

CHILD OF LIGHT

REGINALD DER GROSSE



UBISOFT



CHILD of LIGHT

REGINALD DER GROSSE

Geschichte Jeffrey Yohalem

Konzept und Illustrationen Serge Meirinho

Farben Serge Meirinho und Kim Parenteau

Originalkarte Lemurias von Vivian Rocray

Zusatzelemente Haejun Jhee

Basierend auf dem Spiel von Ubisoft Montréal

Kreativdirektor Patrick Plourde

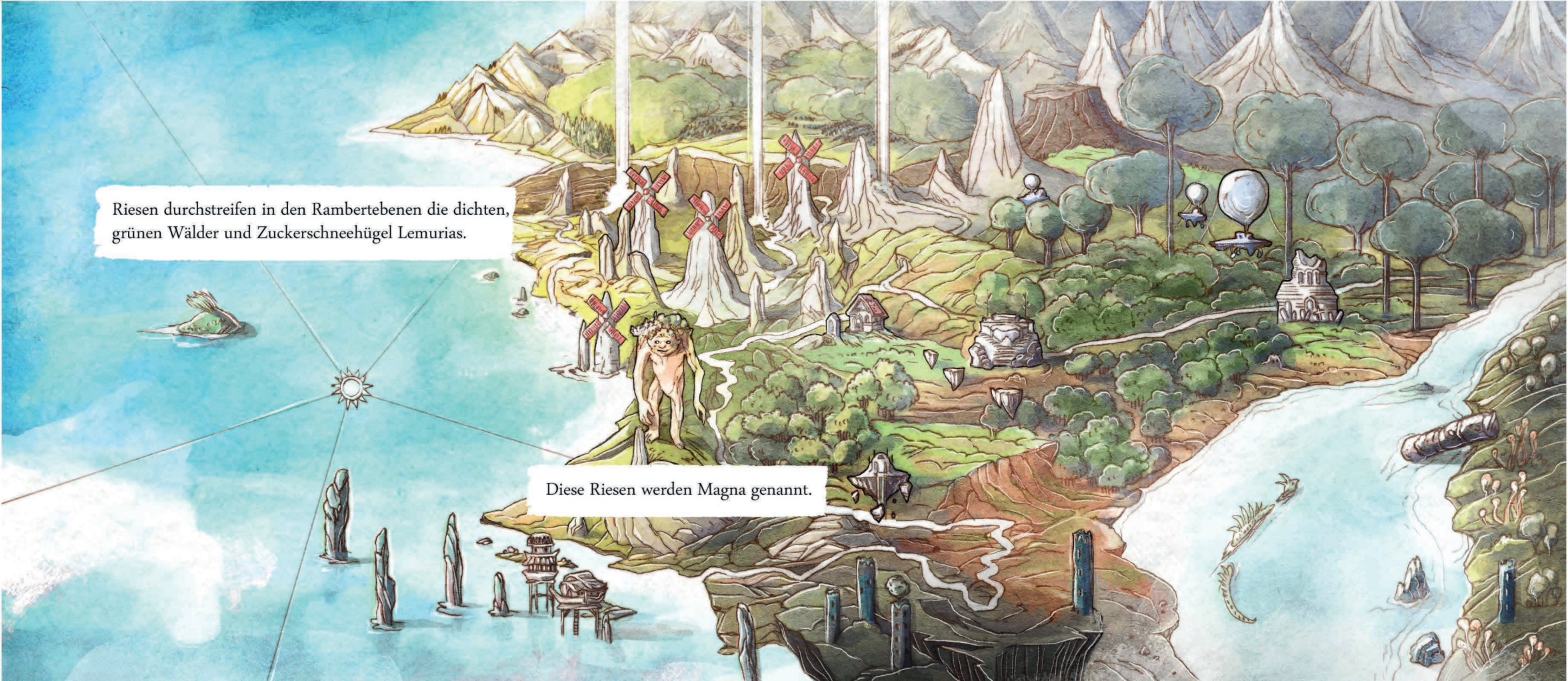
Produktionsleiter Caroline Martin

Künstlerische Leitung Thomas Rollus

Besonderer Dank gilt dem gesamten *Child Of Light* Team




UBISOFT®



Riesen durchstreifen in den Rambertebenen die dichten, grünen Wälder und Zuckerschneehügel Lemurias.

Diese Riesen werden Magna genannt.



Auf ihnen leben die Bolumus Populi, begnadete fahrende Händler. Tagaus, tagein streben sie einmütig danach, Waren zu kaufen und zu verkaufen, neue Märkte zu erobern und ruhmreiche Geschäfte abzuschließen.

Alle, bis auf einen, ... alle bis auf einen kleinen Populi namens Reginald.

Reginald suchte lieber das Abenteuer.



Von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang lief er um seines Großvaters Haus und jagte die furchterregenden Kategida.



Kämpfte wacker, um seine Familie vor einem wütenden Sturm zu bewahren.



Und rettete arme Waisenkinder vor Banditen.



Von Sonnenauf- bis
Sonnenuntergang lief er um
seines Großvaters Haus und
jagte die furchterregenden
Kategida.

Kämpfte wacker gegen einen wütenden Sturm, um seine
Familie zu beschützen.

Und rettete arme Waisenkinder
vor Banditen.

Doch auch wenn das Leben als Held stets aufregend war, erfasste des Nachts eine seltsame Beklemmung Reginalds Herz. Er fühlte sich einsam.

Die anderen Populi, die mit ernsthafteren Dingen beschäftigt waren, allen voran den Warenpreisen, die das Dorf jederzeit in Schulden stürzen konnten, schüttelten ihre pelzigen Köpfe.

Also blieb Reginald allein.



Bis zu diesem ungewöhnlichen Markttag, als Reginald ein echtes Abenteuer erlebte, ein Abenteuer, das sein Leben für immer verändern sollte.



Reginald suchte zwischen den bonbonfarbenen Früchten aus den dichten, grünen Wäldern und den glitzernden Eiszapfen von den Zuckerschneehügeln nach verborgenen Schätzen.

Und da geschah es. Er hörte eine Stimme.
Die Stimme war schwach, aber was sie rief, war
unmissverständlich: "Hilfe!"


Genau das war es, worauf er gewartet hatte,
ein echtes Abenteuer! Aber woher kam die
Stimme? Reginald suchte die Straße ab.

Schließlich entdeckte er ein Gitter, durch das
die Stimme aus dem Untergrund drang.
Er schnappte sich in der Nähe einen
Fischspeer und stieg in die Höhle hinab.




Es war stockfinster. Blindlings hieb er auf dicke, klebrige Spinnweben ein. Alte Kerzen schmückten die Wände. Er entzündete sie mit einem Streichholz aus seiner Tasche.

Reginald kletterte tiefer in die Höhle hinab. Plötzlich erleuchtete der schwache Schein der Kerze den Schatten seines ersten wahrhaftigen Monsters. Reginald brachte den Speer in Anschlag, hob die Kerze und schritt langsam voran.



"Keinen Schritt weiter!", brüllte das Monster. Reginald ließ die Kerze fallen. Zum ersten Mal hatte er Angst. Schlotternd entzündete er ein Streichholz und hielt es in die Luft.


A hand holding a lit torch in a dark, cave-like setting. The torch is the primary light source, casting a warm glow. In the background, a large, dark, hairy creature with glowing yellow eyes is visible. The scene is atmospheric and mysterious.

"Bist du ein Monster?", fragte die Stimme.

"Nein", sagte Reginald tapfer,
"und du?"

"Ich bin Roberta."



An illustration of a mouse and a hedgehog in a dark cave. The mouse, on the left, is wearing a yellow tunic and brown boots, holding a spear with a lit torch. The hedgehog, on the right, is wearing a flower in its hair and a yellow bracelet, holding a small knife. The cave has stone pillars, spider webs, and some small black creatures with white eyes. The scene is lit by the torch and a warm light source in the background.

Reginald senkte den Speer. "Wenn du kein Monster bist, was hast du dann in der Höhle verloren?", fragte er. "Ich wollte ein Abenteuer erleben", sagte Roberta.

"Aber seit Tagen bin ich hier ohne Nahrung gefangen. Mit meinem magischen Schwert konnte ich mir etwas zu Essen zaubern, aber die Magie ist erschöpft. Roberta hielt ein kleines Messer hoch.



Reginald lächelte. "Hübsches Schwert", sagte er.
"Willst du dich mir anschließen?" "Gerne", erwiderte Roberta.

Und so vereinten Reginald und Roberta ihre Kräfte.

Auf dem Weg nach draußen überlisteten sie
eine alte Hexe, entgingen einem fürchterlichen
Sturm ...

... und entkamen in letzter Sekunde einem
Höhleneinsturz.



Und so vereinten Reginald und Roberta ihre Kräfte.

Auf dem Weg nach draußen überlisteten sie
eine alte Hexe, entgingen einem fürchterlichen
Sturm ...

... und entkamen in letzter Sekunde einem
Höhleneinsturz.




Zurück auf dem sonnigen Marktplatz atmeten beide auf. "Ohne dich hätte ich es nicht geschafft", sagte Reginald. "Geht mir genauso", antwortete Roberta.

"Wo sind deine Eltern?", fragte Reginald. "Ich habe sie vor langer Zeit verloren", erwiderte Roberta. "Ich bin sehr allein!"

Reginald dachte einen Augenblick nach und begann zu lächeln.



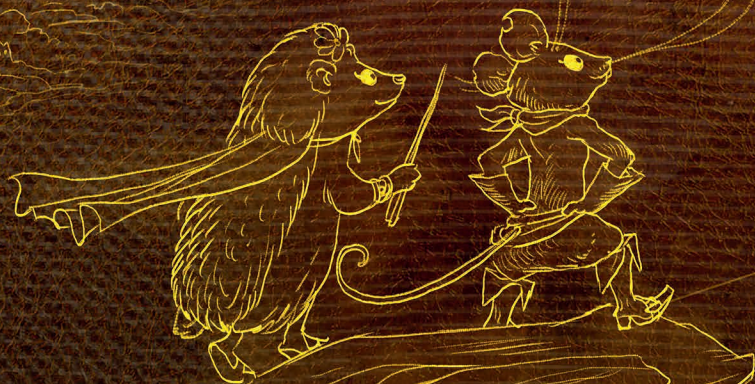


"Du musst mit zu mir nach Hause kommen.
Schließlich müssen wir ja noch eine Hexe fangen."

"Oh, Reginald!", sagte Roberta.
"Nichts täte ich lieber."

So kam es, dass Roberta zu Reginald zog und mit ihm ein Leben voller Abenteuer teilte ...

Abenteuer, die sie über die Grenzen der Populi hinaus in die Weiten Lemurias führen sollten.



UBISOFT

