



e-Comix

Felden · Fetz · Thiel



EGMONT

GOTHIC



GOTHIC

TM

Story & Script
Thorsten Felden

Bleistift
Henrik Fetz

Tusche
Tom Thiel
Lioubo Nicolai
Özi

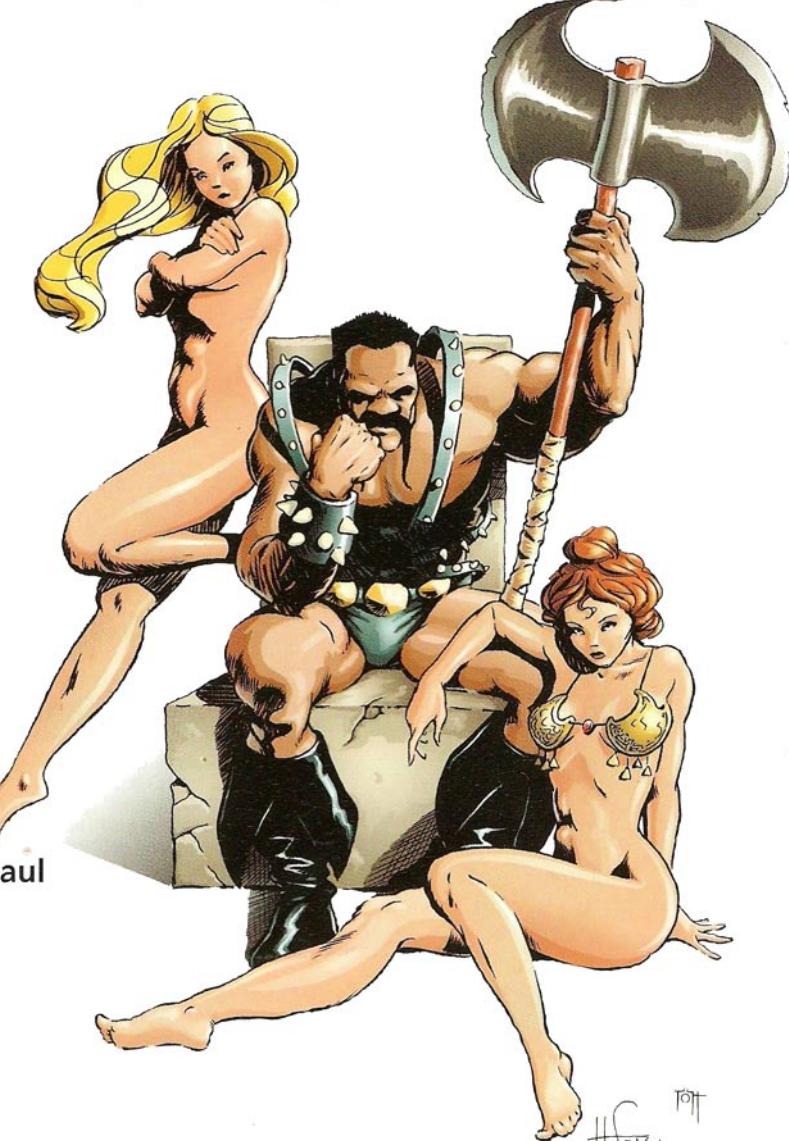
Farben
Thomas Ewerhard
Ricarda Lanzrath
Thorsten Felden

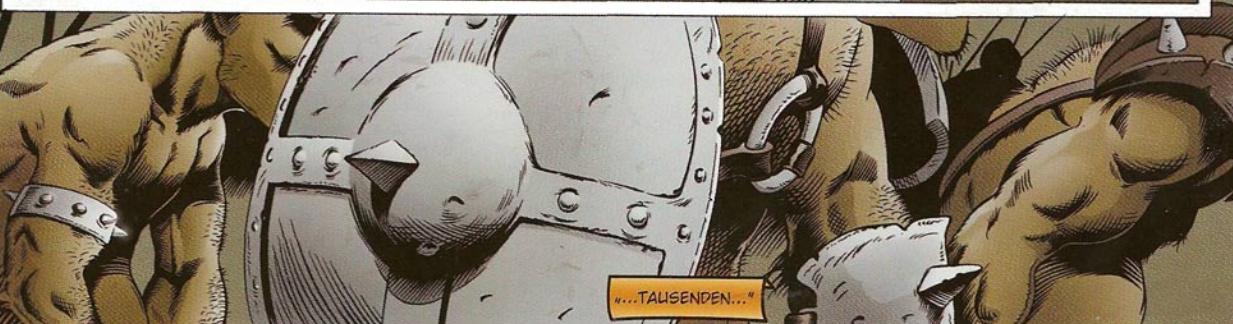
Lettering
Michael Beck

Umsetzung
Ideenschmiede Paul & Paul

Art Director
Wolfgang Berger

Redaktion
Georg Tempel

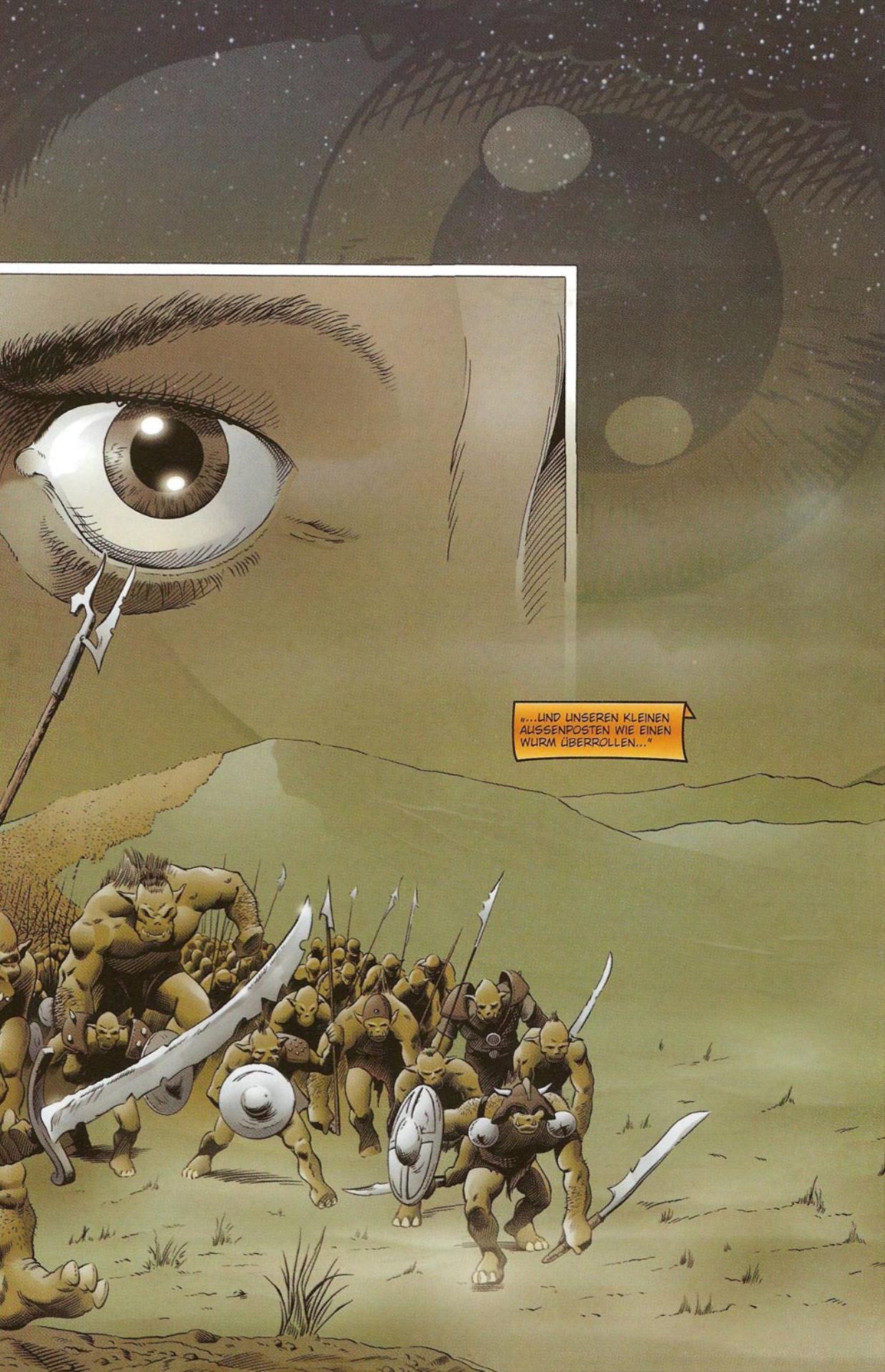






„BALD SCHON WÜRDEN SIE
DAS ENDE DER GROSSEN
NORDEBENE ERREICHT
HABEN...“





....UND UNSEREN KLEINEN
AUSSENPOSTEN WIE EINEN
WURM LIBERROLLEN..."

„ICH HABE MICH OFT GEFRAGT,
WAS WOHL PASSIERT WARE, WENN
ICH GEBLIEBEN WÄRE, ZUSAMMEN MIT ALL
DEN ANDEREN ARMEN TEUFELN, DIE DER
KÖNIG FÜR DEN KRIEG GEGEN DIE ORKS
ZWANGSREKRUTIERT HATTE...“



„VERMUTLICH WÄRE
ICH JETZT TOT...“



„ICH ZOG ES VOR, EINE WEILE
UNTERZUTAUCHEN, UND DAFÜR GAB
ES IM GANZEN KÖNIGREICH KEINEN
BESSERTEN ORT ALS KHORINIS.“

„DIE STADT LAG WEIT ENTFERNT VON DEN
GROSSEN KÖNIGSTÄDTCHEN IM ZENTRUM DES
REICHES. HIER KÜMMERTE ES NIEMANDEN,
WELCHES SCHICKSAL DEN ANDEREN IN DIESEN
AUSSERSTEN WINKEL DER WELT VERSCHLAGEN
HABEN MOCHTE.“

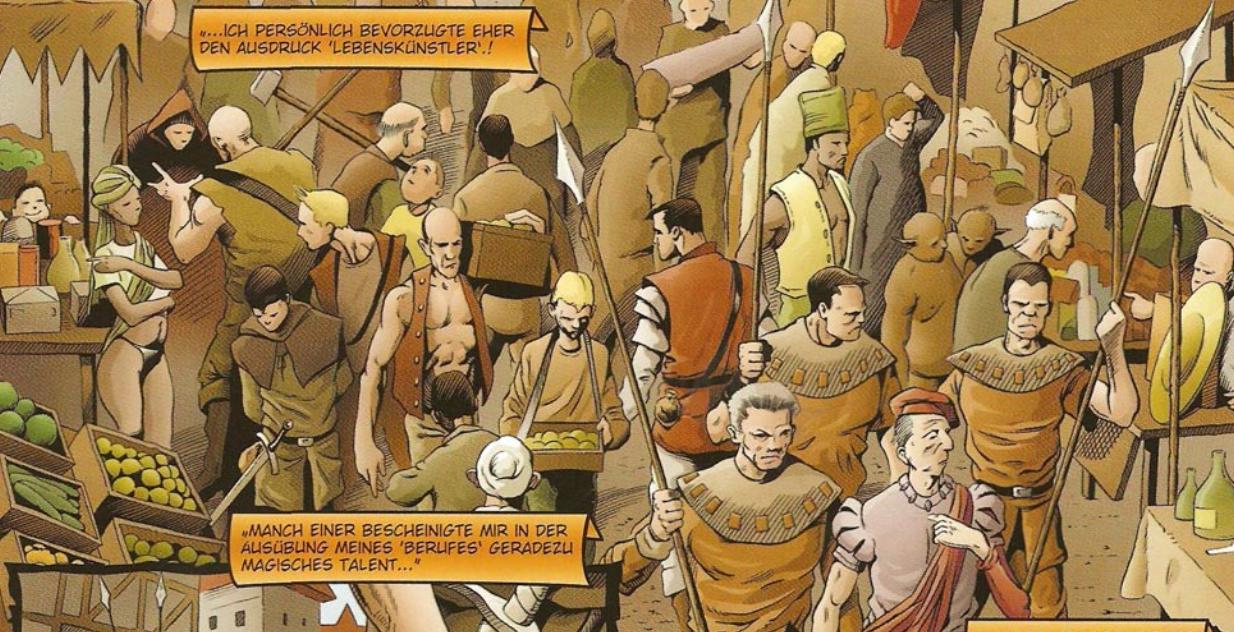


„HIER WAR NUR EINES INTERESSANT:
GOLDMÜNZEN, UND DIE LIESSEN SICH
VOR ALLEM DURCH DAS MAGISCHE ERZ
ERGATTERN, DAS IN DIESER GEGEND
VORKAM...“

„VIELE LEUTE HÄTTEN MICH
DAMALS ALS HERUMTREIBER
BEZEICHNET...“



„...ICH PERSÖNLICH BEVORZUGTE EHER
DEN AUSDRUCK 'LEBENSKÜNSTLER'!“



„...AUCH WENN ES NUR DIE
WENIGSTEN ZU SCHÄTZEN
WÜSSTEN.“



„...UND SO WARF MAN MICH IN DEN
HIESIGEN KERKER. DORT SOLLTE
ICH AUF MEINE VERURTEILUNG
WARTEN...“





NA JA, NICHT GANZ.
DIE TYPEN HABEN MICH
GEPILZT UND DABEI HABEN
SIE DUMMERWEISE DAS ZEICHEN
DER KÖNIGLICHEN ARMEE AN
MEINEM ARM ENTDECKT...

AH, EIN
DESERTEUR ALSO... KEIN
WUNDER, DASS SIE DICH
HIER REINGESTECKT
HABEN.

WIESO?
WAS MEINST DU
MIT 'HIER REIN'?

DAS IST
DIE ZELLE FÜR
LEBENSLÄNGLICHE,
MEIN KLEINER.

MÖRDER,
VERGEWALTIGER,
ERZDIEBE - UND EBEN
FAHNENFLÜCHTIGE, WIE
DU EINER BIST...

DU WUSSTEST
WOHL NIEHT, DASS
DESERTIERN SEIT DEN
GROSSEN ORKKRIEGEN ZU DEN
SCHLIMMSTEN VERBRECHEN IM
KÖNIGREICH ZÄHLT! DIE STADT-
WACHEN KASSIEREN SOGAR
PRÄMIEN FÜR ABTRÜNNIGE
WIE DICH...

IHR MEINT, WIR
MÜSSEN DEN REST
UNSERES LEBENS HIER
IN DIESER MICKRIGEN
ZELLE VERBRINGEN?!

NEIN, EIGENTLICH KOMME
ICH AUS SENDAR. ALS SOLDAT
WAR ICH ALLERDINGS IN EINEM
STÜTZPUNKT AN DER GROSSEN
NORDEBENE STATIONIERT.

ABER WIESO
FRAGST DU?

DU BIST
NICHT VON
HIER, HÄH?

WEIL EIGENTLICH
JEDER, DER HIER WOHNT,
WISSEN MÜSSTE, WAS EINEN
ERWARTET, WENN MAN
LEBENSLÄNGLICH
BEKOMMT...

WOVON
SPRICHST
DU?

ÄH, TUT
MIR LEID,
NEIN...

HAST DU
NOCH NIE VON
DER KÜPPEL
GEHÖRT?

GORN,
ERZÄHL DU
ES IHM...

OKAY, KLEINER,
WEIL DU NEU IN DER
STADT BIST UND WEIL
DU NOCH SON' JUNGER
HÜPFER BIST UND BESTIMMT
DACHTEST, DU KÖNNTEST
HIER IN KHORINIS DIE
GROSSE KOHLE MACHEN,
INDEM DU 'NE NEUE
ERZADER ENTDECKST
ODER SO...

...WIE ALICH
IMMER, ICH WERD
DIR VERRATEN,
WAS DIE KÜPPEL
IST...

DIE KÜPPEL IST
HIER IN DER GEGEND
DER NAME FÜR DAS
ARBEITSLAGER BEI DEN
KÖNIGLICHEN MINEN. ES
IST SOZUSAGEN DAS
GEFÄNGNIS VON
KHORINIS.

LIND
WIESO WIRD
ES KÜPPEL
GENANT?

IMMER MIT
DER RUHE...

„ES HEISST SO, WEIL DAS GESAMTE GEBIET
VON EINER GIGANTISCHEN MAGISCHEM
BARRIERE UMGEBEN WIRD. EIGENTLICH
HAT DIE BARRIERE JA DIE FORM EINER
KUGEL, DOCH DA DER UNTERE TEIL IM
BODEN VERSCHWINDET, SIEHT ES EBEN
AUS WIE EINE RIESIGE KÄSELOCKE -
'NE KÜPPEL EBEN.“

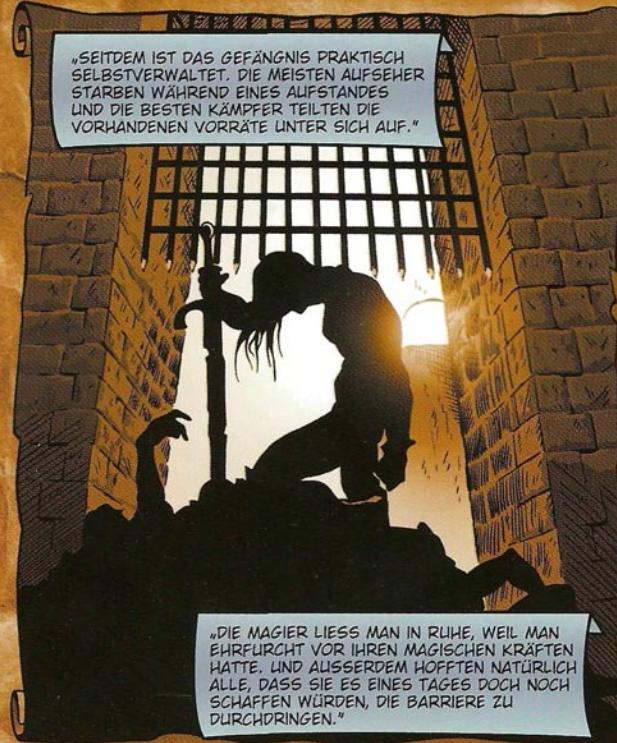
„ABER... WER IN GOTHAS NAMEN HAT
DENN DIE MACH, EINE SOLCH GEWALTIGE
MAGIE ZU ERZEUGEN?!"

„DER KÖNIG TROMMELTE DAMALS -
DAS WAR VOR ETWA 20 JAHREN -
ZWÖLF SEINER BESTEN MAGIER
ZUSAMMEN. EIGENTLICH SOLLTE
DIE BARRIERE JA VIEL KLEINER
WERDEN, DOCH IRGENDWAS GING
SCHIEF. DIE KUGEL DEHNT SICH
VIEL WEITER AUS ALS GEPLANT -
UND SCHLOSS DIESER MAGIER
GLEICH MIT EIN.“



„TJA, PECH FÜR DIE JUNGS,
DENN KEINEM LEBENDEN WESEN
IST ES MÖGLICH, DIESSE MAGISCHE
TRENNWAND VON INNEN ZU
DURCHDRINGEN, DAS GEHT
NUR VON AUßEN.“

„SEITDEM IST DAS GEFÄNGNIS PRAKTISCH
SELBSTVERWALTET. DIE MEISTEN AUFSEHER
STARBEN WÄHREND EINES AUFTANDES
UND DIE BESTEN KÄMPFER TEILTEN DIE
VORHANDENEN VORRÄTE UNTER SICH AUF.“



„DIE MAGIER LIESS MAN IN RUHE, WEIL MAN
EHRFLICHT VOR IHREN MAGISCHEM KRÄFTEN
HATTE. UND AUSSERDEM HOFFTEN NATÜRLICH
ALLE, DASS SIE ES EINES TAGES DOCH NOCH
SCHAFFEN WÜRDEN, DIE BARRIERE ZU
DURCHDRINGEN.“

„UNSER GUTER KÖNIG RHOBAR ERKANNE
ZIELICH SCHNELL, DASS ER DIE SITUATION
ZU SEINEN GÜNSTEN AUSNUTZEN KONNTEN.
ER BOT DEN ANFÜHRERN DER GEFANGENEN
AN, IHNEN NÄHRUNGSMITTEL, KLEIDUNG,
MEDIZIN, ALKOHOL UND WAS SONST
BENÖTIGT WURDE, ZUR VERFÜGUNG
ZU STELLEN.“

„IM GEGENZUG SOLLTEN
SIE DAFÜR SORGEN,
DASS IN DEN MINEN
GESCHÜRT WURDE,
DAMIT DAS KÖNIGREICH
WEITER MIT ERZ
VERSorgt BLEIBEN
WÜRDE.“



„SO BILDETE SICH SCHNELL EINE EIGENE
HIERARCHIE IN DEM GEFÄNGNIS. DIE STÄRKSTEN,
DIE SOGENANNTEN ERZBARONE, KONTROLIEREN
AUCH HEUTE NOCH ALLES, WAS SIE VON DER
AUßENWELT ERHALTEN. WENN ANDERE DAVON
ETWAS HABEN WOLLEN, MÜSSEN SIE DAFÜR
IN DEN MINEN SCHLUFEN GEHEN. JE MEHR SIE VON
DEM KOSTABAREN MAGISCHEM ERZ RAUSHOLEN,
DESTO MEHR BEKOMMEN SIE AUCH DAFÜR. FÜR
DAS ERZ WIEDERUM KRIEGEN DIE ERZBARONE
VOM KÖNIG NEUE WAREN. EIN NETTER
KREISLAUF ALSO, LIND WENN ES NACH DEN
ERZBARONEN GINGE, KÖNNTE ES AUCH IMMER
SO WEITERGEHEN. DA DRINNEN SIND SIE DIE
ABSOLUTEN HERRSCHER, HIER DRAUSSEN
WÄREN SIE NUR STRASSENDRECK.“

„EINIGE LEUTE HABEN SICH VON DIESEM
KREISLAUF ABGESPALten UND IHR EIGENES
LAGER Gegründet, DAS SOGENANnte
NEUE LAGER. SIE VERSORGEN SICH DORT
WEITESTGEHEN SELBER, INDEM SIE REIS
ANBALLEN. AUSSERDEM ERBELUTEN SIE HIN
UND WIEDER VORRÄTE AUS DEM ALTEN
LAGER. KEIN WUNDER ALSO, DASS SICH DIE
BEIDEN LAGER NICHT GERADE FREUDLICH
GESONNEN SIND. AUCH EINIGE DER MAGIER
SIND ZUM NEUEN LAGER ÜBERGELAUFEN.
SIE NENNEN SICH „MAGIER AUS DEM KREIS
DES WASSERS“, IM GEGENSATZ ZU DEN
FEUERMAGIERN IM ALTEN LAGER.“



"TJA, UND DANN SOLL SICH VOR
EINIGEN JAHREN NOCH EINE ART
SEKTE GEBILDET HABEN, DIE
REGEN ZUWACHS VERZEICHNET.
DIE MITGLIEDER TÄTOWIEREN
IHNEN GANZEN KÖRPER MIT
SELTSAMEN SYMBOLEN UND
VERSUCHEN, DURCH MEDITATION
IHR INNERSTES SELBST ZU
ERFORSCHEN ODER SO'N
QUATSCH..."

"DOCH SEIT DAS GESCHEHEN IN DER KLIPPEL
IN GEREGELTEN BAHNEN VERLÄUFTE, DRINGT
NICHT MEHR VIEL NACH DRAUSSEN, HIN UND
WIEDER KRIEGT MAN EIN PAAR GERÜCHE
ZU OHREN, ABER AUF IRGENDEINEM GRUND
MACHEN DER KÖNG UND DIE OBEREN VON
KHORINIS EIN GEHEIMNIS AUS DER SACHE,
SO DASS NUR DIE WENIGSTEN WISSEN, WAS
DA DRINNEN WIRKLICH ABGEHT..."



HÖR NICHT AUF DEN
SCHEISS, DEN ER ERZÄHLT.
NIEMAND IST HIER UNSCHULDIG.
LESTER IS'N BISCHEN
DURCHGEKNALLT, ABER
ANSONSTEN GANZ IN
ORDNUNG.

WAS HAT ER
VERBROCHEN?

DIE
STADTWACHEN NAHMEN
IHN WEGEN IRGENDEINER
KLEINIGKEIT FEST, UND ALS
ER VERSUCHT HAT, ZU
FLIEHEN, HAT ER ZWEI
VON DENEN GETÖTET.

UND WAS
MÜSSTET IHR BEIDEN
TUN, UM HIER REIN-
ZUKOMMEN?

DU BIST GANZ
SCHÖN NEUGIERIG,
KLEINER...

MILLEN,
MEIN NAME
IST MILLEN.

OKAY...
MILLEN, NA GUT,
WARUM NICHT?
ZEIT HABEN WIR
JA GENUG...



„IM NAMEN SEINER KÖNIGLICHEN
HOHET RHOBARS II....“

„...DEM TRÄGER DES
ZEPTERS VON VARANT...“

„...DEM VEREINIGER DER
VIER REICHE IM MYRTANISCHEN MEER...“

BEWEGT EUCH,
IHR SÄCKE, SONST
KOMMT IHR ERST
GAR NICHT LEBEND
UNTEN AN!!

OKAY, JUNGS,
WIR SEHEN LINS
DANN UNTER...
HOFFENTLICH...

ICH GLAUBE,
JETZ GEHT ES
GLEICH LOS...



A

PLATSCH!!!



...DEM VERKÜNDER DES
GLAUBENS AN DIE DREI GÖTTER
UND STATHALTER DES OBERSTEN
GOTTES RA..."

"...VERURTEILE ICH DIESSE VIER
VERBRECHER ZUR HAFT IN DEN
ERZMINEN VON KHORINIS."

WAS PASSIERT,
WENN WIR DURCH
DIE BARRIERE
TRETEN?

MHM... DAS
MÜSSTE DAS ALTE
LAGER SEIN.

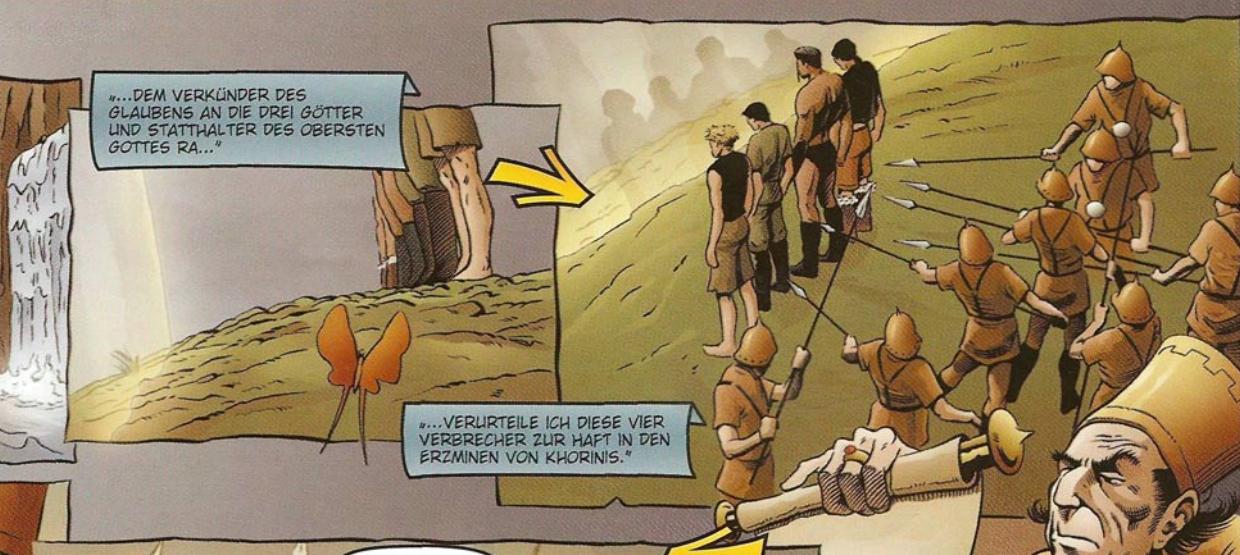
DA HINTEN
KANN MAN EINE
SIEDLUNG
SEHEN.

SIE SOLLEN
DORT ARBEITEN BIS
AN IHR LEBENSENDE,
AUF DASS SIE DAS
UNRECHT, WELCHES
SIE BEGANGEN
HABEN, WIEDER
AUSGLEICHEN...

WENN DU INS
WASSER EINTAUCHST,
SCHWIMM EINFACH DEN
LUFTBLASSEN HINTERHER,
DANN FINDEST DU SCHON
DEN WEG NACH
OBEN...

DAS DURCHBREAKEN DER
BARRIERE SOLL EINEM FÜR
KURZE ZEIT DIE SINNE VER-
WIRREN. DADURCH SIND
SCHON ENIGE LINLEN IM
SEE ERTRUNKEN.

AHHHHHH!!!!







DU SOLLTEST
SO WAS NICHT
ZU LAUT SAGEN,
GORN.

AUCH WENN HIER
WAFFENSTILLSTAND
HERRSCHT: DU BIST IMMER
NOCH IM LAGER DES FEINDES.
ES GIBT LEUTE, DIE DICH FÜR
'NE LADUNG SUMPFKRAUT
JEDERZEIT BEI DEN
ERZBARONEN
ANSCHWARZEN
WÜRDEN...

TÖTE!
TÖTE!

ULGOR!

ULGOR!

ORIK,
STEH
AUF!!

JA, DU
ZUM BEISPIEL,
DIEGO...

ICH?
WIE KOMMST
DU DENN
DARAUF?!

ORIK!

TOD DEM
FETTSACK!

ORIK!

ACH KOMM
SCHON, ICH WEISS
GANZ GENAU, DASS
DU DIR EIN KLEINES
ZUBROT ALS INFORMANT
DER ERZBARONE
VERDIENST. DU BIST
EIN SCHATTEN...

ABER ICH
WÜRDE NIEMALS
MEINE FREUNDE
VERRATEN.

JA!

SCHLG!

TJA GORN,
SCHEINT SO, ALS
HÄTTEST DU AUF DEN
RICHTIGEN MANN
GESETZT... ÄH...

...GORN?

HEY,
HIERGEBLIEBEN!
LEUTE AUS'M NEUEN
LAGER KOMMEN
HIER NICHT REIN!

SOLL WOHL'N
WITZ SEIN, WAS?
ICH WILL NUR'N
BIER...

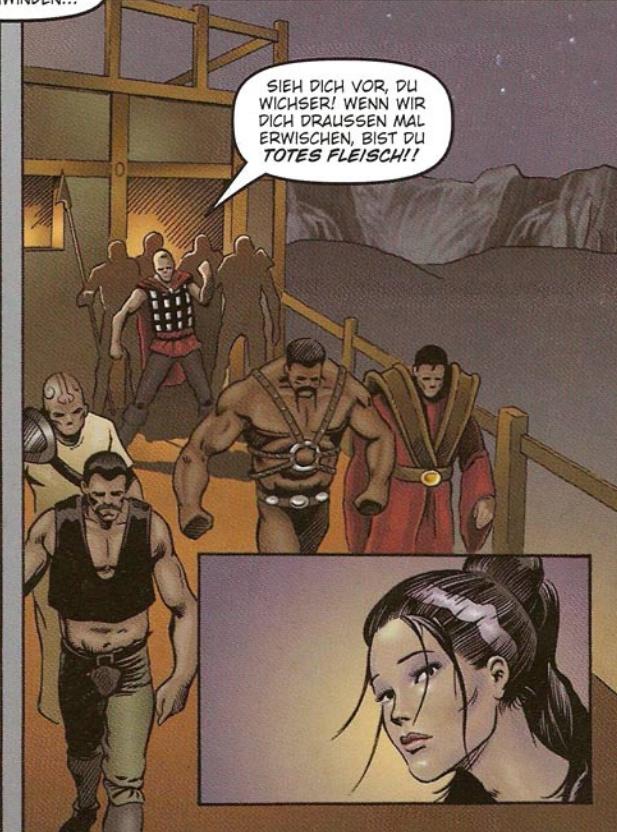
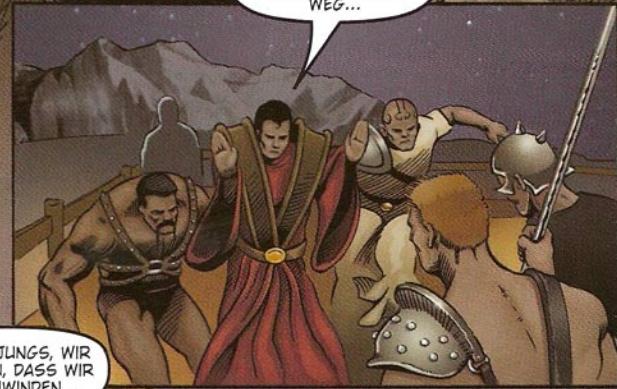
IS' MIR
SCHEISSEGAL,
WAS DU WILLST. DER
ERZBARON MÖCHTE
KEINEN VON EUCH IN
DER NÄHE HABEN,
SOLANGE ER DEM
KAMPF ZUSIEHT!

WIE DU MEINST.
DANN GEH WIEDER HOCH
ZU DEINEM BOSS UND PASS
AUF, DASS ER SICH NICHT IN
DIE HOSE MACHT. DA WO ICH
HERKOMME, LÄD MAN SEINE
GEGLÄNZER ZU EINEM FEST-
MAHL EIN, BEVOR
MAN SIE TÖTET...

ACH JA?!

UND DA WO ICH
HERKOMME, WENDET MAN
SEINEM GEGNER NIE...





AM NÄCHSTEN MORGEN...

MAN SAGTE MIR,
IHR WÜNSCHT MICH ZU
SPRECHEN, MEISTER
CORISTO?

JA,
MILLEN,
KOMM
HER...

MIR IST ZU OHREN
GEKOMMEN, DASS ES
EINEN ZWISCHENFALL IN
DER ARENA GAB, AN
DEM DU BETEILIGT
WARST...

DAS...
DAS WAR NICHTS
WELTBEGEENDES,
NUR EIN KLEINER STREIT,
WIE ER HIN UND
WIEDER...

ICH MÖCHTE NICHT,
DASS DU DICH WEITER MIT
DIESEN LEUTEN ABGIBST,
DIE DU DEINE FREUNDE
ENNINST.

ABER...

SCHWEIG!

DENKST DU, ICH HABE DICH ZU
MEINEM ADEPTEN ERKOREN, DAMIT
DU DIR FREUNDE IM GEMEINEN
VOLK, UND SCHLIMMER NOCH -
IM NEUEN LAGER SUCHST?!

DU BIST DIR OFFENBAR NICHT
BEWUSST, WELCH EINE EHRE ES
FÜR JEMANDEN WIE DICH IST, IN DIE
GILDE DER MAGIER AUFGENOMMEN ZU
WERDEN. ICH MÜSSTE MEINE BRÜDER
ERST DAVON ÜBERZEUGEN, DASS
DU ES ÜBERHAUPT WERT BIST!

EHRLICH GESAGT,
WEISS ICH AUCH NICHT,
WARUM DU DICH ÜBERHAUPT
MIT DIESEN LEUTEN ABGEBEN
WILLST. WAS KÖNNEN SIE DIR
DENN SCHON BIETEN, DAS
DU NICHT SOWIESO
SCHON HAST?

JUNGE, ALS DU ZUM
ERSTEN MAL HIERHER
MEST, HABE ICH DIREKT
EMERKT, ÜBER WELCH
ÜSSERGEWÖHNLICHES
ALENT DU VERFÜGST.

MACH DIR NICHT ALL
DEINE MÖGLICHKEITEN
ZUNICHT, INDEM DU DICH
MIT DEM ABSCHAUM
HERUMTREIBST...

BEGREIFST
DU NICHT? DU BIST
JETZT EINER DER
ERWAHLTEN.

WÄHREND DSCHE ARDEN
WÜRMER DA DRAUSSEN TAG FÜR
TAG IN DEN MINEN SCHLUFEN, UM AM
ABEND EIN VERGAMMELTES STÜCK
FLEISCH ZU BEKOMMEN, KÖNNEN
WIR HIER TUN UND LASSEN,
WAS WIR WOLLEN!

SIE GEBEN
UNS ALLES, WONACH
ES UNS VERLANGT, DENN
SIE HABEN RESPEKT
VOR UNS.

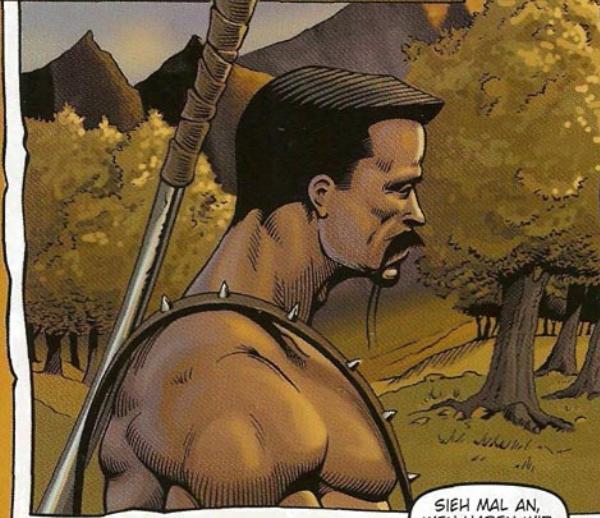
SELBST DIE
ERZBARONE UND IHRE
PRIMITIVEN SCHERGEN
MÜSSEN VIEL ZEIT DARAUF
VERWENDEN, DAMIT HIER
ALLES REIBUNGSLOS
VERLAUF...
ABER WIR...?

ÜBRIGENS HABEN
SICH DEINE FREUNDE MIT
BRABAK, DEM ANFÜHRER VON
GOMEZ' LEIBWACHE, EINEN
UNANGENEHMEN FEIND
GESCHAFFEN.

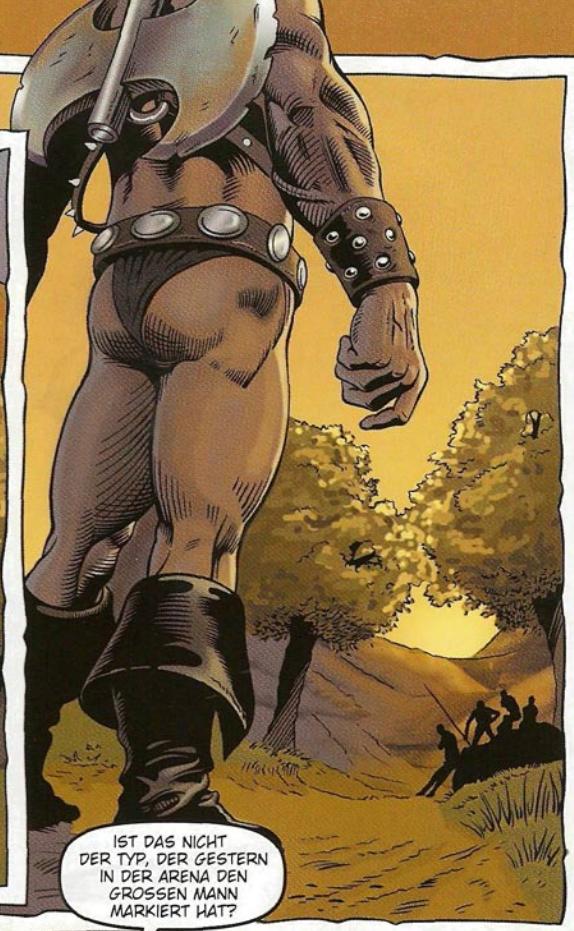
DU RUINIERT UNSER
ANSEHEN, WENN DU DICH MIT
DIESEM GEISDEL HERUMTREIBST,
ALSO WIRST DU DICH VON HEUTE
AN NICHT MEHR MIT IHNEN
TREFFEN...

ICH HABE GEHÖRT,
DASS ER ALLES DARAN
SETZT, ES IHMEN HEIM-
ZUZAHLEN...

...VOR ALLEM DIESEM SÖLDNER
AUS DEM NEUEN LAGER...



SIEH MAL AN,
WEN HABEN WIR
DENN DA...?



IST DAS NICHT
DER TYP, DER GESTERN
IN DER ARENA DEN
GROSSEN MANN
MARKIERT HAT?

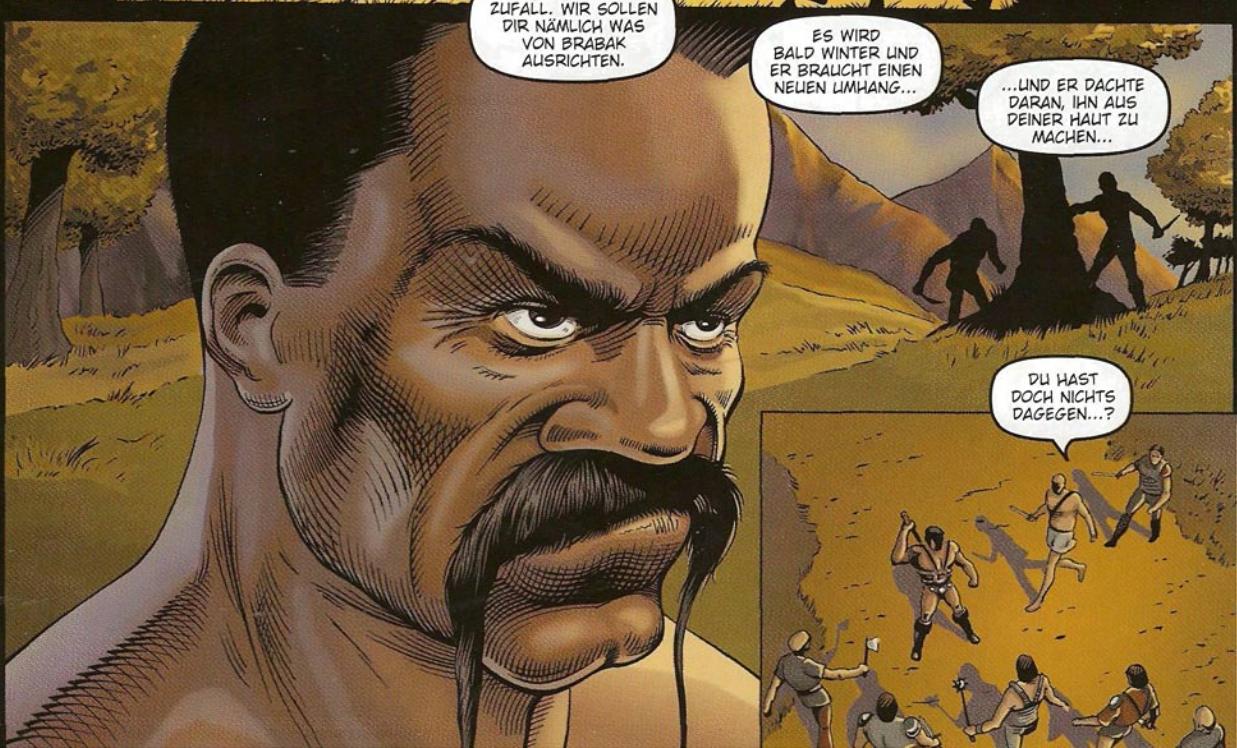


JA, WAS FÜR'N
ZUFALL. WIR SOLLEN
DIR NÄMLICH WAS
VON BRABAK
AUSRICHTEN.

ES WIRD
BALD WINTER UND
ER BRAUCHT EINEN
NEUEN LIMHANG...

...UND ER DACHTE
DARAN, IHN AUS
DEINER HALT ZU
MACHEN...

DU HAST
DOCH NICHTS
DAGEGEN...?



GAAARGH

POCK

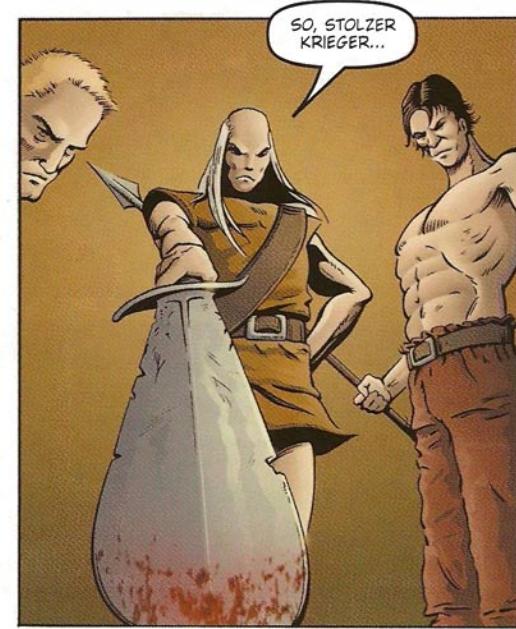
SHLT

WAS
IST LOS MIT
EUCH?! GREIFT
IHN SCHON
AN!!

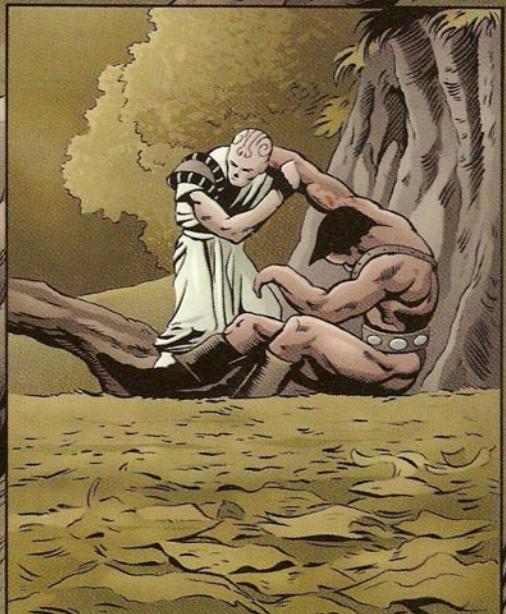
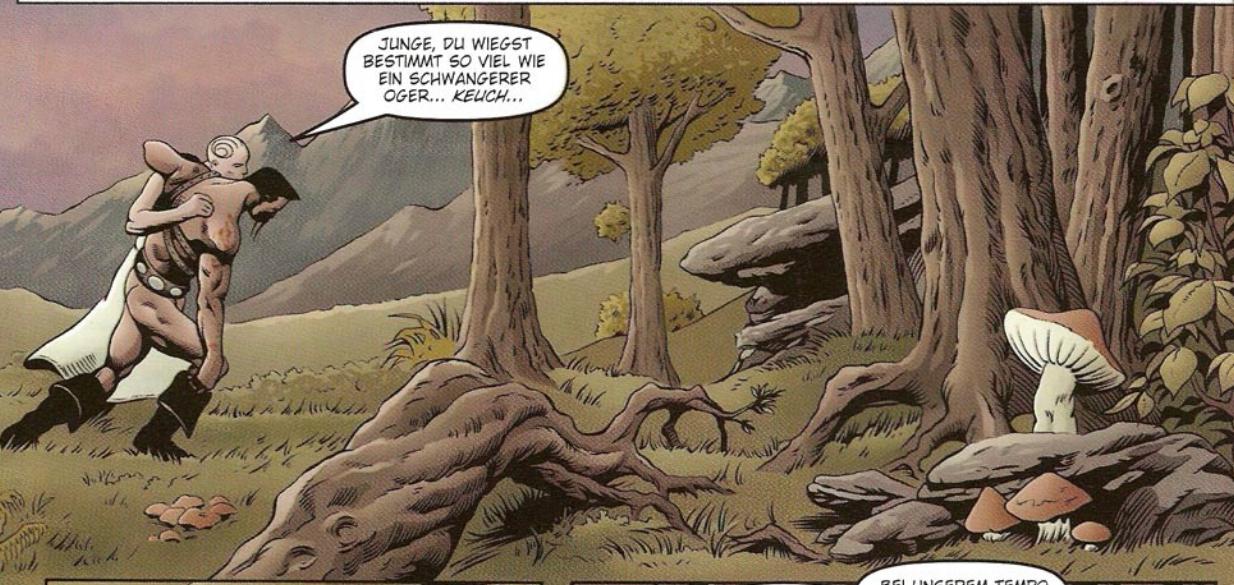
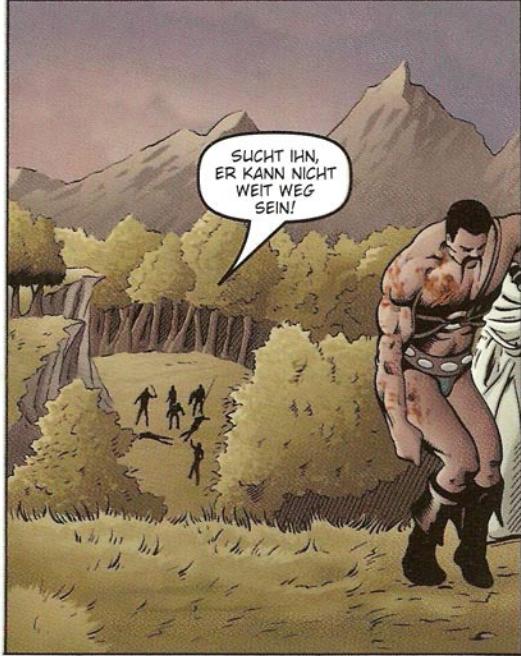
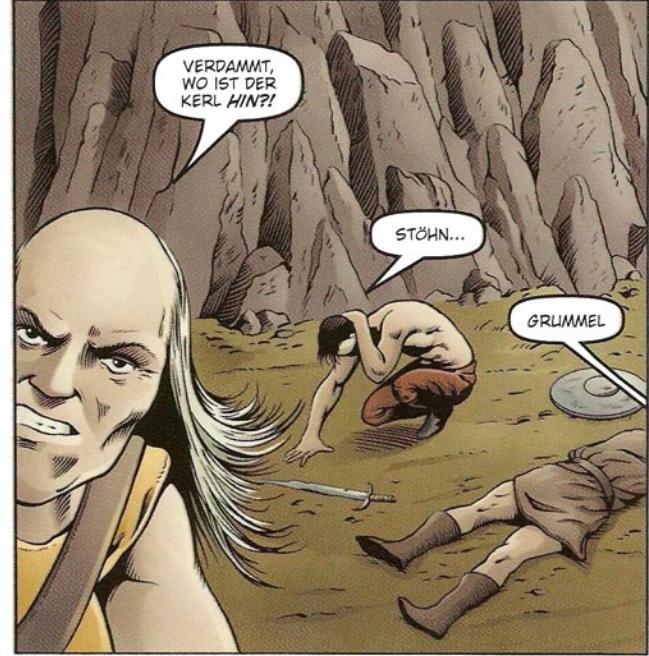
JAAAHHHH!!!











KOMM SCHON,
GORN, WIR MÜSSEN
WEI...



GORN..?

SIE
KOMMEN...

HEY, GUT
GEMACHT, DU HAST UNS
GERADE DAS LEBEN
GERETTET!

JETZT MÜSSEN
WIR DEN EINGANG NUR
NOCH TARNEN...

STÖHN...

MMH, NIEMAND
ZU SEHEN...

LASS UNS
NOCH EIN STÜCK
WEITERGEHEN UND
DANN UMKEHREN...

GUT.

SIE SIND WEG...

MANN, DU
SIEHST WIRKLICH
BESCHISSEN
AUS...

DIE HABEN DICH
GANZ SCHÖN ÜBEL
ZUGERICHTET, WIR
MÜSSEN UNBEDINGT
HILFE HOLEN.



SAG MAL,
WO SIND
WIR HIER
EIGENTLICH...?



AM NÄCHSTEN TAG...

IHR HABT TIERISCHES GLÜCK
GEHABT, DASS IHR BRABAKS MÄNNERN
ENTKOMMEN SEID. MAN HAT MIR ERZÄHLT,
ER IST BEINAHE GEPLATZT VOR WUT, ALS
ER ERFAHREN HAT, DASS GORN
NOCH LEBT.

AN GORNS STELLE
WÜRDE ICH MICH IN
NÄCHSTER ZEIT NICHT
MAL IN DIE NÄHE DES
ALten LAGERS
WAGEN...

UND WAS IST MIT
EUCH BEIDEN? WILL
BRABAK EUCH AUCH
ANS LEDER?

NÖ, BISHER NICHT. ABER ICH MERKE, DASS
EINIGE LEUTE MIR NICHT MEHR ALLES ANVERTRAUEN
MÖCHTEN, WEIL SIE ERFAHREN HABEN, DASS
ICH MIT JEMANDEN AUS DEM NEUEN LAGER
BEFREUNDET BIN.

MILLEN IST ALS
MAGIERNOVIZE ALLERDINGS
SO GUT WIE UNANTASTBAR.

GLAUBT MIR, SO ROSIG WIE IHR
EUCH DAS VORSTELLT, IST DAS LEBEN
ALS NOVICE DER FEUERMAGIER AUCH
NICHT. DIESSE ALten SÄCKE HABEN SICH
DAMIT ABGEFLINDEN, DEN REST IHRES
LEBENS IN DER BARRIERE ZU VERBRINGEN,
UND DEMENTSPRECHEND BEHENMEN
SIE SICH AUCH.

ICH WÜRDE JEDOCH SICH
BIETENDE GELEGENHEIT
WAHRNEHMEN, UM AUS
DIESEM DRECKSPFHU
ZU FLIEHEN...

GIBT ES DENN WIRKLICH
KEINE MÖGLICHKEIT, DIE
BARRIERE ZU DURCH-
DRINGEN?

Die
FEUERMAGIER
HABEN ALLES
VERSUCHT, OHNE
ERFOLG.

ABER DIE
MAGIER AUS DEM
KREIS DES WASSERS
ARBEITEN DOCH
IMMER NOCH AN
EINEM AUSBRUCH,
ODER GORN?

STIMMT. SIE SAMMELN IM
NEUEN LAGER SO VIEL MAGISCHEs
ERZ WIE MÖGLICH, WEIL DIE DARIN
GESPEICHERTE MAGIE IHNEN HELFEN
SOLL, DIE BARRIERE ZU
SPRENGEN.

ABER NIEMAND
WEISS, OB ES
KLAPPEN WIRD...

EGL, OB SIE ES IRGENDWANN SCHAFFEN, DIE BARRIERE ZU KNACKEN ODER NICHT, WIR MUSSEN ZUSEHEN, DASS WIR BIS DAHIN UBERLEBEN!

DIEGO HAT RECHT.
WENN WIR NICHT BALD ETWAS GEGEN BRABAK UND SEINE MÄNNER UNTERNEHMEN,
WERDEN WIR HIER NICHT ALT...

NEIN, DAS IST ZU OFFENSICHTLICH, DAMIT MACHEN WIR UNS NUR NOCH MÄCHTIGERE FEINDE.

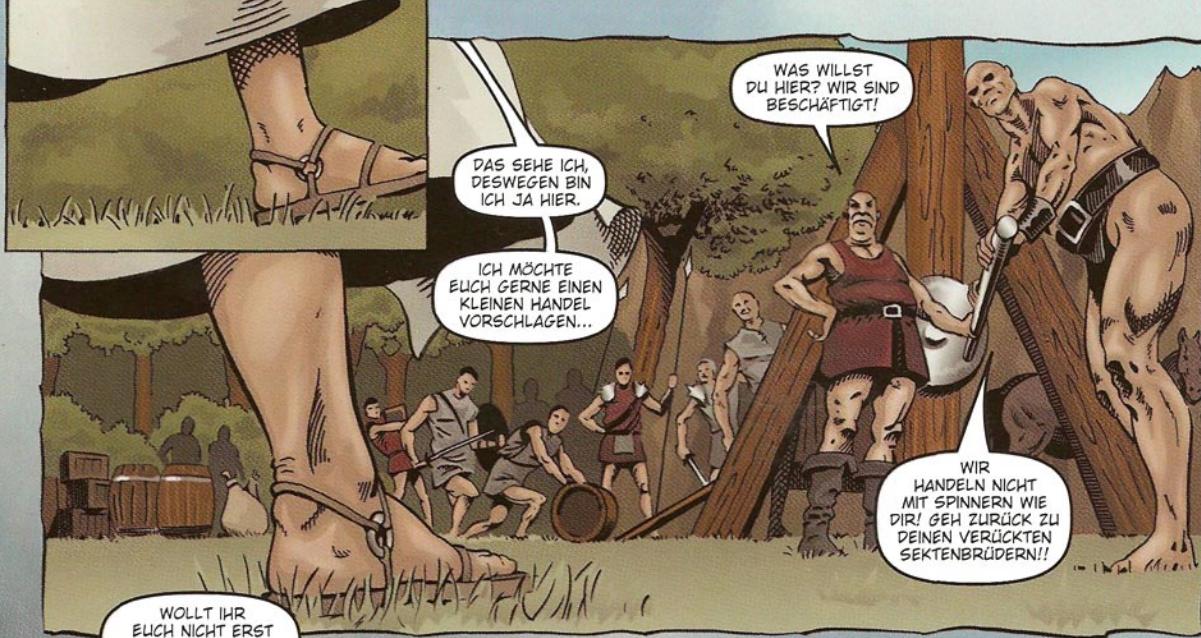
WIR SOLLTEN UNS NICHT DIE HÄNDE SCHMUTZIG MACHEN. ES GIBT SICHER EINEN WEG, DIESEN BRABAK LOSZUWERDEN, OHNE DASS UNS DIE ERZBARONE DAFÜR IM NACKEN HÄNGEN...

WAS SCHLÄGST DU VOR? IHN EINFACH UMLEGEN?

UND WIE WILLST DU DAS ANSTELLEN?

WIR WERDEN UNS DIE GEGEBENEN UMSTÄNDE EINFACH ZUNUTZE MACHEN.
UND ICH GLAUBE, ICH WEISS AUCH SCHON WIE..





AM ABEND...

WEHR
DICH, DU
MEMME!!

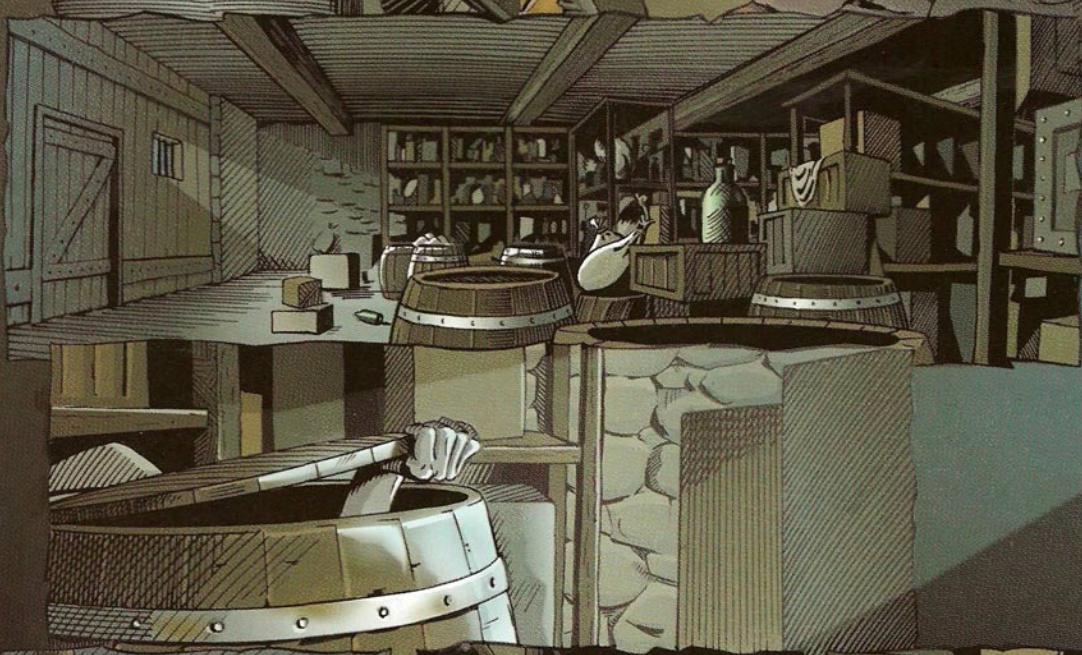
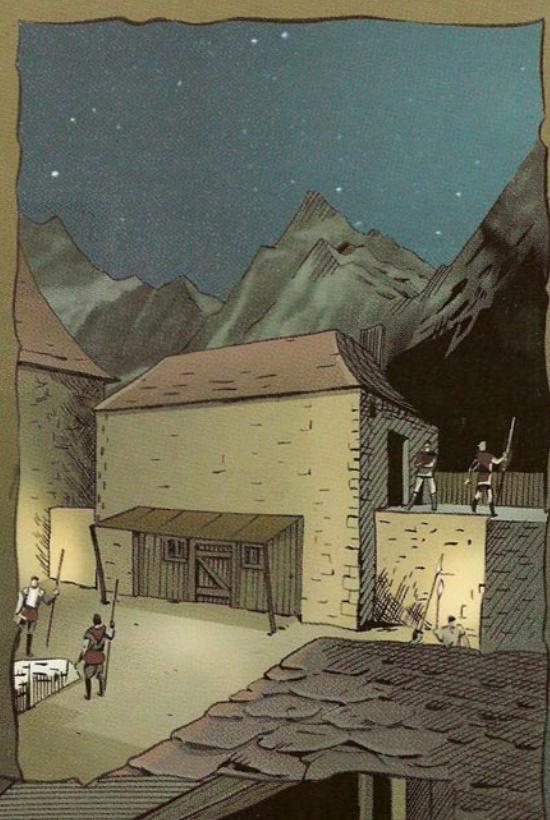
SCHLITZ
IHN AUF!!

BENWICK

BENWICK

BENWICK'S

DER HAT
DOCH KEINE
CHANCE!!









WENN ES NACH
MIR GEGANGEN WÄRE,
LÄGST DU JETZT MIT
DURCHGESCHNITTENER
KEHLE AUF DEINEM
BETT...

DU KANNST MICH
MAL! UND KOMM MIR
BLOSS NICHT
ZUNAHE!

HAST
DU DIE WARE
AUCH GUT
VERSTECKT?

ALLES KLAR,
WIR KÖNNEN...

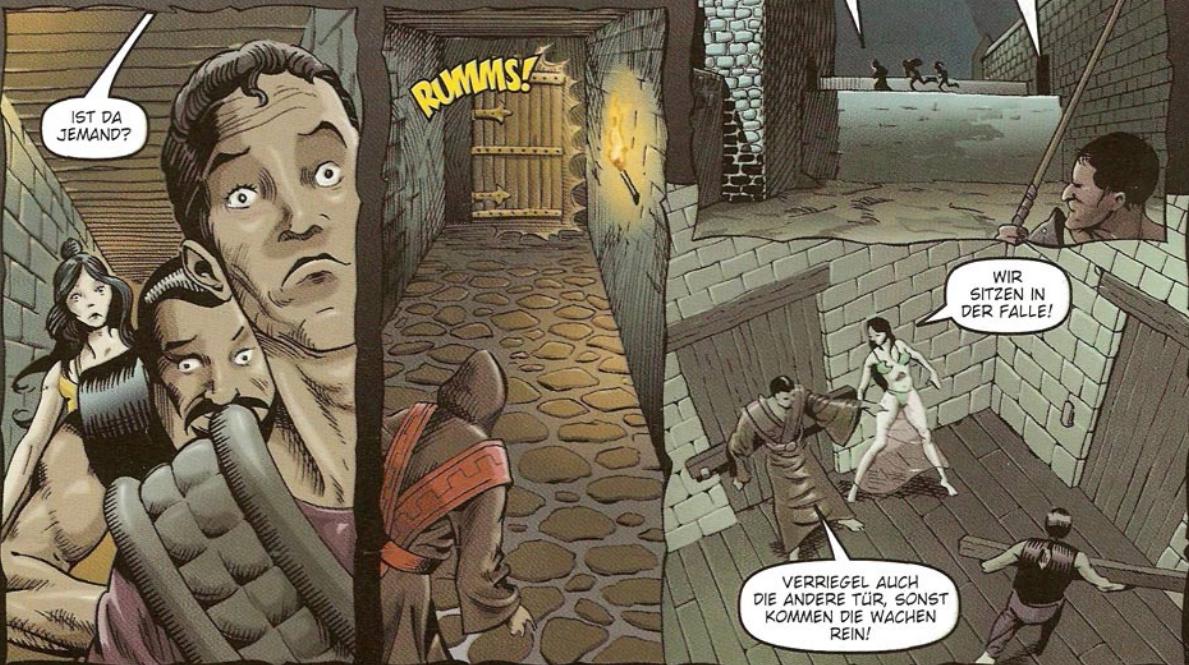
OKAY, DANN
LOS...

ICH GLAUBE,
DIE LUFT IST
REIN...

JA. BRABAK
WIRD SIE NUR
FINDEN, WENN ER
SEIN ZIMMER
GRÜNDLICH
DURCHSUCHT.

HIER DÜRFTE LINS
NIEMAND BEGEGNEN.
DIE MAGIER SCHLAFEN
UM DIESE ZEIT SCHON
LÄNGST...







DER TURM
KIPPT UM... WIR
MÜSSEN HIER
RAUS!!!





EINIGE TAGE SPÄTER...

TUT MIR JA LEID, WENN IHR MICH FÜR BLÖD HALTET, ABER...

ICH VERSTEH IMMER NOCH NICHT, WAS UNS DIESE GANZE AKTION JETZT GEbracht HAT.

DAS LIEGT DARAN, DASS DU STÄNDIG EINS VON DIESEN SUMPFKRÄUTERN IN DER FRESSE HÄNGEN HASST. WENN ICH SO ZUGEKIFFT WÄRE WIE DU, WÜRDE ICH AUCH NICHTS MEHR KAPIEREN...

MILLEN, ERZÄHL DU ES IHN...

OKAY, LESTER, PASS AUF...

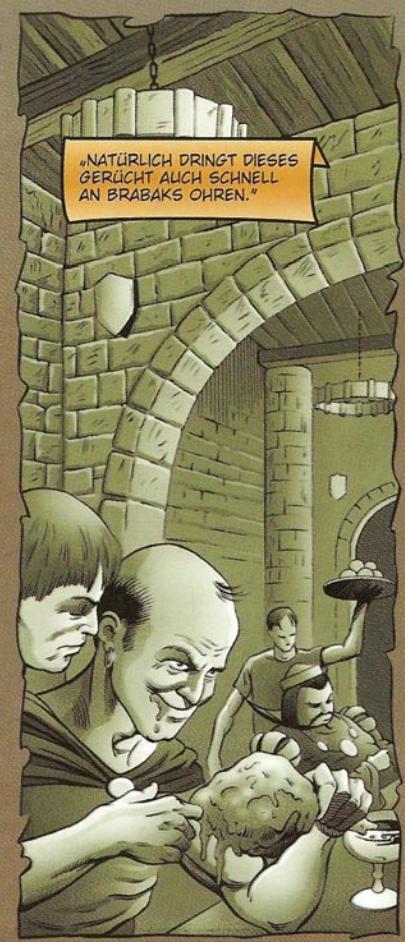
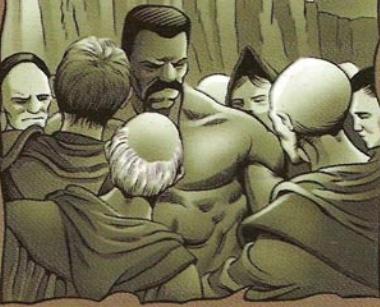
WIE DU DICH VIELLEICHT ERINNERST, GING DIE GANZE AKTION DARUM, UNS DIESEN BRABAK VOM HALS ZU SCHaffen.

NACH UNSEREM MEHR ODER WENIGER UNAUFFÄLLIGEN UNTERNEHMEN VOR EIN PAAR TAGEN WAREN WIR IM BESITZ EINES SACKS, PRALL GEFÜLLT MIT DEM BEGEHRTE MAGISCHEN ERZ.

„WIR WUSSTEN, DASS DIE ZAUBERER AUS DEM NEUEN LAGER JEDOCH UNZE DAVON FÜR IHREN GEPLANTEN ZAUBER BRAUCHEN. ALSO HAT GORN IHNEN GESTECKT, WO SIE EINEN GANZEN SACK ERZ FINDEN KÖNNEN, UND DAS PRAKTISCH UMSONST. ER ERZÄHLTE IHNEN, DASS EIN VERRÄTER AUS DEM ALten LAGER REGELMÄSSIG ERZ HERAUSCHMUGGELT, UM ES AUF EIGENE FAUST GEGEN ANDERE WAREN ZU TAUSCHEN. UND DASS ER SIE ZU DEM ORT FÜHREN KÖNNTE, AN DEM DER WARENAUSTAUSCH STATTFINDET...“

„GLEICHZEITIG HAT DIEGO IM ALten LAGER ANGEGANGEN, GERÜCHTE ZU VERBREiten. ER LIESS BEI DEN RICHTIGEN LEUTEN DIE RICHTIGEN WORTE FALLEN, UND SO ENTSTAND DAS GERÜCHT, DASS SICH GORN IN EINER HÖHLE VERSTECKT HALT, NAHE DER STELLE, AN DER BRABAKS LEUTE IHN FERTIG GEMACHT HABEN.“

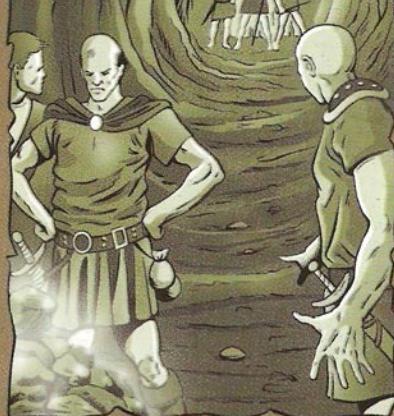
„NATÜRLICH DRINGT DIESES GERÜCHT AUCH SCHNELL AN BRABAKS OHREN.“



„DER MACHT SICH FLUGS AUF, UM GORN ENDLICH DEN REST ZU GEBEN, DIESMAL HÖCHSTPERSONLICH. DOCH ALS BRABAK MIT SEINEN LEUTEN DORT AUFTAUCHT, FINDET ER NUR EINEN GROSSEN HALFEN ERZ.“

„ZU DUMM FÜR IHN, DASS GENAU IN DIESEM MOMENT DER TRUPP SÖLDNER AUS DEM NELEN LAGER EINTRIFFT, UM SICH DAS ZEUG UNTER DEN NAGEL ZU REISSEN.“

„GEGEN DIE ÜBERMAHT DER SÖLDNER HABEN BRABAK UND SEINE JUNGS KEINE CHANCE. SIE SITZEN IN DER FALE UND KEINER KRIEGT DAS KURZE GEMETZEL MIT.“



„TATSÄCHLICH FINDET MAN BEI EINER DURCHSUCHUNG SEINES ZIMMERS EINEN NETTEN VORRAT AN ALLEN MÖGLICHEN WAREN UND KOSTBARKEITEN - VERRÄTERISCH VIEL, SELBST FÜR DEN LEIBWÄCHTER EINES ERZBARONS...“

„FALLS MAN BRABAK UND SEINE LEUTE JEMALS FINDEN SOLLTE, WIRD MAN DENKEN, DASS ER BEI EINEM STREIT MIT SEINEN HANDELSPARTNERN UMGELEGT WURDE.“

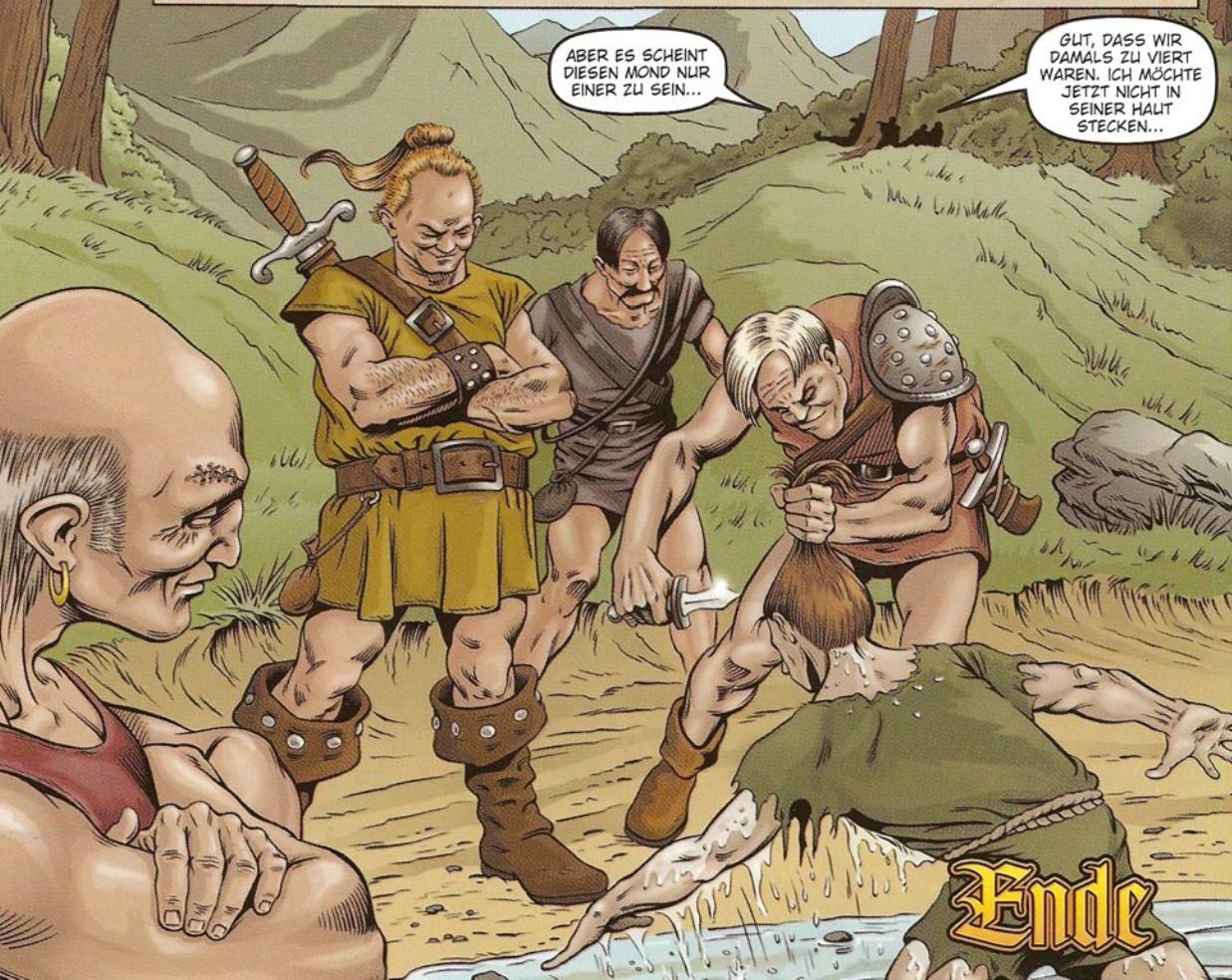
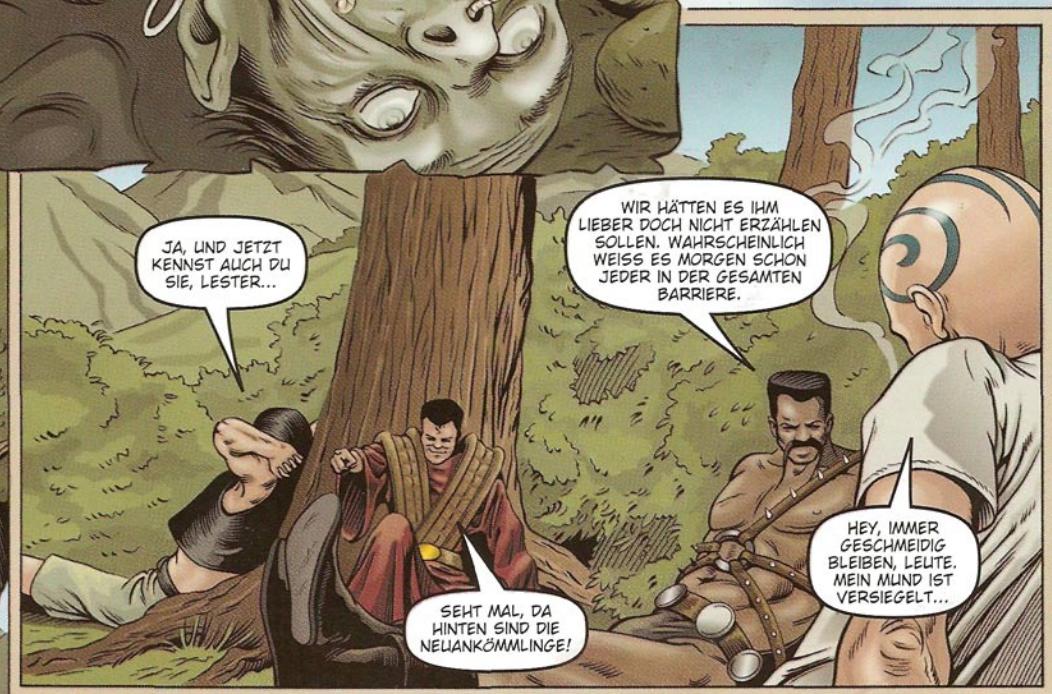
„ALS BRABAK EINEN TAG SPÄTER NOCH IMMER NICHT ZURÜCKGEKEHRT IST, WIRD MAN MISSTRAUISCHE. MAN MUNKELT, ER HABE GEHEIME GE SCHÄFE MIT DEM NELEN LAGER ODER DEM SEKTEMPEL GEMACHT.“



„MIT WEM ER NUN HANDELN WOLLTE UND UM WAS ES GING, WIRD ABER NICHT ANS LICHT KOMMEN.“



„NIEMAND WIRD JE GENAU SAGEN KÖNNEN, WAS PASSIERT IST, DENN NUR WIR KENNEN DIE GANZE GESCHICHTE...“



Gothic

Verbrechen lohnt sich nicht und wird in Kriegszeiten schwer bestraft. Seit die Orks in Scharen in das Land einfallen, winkt selbst bei kleinsten Vergehen eine drakonische Strafe. Alle Männer des Landes wurden zum Dienst an der Waffe herangezogen. Doch um Waffen herzustellen, braucht man Erz. Und um Erz abzubauen, benötigt man Minenarbeiter. Da niemand gerne freiwillig in den Erzminen arbeitet, werden Verbrecher zur Zwangsarbeit in der Strafkolonie verurteilt, einer unwirtlichen Gefängniswelt mit Wäldern, Dörfern, Festungen, alten Tempelanlagen und natürlich Minen und Höhlen, die von einer magischen Barriere umgeben wird.

Ausgerechnet hier beginnt ihr euer Abenteuer. Natürlich habt ihr nur einen Gedanken: Flucht! Doch die Barriere lässt sich nicht ohne weiteres überwinden, und so macht ihr euch daran, die Gefängniswelt aus der Dritten-Person-Perspektive zu erkunden. Eurem Helden bleibt nicht lange verborgen, dass in der Gefängniswelt zwei rivalisierende Gruppen das Zepter schwingen. Das Alte Lager unter Führung der Erzbarone und das Neue Lager, eine kleine Gruppe von Abtrünnigen, die ihre eigene Mine betreibt und sich mit Fluchtgedanken trägt. Unterstützt werden die Rebellen von den Führern des Sektentempels, die seit langem das Ende der Welt prophezeien. Außerdem gibt es noch an die zwölf Gilden, die untereinander zerstritten sind.

Statt sich vor Spielbeginn stundenlang darüber den Kopf zu zerbrechen, welche Attribute und Fähigkeiten ihr eurem Helden geben wollt, entscheidet ihr euch nach kurzer Spielzeit für eine der vier verschiedenen Charakterklassen. Allen Draufgängern sei der Krieger empfohlen. Wer seine Aufgaben lieber mit dem Schwert als mit dem Köpfchen erledigt und jede Diskussion mit schlagenden Argumenten im Keim ersticken möchte, der sollte sich als Krieger den Weg in die Freiheit erkämpfen. Leisetretern und listigen Zeitgenossen sei der Dieb empfohlen, der sich an seinen Feinden vorbeischleicht und alles stiehlt, was nicht angewachsen ist. Als Magier verlasst ihr euch ganz auf eure Zaubersprüche, die

auf Tastendruck als rotierender Kreis über eurer Spielfigur erscheinen. Ein Klick mit dem Cursor und der ausgewählte Zauberspruch kann grafisch eindrucksvoll in die Tat umgesetzt werden. Doch nicht nur imposante Angriffszauber stehen euch als Magier zur Verfügung. Wenn euch nicht wohl in eurer Haut ist, könnt ihr euch kurzerhand in einen Käfer verwandeln und unbemerkt scheinbar unerreichbare Winkel erkunden. Charakter Nummer vier verfügt sogar über Psi-Kräfte. Neben mentalen Attacken kann der Psioniker Kraft seines Geistes von anderen Personen Besitz ergreifen und sie für sich kämpfen lassen. Hat er sich Dank seines unfreiwilligen Helfers seiner Feinde entledigt, entwaffnet er sein Opfer und besiegt es.

Auf eurem Weg werdet ihr über 250 Nicht-Spieler-Charakteren begegnen. In unzähligen Gesprächen erfahrt ihr wichtige Details über die Gefängniswelt und staubt ganz nebenbei so manchen Auftrag ab. Erfüllt ihr eine Mission, winnen euch nicht nur nützliche Gegenstände als Belohnung, sondern auch eine Verbesserung eurer Fähigkeiten und die Freundschaft einer Gilde. Allerdings gilt bei fast allen Aufträgen die Devise: Alles kann, nichts muss. Ihr könnt die meisten Aufträge auch ausschlagen und euch ganz auf eure Flucht konzentrieren, verzichtet damit aber gleichzeitig auf wertvolle Gegenstände und Informationen. Die erstaunliche Handlungsfreiheit hebt Gothic wohl tuend von anderen 3D-Actionabenteuern ab. Statt sich unentwegt an einem roten Handlungsfaden entlangzuhangeln, bewegt ihr euch ebenso frei wie in einem Rollenspiel. Alle Bewohner der Gefängniswelt gehen ihren eigenen Beschäftigungen nach, haben ihre eigenen Sorgen und Nöte und reagieren ganz individuell auf eure Helden- oder Missetaten. Ertappt man euch etwa bei dem Versuch, den Angehörigen einer Gilde zu bestehlen, ist sofort seine ganze Sippe auf den Beinen, um euch eine schmerzhafte Lektion zu erteilen. Gelingt es euch aber, unbemerkt in den Besitz des gewünschten Gegenstands zu kommen, seid ihr weiterhin ein gern gesehener Gast der Gilde. Da sich die Nicht-Spieler-Charaktere an frühere Begegnungen mit euch erinnern, haben es diplomatische Naturen leichter, denn in der Gefängniswelt gibt es so

schon genug Feinde, ohne dass man es sich auch noch mit den Gilden verscherzen sollte. Denn neben gefährlichen Rieseninsekten, Fleischwanzen und Aasfressern wimmelt es in Gothic nur so von Orks und Goblins, die das Land unsicher machen. Auf Grund der hohen Gegnerintelligenz werdet ihr mit blindwütigen Schwerthieben nicht sehr weit kommen. Bevor ihr mit dem Schwert in den Kampf zieht, solltet ihr unbedingt einen Lehrmeister aufsuchen, der euch im Umgang mit Waffen unterrichtet. Eure Feinde agieren äußerst schnell und taktisch geschickt. Merken sie, dass sie euch unterlegen sind, gehen sie in Deckung oder fordern Verstärkung an. Außerdem lassen sich nur wenige Gegner mit einem Streich erledigen, und es ist schon ein kräftiger Feuerzauber nötig, um einem Zombie einzuhauen.

Mit Gothic ist es dem deutschen Entwickler-Team Piranha Bytes gelungen, eine komplexe Rollenspielwelt im 3D-

Gewand zu erschaffen. Die epische Geschichte ist mit viel Action in Szene gesetzt, und die Spannung kommt nicht zu kurz. Große Handlungsfreiheit und einfache Bedienung machen das Spiel auch für Einsteiger interessant. Profis beißen sich an 25 verschiedenen Arten von Monstern und ihrer hohen künstlichen Intelligenz die Zähne aus und werden für ihre Mühen mit einem anspruchsvollen Magiesystem und in Echtzeit ausgetragenen Kämpfen belohnt. Man merkt den Entwicklern an, dass sie begeisterte Rollenspieler und große Fantasy-Fans sind. Alle Bewegungsabläufe und der Kampfmodus sind durch das Motion-Capturing Verfahren flüssig und variatenreich in Szene gesetzt. Es macht Spaß zu beobachten, wie sich die eigene Spielfigur entwickelt, und zu sehen, wie die Talentwerte merklich steigen und welche Waffe oder Rüstung der Held trägt.

Frank Neubauer

