



THE
WITCHER

SIRIOLS HANDBUCH:
WAGEN UND REISEN



Mitwirkende

TEXT & DESIGN

Cody Pondsmith, Linda Evans & Simon Goudreault

ILLUSTRATIONEN

Kai Carpenter & Allen Morris

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Jaye Kovach
Projektleitung
Aron Tarbuck

REDAKTION

J. Gray

GESCHÄFTS-FÜHRUNG

Lisa Pondsmith

LAYOUT

J. Gray

Deutsche Ausgabe

HERAUSGEBER

Mario Truant

ÜBERSETZUNG

Frank Werschke

FREUNDLICHER DANK

Sabine Homberg-Kunz



© R. Talsorian Games, Inc., 2022
The Witcher: CD PROJEKT®,
The Witcher® are registered
trademarks of CD PROJEKT
Capital Group. The Witcher game
© CD PROJEKT S.A. Developed
by CD PROJEKT S.A. All rights
reserved. The Witcher TTRPG
is set in the universe created by
Andrzej Sapkowski in his series of
books. All other copyrights and
trademarks are the property of
their respective owners.

©2023 Übersetzung und der
deutschen Ausgabe TRUANT
UG (haftungsbeschränkt)
Frauenlobstr. 95 · 55118 Mainz.
Unter Lizenz von R. Talsorian
Games, Inc. Alle Rechte
vorbehalten.

WWW.TRUANT.COM

Auf der Straße

„So, ich habe für euch getan, was ich konnte. Ha, glaubt mir, Schmuggelware, Belagerungswaffen und magische Gegenstände über die Frontlinie zu schmuggeln, ist alles andere als einfach! Sagt niemals jemandem, dass der alte Rodolf sich nicht um euch kümmert. Aber an der Front läuft es nicht so gut, und ich denke, es wäre das Beste, wenn ihr euch in Sicherheit bringen würdet. Zum Glück für euch habe ich auch dafür einen Plan, ha! Wisst ihr, vor ein paar Jahren bin ich einem Elfen namens Siriol de Arian über den Weg gelaufen. Ein echter, bodenständiger Kerl, der schon auf diesem schönen Kontinent unterwegs war, bevor die Menschen ihn übernommen haben. Ich würde sagen, es gibt niemanden, der sich besser mit dem Reisen auskennt als er. Vielleicht kann er euch sogar ein paar Geschichten aus den alten Tagen erzählen, wenn ihr ihn fragt! Ihr könnt ihm sagen, dass Rodolf euch schickt, und er wird euch für die lange Reise vorbereiten.“

—Rodolf Kazmer



„Ihr seid also die Gemeinschaft, die Rodolf sicher vor Nilfgaards neuester Aufregung haben will? Er ist ein guter Freund, also vertraue ich auf sein Wort, dass ihr von der guten Sorte seid. Man hat euch meinen Namen gesagt, Siriol de Arian, oder ‚Siriol vom Silber‘ in meiner Sprache und nein, das hat nichts mit meinem Haar zu tun, denn das ist braun. Ich kennzeichne alles, was ich herstelle, gerne mit einem Band aus Silber, damit sich die Leute an meine Arbeit erinnern. Sie geben es weiter, und ihre Kinder erkennen mich wieder, wenn ich in ein paar Jahrzehnten zurückkehre. Nach Jahrhunderten der Wanderschaft denkt man halt eher langfristig.“

Kümmert euch nicht um meine Freunde hier. Hexer Seamus hat einen überentwickelten Sinn für Verantwortung und Milady Heron sieht in der Magie die Lösung für absolut jedes Problem. Beide hatten nicht die netteste Erziehung, aber ich bringe ihnen bei, freundlich zu sein. Wie wilde Kätzchen. Die stämmige Dame mit der Axt ist Colinne, und derjenige, der sich um die Pferde kümmert, ist Daffydd, nicht mit mir verwandt, hat aber ein unglaubliches Gespür für Hinterhalte. Ihr habt wahrscheinlich noch nie den Begriff Hanse gehört, aber das hier ist meine. Frei übersetzt heißt es soviel wie ‚bewaffnete Freunde auf der Straße‘, und das ist auf jeden Fall besser, als Fremde zwischen sich und einen Pfeil zu bringen. Wir gehen nach Norden, weit weg von all dem Geschrei. Ihr könnt euch uns gerne anschließen. Es wird ein langer Weg, aber der ist leichter zu bewältigen, wenn euch jemand zeigt, wo ihr hintreten müsst.“

—Siriol de Arian

Von hier nach dort

„Unterwegs brauchst du immer für einen Tag mehr Wasser, als du erwartest. Der Hunger wird dich auf einer falschen Straße oder knietief in einem Sumpf nicht umbringen, aber der Durst wird dich und dein Tier fertig machen, also füll dir ein zusätzliches Fell. Wenn du mal zwei Tage festhängst, weil du ein Rad reparieren musst, wirst du mir für diesen Ratschlag dankbar sein.“

—Siriol de Arian

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, ist ein gewisses Maß an Vorausplanung erforderlich. Nur wenige Reisende haben Zugang zu Karten, und diejenigen, die Karten haben, verfügen wahrscheinlich nur über von Amateuren gezeichnete Karten, bei denen der Maßstab von der Bedeutung eines Merkmals für den Künstler abhängt und nicht von einer genauen Darstellung der Entfernung auf dem Boden.

Zwar gibt es auch genauere Karten, aber diese werden in der Regel als Nachschlagewerke verwendet und dienen der Verfolgung von Grenzen, militärischen Manövern und zur Beglaubigung von Grund und Boden für die landbesitzenden Adligen. Natürlich ist es unwahrscheinlich, dass hochrangige Adlige oder die wohlhabendsten unter den Kaufleuten selbst eine Reise antreten, es sei denn, ihre persönliche Anwesenheit ist erforderlich. Magier werden im Allgemeinen misstrauisch bäugelt, sind aber in der Lage, Portale zu schaffen, die die grässlichsten Reisen verhindern können, wenn sie ausreichend loyal sind oder entsprechend gut bezahlt werden.

Die meisten Menschen, die reisen wollen oder müssen, ohne auf genaue Karten oder bequeme Magie zurückgreifen zu können, haben die Wahl, zu Fuß zu gehen, zu reiten oder ein Fahrzeug wie einen Wagen, Karren oder eine Kutsche zu benutzen. Das Pferd ist bei weitem das gebräuchlichste Verkehrsmittel für Reisen jeglicher Art, außer für diejenigen, die sich kein Pferd leisten können, oder diejenigen, die eine Pilgerreise unternehmen und die Mühsal und den Schmerz zu einem Merkmal der Reise machen wollen. Auf einer vernünftigen Straße oder einem Weg ohne außergewöhnliche geografische Merkmale (Hügel oder Berge) kann ein gesundes Pferd etwa 50 km an einem Tag zurücklegen. Immer vorausgesetzt, es erhält ausreichend Ruhepausen, Wasser und Futter und wird nachts versorgt. Im Gegensatz dazu kann ein normaler Mensch etwa 30 km pro Tag zurücklegen, aber wenn er keine Erfahrung mit langen Distanzen hat, wird diese Zahl nach ein paar Tagen wahrscheinlich deutlich sinken, da Blasen und Abnutzung ihren Tribut fordern. Während ein Reiter vielleicht eine Nacht in einem Gasthaus übernachtet und dann weiterzieht, muss sich ein Wanderer viel-

leicht ein paar Tage lang ausruhen und seine Füße pflegen, wodurch sich seine Wanderung deutlich verlängert.

Karren und Wagen sind langsamer als ein Reiter, aber schneller als ein Wanderer, und sie funktionieren am besten auf gut ausgebauten Straßen und Wegen. Das Fahren durch ungünstiges Gelände ist eine Kunst, aber selbst ein guter Fahrer wird Schwierigkeiten haben, wenn er mit einem Sumpf oder einem dichten Wald konfrontiert wird. An einem guten Tag kann ein Wagen bis zu 40 km zurücklegen, es kann aber auch passieren, dass er einen größeren Umweg nehmen muss als ein Reiter oder ein Fußgänger, was die effektive zurückgelegte Strecke wieder verringert.

Übliche Routen und Entfernungen

Von Wyzima nach Nowigrad sind es etwa 300 km Luftlinie auf relativ ebenem Gelände. Am sinnvollsten ist es jedoch, nicht direkt nach Westen zu fahren, sondern dem Fluss nördlich der Stadt zu folgen, bis er in den Pontar mündet, und dann dem Tal in Richtung Meer zu folgen. Diese Route ist zwar länger, aber eine wichtige Handelsroute und gut befahren, im Gegensatz zu einem Trekking durch das Sumpfbereich, bei dem man den Pontar überqueren muss, um ans Ziel zu gelangen. Für diese Strecke benötigt man zu Pferd etwa sieben Tage.

Von Cidaris nach Cintra sind es etwa 400 km auf dem Landweg, aber auf dieser Route muss man den größten Teil von Verden durchqueren und den Brokilon-Wald im Osten umgehen. Verden ist im besten Fall ein schlammiges, sumpfiges Land, aber wenn dann auch noch eine Seuche hinzukommt, ist die Reise schwieriger, als es die Länge vermuten lässt. Eine Alternative ist die Reise über das Meer, da beide Städte Hafenstädte sind. Dies birgt zwar das Risiko von Angriffen skelliger Piraten auf längeren Reisen, aber das Risiko, sich festzufahren, von Ertrinkenden gefressen zu werden oder sich etwas Tödliches einzufangen, ist geringer. Insgesamt dauert die Reise etwas mehr als eine Woche zu Pferd oder sieben bis zehn Tage auf dem Seeweg, je nach Wetterlage.

Obwohl eine Reise auf direktem Weg von Pont Vanis nach Creyden mindestens eine Woche zu Pferd dauert, kann ein Reisender eine längere, aber einfachere Route wählen, indem er der Küste nach Süden folgt und den Fluss Gwidyr hinauffährt, der durch Creyden aus den Drachenbergen fließt. Der Fluss verläuft in sanfterem Gelände als der direkte Weg und ist daher für Fahrzeuge besser geeignet, da er die Ausläufer des Gebirges vermeidet und so die Reisezeit fast gleich bleibt.

Ohne Karte

Den Weg von A nach B ohne eine genaue Karte zu finden, kann schwierig sein, vor allem auf einer unbekanntem Strecke. Mal angenommen, man startet in Nowigrad und möchte nach Vengerberg, eine recht beachtliche Strecke. Die meisten wissen vielleicht, dass das Ziel im Osten liegt, aber das war's dann auch schon. Statt einer durchgehenden Strecke mit Vengerberg am Ende, sollte man sich die Reise als eine Reihe von Wegpunkten vorstellen, die von Dorf zu Dorf führen. Wenn man sich in der Gegend um Nowigrad gut auskennen, kann man den Weg nach Oxensfurt finden, wo eine Wegbeschreibung für die nächste Etappe erhältlich ist, vielleicht zur Stadt Rinde, wo man diesen Vorgang wiederholen kann. Dies geht schneller und einfacher, wenn man auf einer großen Handelsstraße oder entlang eines Flusses unterwegs ist, da die Gefahr, sich zu verirren, geringer ist und man weniger häufig eine Wegbeschreibung benötigt. Ortskenntnisse sind wichtig, da sie die besten Chancen bieten, größere Gefahren zu vermeiden und helfen über einen unerwarteten Berg oder durch eine Kluft zu navigieren, die einen sonst aufhalten würden. Höflichkeit gegenüber den Menschen, denen man unterwegs begegnet, kann daher eine wichtige Überlebensstrategie sein.

Kaufleute und Handelswagen

Wenn du einen Händler spielst, kannst du dein Maultier, deinen Karren und Gegenstände im Wert von 500 Kronen gegen einen Ochsen und einen Handelswagen eintauschen. Dir verbleiben dann noch Gegenstände im Wert von 500 Kronen.

Wagen

„Für kurze Ausflüge an sonnigen Tagen, bei denen man auf freundliche Gesichter und ein Dach über dem Kopf trifft, ist ein kleiner Karren ideal. Wenn du aber unter dem Sternenhimmel schlafen musst oder etwas mehr Sicherheit benötigst, solltest du einen Wagen in Betracht ziehen. Jede Nacht, in der du einen Schlafplatz abseits des Bodens hast sowie ein Dach, um das Wetter draußen zu halten, wo es hingehört, wird sich tags darauf mehr als bezahlt machen.“

—Siriol de Arian

Wagen sind die größeren und schwereren Cousins des Karrens. Sie sind für die rauen Bedingungen und Gefahren von Fernreisen gemacht. Was sie an Mobilität einbüßen, machen sie durch Stabilität und Komfort wieder wett. Tatsächlich dienen viele Wagen als mobile Behausung für Händler, Handwerksgesellen und Söldner.

Verbesserungsplätze

Wagen haben Verbesserungsplätze (VB), mit denen man ihre Eigenschaften verbessern und nützliche Werkzeuge hinzufügen kann. Man kann so viele Verbesserungen an einem Wagen anbringen, wie dieser Verbesserungsplätze zur Verfügung hat, aber jede Verbesserung kann nur einmal angebracht werden. Der Einbau oder Ausbau einer Verbesserung dauert 10 Stunden und erfordert einen Satz Handwerkszeug.

Belegung

Wagen haben ein spezielles Attribut, das sich Belegung nennt. Sie gibt an, wie viele Personen bequem in dem Wagen leben können. Sie können eine weitere Person über die angegebene Zahl hinaus aufnehmen, aber der Mangel an Platz würde ihre Unterkunft beengt und nicht besser als eine Strohmatten auf dem Boden des billigsten Gasthauses machen. Aber immerhin hat man ein Dach über dem Kopf, also werden sich die meisten Leute nicht beschweren.

Es ist wichtig zu beachten, dass die Belegung nicht bestimmt, wie viele Personen in einem Wagen mitfahren können. Ein Kriegswagen zum Beispiel hat keinen wirklichen Platz zum Wohnen, was bedeutet, dass man darin nicht bequem leben kann. Er kann aber dennoch für den Transport großer Gruppen von Soldaten verwendet werden.

Übliche Wagentypen

Elfen-Gedwch: Diese kunstvollen Wagen elfischer Bauart, die durch die Karawane der Dyn Marv populär wurden, sind oft üppig verziert. Ihre Kon-

struktion macht sie robust genug, um den rauen Nebenstraßen des Kontinents zu trotzen, und im Inneren ist Platz für ein Doppelbett und einen kleinen Tisch.

Handelswagen: Diese Wagen werden manchmal auch Oferi-Wagen genannt, nach dem Geburtsort dieses Wagentyps, und sie gehören zum häufigsten Anblick in Nilgaard und im Norden. Sie werden oft nicht von Pferden, sondern von robusten Ochsen gezogen und dienen vielen Händlern als Heimstatt.

Hirtenhäuschen: Diese Wagen stammen ursprünglich aus Aedirn, wo sie als vorübergehende Behausung für Hirten während der Aufzucht und Ablammung ihrer Herden verwendet werden. Sie sind solide und können viel aushalten, aber ihre große Masse macht sie unhandlich und schwer zu manövrieren.

Kriegswagen: Wenn du eine mobile Festung willst, nimm eine Belagerungsmaschine, und dann nimm das Innere raus, um einen Kriegswagen zu bauen. Aufgrund ihrer schlechten Manövrierfähigkeit sind sie deutlich besser für den Einsatz auf der Straße als im Gelände geeignet. Was ihnen jedoch an Geschwindigkeit fehlt, machen sie durch ihre Haltbarkeit mehr als wett. Sie werden noch lange weiterfahren, wenn andere Wagen nur noch brennende Wracks sind, die die Straße verstopfen.

Reparatur von Wagen

Wahrscheinlich wird der Zeitpunkt kommen, an dem ein Wagen repariert werden muss. Glücklicherweise sind Wagen leicht zu reparieren. Wenn ein Wagen Schaden genommen hat, muss man eine gewisse Zeit investieren und eine Handwerksprobe mit einem SG ablegen, der von der Höhe des erlittenen Schadens abhängt, um den Wagen wieder auf volle Lebenspunkt zu bringen.

Verbesserung von Wagen

Was wäre ein Zuhause, wenn man es nicht nach eigenem Geschmack gestalten könnte? Wagen als mobile Basis können verbessert, verändert und aufgerüstet werden, um sie den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Nicht selten werden Karawanen von Wagen gebildet, um die Bedürfnisse einer ganzen Gruppe zu decken. Einer der bekanntesten dieser Wagenzüge auf dem Kontinent ist zum Beispiel Dyn Marv, der als mobile Basis der Katzenschule dient und alle Arten von speziell angepassten Wagen umfasst.

Ohne irgendwelche Verbesserungen ist ein Wagen nur eine Holzkiste auf Rädern, aber wenn man ihn angepasst hat, kann man ihn in ein Haus oder sogar eine mobile Festung verwandeln.

Wagen

Name	Zügeln-Mod.	Schnelligkeit	Belegung	VB	LP	AK	Gewicht	Preis
Elfen-Gedwch	-1	des Tiers -3	3	5	60	0	400	700
Handelswagen	-1	des Tiers -3	1	3	60	0	400	500
Hirtenhäuschen	-2	des Tiers -5	4	2	80	0	600	700
Kriegswagen	-2	des Tiers-5	4	1	100	0	800	700



Reparatur von Wagen

Schaden	SG	Zeit
Weniger als halbe LP	SG: 10	1 Stunde
Mehr als halbe LP	SG: 14	1 Tag



Wagen-Verbesserungen (das aufgelistete Gewicht wird zum Gesamtgewicht des Wagens addiert)

Name	Verf.	Effekt	Gewicht	Preis
Fahrgestell				
Auswurfschacht	K	Dieses Fach kann mit Gegenständen bis zu 1 kg Gewicht beladen werden. Als Aktion kann ein Charakter im Inneren des Wagens einen Hebel betätigen, der den Boden des Schachtes öffnet und den Inhalt hinter dem Wagen abwirft.	+10	200
Verstärkte Vorderachse	V	+1 auf Zügeln-Proben	+10	400
Verstecktes Gepäckfach	K	Fügt einen Stauraum unter dem Wagen hinzu, der bis zu 80 kg Gewicht an Gegenständen aufnehmen kann. Dieses Fach bleibt verborgen, bis ein Charakter unter dem Wagen nachsieht und eine erfolgreiche Wahrnehmungsprobe gegen SG: 16 ablegt.	+10	180
Räder				
Achsenklingen	V	Während er den Wagen fährt, kann ein Charakter eine Angriffsprobe mit seiner Reiten-Fertigkeit gegen ein Ziel neben dem Wagen machen. Dieser Angriff verursacht 4W6 Schaden.	+20	350
Stahlräder	V	+20 auf die LP des Wagens	+50	460
Stollenräder	Ü	+1 auf Zügeln-Proben	+10	400
Abdeckung				
Tarnnetz	K	Mit einer Aktion kann ein Charakter eine gewebte Matte aus Laub und künstlichen Pflanzen über dem Wagen ausrollen. Solange sich der Wagen in der Wildnis befindet, von seinen Tieren getrennt ist und sich nicht bewegt, muss eine Person eine Aufmerksamkeitsprobe gegen SG: 16 bestehen, um den Wagen aus der Ferne mit Hilfe von Sicht erkennen zu können.	+10	300
Bewegliches Dach	V	Ermöglicht das Heben und Senken des Wagendachs als Aktion.	+20	150
Stahldach	K	Bietet jedem, der sich im Wagen befindet, vollständige Deckung. Diese Abdeckung hat 20 AK, erhöht aber nicht die AK des Fahrzeugs selbst.	+50	550
Seitenteil				
Stachelverkleidung	K	Ein Charakter, der versucht, auf den Wagen zu klettern, muss eine Athletikprobe gegen SG: 16 bestehen oder bekommt 3W6 Schaden an einer geeigneten Trefferstelle und ist gezwungen, loszulassen.	+20	550
Verstärkte Seitenwände	V	+10 Fahrzeug-AK. Diese Verbesserung lässt sich nicht mit Eisenwänden kombinieren.	+50	2.500
Eisenwände	K	+20 Fahrzeug-AK. Diese Verbesserung lässt sich nicht mit Verstärkten Seitenwänden kombinieren.	+100	5.000
Innenraum				
Sicherheitschrank	Ü	Ein abgeschlossenes Fach im Boden des Wagens kann Gegenstände bis zu einem Gesamtgewicht von 80 kg aufnehmen. Das Fach wird mit einem Standardschloss und Schlüssel geliefert.	+10	200
Schlafstelle	Ü	+1 auf die Belegung	+10	220
Werkstatt	V	Dieser Abschnitt des Wagens ist so aufgebaut, dass er die Nutzung einer einzelnen Handwerksfertigkeit unterstützt. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Alchimie, Erste Hilfe, Fälschen, Handwerkskunst oder Verkleiden. Die Werkstatt verfügt über alle Werkzeuge, die für diese Fertigkeit benötigt werden, und gewährt einen Bonus von +2 auf Fertigungsproben dieser Art.	+20	800