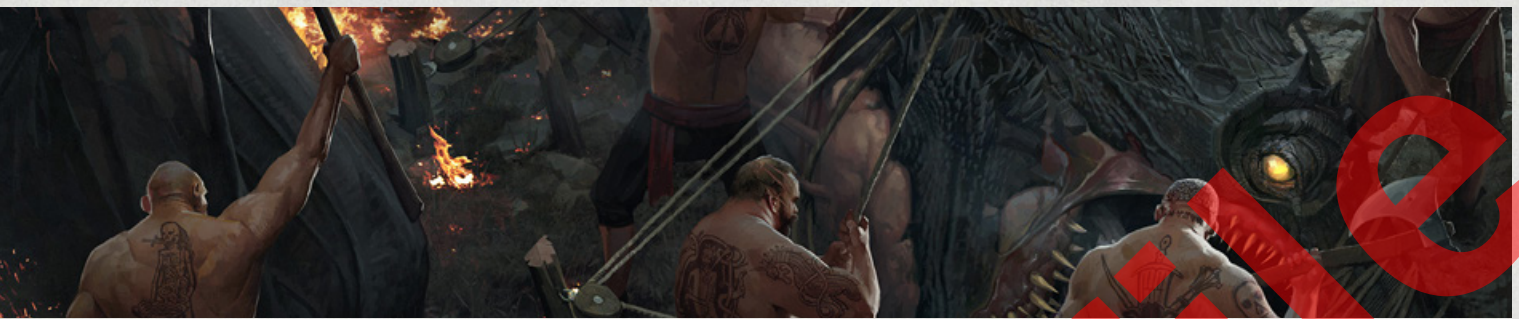






BESETZUNG & TEAM

AUTOREN

Cody Pondsmith
Lisa Pondsmith

TITELBILD

Dave Raposa

ILLUSTRATIONEN

Adam Kozłowski
Adrian Madej
Adrian Smith
Alejandro Mirabal
Alicja Kapustka
Andrzej Dybowski
Anna Podedworna
Bartłomiej Gaweł
Bartosz Gaweł
Bogna Gawrońska
Bruno Biazotto
Bryan Sola
Chris Rallis
Damian Bajowski
Darek Zabrocki
Diego de Almeida
Dominik Redmer
Jonathan Guzi
Grafit Studio
Grzegorz Krysiński
Grzegorz Przybyś
Grzegorz Rutkowski
Ilker Serdar Yildiz
Jan Marek
Jaye Kovach
Jakub Rebelka
Jim Daly
Kamil Kozłowski

Katarzyna Niemczyk
Katarzyna Redesiuk
Lasahido Lius
Lea Leonowicz
Lorenzo Mastroianni
Marcin Przybyś
Marek Madej
Marian Chomiak
Marta Dettlaff
Michał Buczkowski
Monika Zawistowska
Nemanja Stankovic
Paweł Dobosz
Paweł Mielniczuk
Paweł Świeżak
Piotr Żyła
Przemek Truściński
Sławomir Maniak
Tökkun Studio
Victor Titov

LAYOUT

Cody Pondsmith
Mike Pondsmith

TYPOGRAPHIE

Cody Pondsmith
Mike Pondsmith

REDAKTION

Fran Stewart
J Gray

SPIELTESTER

Aaron Burdett
Aleksander Wojtal
Andreas Föll

Anni Buck
Anthony Robben
Birte Großkordt
Brynn Rollosen Halbhuber
Cassandra Rathjen
Craig „Wuruhi“ Hyder
Dagmara Bohdana Wojtczak
David Willner
Diana Zierke
Dominika Zimon
Emili Scherrer
Ernst Roth
Filip Barański
Heather Barber
Holly Berman
Isaac Ailes
Jakub Zapala
Julian Kuśnieruk
Justin Bales
Kai Großkordt
Karl Warlow
Kimberlee “Bugs” Walters
Krzysztof Olejnik
Maciek Szuba
Michał Knitter
Michał Twardziński
Patrick Ludwig-smith
Piotr Myslek
Przemysław Bober
Rafał Pośnik
Roxanna Phan
Sara Dolan
Sarah West
Shane Seay
Shawn Rathjen
Shawn Shultz

Sheila Olson
Tara Pondsmith
Thomas Schönherr
Urszula Kuśnieruk
William “Billis” Dodge II
Zach Barber

SPECIAL THANKS TO CDPR:

Jan Rosner
Joanna Wieliczko
Marcin Batylda
Marcin Blacha
Michał Nowakowski
Przemysław Juszczak

DEUTSCHE AUSGABE

HERAUSGEBER

Mario Truant

LEKTORAT

Daniel Simon Richter,
Mario Truant

ÜBERSETZUNG

Jan Enseling

LAYOUT

Fat Auberon

FREUNDLICHER DANK

Fat Auberon, Ingo Beyer,
Dagmar Discher, Reiner Heep,
Frank Padmore, Dennis Skozilas,
Denis Strauß

R Talsorian Games

©2018 R. Talsorian Games, Inc., P.O. Box 82922, Kenmore, WA USA 98028. THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S.A. THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.

www.rtalsoriangames.com

TRUANT
SPIELE

©2019 Übersetzung und der deutschen Ausgabe. Dritte Auflage. Truant UG (haftungsbeschränkt) Frauenlobstr. 95 · 55118 Mainz. Unter Lizenz von R. Talsorian Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

www.truant.com

INHALT

EINFÜHRUNG 4

Jüngste Geschichte	10
Heldencharaktere	12
• Geralt von Riva	12
• Yennefer von Vengerberg	13
• Rittersporn	14
• Zoltan Chivay	15
• Triss Merigold	16
• Vernon Roche	17
• Iorweth	18
• Letho von Guleta	19

ERSCHAFFUNG EINES CHARAKTERS 20

Völker	21
Lebenspfad	25
Deine Lebensereignisse	31
Dein Beruf	37
• Arzt	38
• Barde	39
• Händler	40
• Handwerker	41
• Hexer	42
• Magier	43
• Priester	44
• Verbrecher	45
• Waffenknecht	46
Deine Eigenschaften	47
Deine Fertigkeiten	49
Einsatz von Fertigkeiten	57
Aufsteigen	59
Ruf	60
Fertigkeitsbäume	61

AUSRÜSTUNG 71

Waffen	72
Rüstungen	78
Bewaffnung der Älteren Völker	83
Alchemistische Gegenstände	87
Rüstungsverbesserungen	90
Transportmittel	91
Werkzeugsätze	92
Allgemeine Ausrüstung	93

MAGIE 99

Magierzauber	101
Priesteranrufungen	109
Hexerzeichen	114
Rituale	116
Verhexungen	120
Stätten der Macht	122
Magie erlernen	123

HANDWERKER & ALCHIMISTEN .125

System zur Herstellung	126
Komponenten	128
Herstellungsdiagramme	130
Flicker & Wiedergewinnen	140
Alchemiesystem	141
Substanzen	143
Formeln	146

KAMPF BEI THE WITCHER. . . . 149

Die Grundlagen	151
Kritische Wunden	158
Effekte	161
Detaillierter Kampf	163
Einsatz von Magie	166
Transport und Reiterei	169
Beispiel für einen Kampf	172
Heilung	173
Optionale Regeln	175
• Ungeheuer aus den Romanen	175
• Adrenalin	175
• Verbaler Schlagabtausch	176

DIE WELT DES HEXERS 179

Der Norden	180
• Redanien	182
• Kaedwen	183
• Aedirn	184
• Temerien	185
• Skellige	186
• Kovir & Poviss	187
• Liga von Hengfors	187
• Lyrien & Rivien	188
• Cidaris	188
• Verden	188
Die Älteren Lande	189
• Mahakam	190
• Dol Blathanna	191
Nilfgaard	192
• Im Herzen von Nilfgaard	194
• Etolia	195
• Vicovaro	195
• Gemmerien	195
• Ebbing	196
• Maeht	196
• Mettina	196
• Gheso	197
• Nazair	197
• Mag Turga	197
• Angren	198
• Cintra	198
Jenseits der Grenzen	199
• Serrikanien	200
• Ophir	200
• Der Hohe Norden	200
Machtvolle Bündnisse	201
• Hexer	202
• Magier	204
• Die Havekar	205
• Die Scoia'tael	205
• Magierjäger	206
• Der Sichelmond	206
Machtvolle Religionen	207
• Melitele	208
• Das Ewige Feuer	208
• Freyja	209
• Die Mächtige Sonne	209

HANDBUCH FÜR SPIELLEITER 211

The Witcher leiten	216
Begegnungen	219
Belohnungen	221
Zufälliger Besitz	223
Reliquien & Minmaxer	224
Gute NSC	226
Kampagnen	227
Flüche	230
Stand der Welt	232

HEXER 237

Hexer-Lebenspfad	238
Das Leben als Hexer	241
Hexer-Ausrüstung	246
Mutagene	251

EXPERIMENTE, RUNEN & RELIQUIEN 253

Experimentelle Technologie	254
Runen & Glyphen	256
Reliquiegegenstände	257

BESTIARIUM 267

Arten von Ungeheuern	268
• Räuber	270
• Magier	272
• Scoia'tael-Bogenschützen	274
• Ertrunkene	276
• Ghule	278
• Friedhofshexe	280
• Erscheinungen	282
• Mittagserscheinungen	284
• Wölfe & Warge	286
• Werwölfe	288
• Sirenen	290
• Greifen	292
• Endrega	294
• Krabbspinnen	296
• Golem	298
• Unholde	300
• Nekker	302
• Steintrolche	304
• Wyvern	306
• Katakane	308
• Katze & Hund	310
• Vogel & Schlange	311
• Pferd & Schlachtross	312
• Ochse & Maultier	313

ALLEN EINE GUTE NACHT. . . . 314

CHARAKTERBÖGEN. 326

INDEX 330

AUTORENINFORMATIONEN . . 334



DIE WELT DES HEXERS

Dark Fantasy – Im Hexerstil

Beim Blick auf das Inhaltsverzeichnis hast du wahrscheinlich gemerkt, dass dieser Band ein recht großes *Spielleiterhandbuch* enthält. Das Ganze ist dazu gedacht, dass neue Spielleiter (SL) lernen und alteingesessenen SL geholfen wird, Spiele in dieser dunklen und harten Welt zu leiten. *The Witcher* gehört zur „Dark Fantasy“. Dummerweise wird Dark Fantasy allzu oft auf „Fantasy, wo alle sterben und nie irgendetwas Gutes passiert“ reduziert. Das ist nicht der Fall in *The Witcher*. Die Stärke dieser Welt liegt darin, dass sie finstere und schreckliche Gefahren in Kontrast zu ehrlichen Augenblicken der Freude und der Heiterkeit stellt. Wenn du dir also eine bessere Vorstellung vom Hintergrund dieses Rollenspiels machen willst oder davon, wie ein Spiel in der Welt von *The Witcher* geleitet werden sollte, dann lies weiter im Abschnitt Welt auf Seite 179 oder im Spielleiterhandbuch ab Seite 211.

Benötigte Würfel

Zum Glück benötigt man für *The Witcher – Das Rollenspiel* nur zwei Arten von Würfeln! Zum Spielen benötigst du zehnsseitige und sechssseitige Würfel.

„Leute“, Geralt drehte seinen Kopf, „mögen es, sich Ungeheuer und Scheusale einfallen zu lassen. Dann erscheinen sie selbst weniger abscheulich. Wenn sie sich einen ansaufen, betrügen, stehlen, ihre Frauen verprügeln, alte Weiber verhungern lassen, wenn sie einen Fuchs in der Falle mit der Axt erschlagen oder das letzte existierende Einhorn mit Pfeilen zersieben. Sie stellen sich gerne vor, dass das Unheil, das bei Tagesanbruch in ihre Hütten kommt, noch abscheulicher ist als sie. Sie fühlen sich dann besser. Und sie leben damit einfacher.“

— Andrzej Sapkowski, *Der letzte Wunsch*



The Witcher – Das Rollenspiel spielt in einer Welt dunkler, ernster Fantasy, in der glückliche Enden selten sind und Handlungen oftmals rasche und brutale Folgen haben.

In den kriegsgebeutelten Ländern des Kontinents sind Mord, Anschläge und Diebstahl eine tägliche Bedrohung, und nur die Starken überleben. Diebe laufen Amok, und Söldner sind so zahlreich wie die Ärzte, von denen sie geheilt, und die Priester, von denen sie bestattet werden. Nur die tapfersten Seelen wagen sich in die Wildnis, in der Hexer mit rasiermesserscharfen Silberschwertern Ungeheuer jagen, die nicht nur mit Klauen und Zähnen, sondern auch mit Magie bewaffnet sind.

In den Städten kreuchen die Armen in ihren dreckigen Unterkünften umher, während hoch in den bröckelnden Türmen der Macht die Reichen hocken, manche beraten von schlaun Magiern, die ständig auf der Suche nach den besten Gelegenheiten sind. Abge-

sehen von wenigen kleinen Gemeinden herrschen die Menschen absolut. Die einst stolzen Elfen und Zwerge werden in armseligen Hütten gehalten und täglich hingerichtet, oftmals für Verbrechen, die sie nicht einmal begangen haben. Hass und Furcht schüren diese großen Flammen, und die meisten werden noch mit ihrem letzten Atemzug Öl ins Feuer gießen. Es gibt keine Helden, nur Menschen.

Ob du nun ein hartgesottener Söldner bist, der von einem Auftrag zum nächsten lebt und niemals Fragen stellt, oder ein idealistischer Barde, der durch das Land reist, um etwas Freude und Heiterkeit in diesen dunklen Zeiten zu verbreiten, du musst kämpfen, um in einer Welt zu überleben, die es darauf anlegt, dich zu brechen. Obwohl glückliche Enden selten sind, macht die Dunkelheit freudige Augenblicke umso süßer, und Kameradschaft ist der größte Schatz, den man finden kann. Zum Guten oder Schlechten: Dies ist deine Welt.



Rodolf Kazmer

Nabend. Heiße Rodolf, und ich bin euer Verkäufer für den heutigen Abend. Ha, Formalitäten beiseite, wenn ihr nach 'ner guten Auskunft sucht oder 'nem passenden Preis für ein Stück Stahl, dann ist dieser Zwerg genau der richtige für euch. Zerbrecht euch nicht den kleinen Kopf darüber, dass ich euch in den Rücken falle. Hab mehr mit Kastner, 'nem Stein gemeinsam als mit einem dieser Bastarde der Scoia'tael. Hab in den letzten zwei Kriegen sogar für die temerischen Lilien gekämpft. Ganz recht: Vor euch seht ihr einen ausgemachten temerischen Armbrustschützen. Ha, hätte sogar 'ne Auszeichnung gekriegt, wenn mein verdammt Kommandant nicht gewesen wäre. Ganz gleich, nachdem der Zweite Krieg zu Ende war, bin ich wieder meiner ersten Leidenschaft verfallen: Geld. Ha, ihr könnt uns Zwerge so oft gierig nennen, wie 's euch passt, aber man kann nicht verhehlen, dass keiner so gut mit Handel und Geld umgeht wie ein Zwerg. Dieser Tage, da der Krieg nun verdammt zum dritten Mal anrückt, reise ich an der Front entlang und beliefere die Leute, die Not haben, für 'n vernünftigen Preis mit Kriegsbeute. Vielleicht auch mit 'n paar Auskünften, wenn sie die brauchen. Zum Teufel, ich habe die Straßen durch Mahakam bereist, bin übers Meer gesegelt, war sogar 'ne Weile mit 'nem Hexer unterwegs. Nennt einen Ort, irgendwann war ich bestimmt schon mal da. Nennt mir ein paar Leute, könnte sein, dass ich sie getroffen habe.

Die Ursprünge

Keiner weiß, wie der Kontinent entstanden ist, obwohl jede Religion eine Meinung zu dem Thema hat. Alles, was wir wissen ist, dass der Kontinent lange vor der Zeit der Elfen, Zwerge und Menschen da war. Am Anfang gab es nur die Gnome, weit über das Land verstreut. Bald jedoch kamen die zähen und kräftigen Zwerge dazu, die sich die Berge zu eigen machten. Niemand ist sich wirklich sicher woher die Zwerge kamen, obwohl manche annehmen, dass sie sich von einer unterirdischen Gesellschaft abgespalten haben, die schon jahrhundertlang vor dem Auftauchen existierte.

Für eine Weile lebten die Zwerge und Gnome in Frieden und teilten sich einen Kontinent, der ihnen allein gehörte. Einige Zeit nach dem Auftauchen der Zwerge jedoch, trat noch ein weiterer Spieler auf das Feld. Ein riesiges Schiff tauchte vor der Küste des Kontinents auf, und hatte ein Volk an Bord, das die Aen Seidhe genannt wird, Elfen aus einem anderen Reich. Die Aen Seidhe waren Teil einer Reihe von Erkundungstrupps, die ihr Heimatland verlassen hatten, um Zuflucht in einem anderen Reich zu suchen, um einem Ereignis zu entkommen, dass die meisten als den „Weißen Frost“ kennen.

Die Aen Seidhe fanden den Kontinent passend und weder Zwerge noch Gnome kümmerte das. Solange die Aen Seidhe keinen Ärger machten, sorgten sie sich nicht. Von Zeit zu Zeit gab es Grenzstreitigkeiten, aber es gelang den drei Älteren Völker für Jahrhunderte in relativer Harmonie zu leben ... bis zur Konjunktion.

Die Konjunktion

Die Sphärenkonjunktion veränderte das Wirken der Welt für immer. Viele verschiedene Reiche kollidierten miteinander und erzeugten Risse, durch die sich Aberhunderte von Kreaturen ergossen. Die vernünftig-banale Welt der Gnome und Zwerge war plötzlich voller Geschöpfe aller Formen und

Größen sowie mystischer Energien, die als „Chaos“ oder „Magie“ bekannt wurden. Da sie unglücklicherweise kaum die Fähigkeiten dazu aufwiesen, um die Kräfte der Magie zu manipulieren, und sich wenig auf den Kampf gegen Ungeheuer vorbereiten konnten, wurden die Gnome, Zwerge und Elfen und ebenso viele andere verdrängte Völker wie die reptilienartigen Vrans, die bieberähnlichen Bobolaks, die kleinen und stämmigen Halblinge und die ersten Menschen in eine Epoche der Unsicherheit hineingeworfen. Diese Unsicherheit würde viele Generationen andauern.

Der Völkerkrieg

Sofern die ersten Historiker aus dem Norden dies feststellen konnten, scheinen die ersten Menschen, die zum Kontinent kamen, rasch ausgestorben zu sein. Es gibt viele mögliche Gründe, aber man kann nicht wirklich irgendwelche Beweise dafür finden, wodurch sie ausgelöscht wurden. Manche nehmen an, dass die Nilfgaarder und viele ihrer Provinznachbarn das Ergebnis erfolgreicher menschlicher Kolonien sind, die eng mit den Älteren Völkern zusammenarbeiteten, anstatt sie zu fürchten, doch bis die Historiker aus dem Norden und Süden dazu in der Lage sind, enger zusammenzuarbeiten, kann man es nicht wissen. Die Menschen, die den Norden besiedeln sollten, waren Ausgestoßene, Raufbolde und Krieger, die aus einem anderen Land von der anderen Seite des Meeres kamen und an der Küste des Kontinents landeten. Zwar arbeiteten sie eine Weile mit den Älteren Völkern zusammen, doch konzentrierten sie sich bald hauptsächlich auf den Expansionsdrang, und Krieg verbreitete sich im Norden wie ein Lauffeuer. Nichtmenschen wurden immer weiter in die Hügel zurückgedrängt, während die Menschen immer mehr Land vereinnahmten.

Unglücklicherweise waren die einzigen, die etwas gegen diese aus Krieg

geborenen Menschen ausrichten konnten, die Elfen und Zwerge, die zunächst wenig Interesse daran hatten, gegen die Menschen zu kämpfen. Die Zwerge blieben meistens in ihren Bergfestungen, die die Menschen nicht wirklich haben wollten und sich aus Furcht vor Ungeheuern und Felslawinen nicht dorthin trauten. Die Elfen glaubten derweil, dass die Menschen sich, genau wie ihre Vorgänger, selbst ausbrennen würden. Manche spekulieren, dass unter den Elfen auch ein Hintergedanke herrschte: Man hatte bemerkt, dass die Gegenwart von Menschen den Elfen irgendwie dabei hilft, Nachkommen zu zeugen, ein Vorgang, der für diese langlebige Spezies immer mühsam war. Als die Aen Seidhe endlich ihre Truppen zusammenzogen, war es zu spät: Sie hatten zu viel an Boden verloren, um zurückzuschlagen, und der Kontinent gehörte den Menschen.

Diese frühen Konflikte bildeten die Grundlage für den heute von Menschen beherrschten Norden. Jahrhunderte der Verbitterung, die dazu führten, dass Anderlinge den Süden in den Nilfgaard-Kriegen unterstützten, schuf das, was wir heute haben: einen brutal rassistischen und engstirnigen Norden, der jede Spezies, die nicht menschlich ist, als minderwertige Spezies behandelt, und zu Widerstandskämpfern unter den Anderlingen wie den Scois'tael, die Menschen das gleiche antun. Am Ende bleibt der Norden fest zwischen Menschen und Anderlingen getrennt. Meistens.

Hexer & Ungeheuer

Die Hexer wurden vor Jahrhunderten geschaffen, um Menschen vor Ungeheuern zu schützen. Sie waren eine Bruderschaft aus Mutanten, wurden jahrelang streng ausgebildet und jeden Frühling ausgeschickt, um den Kontinent zu durchwandern, Ungeheuer zu jagen und die hiesigen Dörfler von Flüchen zu befreien. Obwohl

viele Leute dankbar waren, einen Hexer zu sehen, wenn sie Hilfe benötigten, führte die bizarre und erschreckende Natur der Hexer (ebenso ihre Geheimhaltung und ihre Neigung zu politischer Neutralität) oftmals dazu, dass sie Ärger bekamen und noch immer bekommen. Dies stellte sich insbesondere nach ein paar Jahrhunderten ihrer Existenz als wahr heraus.

Der einzige Lebenszweck von Hexern ist das Erjagen von Ungeheuern und das Bannen von Flüchen. Ihre Ausbildung macht sie äußerst effizient. Auf eine Art machten sie ihre Arbeit zu gut. Die Hexer und ihre Klingen aus Silber und Meteoritenmetallen löschten viele Spezies von Ungeheuern aus. Und während eine Ungeheuerart nach und nach ausstarb und Ungeheuer immer seltener wurden, verloren die Hexer ihren Zweck. Auch als es beim Ungeheuer jagen und Flüche brechen nur wenig zu tun gab, weigerten sich die Hexer oft, als Meuchelmörder oder Söldner zu arbeiten. Dies verärgerte die Könige des Reiches: Schon bald betrachteten sie die Hexer eher als gefährlich denn nützlich. Bis zu den 1250er Jahren waren Ungeheuer so selten, dass viele Spezies Teil der Mythologie geworden waren – nicht mehr als Märchen, um Kinder zu erschrecken. Es kam kaum vor, dass jemand auch nur einen Ghul sah, ganz abgesehen von einem Teufel oder einer Grufthexe. Die Angst des gemeinen Volkes verlagerte sich auf die Mutanten, die früher ihre Beschützer gewesen waren. Eine nach der anderen wurden die Hexerschulen von eben jenen Menschen, die sie beschützt hatten, angegriffen und zerstört.

Dies beruhigte die einfache Bevölkerung zunächst, doch änderte sich bald alles. Viele Leute überlegten, dass man, wenn man alle Hexer auslöschte oder vertrieb, den einzigen natürlichen Feind der verbliebenen Ungeheuer ausmerzte. Solche Spezies sind inzwischen vom Rand



Brandon von Oxenfurt

Ich, Brandon von Oxenfurt, habe eine sehr bescheidene Herkunft als achttes Kind eines Schusters aus Oxenfurt. Ich erfuhr, dass es ein besseres Leben als das eines Schusters gab, wenn ich an der Universität den Unterricht besuchte. Im Alter von 8 Jahren nutzte ich meine wenigen Kronen, um unaufgefordert einem zufällig ausgewählten Studenten in gewünschten Vorlesungen Brot zu liefern. Da kein Student Gratisbrot ablehnte, wurde ich in den Vorlesungssaal eingeladen und brachte es dann fertig, unauffällig dazusitzen und zuzuhören. Professor Eudarius vom Lehrstuhl für Geschichte kam mir schnell auf die Schliche, erlaubte es mir aber, dem Unterricht beizuwohnen, solange ich ihm Brot mitbrachte. Ich war ein schnelles und verstohlenes Kind, so dass es kein Problem war. Und so begann mein rascher Aufstieg zu akademischem Ruhm. Im Alter von 10 Jahren schrieb ich Manuskripte ab. Mit 14 schrieb ich Hausaufgaben für Geschichtsstudenten und erpresste sie dann für Geld, um Bücher zu kaufen. Mit 16 Jahren hatte ich meine erste kontroverse Abhandlung über die Abstammung der Nilfgaarder von den Schwarzelben. Als ich mit 16 anfing, Unterricht zu geben, wurden meine Kommilitonen eifersüchtig, aber ich wusste, dass dies der Preis für Größe war. Inzwischen bin ich der leitende Dozent für Geschichte an der Universität Oxenfurt.

Schlimmes durchgemacht

Dein Charakter wird sich vermutlich an den Ersten und den Zweiten Nördlichen Krieg erinnern (oder zumindest eine vage Vorstellung von ihnen haben). Jeder männliche Charakter, der mehr als 24 Jahre alt ist, hat vermutlich in diesen Konflikten mitgekämpft oder wenigstens versucht, der Einziehung zu entgehen. Interessanter ist vielleicht Folgendes: Wenn dein Charakter über 43 Jahre alt ist und aus einer der nilfgaardischen Provinzen stammt, erinnert er sich womöglich daran, wie es dort war, bevor sie Teil von Nilfgaard wurde. Und auch, je nach Provinz, Erinnerst du dich möglicherweise daran, wie ihr gegen die Nilfgaarder gekämpft und verloren habt.

des Aussterbens zurückgekehrt. Auf der ganzen Welt werden immer mehr Ungeheuer gesichtet, und wieder einmal werden die Hexer gebraucht. Leider sind die meisten von ihnen tot. Diejenigen, die noch leben, haben zumeist das Leben als Hexer aufgegeben, um Lynchmobs und Hinrichtungen zu entgehen.

Die Nilfgaard-Kriege

Die Nilfgaard-Kriege, unter den meisten als die Nördlichen Kriege bekannt, umfassen mehrere Kriege, durch die sich das Land Nilfgaard über den Kontinent ausbreitete, dabei rund 16 weitere Länder an sich riss und das Imperium herausbildete, das in der Geschichte der bekannten Welt seinesgleichen sucht. Nilfgaard ist leider auch für seine Brutalität im Verlauf dieser Kriege bekannt geworden.

Technisch gesehen, begannen die Kriege vor Jahrzehnten, als Nilfgaard Ymlac und Rowan einnahm, zwei kleinere Nachbarn. Die meisten weisen aber auf das Jahr 1239 hin, als Nilfgaard nach Ebbing einmarschierte, angeführt von einem Usurpator, der den vorherigen Imperator getötet und dessen Erben, Emhyr, in die Verbannung geschickt hatte. Obwohl sich das Imperium bis zu diesem Zeitpunkt bereits fünf Länder einverleibt hatte, löste diese Invasion einen massiven Feld-

zug aus, durch den sechs weitere Regionen erobert wurden, die Größe des Imperiums beinahe verdreifachte und es an die Grenzen dessen brachte, was wir heute als die Nördlichen Königreiche kennen. Mit der Wiedereinsetzung von Emhyr var Emreis als wahren Herrscher von Nilfgaard begannen die Nilfgaard-Kriege, von denen jeder spricht. 1263, vor neun Jahren, fiel Nilfgaard in das Land Cintra ein und begann damit den Ersten Nilfgaard-Krieg. Die gemeinsamen Heere des Nördlichen Königreichs schlugen Nilfgaard zurück, doch nach einer kurzen Zwischenherrschaft brachte eine List seitens Nilfgaards die Anführer der Nördlichen Königreiche dazu, insgeheim den Zweiten Krieg vom Zaun zu brechen, in der Hoffnung, die Nilfgaarder unvorbereitet zu erwischen. Der Plan ging nach hinten los, und Nilfgaard eroberte einen Großteil des Nordens, bevor die Nördlichen Monarchen eine weitere gemeinsame Anstrengung vollbrachten und das Imperium zurückschlugen. Jetzt, drei Jahre nach dem Ende des Zweiten Nilfgaard-Kriegs, stürmen die Heere aus Nilfgaard erneut gegen die Nördlichen Königreiche an, nachdem sie den Norden bereits durch Sabotage und Mordanschläge geschwächt haben. Im Moment sehen die Dinge für die Nördlichen Königreiche finster aus.





Zeitlinien

The Witcher – Das Rollenspiel beginnt kurz nach den Ereignissen des zweiten Witcher-Videospiels, **The Witcher: Assassin of Kings**. Damit steht die Welt seltsam da. Aufgrund der Abweichungen in den Videospielen hat die Welt von Witcher mehrere glaubwürdige Zeitlinien. Je nachdem, wo du deine Kampagne spielen lässt, musst du dich nicht unbedingt um diese Zeitlinien kümmern, doch wenn dich die unterschiedlichen Ergebnisse wichtiger Entscheidungen in den Witcher-Videospielen interessieren, so findest du eine Aufzählung der Auswirkungen ihrer Zeitlinien im Spielleiterhandbuch auf Seite 232.

Die Geschichte im Weiteren

Die Welt des Hexers umfasst eine Menge Geschichte, und ein Großteil davon findet in den Romanen von Andrzej Sapkowski statt, dem ursprünglichen Erschaffer der Hexer-Reihe. Ich kann nur empfehlen, sie zu lesen, doch kannst du dir auch den Abschnitt Welt auf Seite 179 ansehen, um Grundlagen über die Weltgeschichte und mehr Einzelheiten über die Länder zu erhalten, mit denen wir uns im Zuge der Charaktererschaffung befassen.

JÜNGSTE GESCHICHTE VON RODOLF KAZMER

Ach, zur Hölle. Die Dinge stehen in letzter Zeit nicht so gut. Ha, schätze, das ist 'ne Untertreibung. Als ich mit dem Zweiten Nilfgaard-Krieg durch war, ging ich nach Hause nach Maribor auf einen Humpen oder fünfzig und 'ne Schar billiger Huren. Bin ein paar Monate lang nicht mehr aufgetaucht. Wie es aussieht, kann in ein paar Monaten 'ne Menge passieren, und die Welt dreht sich weiter, ganz egal, wie sehr man sich besäuft. Scoia'tael, Ritter der Weißen Rose, Gerede von der verfluchten Wilden Jagd. Ich schwöre, ich glaube an nichts von dem Mist von wegen „Ende der Welt“, den die Priester von sich geben, aber die letzten zwei Jahre hätten mich fast überzeugt.

Pest und Mutationen (THE WITCHER 1)

Bin so viel, wie es nur geht, in und außerhalb von Temerien unterwegs. Ich mag ja 'n Zwerg sein, aber auch Temerier, geboren und aufgewachsen. Vor knapp 'nem Jahr ist hinter den Mauern von Wyzima, der Hauptstadt, die Hölle losgebrochen. Ein Hexer, mit dem ich unterwegs bin, hat gesagt, die ganze Sache hätte mit 'ner Gruppe aus Abtrünnigen angefangen, die Kaer Morhen, die Festung der Wolfshexer, angegriffen hätten. Ein Assassine mit Namen „der Professor“ und ein abtrünniger Magier, genannt Azar Javed, zusammen mit Haufen von zwielichtigen Bastarden. Ein Hexer ist zwar ein harter Gegner, aber es ist selten, dass irgendwer aus 'nem Kampf rausgeht, wenn er zehn zu eins unterlegen ist. Die Bastarde haben sich mit 'nem Haufen magischer Tinkturen und sonst noch was davongemacht. Ha, inzwischen bricht zum verdammt dritten Mal die Catriona-Pest aus und trifft Wyzima wie eine Todeswelle.

Ich kenn nicht alle Einzelheiten, aber die Pest hat die übelsten Leute in Wyzima nach oben geschwemmt. Der Drogenring Salamandra wurde dreister, und die Spannungen zwischen dem menschlichen Orden der Weißen Rose und den nichtmenschlichen Scoia'tael wurde schlimmer. Und der berühmte Geralt von Riva, einer der letzten Hexer war mitten-

drin, strawanzte 'rum und machte Jagd auf den Abschaum, der seine Festung geplündert hat. Am Ende war die Kacke richtig am Dampfen, als der Anführer der Weißen Rose, Jacques de Aldersberg, einen Haufen verdammter Mutanten losließ, die er mithilfe von Hexermutationen schuf. Ha, wie sich rausstellte, hatte der den Professor und Azar dafür bezahlt, dass sie ihm die Geheimnisse der Hexer brachten. Wer weiß schon, was da in dem Schädel von dem irren Bastard vorging? Was auch immer, während Geralt und de Aldersberg sich gegenseitig die Hucke vollhauen, kommt König Foltest von Temerien von seinem Feldzug zurück, um auf den Straßen von Wyzima für Ordnung zu sorgen. Nachdem de Aldersberg tot und die ganze Sache mit den Mutanten ausgestanden war, beruhigten sich die Dinge ein bisschen – abgesehen davon, dass König Foltest Geralt von Riva als seinen persönlichen Leibwächter einsetzt, weil der Seine Majestät in dessen eigenem Thronsaal vor so 'nem Meuchelmörder rettete.

Verrat bei Loc Muinne (THE WITCHER 2)

Lasst ein bisschen Zeit ins Land gehen, und der Ärger taucht doch wieder auf. Gerade letztes Jahr, als er auf 'nem Feldzug war, um seine unehelichen Erben heimzuholen, wurde König Foltest von Temerien von dem Königsmörder niedergemacht, der sich schon den Kopf von Demawend von Aedirn geholt hatte. Zu der Zeit wusste keiner, wer der Königsmörder war. Die Leute dachte, er wäre kein anderer, als Geralt von Riva, der Mann, den sie bei Foltests Leichnam vorfanden. Damals war ich auf dem Weg nach Süden nach Lyrien und Rivien, hörte aber, wie Geralt von Riva aus seiner Zelle in der Burg La Valette entkam und verschwand.

Kurz danach wird er in dem kleinen Kaff Flotsam am Fluss Pontar gesehen, wo er irgendein großes, übles Biest niedermacht, das man Kayran nennt. Ha, es zeigt sich, dass Geralt schon auf der Spur des Königsmörders war, aber seine Pflichten hielten ihn auf, und

er musste den armen Schweinehunden helfen. Die ganze Zeit über wird das Pontar-Tal – Ober-Aedirn, die Niedermark, nennt es, wie ihr wollt – von König Henselt von Kaedwen, Fürst Stennis von Aedirn und so 'ner Revolutionärin namens Saskia oder die Jungfrau von Aedirn beansprucht. Ha, der ganze Osten liegt im Krieg um das Tal, und diese Saskia führt 'nen zusammengewürfelten Haufen aus Anderlingen an, die das Tal als sichere Zuflucht für sich selbst einnehmen wollen. Hab keine Ahnung, wie die ganze Sache ausging, weiß aber ganz genau, was danach ablief. War auf dem Weg zu den alten Ruinen von Loc Muinne – die übrigen Könige des Nordens hielten irgend so 'ne große Versammlung ab, um die Zukunft des Nordens zu bestimmen. Zum Teufel, ich wünschte, ich wäre auf dem Weg irgendwie aufgehalten worden.

Mein Freund, diese Zusammenkunft war der verflixte Anfang vom Ende. Während die Könige sich zanken und prügeln und was nicht alles, kommt ein verdammter Drache aus dem Himmel geflogen. Wie es aussieht, zog die Loge der Zauberinnen, die all die Jahre als königliche Beraterinnen dienten, den Königen den Boden unter den Füßen weg! Mit 'nem Drachen, den sie unter ihre Gewalt brachten (die Götter wissen, wo), griffen sie Loc Muinne an. An dem Tag geschah viel. Chaos war der einzige König hinter diesen Wällen. Irgendwann tauchte Geralt von Riva, der Meisterhexer persönlich, in der Stätte auf. Während der Rest in Loc Muinne selbst klarkam und seine Toten zählte, kümmerte er sich um den Drachen. Als ich ihn das letzte Mal sah, krachten er und das Biest in die Wälder außerhalb von Loc Muinne.

Die Leute sagen, er wäre zurückgekommen und der Drache nicht. Scheint nur recht und billig: Einsame Drachen sind so 'ner Legende nicht

gewachsen. Und trotzdem konnte er die Spur des Königsmörders wieder aufnehmen. Die Leute sagen, dass der Königsmörder und die Loge der Zauberinnen unter einer Decke steckten, dass sie einen abtrünnigen Hexer namens Letho von Guleta angeheuert hätten, um die Könige zu ermorden, damit sich die Loge das Land leicht unter den Nagel reißen könnte. Soweit ich gehört hab, haben Geralt und der Königsmörder gegeneinander gekämpft. Damit wars aber noch nicht ausgestanden. War erst der Anfang. Ein paar Wochen später ... und da stürmte Nilfgaard die Ufer von Jaruga und bricht den Dritten Nördlichen Krieg vom Zaun. Es stellt sich raus, dass der Königsmörder ein Doppelagent war. Ausgeschickt vom Herrscher von Nilfgaard, um für die Loge zu „arbeiten“. Ha, alles Ränke, um den Norden für eine Invasion auf Nilfgaard zu schwächen.

Welten brechen auseinander (MONATE VOR THE WITCHER 3)

Da sind wir nun. Na, ich bin aus dem Gezänk raus, aber ein alter Kaufmann kann noch immer nützlich sein für die Rebellenstreitkräfte, die gegen die Schwarzen kämpfen wollen. Nilfgaard hat alles auf dem Weg nach Wyzima überrannt, und die Dinge stehen schlecht. Das Zeitalter der Meeresverteidigung durch Skellige endete mit dem Tod von König Bran. König Radovid von Redanien hat beschlossen, lieber gegen seine Nachbarn in Kaedwen Krieg zu führen und Magier zu verbrennen, als Teme rien und Aedirn dabei zu helfen, Nilfgaard zurückzuschlagen. Oben drauf kommt noch, dass die Pest noch immer das Land verwüstet, und die Bewohner reden sogar darüber, dass sie die Wilde Jagd am Himmel gesehen hätten.

Der Krieg

Gerade jetzt fällt die Welt des Hexers auseinander. In wenigen Monaten werden sich die Ereignisse aus *The Witcher 3: The Wild Hunt* entfalten, und alles wird noch seltsamer. Doch ist das Wichtigste, das gerade vor sich geht, der Dritte Nördliche Krieg. Dieser Krieg gibt einen hervorragenden Hintergrund für jede Art von Geschichte ab. Du kannst vor der Front davonlaufen, in einer der großen Schlachten mitkämpfen, Widerstandskämpfer mit geschmuggelter Ausrüstung versorgen oder alles Mögliche tun. Du wirst es allerdings schwer haben, den Krieg zu ignorieren. Der Dritte Nördliche Krieg verändert so gut wie jede Facette des Lebens im Norden und bringt es sogar fertig, die Nilfgaarder weit unten im Süden zu beeinträchtigen, die für den Kampf eingezogen werden und erhöhte Steuern zahlen müssen, um diese massive Unternehmung zu finanzieren.



GERALT VON RIVA

INT	6	Betäubung	8
REF	14	Rennen	27
GES	10	Springen	5
KRA	8	Ausdauer	40
SCH	9	Belastung	80
EMP	3	Erholung	8
HAN	5	LP	55
WIL	8	Elan	7
GLÜ	3		

FERTIGKEITEN	
Aufmerksamkeit	9
Reiten	4
Zaubern	8
Alchimie	5
Raufen	6
Ausweichen/ Ausbrechen	10
Wildnisleben	9
Schwertkampf	11
Athletik	10
Kleine Klingenwaffen	9
Nahkampfwaffen	7
Schlussfolgerungen	8
Armbrust	6
Heimlichkeit	8
Einschüchtern	9
Physis	6
Zwang widerstehen	8
Magie widerstehen	6
Durchhaltevermögen	10

BERUFSFERTIGKEITEN	
Hexer-Ausbildung	10
Meditation	10
Magische Quelle	10
Abwenden	6
Eiserner Magen	8
Rausch	8
Transmutation	6
Pfeile parieren	10
Rascher Hieb	8
Wirbeln	8



MAGIE
Zeichen Yrden
Zeichen Quen
Zeichen Aard
Zeichen Igni
Zeichen Axii
Zeichen Magische Falle
Zeichen Aktiver Schild
Zeichen Aard-Schwinger
Zeichen Feuerstrom
Zeichen Marionette

AUSRÜSTUNG			
Wolf (Stahlreliquie)	Mondklinge (Reliquie)	Leichter Dolch	Rabens Rüstung (Reliquienrüstung)
Wurfmesser (x5)	Handarmbrust	Armbrustbolzen (x20)	Explosivbolzen (x5)
Gürteltasche	Kartätschenbombe (x3)	Samumbombe (x3)	Donnertrank (x3)
Trank Schwalbe (x3)	Wyvernmixtur	Katakanmixtur	Henkersgiftserum
Alchimiekasten	Pferd mit Sattel (Plötze)	Bandelier	Hexer-Medaillon

Geralt von Riva, wie? Tja, das ist mal ein Held, wenn ich mich nicht irre. Wisst ihr, hier in der Gegend hält man nicht allzu viel von Hexern, aber Geralt von Riva ist anders. Die meisten Hexer mischen sich nicht in unsere Angelegenheiten ein. Sind meistens auf der Durchreise durch 'ne Stadt, töten hier und da ein paar Ungeheuer und gehen dann wieder ihrer Wege. Ha, schwer, jemanden zu mögen, wenn dieser Jemand nur auftaucht, um zu töten, und wieder geht, wenn das Töten vorbei ist. Geralt dagegen ... Der Name dieses Hurensohns liegt jedem von Kovir bis nach Nilfgaard auf der Zunge. Nennt mir 'n wichtiges Ereignis in den letzten paar Jahrzehnten, und der Kerl war vermutlich dabei. Hat in der Schlacht von Brenna gegen die Schwarzen gekämpft, hatte Teil an der Zerstörung von Schloss Stygga in Nilfgaard ... Ich schwöre, entweder sucht er nach Ärger oder hat einfach nur das größte Pech von allen, ha. Über die letzten Jahre ist es schlimmer geworden. Erstmal, der Bastard ist gestorben! Richtig, das mal ein verdammter Trick, oder nicht? Die Leute sagen, Geralt von Riva sei in Rivien von irgend so 'nem Nichtsnutz namens Rob getötet worden. Selbstverständlich haut das diesen Hexer nicht um, und wenig später ist er schon auf der Jagd nach ein paar Verbrechern, die sein Heim in den Blauen Bergen überfallen haben. Geralt landet in Wyzima, wo er das ganze Durcheinander wegen der Mutanten aufräumen muss, dass Jacques de Aldersberg in der Stadt hinterlassen hat. Dann, nur 'n Jahr später, landet Geralt auf dem Richtblock für den Mord an König Foltest von Temerien, entkommt aber und macht sich auf die Jagd nach dem eigentlichen Mörder. Landet dann bei Loc Muinne, wo wieder mal die Hölle losbricht. Da gibts 'nen Drachen und aufständische Magier, und Geralt muss die ganze Sache wieder in die Hand nehmen. Dem Burschen wird auch nichts gegönnt. Wie auch immer. Jetzt durchwandert er hier den Norden und sucht nach seiner verlorenen Geliebten, Yennefer von Vengerberg, und nach 'nem Mädchen mit aschblonden Haaren. Wünsche ihm viel Glück dabei..

— Rodolf Kazmer