Kombination mit Tinte. Tintenzeichnungen sind mir aber am liebsten – es ist eine exquisite Technik.

Dobe: Was fällt dir leicht, zu malen und was schwer (Techniken, Motive usw.)?

Tanya: Die für mich beste ist die traditionelle Kunst... Ich sehe das Werkzeug als eine Art Erweiterung meiner Hand an, ich weiß, wie ich es zu benutzen habe. Was ich jedoch nicht über digitales Zeichnen sagen kann, ich fühle mich dabei nicht so frei. Es ist ungewohnt für mich. Also zeichne ich etwas immer auf Papier, wie es mir gefällt, und bearbeite es später noch am Computer nach.

Dobe: Was inspiriert dich beim Zeichnen?

Tanya: Das ist recht einfach und schnell gesagt – alles, was ich liebe, inspiriert mich. Das sind beispielsweise Bücher, Musik, Spiele, Filme und Personen, die ich bewundere. Einzig eine große Inspiration bringt mich dazu, etwas von Wert zu zeichnen. Fantasy Art sagt mir dabei am meisten zu und der Hexer war für mich wie eine Offenbarung. Ich war in der Lage, all meine Emotionen aus dem Buch auf das Papier zu übertragen wie nie zuvor, auch weil es kaum Illustrationen



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



dazu gab. Das sind meine Lieblingsmotive und ich zeichne sie immer wieder sehr gerne.

Dobe: Wie bist du zum Hexer gekommen? Wie war dein erster Kontakt mit Sapkowskis Werken und den Computerspielen?

Tanya: Als das erste Spiel auf den Markt kam, begann ich zu spielen und mochte es wirklich sehr. Doch ich stoppte im ersten Kapitel und entschied, zuerst das Buch zu lesen. Es war von der ersten Zeile an sehr interessant zu lesen und es fesselte meine Gedanken und Gefühle vollends. Ich las es spät nachts und meine Handflächen schwitzten vor Aufregung. Seit dieser Zeit habe ich es noch viele Male gelesen, und ich kann sagen, es ist eine der schönsten, ergreifendsten, epischsten und dramatischsten Geschichten, die ich je gelesen habe. Vielen Dank, Andrzej, für diese Fantasy!

Die Videospielserie ist ebenfalls eine sehr starke Weiterführung der Romane mit ihren eigenen Stärken und Schwächen. Der zweite Teil ist dynamischer und schöner gestaltet, doch der erste Teil ist weitaus atmosphärischer und man ist freier im Erkunden. Es ist natürlicher, als man auf den ersten Blick sehen kann. Dennoch mag ich beide Spiele, ich hoffe auch, dass das letzte Spiel das beste sein wird.

Dobe: Was ist dein Lieblingscharakter aus der Geralt-Serie und warum?

Tanya: Mein Lieblingscharakter ist Ciri. Ich liebe es immer wieder, sie zu zeichnen, sie ist das beste Motiv meiner Artworks. Ciri ist für mich sehr interessant, denn wir sehen einen immensen Fortschritt von ihrer Kindheit bis zur Jugend, sie ist standhaft in den verschiedensten Situationen und ihr emotionaler Zustand und ihr Verhalten werden klasse reflektiert. Im Gegensatz zu den anderen Personen, welche im Buch bereits als „ganze“ Persön-

lichkeiten vorgestellt werden, war Cirilla immer ein wandelbarer und sich verändernder Charakter, es war sehr interessant, sie zu beobachten. Sie ist ein Kind des Schicksals, mit unvorhergesehenen Wendungen des Schicksals. Übrigens mag ich sie auch sehr wegen ihres Aussehens und ich habe sie immer wegen ihres Pferdes beneidet. ;P





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Dobe: Wie man deinem dA-Profil entnehmen kann, hast du dir mal eine eigene Buch-Edition mit Illustrationen zur Geralt-Saga erstellt. Wie kam es dazu, was umfasst es bislang und was ist aus diesem Projekt geworden?

Tanya: Das Buch war ein Teil meiner Studienaufgaben. Wir sollten ein eigenes Design mit eigenen Illustrationen zu einem von uns ausgesuchten Buch kreieren. Meine Wahl traf den Hexer, „Der Schwalbenturm“, um genauer zu sein. Keine Frage. Also gibt es somit nur ein Exemplar dieses Werkes. Aber ich würde gerne mehr dazu machen und andere Bücher aus der Serie illustrieren.

Dobe: Welche anderen, für dich besonders bedeutsamen Charaktere oder Motive zeichnest du gern?

Tanya: Ich mag Assassin's Creed, denn es ist ein tolles Spiel mit einer großartigen und starken Geschichte in jedem seiner Teile. Mein zweitliebstes Game ist Ezio's Story. Der erste Teil war ein Durchbruch im Genre der Videospiele, denn es bot uns neue Möglichkeiten, den freien Raum zu nutzen, und es gab einen tollen Parcours – das war eine tolle Entdeckung. Wenn man mich fragt, was ich für mich selbst am liebsten male, was nicht als Fanart zählt, so ist das meine "Changing World". Das ist mein persönliches Projekt, die Aufnahme und Wahrnehmung von Musik auf Papier. Es beschreibt meine



Gefühle und Gedanken durch die Musik.

Dobe: Hast du Vorbilder?

Tanya: Ich habe keine Idole, glaube ich zumindest.

Dobe: Hast du ein zukünftiges Ziel, ein nächstes Projekt als Künstlerin?

Tanya: Wie ich bereits vorher schon sagte, habe ich zurzeit keine Arbeitsstelle, aber es würde mich glücklich machen, falls jemand meine künstlerischen Fähigkeiten gebrauchen könnte.

Dobe: Zum Abschluss, nicht ganz ernst gemeint: Wenn du drei Wünsche frei hättest, welche wären das?

Tanya: Ich wünsche mir eine Welt ohne Sprachbarriere, sodass man mit jedem ohne Probleme und Missverständnisse kommunizieren kann. Das ist mein größter Wunsch. Natürlich reden wir nicht über globale Fragen, doch falls wir das täten, wünschte ich mir solche Dinge wie Weltfrieden und eine Welt ohne Krankheiten. Außerdem wünsche ich mir, einmal nach Island zu reisen und ein Konzert von Sigur Ros (meine Lieblingsband) mitzuerleben. Und der letzte Wunsch besteht darin, einmal ein Charakter in Vide-



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15-09-2013



ospielen zu sein.

Dove: Danke, dass du dir die Zeit für dieses Interview genommen hast. Wir wünschen dir viel Erfolg bei deiner weiteren Arbeit und noch viele weitere tolle Werke aus deiner Feder!

(*) Das Interview wurde per Mailkorrespondenz am 8. und 10. August 2013 auf Englisch geführt.

(Dove)

Weiterführende Links:

Tanya auf Facebook: <https://www.facebook.com/tanya.anor>

DeviantArt: <http://justanor.deviantart.com/>

Homepage/Portfolio: <http://tatianaanor.daportfolio.com/>



Ночью как траур черной
К Дуи Дару они подкрались,
Где юна ведьмачка скрывалась.
Ночью как траур черной
Сило они окружили,
Чтоб ведьмачка сбежать не сумела.
Ночью как траур черной
Врастало млоду ведьмачку
Хотели взять — прогнали.
Не взошло еще солнце ясно,
А уж на дороге мерзлой
Тришата убитых лежало... *

Песня пиццы о жуткой резне,
случившейся в Дуи Даре в ночь
Саобини.

* Перевод с польского Н. Эристави

5

Fanart

30

ASKD 2013

Geschichten

MONSTERGROTTE RELOADED

Der Vampir

So hatte es sich zugetragen ...

Was starrst du so? Hey, ja, ich meine dich da, mit den rasselkurzen Haaren, die wie ein abgebranntes Getreidefeld im Herbst aussehen. Schau jetzt nicht weg! Ich kann dich und jede deiner Bewegungen auch in dem Zwielficht dieser dämmerigen Spelunke genau sehen; ich spüre deine Blicke regelrecht in meinem Rücken, als wären es stumpfe Dolche. Wenn du was von mir wissen willst, dann schwinde deinen Arsch gefälligst hier herüber und frag mich! Wenn du mir ein Bier ausgibst oder noch besser einen Roggenwodka, dann kannst du mich fragen, was du willst. Wenn nicht, dann hör auf mich anzugaffen, denn sonst ergeht es dir schlecht. Hast du das verstanden?

Na also, warum nicht gleich so? Ah, ein frisches Bier und eine ganze Flasche Roggenwodka dazu. Respekt. Du scheinst einiges wissen zu wollen. Für soviel Großzügigkeit deinerseits erzähl ich dir sogar noch gratis eine Geschichte dazu. Sag an, nach welcher Antwort steht dir der Sinn?

Die Schwerter? Das ist eine Frage, die ich dir leicht beantworten kann. Ich bin ein Hexer, wie du unschwer an meinen schwefelgelben Augen erkannt hast; ich hab es wohl bemerkt,

wie du kurz zurückgezuckt bist, als du ihrer ansichtig wurdest. Nun, zumindest bist du nicht schreiend davon gelaufen. Wieso? Du würdest dich wundern, was ich unterwegs nicht schon alles erlebt habe!

Wir Hexer tragen immer zwei Schwerter: eines aus Silber für die Monster und das zweite aus Stahl für alle anderen Gegner. Klingt wie eine willkürliche Zuordnung, doch wenn man bedenkt, wie viele Kreaturen der Dunkelheit auf Silber reagieren und es fürchten, so ergibt es durchaus einen Sinn. Obwohl, glaub mir, es macht überhaupt keinen Unterschied, ob ich dir das Herz nun mit einem Schwert aus Silber oder Stahl durchbohren würde. Ich habe es früher einmal so gelernt und ich werde den Teufel tun, den alten Mann und seine Worte in Zweifel zu ziehen, der sehr hartnäckig sein konnte, wenn er mir etwas einbläute. Und das wörtlich.

Das Bier ist wirklich gut. Was ist denn noch? Eine Geschichte? Wer hat dir eine Geschichte versprochen? Ich etwa? Ach ja, jetzt erinnere ich mich wieder. Warte nur kurz, ich will noch ein Glas dieses hervorragenden Wodkas meine Kehle hinunterstürzen. Gut angefeuchtet und geölt sprudeln die Worte besser, das weiß ich aus Erfahrung.

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Nun gut, nachdem das erledigt ist, was könnte ich dir da zum Besten geben? Lass mich kurz überlegen. Natürlich, das ist es!

Ich erzähle dir von einem jungen Mann, der ähnlich kurze Haare hatte wie du, aber davon abgesehen nichts mit dir gemein. Vorab musst du wissen, dass ich auf einer Burg ausgebildet wurde, die weit im Norden des Landes inmitten zerklüfteter Berge steht. Sie ist so weit von jeder menschlicher Behausung entfernt, dass man einen ganzen Tag lang reiten könnte, ohne auch nur einer einzigen Seele zu begegnen. Das Regiment auf dieser Burg führte mit harter Hand der in die Jahre gekommene Vesemir, ein Hexer der alten Schule. Ich bin in den Jahren, die ich dort verbrachte, mehr als nur einmal mit ihm aneinandergeraten, denn er ist ein Menschenschinder, wie er im Buche steht. Und genauso oft habe ich daraufhin mit zwei Eimern Wasser unten aus dem Tal zur Burg heraufschleppen müssen, obwohl es bei uns oben einen Brunnen gab. Was daran so schlimm sein soll? Versuch das mal mit Eimern, die ein Loch im Boden haben ...

Doch zurück zu der versprochenen Geschichte. Die Ausbildung war hart und da man die meiste Zeit nur mit dem Alten, wie wir Vesemir zu nennen pflegten, und den anderen jungen Rekruten auf der Burg verbrachte, so war man für jede Abwechslung dankbar, die einem neben dem alltäglichen Allerlei geboten wurde. Zu diesen Abwechslungen gehörte der alljährliche Ritt in eine kleine Stadt zwei Tagesritte südlich von unserer Heimstatt, in der wir jene Vorräte und Dinge des täglichen Gebrauchs erwarben, die wir selbst nicht anbauen oder herstellen konnten. Meistens betraute Vesemir einen seiner Lieblinge mit dieser Aufgabe, sodass ich mehr als erstaunt war, als er eines Tages mich herbeirief und mir die Liste mit den benötigten Dingen in die Hand drückte. Erstaunt deshalb, weil wir beide erst kurz zuvor einen heftigen Streit miteinander ausgefochten hatten, in dem ich natürlich wieder einmal den Kürzeren gezogen hatte. Meine Hände waren immer noch voller Blasen vom stundenlangen Schleppen der Eimer.

Der Alte sah mich mit ernster Miene an und duldete keinen Widerspruch. In seinen Augen funkelte es kurz, doch ich kann auch heute noch nicht sagen, ob es aus Belustigung oder aus dem Wissen heraus, was mir auf meiner Reise bevorstand. Es ist müßig, sich darüber noch den Kopf zerbrechen zu wollen. Ich sattelte also das Pferd, schulterte meine beiden Schwerter und verließ die Burg, die mir so lange Heim und Gefängnis zur gleichen Zeit gewesen war, zum ersten Mal allein.

Meine Reise verlief ereignislos. Ich verbrachte die erste Nacht unter freiem Himmel, das Silberschwert stets in meiner Nähe griffbereit, doch welche dunklen Kreaturen sich in diesen Stunden auch dort herumgetrieben haben mochten, ich bekam keines davon zu Gesicht. Am nächsten Tag setzte ich meinen Weg fort, der mich einen halben Tagesritt vor meinem Ziel durch ein Dorf führte, zu klein und zu unbedeutend, um dort Rast zu machen oder auch nur einen Fuß auf den staubigen Boden zu setzen. Und doch hätte meine Reise dort fast ein jähes Ende gefunden.

Zu meinen wenigen unseligen Eigenarten, die den alten Vesemir stets zur Weißglut reizten und die er mir als Charakterschwäche auslegte, gehört meine ungezügelte Neugier, die mich mehr als einmal in eine schier auswegslose Bredouille gebracht hatte, die nur durch meinen Hang zum unverschämten Glück glimpflich und mit höchstens einem blauen Auge (oder Blasen an den Händen) für mich ausgegangen war. Ich kann nichts dafür. Wenn mich die Neugier packt, so muss ich diesem Drang nachgeben, was ich auch meistens tue, selbst wenn es mich den Kopf kosten könnte.

Wäre ich an diesem Tag einfach durch das Dorf geritten, ohne anzuhalten und zu schauen, wohin die Menschen mit ihren Mistgabeln und Fackeln zogen, so wäre mir einiges an Ärger erspart geblieben. Ich allerdings wollte natürlich unbedingt wissen,



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



was es mit dieser seltsamen Prozession auf sich hatte.

So ritt ich unbemerkt und unbeachtet hinter ihnen her, bis die Menge einen alten Friedhof auf einer Anhöhe erreichte, wo sich eine Mensentraube gebildet hatte, die immer größer wurde. Als ich näher herankam, erkannte ich, warum die Masse stockte und sich nicht weiter fortbewegte. Einige Meter vor den ersten Männern und Frauen stand eine kleines Beinhaus, in dessen Wände die Knochen und Schädel der Verstorbenen eingelassen worden waren. Es war das einzige Gebäude inmitten der windschiefen Grabsteine und von Wildnis überwucherten Erdhügel, die dem Gelände, soweit das Auge reichte, ihre morbide Stimmung verliehen. Wahrscheinlich lockte es Ghoule und Flatterer in Dutzenden an.

Vor dem Beinhaus stand ein Mann. Nun, stand war wahrscheinlich der falsche Ausdruck, denn das einzige, was ihn aufrecht erhielt, war die Klinke der Tür, die in das Innere des Gebäudes führte und die offensichtlich verschlossen war. Dies war wohl auch der Grund für die Verzweiflung im Gesicht des Mannes, der sich von Zeit zu Zeit zu seinen Verfolgern umdrehte und sie anfauchte, wobei er zwei nadelspitze Zähne entblößte, die sich von seinen übrigen Kauwerkzeugen deutlich abhoben.

Ein Vampir. Leibhaftig hatte ich noch keinen zu Gesicht bekommen. Ich kannte sie vielmehr nur aus den Erzählungen des Alten und den unzähligen dicken Schwarten, die in unserer Bibliothek standen und die wir in

ebenso ungezählten Stunden durcharbeiten mussten.

Meine Hand fuhr zum Silberschwert und mit einem leichten Sirren glitt es aus seiner Scheide. Ich sprang vom Pferd und wurde jetzt zum ersten Mal von der fast hypnotisierten Menge wahrgenommen, die vor dem Vampir innehielt wie das sprichwörtliche Kaninchen vor der Schlange und die sich nun nur zu bereitwillig vor mir teilte, wie einst Melitele das große Meer.

„Ein Hexer“, hörte ich es flüstern. „Was will der hier?“ ... „Wir haben kein Geld, verschwinde!“ ... „Endlich ... er wird uns von der Bestie befreien.“

Ich hörte ihre Gebete und Verwünschungen und vor allem ihr Erstaunen, sah die Angst und die Wut auf ihren Gesichtern und in ihren Augen. Ehe ich es mich versah, stand ich vor dem Objekt ihrer Furcht und Hasses.

Der Vampir war jung, vom Aussehen kaum älter als ein sechzehnjähriger Knabe, doch das täuschte. Anders als sein gleichaltriges menschliches Gegenstück hatte dieser Vertreter seiner Art sicherlich schon mehr als hundert Jahre auf dem Buckel. Nichtsdestotrotz war dieser Vampir jung, verdammt jung. Was hatte er wohl getan, um den Unmut der Dorfes auf sich zu ziehen? Er war ja noch grün hinter den Ohren!

Erneut drehte er sich um und öffnete den Mund zum Fauchen, als er mich bemerkte, das Silberschwert in der Hand. Seine Augen, so dunkel wie polierter Obsidian, weiteten sich panisch, während seine Gesichtszüge jegliche Spannung zu verlieren schienen, ja, regelrecht in sich zusammensackten. Er zitterte vor Angst. Fast tat er mir leid, doch ich musste tun, was nötig und in einem Fall wie diesem geboten war. Ich hob das Silberschwert, doch bevor es auf ihn herabsausen konnte, spreizte er abwehrend die Hände und flehte um Gnade.

„Bitte, töte mich nicht, Hexer, was immer die Dorfbewohner auch behaupten mögen, ich habe es nicht getan!“





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Ich stockte und hielt inne, das Schwert nur noch eine Handbreit von seinem Schädel entfernt, den ich zu spalten beabsichtigte. Ich wandte den Kopf in Richtung der Menschentraube, die das Flehen des Monsters wohl gehört hatten. Sie schrien wild durcheinander, bezichtigten den Vampir der scheußlichsten Verbrechen, von denen sauer gewordene Milch und zwei Fehlgeburten noch zu den kuriosesten gehörten. Schließlich schälte sich aus der Menge ein Mann heraus, der ehrfürchtig sein Haupt entblößte und mit der Kappe in den Händen vor mich trat.

„Verehrter Hexer“, begann er und drehte den Stoff seiner Kopfbedeckung nervös zwischen seinen Fingern, „schon lange tyrannisiert dieser Vampir, diese Missgeburt der Dunkelheit unser Dorf. Er hat mindestens zwei Menschen getötet, unser Vieh mit Krankheit geschlagen und unseren Brunnen vergiftet, sodass jeder, der daraus trank, von einem starken Fieber befallen wurde. Ich bitte euch, Hexer, macht diesem Treiben ein Ende und tötet dieses Monster für uns. Es soll euer Schaden nicht sein.“

Ich überlegte kurz.

„Waren es zwei starke Männer?“

Mein Gegenüber nickte. Ich sah noch einmal auf den Vampir herunter. Betrachtete seine schmutzige Kleidung, die Rippen, die sich unter seinem fadenscheinigen Hemd deutlich unter der Haut abzeichneten. Dieser junge Mann sollte zwei starke Männer getötet haben? Er konnte sich ja kaum aufrecht halten, so schwach war er. Irgendetwas war hier faul. Wie der alte Vesemir immer zu sagen pflegte: Wenn etwas nach Scheiße aussieht, wie Scheiße riecht und womöglich noch schmeckt, dann ist es auch Scheiße. So wie die Lügen, die dieser Bewohner mir gerade aufgetischt hatten.

Während ich so tat, als würde ich über sein Ansinnen nachdenken, beobachtete ich ihn aus den Augenwinkeln heraus ein wenig genauer. Er war groß und breitschultrig, wirkte eher wie ein altgedienter Soldat und nicht wie ein Bauer und Viehzüchter. Das wollte noch nichts heißen. Viele altgediente Veteranen der unzähligen Kriege Nilfgaards hatten sich nach ihren Schlachten auf ein kleines Stück Land zurückgezogen, um dort in Ruhe ihren Lebensabend zu verbringen. Bei Ackerbau und Viehzucht. Warum nicht auch dieser Mann?

Was mich dann allerdings auf die richtige Spur brachte, währte nur einen kurzen Augenblick, den ich zu seinem Leidwesen allerdings aufmerksam verfolgte. Ich hob das Silberschwert mit beiden Händen über meinen Kopf hinaus und führte einen Schlag aus, der den Schädel des jungen Vampirs gespalten hätte, wenn ich nicht auf Brusthöhe das Heft des Schwertes so gedreht und rechts an meinem Körper vorbei geführt hätte, dass ich es ohne Mühe in die Brust des Mannes stoßen konnte, der hinter mir stand und seine Kappe immer noch in den Händen hielt.

Ein Aufschrei ging durch die Menge, während mein Schwert schmatzend zwischen seinen Rippen wieder zum Vorschein kam. Wie ich gedacht hatte. Der Mann fiel nicht um, er sackte nicht in sich zusammen, sondern starrte mich mit einer Mischung aus Unglauben und Erstaunen aus dunklen Augen an, die denen des jungen Vampirs nicht ganz unähnlich waren. Dann lächelte er schmallippig.

„Sag an, Hexer, was hat mich verraten?“, fragte er und entblößte endlich seine wahre Natur. Die Menge wich entsetzt vor ihm zurück und schlug das Zeichen gegen das Böse.

„Nun“, antwortete ich dem Vampir, „verraten hat dich deine Ungeduld. Du hast deine



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



„Deine Beute?“, höhnte ich. „Willst du sagen, du siehst dieses ganze Dorf“, meine Hände holten weit aus, „als deinen Privatbesitz, in dem du schalten und walten kannst, wie es dir beliebt? Du Menschen tötet, weil es dir Spaß macht?“

Der Vampir lachte erneut und nickte. Ich trat zwei Schritte zurück, da ich kommen sah, was nun passierte. Erst war es nur einer, der zögernd seine Heugabel erhob, doch dann mit wutverzerrtem Gesicht in den Rücken des Untoten stieß, bis die drei Zinken durch den Brustkorb wieder hervortraten. Ein anderer machte drei Schritte von der Seite auf ihn zu und zog ihm die grell lodernde Fackel über den Schädel, sodass das Haar in Brand geriet. Ab nun hielt es die Dorfbewohner nicht mehr. Immer mehr stürzten sich auf das Monster, das sie seit Jahren zum Narren gehalten und sich für einen von ihnen ausgege-

Unterlippe mit deinen Zähnen bearbeitet und dabei mehr offenbart, als dir lieb sein konnte. Außerdem war mir klar, dass dieser Mann“, ich wies mit meiner Stiefelspitze auf das Häufchen Elend am Boden vor dem Beinhaus, „nicht derjenige gewesen sein konnte, der zwei starke Männer getötet hatte. Er ist, selbst für einen eurer Art, dafür viel zu schwach.“

„Du hast Recht, Hexer, das ist er. Ein Schwächling. Eine Schande für alle anderen Blutsauger. Und ein Rivale. Dies hier ist mein Revier! Er hat hier nichts zu suchen. Diese Menschen sind meine Beute, mein Besitz, mein Weinkeller sozusagen.“ Er lachte kehlig mit zurückgeworfenem Kopf. Ein Murmeln wurde in der Menschenmenge laut, Augenbrauen senkten sich und Hände schlossen sich fester um Holzstiele.

ben hatte. Es war ein Hauen und Stechen und schon bald verschwand der Unhold in der Menge, die ihn umringte, ohne einen Ton von sich zu geben, was die Menge noch einmal mehr aufstachelte.

Ich wandte mich mit Grausen von dem Schauspiel ab und dem unschuldigen Vampir zu, der die ganze Szenerie mit weit aufgerissenen Augen verfolgt hatte. In seinen schönen schwarzen Augen spiegelte sich der Mob wieder, der sich völlig blutbesudelt hemmungslos der Raserei hingab und ich war dankbar, als er schließlich die Lider schloss und ich nicht mehr gezwungen war, das Schauspiel mit seinen Augen zu sehen.

„Komm“, sagte ich und reichte ihm die Hand, die er nach kurzem Zögern ergriff. „Es wird Zeit, das wir gehen, bevor sie ihre ungezügelte Wut und ihren Hass auch gegen uns richten.“ Er nickte und schluckte hörbar. Ich führte ihn sicher um den Mob herum, der zum Glück nur Augen für sein derzeitiges Opfer hatte und uns in Ruhe ließ. Noch. Ruhig stieg ich auf mein Pferd und forderte ihn auf, es mir gleichzutun. Er war leicht. Mein Arm umschloss seine magere Brust, während ich mein Reittier langsam von der Menge fortlenkte. Ein letztes Mal sah ich zurück.

„Ich weiß wirklich nicht, wer von euch beiden das wahre Monster ist“, flüsterte ich dem jungen Mann zu. „Bist du es oder vielleicht doch dieser Pöbel da hinten? Ich habe immer gedacht, es gäbe nur schwarz oder weiß, doch heute habe ich so viel Grau gesehen, dass ich kotzen könnte.“

Der Vampir in meiner Umarmung erwiderte nichts. Er zitterte nur wie ein kleines Kätzchen, das man gerade aus dem Bach gefischt hatte, in dem es ertrinken sollte.

Ah, der Roggenwodka tut gut! Heda, die Flasche ist fast leer? Was ist? Du willst wissen, was dann geschah? Nun, ich ritt noch einige Stunden, dann setzte ich ihn ab, nicht ohne ihm vorher noch den Rat mit auf dem Weg zu geben, sich nichts zuschulden kommen zu lassen, weil er sich sonst wünschen würde, ich hätte ihn lieber dem wütenden Mob

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



überlassen. Und ich halte mein Wort, immer, sonst will ich nicht mehr Berengar heißen! Er blieb übrigens nicht lange allein. Ich hatte schon den ganzen Weg über gespürt, dass da jemand war, der uns folgte. Selbst mein Pferd hatte seiner Unruhe mit lautem Schnauben Ausdruck verliehen. Nachdem ich den jungen Vampir abgesetzt hatte, wagte sich unser Verfolger schließlich aus seiner Deckung. Meine Überraschung war nicht gerade klein, als ich die junge Frau entdeckte, die aus den Schatten trat, ohne einen eigenen zu werfen. Sie war schön, doch viel zu blaß, und ihre Augen blickten mich mit einer Mischung aus Vorsicht und Dankbarkeit an.

„Ich danke dir, Hexer“, sagte sie mit heller Stimme, „dafür, dass du meinen Liebsten gerettet und zu mir zurückgebracht hast.“

Sie umfasste seine schmalen Hüften mit ihrem Arm, um ihn in die schützende Dunkelheit der Schatten zu bringen, als mich wieder einmal die Neugier übermannte.

„Heda Mädchen, wie lautet dein Name?“

Sie drehte sich zu mir um und lächelte, dass es mir kalt den Rücken herunter rieselte.

„Ich heiße Felicitas, Hexer.“

Mythos Vampir

Woher genau der Begriff Vampir stammt, ist selbst heute noch unklar. Gewiss ist jedoch, dass die - aus dem ungarischen und davor polnischen Sprachraum stammende - Bezeichnung ab spätestens 1732 Eingang fand in die internationale Literatur. In Verbindung steht damit ein Aberglaube aus dem südosteuropäischen Raum, in dem ein Leichnam nach dem Tode sein Grab verlässt, um die Lebenden heimzusuchen. Besonders verbreitet ist dieser Glaube im heutigen Albanien, Bulgarien und Serbien, aber auch

in Ungarn, Rumänien (zu dem auch das berühmte Transsilvanien gehört), Österreich, Griechenland und sogar in der Türkei.

Ursprünglich stand der Vampir auch nicht für den heute aus Horrorromanen und düsteren Filmen bekannten Blutsauger. Diese Unart haben ihm erst später Schriftsteller wie Bram Stoker, John Polidori, J. Sheridan Le Fanu und andere zugeschrieben. Im südosteuropäischen Raum hatte der Vampir eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, nämlich diese, als Sündenbock für Krankheiten, Missernten und andere Katastrophen, die einem Einzelnen oder der gesamten Dorfgemeinschaft zugestoßen waren. Zu diesem Zweck suchte man ein verdächtiges Grab, auf dem beispielsweise ein schiefes Kreuz oder ähnliches zu finden. Fand man in diesem nun einen Leichnam, der nicht verwest war, dann hatte man den Missetäter gefunden, der für alles Leid verantwortlich war, das über das Dorf gekommen war. Der „Schuldige“ wurde daraufhin auf die unterschiedlichsten Arten noch einmal getötet und anschließend verbrannt, was die Filme und Romane unserer heutigen Zeit maßgeblich beeinflusste.

Der angeblich erste historisch belegte Vampir stammte aus einem kleinen Dorf mit Namen Kringa in Istrien, einem Landstrich in Kroatien. Es soll sich dabei um einen Bauern mit dem Namen Jure Grando gehandelt haben, der der Überlieferung nach 1652 dort starb, was ihn allerdings nicht davon abhielt, zwanzig Jahre später aus seinem Grab zu steigen und sein Dorf zu terrorisieren. Um seinem Treiben Einhalt zu gebieten, exhumierten ihn neun Männer, da er ihrem Glauben nach eher keine Ruhe geben und die Dorfbewohner in Ruhe lassen werde, bis sie ihm einen Holzpfehl durch den Leib schlugen. In diesem Fall verließ jedoch den

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Mann, der diese Aufgabe übernehmen sollte, rasch der Mut, sodass ein weiterer damit begann, Jure Grando den Kopf vom Leib zu trennen, während ein dritter ihn mit hochgehaltenem Kruzifix vor dem Bösen schützte. Diese Art, mit dem Wiedergänger umzugehen, war damals in Istrien weit verbreitet, obwohl die Obrigkeit und die Kirche derartige Handlungen hart zu bestrafen pflegte, da dadurch die christliche Totenruhe gestört wurde.

Erst später gesellte sich die Komponente des Bluttrinkens zu dem Vampirmythos. Blut, das auch als Essenz des Lebens bezeichnet wird, wurde in diesem Zusammenhang als lebensspendend und sogar lebensverlängernd angesehen bis hin zur relativen Unsterblichkeit. Ein Beispiel dieses Aberglaubens bietet die Geschichte der ungarischen Adligen Elisabeth Bathory, die nach dem Tode ihres Mannes über sechshundert, noch jungfräuliche Mädchen durch Versprechungen auf ihr Schloss lockte, um sie zu töten und in ihrem Blute zu baden, damit sie selbst auf immer jung bliebe. Es ist allerdings weder überliefert, ob diese Prozedur den erwünschten Erfolg gebracht hatte, noch ob diese Behauptung überhaupt der Wahrheit entsprach. Elisabeth Bathory ist

deshalb auch nicht als einer der Gründe für das Entstehen des Vampirmythos zu verstehen. Wenn man jemanden als Ursprung, als Urvater aller Vampire bezeichnen will, so trifft das am ehesten auf den bekanntesten Vampir der Welt- und Literaturgeschichte zu: Graf Drakula, dessen Vorbild der rumänische Walachidenfürst Vlad Țepeș (deutsch: „der Pfähler“) war, den wir bereits in Ausgabe 8 der Witchers News (<http://www.thewitcher.de/dlfile--id-136.html>) einen ausführlichen Bericht gewidmet hatten.

Den Vampiren werden einige übermenschliche Eigenschaften und Eigenarten zugeschrieben. Neben der Unsterblichkeit und ihrem Blutdurst sollen die Untoten über wahrlich unmenschliche Kräfte verfügen, mit denen sie ihre Opfer überwältigen, um ihnen

mit Hilfe ihrer spitzen Eckzähne das Blut aus dem Hals zu saugen. Die so Gebissenen werden den Legenden nach selbst zu Vampiren, doch anderen Quellen zufolge bestimmt der Vampir, wer von ihren Opfern ebenfalls zu einem Kind der Nacht wird. Zu diesem Zweck muss es freiwillig von dem untoten Blut trinken, welches durch die Adern des Vampirs fließt.

Vampire sollen sich in Fledermäuse verwandeln und einen fast hypnotischen Einfluss auf ihr Gegenüber ausüben können. Zudem verfügen sie angeblich über einen sehr übersteigerten Sexualtrieb und wirken auf das von ihnen ausgewählte Geschlecht sehr verführerisch und anziehend. Ihre Fähigkeit, sich auch von schweren Verletzungen rasch vollständig zu erholen, ist schon legendär.

Es gibt allerdings auch Schattenseiten im Un-Leben eines solchen Blutsaugers. So kann ein Vampir nicht im hellen Sonnenschein existieren, ohne sofort zu Staub zu zerfallen, wodurch er zu einem nachtaktiven Lebensstil verdammt ist. Ebenso wenig kann er aus eigener Kraft ein fließendes Gewässer überqueren, es sei denn, es herrscht gerade eine Gezeitenwende. Will er ein Gebäude betreten, dann braucht er beim ersten Mal die Erlaubnis eines Bewohners der Heimstatt, die er aufsuchen möchte. Kruzifixe und Knoblauch sowie Weihwasser kann ein Vampir überhaupt nicht leiden.

Den endgültigen Garaus kann man ihm allerdings nur machen, wenn man ihn tagsüber in seinem Unterschlupf aufsucht und ihm einen Holzpflöck durchs Herz treibt oder den Kopf abtrennt. Wer ganz sicher gehen will, dass der Vampir nicht weiterhin sein Unwesen treibt, der kann, natürlich nacheinander, auch beides machen.

Diese Mythen rund um den Vampir variieren entsprechend der Länder, in denen sie entstanden sind, und können deshalb auch durchaus, je nach Region, von den oben genannten abweichen.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Der Vampir in der Welt des Hexers

In der von Andrzej Sapkowski entworfenen Welt der Hexer und Monster hat er den Begriff und die vertrauten Eigenschaften der Vampire vollkommen auf den Kopf gestellt. Die Vampire in seinen Geschichten trinken kein Blut, um sich zu ernähren, sondern um sich zu berauschen, denn Blut steht bei ihnen auf derselben Stufe wie bei den Menschen der Alkohol. Es erhöht zudem ihre Kräfte. Berauschte Vampire, die in ihrem enthemmten Zustand zu waghalsigen Flügen neigen, sind unter ihresgleichen jedoch nicht gern gesehen. Ein Vampir entsteht nicht durch den Biss eines anderen, vielmehr

existierten sie als eine eigene Art und werden daher schon als Vampire geboren, sodass eine Umwandlung oder Leben als Untoter auf sie nicht zutrifft. Ein Vampir erklärte dies Rittersporn einmal so:

„In eurer Welt sind nach der Sphärenkonjunktion ungefähr 1.200 höhere Vampire zurückgeblieben. Die Zahl der Abstinenzler - denn davon gibt es außer mir noch eine ganze Menge - wird von der Zahl derjenigen aufgewogen, die übermäßig viel trinken, wie ich seinerzeit. Im statistischen Mittel trinkt ein Vampir bei jedem Vollmond, denn der Vollmond ist für uns ein Feiertag, den wir üblicherweise... begießen. Wenn wir uns am Menschenkalender orientieren und von zwölf Vollmonden im Jahr ausgehen, erhalten wir eine theoretische Anzahl von 14.400 gebissenen Menschen pro Jahr. Seit der Konjunktion sind, wieder nach eurer Zeitrechnung, ungefähr 1.500 Jahre vergangen. Aus einer einfachen Multiplikation ergibt sich, dass zum gegenwärtigen Zeitpunkt auf eurer Welt theoretisch 21.600.000 Vampire existieren müssten. (...)“

Feuertaufe, Ausgabe dtv 2009.

Kruzifixe, Weihwasser und Knoblauch schaden ihnen nicht, auch können sie bei Tageslicht durchaus bestehen, wenn sie daran gewöhnt sind. Auch dafür hat Rittersorns Vampir eine Erklärung parat:

„Der Mythos ist an den Lagerfeuern der Urzeit entstanden. Heute ist es nur noch ein Mythos, denn ihr beleuchtet und heizt eure Wohnstätten; obwohl euch noch immer der solare Rhythmus regiert, habt ihr es geschafft, die Nacht zu erobern. Wir höheren Vampire haben uns auch ein wenig von unseren urzeitlichen Krypten entfernt. Wir haben den Tag erobert. (...) Die Anpassung ans Sonnenlicht war für uns eine bittere Notwendigkeit. Um zu überleben, mussten wir uns in dieser Hinsicht den Menschen angleichen. Mimikry, würde ich sagen.“

Feuertaufe, Ausgabe dtv 2009.

Ein fließendes Gewässer stellt sie keineswegs vor ein unüberwindbares Hindernis. Allzu leicht ist ihnen auch nicht beizukommen, wenn man den Wunsch verspürt, sie für immer loszuwerden. Pfählen, enthaupten und alle Arten von schweren Körperverletzungen, die für einen Normalsterblichen absolut tödlich wären, empfinden sie nur als lästig und unangenehm.

Die einzige Gemeinsamkeit, die Sapkowskis Vampire mit denen von Stoker aufweisen, ist die auffällige Ab-

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



wesenheit eines eigenen Spiegelbildes und das Fehlen jeglicher Schatten. Tiere sind in der Lage, die Präsenz von Vampiren zu spüren und reagieren allgemein mit Unruhe auf ihre Anwesenheit. Ansonsten können sie durchaus angenehme Zeitgenossen sein, sofern sie den höheren Vampiren angehören: zu ihnen zählt man unter anderem den Alp, die Bruxa und Nosferatu. Ein Vertreter dieser höheren Art ist auch Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy, ein Vampir, der mit Geralt von Rivia Freundschaft schloss und ihn auf weiten Strecken seines Weges begleitete. Eine Bruxa hingegen lernt man in Sapkowskis Kurzgeschichte „Ein Körnchen Wahrheit“ aus dem Band „Der letzte Wunsch“ kennen. Diese Bruxa mit Namen Vereena verliebte sich in den verfluchten Redanier Nivellen, der zu einem Leben halb Mann und halb Tier verdammt war.

Neben den höheren Vampiren existieren auch noch die niederen. Zu ihnen zählt beispielsweise der gefürchtete Flatterer, der besonders auf Friedhöfen und deren näherer Umgebung, aber auch in dunklen Gräften und sumpfigen Gebieten seinen Opfern auflauert, um sie in Stücke zu reißen und zu verschlingen. Beileibe kein Zeitgenosse, dem man im Dunkel einer mondlosen Nacht gerne begegnen möchte ohne einen Hexer an seiner Seite...

(Dan)

Weiterführende Links:

Nähere Hintergründe zu Graf Dracula in Aetates mundi:
<http://www.the-witcher.de/dlfile--id-136.html>

Eine kleine aber feine Fanfiction, die zweifach ausgezeichnet wurde:
<http://www.fanfiction.de/s/4b6441f800012b6406711558/1/Das-Glueckskind-I-Der-Kreis-schliesst-sich>

Ich war so frei, mir Felicitas einmal kurz auszuleihen und gebe sie hiermit unbeschadet und bei bester Gesundheit zurück.

Geschichten

39



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Die grauen Ufer von Sirikumia

VI. Die Letzte...

Langsam näherte sich Wensh der Leiche. Seine Schuhe versanken dabei im schlammigen Boden, dass es nur so schmatzte beim Gehen. Der da vor ihm lag, war Andre. Seine Augen waren geweitet, sein Mund stand offen. Ein Rinnsal von Schmutz lief über seinen rechten Mundwinkel und die Wange.

„Ertrunken an schmutzigem Wasser“, sagte Wensh laut. „Dein Mal scheint zu funktionieren.“

„Nicht!“, hörte er Geffel hinter sich rufen.

Wensh beachtete ihn nicht, sondern durchsuchte die Taschen des toten Wegelagerers. Außer seines eigenen Goldes fand er auch noch andere Dinge, welche, davon war er überzeugt, der Tote nicht mehr gebrauchen könnte. Plötzlich, von dem einen auf den anderen Moment, hörte man ein Wispern, das mehr und mehr an ein Gelächter erinnerte. Wie rostiges Metall, das man an einen Schleifstein hielt.

„Was lachst du?“, rief Wensh, und seine Stimme klang wirklich nach einer Frage, statt nach Trotz oder etwas anderem.

„Ein Magiekiller“, antwortete die Stimme.

„Ja, und?“

Es raschelte hinter ihm. Geffel schien nervös zu werden, rannte aber nicht davon, sondern hielt die Stellung. „Herr...“

„Ich habe schon lange keinen Magiekiller mehr gesehen.“

„Das ist kein Wunder. Du wohnst nicht gerade im zentralen Torfteich von Hadoc“, antwor-

tete Wensh und richtete sich auf, während er ein kleines Säckchen Gold in der Innentasche seiner Jacke verschwinden ließ.

„Komm näher. Ich habe schon so lange keinen mehr deiner Zunft gesehen.“

„Das muss wirklich lange her sein, wenn du glaubst, dass wir in der Zwischenzeit alle dämlich geworden sind. Oder niemand mehr weiß, wer oder was du bist.“

Das Wispern und Lachen war verschwunden. Es kam keine Antwort mehr.

„Was ist?“

„Wer ich bin... Was ich bin. Das habe ich schon selbst vor langer Zeit vergessen.“ In der Stimme lag Verbitterung.

„Molchwesen, Ertränker... So nannte euch einst der Volksmund. Wir vom Fach betitelten euch als die Sponx, oder wie ihr euch nennt, oder sollte ich sagen, nanntet...“

„Genug!“, zischte die Stimme. „Genug!“, und es klang wie ein Wehklagen.

Wensh redete weiter und in seiner Stimme lag fast etwas wie Häme. „Bist du die letzte deiner Art, als damals der große See austrocknete? Oder sitzen noch andere von deiner Sorte in kleinen Tümpeln? Unsterblich, gefangen, wie ein Fischlein in einem Wasserkrug?“

„Schweeeeeig.“ Die Stimme war ohrenbetäubend. Wensh unterdrückte den Impuls, sich die Ohren zuzuhalten. Dann ging sie in ein elendes Weinen über.

„Hast du die Schreie der Menschen genossen, die ihr damals in Scharen unter Wasser gezogen habt? Habt ihr euch alle gelabt an ihrem Fleisch? Ich weiß, was du bist. Das



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



letzte deiner Art, du alte Seehexe. Du warst vom Volk der Yuoda- Ežeras. Warst, weil es dein Volk nicht mehr gibt. Man sagt, hier hätte es vor vielen Jahren einen riesigen See gegeben. Und die Götter selbst hätten ihn austrocknen lassen, damit deinesgleichen vom Boden dieser Welt getilgt werden soll. Wie es scheint, haben die Götter geschlampt. Das werde ich korrigieren.

„So war es nicht“, weinte die Stimme und wurde immer lauter. „Wir wollten in Frieden leben.“

„Ja sicher doch.“



„Überlieferungen!“, krächzte sie. „Sie lügen und stecken voller falscher Legenden.“ Sie verstummte kurz und sprach dann weiter. „Setz mir ein Ende, Magiekiller. Befreie mich von diesem Schicksal und schicke mich zu meinem Volk auf der anderen Seite, in die Meere und Flüsse der Immerhellen Gewässer.“

„Sie will, dass ihr sie tötet. Seid gewahr, denn sie ist böse. Ließ Menschen töten.“

„Bleib, wo du bist“, sagte Wensh und sah sich skeptisch um.“

„Ich musste essen. Seid ihr niemals hungrig gewesen? Und wenn der Hunger nicht einmal so gnädig ist einen zu töten...“

„Erspare mir das Gejammer.“ Wensh kramte in seiner Tasche und zog ein Fläschchen hervor.

„Was ist das? Willst den Tümpel vergiften?“

„Ja. Du wirst friedlich einschlafen und nichts mehr spüren.“

„Komm näher... mein Erlöser.“

„Nein. Ich bin ein guter Werfer.“ Noch ehe Wensh das Fläsch-

chen öffnen konnte, schoss plötzlich ein grüner Tentakel aus dem Wasser, und schlug ihm kraftvoll unter den Arm. Das Gefäß flog im hohen Bogen ins Dickicht. Zeitgleich schoss ein zweiter Tentakel hervor, erwischte ihn, umschlang beide Füße und zog ihn zum Tümpel hin.

„Meister!“

„Geffel... Such die Flasche! Schnell!“ Wensh hielt sich mit aller Kraft an einem offliegenden Wurzelstock fest. Mit einer Hand. Mit der anderen zog er sein Kurzschwert und schlug auf den Tentakel ein. Riss Wunden. Ein erbostes Zischen war zu hören. Der zweite Tentakel schlug ihm das Schwert aus der Hand.

„Ich kann es nicht finden. Hier sind überall Dornen.“

Der Tentakel griff nach Geffel. Wensh nutzte die Gelegenheit und zog ein Messer aus seinem Gürtel. Nach mehreren Stichen in die bereits geschlagenen Wunden ließ der zweite Tentakel von Geffel wieder ab und schlug nach dem Magiekiller. Er bekam ein paar ordentliche Schläge auf den Kopf, die ihm fast die Besinnung raubten. Dennoch hielt er eisern an dem Wurzelstock fest.

„Geffel! Sing!“

„Was soll ich?“

„Singen sollst du!“ Wensh stöhnte nur noch laut.

„Über was?“

„Über sie... Über das Monster...“

„Was soll ich singen?“

„Verdammt!...“

Geffel überlegte kurz. Dann begann er eine Melodie zu summen, um sich langsam einzustimmen. Seine Stimme erhob sich über die Kampfgeräusche hinweg.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Einst es da gab an ein'm verheißen Tage,
Da schritt am Wasser ein junger Knabe,
An neblig Morgen, durchquert er das Land,
Nicht erschreckt des Flusses Fäulgestank,
Sah am Ufer da in Weiß ein Mädchen,
So fernab von Ort, Weiler und Städtchen,
Sie weinte gar bitterlich ob ihrer Stund,
Schluchzend aus rotem und vollem Mund,
Aus schönem Aug die Tränen klafften,
Auch diese sie nicht über jene Furt da schafften,

Volle Lippen da öffnete sich zur Klag gar lüstern,
Und aus dem Holze da drang sogleich ein Flüstern,

Armes Menschlein du da wandeln musst alsbald,
Mit uns verweilen steht's im Reigen der Spukgestalt,
An der Furt das Klagelied erwachet schrill,
Gleich gehst du unter, gleich wird's um dich still,

So maß er sich an so sie zu fragen,
Sie über jene Furt zu tragen,

Auf Händen, Armen stark zu halten,
Was sie da zu heben galten,
Ihr zierlich Körper, fein in Weiß gehalten,
Durch Wasser, welch lies das Mark erkalten,
Ihr zierlich Körper, nächst so leicht,
Erschwerte da, zierlich Körper stark erbleicht,
Erheblich stark mehr, als er wart nah zuvor,
Und vom Ufer aus erklang der Klagechor,

Armes Menschlein du da wandeln musst alsbald,
Mit uns verweilen steht's im Reigen der Spukgestalt,
An der Furt das Klagelied erwachet schrill,
Gleich gehst du unter, gleich wird's um dich still,

Ein zart Gesicht verzerrt, hässlich und gebarst,
Ich sage euch, eins woran man schrecken maß,
Das Kleidchen schwer und stark zerschlissen,
Die Ärmchen fest, bewusst ihn nach unten rissen,
Gewichte trieben ihn von der Furt ins Tief rein,
Erschrocken erkannt wo sein Grab soll sein,
Groß die Not, der Weisheit letzter Schluss,
Fasste der Knabe Mut, den Mund zum Kuss,

Sie schrie gar laut in den Nebel jenes Morgens rein,
In ihr Geschrei fügte sich der Chore ein,

Armes Menschlein du da wandeln musst alsbald,
Mit uns verweilen steht's im Reigen der Spukgestalt,
An der Furt das Klagelied erwachet schrill,
Gleich gehst du unter, gleich wird's um dich still,

Die hässlich Lippen verzerrten sich zum Gräul,
Spieen aufgeplatzte Lippen Wasser voller Fäul,
Krallenbewährt hub sie zwei-, dreimal drauf zu,
Strampelnd Bein, ob seiner Liebkosung ließen Ruh,
Kreischte laut und ließ ab von jenem Knaben,
Welcher sich panisch ließ zum Ufer waten,

Schlaues Menschlein du da gingest einst,
Du niemals mit uns im Reigen weinst,
So geht der dahin, entging der Knabe,
Am Ende doch seinem nassen Grabe,

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Jene Spukgestalt traf nicht ganz auf das Wesen im Tümpel zu. Vielleicht waren es die gleichen Vorlieben, die es zum Einhalten brachte. Der Griff um Wenshs Füße löste sich für einen kurzen Moment, den der Magiekiller auch gleich nutzte. Mit einer Rolle erreichte er die Holzfälleraxt des ehemaligen Räuberhauptmanns und duckte sich unter dem trägen Hieb des anderen Fangarms hinweg. Dieser klatschte gegen einen Baum. Wensh schlug zu, mit so viel Kraft, wie ihm noch geblieben. Der Schrei war durchdringend. Die Axt durchdrang die schuppige Haut und blieb darin stecken. Wensh konnte den Stiel nicht festhalten, als sich der lange Arm heftig bewegte. Da kam Geffel mit von Dornen zerschnittenem Gesicht aus dem Gestrüpp gesprungen. Er hatte die Zeit genutzt und hielt das Fläschchen in der Hand.

„Meister!“, schrie er. Und er warf. Zu hoch und zu weit weg von Wensh. Der Magiekiller sprang, steckte sich. Gerade als er die kleine Flasche in der Luft auffing, traf ihn einer der Tentakel mit voller Wucht gegen die Hüfte. Wensh blieb die Luft weg.

Er versuchte nicht die Besinnung zu verlieren. Sah eine Frau mit rotem Haar, dunkelgrünen Augen und in einem grünen Kleid, mit braunen Fäden durchzogen. Dieser aus dem Maul stinkende Kerl, mit nur einem Auge, der ganz offensichtlich beim Kartenspiel betrog. Diese bescheuerten Wachsoldaten, eine nackte Frau, eine nackte Königin... Nein, eine wütende Königin und der Dolch, der ihn in die Schulter traf. Eine lange Galerie, zwei Magiewesen, die er tötete, ein Magier, der ihn teleportierte und dann eine Bache. Ein junger Räuber...

... Der nach ihm rief.

„Herr! Meister Magiekiller! Kommt zu euch!“

Der Tentakel hatte Wensh komplett umschlungen, zog ihn nun in Richtung des Tümpels. Mit viel Mühe und letzter Kraft machte Wensh einen Arm frei. Er hielt noch immer eisern das Fläschchen in der Hand.

„Mach nur“, flüsterte er. „Zieh mich rein. Dann nehm ich dich mit zu den Immerdunk-

len Gewässern.“ Er versuchte den kleinen, aber festsitzenden Korken mit den Zähnen herauszureißen. Dazu musste er sich weit vorbeugen. Sie schien dies zu bemerken und festigte den Griff. Der zweite Tentakel kam auf ihn zu, doch hielt dann inne. Geffel hatte sich Wenshs Schwert gegriffen und in den Fangarm gerammt. Mit der anderen Hand hatte er seinen eigenen Dolch gezogen und stach mit einem Schrei zu. Dann endlich, als der eiserne Griff des Fangarms sich lockerte, gelang es dem Magiekiller, die Fläschchen zu entkorken. Mehr aus dem Handgelenk warf er das Flakon in Richtung des Tümpels. Er traf. Kaum, dass es mit dem Wasser in Berührung kam, gab es ein lautes Zischen, wie wenn ein Schmied eine glühende Klinge ins Wasser taucht. Dann ein weiteres Zischen, das von dem Molchwesen ausging. Ein drittes, und der Tümpel stand in Flammen. Der Schrei des Wesens durchzog die Dämmerung, wie Blitz und Donner den Himmel. Der Griff um Wensh wurde augenblicklich gelöst. Die Tentakel zappelten in der Luft, wie an eine Leine aufgehängte Beinlinge bei heftigem Wind. Der Magiekiller rollte sich geistesgegenwärtig davon, bis zur Leiche des Räubers. Dort half ihm Geffel auf die Beine und die beide rannten so schnell sie noch konnten in die schützende Dunkelheit des Waldes. Bis der Schein des hellen Feuers nicht mehr zu sehen war.

(DPR)





WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



1965-11-6

18:00 PM

Kingshaven-Trilogie: 3. Die Matriarchin



Das rohe, blutige Stück Fleisch schwamm in einem ziemlich verbeulten Blechnapf inmitten einer Lache aus fast geronnenem Blut. Langsam rutschte und schlingerte es von der einen Seite des Napfes an den Rand der anderen, um dort mit einem schmatzenden Laut anzuschlagen. Flüssigkeit schwappte über, ran eilig zwischen den Fingern der faltigen Hand entlang, die den Napf krampfhaft umklammert hielt, den Daumen tief und fest in das Fleisch krallend.

Das Blut tropfte auf den schmutzigen und sehr zerschlissenen Rock der alten Frau, die sich mit unsicheren Schritten wankend einer schmalen Treppe näherte, welche zu einem kleinen, aber geräumigen Dachboden führte.

Das zerfurchte Gesicht der Siebzigjährigen spiegelte deutlich die Anstrengung wider, die der aufgeschwemmte Körper bei jedem Schritt auszuhalten hatte, den die recht zierlich wirkenden Füße taten.

Ganz unerwartet stockte ihr Herzschlag, setzte für den Bruchteil eines Augenblicks aus, nur um kurz darauf einige wilde Sprünge zu absolvieren und sich schließlich wieder auf ein Normalmaß einzupendeln. Deborah King schnappte nach Luft, während ihr die Angst vor einem plötzlichen Herztod kalten Schweiß auf die Stirn trieb.

Die hereinbrechende Dunkelheit tauchte den Flur in ein nahezu undurchdringliches Zwielicht. Sie erreichte die Treppe noch, bevor die beginnende Schwärze der Nacht jegliche Orientierung zunichte gemacht hätte. Die Stufen ächzten und knarrten fürchterlich unter der

Last der alten Frau, deren kleinen Füße, gegen die sich die Beine wie die antiken Säulen eines altertümlichen Tempels ausnahmen, sich mühsam ihren Weg ertasteten. Stufe für Stufe.

Obwohl es nur wenige Stufen waren, dauerte es doch eine kleine Ewigkeit, bis die von Altersflecken gesprenkelte Hand den Riegel der Dachbodenluke fand und ihn, nach einer kurzen Atempause, recht umständlich mit dem talgigen Daumen zurückschob, bis der Mechanismus mit einem kurzen Schnappen aufsprang und eine schmale Luke freigab, durch die sich Deborah King nun zu zwängen begann.

Deborah King war nicht immer fett gewesen. Unter den Bergen von Fleisch und Fett konnte man mit viel Fantasie noch das junge hübsche Mädchen erkennen, das sie vor langer Zeit einmal gewesen war und das man auf den gerahmten Bildern, die unten auf dem Kaminsims standen, noch bewundern konnte, sofern man sich die Mühe machte. Das Mädchen, das sie einst gewesen war, hätte mit Leichtigkeit durch die Luke gepasst, doch der massive Leib der alten Frau zwängte und quetschte sich minutenlang durch die zu kleine Öffnung, durch die der moderige Geruch von verwesendem Holz und anderem vergessenen Unrat drang.

Sie schaffte es, so wie sie es immer geschafft hatte und auch in Zukunft schaffen würde, bis ihr schwammiger Körper eines Tages unweigerlich in der Luke stecken bleiben würde und ihr Körper, irgendwo zwischen Himmel und Hölle eingezwängt, langsam,



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



jedoch unaufhaltsam in Verwesung übergehen würde. Ein finsternes Lächeln huschte zwischen den Runzeln ihres Gesichts entlang, als dieser Gedanke durch die unendlichen Wirrungen ihres Unterbewusstseins gleich einer Vision aus der unauslotbaren Tiefe ihrer verwirrten Seele heraufstieg in die unendlichen Weiten des Möglichen.

Schon heute hätte sie stecken bleiben müssen. Es war nicht passiert, aber sie wusste instinktiv, dass dies bald geschehen würde; früher, als ihr vielleicht lieb war.

„Wo ist den Momis kleiner Liebling?“

Ihre Stimme klang brüchig und deplatziert an diesem Ort, an dem die Stille lediglich durch das Ächzen der Dielen zu ihren Füßen unterbrochen wurde. Kurz stockte sie, hielt einen Moment inne und lauschte angestrengt. Ein nachgiebiges Lächeln blitzte kurz in ihren Mundwinkeln auf.

Nein, ihr kleiner Liebling gab auch heute keinen Mucks von sich, doch daran hatte sie sich ja bereits im Laufe der Zeit gewöhnt. Ja, er konnte sehr stur sein, wenn er wollte. Sie kicherte mädchenhaft. In dieser Beziehung geriet er ganz nach seinem Vater. Sie würde ihm das schon noch austreiben; schließlich war ihr das bei seinem Vater letztendlich ja auch gelungen.

Nur gut, dass sie ihren kleinen Liebling von diesem schrecklich dummen Fehler bewahrt hatte und das würde er auch noch eines Tages einsehen, da war sich Deborah ganz sicher...



„Bill? Bill, mein kleiner Schatz!? Ich bringe dir dein Essen! Leider hatte ich keine Kartoffeln

mehr im Haus, aber dafür hat dir Momi eine extra Portion Soße gemacht“, sie tunkte einen Finger in die klumpige und übel riechende Flüssigkeit und zog ihn mit einem zufriedenen Schmatzgeräusch wieder heraus. „Sie ist vielleicht ein wenig zu salzig, nur ein wenig, aber dafür ist das Fleisch genau so wie du es magst! Schön blutig...“

Vorsichtig bewegte sie sich an alten Möbeln, vollgepackten Umzugskartons und anderen Relikten der Vergangenheit vorbei, die bereits seit Jahrzehnten hier oben standen und allmählich den Staub des Vergessens angesetzt hatten. Sie stellte den Napf auf die Ablage eines uralten Schuhschranks, nachdem sie den dort angefallenen Staub notdürftig mit einem Tuch abgewischt hatte. Die aufgewirbelten feinen Partikel kratzten in ihrem Hals und reizten sie zu einigen mittleren Hustenanfällen, bevor der Staub sich wieder auf dem Schrank absetzte, als wäre nichts gewesen.

Einige andere, nicht weniger zerbeulte Näpfe standen in unmittelbarer Nähe, deren Inhalt allerdings, im Gegensatz zu dem neuesten Vertreter ihrer Art, den Prozess des Verwesens bereits vor längerer Zeit abgeschlossen hatten, während andere Näpfe jüngeren Datums von recht ansehnlichen Pilzkulturen jeglicher Art, Form und Farbe bevölkert wurden. Ein ekelregender süßlicher Geruch erfüllte die Luft. Deborah King nahm ihn nicht wahr.

„Du hast ja schon wieder nicht aufgegessen“, bemerkte sie vorwurfsvoll nach einem raschen Blick auf die bepelzten Näpfe. „Du bist wirklich sehr ungezogen, Bill! Ich glaube nicht, das ich dich heute schon runterlassen kann! Noch nicht... Bill!? Wo steckst du? Es ist sehr unhöflich, sich vor seiner Momi zu verstecken und das weißt du! Momi will dir doch nur helfen, Schatz! Komm raus, ich mein es sehr ernst, Bill!!!“

Deborah sah sich um, doch sie brauchte nicht lange zu suchen, bis sie ihren Schatz gefunden hatte. Er saß direkt hinter ihr.

„Da bist du ja, Liebling. Du darfst deine Momi nicht so erschrecken, hast du gehört?“

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Bill? Warum sagst du denn nichts, was hast du denn? Oh nein, bitte nicht... Was habe ich nur getan?"

Die entsetzliche Erkenntnis kam über ihren schwachen Geist wie das jüngste Gericht. Leichenblass stolperte sie einige Schritte rückwärts und verbarg dabei das Gesicht hinter ihren Händen, um die Eindrücke und Erinnerungen, die ihre verwirrte Seele hinwegzuschwemmen drohte, nicht mehr ertragen zu müssen, doch vergeblich.

„BILL!!!“

Der schmerzzerfüllte Schrei zerriss die Stille. In ihrer Verzweiflung drehte sich Deborah um und stieß dabei an die Ablage mit den Näpfen. Diese schwankten heftig und fielen schließlich scheppernd zu Boden, wo sie ihren Inhalt gleichmäßig verteilten.

„Bill!... NEIN... Bill... Bill... BIIIIIIIIII...“

Tränen kullerten über ihre feisten Wangen, rollten in breiten Bahnen herab, trübten ihren Blick, so dass sie schon bald nicht mehr sah, wohin sie trat. Dann passierte es. Mit einem Aufschrei des Entsetzens rutschte sie auf der Blutlache des letzten Napfes aus und stürzte schwer. Ein lautes Knacken ertönte, ein rasender Schmerz jagte durch ihren breiten Rücken und als sie versuchte, wieder auf die Beine zu kommen, versagten ihr diese den Dienst und sie sackte zurück. Sie spürte ihre Beine nicht mehr.

Schniefend, ächzend kroch die alte King, ihre nun unnützen Beine hinter sich herschleifend, auf den Ausgang zu. Sie musste Hilfe holen! Ihr armer Bill! Weitere Tränen schossen in ihre Augen, strömten über ihr Gesicht und verwandelten den Dachboden augenblicklich in eine bizarre Unterwasserwelt.

Hier irgendwo musste sich doch diese vermaledeite Luke befinden!

Sie fand die Lukenöffnung, doch nicht so, wie sie es sich vorgestellt hatte. Unbemerkt hatte sie bereits einen Großteil ihres Körpergewichts über dem quadratischen Loch im Boden verteilt und als ihre Hände schließlich ins Leere griffen, verlor sie unaufhaltsam das Gleichgewicht und stürzte mit einem schrillen Schrei durch die Luke in Richtung erster Stock.

Und blieb stecken.

Blut schoss aus allen Regionen ihres Körpers in ihren Kopf, selbst aus den aus ihrer Sicht wenig sittsamen. Die feinen Adern in den Kapillargefäßen ihrer Nase hielten dem Druck nicht lange stand und platzten.

Pling... Pling...

Ihre Augen quollen aus ihren Höhlen hervor wie Tischtennisbälle und als sie endlich wieder zu sich kam und die seltsam verkehrte Welt des Flurs unter ihr sah, lachte sie. Sie konnte nicht anders. Sie lachte, lachte schallend. Die Welt stand Kopf. Sie stand Kopf. Sie lachte schrill, lachte unerträglich laut und schließlich zum letzten Mal in ihrem Leben.



Eine Woche später

Sheriff C. T. Liner hob das gelbe Absperrband etwas an, um seinen immer noch drahtigen Körper darunter durch zu schieben, ohne auf die Reporter und Fotografen des Kingshaven Chronicle einzugehen, die wie immer hinter einer Story her waren wie der Teufel hinter der Seele. Er würde sich eher die Zunge abbeißen, als diesen Aasgeiern von der Presse ein Interview zu geben.



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



„Kein Kommentar!“ war das einzige Statement, das er abzugeben bereit war, bevor das Absperrband sie zu seiner Erleichterung voneinander trennte.

Er nickte den beiden diensthabenden Deputys zu, als er die Treppe zum Eingang des Hauses mit energischen Schritten empor stieg, lupfte an der Tür kurz den Hut, strich das schon schütter werdende Haar darunter wieder in Form und setzte schließlich den Stetson wieder auf seinen Platz.

Der Sheriff erinnerte sich noch gut an die letzte Gelegenheit, als er dieses Haus betreten hatte, doch das war bereits über zwanzig Jahre her. Damals war er gerade das erste Mal zum Sheriff gewählt worden und noch reichlich grün hinter den Ohren. Ein leichtes Schaudern überkam ihn. Es war, als streife er am Eingang nicht nur seine Schuhe ab, sondern zugleich auch die letzten beiden Jahrzehnte.

Im Haus hatte die Zeit anscheinend stillgestanden. Die Möbel standen genau dort, wo er sie von seinem letzten Besuch her in Erinnerung hatte. Sein Blick fiel auf das alte Bakelitradio, das seit mehr als zwanzig Jahren auf einem kleinen Tischchen inmitten einer ledernen Sitzgruppe stand. Fast glaubte er, die Stimmen von Bing Crosby und den Andrews Sisters „Don't Fence Me In“ durch die dünnen Membranen der Lautsprecher singen hören zu können. Er schüttelte den Kopf. Die Illusion der Vergangenheit verging, als ein weiterer Deputy auf ihn zutrat.



„Was genau haben wir hier?“ war deshalb die erste Frage, die er seinem Untergebenen stellte.

„Eine Leiche, Sheriff. Ziemlich unappetitlich.“

Sheriff Liner schritt voran, stockte kurz, als er ein lautes Würgen hörte, gefolgt von einem platschendem Geräusch und einem Röcheln, bevor die ihm wohlbekannte Tonfolge von vorne begann. Sie ertönte aus der Richtung, in der, wie er noch gut wusste, die sanitären Anlagen des Hauses lagen.

„So schlimm?“

Der Deputy nickte. Erst jetzt fiel dem Sheriff auf, dass der junge Mann an seiner Seite selbst etwas blass erschien.

„Der Coroner kann Ihnen mehr erzählen, Sheriff.“

„Wer hat die Leiche gefunden?“

Der Deputy zückte seinen Notizblock und blätterte eifrig hin und her, bis er die Information gefunden hatte, die er suchte.

„Ein junger Mann, Stephen Fringe ist sein Name, 20 Jahre alt. Er arbeitet im Drugstore ihres Bruders und trägt nebenbei Zeitungen aus...“

„Ah, ich erinnere mich an den Jungen. Helles Köpfchen, der bringt es noch weit. Was wollte er hier?“

Erneut raschelte Papier.

„Er war hier, um ausstehende Zahlungen bei der alten Mrs. King einzutreiben. Anscheinend hatte sie bereits Rückstände von mehr als drei Monaten. Wenn Sie mit ihm sprechen wollen: er wartet in der Küche...“

Liner winkte ab.

„Nein, nicht jetzt. Zuerst will ich mir mal ansehen, was er hier gefunden hat.“

„Die Treppe rauf, zweiter Stock, Sheriff. Halten Sie lieber ein Taschentuch bereit.“

Die Treppenstufen knarrten unter seinen Füßen. Je näher er dem Fundort der Leiche kam, umso besser verstand er den Tipp seines Untergebenen. Es stank so bestialisch,



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



dass selbst er kurz davor war, den eben gegangenen Weg rückwärts anzutreten. Tränen traten in seine Augen und der nach Fäulnis und Verwesung riechende Gestank in der Luft ätzte ihm beinahe die Nasenhaare weg. Er zückte sein Taschentuch aus der Brusttasche seiner Uniform und bedeckte damit Nase und Mund. Am Treppenabsatz zum zweiten Stock erwartete ihn bereits der Coroner Matthew Karba. Karba war bereits jenseits der sechzig, klein gewachsen, mit einem silbernen Lockenkranz auf dem Kopf, der seine Halbglatze wie einen Heiligenschein einrahmte. Der Coroner nickte ihm zu. Er trug kein Taschentuch vor dem Mund.

„Christopher“, begrüßte ihn Karba. Sie kannten sich schon seit Jahren und nannten sich deshalb beim Vornamen.

„Matt.“ Die Stimme des Sheriffs klang gedämpft durch das Stück Stoff.

„Mein Gott, wie hältst du das nur aus?“

Matthew dachte einen Augenblick nach, dann kramte er einen kleinen Tiegel aus seinem weißen Kittel hervor und reichte ihn dem Sheriff.

„Hier, probier dies. Zwei Linien direkt unter der Nasenöffnung reichen vollkommen.“

Der Sheriff nahm den Tiegel und bedachte ihn mit einem zweifelnden Blick. Er schraubte ihn auf, steckte seinen kleinen Finger in die überraschend kühle Paste und strich diese in einer durchgehenden Linie unter seine Nase. Sofort schossen ihm weitere Tränen in die Augen, die diesmal jedoch nicht vom Gestank herrührten, sondern von den scharfen ätherischen Ölen der rötlichen Paste, die alle anderen Gerüche überdeckten.

„Himmel, Matt, was ist das für'n Zeug?“

Der Coroner grinste.

„Meine eigene Mischung. Etwas Menthol, Kampfer, Cajeputöl, sowie einige andere ätherische Öle und zusätzlich, damit es sich besser verstreichen lässt, ein wenig Vaseline. Sollte mir das Zeug patentieren lassen. Später. Muss mich übrigens für meinen Assistenten entschuldigen. Er ist frisch von der Uni und das war seine erste Leiche. Habe ihm schon zu

Toastbrot und schwarzem Tee geraten, sobald er sein Frühstück und seinen Lunch vollständig losgeworden ist. Die alte Mrs. King ist wahrlich kein schöner Anblick. Schon zu Lebzeiten nicht. Jetzt noch weniger!“

Karba führte den Sheriff zu dem mit einer schwarzen Plane abgedeckten Leichnam am Ende des Flures.

„Sie hing kopfüber im Zugang zum Dachboden. Wahrscheinlich Genickbruch. Genaueres später. Achtung Christopher, Rutschgefahr“, sie machten einen Bogen um eine schwärzliche Pfütze, deren Geruch trotz der Privatsalbe des Coroners dem Geruchssinn des Sheriffs zu schaffen machte. „Wir wollten sie zunächst dort belassen, bis du kommst, doch schließlich tat die Verwesung das ihrige. Fiel einfach runter. Eklige Angelegenheit.“ Matt hob die Plane an.



Der Sheriff hatte in seiner langen Dienstzeit in dieser Stadt schon einige unappetitliche Fälle zu Gesicht bekommen, doch der schon halb in Fäulnis übergegangene und von Fliegen umschwärmte Körper der alten King schlug alle bisherigen Funde um Längen. Die unzähligen Maden, die sich ihren Weg durch das Paradies mit dem Namen King gebahnt hatten und anschließend fett gemästet zu Boden gefallen waren, konnte man nur als das absolute Sahnehäubchen auf dieser Torte des Grauens bezeichnen.

Er konnte gut verstehen, dass der Assistent des Coroners nun unten vor der Schüssel hockte und ausgiebig, wenn auch unfreiwillig, seinen gesamten Mageninhalt von sich gab. Nur die Tatsache, dass er selbst an diesem Tag noch nichts zu sich genommen hat-

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



te, bewahrte den Sheriff davor, sich zu ihm zu gesellen und es ihm gleich zu tun. Deshalb atmete er auch erleichtert auf, als Karba den fauligen Körper von Deborah King, zumindest das, was von ihr noch übrig war, gnädigerweise wieder bedeckte.

„Wurde der Dachboden schon untersucht?“

„Einer deiner Hilfssheriffs ist gerade oben.“

Tatsächlich hörte er jetzt ein lautes Rumpeln und wie auf Stichwort erschien das Gesicht von Frank Nolan im viereckigen Ausschnitt, stets darauf bedacht, den verschmierten Rändern des Einstiegs nicht zu nahe zu kommen.

„Sheriff Liner, gut dass Sie da sind! Das müssen Sie sich ansehen! Wir haben hier oben noch eine Leiche gefunden. Männlich.“

Es widerstrebt ihm, die Stufen zum Dachboden hinaufzusteigen und durch das Loch in der Decke zu steigen, doch er widerstand dem Gefühl des Ekels und der Panik, die er in extrem engen Räumen empfand, und tat es doch.

Die Leiche des Mannes befand sich in einem fortgeschrittenen Zustand der Mumifizierung und konnte lediglich anhand der Erkennungsmarken identifiziert werden, die der Sheriff unter der angestaubten und von Motten befallenen Ausgehuniform eines Marines fand.

Es handelte sich um Bill, den Sohn von Deborah King, der seit dem 15. Februar 1945, dem Tag vor der Versetzung seines Platoons nach Europa, als fahnenflüchtig galt.

Der Sheriff selbst hatte damals die Untersuchung geleitet und wusste nun, dass Bill trotz aller Gerüchte kein Feigling gewesen war. Er war nicht geflohen, um nicht in Europa gegen die Nazis kämpfen zu müssen.

Wie hätte er denn auch?

Sie hatte ihm beide Beine gebrochen...



Stephen Fringe langweilte sich. Das ganze Haus wimmelte von Polizeibeamten und er saß hier untätig in der Küche herum, ohne dass sich jemand um ihn kümmerte. Warum sollten sie auch? Er hatte seine Aussage bereits gemacht, konnte aber noch nicht gehen, bevor sich nicht auch der Sheriff mit ihm unterhalten hatte. Pure Zeitverschwendung.

Die vielen Erklärungen und die ständigen Wiederholungen hatten seine Kehle austrocknen lassen. Er stand auf und ging zum Kühlschrank, öffnete ihn und warf ihn im nächsten Augenblick wieder zu. Was auch immer dort drin war, es roch fast genauso schlimm wie die alte Hexe, die er oben gefunden hatte. Kopfüber, tropfend.

Er nahm ein sauberes Glas aus dem Regal über der Spüle und füllte es mit Leitungswasser. Es dauerte ein wenig, bis das Glas voll war. Wahrscheinlich waren die Rohre des Hauses schon im Begriff einzufrieren. Kein Wunder bei diesem alten Kasten, dachte er. Dafür war das Wasser frisch und erstaunlich kalt.

Lässig schlenderte er zur Küchentür und warf einen Blick ins Wohnzimmer, das zu seiner Überraschung leer war. Anscheinend hatten sich die Aktivitäten der Polizei in andere Bereiche des Hauses verlagert. Konnte ihm nur recht sein. Seine Schritte führten ihn automatisch ins Zimmer hinein. Er nahm einen weiteren Schluck, strich im Vorbeigehen über das harte Leder der Sessel, als sich sein Blick auf den kalten Kamin und das Sims darüber richtete. Es war mit unzähligen Fotografien zugestellt, die ihren Platz in wertvollen silbernen und hölzernen Rahmen gefunden hatten. Die meisten zeigten eine

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



junge Frau, schlank und gutaussehend. Es fiel Stephen schwer, sich vorzustellen, dass die alte Mrs. King nicht immer so fett und hässlich gewesen war, wie er sie gekannt hatte. Erinnerungen. Momentaufnahmen aus längst vergessenen und glücklicheren Tagen. Die Ereignisse, die hier auf Fotopapier für die Nachwelt eingefangen worden waren, lagen für Stephen bereits so weit zurück, dass es genauso gut Bilder aus der Steinzeit hätten sein können. Vorausgesetzt die Flintstones hatten damals schon einen Fotoapparat gehabt. Einer der Bilderrahmen stand etwas versteckt hinter den anderen. Vorsichtig griff er nach dem ziselierten Metall und holte es hervor. Das Wasserglas fiel zu Boden und zerbrach, seinen Inhalt auf das harte Parkett verteilend.

„Heilige Scheiße, was soll das?“, zischte er zwischen seinen zusammengepressten Lippen hervor.

Die Farbfotografie zeigte eine schon etwas ältere Mrs. King in ihren späten Vierzigern. Sie strahlte über das ganze Gesicht, was wohl an der anderen Person lag, die an ihrer Seite stand und nicht minder fröhlich in die Kamera schaute. Es war ein Mann in der Uniform eines Marines, die er stolz dem Fotografen präsentierte. Er hatte ein scharf geschnittenes Gesicht, blondes, an den Seiten anrasiertes Haar und blaue Augen.

Stephen kannte dieses Foto. Er hatte es schon einmal gesehen. Zitternd drehte er den Rahmen um und fand tatsächlich, wie er vermutet hatte, auf der Rückseite eine verblichene handgeschriebene Notiz:

Für meine Momi, Bill.

Und darunter ein Datum:

Dezember 1944.

Stephen kannte dieses Foto, doch in seiner Erinnerung war auf dem schmalen Bild nur der Mann zu sehen. Er hatte es schon einmal gesehen. Im Fotoalbum seiner Mutter. Auch auf jenem Bild hatte auf der Rückseite eine Widmung gestanden:

Für meine einzige große Liebe Margaret. Für immer der Deine, Bill. Dezember 1944. Seine Mutter hatte schließlich seinem Drängen nachgegeben und ihm gesagt, wer der Mann war.

Sein Vater.

In seinen Ohren rauschte es. Wenn Bill, sein Vater, der Sohn von Deborah King war, dann hatte er heute seine eigene Großmutter gefunden...

(Dan)



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Rätsel

Pixelhelden

Geboren wurde ich am 25. Dezember 1969 im altherwürdigen England. Andere Quellen besagen, ich sei am 14. Februar 1968 oder gar noch ein Jahr früher zur Welt gekommen, aber glauben Sie mir ruhig: Das erstgenannte Datum stimmt. Ich habe es sogar Schwarz auf Weiß hier, in meinem Pass. Oh nein, fast hätten Sie mich gehabt! Ich werde den Teufel tun und Ihnen das Dokument jetzt zeigen, denn schließlich sollen Sie ja erraten, wer ich bin. Und ich habe nicht vor, es Ihnen allzu leicht zu machen.

Ich bin adelig von Geburt, wurde aber nicht mit einem goldenen Löffel im Mund geboren (wenn schon, dann wohl eher vergoldet). Vom englischen Thron bin ich so weit entfernt wie James Bond von einem alkoholfreien Martini. Ich muss allerdings zugeben, dass meine Familie nicht ganz ohne Einfluss und Vermögen ist, beides Faktoren, die mir den Besuch der besten Privat- und Eliteschulen des Landes ermöglichten und schon früh dafür sorgten, dass ich die weite Welt kennen- und schätzenlernte, was oft in der Gesellschaft von Werner, einem Freund meines Vaters, geschah. Meine Familiengeschichte ist ebenso von Rätseln umgeben wie der Tag meiner Geburt. Es

gibt Leute, die behaupten, meine Eltern seien beide bei einem Flugzeugabsturz ums Leben gekommen; andere denken, dies wäre mir und meiner Mutter passiert und nur ich hätte das Unglück überlebt. Zudem macht auch noch das Gerücht die Runde, ich wäre von meinen Eltern verstoßen worden, weil ich mich mehr für Abenteuer, alte Kulturen und Archäologie begeistern würde, statt das langweilige und biedere Leben eines Mitglieds der britischen Aristokratie anzustreben. Was nun stimmt? Suchen Sie sich doch eine Variante aus! Ich werde sie weder bestätigen, noch verwerfen. Nur ich kenne die Wahrheit und die werde ich gerade Ihnen auf die Nase binden.

Was allerdings stimmt, ist mein Hang zum Abenteuer. Ich bin zum Glück selbstbewusst und auch finanziell unabhängig genug, um den Weg im Leben zu gehen, den ich will und von dem Andere nur träumen können. Manche nennen mich eigenbrötlerisch, eine Person, die zu sehr zum Einzelgänger neigt. Das ist mir gleich. Sollen die Anderen doch denken, was sie wollen. Meine Reisen führten mich im Laufe der Jahre in die unwirtlichsten Gegenden der

Rätsel

WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Welt. Ich war in Kambodscha, China und Indien. In Griechenland, Ägypten, Venedig und Peru. Sogar an sagenumwobenen Orten wie Atlantis und Area 51 habe ich mich schon herumgetrieben. Ich durchstreifte Kavernen und Gräber, Pyramiden und Ruinen, immer auf der Suche nach Gegenständen aus Mythen und Legenden, die von Geheimnissen umwittert sind.

Natürlich muss man als Weltenbummler und Entdecker auch körperlich fit sein. Zu diesem Zweck habe ich einen eigenen Trainingsparcour bei mir zuhause, den ich zum Leid-



wesen meines Butlers auch exzessiv nutze. Auch im Umgang mit den verschiedensten Waffen bin ich bestens bewandert. Man weiß schließlich nie, auf welche Gefahren man bei einer Expedition stoßen kann: Wölfe, Bären, Fledermäuse und Riesengorillas sind noch das kleinere Übel, doch was macht man, wenn man sich plötzlich Zentauren, fliegenden Dämonen und Mutanten gegenüber sieht oder gar einem Velociraptor oder einem übelgelaunten T-Rex?

Da helfen nur schnelle Reflexe und das richtige Waffenarsenal: Schrotflinten, Pistolen,

Magnums und nicht zuletzt Uzis haben mir schon so manches Mal aus der Patsche geholfen. Meine absolute Lieblingswaffe ist dabei der 9-mm Twin Colt 45s.

Es ist natürlich von Vorteil, wenn man etwas wendiger und gelenkiger ist als der Durchschnitt und Wände hochkraxeln, an Seilen schwingen und lange tauchen kann. Ein sechster Sinn für Fallen und gefährliche Situationen ist natürlich auch nicht zu verachten, sowie Kenntnisse in Geschichte, etlichen Sprachen (ganz gleich, ob noch lebendig oder bereits tot) und ein wenig Gehirnschmalz, denn unsere Vorfahren waren sehr einfallsreich, wenn sie dafür sorgen wollten, dass etwas unentdeckt bleibt. Was mich jedoch noch nie davon abgehalten hat, ihre Geheimnisse trotzdem aufzudecken.

Die meiste Zeit bin ich tatsächlich alleine unterwegs, nutze aber gelegentlich auch die Hilfe von einigen Freunden, die mich bei meinen Expeditionen mit ihren Fähigkeiten und Wissen unterstützen.

Ich denke, das dürfte an Informationen genügen. Wenn Sie jetzt noch nicht wissen, wer ich bin, dann werden Sie es wohl nie herausbekommen. Ich werde Sie nun leider verlassen. Sie wissen schon: Eine weitere Expedition wartet auf mich, neue Gefahren, unentdeckte Artefakte ... Das Übliche halt.

So, nun seid ihr wieder dran! Wer ist unser Pixelheld? Noch ein kleiner Tipp am Rande: Unser Held hat bislang in mehr als 13 Spielen (für PC, PlayStation, Sega, Game Boy, etc.) sein Können unter Beweis gestellt, dazu in einigen Romanen, Comics und zwei sehr erfolgreichen Verfilmungen. Ein dritter Teil ist gerade in Planung...

Die Spiele zu unserem Pixelhelden gibt es (sofern ihr erraten konntet, wer gemeint ist) auch auf www.GOG.com für wenig Geld zu kaufen. Ein Blick lohnt sich auf alle Fälle.

(Dan)

Rätsel

52



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



				Z	O	L	†	A	ŋ	'	S					
				H	A	R	†	E			ŋ	V	E	S	S	E



Fehlerbild

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



Rätsel

53



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Auflösung

für die letzte Ausgabe des
Witchers Journal



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



Rätsel

54



Das Witchers Journal sucht Lektoren und Betaleser!

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

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

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

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

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

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

Bewerbungstext 1:

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



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



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



Bewerbungstext 2:

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



Bewerbungstext 3:

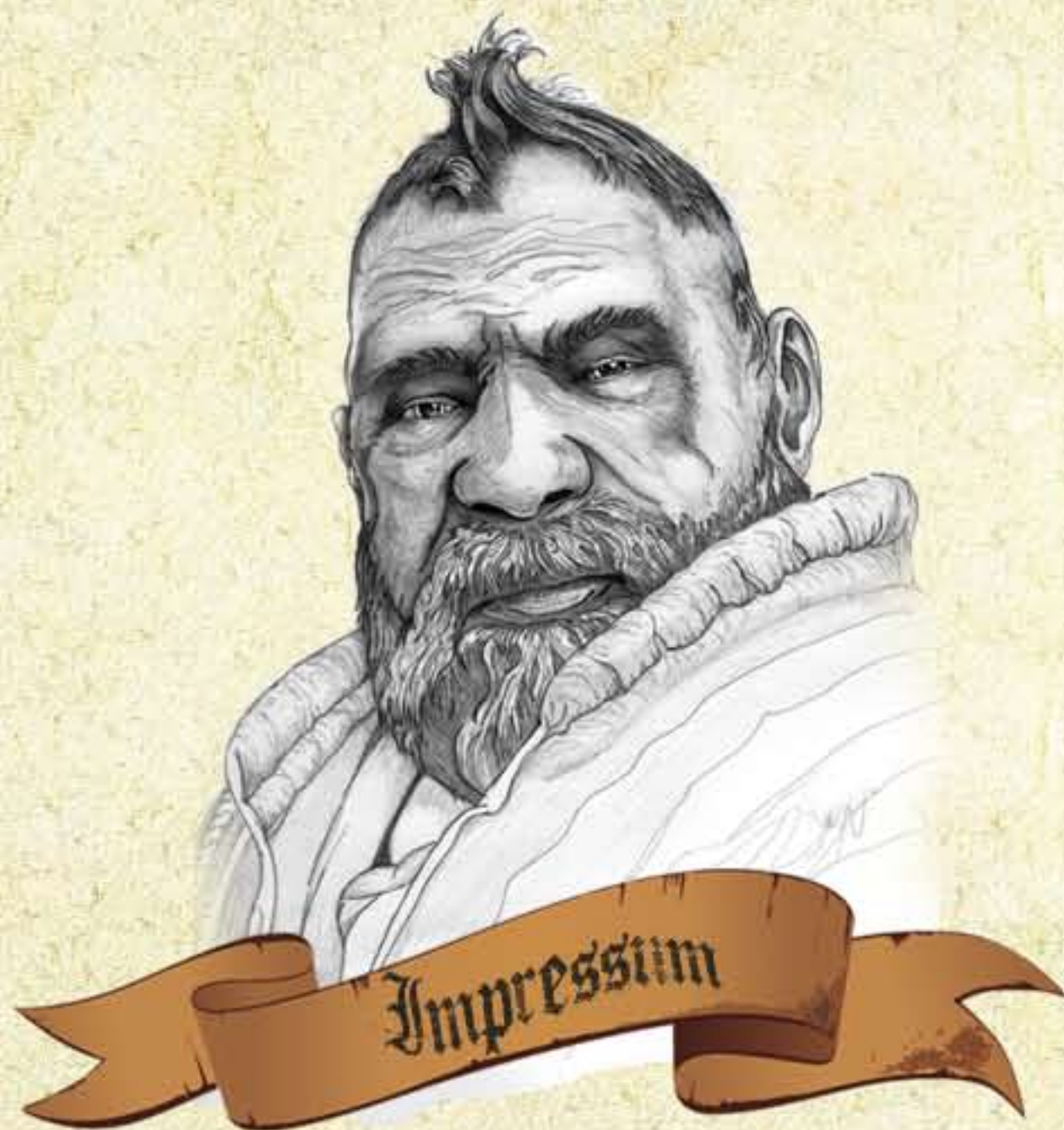
Wenn die NSA tatsächlich die deutsche Souveranität verletzt hat, wieso wird ein Innenminister nach Washington geschickt, der die Trickseriein der Dienste sogut durchschaut, wie es einer bayerischen Provinzgröße gegeben ist? Schliesslich Ostasien die neue Arena. Hat Berlin eine China- eine Japan-Politik?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



WITCHERS JOURNAL

DIE ZEITSCHRIFT ZUM WITCHER RPG

JAHRGANG I NO. 2 / 15.09.2013



Redaktion

Chefredaktion
Chefredakteurin Zizou
Stellvertr. Chefredakteur: Dandelion

Redaktion
Teamleiter: Dandelion
Stellvertr. Teamleiter: Dephinroth

Gastredaktion
Teamleiter: Dephinroth
Stellvertr. Teamleiter: Iorweth, thefilth

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

Lektorat
Teamleiter: Iorweth
Stellvertr. Teamleiter: Leonard
Mitarbeiter: DiamondDove

Schlussredaktion
Teamleiter: IvyNight
Stellvertr. Teamleiter: thefilth

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