



THE
WITCHER
DIE ALTE WELT

DER WEG DES WOLFS



Story: Barnaba Drukata



TEIL 1

HAFERBREI UND UNGEMACH

Der Wirt warf einen finsternen Blick auf das Wolfskopfmedaillon. Mit einem Seufzer richtete er sich auf.

„Du kommst zu spät, Hexer“, beschied er den Neuankömmling und griff nach einem Krug. „Die Harpyie, von der du sprichst, bereitete uns vergangene Woche einigen Ärger. Doch dann tauchte einer von euch Hexern im Dorf auf, einer mit einem Bärenanhänger. Er kam aus Haern Caduch. Was für ein Kerl! Als es vorbei war, schleppte er den Kadaver auf seinem eigenen Rücken fort. Sein Pferd war wohl der Bestie zum Opfer gefallen.“

Erim fluchte leise. Die ersten paar Wochen seiner Reise hatten den jungen Hexer nicht gerade zuversichtlich gestimmt. Das war schon das zweite Mal, dass ihm jemand einen Auftrag vor der Nase weggeschnappt hatte. Diesen Bärenhexer würde er nur zu gern in die Finger bekommen, um ihm das Fell zu gerben.

Erim's Gedanken wurden jäh unterbrochen, als der Wirt ihm geräuschvoll einen gefüllten Krug hinstellte.

„Hier, nimm. Und keine Sorge, der Vetter meiner Frau berichtete erst neulich in einem Brief, dass an einem See etwa eine Tagereise von hier entfernt Monster aufgetaucht seien. Die dortigen Fischer zahlen dir sicher gern die eine oder andere Münze, wenn du ihnen das Problem vom Hals schaffst ... Aber he, nur keine Eile! Bleib noch ein wenig. Das Abendessen ist gleich fertig. Und du siehst aus, als hättest du dich schon eine ganze Weile nicht mehr satt gegessen. Setz dich da ans Fenster. Brunia bringt dir eine Schüssel Haferbrei.“

Erim nahm am Tisch Platz. Wenig später servierte ihm ein rotwangiges Mädchen das Essen. Rückblickend war der Hexer überzeugt, dass eben dieses schlichte Mahl den Vorfall heraufbeschworen hatte, der ihn fast das Leben kostete; dass der verlockende Duft des Haferbreis mit Grieben das Ungemach in Gestalt eines bunt gekleideten Mannes an seinen Tisch gebracht hatte.

Erim starrte ihn grimmig an. Federhut, extravagante Kleidung, sorgsam gestutzter Schnurrbart. Ohne Frage ein Barde.

„Du bist ein Hexer, oder? Ah, dumme Frage!“ Der Barde schlug sich theatralisch gegen die Stirn. „Zwei Schwerter, ein Medaillon ... und diese Augen! Was für einen Blick du hast!“

Erim quittierte diese Bemerkung mit Schweigen und beugte den Hut des Mannes. Es war kein üblicher Bardenhut, er sah eher aus wie irgendein ertrunkenes Tier, das jemand mit einer Pfauenfeder dekoriert hatte. Der Anblick hätte Erim zu denken geben sollen. Hätte ...

Der Barde beugte sich über den Tisch und streckte seine Hand aus.

„Entschuldige, wo bleiben meine Manieren? Ich heiße Martyn. Poet, Minnesänger, Kunstschaffender und Tugendbold. Du bist ein Geschenk des Himmels, Hexer. Ich bin auf der Suche nach Inspiration für mein neuestes Heldenepos.“

Eigentlich wollte Erim den Barden wegschicken – er arbeitete allein und brauchte keinen Gefährten –, doch dann dachte er einen Moment nach. Das Hexerhandwerk war ein hartes Los und die Konkurrenz von den anderen Schulen schief nie. Ein paar eingängige Lieder, die von Dorf zu Dorf weitergetragen würden, könnten ihm zahlreiche Aufträge einbringen und seine Börse füllen.

„Und wird darin auch erwähnt, dass die Wolfsschule allen anderen überlegen ist?“

Martyn grinste breit und nickte.

„Dann kannst du dich mir anschließen. Aber ich will keine Klagen hören. Kein Wort über Regen, schmerzende Muskeln oder Hunger.“ Erim erhob sich von seinem Platz. „Zeit, schlafen zu gehen. Du wirst wahrscheinlich eine ganze Weile auf die Behaglichkeit eines warmen Bettes verzichten müssen.“





TEIL 2

—◆—

SILBRIGE NACHT, ERTRUNKENENSCHATTEN

Die Nachtluft bei Gorthur Gvaed war ungewöhnlich warm. Der Mond tauchte das Wasser des Sees in einen silbrigen Schein. Erim und Martyn saßen am Feuer. Der Hexer schärfte schweigend sein Schwert.

„Ein dem Dorfleben Entschwundener ...“ Der Barde hob seine Schreibfeder vom Pergament und kratzte sich nachdenklich den Bart. „Heldenmütig wie ein ...“

„Was murmelst du da, Martyn?“ Der Hexer blickte auf.

„Ich komponiere eine Ballade, Erim, über deine Anfänge. Wenn du der Geschichte als Held in Erinnerung bleiben willst, müssen die Leute über deine Herkunft Bescheid wissen. „Ent-

schwundener‘ ...“ Der Barde dachte angestrengt nach. „Was reimt sich auf Entschwundener?“

„Ertrunkener“, zischte Erim und erhob sich.

„Wohl eher Betrunkener, du Straßenkötter. Wenn du von der Kunst der Worte leben müsstest, würdest du verhungern.“

„Ertrunkener. Hinter dir, Martyn. Zur Seite.“

Der Barde schluckte und ein Schweißtropfen rann über sein schlagartig kalkweiß gewordenes Gesicht. Behutsam trat er zwei Schritte zur Seite und warf sich dann abrupt hinter Erim.

Erim zog sein Schwert. Es war übler als gedacht. Er hatte es nicht nur mit einem, sondern gleich mit drei Ertrunkenen zu tun.

„Bleib dicht beim Feuer, Martyn“, rief er über die Schulter nach hinten.

Dann preschte er los. Seine in Kaer Morhen durch endlose Trainingskämpfe geschulten Reflexe übernahmen die Kontrolle. Hieb, Drehung, Ausweichsprung, Parade, Stich. Schnellen Blickes erfasste er die Lage. Ein Monster weniger.

Die beiden anderen stürmten gleichzeitig auf ihn zu. Den Angriff des ersten konnte Erim mit seiner Armschiene abwehren, die Klauen des zweiten Ertrunkenen bohrten sich jedoch tief in seine Seite.

Er reagierte instinktiv. Mit ausgestreckter Hand formten seine Finger ein eigentümliches Zeichen. Dann schoss ein gleißender Strahl hervor und tauchte die Ertrunkenen mit schmerzverzerrten Fratzen in ein Flammenmeer.

„Weißt du, Erim ...“ Martyn trat behutsam näher an die toten Monster heran. „Ertrunkene sind kein bisschen heldenmütig.“

„Das mag sein“, räumte der Hexer ein, „aber sie bringen eine Belohnung ein. Schaffen wir sie auf den Wagen und lassen die Fischer wissen, dass die Wolfsschule ihnen zu Hilfe gekommen ist.“





TEIL 3



PRÜFUNG DES KAMPFES

Martyn schlug auf den Tisch und johlte:

„So muss das sein, Erim! Das Glück ist dir hold!“

Der Hexer blickte auf die Würfel. Pasch Vier und drei Sechsen. Der Barde hatte recht, er hatte eine Glückssträhne. Mit einem Grinsen im Gesicht klaubte Erim seine Handvoll Münzen vom Tisch und wog das Geld in seiner Hand. Das sollte für eine Weile reichen.

Er wollte soeben ein anderes Spiel vorschlagen, als ihm auffiel, dass es plötzlich still in der zuvor so geschäftigen Taverne geworden war. Und als er vom Tisch aufblickte, verstand er auch sofort warum. Ein Berg von einem Mann stand in der offenen Tür. Das Medaillon in Form eines Bärenkopfes, das unter seinem Mantel hervorlugte, ließ keinen Zweifel an seinem Broterwerb.

Der Bärenhexer fixierte Erim mit seinem Blick und griff gleichzeitig nach einem Fläschchen

an seinem Gürtel. Er zog den Korken mit den Zähnen heraus, spuckte ihn auf den Boden und leerte den Inhalt in einem Zug. An der Farbe und dem kaum wahrnehmbaren Geruch der Flüssigkeit erkannte Erim das Elixier: Schneesturm.

„Dein Ruhm eilt dir voraus, Erim“, knurrte der stämmige Hexer sarkastisch. „Wollen wir doch mal sehen, ob in all diesen Liedchen, die ein gewisser Poet über dich verfasst hat, ein Fünkchen Wahrheit steckt.“

Der hiesige Dorftrottel, den Erim gerade um ein paar Kupfermünzen erleichtert hatte, ließ seine Würfel in der Tasche verschwinden und eilte zum Ausgang.

Erim warf Martyn einen finsternen Blick zu. Den Barden würde er sich später noch zur Brust nehmen, doch zuerst ...





Zuerst wurde er von einer Hand gepackt, noch ehe er aufstehen konnte. Die Pranke des Bärenhexers legte sich um seinen Hals. Und schon im nächsten Augenblick landete Erim krachend in einem Tisch am anderen Ende des Raums. Bevor er reagieren konnte, schrappten die Niete einer behandschuhten Faust über seine Nase. Ein weiterer mächtiger Hieb traf ihn am Kinn. Dann wurde ihm schwarz vor Augen.

Der bullige Hexer blickte auf den bewusstlosen Erim herab.

„Bist nicht gerade ein Raubtier, was, Wölfchen?“, murmelte er und beugte sich über ihn. Als er sich wieder aufrichtete, hielt er einen ausgeschlagenen Zahn in der Hand. „Sieh an, ein Wolfszahn. Der wird sich gut in der Trophäensammlung unserer Schule machen.“

Auf dem Weg zur Tür ließ er seinen Blick kurz auf dem Barden ruhen.

„Pflück deine Muse vom Boden, Spielmann.“





TEIL 4

RÜCKKEHR NACH KAER MORHEN

Erim parierte den Hieb und wich instinktiv zurück. Er geriet ins Straucheln, weil sein Fuß statt auf die festen Bohlen der Trainingshalle nur in metertiefe Leere trat.

Sein Gegner machte keine Anstalten, den Kampf zu unterbrechen. Er führte einen Stoß aus, der ihm zweifellos den Sieg beschert hätte, wenn er denn getroffen hätte.

Erim fiel von dem schmalen Balken herunter – auch wenn er später hartnäckig behaupten würde, er sei gesprungen –, konnte sich aber mit einer Hand festhalten, ohne sein Schwert aus der anderen zu verlieren. Unter enormen Anstrengungen zog er sich weit genug hoch, um nach den Knöcheln seines Gegners zu schlagen. Der andere Hexer sprang im letzten Moment

weg, landete jedoch unsicher, rutschte ab, und kurz darauf baumelten beide Hexer wie Wäschestücke an der Leine hoch über dem Boden.

„Gut, dass der Fechtmeister das nicht sehen kann.“ Erim ließ sein Schwert fallen. Die Waffe landete im weichen Gras. „Und wer hat jetzt gewonnen?“

„Ich werde nicht hier rumhängen, bis wir das ausgeknobelt haben, Erim.“

Die Hexer mussten beide lachen. Dann ließen sie gleichzeitig den Balken los und landeten federnd auf dem Boden. Sie verständigten sich auf ein Unentschieden und waren sich einig, dass niemand von den genauen Umständen erfahren müsste.

— TROPHY —

COMBAT 5TH LEVEL

Few on the Continent can compare with your combat prowess. When you fight, it is an art of the most sublime kind, and your weapon becomes a part of you.



In der Tat hatte der Fechtmeister das Duell nicht beobachtet. Aber er hatte viele andere Trainingskämpfe gesehen, die Erim in der kurzen Zeit bestritten hatte, die er in Kaer Morhen verbrachte. Er gab dem jungen Hexer wertvolle Ratschläge, die ihm halfen, seine Schwertkunst zu verbessern.

„Du hast bei deiner ersten Reise auf dem Pfad viel gelernt, Erim“, lobte er den Hexer, der sich

gerade bereitmachte, die Festung ein weiteres Mal zu verlassen. „Du bist nicht mehr der Grünschnabel, den wir noch vor ein paar Monaten verabschiedeten.“

„Ich werde mich nicht noch einmal so demütigen lassen.“ Unwillkürlich fuhr Erim mit der Zunge über die Stelle, an der ihm der Zahn ausgeschlagen worden war.





TEIL 5



MÖGEN DIE SCHWERTER SPRECHEN

Martyn wagte es, hinter dem Baum hervorzuliegen, wo er sich auf Erims ausdrückliches Geheiß seit einiger Zeit versteckt hielt. Sein Blick schweifte über die Wiese voller roter Mohnblumen. Ihn durchfuhr der Gedanke, dass man den Mann und die Frau, die dort standen, für ein Paar bei einem heimlichen Stelldichein halten könnte. Vielleicht würden sie ihn sogar zu einer neuen Ballade inspirieren.

Wenn sie nicht kurz davor ständen, sich gegenseitig umzubringen.

Erim hatte die letzten paar Tage versucht, in dieser Region ein Monster aufzuspüren. Schließlich hatten ihn seine Informationen an diesen Ort geführt.

Martyn hatte den Eindruck, ein schwaches Lächeln in Erims düsterem, von einem Trank verzerrten Gesicht zu entdecken. Der Barde verstand. Vögel stieben aus den Bäumen, als das Yrden-Zeichen die Luft durchschnitt. Als Erim seinen tödlichen Tanz mit der Bruxa begann, erinnerte nichts mehr an die wunderschöne Frau, die sie gewesen war. Pirouette, Sprung, Hieb. Martyn hatte es schon viele Male gesehen und sich doch nie an den Anblick der elixierverstärkten Fähigkeiten des Hexers gewöhnt. Die Vampirin kreischte und die Kraft ihrer Stimme stieß Erim fast zu Boden. Ihr nächster Schrei verstummte abrupt, wie vom Schwert des Hexers abgeschnitten.

BRUXA

Vogelschwärme stoben aus den Baumkronen, als die Macht des Yrden die Luft zerriss. Der Hexer war in einen tödlichen Tanz mit der Bruxa verwickelt, die plötzlich gar nicht mehr einer holden Jungfer glich. Pirouette, Rückwärtssalto, Hieb. Die Vampirin schrie mit einer solchen Gewalt, dass der Hexer auf die Knie fiel. Ein zweiter Schrei riss abrupt ab, als seine Klinge ihre Kehle durchbohrte. Schwer atmend stand er über der Leiche.

Ein Mal pro Kampf:

Du darfst 1 Karte von deiner Hand ablegen, um danach 5 Karten von deinem Deck zu ziehen.



Erim hockte schwer atmend über dem leblosen Körper der Bruxa. Martyn seufzte hinter dem Baum erleichtert auf. Und im selben Moment hörte er zu seiner Überraschung ein Schnaufen in der Nähe. Ganz nah. Zu nah.

Der Barde drehte sich um und erstarrte. Vor ihm stand der muskelbepackte Hexer der Bärenschule. Doch sein Gesichtsausdruck spiegelte nichts mehr von seiner früheren Gering-schätzung wider.

Stolz reckte Martyn die Brust. „Etwas endet, etwas beginnt, nicht wahr?“, spöttelte er. „Es ist wohl Zeit für deinen Winterschlaf, Bärchen. Du hast eindeutig verloren. Die Trophäe gehört uns.“



THE WITCHER[®]

DIE ALTE WELT

DER WEG DES WOLFS



Der Weg des Wolfs - Eine fiktionale Reise durch das Brettspiel **The Witcher: Die Alte Welt**



Story

Barnaba Drukata

Fotos

Zaku Boardgames

Original Cover Art

Valeriy Vejera



Auf dem Kontinent ist es nach der Sphärenkonjunktion nicht mehr sicher. Die aufkeimende Magie brachte blutrünstige und furchterregende Monster mit sich! Nun beginnen fünf konkurrierende Hexerschulen mit der Ausbildung ihrer Zöglinge ...

Werdet zum Hexer – stellt euch gefährlichen Monstern und erlebt eure ganz eigene Geschichte in der alten Welt von „The Witcher“!

CD PROJEKT[®] & The Witcher[®] sind eingetragene Markenzeichen von CD PROJEKT S.A.

rebel

