



THE WITCHER

DAS KLEINERE ÜBEL

TEXT

ANDRZEJ SAPKOWSKI

AUS DEM POLNISCHEN VON ERIK SIMON

ILLUSTRATIONEN
UGO PINSON

PINSON 2016

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Herausgegeben von Stéphane Marsan und Alain Névant

Die Herausgeber danken Thimothée Montaigne und Ugo Pinson für den intensiven Austausch und den künstlerischen Marathon, Olivier Souillé für seine stets wohlwollenden Ratschläge, Patricia Pasqualini für ihr Vertrauen und natürlich Séverine Besnard für ihre kreative Sorgfalt. Verwendung des Seitenlayouts mit freundlicher Genehmigung von François Baranger.

Redaktion: Piéric Guillomeau · Künstlerische Leitung: Fabrice Borio und Séverine Besnard (e-Danrès) · Layout: Séverine Besnard · Reproduktion: Studio Gaël Le Boux · Fotos: Fabrice Borio



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

Sollte diese Publikation Links auf Webseiten Dritter enthalten,
so übernehmen wir für deren Inhalte keine Haftung,
da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern lediglich auf
deren Stand zum Zeitpunkt der Erstveröffentlichung verweisen.

Deutsche Erstausgabe 07/2022

Copyright © 1993 des Textes by Andrzej Sapkowski

Copyright © 2020 der Illustrationen und des Anhangs by Bragelonne

Vermittelt durch die Patricia Pasqualini Literary Agency

This special edition was designed and first published by Editions Bragelonne, France.

Copyright © 2022 der deutschsprachigen Ausgabe

by Wilhelm Heyne Verlag, München,

in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,

Neumarkter Str. 28, 81673 München

Satz: Uhl + Massopust, Aalen

Druck und Bindung: Alfoldi, Debrecen

Printed in Hungary

ISBN: 978-3-453-32208-0

@HeyneFantasySF

UGO PINSON

wurde 1987 in Nantes als Sohn eines Architekten geboren. Seit seiner frühesten Kindheit beschäftigt er sich intensiv mit dem Zeichnen. Pinson besuchte die Pivaut-Schule in Nantes und hatte während seines Studiums das Glück, mit Jean-Claude Golvin zusammenzuarbeiten, einem Illustrator, Architekten, Archäologen und großen Experten für das Altertum. 2015 machte ihn der erste Band des Comics *Stonehenge* nach einem Szenario von Corbeyran in der Verlagswelt bekannt, ein keltisches Abenteuer, das vollständig in Öl gemalt wurde. Danach gestaltete er zahlreiche Cover-Illustrationen für verschiedene Verlage wie Delcourt und Glénat. Pinson arbeitete mit Zeitschriften wie *Le Figaro Histoire* zusammen und wirkte 2018 an der Neuschaffung des Museums im Schloss von Dinan mit. Seine Vorliebe für traditionelle Malerei und Geschichte brachte ihm die Mitarbeit an den Bildbänden von *The Witcher Illustriert* ein. Zurzeit arbeitet Ugo Pinson an einem ehrgeizigen Comicprojekt, bei dem ebenfalls alle Bilder mit Ölfarben gemalt werden.

ANDRZEJ SAPKOWSKI

wurde 1948 in Polen geboren. Für die Saga um den Hexer Geralt von Riva, ein Welterfolg, der in 37 Sprachen übersetzt wurde und dessen Verkaufszahlen bereits 15 Millionen Exemplare überschritten haben, hat er sich von der slawischen, nordischen und antiken Mythologie und von Volksmärchen inspirieren lassen, um sie dann zu verfremden. Er spricht darin zeitgenössische Probleme wie Diskriminierung, Veränderung und die Suche nach Sinn in einer sich wandelnden Welt an. Sein Werk wurde fünfmal mit dem Janusz A. Zajdel Preis sowie mit dem David Gemmell Award ausgezeichnet. *Der Hexer* wurde als *The Witcher* bereits dreimal als Videospiel adaptiert, und die TV-Serien-Verfilmung von Netflix wurde ein weltweiter Erfolg. In *Narrenturm*, dem ersten Band der Hussiten-Trilogie, entfaltet Sapkowski ein großes historisches Epos, das während der böhmischen Kreuzzüge im Europa des 15. Jahrhunderts spielt.





Wie üblich erregte er zuerst die Aufmerksamkeit der Katzen und der Kinder. Der gestreifte Kater, der auf einem von der Sonne erwärmten Stapel Holz schlief, hob den runden Kopf, legte die Ohren an, fauchte und sprang in die Brennnesseln. Der dreijährige Dragomir, der Sohn des Fischers Trigla, der sich auf der Schwelle der Hütte nach Kräften bemühte, das beschmierte Hemdchen noch mehr zu beschmieren, brüllte los, die tränennassen Augen auf den vorüberreitenden Mann gerichtet.

Der Hexer ritt langsam und versuchte nicht, den Heuwagen zu überholen, der die Gasse versperrte. Hinter ihm trotzte, mit einem sich immer wieder spannenden Seil am Sattelbogen festgemacht, mit vorgerecktem Halse ein bepackter Esel. Außer dem üblichen Packsattel schleppete das Langohr auf dem Rücken eine ziemlich große, in eine Decke gewickelte Gestalt. Den grauweißen Rücken des Esels bedeckten schwarze Flecken geronnenen Blutes.

Der Wagen bog endlich in eine Seitengasse ab, hin zum Speicher und zur Anlegestelle, von der es nach Seeluft, Teer und Rinderharn roch. Geralt ritt schneller. Er ignorierte den erstickten Schrei der Gemüsehändlerin, die auf die knochige, krallenbewehrte Pfote starrte, die unter der Decke hervorschauende und im Trott des Esels schaukelte. Er schaute sich nicht nach der wachsenden Menschenmenge um, die ihm folgte und aufgeregzt wogte.

Vorm Hause des Schulzen standen wie üblich viele Wagen. Geralt sprang aus dem Sattel, rückte das Schwert auf dem Rücken zurecht, warf den Zügel über eine hölzerne Brüstung. Die Menge, die ihm gefolgt war, bildete einen Halbkreis um den Esel.

Die Schreie des Schulzen waren schon draußen zu hören.

»Nein, sag ich! Du darfst nicht, verdammt noch mal! Verstehst du nicht, was man dir sagt, du Lump?«

Geralt trat ein. Vor dem Schulzen, der klein, dickbäuchig und vor Wut rot angelaufen war, stand ein Dörfler und hielt eine sich sträubende Gans am Halse.

»Was soll ... Bei allen Göttern! Du bist es, Geralt? Sehe ich richtig?« Und wieder zu dem Bauern: »Nimm das mit, Kerl! Bist du taub geworden?«

»Sie haben gesagt«, faselte der Dörfler und schielte auf die Gans, »dass man dem Herren ein bisschen was geben muss, denn sonst ...«

»Wer hat das gesagt?«, donnerte der Schulze. »Wer? Soll das heißen, ich nehme Schmiergeld? Ich erlaub's nicht, sag ich! Scher dich weg, sag ich! Grüß dich, Geralt.«

»Grüß dich, Caldemeyn.«

Der Schulze drückte dem Hexer die Hand und schlug ihm mit der anderen auf die Schulter. »Es sind wohl zwei Jahre, dass du nicht hier warst, Geralt. Was? Dass du es auch nirgends eine Weile aushältst. Wo kommst du her? Ach, pfeif drauf, was macht es schon aus. He, jemand soll Bier bringen! Setz dich, Geralt, setz dich. Bei uns geht's drunter und drüber, denn morgen ist Jahrmarkt. Was gibt's bei dir Neues, erzähl!«

»Später. Zuerst sollten wir rausgehen.«

Draußen hatte sich die Menge schon verdoppelt, doch der freie Raum um den Esel war nicht kleiner geworden. Geralt schlug die Decke zurück. Die Menge stöhnte auf und wichen zurück. Caldemeyn blieb der Mund offen stehen.

»Bei allen Göttern, Geralt! Was ist das?«



»Eine Kikimora. Gibt's dafür nicht vielleicht eine Belohnung, Herr Schulze?«

Caldemeyn trat von einem Fuß auf den anderen und betrachtete die spinnenhafte, von dürrer Haut umhüllte Gestalt, das glasige Auge mit der senkrechten Pupille, die Nadelzähne in dem blutbefleckten Maul.

»Wo ... Woher ...«

»Auf dem Damm, an die vier Meilen vorm Städtchen. Im Sumpfland. Caldemeyn, dort müssen Menschen umgekommen sein. Kinder.«

»Ja, es passt zusammen. Aber niemand ... Wer hätte denken können ... He, Leute, nach Hause, an die Arbeit! Hier gibt's nichts zu glotzen! Deck es zu, Geralt. Die Fliegen sammeln sich.«

In der Stube griff sich der Schulze wortlos einen Humpen Bier und trank ihn in einem Zug aus. Er seufzte tief und schniefte.

»Es gibt keine Belohnung«, sagte er mürrisch. »Niemand ist überhaupt auf den Gedanken gekommen, dass so was im Salzmoor sitzt. Es stimmt, mehrere Leute sind in der Gegend verschwunden, aber ... Es ist kaum jemand auf diesem Damm

rumgelaufen. Und wie bist du dort hingeraten? Warum bist du nicht auf der Hauptstraße geritten?«

»Auf den Hauptstraßen verdiene ich nichts, Caldemeyn.«

»Ach ja.« Der Schulze unterdrückte mit aufgeblasenen Backen einen Schluckauf. »Und es war so eine ruhige Gegend. Sogar die Wichtel haben den Weibern hier nur ganz selten in die Milch gepisst. Und schau her, da sitzt gleich nebenan irgend so eine Kikimiki. Sieht so aus, als müsste ich dir danken. Denn bezahlen, also bezahlen werd ich dich nicht dafür. Dafür ist nichts vorgesehen.«

»Pech. Ich könnte ein paar Groschen gebrauchen, um über den Winter zu kommen.« Der Hexer nahm einen Schluck aus dem Bierkrug, wischte sich den Schaum von den Lippen. »Ich will nach Yspaden, aber ich weiß nicht, ob ich es schaffe, ehe die Wege zugeschneit sind. Womöglich bleibe ich in einer von den kleinen Städten an der Lutoner Straße hängen.«

»Willst du es dir für länger in Blaviken gemütlich machen?«

»Nein. Ich habe keine Zeit, es mir gemütlich zu machen. Der Winter kommt.«

»Wo wirst du wohnen? Vielleicht bei mir? Eine freie Kammer ist unterm Dach, wozu sollst du dich von den Schank-



wirten ausnehmen lassen, diesen Halunken. Wir werden uns unterhalten, du erzählst, was in der weiten Welt los ist.«

»Gern. Aber was wird deine Libussa dazu sagen? Letztes Mal war zu merken, dass sie nicht begeistert von mir ist.«

»In meinem Haus haben die Weiber nichts zu melden. Obwohl, unter uns gesagt, mach in ihrem Beisein nicht, was du letztes Mal beim Abendbrot gemacht hast.«

»Du meinst, dass ich die Gabel nach der Ratte warf?«

»Nein. Ich meine, dass du getroffen hast, obwohl es dunkel war.«

»Ich dachte, das war komisch.«

»War es. Aber tu das nicht, wenn Libussa dabei ist. Und hör mal, diese ... wie heißt sie doch gleich ... Kiki....«

»Kikimora.«

»Brauchst du die zu irgendwas?«

»Wozu schon? Wenn es keine Belohnung gibt, kannst du sie auf den Mist werfen.«

»Kein schlechter Gedanke. Heda, Karelka, Borg, Nasstein! Ist da einer?«

Ein Stadtwächter mit einer Partisane über der Schulter kam herein und kratzte dabei mit der Klinge über den Türbalken.

»Nasstein«, sprach Caldemeyn. »Hol dir noch jemanden dazu, nehmt den Esel vorm Haus mitsamt dem Dreckzeug, das da in die Decke gewickelt ist, führt ihn hintern Schweinstall und werft das Ding in die Jauchegrube. Hast du verstanden?«

»Zu Befehl. Aber ... Herr Schulze ...«

»Was ist?«

»Ehe wir das Ekel hineinwerfen, könnten wir ...«

»Was?«

»Es Meister Irion zeigen. Womöglich kann er's zu was gebrauchen.«

Caldemeyn schlug sich mit der Hand vor den Kopf. »Nicht dumm, Nasstein. Hör mal, Geralt, vielleicht reicht dir unser Stadtzauberer für das Aas was rüber. Die Fischer bringen ihm allerlei sonderbare Fische, Kraken, Wattwürmer oder Eulenhaie, so mancher hat dabei verdient. Komm, wir gehen zum Turm.«

»Ihr habt euch einen Zauberer zugelegt? Für ständig oder nur zeitweilig?«

»Für ständig. Meister Irion. Er wohnt seit einem Jahr in Blaviken. Ein mächtiger Magier, man sieht es auf den ersten Blick.«

»Ich glaube kaum, dass ein mächtiger Magier für eine Kikimora was bezahlt.« Geralt verzog das Gesicht. »Soviel ich weiß, kann man sie nicht zur Herstellung von Elixieren gebrauchen. Euer Irion wird mich höchstens zum Gespött machen. Wir Hexer verstehen uns schlecht mit Zauberern.«

»Ich habe nie gehört, dass Meister Irion jemanden zum Gespött gemacht hätte. Dass er bezahlt, kann ich nicht versprechen, aber versuchen kann man es. Im Sumpf könnte es mehr von diesen Kikimoren geben, und was dann? Der Zauberer soll sich das Ding ansehen und im Fall des Falles einen Zauber auf die Sümpfe legen oder so.«

Der Hexer überlegte eine Weile. »Ein Punkt für dich, Caldemeyn. Na gut, riskieren wir eine Begegnung mit Meister Irion. Gehen wir?«

»Gehen wir. Nasstein, jag das Kindervolk weg und nimm das Langohr beim Strick. Wo ist meine Mütze?«

Der Turm, aus glatt behauenen Granitblöcken erbaut und zinnengekrönt, präsentierte sich imposant und ragte hoch über die bröckelnden Dachziegel der Häuser und die rissigen Holzschindeln der Hütten.

»Wie ich sehe, hat er ihn renoviert«, bemerkte Geralt. »Mit Zaubersprüchen, oder hat er euch zur Arbeit angestellt?«

»Größtenteils mit Zauberei.«

»Wie ist er so, euer Irion?«

»Anständig. Er hilft den Leuten. Aber menschenscheu und mürrisch. Er kommt fast nie aus dem Turm.«

An der mit einer Intarsienrosette von hellem Holz geschmückten Tür hing ein riesiger Klopfer in Form eines flachen, glotzäugigen Fischkopfes, der im zahnbesetzten Maul einen Messingring hielt.

Caldemeyn, der offensichtlich mit der Funktion des Mechanismus vertraut war, trat heran, räusperte sich und rezitierte: »Seinen Gruß entbietet der Schulze Caldemeyn, der in einer Angelegenheit zu Meister Irion kommt. Mit ihm entbietet den Gruß der Hexer Geralt von Riva, in derselben Angelegenheit hier.«

Längere Zeit tat sich nichts, endlich bewegte der Fisch die gezähnten Kiefer und stieß ein Dampfwölkchen aus. »Meister Irion empfängt nicht. Geht wieder, ihr guten Leute.«

Caldemeyn trat von einem Fuß auf den anderen und schaute

auf Geralt. Der Hexer zuckte mit den Schultern. Nasstein bohrte nachdenklich und ernst in der Nase.

»Meister Irion empfängt nicht«, wiederholte der Türklopfer metallisch. »Geht wieder, ihr guten ...«

»Ich bin kein guter Mensch«, unterbrach ihn Geralt laut. »Ich bin Hexer. Das da auf dem Esel ist eine Kikimora, die ich sehr nahe vorm Städtchen getötet habe. Es ist die Pflicht eines jeden ortsansässigen Zauberers, für die Sicherheit der Umgebung zu sorgen. Meister Irion braucht mich keines Gesprächs zu würdigen, er braucht mich nicht zu empfangen, wenn er nicht will. Aber die Kikimora soll er sich ansehen und Schlussfolgerungen ziehen. Nasstein, binde die Kikimora los und wirf sie hier hin, gleich vor die Tür.«

»Geralt«, sagte der Schulze leise. »Du reitest wieder fort, aber ich muss hier ...«

»Gehen wir, Caldemeyn. Nasstein, nimm den Finger aus der Nase und tu, was ich dich geheißen habe.«

»Sofort«, sagte der Türklopfer mit völlig veränderter Stimme. »Geralt, bist wirklich du es?«

Der Hexer fluchte leise. »Ich bin mit meiner Geduld bald am Ende. Ja, ich bin es wirklich. Und was ist, wenn ich es wirklich bin?«

»Komm näher an die Tür«, sprach der Klopfer und stieß ein Dampfwölkchen aus. »Allein. Ich lasse dich herein.«





»Was wird mit der Kikimora?«

»Zum Teufel mit ihr. Ich will mit dir reden, Geralt. Nur mit dir. Entschuldigt, Schulze.«

»Aber ja, Meister Irion.« Caldemeyn winkte ab. »Mach's gut, Geralt. Wir sehen uns später. Nasstein! In die Jauchegrube mit dem Untier!«

»Zu Befehl.«

Der Hexer trat an die intarsiengeschmückte Tür heran, die sich einen Spalt öffnete, genug, dass er sich durchzwängen konnte, worauf sie sofort zuschlug und ihn in völliger Finsternis ließ.

»Hel!«, rief er mit unverhohlenem Zorn.

»Gleich«, antwortete eine sonderbar bekannte Stimme.

Der Eindruck war so unerwartet, dass der Hexer zurückwich und Halt suchend die Hand ausstreckte. Er fand keinen.

Ein Garten prangte in weißer und rosa Blütenpracht, es roch nach Regen. Über den Himmel spannte sich ein bunter Regenbogen, der die Baumkronen mit einer fernen blauen Bergkette verband. Das Häuschen inmitten des Gartens, klein und bescheiden, versank in Malven. Geralt sah nach unten und stellte fest, dass er bis zur Hüfte in Quendel stand.

»Nun komm schon, Geralt«, meldete sich die Stimme. »Ich bin vorm Haus.«

Er ging unter die Bäume des Gartens. Zur Linken nahm er eine Bewegung wahr, er wandte sich um. Ein blondes Mädchen, völlig nackt, ging zwischen den Beentreihen entlang und trug einen Korb voll Äpfel. Der Hexer gab sich feierlich, sich nicht mehr zu wundern.

»Endlich. Sei gegrüßt, Hexer.«

»Stregobor!« Geralt wunderte sich.

Der Hexer hatte in seinem Leben gesehen, dass Verbrecher wie Ratsherren aussahen, Ratsherren wie Bettelbrüder, Dirnen wie Prinzessinnen, Prinzessinnen wie trächtige Kühe und Könige wie Verbrecher. Stregobor aber sah immer so aus, wie nach allen Regeln und Vorstellungen ein Zauberer auszusehen hat. Er war groß, dürr, hatte einen krummen Rücken, große graue, buschige Brauen und eine lange Hakennase. Zudem trug er einen langen schwarzen Umhang mit unglaublich weiten Ärmeln, und in der Hand hielt er einen langen Stab mit einem Kristallknauf. Kein Zauberer, den Geralt kannte, sah aus wie Stregobor. Und das Seltsamste: Stregobor war tatsächlich ein Zauberer.

Auf der von Malven umsäumten Veranda setzten sie sich in Korbsessel an ein Tischchen mit einer Platte von weißem Marmor. Die nackte Blondine mit dem Apfelkorb kam näher, lächelte, machte kehrt und ging hüftschwenkend in den Garten zurück.

