THE WITCHER 01.10.2011

Witchers News

Seite 1 / Jahrgang 3 / Nr 19 1.- Oren

News

CDPR Patch 2.0 ist am 29. September 2011 erschienen, alle Einzelheiten, wie ge-wohnt in deutscher Fassung, haben wir in dieser Ausgabe für euch aufgeführt.
Seite 4

City Interactive

Im Entwicklerteam von City Interactive gibt es einen Neu-zugang. Wer in den Reihen der Firma neu eingestiegen ist findet ihr auf
Seite 3

Assassins Creed

Assassins Creed eine Ära findet sein Ende. Dandelion hat ein beeindruckendes Memorial zum Gedenken an Ezio Auditore da Firenze verfasst.
Seite 8

Fanart

Da leuchten so manche Augen auf, wenn sie dieses exclusive Portrait von Geralt von Riva sehen. Eine hervorragende und beeindruckende Skizze, gezeichnet von Dandelion, dürfen wir uns in ganzer Pracht in der Rubrik Fanart ganz genau ansehen.
Seite 38

Review/ Preview

Diese Rubrik steht ganz im Zeichen der Firma Bethesda Softworks . Zwei Artikel zum Thema Elder Scrolls erwartet euch ab
Seite 11

Geschichten

In der Rubrik Geschichten erwartet euch die siebte Fortsetzung vom Barden-wettstreit zu Carinthia.
In Rabenherz geht es mit dem 14. Kapitel weiter.
Ab Seite 23

Inhalt

News
Golden Joystick Award Seite 2
City Interactive Seite 3
Die Wette Seite 3
Patch 2.0 Seite 4
Assassins Creed Seite 7

Review/Preview
Eldar Scrolls: Skyrim Seite 11
Eldar Scrolls: Morrowind Seite 19

Kompendium
Aetates nmundi Seite 23
Bedrohte Tiere Seite 28

Geschichten
Der Bardenwettstreit zu Carinthia Seite 30
Rabenherz Seite 35

Rätsel
Zoltans Harte Nüsse Seite 40
Fehlersuchbild Seite 41
Rätselauflösungen Seite 42

Anzeigen.
Stellenmarkt Seite 42

News

Witcherfans aufgepasst. Wieder wird der beliebte Golden Joystick Award verliehen und The Witcher 2 wurde nominiert. Nun habt ihr die Möglichkeiten The Witcher 2 als das beste Spiel des Jahres und das beste RPG des Jahres zu küren. Wer sich jetzt noch schnell bis zum 14. Oktober 2011 aufmacht und an der in Kürze endenden Abstimmung teilnimmt, nimmt gleichzeitig an der Verlosung teil. Zu gewinnen gibt es Gamer Laptops von Alienware, dazu noch eine Auswahl an nominierten Spielen.

(Zz)

http://www.goldenjoystick.com/awards/best-rpg
http://www.goldenjoystick.com/awards/ultimate-goty

Tomak Gop und City Interactive

Weit weg von zu Hause, keine Zeit für das Privatleben und die Familie kommt zu kurz: das berichteten im Juni 2011 zahlreiche Gamerseiten, unter anderen auch wir. Gerüchte waren schon zu dem Zeitpunkt weiträumig gestreut. Nun berichtet die polnische Gamerseite gamikaze.pl, dass Tomek Gop mit Deck 13 Interactive zusammenarbeitet. Geplant ist ein Action-Rollenspiel, was für das Jahr 2013 geplant ist. Welche Rolle Gop dort genau übernommen hat, ist noch nicht weiter bekannt. Doch dürfen die Gamer gespannt sein, wenn die ersten Veröffentlichungen vom neuen Action-Rollenspiel erscheinen.

(Zz)

Witcher Geschäftsführer Adam Kicinski wettet mit City Interactive Präsident Mark Tyminski

Nachdem Tomek Gop bei den Entwicklern von Interactive an deren erstem Action-Rollenspiel mitarbeitet, gab es von Adam Kicinski einen kleinen Aufruf. Kicinski ist der Meinung, dass das neue Action RPG der Deck-13-Entwickler nicht im Entferntesten an The Witcher ran käme. Er wettete mit Mark Tyminski um eine Flasche 50 Jahre alten Whisky, dass deren Rollenspiel nicht einmal 50% der Verkaufszahlen von The Witcher erreichen wird. Einzulösen ist die Wette ein Jahr nach dem Release des noch unbekannten RPGs.
Eine amüsante Wette. Ob es wohl ein spannendes Rennen zwischen den beiden Entwicklerstudios geben wird? Wir werden es mit großem Interesse verfolgen.

(Zz)

Version 2.0 (Arena, Tutorial und Dark Mode)

Arena ist ein neuer Spielmodus, unabhängig vom eigentlichen Spiel und Story von The Witcher 2. Geralt befindet sich in dieser Handlung in einem nicht näher benannten Dorf irgendwo in den nördlichen Königreichen. Hier duelliert er sich in einer Gladiatoren-Arena mit verschiedenen Feinden in Kämpfen auf Leben und Tod. Neben Gold und wertvollen Gegenständen für Geralt erhalten die Spieler Punkte für ihre gewonnenen Kämpfe. Diese Punkte können in einer Gesamtsumme online gepostet werden. Auf der ganzen Welt können dann Enthusiasten dieses blutigen Sports ihre Score-Punkte miteinander messen. In der Arena kann Geralt auf Feinde und Verbündete treffen. Letztere kann er für Geld anheuern, dass sie ihn in den schwierigsten Kämpfen unterstützen.
Um deine Score-Punkte im Forum posten zu können, musst du registriert sein und einen Foren-Account besitzen! Registriere deinen Account entweder direkt im Game-Launcher, oder auf www.thewitcher.com. Du kannst dich dann über den Launcher in deinen Account einloggen.

Wichtig: Spieler, die Mods benutzen, um Attribute und Statistiken ihres Charakters zu verändern, werden nicht in der Lage sein, ihre Score-Punkte auf dem Server zu posten.
Durch diese notwendige Maßnahme sollen Manipulation und Verzerrungen im Ranking unterbunden werden.

Das Tutorial ist eine Art Kurzabenteuer, in dem der Spieler lernt, wie eine Reihe von Funktionen und Spielmechanismen benutzt werden. In der Rolle des Protagonisten Geralt von Riva heilt der Spieler einen verwundeten Ritter namens Botton of Ironford. Dabei lernt er gleichermaßen die Spielsteuerung und die Grundlagen von Kampf und Alchemie.

Dieses erfolgt Schritt für Schritt, während der Spieler durch eine Reihe kleinerer Missionen geführt wird. Am Ende wird dem Spieler aufgrund seiner im Tutorial gezeigten Fähigkeiten ein Schwierigkeitsgrad für das Hauptspiel von The Witcher 2 empfohlen.

Der Dark-Schwierigkeitsgrad ist der herausforderndste Schwierigkeitsgrad des Spiels.
In dieser Einstellung erfährt jeder einzelne Feind eine signifikante Veränderung. Neben dem gestiegenen Schwierigkeitsgrad enthält der Dark-Modus einige neue Ausrüstungs-Sets, die auch in einer „Dark"-Legende im Journal beschrieben werden. Sind erst einmal alle Teile des Sets gefunden und ausgerüstet, bieten
die Blasphemers (Frevler),Oathbreakers (Eidbrecher)
und Kingslayers (Königsmörder) Rüstung enorme Vorteile im Kampf. Die Schwerter, die zu diesen Sets gehören, geben Geralt den an Feinden verursachten Schaden als Lebenspunkte zurück. Allerdings sind die Schwerter verflucht und bringen Geralt keinen Vorteil, solange das Rüstungsset nicht vollständig ist. Vielmehr entziehen sie ihm Lebenspunkte, wenn er sie ohne die übrigen Teile nutzt.

VERSION 2.0 ~ VERBESSERUNGEN/ERGÄNZUNGEN:

Korrekturen und Verbesserungen beim Kampf

1. Zahlreiche Verbesserungen wurden beim Ziel-System vorgenommen.
2. Abblocken ist jetzt unbegrenzt möglich, allerdings wird nicht mehr der komplette Schaden abgeblockt (maximal 50 %, wenn alle relevanten Fähigkeiten erlernt wurden).
3. Die Reaktionsempfindlichkeit der Spielsteuerung wurde verbessert. Dieses beinhaltet die Nutzung der Witcherzeichen, das Abblocken und Angreifen unmittelbar nach dem Ausweichen.
4. Geralts Angriffe werden nicht mehr durch attackierende Gegner unterbrochen. Angriffe sind nun zusammenhängend und Gegner können Geralts Angriffe nicht mehr durch einen Hieb unterbrechen.
5. Verschiedene Fixes halten nun Gegner davon ab, permanent auf Geralt einzuschlagen, solange dieser sich am Boden befindet. Geralt kann nicht mehr schnell hintereinander niedergeschlagen werden. Außerdem steht er schneller wieder auf, um Angriffen auszuweichen.
6. Geralt attackiert keine Gegner mehr, die hinter einem anderen Gegner stehen, obwohl dieser näher bei Geralt steht.
7. Das Zielfixierungssystem wurde verbessert. Ziele die zuerst anvisiert
   wurden, werden jetzt vorrangig bekämpft.
8. Das Zielauswahlsystem wurde verbessert. Priorität haben nun Gegner, die von einem kritischen Effekt getroffen wurden und von Geralt mit einem Finishing-Move ausgeschaltet werden können.
9. Die zusätzlichen zwei Schritte, die Geralt bei gedrückter W, A, S, D-Taste beim Angriff hatte, wurden entfernt.
10. Angriffe können nun, während Geralt mit der W, A, S, D-Taste navigiert wird, fortgesetzt werden.
11. Angriffe können nun fortgesetzt werden, wenn mach einem finalen Schlag die Angriffstaste sofort wieder gedrückt wird.
12. Geralt kann sich jetzt nach einer vollständigen Attacke um 180 Grad drehen.
13. Einzelne Probleme mit der Tastaturempfindlichkeit wurden behoben. Tasten müssen nicht mehr mehrfach gedrückt werden, um eine Aktion auszuführen.

14. Ein Problem beim Distanzangriff wurde beseitigt. Geralt führt nun Distanzangriffe aus, wenn sich die Gegner in geeigneter Reichweite befinden.

Andere Korrekturen und Ergänzungen

15. Das Werfen von Bomben blockt jetzt keine anderen Eingaben mehr.
16. Eine Option zur Änderung des Bildseitenverhältnisses wurde ins Konfigurationsmenü eingefügt.
17. Der Speicherplatz für das Patchen des Spiels wurde verringert.
18. Das Laden von Witcher1-Spielständen verursacht jetzt keine Abstürze mehr.
19. Eine größere Anzahl an Monstern erscheint jetzt in den Höhlen, die nach Loc Muinne führen.
20. Die Art, in der Monster im Nebel von Akt 2 erscheinen, wurde verbessert.
21. Die Animation bei der Nutzung von Adrenalin wird nicht mehr vorzeitig unterbrochen.
22. Bogenschützen ziehen ihre Schwerter nun schneller, wenn Geralt sich ihnen nähert.
23. Magier wirken nun nicht mehr automatisch Schildzaubersprüche, wenn Geralt sie mit Messern attackiert.
24. Das Spiel wird nun pausiert, wenn Geralt einen Finishing-Move ausführt.
25. Fehler beim Troll in Akt 2 wurden korrigiert. Vorher konnte er unter gewissen Umständen nicht angegriffen werden.
26. Die Physik beim Werfen von Messern wurde verbessert.
27. Das "Fadenkreuz" beim Messerwerfen ist nun besser sichtbar.
28. Die Animation, in der Geralt stirbt, während er das Axii Zeichen wirkt, wurde korrigiert.
29. Ein Fehler im Kampf gegen Letho wurde beseitigt. Vorher konnte dieser Gegner durch eine schnelle Folge von Bombenwürfen getötet werden.
30. Ein Fehler in Verbindung mit dem Schwierigkeitsgrad „Wahnsinn“ wurde beseitigt. Vorher konnten Speicherstände mit diesem Schwierigkeitsgrad geladen werden, obwohl es nicht dem Hintergedanken zu diesem Schwierigkeitslevel entsprach.
31. Die Kameraführung während des Kayran-Kampfes wurde verbessert.
32. Die Kamerakontrolle über Gamepads wurde optimiert.
33. Verschiedene Anpassungen bei den Mutagen-Statistiken wurden gemacht.
34. Der Filter für „Gerümpel“ im Inventar wurde angepasst, um korrektes Filtern der Items zu gewährleisten.
35. Im Inventar wurde das Dialogfenster, das vor verbotenen Aktionen warnt, korrigiert.
36. Verschiedene Verbesserungen wurden in der Minimap in Akt 1 vorgenommen.
37. Die Audio Balance im Spiel wurde angepasst.
38. Irritierende Charakter-Teleportationen in Minigames wurden eliminiert.
39. Verschiedene Anpassungen in den Animationen der Nekker wurden vorgenommen.
40. Ein Fehler in der Quest "Scent of Incense" wurde behoben.
41. Zahlreiche kleine Verbesserungen wurden an der Lippen-Synchronität der Charaktere vorgenommen.

(Vy)

Nichts war wahr, alles war erlaubt…

Ezio Auditore da Firenze

1459-1524

In Memoriam

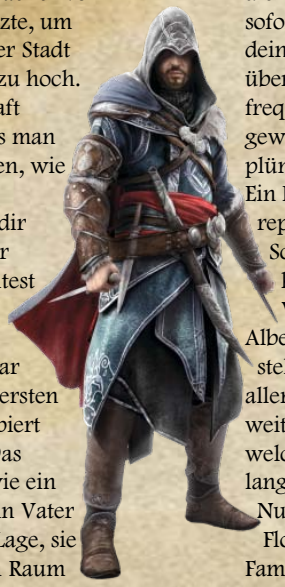
"*Ich habe in meinem Leben stets das bestmögliche im Rahmen meiner Fähigkeiten gegeben, aber weder Schicksal, Zorn noch Schmerz konnte ich entkommen. Bring mir die Antworten und zeig mir den Weg, der zur Wahrheit führt. Enthülle mir ein für alle Mal, wie dies alles enden wird.*"- Ezio Auditore

Du warst ein Held, ein wahrhaft großer Mann, wie es ihn zu deiner Zeit keinen Zweiten gab und hinterher lange auch keinen mehr geben sollte. Du hast deinen Worten Taten folgen lassen, wo andere nur hohle Phrasen von sich gaben. Du hast jenen geholfen, die zu schwach waren, um sich selbst zu helfen, und deine Stimme für diejenigen erhoben, die ohnmächtig waren und stumm vor Angst. Der Respekt und die Anerkennung aller Menschen, deren Weg du gekreuzt hast und die dich einen Freund nennen durften, war dir ebenso sicher wie der Hass und die Verachtung deiner Feinde, deren Zahl Legion war.
Große Männer werden nach ihrem Tod geehrt: man benennt Straßen und Schulen nach ihnen, ihr Antlitz schmückt überlebensgroße Statuen und Reliefs, ihre Namen erscheinen in jedem Geschichtsbuch, die ganze Kapitel ihren Taten und Worten widmen, und in der Heldenliste im Pantheon der Menschheit. Nichts davon wurde dir zuteil. Dein Name ist längst aus dem Gedächtnis der Menschheit entschwunden und wird nur noch in Ehrfurcht genannt von denen, die dir nachfolgten. Deine Taten sind inzwischen zu Legenden geworden, mündlich überliefert, doch nirgends festgehalten. Längst bist du zu deinen Ahnen zurückgekehrt und die wenigen, die dein Erbe verwalten und vor dem völligen Vergessen bewahren, kannten dich nicht mehr persönlich.
Du warst Ezio Auditore da Firenze, deines Zeichens ein Assassine und ein Meister deiner Zunft, so wie es zu seiner Zeit Altaïr Ibn-La'Ahad war. Diese Zeilen sind zu deinem Gedenken.
Geboren wurdest du am Johannistag Anno Domini 1459. An jenem 24. Juni gebar Maria Auditore, Ehefrau des in Florenz hoch angesehenen Bankiers Giovanni Auditore, ihrem Mann einen weiteren Sohn. Zunächst sah es jedoch nicht gut für dich aus. Bereits dein erster Atemzug entwickelte sich zu einem Kampf ums Leben, den du jedoch gewinnen konntest. Dein Vater nannte dich lächelnd einen Kämpfer, einen wahren Auditore. Du konntest damals noch nicht wissen, dass der Kampf in Zukunft zu deinem ständigen Begleiter werden sollte, der fast jeden deiner Schritte lenkte und dein Schicksal maßgeblich beeinflusste.
Behütet wuchst du im Kreis deiner Familie auf, zusammen mit deinen

Brüdern Frederico und Petruccio und deiner Schwester Claudia. Im Laufe der Jahre und deiner Jugend entdecktest du all die Wunder um dich herum, die die Welt für dich bereithielt. Frederico nahm dich schon bald unter seine Fittiche, zeigte dir, wie man über die Dächer von Florenz schlich, jeden noch so schmalen Mauervorsprung nutzte, um elegant dorthin zu gelangen, wo sich sonst nur die Wachen der Stadt aufhielten. Keine Hauswand war euch zu schwer, kein Turm zu hoch. Zusammen habt ihr die Freuden des Weins und die Gesellschaft hübscher Frauen genossen. Euer Leben war gut, das Beste, was man haben konnte. Nie sollte es zu Ende gehen, stets sollte so bleiben, wie gerade war

Doch schon damals hast du geahnt, dass das Leben mehr von dir verlangen würde, als nur eine Lehre zu absolvieren und später Karriere im Bankhaus deines Vaters zu machen, aber du konntest nicht wissen, welchen Preis das Schicksal für diese Erkenntnis von dir fordern würde.

Mit 17 schien dein Leben sorglos zu sein: Cristina Vespucci war deine erste große Liebe, Vieri de´Pazzi und seine Bande deine ersten Widersacher, an denen du nur zu gern die Techniken ausprobiert hast, die dir Frederico im Laufe der Jahre beigebracht hatte. Das drohende Unheil jedoch, welches über dem Hause Auditore wie ein Damoklesschwert hing, konntest du nicht kommen sehen. Dein Vater und deine Brüder wurden verhaftet und nur du warst in der Lage, sie aus ihrer misslichen Situation zu befreien. In einem geheimen Raum fandest du, wie von Giovanni beschrieben, eine seltsame Rüstung, Waffen, eine Kodexseite und einen versiegelten Brief, den du Umberto Alberti, einem langjährigen Freund der Familie, bringen solltest. Er enthielt den Beweis einer Verschwörung gegen die Mächtigen von Florenz und die Familie Auditore, deren Unschuld mit diesen Zeilen bewiesen werden konnte.



Wie so oft im Leben erwies sich jedoch gerade der Freund letztendlich als Feind. Anstatt die Beweise ihrer Unschuld bei der öffentlichen Verhandlung vorzulegen, bestritt Alberti deren Existenz und verurteilte die inhaftierten Auditores zum Tode durch den Strick; ein Urteil, das sofort vollstreckt wurde. Nur dem Eingreifen von geheimen Kontakten deines Vaters hattest du es zu verdanken, dass du diesen Tag lebend überstandest. Paola, einer dieser Kontakte und Leiterin eines gut frequentierten Bordells, die Maria und Claudia Auditore Unterschlupf gewährte, lehrte dich, wie man heimlich die Taschen der Passanten plünderte und wie man danach unerkannt in der Menge untertauchte. Ein Freund deiner Mutter, der berühmte Leonardo da Vinci, reparierte für dich die verborgene Klinge, die neben dem Schwert deines Vaters in der geheimen Truhe gelegen hatte. Mit diesem neuen Wissen und der Waffe war dein nächster Schritt klar: Umberto Alberti musste sterben. Während einer Kunstausstellung fand Alberti den Tod durch deine Klinge und allen war danach klar, dass der Name Auditore mit dir weiterlebte, dass noch ein Mitglied der Familie übrig war, welches auf Rache sann. Deine Flucht vom Ort der Tat gelang.

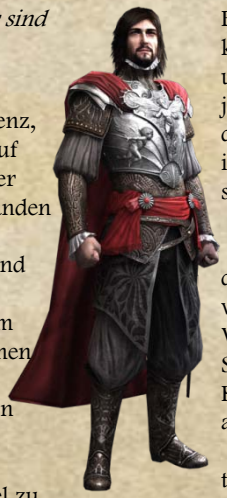
Nun, zugleich zu einem der meist gesuchtesten Männer Florenz' aufgestiegen und zum neuen Oberhaupt deiner Familie, lag es an dir, deine Mutter und Claudia sicher aus der Stadt zu bringen. Euer Ziel war die befestigte Stadt Monteriggione, in der die heruntergekommene Familienvilla der Auditores stand. Kurz vor eurem Ziel stellte sich dir jedoch ein alter Feind in den Weg: Vieri de´Pazzi, einer der Mitverschwörer gegen die Stadt Florenz. Allerdings machte das beherzte Eingreifen deines Onkels Mario Auditore dem Spuk ein rasches Ende.

Dein Onkel war es dann auch, der dir die Augen öffnete und dir die Wahrheit präsentierte, von deren Existenz du bislang keine Ahnung hattest: dein Vater und sogar Frederico waren beide Assassinen, Mitglieder einer uralten Zunft, die im ständigen Kampf gegen die Templer standen, welche der ganzen Welt ihre Vorstellungen aufzwingen wollten und im Geheimen nach der Herrschaft über alle Menschen strebten. Mario lehrte dich diverse Techniken der Assassinen und deren Credo, welches ihr Handeln und Tun bestimmte:

„Wo andere blind der Wahrheit folgen, bedenke … nichts ist wahr. Wo andere begrenzt sind durch Moral und Gesetz, bedenke ... alles ist erlaubt. Wir arbeiten im Dunkeln, um dem Lichte zu dienen. Wir sind Assassinen. Nichts ist wahr, alles ist erlaubt.“

Beseelt von dem Gedanken an Rache für deine Familie führte dich dein Weg zurück nach Florenz, nach Venedig, Forli und San Gimignano, stets auf der Spur der Verräter, die den Tod deiner Brüder und deines Vaters verschuldet hatten. Sie alle fanden den Tod und jeder von ihnen offenbarte dir ein weiteres Teil des Puzzles, das dich der Lösung und dem obersten Anführer der Verschwörung näherbrachte: Rodrigo Borgia, Kardinal von Rom und späterer Papst. Ein Templer, der sich für einen Propheten hielt und der mit Hilfe sogenannter Edensplitter die Menschheit unter seinen Willen zwingen wollte.

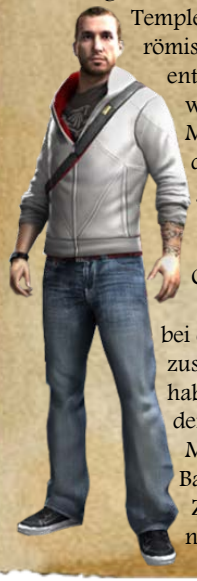
Du warst jedoch nicht allein auf deinem Weg. Zahlreiche Menschen halfen dir dabei, dein Ziel zu erreichen: Lorenzo de Medici, der tief in deiner Schuld stand, Paola, die Hure, La Volpe, Antonio und Rosa, allesamt ehrbare Diebe, der Haudegen Bartolomeo d'Alviano und die bezaubernde Caterina Sforza, die Herrin von Forli. Nicht vergessen durfte man natürlich Leonardo da Vinci, dessen technischer Verstand deine Ausrüstung ständig verbesserte und der dir dabei half, das Geheimnis zu ergründen, welches die Kodexseiten umgab, die du in den Städten gesammelt hattest.



Alle Beweise, alle enthüllten Geheimnisse wiesen letztlich in eine Richtung: Rom. Dort kam es zum finalen Kampf gegen Rodrigo Borgia, besser bekannt als Alexander VI, Oberhaupt der römisch katholischen Kirche und Anführer der Templer. Durch eine Finte gelangte er in den Besitz des Edensplitters, den du in Verwahrung hattest, und kombinierte ihn mit dem Hirtenstab des Papstes zur - aus seiner Sicht - ultimativen Waffe, mit der er dir im Kampf gegenübertrat. Der Sieg jedoch war dein und schließlich enthülltest du die wahre Bestimmung des Splitters: er war der Schlüssel zu einer unterirdischen Katakombe, in der ein Abbild der Göttin Minerva zu dir sprach und von schrecklichen Ereignissen erzählte, die in der Vergangenheit geschehen waren und in Zukunft wieder geschehen würden. Mit diesem Wissen kehrtest du mit deinem Onkel Mario nach Monteriggione zurück, das dank deiner unermüdlichen Arbeit und finanziellen Unterstützung wieder im alten Glanz erstrahlte.

Wahrscheinlich dachtest du nun, du könntest ein friedliches Leben im Schutz der Mauern der Auditore-Villa und in Gesellschaft deiner Familie verbringen, doch deine Feinde, die du besiegt glaubtest, hatten anderes im Sinn: Rache. Eine Borgia Armee unter der Führung Cesare Borgias, dem Sohn Rodrigos, schleifte die Mauern Monteriggiones, tötete deinen Onkel und erklärte dir den Krieg. Verletzt entkamst du dem Gemetzel. Auch Mutter und Schwester konnten sich dank deiner Hilfe nach Florenz retten.

Dein Weg war jedoch ein anderer: nach Rom, dem Herzen der Borgia-Herrschaft, in dem du deinen Stahl versenken wolltest, um dem Schrecken endlich ein Ende zu bereiten. Nach und nach stellten sich die Erfolge ein. Mit Hilfe des Assassinen-Ordens, der neu gegründet wurde und für den du aus der geknechteten Masse passende Männer und Frauen rekrutiert hattest, und der Hilfe der Diebe und Huren Roms wurde die heilige Stadt aus dem Würgegriff der Borgia befreit. Rodrigo Borgia fand den verdienten Tod: nicht durch deine Hand, sondern durch sein eigen Fleisch und Blut, das den Namen Cesare trug. Die Borgia in Rom waren besiegt, ihr Einfluss auf die Stadt und ihre Mächtigen zerstört, doch noch lebte ein Kopf der Hydra, deren Name Templer lautete. In Spanien fand endlich auch der letzte römische Templer Cesare Borgia, der seiner Inhaftierung entflohen und in die Heimat seines Vaters zurückgekehrt war, den Tod. Er stürzte - von dir gestoßen - von einer Mauer in die Tiefe hinab, wo das Schicksal über den dem Wahnsinn verfallen Borgia richten sollte, der glaubte, dass keines Mannes Hand ihn töten könnte.



Woher ich das alles weiß? Wer ich bin? Das sind die Fragen, die du mir stellen würdest, wenn du die Gelegenheit dazu hättest.

Ich bin Fleisch von deinem Fleisch, ich war all die Zeit bei dir, ohne dass du mich bemerkt hast. Ich habe zusammen mit dir gelitten, gelacht, geweint und geliebt; habe deine Schritte gelenkt, deine Gedanken gedacht und dein Schwert geführt. Wir waren eins.

Mein Name ist Desmond Miles, meines Zeichens ein Barkeeper – oder Mundschenk, wie man es zu deiner Zeit gesagt hätte - aus einer Stadt, die so zu deiner Zeit noch nicht existiert hat. Auch ich folge dem Credo der Assassinen, denn die Gefahr, die damals durch die Templer drohte, ist auch heute noch nicht gebannt. Ihr dunkler Arm reicht von deiner Zeit bis weit in meine und es ist meine Aufgabe, in deine Fußstapfen zu treten, so wie du in die Fußstapfen von Altaïr Ibn-La'Ahad getreten bist. Ich bin der Erbe seiner und deiner Blutlinie, das letzte Glied in einer Kette von Assassinen, bereit zum finalen Kampf gegen den übermächtig scheinenden Feind.

Allerdings fehlen mir noch einige Details, um dieser Aufgabe gerecht werden zu können. Was geschah, nachdem du Cesare getötet hattest? Welche Geheimnisse hast du noch enthüllt? Was erwartet mich, wenn ich im Animus, durch unsere gemeinsamen Gene miteinander verbunden, erneut in deine Haut schlüpfe?

Erst in einigen Wochen werde ich erfahren, was damals geschehen ist, denn ich selbst war verloren im Animus, mein Selbst und alles, was mich und meine Persönlichkeit ausmachte, war zersplittert und unvollkommen. Erst jetzt, wo ich wieder zum mir selbst gefunden habe, kann ich deine letzte Reise nachvollziehen, die ich bislang nur in Bruchstücken kenne: Syrien, Masyaf, die alte Festung der Assassinen, und die Visionen, die du von meinem Urahn Altaïr hattest. Was haben sie dir enthüllt? Wird es mir in meinem Kampf gegen die Templer helfen können? Ich hoffe, diese Fragen werden sich schon bald klären.

Ich weiß, du bist tot und längst Vergangenheit, doch in meinen Genen, in mir, lebst du weiter. Ich werde die Erinnerung an dich stets in meinem Herzen bewahren und sei gewiss, deine Taten und Worte werden nie vergessen, solange unsere gemeinsame Blutlinie fortbesteht:

Requiescat in Pace, Ezio

(Dan)

Preview/ Review

The Elder Scrolls V: Skyrim

Am 11. November beginnt sie wieder: die närrische Zeit, in welcher Prinz Karneval das Zepter in die Hand nimmt und bis zum Aschermittwoch mit seinen Närrinnen und Narren die sogenannte fünfte Jahreszeit mit lautem Helau und Alaaf begeht. Von ihnen soll jedoch in diesem Artikel keine Rede sein, ebenso wenig wie von den unzähligen Brautpaaren, die an diesem Tag, dem 11.11.11, den Bund für das Leben in der Hoffnung eingehen, dass die Ehemänner wenigstens aufgrund des Datums den Hochzeitstag in Zukunft nie mehr vergessen werden.
So sehr dieses Datum für die beiden oben genannten Personenkreise auch von Bedeutung sein mag, so gibt es jedoch noch einen weiteren, der dieses Datum mit einer gewissen Ungeduld schon seit Monaten erwartet: die unzähligen Gamer im Lande, die dem neuesten Streich der Firma Bethesda Softworks entgegen fiebern: Skyrim, dem fünften Teil der bereits legendären Elder Scrolls Reihe.
Deren Siegeszug begann bereits im Jahre 1994, als besagte Softwareschmiede The Elder Scrolls: Arena herausbrachte, ein Spiel, das zunächst nur in einer Auflage von 9000 Stück aufgelegt wurde, welches allerdings so gut bei den Rollenspielern ankam, dass Bethesda schon kurze Zeit später hunderttausende Exemplare nachproduzieren musste, um die große Nachfrage nach Arena befriedigen zu können.
Arena war als 3D Gladiatorenspiel konzipiert, in der sich das Gute aus Aetherius im ständigen Kampf gegen das Böse aus Oblivion befindet. Eine Handlung, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel zog, gab es allerdings auch: der Held zieht gegen den Kampfmagier Jagar Tharn zu Felde, der den rechtmäßigen Kaiser Uriel Septim VII hintergangen und in einer Oblivion-Ebene gefangen gesetzt hatte. Die Aufgabe war nun, mit der tatkräftigen Unterstützung durch eine Zauberin und einer Dunmer-Königin Jagar Tharn zu besiegen und den Kaiser aus seiner misslichen Lage zu befreien.
Das Spiel war so erfolgreich, sodass bereits im Jahre 1996 der Nachfolger in den Regalen der Händler zu finden war: Daggerfall. Über 5000 Dörfer, 750.000 NPCs, 500 Bücher und unzählige Gegenstände, sogenannte Items, warteten in Daggerfall darauf, vom Spieler auf einer Fläche, welche doppelt so groß war wie Großbritannien zu Fuß, per Pferd oder Schiff erkundet und entdeckt zu werden. Daggerfall erreichte dabei eine Komplexität, wie sie später aus verständlichen Gründen nie wieder erreicht werden sollte. Da die Spielwelt größtenteils zufallsgeneriert war, kam es unweigerlich auch zu nicht vermeidbaren Fehlern, die dem Spiel zeitweilig den Spitznamen Buggerfall einbrachten.

Bereits in diesem Spiel tauchten erstmals Elemente auf, die typisch für die Elder Scrolls-Reihe werden sollten: der Charakter und die Hintergrundgeschichte des Helden werden durch die Beantwortung von Fragen generiert, der Held selbst kann sich im Laufe der Handlung verschiedenen Gilden anschließen, in deren Auftrag er zufallsgenerierte und levelabhängige Missionen, die sogenannten Quests, absolviert. Die Handlungsfreiheit war enorm, doch bei aller Freiheit hatten die Handlungen des Helden auch Konsequenzen: so konnte es passieren, dass ein NPC nicht mehr bereit war, mit euch zu reden bzw. eine Quest zu erteilen, wenn ihr zuvor in einer anderen Quest eine Person nicht gerettet hattet, die mit diesem NPC verwandt war.

Bereits in Daggerfall war es möglich, dass der Held sich in einen Vampir verwandeln konnte, auch wenn diese Möglichkeit letztendlich fast verschwindend gering war.
2002 erschien dann der dritte Teil der Elder Scrolls-Saga, der nicht nur grafisch neue Maßstäbe setzte, sondern auch spielerisch: Morrowind. Wie auch schon in den ersten beiden Teilen beginnt man das Spiel als Gefangener, der freigelassen wird, um in Vvardenfell, einer Insel und Provinz Tamriels, unzählige Abenteuer zu bestehen, in deren Verlauf der Held seine wahre Bestimmung finden sollte.
Auch in Morrowind gibt es Gilden, denen man sich anschließen kann, wie zum Beispiel der Diebes-, Magier- und der Kriegergilde. Zudem kann man auch Mitglied eines der drei Fürstenhäuser Morrowinds werden, dem Spionageorden der Klingen beitreten, ein kaiserlicher Garde werden oder sich dem Tempel bzw. den Attentätern des Morag Tong verschreiben. Die Mitgliedschaft in den unzähligen Gilden und Häusern bietet einige Vorteile: so kann man als Untergebener eines Fürstenhauses später sein eigenes Haus gründen und mit dem Bau einer eigenen Feste die Spielwelt erweitern. Die Aufgaben, die man im Auftrag der Gilden und Häuser für einen Aufstieg innerhalb der Hierarchie zu erledigen hatte, führten jedoch nicht selten dazu, dass man in einen Gewissenskonflikt kam, da sich die einzelnen Fraktionen nicht immer freundlich gesinnt waren und die Erfüllung manchen Auftrags gegen eine andere Gilde zum Ausschluss aus ebenjener Gilde führte, wenn man dort ebenfalls Mitglied war. Mit ein wenig Geschick war es jedoch auch möglich, Mitglied in allen Häusern zu sein und letztendlich zum Anführer aller Gilden zu werden.
Neben einer großen Anzahl von freien Quests ragte in Morrowind

besonders der Hauptquest heraus: als Held der Geschichte ist man auserkoren, gegen Dagoth Ur zu bestehen, einem Halbgott, der in einer Zitadelle auf dem Roten Berg, einem Vulkan Vvardenfells, gefangen auf den wieder geborenen Nerevarine wartet, der ihn aus seinem Gefängnis befreien soll. Im Laufe der Handlung und nach sieben Prüfungen kristallisiert sich heraus, dass man selbst dieser Nerevarine ist, das einzige Wesen, das Dagoth Ur und seine finsteren Pläne in die Schranken weisen kann. Dass der Kult um den Nerevarinen von der Hauptreligion der Tribunalgötter in Vvardenfell als Ketzerei angesehen wird, erleichtert die Aufgabe nicht gerade. Zumindest sollte man im Spielverlauf nicht jedem gleich auf die Nase binden, dass man der neugeborene Nerevarine sei. Nach dem Sieg über Dagoth Ur besteht weiterhin die Möglichkeit, noch unerledigte Quests in den Gilden und Fraktionen zu beenden oder auf eigene Faust die Welt Vvardenfells zu erkunden und Dungeons und weitere freienQuests zu entdecken.
Im gleichen Jahr wie Morrowind erschien das erste Add-on zum Spiel, das den Namen "Tribunal" trug und in dem man es erstmals mit der Dunklen Bruderschaft zu tun bekam, die es aus unbekannten Gründen gerade auf den Helden abgesehen hatte. Das Warum und Wieso klärt sich erst in Gramfeste, der Hauptstadt Morrowinds, in der man prompt in den Machtkampf zwischen einem König und einer Göttin gerät.
Ein Jahr später folgte das Add-on Bloodmoon, das in Solstheim angesiedelt war, einer kleinen Insel nordwestlich von Vvardenfell gelegen. Hier konnte man sich einer Handelsgilde anschließen, in deren Auftrag man für den Aufbau einer Minenkolonie sorgte. Wie der Titel schon andeutet, gab es in Bloodmoon eine weitere Fraktion, die man entweder bekämpfen oder beitreten konnte: den Werwölfen.
Unabhängig davon, wie man sich hierbei entschied, ging es letztlich gegen den Gott der Jagd Hircine, den es als höchstes Ziel in Bloodmoon auszuschalten galt.
2006 gab es dann den nächsten Quantensprung innerhalb der Elder Scrolls Reihe: Oblivion.
Oblivion zeichnete sich auch wie seine Vorgänger durch eine nichtlineare Spielwelt aus, die man frei erkunden konnte. Es blieb einem selbst überlassen, ob man stoisch der Hauptquest folgte oder sich zunächst den unzähligen Aufgaben stellte, die von den verschiedensten Gilden und Fraktionen erteilt wurden. Erstmals konnte man in Oblivion auch Mitglied in der berüchtigten Dunklen Bruderschaft werden, die einem in Tribunal noch nach dem Leben trachtete. Für viele Spieler war die Questreihe der Dunklen Bruderschaft (im Gegensatz zur Hauptquest, die vielen beliebig und recht eintönig erschien) das heimliche Highlight von Oblivion. Die Verknüpfung der einzelnen Quests miteinander, die Einzigartigkeit und Qualität einzelner Aufgaben und etliche unerwartete Wendungen machten die Mitgliedschaft innerhalb der Dunklen Bruderschaft, in deren Verlauf man auch von einem Mitglied als Belohnung zum Vampir verwandelt werden konnte, zu einem reinen Vergnügen.
In "Wer wars?" zum Beispiel erhält man den Auftrag, in einem Haus in Skingrad alle Personen zu töten, die sich darin aufhalten. Der Clou dabei ist, dass ihnen zuvor erzählt wurde, dass es in diesem Haus einen Schatz gibt, der erst gefunden werden muss, bevor man das Haus wieder verlassen darf. Getarnt als sechster Schatzsucher beginnt man nun nach Art von Agatha Christies „Zehn kleine Negerlein“ einen Schatzsucher nach dem anderen auszuschalten, ohne dass jemand mitbekommt, wer der Mörder ist. Die Tatsache, dass sich die Schatzsucher untereinander zum Teil nicht leiden können und

Vorurteile nebst Eifersucht zum Tragen kommen, erleichtert einem die Arbeit ungemein. Mit der richtigen Priese Raffinesse und der rechten Portion Misstrauen, die man sät, kann man die Mitgefangenen sogar dazu bringen, sich gegenseitig umzubringen.
Die Hauptquest hingegen war in den Augen vieler Spieler, neben etlicher Lokalisierungsfehler und dem konsolig anmutenden Inventarsystem, das größte Manko von Oblivion. Riss einen die Story in Morrowind noch in ihren Bann, so konnte Oblivion in diesem Punkt keinen großen Stich machen, wenngleich es
durchaus vielversprechend begann.
Als Gefangener im kaiserlichen Gefängnis hat man just die Zelle als neuen Wohnsitz bezogen, durch die der altersschwache Kaiser Uriel Septim VII nach dem Tod seiner drei Söhne durch die Meuchelmörder der mythischen Morgenröte zu fliehen gedenkt. Die Gelegenheit nutzend schließt man sich als Spieler dem Kaiser nebst Wachen an und wird schließlich Zeuge vom Tod des Kaisers, der in seinen letzten Momenten die überraschende Mitteilung macht, dass er noch einen weiteren Sohn habe, dem man das Amulett der Könige überbringen und ihn so zum Thron führen soll. Dieser Aufgabe kommt man als angehender Held natürlich nach, kann aber nicht verhindern, dass das Amulett in die Hände des Feindes fällt, die durch Portale aus Oblivion in Cyrodil einfallen und die Stadt Kwatch schon fast überrannt haben. Die Aufgabe unseres Helden besteht nun darin, das Amulett wieder zu beschaffen und unzählige Obliviontore zu schließen, die im Inneren immer wieder dieselbe Architektur und Gegnerhorden aufzuweisen haben, bis der uneheliche Martin Septim, Anwärter auf den Thron, letztendlich die Invasion aus Oblivion mit Hilfe des Amuletts unter Einsatz des eigenen Lebens beenden kann.

Nach der Veröffentlichung von Oblivion folgten wie bei Morrowind zwei weitere Add-ons: Knights of the nine und Shivering Isles, wobei sich letzteres wohltuend von den üblichen Add-ons abhob, da die Story über den Daedra Prinzen des Wahnsinn, Sheogorath genannt, an Skurillität und farbenprächtigem Ambiente alle anderen überstrahlte. Allein die Konversationen, die man mit Sheogorath führen kann und dessen Stimme kongenial an Mario Adorf erinnert (wenn sie es nicht sogar ist), machen den Kauf von Shivering Isles allemal wett.
Womit wir wieder in der Gegenwart angekommen wären und zu jenem Datum zurück kehren, auf das die Fans der Elder Scrolls-Reihe bereits sehnsüchtig warten: den 11.11.11, ein Datum, das von Todd Howard deshalb ausgesucht worden sein soll, da sowohl im englischsprachigen Raum als auch in Europa das Datum immer dasselbe bleibt, ganz gleich, wie man es dreht und wendet und somit Verwechslungen oder Irritationen von vornherein ausgeschlossen werden können.
The Elder Scrolls: Skyrim ist der fünfte Teil der Elder Scrolls-Saga. Die Handlung, über die noch nicht allzu viel bekannt ist, spielt in der Region Himmelsrand, wie die deutsche Übersetzung von Skyrim lautet, der Heimat der stolzen und kriegerischen Nordmänner. Skyrim ist eine harte und raue Provinz, die von hohen Gebirgszügen dominiert wird und in der Eis, Schnee und Frost vorherrschen. Lediglich in den Tälern zwischen den zerklüfteten Gebirgen ist ein angenehmeres Klima zu finden, das von den dort ansässigen Nordmännern zu Ackerbau und Viehzucht und zum Anbau von Wein genutzt wird. Auch in Skyrim kann man sich entscheiden, ob man der Hauptquest folgen oder zuerst die unzähligen anderen Aufgaben erledigen möchte, die von den schon aus den Vorgängern bekannten Gilden inklusive der Dunklen

Bruderschaft, die es zur Freude vieler Spieler nach Tribunal und Oblivion auch bis nach Himmelsrand geschafft haben, vergeben werden.
Dem Prinzip der Reihe bleibt auch der fünfte Teil treu. Erneut spielt man einen Gefangenen, der nach seiner Freilassung dazu auserkoren ist, die Welt vor dem Übel und dem Bösen, in welcher Form es auch immer erscheinen mag, zu beschützen und zu retten.

Bethesda hält sich erwartungsgemäß damit zurück, schon im Vorfeld zu viel über die Handlung von Skyrim zu verraten. Nur soviel ist sicher: die Drachen kehren zurück, zweihundert Jahre nach den Geschehnissen in Oblivion, und es liegt in der Hand des letzten Dovahkiin, dem Drachengeborenen, das Schicksal der Welt zum Besseren zu wenden. Dass gerade in Himmelsrand ein Bürgerkrieg über die Frage entbrannt ist, ob man die Unabhängigkeit vom Rest Tamriels erklären soll oder doch eher beim maroden und in den letzten Atemzügen liegenden Kaiserreich bleiben soll, erleichtert dem Helden, also uns, nicht gerade die Aufgabe. Über allem hängt der Odem des Weltuntergangs und das plötzliche Auftauchen der Drachen, die nur die Vorhut des alles verschlingenden Drachen Alduin sind, lassen wirklich auf ein baldiges Ende der Welt schließen.
Gerüchten zufolge soll in den Adern des Dovahkiins Drachenblut fließen. Ein interessanter Kniff von Bethesda, denn wer Oblivion genaustes gespielt hat, der weiß, dass Drachenblut die Voraussetzung ist, um das Drachenfeuer zu entzünden und selbst kaiserliche Würden zu erlangen. Die ungefähre Richtung, in die sich Skyrim entwickeln wird, scheint somit in groben Zügen vorgegeben. Wenn man uns nicht vorsätzlich in die Irre führen möchte. Wer weiß?
Was gibt es nun neues in Skyrim? Da wäre zunächst die neue Engine des Spiels, an dem seit der Fertigstellung Oblivions im Jahre 2006 gearbeitet wurde. Bethesda nennt sie schlicht Creation Engine. Sie soll dazu in der Lage sein, für jedes Detail die Schatten korrekt zu berechnen und Schnee, der sogar auf Blättern und Ästen liegen bleibt, physikalisch korrekt wiederzugeben. Selbst das Wasser in den Flüssen soll realistisch fließen.
Dazu kommt eine verbesserte Darstellung von weit entfernten Objekten, und eine eigene Baum-Engine, die realistisch die Wirkungen des Windes auf Laub und Sträucher wiedergibt, soll es ebenfalls geben. Entfernte Objekte sind in diesem Zusammenhang allerdings nicht nur

Gebirge und Wälder am Horizont, sondern auch die Drachen - umkreist einer davon eine Bergkette, kann man sich schon von fern entscheiden, ob man dorthin ziehen möchte oder den unausweichlichen Kampf mit dem Drachen erst einmal noch etwas hinauszögert.

Neu ist aus spielerischer Sicht auch die Möglichkeit, erstmals beide Hände gleichzeitig im Kampf zu benutzen, indem man wahlweise eine Waffe und Schild benutzt oder eine Waffe und einen Zauber, was die Kämpfe durchaus eine Spur anspruchsvoller und vielfältiger gestalten wird. Hinzu kommen die Dragon Shouts. Als letztem der sogenannten Drachengeborenen wird dem Helden von Skyrim die Fähigkeit verliehen, durch das Töten von Drachen und dem Entziffern spezieller Reliefs sogenannte Dragon Shouts zu lernen, die jeweils aus drei Worten der Macht bestehen und je nach Art des Shouts verschiedene Wirkungen haben werden. So soll man mit ihrer Hilfe Feinde von sich stoßen und Feuer speien können. Alternativ kann man auch einen Drachen zu Hilfe rufen, die Zeit verlangsamen, sich teleportieren, ein Gewitter beschwören oder sich im äußersten Notfall durch einen besonders schnellen Spurt aus der Gefahrenzone bringen. Wie allerdings diese Shouts im Spiel reglementiert werden, damit sie nicht übermächtig werden und die Balance des Ganzen zu sehr stören, ist noch nicht bekannt.

Die Fähigkeiten im Vergleich zu Oblivion werden erweitert. Die Spielfigur kann erstmals selbst Waffen und Gegenstände verzaubern,

ohne dafür der Magiergilde angehören zu müssen. Auch das Schmieden von Waffen, notwendige Erze vorausgesetzt, und das Brauen von allerlei Getränken und Giften ist im learning-by-doing-Verfahren möglich. Es lohnt sich also wieder, die Gegenden nach wertvollen Materialien wie Mineralien und Erzen und aus Fauna und Flora zu durchstöbern.
Auch an die Fans der etwas hinterhältigen und schleichenden Zunft, die ihre Septims nicht sauer durch ehrliche, aber harte Arbeit erwerben wollen, sondern eher durch Diebstahl und Beutelschneiderei, hat Bethesda wieder gedacht. Die aus Oblivion bekannte Fähigkeit der Sicherheit, Voraussetzung für Diebe und Meuchelmörder, wurde für Skyrim aufgespalten: in LockPick (Schlösser knacken) und PickPocket (Taschendiebstahl). Man verspricht sich durch diese Aufteilung eine Vermehrung der Möglichkeiten für die nicht ganz ehrlichen Charaktere, die das Spiel mit Sicherheit hervorbringen wird. Die Aufteilung in Haupt- und Nebenfertigkeiten wird es allerdings nicht mehr geben und auf die Attribute "Stärke" und"Intelligenz" wird man auch keinen direkten Zugriff mehr haben. Dafür führt nun jede gesteigerte Fähigkeit gleich welcher Art zum Levelaufstieg bei. Wer sich auf wenige Fähigkeiten spezialisiert, steigt somit schneller auf als ein Charakter, der sich als Alleskönner beweisen will.
Vollkommenes Neuland betritt Bethesda jedoch mit dem Radiant Story System. In Abhängigkeit vom aktuellen Spielstand und vorherigen im Spiel getroffenen Entscheidungen werden zufällige Quests und Begegnungen generiert, die den Spieler vor neue Herausforderungen stellen.
In Oblivion wurde noch lediglich für eine Attentats-Mission eine Zielperson herausgesucht, die man töten musste. Nun gibt es eine Vorlage für eine Mord-Mission und das Spiel kann theoretisch alle Details bestimmen - wo es passiert, unter welchen Bedingungen es stattfindet, wer jemanden ermorden will und wer ermordet werden soll.
Für die Generierung solcher Missionen werden unterschiedliche Faktoren berücksichtigt, beispielsweise die bis dahin geknüpften Kontakte zu anderen NPCs. So kann es durchaus vorkommen, dass man jemanden ermorden soll, mit dem man zuvor eine Menge Zeit verbracht und sich sogar angefreundet hat. Es soll eine Vielzahl solcher zufälligen Begegnungen geben. Mit vielen von ihnen kann der Spieler dann interagieren, mit anderen nicht.
Vielleicht rettet man an einer Stelle einem Priester das Leben, der daraufhin von einem Verließ erzählt, in dem Leute eingeschlossen sind, die gerettet werden müssen. Weiterhin könnte man auch riesigen Kreaturen begegnen, die gerade von einer Meute Wölfe befallen werden. Die Entscheidungsfreiheit bleibt jedoch immer dieselbe. Man kann dies und jenes tun, man muss es allerdings nicht, außer man möchte ein gewisses Ziel erreichen.
Eine weitere Neuerung innerhalb des Radiant Story Systems ist auch die Radiant KI, die das Spiel noch einen Tick dynamischer machen soll. Ein Beispiel ist ein wertvoller Gegenstand, den der Spieler in einer Stadt fallen lässt. Blieb dieser in Oblivion unbeachtet in den Straßen liegen, so kann man in Skyrim damit rechnen, dass es nicht lange dauern wird, bis jemand diesen Gegenstand aufhebt. Vielleicht entbrennt sogar darum ein Kampf zwischen zwei NPCs. Sollte ein Händler den Gegenstand der Begierde in den Händen halten, so bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, den Gegenstand für bare Münze dem Händler wieder abzukaufen, sofern man besagten Gegenstand behalten will

oder gar noch brauchen sollte.
Wer einen NPC tötet, um an seine Habseligkeiten zu kommen, muss damit rechnen, dass dessen Verwandte euch ähnlich wie in Daggerfall hassen werden und nichts mehr mit dem Helden zu tun haben wollen. Auf diese Weise könnte es durchaus passieren, dass man aus purer Habgier den einen oder anderen Nebenquest gar nicht erst erhält und Informationen zu lohnenden Dungeons nicht mehr zugänglich sind.
Ein weiteres Beispiel für die Radiant KI wäre das Verhalten von Tieren in freier Wildbahn. Trifft man auf ein hungriges Rudel Wölfe, das gerade auf der Jagd ist, sollte man fest mit einem Angriff rechnen. Wenn diese Wölfe allerdings gerade mit einem Festschmaus zugange sind, so ist nicht abzusehen, was als nächstes passieren wird. Es mag sein, dass man unbehelligt an ihnen vorbei kommt, aber auch, dass einzelne Wölfe einen als willkommene Nachspeise ansehen und sofort zum Angriff übergehen.
Eine vollständige Aufzählung aller Neuerungen und Verbesserungen an dieser Stelle ist allerdings nicht möglich und würde auch den Rahmen dieses Artikels deutlich sprengen. Nur drei Dinge seien noch erwähnt: zum ersten Mal in der Geschichte der Elder Scrolls-Reihe wird es in Skyrim auch Kinder geben. Diese sollen aber, ähnlich wie alle questrelevanten NPCs, nicht sterblich sein, wohl auch, um eine unnötig Ab18-Einstufung durch die USK und andere europäische Kontrollinstanzen zu vermeiden. Der zweite Punkt betrifft die Möglichkeit, sich im Verlauf der Spielhandlung wieder mit der PorphyrischenHämophilie, sprich der Vampirkrankheit, infizieren zu können. Diese Nachricht erscheint nicht wirklich als neu, da man diese Erfahrung auch schon im Vorgänger Oblivion machen konnte. Diesmal jedoch soll man das Spiel auch als Vampir beenden können, ohne größere Nachteile erdulden zu müssen, sofern man das Sonnenlicht meidet und regelmäßig seine Blutvorräte bei der schlafenden Bevölkerung auffrischt.
Die letzte Neuerung, auf die ich eingehen möchte, hat im Internet schon hohe Wellen geschlagen, obwohl es nur um eine Hochzeit geht, genauer gesagt, um die Möglichkeit einer Hochzeit zwischen gleichgeschlechtlichen Charakteren. Dragon Age: Origins machte es bereits mit den Techtelmechteln vor, die man im gemeinsamen Lager beispielsweise mit Zevran oder auch mit Alistair eingehen konnte bzw. im zweiten Teil mit dem Zauberer Anders, doch Bethesda geht jetzt noch einen Schritt weiter. Mann trifft Mann, verliebt sich und heiratet sogar. Dasselbe bei einem weiblichen Charakter.
Wie genau sich eine solche Verbindung auf das weitere Spiel auswirken wird, ist allerdings zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt. In unserer modernen Welt jedoch ist es ein erfreuliches und überfälliges Feature, das längst den allgemeinen Lebensumständen Rechnung trägt. Die einen werden es lieben, viele hassen oder eklig finden. Und der Papst? Meines Wissens spielt der keine Videospiele, wird sich aber kaum davon abbringen lassen, auch dazu seine Meinung kund zu tun...
Abschließend bleibt mir nur noch zu sagen, dass Bethesda Softworks mit dem fünften Teil der Elder Scrolls-Saga der große Erfolg eigentlich nicht mehr zu nehmen ist. Schon jetzt zählt das Spiel, obwohl noch nicht veröffentlicht, zu den ganz großen Rollenspielhoffnungen dieses Jahres und sicherlich auch zu den Favoriten auf den Titel Game of the Year.
Mögen sich die Drachen ruhig in den Himmel erheben, wir werden sie gebührend empfangen...

(Dan)

Morrowind: Review

Jiub ist immer das erste, was man von Morrowind erblickt. Ein vernarbter Dunmer, ein Mitgefangener, der – zusammen mit sich selbst, beziehungsweise seinem virtuellen Ego – nach Morrowind gebracht wurde, um... tja, keine Ahnung weswegen, auf jeden Fall hat der Kaiser beschlossen, dass er uns aus dem Gefängnis freilässt, da wir eine Prophezeiung zu erfüllen haben. Wir werden also durch's „Zensus und Steueramt“ geschleift, wo man unsere Personalien aufnimmt – im Klartext bedeutet das, dass wir unseren Charakter erstellen, aus einer Palette von Rassen, Fertigkeiten, Attributen und Sternzeichen. Dann bekommen wir unser Entlassungsgeld und einige Anweisungen, dass wir uns doch bitte bei einem gewissen Caius Cosades in Balmora melden sollen.
Tja, denkste. Mein Held Adr'an, ein reiner Magier, geht also durch die Zwischentür in den nächsten Raum. Die Tür wird sogleich sorgsam verschlossen und der menschenleere Raum ratzekahl ausgeräumt. Man muss sein Entlassungsgeld ja irgendwie aufstocken. Dann geht's durch die letzte Tür und er steht in Seyda Neen, einem kleinen Kaff an der Südwestküste Vvardenfells. Entgegen der logischen Schlussfolgerung spielt das Spiel „Morrowind“ nicht im ganzen Distrikt Morrowind – einer der neun Distrikte von Tamriel, einem der sechs Kontinente der Welt Nirn in der Dimension Mundus, wo sich das böse Oblivion und

das gute Aetherius treffen und bekämpfen. Den Faden verloren? Kein Problem, das ist ein wenig Sinn der Sache, dazu später mehr. Aufgeschoben ist nicht aufgehoben.
Auf jeden Fall sind wir zwar in Morrowind, aber während des Hauptspiels kommen wir nicht über den Besuch der Insel Vvardenfell hinaus, eine Insel, die ungefähr 50% des Gebiets von Morrowind

kommt. Aufs Festland kommt man nur mittels des ersten Add-Ons „Tribunal“. Da bekommt man allerdings nicht die restlichen 50% zu sehen, sondern nur die Distriktshauptstadt. Das zweite Add-On „Bloodmoon“ spielt auf einer weiteren Insel, nämlich auf Solstheim.
Wo war ich? Ach ja, Seyda Neen, ein kleines Kaff an der Südwestküste Vvardenfells. Die Häuser sind klein und schief, es gibt nur wenige Bewohner und einen Händler, der nur das Nötigste verkauft; dazu ein paar kaiserliche Legionswachen und eben das Zensus- und Steueramt. Für Adr'an ist das Freiheit. Er räumt den Leuchtturm und ein, zwei leerstehende – naja, mit etwas Aufwand leerstehende – Hütten aus, deckt sich mit den wichtigsten Zaubern und Ausrüstungsstücken ein und zieht dann los, durch die Wildnis, ab nach Balmora.
Wenn er wollte, könnte er auch nach Gnisis ziehen, nach Sadrith Mora, Ald'Ruhn oder Ebenherz. Er könnte in Seyda Neen Amok laufen und alles töten (gut, das wäre schwierig, er ist ja erst Stufe 1), er könnte ins Meer hinaus schwimmen und nach Perlen tauchen, er könnte schnurstracks zum Endgegner laufen und dort mächtig Rabauz machen, er könnte nach Jamaika gehen, wo der Hanf blüht. Ja, ernsthaft, mittels Plug-Ins kann man die Welt beliebig erweitern und es gibt sicher irgendwo eine Reggaemod, die westlich von Seyda Neen eine Nachbildung von Jamaika einfügt. Das ist typisch „The Elder Scrolls“, alles ist möglich, man hat nahezu völlige Bewegungsfreiheit.

Hauptquest? Egal! Adr'an geht nur nach Balmora zu Caius Cosades, um diesem und seinen Kollegen möglichst viele Items aus der Tasche zu ziehen. Dann verschwindet er sang- und klanglos.
In Morrowind kann man nämlich alles sein. Ein durch die Wildnis streunender, gläubiger Eremit, der den ganzen Tag lang Pflanzen sammelt und Alchemie betreibt. Ein strahlender Krieger, der die Kriegergilde und das Adelshaus emporsteigt und mit glänzenden Artefakten und einem Infamiewert von 0 prahlt. Ein unauffälliger Dieb, der sich hin und wieder auch als Meuchelmörder verdingt, aber meistens unerkannt und ungesehen bleibt. Oder ein schräger Magier, der dank seiner moralisch-ethischen Analgesie in einem Moment im Auftrag irgendwelcher Fürstenhäuser (dazu später mehr...) Menschen ausraubt und verschwinden lässt, im anderen Moment den Pestkranken Brot zuwirft.
Adr'an schließt sich erstmal der Magiergilde und den Telvanni an. Es gibt im Spiel einige Gilden, die sich unterscheiden und teilweise auch nicht sonderlich mögen. Beitreten kann man nahezu allen, allerdings schließt die Mitgliedschaft in einer Gilde manchmal eine andere aus. Beispielsweise die verfeindeten Morag Tong und die Dunkle Bruderschaft. Oder die Kriegergilde, die irgendwann die Diebesgilde

hochnimmt, was die Camonna Tong natürlich freut, solange die Kaiserliche Legion sich nicht einmischt.
Oder die drei Fürstenhäuser, die wirtschaftsorientierten Hlaalu, die kämpferischen Redoran und die völlig durchgeknallten Magier des Hauses Telvanni. Adr'an hat sich als Magier natürlich für die letzteren entschieden und steigt langsam aber sicher durch das Erledigen diverser Aufträge immer weiter in der Gilde auf. Das bringt ihm Sympathiewerte in den Teilen Vvardenfells, in denen die Telvanni regieren und neben einigen interessanten Quests auch wertvolle Items und großzügige Belohnungen. Doch Vorsicht: „Der Umgang mit den teils ziemlich 'schrulligen' Ratsmitglieder kann schwierig sein.“ Dieses Zitat von stiggi & yiya (http://www.yiya.de/games/morrowind/index.htm) triffts ziemlich genau. Sei es Meisterin Therana, die ihre Sklavin umbringt, nur weil diese ihre Kleidung trägt, oder Aryon, dessen Heim man nur dann erreichen kann, wenn man in der Lage ist, einen Schwebezauber auszuführen. Doch Adr'an passt da perfekt rein.
In der Magiergilde ist es etwas schwieriger, im Gegensatz zum Haus Telvanni gibt es dort klare Regeln. Diebstahl und Mord an Gildenbrüdern wird hier mit dem Rauswurf bestraft. Doch auch hier steigt mein kleiner Zerstörungsmagier – der jetzt immerhin schon Stufe 7 ist und seine wichtigste Fertigkeit auf grandiose 70 von 100 Stufen ausgebaut hat – kontinuierlich auf.
Das Stufensystem in Morrowind basiert auf „learning-by-doing“. Jedesmal wenn man eine Fertigkeit erfolgreich ausführt, sei es einen Zerstörungszauber zu sprechen, einen Speerstoß auszuführen oder ein Schloss zu knacken, steigt der Wert dieser Fertigkeit ein klein wenig. Nach einiger Zeit steigt man in dieser Fertigkeit eine Stufe auf. Zusätzlich werden alle Fertigkeiten in Haupt-, Neben- und Sonstige Fertigkeiten eingeteilt. Alle zehn Stufenanstiege in Haupt- und Nebenfertigkeiten gewinnt der Charakter ein Level, wo er neue Attributspunkte erhält. Die Zahl der gewonnenen Attributspunkte hängt von den jeweilig insgesamt gesteigerten Fertigkeiten ab, denn jedem der 8 Attribute sind 3 Fertigkeiten zugeordnet. So gehört zum Attribut "Stärke" der Axtkampf, der Kampf mit Langschwertern und das Schmieden. Je mehr man pro Stufe von diesen Fertigkeiten steigert, desto mehr Stärkepunkte bekommt man beim Stufenanstieg.

Außerdem kann man seine Fertigkeiten auch von Ausbildern und Büchern verbessern lassen. Das klingt alles sehr komplex und ich gebe zu, ich – als Powergamer – habe beim Morrowind Spielen immer eine

Strichliste neben der Tastatur liegen, damit ich die maximale Ausbeute an Attributspunkten erreiche. Ich habe mit Adr'an nämlich noch einiges vor.
Ich will mit ihm erstmal Erzmagister werden, dann zwei ziemlich heftige Gemetzel in der „Ratstaverne“ und in Tel Branora begehen, dann nach Solstheim fliehen, im Eis das Blut von meinen Händen waschen, bevor ich nach Vvardenfell zurückkehre und unerkannt als Meuchelmörder und Dieb die Geschicke des Landes verändere. Dann offiziell als strahlender Krieger in die Legion eintreten und die Hauptquest lösen, bevor ich nach Gramfeste gehe und mein ganzes Können nutzen muss, um gegen die Götter zu bestehen. Von Gramfeste kehre ich dann gebrochen zurück und suche mein Heil als Eremit im Dienste des Tempels. Und dann hab ich ja noch die Möglichkeit, Plug-Ins zu spielen.
Morrowind richtet sich an die Leute, die ihre Story leben wollen. Ich spiele es jetzt zum dritten Mal und bin fest davon überzeugt, dass ich wieder die 100% nicht erreichen kann, da es einfach zu viel ist.
Morrowind ist riesig.
Morrowind ist frei.
Morrowind ist geil.
Dieses Review ist kein wirkliches Review, es ist nur ein „Spiel-dieses-Spiel,-sonst-verpasst-du-was!“. Ernsthaft, kauf's dir sofort. Wenn du's schon mal gespielt hast, leg' es auf der Stelle ins Laufwerk und spiel's noch mal. Nur wenn du Morrowind auswendig kennst und weißt, dass Neunzeh's Haare nicht rot sind, dann kannst du den nächsten Abschnitt überspringen. Du kannst die gewonnene Zeit zum Aussuchen der aktuellen Plug-Ins und dem Installieren verwenden.
Es geht jetzt nochmal kurz um den Sinn. Das Namedropping an manchen Stellen soll zwei Sachen bewirken. Es soll zum Ersten beweisen, dass Morrowind wirklich einiges an Zeit verschlingen kann, da es wirklich so umfangreich ist. Die Story ist komplex, jeder Charakter in Morrowind erzählt andere Bestandteile der allumfassenden Geschichte, die von dutzenden Büchern sogar noch vertieft wird. Teilweise ziehen sich Erzählungen durch mehrere „Elder Scrolls“-Teile (Jiub und M'Aiq sind dafür die besten Beispiele). Zweitens soll es den verwirren, der Morrowind noch nie gespielt hat. Als Veteran zum wiederholten Male in Seyda Neen zu landen ist genial, es ist wie Sex, das ist auch beim zwanzigsten Mal noch schön. Aber die Verwirrtheit beim ersten Mal, dieses „Ich-weiß-nicht-was-ich-tue“, das „So-oder-eher-so?“ und natürlich die Angst,irgendwas falsch zu machen, das muss man sich unbedingt erhalten. In diesem Sinne: Rede mit Maurrie, achte auf Ranis Athrys, fürchte Therana, traue Eno Hlaalu, sieh ins Haus Hlaalo und probier das „Langschwert des Weißen Wehklagens“ aus. Und übrigens: Larrius Varro macht das ziemlich ungeschickt, das sollte ihm mal gesagt werden.
Jetzt sind wir am Schluss angelangt und es drängt sich die Frage auf, warum ich eigentlich ganze neun Jahre zu spät mit diesem Review dran bin. Ganz klar: Nächste Ausgabe geht’s nach Oblivion und dann nach Skyrim. Lasst euch mitnehmen auf einer Rundreise durch Tamriel. Bis zum nächsten Mal. Muhzera.

(Tft)

Kompendium

Actes Mundi

Mörder im Mittelalter

Die Wahre Geschichte des Bäckerknecht Barthel

Eine wirklich sehr frühe Überlieferung eines fünffach Mordes liegt bereits 5 Jahrhunderte zurück. Genau kann diese Überlieferung nicht datiert werden. Der berühmte Nürnberger Meistersänger und Publizist Kunz Has (Contz Haß) (geb um 1460 gest. 1527) schrieb selbst damals, dass er im Jahre 1504 ein älteres Schriftstück “corrigiert“ hatte. Das Schriftstück schrieb ein junger Bäckerknecht zu “Gottes Gnaden“ kurz bevor er gefoltert und gepfählt wurde.

Der Bäckerknecht namens Barthel, ging im 15. Jahrhundert von Straßburg nach Wien, um bei einem reichen Bäcker als Knecht zu arbeiten. Sein Vater warnte ihn noch vor der Abreise vor Untaten und das er sich immer benehmen soll, um ein guter Mensch zu bleiben. In Wien wendete sich das Blatt. Wo ihn einst sein Vater warnte, begann für den jungen Bäckerknecht das Martyrium des Spielens. Barthel verspielte Geld das er gar nicht besaß oder jemals besitzen könnte, drum beging er eine jämmerliche Tat. Um an Geld zu kommen, ermordete er seinen Meister und dessen Familie, sowie eine Magd und einen Knecht. Zunächst tat er, als würde er selber trauern und trug die Familie des reichen

Bäckermeisters zu Grabe. Dann verschwand auf seinem Wege, woher er kam. Wieder heimgekehrt bei seinem Vater, brachte er sein gestohlenes Geld „an den Mann“, was seinem Vater sofort ins Auge stach. Diese Leichtsinnigkeit wurde ihm bald zum Verhängnis. Schnell kamen die Gerüchte auf, dass er mit dem Morden in Wien zu tun habe.
Als er letztlich gestanden hatte und es zutiefst bereute, schrieb er ein Gedicht und bat um Gottes Gnaden, um nicht nach seinem Tod in die Hölle zu kommen.

Oliver Duntze berichtet in seinem Buch “Ein Verleger sucht sein Publikum“, welches vom damaligen Verleger (im Mittelalter Offizin genannt) Matthias Hupfuff handelt. Dort beschreibt er verschiedene Überlieferungen, was den eigentlichen Zeithergang des Mordes und der Hinrichtung betrifft.
So wurde anhand der Abnutzungsspuren der Holzschnitzerei eine Datierung nach Knoblochs Druck festgestellt. Jedoch vor dem Straßburger Veröffentlichungen im Jetzerhandel (*2) wurde die Holzschnittserie von Urs Graf (Holzschnittzeichner 1500 - 1528) für das in Basel erschienene “Defensorium“ verwendet. Durch die Überlieferungen der Holzschnitte die korrigierte Version von Kunz Has und das der junge Bäckerknecht wieder nach Straßburg zurückkehrte, nachdem er die Morde begangen hatte, ist daraus zu schließen, dass die eigentliche Tat einige Zeit vor dem korrigierten Gedicht 1504 statt fand.
Elf Jahre nach den Morden wurde von Hupfuff die “Wahre Geschichte“ publiziert, was aus einem zweiten Holzschnitt hervorging. Die erste Ausgabe resultierte wohl von einem heute verlorenen Holzschnitt. Das publizieren sollte weniger dem Interesse des Publikums gellten, sondern eher den moralisch lehrhaften Aspekten dienen. Erzählungen eines brutalen Verbrechens das mit einer harten Bestrafung endete, aber verbunden mit einem reuevollen Gesuch an Gottes Gnaden.

(*2) Der Jetzerhandel hat seinen Namen nicht durch den von uns heute bekannten Handel von Waren, sondern da er gelogen hat und seine Ordensbrüder verraten/verkauft hat. Der Name entstand durch Johann Jetzer, der von 1506 bis 1508 Mitglied des Dominikanerordens in Bern war. Der Orden folgte der Lehre Thomas von Aquin. Die Lehre nach der auch Maria in der Erbsünde empfangen wurde. Jetzer sollte dieses durch empfangene Stigmata und himmlische Geistererscheinungen bekräftigen, was sich später als Betrug herausstellte. Er gestand unter Folter, von den Ordensvorstehern zu seinen Taten gezwungen worden zu sein und das die Stigmata nur vorgetäuscht und inszeniert waren. Die vier Mönche, die ihn zur Tat angestiftet und gezwungen hatten, hat er während der Folter verraten. Sie wurden am 31. März 1509 ebenfalls gefoltert und auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Jetzer selber wurde zu Prangerstehen und Landesverweisung verurteilt, konnte aber entfliehen.
Durch diese Tat entstand der Name , was die Bedeutung “Gerichtsprozess“ hat.

Im Buch “Criminal & Curiositäten Cabinett“ von Michael Kirchschlager steht: Ein Spruch von einem Penkerknecht/ der fünff unschuldiger menschen grausamlich ermordet/ zu Wienn in Österreich. Anno Christi 1504.
Was wohl auf die Überlieferung von Kunz Has zurückzuführen ist.

Nun das Gnadengesuch vom Bäckerknecht Barthel, korrigiert von Contz Haß (aus dem Buch Criminal & Curiositäten Cabinett“ :

Ihr Herrn, ich erbitt´ Eure Gunst und Gnad,
Vernehmt ein´böse Missetat.
Die hat getan ein Bäckersknecht
Dessen Vernunft hätt´nicht recht.
Als ich Euch dann bescheiden will,
Sein Vater hätt´Gelds und Guts viel.
Und es war sein väterlicher Mut,
Wie er den Sohn auf alles Gut´
Möchte ziehen auf ein sittlich Leben,
Tät ihm auch gute Zehrung geben
Und gab ihm auch die Lehr dabei:
„Laß jedermann sein, der er sei.
Und halt dich bei den Leuten still,
Hüt dich vor Frauen und vor Spiel.
Und halt dich übergehn im Wein,
Hüt dich, wo bös´Gesellen sein.
Alsbald du ihre Werk verstehst,
Je weiter du dann von ihn´gehst.
Und es dir kommt zu Gewinn,
Mein lieber Sohn nun fahr dahin.
Und brauch dich deiner Jugend recht,
Denn mancher böse falsche Knecht
Gibt oft den Jungen bösen Rat,
Daß mancher kommt in großer Not.
Das selbig du mit Fleiß betracht,
Nun fahr dahin mit Guter Nacht.“
Er dankt dem Vater züchtigkleich
Und zog dahin nach Österreich,
In eine große Stadt, die heißt Wien,
Begann einem Bäcker einzustehn.
Und der war reich, wie ich euch sag,
Arbeit´er fünf Wochen und vier Tag.
Danach er von ihm Urlaub nahm
Und bald aus der Stadt von Wien kam.
Zog das Land auf und nieder,
Danach kam er gen Wien wieder.
Und tat´s wie andre wilde Buben,
Verspielt sich auf der Bäckerstuben,
Daß er im Zipfel und im Sack nichts hätt´,
Er dacht, wie er den Dingen tät,
Und sann es hinten und vorn aus,
wie er käm´in seins Meisters Haus.
Eins Bösens hätt´er sich vermessen,
Der Teufel hätt´ihn gar besessen.
Stahl sich ins Haus unter die Stiegen.
Da lag er eine weile verschwiegen,
Bis daß die finstre Nacht fiel an.
Die Werkstube war nicht weit davon.
Darin lag ein Knecht und ruht,
Wie dies mancher Dienstknecht tut.
Der war fleißig in seinen Sachen,
Wollt früh aufsteh´n und Brote backen.
Und der selbe Knecht entschlief,
Der Barthel heimlich dorthin lief.
Und dacht, wie er sein Sach´vollend.
Ein Beil, mit dem die Scheit man kleubt,
Schlug er den Knecht hart in sein Häupt.
Sein Leben bald ein Ende nahm,
Indem die fromme Hausdirn kam.
Die erschlug er an der Stiegen,
Zog sie weg und lies sie liegen.
Und dachte, was er weiter tät,
Der Bäck, der lag in seinem Bett.
Und war gleich in ihm selbst zerstört,
Und däucht ihn, wie er etwas hört.
Und das der Handel stünd´nicht recht,
Die Maid wär´uneins mit dem Knecht.
Er stand bald auf und legt sich an,
Und wollt den Hader unterstahn.
Was einem Hauswirt zu gebührt,
Der Teufel hätt´den hergeführt.
Der Knecht und Maid ermordet hätt´.
Dem Bäcker er das gleiche tät.
War das nicht ein großer Jammer?
Danach ging er in die kammer.
Da lag die fromme Frau und ruht,
Die mußt vergießen da ihr Blut.
Und mußt ihr Leben auch so enden.
Der Barthel mördets mit seinen Händen.
Doch ließ er sich noch nicht ersätten,
Und sucht in den andern betten.
Da fand er ein Kind, das ist wahr,
Das war etwa alt sieben Jahr,
Und war ein Maidlein, merkt mich recht,
Das hätt´denselben Bäckerknecht,
So barmherzig angesehen
Und so freundlich zu ihm gehen:

„O lieber Barthel, laß mich leben,
Ich will dir all mein Docken (Puppen) geben,
Will dir zeigen meins Vater Schlüssel.“
Doch der Mörder schnitt ihr ab den Drüssel,
Daß es auch mit Tod abging.
Ein anders er danach anfing,
Und suchet in dem Haus mit Fleiß,
Bis das er fand Brot, Wein und Speis.
Und auch ein gut Summ´ Geldes dazu,
Danach wollt er nicht haben Ruh.
Was tun nun solche bösen Buben?
Ging wieder auf die Bäckerstuben,
Und gab aus Geld wie die Besten.
Da war´n etlich die wohl westen (wüßten),
Daß er vorher hätt´ gehabt kein Geld.
In dem Jammer wurd´gemeld´t,
Wie man den Bäcker und sein G´sind
So jämmerlich ermordet find.
Der Bösewicht merkt wohl die Mär,
Sagt nicht, das er der Mörder wär.
Er seufzt und klopfet an sein Herz,
Als brächt´s ihm einen großen Schmerz.
Daß da sein Meister und sein Herr,
So jämmerlich ermordet wär.
Hob jämmerlich an zu klagen,
Und half die Leich´ zum Grabe tragen.
Doch sah er niemand fröhlich an,
Von Stund an hob er sich davon.
Und dacht, wie dann der Schuldig´ tut:

„Ergreift man dich, du hast´s nicht gut.
Denn du hast´s getan mit der Hand.“
Ein´ Stadt, wird Regensburg genannt,
In der sein Vater saß mit Haus.
Bei dem da ging er ein und aus.
Sein Vater war erbahr und frumm
Und wußte gar kein Wort darum,
Daß sein falscher, böser Sohn,
Ein solches böses Werk geton.
Wiewohl, er hätt´ zu ihm gemeld´t:
„Mein Sohn, von wem hast Du das Geld?
Daß du so oft zum Wein jetzt laufst,
Und dazu schöne Kleider kaufst?“
Bald hätt´er sich ein Lüg´besunnen,
Sprach, er hätt´s mit Spielen gewunnen.
Und ging den Reichen gleich daher.
Inzwischen kamen böse Mär,
Daß er die fünf Mord hätt´ getan.
Da nahm man ihn gefänglich an.
Er saß nicht lange in der “Schrentz“,
Der Kaiser schrieb dahin behends,
Man sollt´ihn schicken bald gen Wien.
Die Herren ließen´s nicht lang ansteh´n.
Ließen ihn dort gut befrieden,
Im Schiff an eine Kette schmieden.
Da fuhr er mit den andern hin,
Bis er kam hinab gen Wien.
Dort wurde über ihn behend´.
Ein schweres Urteil zubekennt.

Sollt´ ihm auch nicht werden geringer,
Man soll´ ihm seine zehn Finger,
Einem nach dem anderen abhacken,
Und mit heißen Zangen zwacken.
Und wenn man ihn mit der einen riß,
Dieweil der Peinlein sehr zu pliß.
Bis daß die and´re würd´ auch heiß,
Damit der Henker weiter reiß,
In seinem Leib, und daß er roch,
Der arme schrie mit Grimmen:“Och!“.
Zu glauben ist das jedermann,
Die dritte marter fing sich an.
Wie ihr jetzt hören wird´,
Er wurd gebunden an ein Pferd,
Und wurd geschleift an jene Statt,
Der fünf, merk, die zu Wien man hat.
Danach schleift man ihn vor das TOR;
Da stand gar mancher Mensch davor.
Der wollt sehen die große Not,
Und wie doch enden wollt´ sein Tod.
Als auf die Hauptstatt kam,
Der Henkereinen Pfahl hernahm.
Damit er ihn dann jetzt sollt spießen,
Der Henker hätt´kein gutes Wissen,
Wie er das Werk sollt´fangen an,
Denn er hätt´s lang nicht mehr getan.
Jedoch so hätt´er kein Erbarm,
Die Spitz setzt er ihm im Waiddarm,
Und drückt wie ein starker Knecht.

Der Arme schrie.“Er geht nicht recht.
Zieh raus und stoß ihn anders ein,
Desto länger an mir möchte währn,
Das will ich alle leiden gern.
Dann ich es wohl verschuldet han,
Und hätt´ ich hundert Mord getan.
Betrübt es mich nicht also hart,
Das ich den jungen Maidlein zart,
Sein Leben nahm auch an der Statt,
Daß mich so schön und freundlich bat:
>Lieber Barthelm laß mich leben,
Ich will dir all mein Docken geben.<
Wenn ich dasselbe Wort betracht´,
So geht mir zu einer Ohnemacht.
Ein jeder Mann kann´s wohl versteh,
Es gibt kein´ andern Schatz, denn den.
Wollt es mir geben mit der Kisten,
Daß er nur möcht´ sein Leben fristen.
In Bosheit war ich ganz erblind´´,
Daß ich ermord´ dasselbe Kind.
Darum so bitt ich Arm und Reich,
Daß ihr wollt alle innigkleich,
Bitten, Gott und die Mutter sein,
Daß mir die Bitter Marter mein,
Helft mir, daß ich nicht werd´ verloren“
Bei ihm ein Herr stand vom Barfußorden,
Derselb, sein leiblich Bruder wars,
Viel schöne Ding´ er ihm vorlas.

Holzschnitt von der Pfählung des Bäckerknecht Barthel
Quelle “Criminal & Curiositäten Cabinett“

Sollt ansehen sein arme Seel,
Und sie opfern Sankt Michael.
Er antwort´ ihm mit Worten leis:
„ Bruder, ich will mit allem Fleiß,
Als wahr, als du mein Bruder bist,
Will ich sterben als ein rechter Christ.“
Das Wort erbarmt viel Leut´ ohn´ Zahl,
Fünf Stund´- die lebt er an dem Pfahl.
O ein jedermann nähme zu Herzen,
Wie er mit dem großen Schmerzen,
Dennoch so lange konnte leben,
Und mochte Red´ und Antwort geben.
Er sprach:“Gott will mir Gnad erzeigen.
Mein Haaupt wll ich auf die rechte Hand neigen.
Fällt´s widerum auf die linke Hand,
So wird ich in die Höll´ gesandt.“
Gar bald ssein Leben nahm ein End,
Sein Haupt sich da nicht anders wend.
Bleibt er auf der rechten Seite stehn´.
Davon al Menschen Hoffung sehn´.
Und werden im Glauben nicht verirrt.
Contz Haß hat das Gedicht korrigiert.
Diese Mord´ sind geschehn fürwahr,
Tausendfünfhundert und vierJahr.

Gedruckt zu Nürnberg durch
Friderich Gutknecht

(ZZ)

Der Panay - Waran
(Varanus Mabitang)

Die Echse ist wissenschaftlich erst seit zehn Jahren bekannt und schon vom Aussterben bedroht. In dieser Zeit wurde nur wenig von dem Waran erforscht. Es gibt kaum Überlieferungen, die einem ein genaues Bild von einem Panay-Waran darbieten.

Körperbau

Die Weibchen sind etwas kleiner als ihre männlichen Artgenossen und messen eine etwaige Durchschnittsgröße von 130cm, Kopf - Rumpflänge 52cm und 82cm Schwanzlänge. Die Männchen haben eine Durchschnittsgröße von 175cm. Der Schwanz hat die 1,4-fache Körperlänge. Das Gewicht beträgt je nach Länge zwischen 3,5 - 8kg. Einheimische berichten, dass es durchaus auch schon Warane gab, die eine Größe von über 2m erreicht haben.

Das Reptil besitzt extrem dunkle Schuppen. Es hat eine schwarze Rückenseite und dunkelgrau bis schwarz an Kehle, Nacken, Gliedmaßen und Schwanz. An manchen Teilen, wie Nacken, Gliedmaßen und Rücken sind vereinzelt gelbe Schuppen. Die Bauchschuppen sind gekielt. Der Schnauze ist leicht gewölbt, der restliche sehr lange Kopf gestreckt; eine Besonderheit sind Wulste an der Schläfenregion, die Zunge ist rosafarben. Die Augenfarbe des Panay-Warans ist rotbraun. Die Warane haben große gebogene Krallen.

Lebensraum

Der Panay-Waran, wie schon sein Name verrät, lebt ausschließlich auf der philippinischen Insel Panay. Dort ist sein Lebensraum nur auf die nordwestliche Halbinsel sowie das westliche Gebirge begrenzt. Er lebt vom Flachland Regionen bis in Hügelland Regionen des Regenwalds:bis zu einer Höhe von 1000m über Normal Null ist der Panay-Waran angesiedelt, bevorzugt aber 200-500 Meter.

Lebensweise

Der Panay-Waran lebt fast ausschließlich in den Bäumen, was auch deutlich an seinem Krallen zu sehen ist. Selten verlassen sie die Bäume, entweder um Fallobst zu fressen oder um sich zu sonnen. Sie können ausgezeichnet klettern und erklimmen sogar kahle, borkige,hohe Stämme. Kleine Distanzen zwischen den Bäumen werden mit kleinen

Sprüngen überwunden. Der Waran schläft auch in den Ästen oder sucht Unterschlupf in Baumhöhlen. Berichten zufolge ist der Panay-Waran an sonnigen Tagen aktiver unterwegs, sonst ist über seine Aktivität nichts weiter bekannt.
Vorzugsweise leben die Warane auf Schraubpalmen, Gummibäumen und Feigenbäumen. Am liebsten werden die Früchte gegessen, aber auch vereinzelt die Samen oder die Blätter des Baumes.

Die Fortpflanzung dieser Art ist noch nicht weiter erforscht. Berichten von Jägern zufolge wurden schon Gelege von Riesenechsen in Baumhöhlen gefunden, was auf den Panay-Waran zurückzuführen ist. Das Gelege hatte 6-12 Eier bei einer Größe von bis zu 7cm. Diese wurden im Mai gefunden, der Beginn der Regenzeit.

Fühlt sich ein Panay-Waran bedroht, klettert er den nächsten Baum, auch bei einer Verfolgung steigt er höher in den Baum hinauf. Kommt der Angreifer zu nahe, droht er mit aufgeblähter Kehle, peitscht mit dem Schwanz und faucht laut. Es dient eigentlich mehr zur Warnung, der Waran greift eher nicht an. Wird der Waran von einem Menschen angegriffen oder gefangen, stellt sich dieser gerne tot und lässt Kopf, Schwanz und Gliedmaßen hängen.
Auch wurden auf dem Körper des Reptils keine Kratzspuren wie bei ähnlichen Artgenossen gefunden. Daraus lässt sich schließen, dass esunter den Panay-Waranen nicht zum Kampf kommt.

Allerdings wurde bei den Panay-Waranen, die bisher gefunden wurden, eine hohe Zahl an Parasiten entdeckt, wie z.B. Zecken oder Fadenwürmer.

Bedrohung

Obwohl schon lange Jahre zurück die Insel von Forschern bereist wurde, wurden die Reptilien erst 2000 entdeckt. Es wurde sich die Frage gestellt, wie selten sie waren, da es eine Tatsache ist, das in so einem dicht besiedelten Land die Tiere so lange unentdeckt blieben. Zurzeit forschen die Zoologische Gesellschaft Frankfurt sowie das PESCP an den Panay-Waranen auf der Insel Panay sowie ihren Nachbarinseln.
Da das kleine Areal im Regenwald kontinuierlich zerstört wird, wird ihr Lebensraum dadurch noch kleiner. Der genaue Bestand kann noch nicht ermittelt werden, daher ist der Ernst der Bedrohung nicht genau einzuschätzen.

(Zz)

Geschichten

Der Bardenwettstreit zu Carinthia
- Siebte Fortsetzung

„Ra nold, auf ein Wort!“
Müde, erschöpft und ein wenig mürrisch wandte sich der Angesprochene um, doch sein Gesicht erhellte sich fast schlagartig, als er erkannte, wer ihn da gerade angesprochen hatte: der blonde Barde, Ansgar, wie er von Meister Rittersporn genannt worden war.
„Oh, Meister Ansgar, wie kann ich Euch zu Diensten sein?“
Der Barde lächelte gewinnend. Ein Lächeln, welches seine Wirkung bei Ranold trotz seines erschöpften Zustands nicht verfehlte.
„Nicht so förmlich, werter Ranold, nennt mich doch einfach Ansgar. Ihr habt einen schweren Tag hinter Euch, das ist mir nicht entgangen, doch ich hoffe, ich kann Euch noch dazu bewegen, mir die eine oder andere Gefälligkeit zu erweisen...“
Auch Ranold lächelte nun. Im gleichen Augenblick kam es ihm vor, als sei alle Mühsal mit einem Wimpernschlag von ihm abgefallen und er hatte keinerlei Zweifel daran, dass die unmittelbare Nähe des Barden der Grund dafür war.

Der Tag war tatsächlich hart gewesen. Nachdem der Hexer Geralt und sein Begleiter Rittersporn sich in die Kammer zurückgezogen hatten, die Leo MacDanold seit jenem berüchtigten Tag nicht mehr betreten hatte, war rasch Ruhe in die Schenke eingekehrt. Die letzten Barden, die sich noch auf den Beinen halten konnten, waren schwankend und torkelnd ebenfalls auf ihre Zimmer gegangen, während der voll trunkene Rest in die unzähligen Ecken des Schankraumes gekrochen war, um dort seinen Rausch auszuschlafen. Nicht, dass damit die Arbeit für ihn und Fiona damit ein Ende gefunden hätte. Die dreckigen Binsen mussten ausgetauscht, Dielen geschrubbt und Tische gewienert werden, während in der Küche unzählige Humpen, Teller und Henkelkrüge darauf warteten, dass jemand sie sorgfältig säuberte und polierte. Ihr Vater hatte zwar Fiona diese Aufgaben auf das Auge gedrückt, doch für Ranold war es eine Frage der Ehre und von brüderlicher Liebe, dass er seine Schwester nicht mit dem Berg Arbeit allein ließ, was Leo MacDanold zwar nicht verborgen blieb, von ihm aber nur mit einem griesgrämigen

Knurren quittiert wurde.
Ansgar hingegen hatte sich noch angeregt mit zwei der ranghöheren Barden unterhalten, die ihre Kammern verlassen hatten, um unten nach dem Rechten zu sehen. Was sie dort jedoch zu sehen bekamen, schien ihnen überhaupt nicht zu gefallen. Im Gegenteil. Mit hochroten Köpfen und die Stirn in Falten gelegt redeten sie wild gestikulierend einige Minuten lautstark auf Ansgar ein, der lächelnd und mit ruhiger Stimme auf sie einwirkte, bis sie sich zusehends beruhigten und schließlich wieder in ihre Zimmer zurückkehrten, nicht ohne Rittersporns Bruder zuvor noch anerkennend auf die Schultern zu klopfen.
Ranold bleckte die Lippen.
„Nun, das kommt ganz auf die Gefälligkeit an“, sagte er mit einem aufreizendem Lächeln, das dem Barden nicht entging.
„Alles zu seiner Zeit, mein lieber Ranold“, sanft ließ der Barde seine Finger über die raue Wange des Wirtssohns wandern, was diesen einen wohligen Schauer bescherte, “zunächst möchte ich dich allerdings um eine kleine Gefälligkeit bitten. Sicher hast du mitbekommen, dass meine beiden Zunftkollegen nicht gerade sonderlich angetan waren von dem Zustand der übrigen Barden, Minnesänger und wie sie sich sonst auch schimpfen mögen. Sie befürchten, und das aus meiner Sicht ganz zu Recht, dass der übermäßige und unkontrollierte Alkoholkonsum, der hier unten stattgefunden hat, die Bedingungen des Wettbewerbs unangemessen verzerren könnte. Nicht, dass sie davon ausgehen würden, dass einer dieser, in ihren Augen, Versager ihnen auch nur das Wasser reichen, geschweige denn ihnen den Sieg streitig machen könnte, aber in einer unerwarteten Anwandlung von Fairness bestehen sie darauf, dass der Wettbewerb erst dann stattfindet, wenn wirklich ausnahmslos alle daran teilnehmen können und nicht über die Hälfte irgendwelchen schweinischen Kram lallt, wenn er an der Reihe ist.“
Ansgar lachte rau. Als ob nicht der größte Teil der Balladen und Gesänge aus schweinischem Kram bestehen würde, zwar in wohlfeile Worte gefasst und sittsam vorgetragen, aber dennoch nicht besser als die derben erotischen Zeichnungen und Schmierereien, die man in dunklen Hinterhöfen und auf bestimmten öffentlichen Aborten in Wyzima und anderen Großstädten Temeriens entdecken konnte, wenn man wusste, wo man zu schauen hatte. Kurz schloss er die Augen und sah auf seiner geistigen Leinwand einige besonders herausragende Beispiele dieser Kunst an sich vorbeiziehen. Er schluckte und spürte deutlich, wie der Platz in seiner ohnehin knapp bemessenen Hose noch knapper wurde, was wiederum Ranold nicht verborgen blieb.
„Und wie kann ich dabei behilflich sein, Ansgar?“
„Du würdest mir eine große Hilfe sein, wenn du deinem Vater von unserer Entscheidung berichten könntest. Ich weiß, dass er schon lange darauf gewartet hat, dass es endlich losgeht, doch er muss sich noch bis morgen Mittag gedulden, bis alle wieder soweit nüchtern sind, dass die Chance zu gewinnen für jeden dieselbe ist. Keine Sorge, falls dein Vater sich um seine Alkoholvorräte sorgen sollte, teile ihm einfach mit, dass jeder Barde disqualifiziert wird, der vor Beginn des Wettbewerbs auch nur einen weiteren Tropfen zu sich nimmt!“
Ranold grinste erleichtert.
„Das sollte kein Problem sein...“
„Warte noch, mein Lieber! Da wäre noch etwas“, Ansgar zog aus seinem Wams einen mit Siegellack verschlossenen Umschlag hervor, “ich möchte, dass du meinem Bruder Rittersporn diesen Brief gibst und zwar ausschließlich ihm, hörst du? Das ist immens wichtig! Ich kann mich doch auf dich verlassen, oder?“

Ranold nickte bedächtig.
„Und was bekomme ich dafür, wenn ich diesen Botengang für dich erledige?“
Der Barde grinste verschmitzt, packte Ranold an seinem Wams und bugsierte ihn in eine uneinsehbare und freie Ecke, wo er ihn eng an sich zog, bis sich ihre beiden Gesichter fast berührten.
„Das ist nur ein kleiner Vorgeschmack meiner Dankbarkeit“, flüsterte Ansgar leise in das Ohr seines gegenüber, bevor sein halb geöffneten Lippen langsam über die geröteten Wangen von Ranold wanderten, bis er dessen pochenden Mund fand und diesen schließlich mit einem Kuss versiegelte, der Ranold so süß und wunderbar erschien, dass ihm in einem kurzen Augenblick der Schwäche die Knie den Dienst versagten und er in Ansgars starke Arme sackte.
„Komm danach in meine Kammer“, hauchte Ansgar, “wenn du alles erledigt hast werde ich dir den restlichen Tag und die ganze Nacht so versüßen, wie du es dir in deinen wildesten Träumen nicht vorstellen kannst. Möchtest du das?“
„Ja...“
Ansgar half Ranold wieder auf die noch etwas zittrigen Beine.
„Spute dich, mein süßer Ranold, umso eher kann ich dir zeigen, wie dankbar ich sein kann. Glaub mir, diese Nacht wirst du so schnell nicht vergessen.“
Das bezweifle ich keine Minute lang, dachte Ranold und sah dem Barden sehnsüchtig hinterher, der nach einem weiteren verstohlenen Kuss den Schankraum in Richtung seiner Kammer verlassen hatte. Er grinste selig. Nun Barde, ich habe auch so einige Tricks auf Lager. Ansgar sollte nur nicht glauben, dass er eines dieser unbedarften Landeier ohne jegliche Erfahrung war, was die körperlichen Freuden anging. Sicher kannst du auch noch etwas von mir lernen, Barde! Ranold machte sich in Gedanken eine Notiz, dass er nach Erledigung seiner Aufträge unbedingt noch diese neuen Spielzeuge aus Leder aus seiner Kammer holen sollte, mit denen die Dirnen ihre Kunden zurzeit in Wyzima zu verwöhnen pflegten. Er hatte bislang noch keine Zeit gefunden, sie auszuprobieren, aber vielleicht war dies ja die richtige Nacht dafür.
Sein Vater bereitete ihm weit weniger Probleme, als Ranold zunächst befürchtet hatte. Auch an Leo MacDanold war der Tag nicht vollkommen spurlos vorbei gegangen. Es war nicht unbedingt der Haufen von versoffenen, herumhurenden Barden gewesen, der ihm innerhalb der letzten Stunden die dunklen Ringe unter den Augen und die dumpfen Schmerzen hinter der Stirn beschert hatten, sondern eher die Sorgen, die er sich wegen des Hexers machte, der nun unter seinem Dach weilte. Ihm war noch immer nicht ganz wohl zumute, wenn er daran dachte, dass der Weiße Wolf höchstpersönlich nun in derselben Kammer hockte, in der die vermaledeite Hexe damals ihr Unwesen getrieben hatte und nur Melitele und die anderen Götter mochten wissen, was genau das gewesen sein mochte. Er war zudem auch sichtbar erleichtert, als Ranold ihm den Beschluss der Barden mitteilte, dass der Wettbewerb erst morgen um die Mittagszeit beginnen sollte und als er erfuhr, dass bis zu Beginn des Bardenwettstreits ein absolutes Alkoholverbot gelten sollte, fiel eine weitere schwere Last von seinen Schultern. Seine Vorräte im Keller hatten eine Pause auch dringend nötig nach all den Tagen, wo sich das sittenlose Pack auf seine Kosten mehr als nur die Kehle befeuchtet hatte. Elende Schluckspechte! Nun war zumindest abzusehen, wann der ganze Irrsinn letztlich ein Ende finden würde. Mit etwas Glück war

morgen in den späten Abendstunden schon alles vorbei.
„Das sind doch mal gute Nachrichten, mein Sohn. Ich frage mich nur, was wir dem ganzen verkaterten Haufen morgen früh zu trinken anbieten sollen, wenn sie aus ihren Löchern gekrochen kommen mit Schädeln so groß wie ihre aufgeblasenen Egos. Normalerweise fängt man ja morgens mit dem an, mit dem man am Abend davor aufgehört hat, doch dem haben die Herrschaften ja jetzt zu Recht einen Riegel vorgeschoben."
Ranold brauchte nicht lange zu überlegen.
„Wie wäre es mit dem Sack dieser seltsamen Bohnen, die wir vor einigen Monaten anstelle einer Bezahlung von diesem Händler aus Übersee angenommen haben? Er erzählte uns ja, man könne daraus ein anregendes Getränk herstellen."
„Du meinst diese rötlichen Kapselfrüchte, denen noch nicht einmal der Fluch etwas anhaben konnte? Weißt du denn noch, wie sie zubereitet werden müssen? Ich war an dem Tag ein wenig von der neuen Ladung Wein und den anderen Getränken aus den südlichen Provinzen abgelenkt…"
Beide sahen sich an und lachten schallend. Leo war nicht nur abgelenkt gewesen.
„Vater, du warst an dem Tag sternhagelvoll! Du konntest dich ja einfach nicht von der Flasche mit lyrianischen Elfenschnaps trennen, die ich hinterher nie wieder gesehen habe. Darum hab ich ja auch später von dir ein heftiges Donnerwetter zu hören bekommen, weil ich mich auf den Handel mit dem Kaufmann aus Übersee eingelassen hatte. Ich weiß allerdings noch ganz genau, was er zur Zubereitung sagte: erst im Feuer rösten, bis sie dunkelbraun geworden sind, dann möglichst gleich mahlen und anschließend mit heißem Wasser durch ein feines Tuch in eine Kanne seihen lassen. Wenn mich nicht alles täuscht, nannte der Mann das Getränk "Kafwe" oder so ähnlich. Vielleicht sollten wir das ganze mit Zucker und Milch servieren."
Leo MacDanold klopfte seinem Sohn aufmunternd auf den Rücken.
„Nun, dann weißt du ja schon, was du morgen in aller Frühe zu tun hast! Kafwe für alle! Dann sieh mal zu, mein Sohn, dass du vorher noch eine Mütze voll Schlaf bekommst. Das wird wieder ein langer Tag werden. Fiona ist auch schon zu Bett gegangen. Verdient habt ihr es ja beide nach diesem anstrengenden Tag."
Der junge Mann seufzte. An Schlaf war diese Nacht wohl nicht mehr zu denken. Oh, das würde eine wirklich verdammt kurze Nacht werden, grinste er still in sich hinein. Aber zunächst einmal hatte er noch etwas wichtiges zu erledigen. Der Brief an Rittersporn brannte ihm regelrecht unter dem Wams ein Loch in sein Leinenhemd. Er hatte es Ansgar versprochen und er war kein Mensch, der ein Versprechen leichtfertig gab und es dann nicht hielt.
Rittersporns und Geralts Kammer lag zu seinem Glück ohnehin auf dem Weg, den er zu Ansgars Kammer gehen musste. Vielleicht waren die beiden ja noch wach oder zumindest Rittersporn hatte einen so leichten Schlaf, dass er ihn ohne Probleme wecken konnte, um ihm den Umschlag seines Bruders überreichen zu können. Einen Versuch war es wert. Leise klopfte er an der Tür, doch im Inneren regte sich nichts, wie er hörte, als er sein Ohr an das Holz legte. Ranold konnte nicht wissen, dass sowohl Rittersporn als auch Geralt vor einer guten Stunde das Bewusstsein verloren hatten, als ihnen ein vergessener Zauber der Hexe um die Ohren geflogen war, die soviel Leid und den Fluch über die Stadt

gebracht hatte.
Nachdenklich nahm Ranold den Umschlag aus seinem Wams und drehte ihn gedankenverloren in seinen Händen, während er überlegte, was er jetzt tun sollte. Dann kam er zu einem Entschluss. Rasch ging er auf die Knie und schob den Brief durch den schmalen Spalt unter der Tür in die Kammer hinein.
Passt!
Er machte sich keine Sorgen darüber, dass jemand anders als der Barde den Brief in die Hände bekommen könnte. Schließlich stand ja vorne mit großen geschwungenen Buchstaben sein Name drauf. Und Geralt? Nun ja, konnte der Hexer überhaupt lesen? Ranold zuckte die Schultern. Egal. Nun wurde es aber Zeit, seine Belohnung in Empfang zu nehmen. Nach einem kurzen Abstecher in sein eigenes Zimmer stand er schließlich mit klopfenden Herzen und heißem Gesicht vor Ansgars Kammer, die sich wie von Zauberhand öffnete, noch bevor er seine Hand an die Tür legen konnte. Ein vollkommen entblößter Arm zog ihn in den Raum hinein und im nächsten Moment fand er sich in der Umarmung des Barden wieder, der bereits ganz und gar nackt war und ihn erneut so küsste, dass Ranold Hören und Sehen verging.
„Hast du getan, worum ich dich gebeten habe?“
Ranold konnte nur noch nicken. Ansgar lächelte.
„Sehr schön! Ich wusste bereits, als ich dieses Etablissement betrat und dich zum ersten Mal sah, dass dieser Moment kommen, dass ich dich in meinen Armen halten würde und wir zwei...“, Ansgars Blick fiel auf den ledernen Beutel, den Ranold mitgebracht hatte,“... nun, was haben wir denn da?“
Er nahm Ranold den Beutel ab, warf einen Blick hinein und grinste schelmisch, als er wieder hoch sah.

„Sieh mal einer an! Wer hätte das gedacht? Da will es wohl jemand ganz genau wissen. Ich sage ja immer, stille Wasser sind tief…und gefährlich! Zieh dich aus!“
Rasch kam der Angesprochene der Aufforderung nach, während Ansgar etwas aus dem Beutel fischte und es ausgiebig untersuchte.
„Willst du das wirklich?“
Ein Nicken.
„Dann fangen wir mal an,“ murmelte der Barde und stieß die Tür mit dem Fuß zu, bevor das erste Spielzeug zum Einsatz kam. Niemand hörte oder bemerkte in dieser Nacht etwas von dem, was sich hinter dieser Tür so alles abspielte, denn sie waren alle entweder viel zu betrunken dazu oder so weit weggetreten, dass sie gar nichts mehr wahrnehmen konnten. Und die zwei, die es wussten, verloren später kein Wort darüber, erinnerten sich aber hinterher immer gern an all die Dinge, die in dieser Kammer geschehen waren.

(Dan)

Rabenherz
Kapitel 14

Am späten Vormittag erwachte Tuomas schließlich wieder. Er hatte gut geschlafen und fühlte sich nun ausgeruht. Janni schlief wahrscheinlich noch. Er wollte sie noch nicht wecken und sie stattdessen mit einem Frühstück überraschen. Das würde sie sicher freuen. Den Zettel, der auf dem Couchtisch lag beachtete er nicht.
Er machte sich sogleich an die Arbeit, bereitete ein schönes Frühstück - mit allem was dazugehörte - ~~zu~~ und wenig später stand er mit einem Tablett vor der Schlafzimmertür, klopfte kurz an und öffnete ~~dann die Türe~~.
Doch zu seiner Überraschung fand er ein leeres Zimmer und ein unordentliches Bett mit zerwühlten Laken vor. Keine Janni. *„Vielleicht ist sie schon früher aufgestanden und ist gerade im Bad…“* War wohl doch nichts mit Überraschung. Wirklich schade. Er hätte ihr so gerne eine Freude gemacht.
Er stellte das Tablett in der Küche ab und ging dann zum Bad um nachzusehen, ob Janni dort war.

Doch auch dort war sie nicht. Ebenso wenig wie in der Küche. Sogar im Garten hatte er nachgesehen. Nichts. Keine Spur von Janni. Sie war einfach verschwunden. Als hätte sie sich in Luft aufgelöst…

Resigniert ließ er sich aufs Sofa fallen und da entdeckte er auch den Zettel, den sie hinterlassen hatte:

Musste leider schon los. Ich wollte dich nicht wecken. Tut mir leid. Vielen Dank für das wunderschöne Wochenende!

Janni

Er hielt ihn noch lange in der Hand, auch wenn er ihn schon längst gelesen hatte.
Warum verschwand sie einfach, ohne ein Wort? Sie hatten doch so eine schöne Zeit miteinander verbracht, da konnte sie doch wenigstens auf Wiedersehn sagen. Und so früh konnte sie doch wohl nicht abgeholt werden!
Es hätte ihm nichts ausgemacht, geweckt zu werden. Nicht, wenn sie es getan hätte und nicht, wenn er dann die Möglichkeit gehabt hätte, sich von ihr zu verabschieden.
Es machte ihn traurig und – das musste er ehrlich zugeben – auch wütend. So etwas machte man einfach nicht. Und wenn sie wirklich schon so früh abgeholt wurde, hätte sie ihm das doch gestern Abend sagen können, oder nicht?

Außerdem hatte er ihr doch von seinen Träumen erzählen wollen. Warum hatte er das nicht schon gestern getan? *"Weil ich zu feige war und dachte, ich hätte alle Zeit der Welt"* antwortete er sich sogleich in Gedanken.
Würde er sie überhaupt widersehen? Und wenn ja, wann? Alles Fragen, auf die er keine Antwort kannte.

„Ihr habt euch wirklich geküsst??" Miro blickte mich aus großen Augen an. Ich nickte nur, hätte als Mädchen rote Wangen gehabt. Miro freute sich zwar, doch man merkte ihm auch an, dass er eifersüchtig war. Ich konnte es ihm nicht verübeln. Es musste schwer für ihn sein, das zu hören. *„Das Wochenende war einfach wundervoll"* ich lächelte innerlich verträumt als sich die wunderschönen Momente noch einmal in meinem Kopf abspielten. Miro jedoch ersparte ich die Details. Das würde ihn nur traurig machen.
„Aber ich vermute, du hast ihm noch nichts von diesem Fluch erzählt?" hörte ich ihn in Gedanken fragen. *„Nein…" antwortete ich „Ich… konnte es nicht. Es schien mir noch zu früh…"*
„Aber du weißt schon, dass du es ihm irgendwann erzählen musst?" Wieder nickte ich *„Natürlich. Aber ich denke es würde sich etwas seltsam anhören, wenn ich gleich beim ersten Treffen sage: >>Ach übrigens bevor ich's vergess: Ich bin eigentlich die meiste Zeit über als*

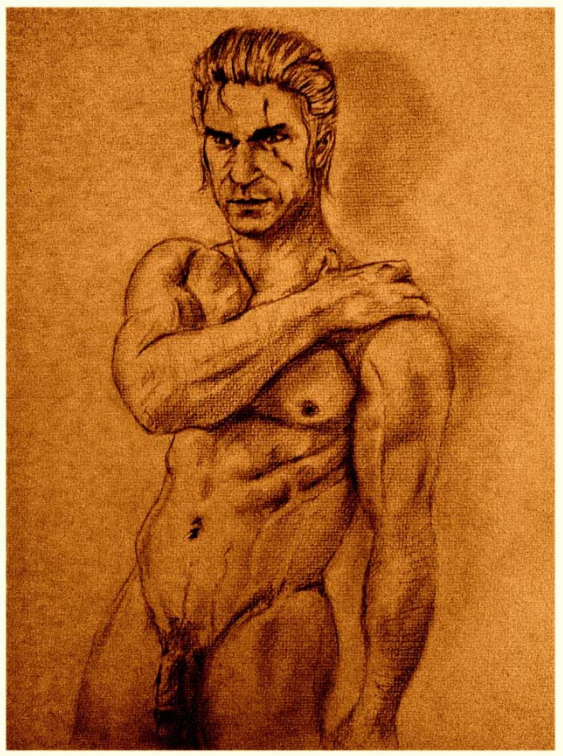
Rabe unterwegs, da mich eine böse Hexe verzaubert hat. Das macht dir doch nichts aus, oder? <<“ Miro schmunzelte *„Ja, du hast recht, das würde ihn wohl etwas verwirren. Also musst du wohl warten, bis ihr euch das nächste Mal seht.“*
Wenn das nur nicht so lange dauern würde… ich fragte mich, wie ich diese Zeit wohl überstehen sollte…

Tuomas hatte genug von diesen ganzen Fragen. Er wollte Antworten. Und ihm war gerade eine Idee gekommen, wie er diese bekommen konnte. Das Internat. Er musste nur die Telefonnummer suchen und dort anrufen, dann konnte er sicher mit Janni sprechen.
Also schnappte er sich sein Telefonbuch und begann zu suchen. Schon nach kurzer Zeit hatte er die Nummer auch schon gefunden.

Nachdem es ein paar Mal geklingelt hatte, stellte sich eine Frau vor: *„Guten Tag, Nadja Joikkinen vom Internat Sankt Brigitta. Was kann ich für Sie tun?“ „Guten Tag. Mein Name ist Tuomas Holopainen. Ich würde gerne mit einer ihrer Schülerinnen sprechen. Sie heißt Janni… den Nachnamen weiß ich nicht. Ich habe sie auf dem Mitsommerfest getroffen. Sie hat leider etwas bei mir vergessen...“*
„Einen Moment bitte, ich schaue schnell nach…Tut mir leid, aber Sie müssen sich geirrt haben. Wir haben keine Schülerin namens Janni.“
Was?! Aber Janni hatte doch gesagt, dass sie auf diese Schule geht! *„Oh, dann muss ich mich wohl verwählt haben…“* Er versuchte gefasst zu klingen. *„Entschuldigen Sie die Störung.“* Tuomas verabschiedete sich und legte dann auf.
Wie konnte das sein? Hatte er sich vielleicht wirklich nur in der Schule geirrt? Er sah noch einmal ins Telefonbuch, doch dies war das einzige Internat im Umkreis.
Janni hatte also gelogen…. Das auch noch. Die Sache wurde immer seltsamer und Janni immer geheimnisvoller. Erst verschwand sie ohne ein Wort und dann das… Tuomas war nun noch verwirrter und wütender als zuvor. Wer war dieses Mädchen und was hatte sie zu verbergen? War überhaupt irgendwas, das sie ihm erzählt hatte wahr? Und dieser Kuss? Ihre Blicke mit dem sie ihn angesehen hatte, all diese kleinen Gesten…. Was war damit? War das etwa auch alles nur gespielt gewesen? Das alles war doch zum verrückt werden! *„Ich sollte sie mir aus dem Kopf schlagen… Wahrscheinlich sehe ich sie sowieso nie wieder“…*

(Ani)

Fanart



Eine Geralt - Fanart von Dandelion

Jeder kennt Geralt als legendären Hexer und Monstertöter, doch was macht er, wenn er mal nicht diesen Tätigkeiten nachgeht? Vor allem in kalten Winternächten, wenn der Wind eisig durch die Kammern und hintersten Winkel von Kaer Morhen pfeift? Am heimeligen Feuer und nach dem Genuss etlicher Liter von Temeriens stärkstem Bier, höchstselbst von Vezemir gebraut, kommt man da auf die seltsamsten Ideen.
So geschah es, dass der junge Geralt eines Abends eine Wette gegen Lambert verlor und diesem dafür nackt im Gesellschaftsaal im zweiten Stock Model stehen musste, was sicherlich nicht passiert wäre, wenn einer der Beteiligten noch nüchtern gewesen bzw. Vezemir nicht am großen Feuer im Speisesaal eingeschlafen wäre.
Das Ergebnis dieser Sitzung lässt sich allerdings trotz des hohen Alkoholpegels in Lamberts Blut noch durchaus sehen. Es wird gemunkelt, dass es eine ganze Serie solcher Bilder gab, jedoch ist nur eines erhalten geblieben, über dessen Existenz die beiden Hexer allerdings bis zum heutigen Tage den Mantel des Schweigens ausgebreitet haben. Es ist nur einem Zufall zu verdanken, dass wir heute den Körper des jungen Geralt ohne Narben oder anderen Makel bewundern dürfen, in all seiner Pracht, wie ihn die Natur zunächst schuf und die Mutagene schließlich perfektionierten. Auf jene Zeichnung angesprochen, griff Geralt von Riva nur kurz zu seinem Silberschwert, stockte einen Moment und knurrte anschließend: "Kein Kommentar!"

(Dan)

Zoltan's harte Nuesse

S	S	T	A	R	A	G	N	E	R	E	B
A	C	H	S	E	N	E	M	R	A	C	O
R	O	H	N	O	B	L	E	S	S	E	C
A	I	T	W	E	K	R	T	T	E	E	K
B	A	L	L	A	D	E	N	A	N	N	S
A	T	A	I	B	R	A	T	V	M	I	F
N	E	R	E	E	T	Z	A	S	A	R	L
D	L	E	G	V	W	R	B	G	E	E	E
E	R	G	M	E	L	O	A	A	H	B	I
E	M	I	R	A	B	K	R	B	E	A	S
P	A	G	W	A	N	E	K	E	R	R	C
S	E	G	N	I	L	R	E	D	N	A	H

Achsen
Alraune
Anderlinge
Araberin
Balladen
Berengar
Bockfleisch
Carmen
Easteregg
Emir
Erdbeere
Erstausgabe
Geralt
Giger
Inka
Krabat
Mutant
Nabob
Noblesse
Pagwan
Rasenmaeher
Sarabande
Scoiatel
Speed
Zwerge

Alle Suchbegriffe können sowohl vor- als auch rückwärts gelesen werden, sowie diagonal in alle Richtungen!

Fehlersuchbild

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.

Zoltan's harte Nuesse

Rätselauflösungen

4 7 10 2 2 9	14 15 8 8 9 6	14 15 8 8 9 5	1 => A
SPINNE	HUMMER	HUMMEL	2 => N
Gliederfüßer	Krustentier	Apidae	3 => K
19 1 16 3 9 5	13 10 9 4 9 5	8 12 17 8 12 17	4 => S
DACKEL	WIESEL	MOTMOT	5 => L
Hunderasse	Familie Mustela	Rackenvogel	6 => R
1 8 9 10 4 9	6 9 10 14 9 6	11 12 2 12 11 12	7 => P
AMEISE	REIHER	BONOBO	8 => M
Waldbodenbewohner	Schreitvogel	Affenart	9 => E
1 6 1 11 9 6	11 1 6 4 12 10	4 16 14 13 1 2	10 => I
ARABER	BARSOI	SCHWAN	11 => B
Pferderasse	Windhundrasse	Entenvogel	12 => O
18 1 20 15 1 6	3 1 10 8 1 2	2 1 17 17 9 6	13 => W
JAGUAR	KAIMAN	NATTER	14 => H
Großkatze	Reptil	Schlange	15 => U
5 9 20 15 1 2	1 5 7 1 3 1	1 15 4 17 9 6	16 => C
LEGUAN	ALPAKA	AUSTER	17 => T
Reptil	Paarhufer	Muschel (oder Ostreodia)	18 => J
			19 => D
			20 => G

THE WITCHER

Witchers News

01.10.2011 Seite 42 / Jahrgang 3 / Nr 19 1.- Oren

Anzeigen

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

Wer wir sind:
Seit Juli 2009 bringt das Team der Witchers News aller ein bis zwei Monate alles Wichtige rund um das RPG „The Witcher" in Form einer Online-Zeitschrift heraus. Wir sind ein Community-Projekt von und für Witcher-Fans, berichten aber auch über Infos und Aktionen aus der gesamten WoP, unterhalten mit Geschichten und Balladen einschließlich eines Rätselteils, und schneiden das eine oder andere Thema an, das über die üblichen News hinausgeht.
Solltest Du uns noch nicht kennen, hier der Link zu unseren bereits erschienenen Ausgaben: http://witcher.de/?go=download&cat_id=22

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

Wer Du bist:
Eine kreative und eigenverantwortliche Person, die stark genug ist, auch Teamentscheidungen mitzutragen, die weiterhin regelmäßig (nicht permanent) verfügbar ist und ein gewisses Zeitkontingent für seine Aufgaben mitbringt.
Wir suchen: Layouter, Grafiker, Redakteure

Was Du kennst und kannst:
Grafiker: Ob Photoshop oder Gimp - dein Handwerkszeug sollte dir vertraut sein. Du hast einen Blick fürs Äußere und kannst einer Idee Form verleihen. Vielleicht kannst Du sogar gut zeichnen, um mit Skizzen deine Ideen zu verbildlichen oder unsere Zeitung damit zu ergänzen.
Redakteur - News: Du solltest Dich ein en wenig in der Welt des Witchers auskennen. Nach News von The Witcher suchen und darüber einen Artikel verfassen.
Redakteur - Geschichten: Du schreibst gerne Geschichten und Gedichte? Dann bist Du bei uns richtig. Du musst nicht rund um den Helden Geralt schreiben. Bei uns sind alle Geschichten und Gedichte willkommen.
Redakteur - Preview/Review: Du informierst Dich im Vorfeld über bald erscheinende Spiele und/oder Du spielst gerne die unterschiedlichsten gerade erschienenen Spiele? Dann bist Du bei uns genau richtig. Wir möchten die Rubrik Preview/Review weiter ausarbeiten und freuen uns über jede helfende Hand.

Wie Du einer von uns wirst:
Bewirb Dich formlos direkt bei uns, am besten gleich mit einigen Arbeitsproben.
E-Mail: Zizou@gmx.biz oder eine PN an Zizou.
Wir freuen uns auf Dich!

Impressum

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
DiamondDove (Dove) - Lektorin, Fanart
Thefilth (Tft) - Redakteur
Vinyamar - Lektor

Redaktionsmitglieder:

Witchers News

Iorweth - Lektorin
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero - Redakteur
Alseran - Chefgrafiker
Tibec - Grafiker