



THE  
WITCHER®

Die Mantikor-Schule

TRUANT.  
SPIELE

## Der Pfad des Mantikors

Die Hexer der Mantikor-Schule gehörten nicht zu der von der Greifen-, Wolfs-, Katzen-, Bären- und Vipern-Schule organisierten Aufteilung des Landes. Ihr Weg schlängelte sich eher durch die Wüste Korath als durch den westlichen Kontinent. Da sie in Serrikanien nicht mehr als Helden willkommen sind, wandern viele Mantikor-Hexer ziellos umher.

## Mantikor-Mutationen

Die Mutationen der Mantikor-Schule basieren auf denselben Verfahren, die der Zauberer Alzur vor so vielen Jahren entwickelt hat. Sie wurden jedoch leicht verändert, da Iwan sich mit dem Mutationsverfahren nicht auskannte und gezwungen war, es zusammen mit der serrikanischen Zauberin Nasira Faizan nachzubauen.

Weitere Experimente wurden von Nasira und anderen serrikanischen Magiern durchgeführt, die sich an ihren Studien und ihrer Kultur orientierten. Einmal wurde sogar versucht, die Mutationen auf die Akolythen der berühmten Kriegerinnen von Serrikanien anzuwenden. Diese ersten Experimente wurden als nicht überzeugend erachtet.

## Die Mantikor-Bandelieri

Hexer der Mantikor-Schule sind nicht nur an ihren Schwertern und Schilden zu erkennen, sondern auch an ihren Schultergurten, an denen sich zahlreiche Tränke befinden, die im Kampf gegen die vielen Monster der Korath-Wüste eingesetzt werden.

# Die Mantikor-Schule

*„Ich habe Geschichten über Hexer jenseits des Tir Tochair-Gebirges gehört. Sie sind nicht mit den Hexern des westlichen Kontinents verbunden und haben kein Interesse an unseren Geschäften. Obwohl ihre Mutationen den unseren ähneln und ihre Fähigkeiten ähnlich sind, habe ich gehört, dass sie ihre Aufgaben anders angehen. Sie sind mehr Beschützer als Jäger.“*

—Erland of Larvik



Die Reise durch das Tir Tochair-Gebirge wird von den meisten Menschen auf dem Kontinent als törichtes Unterfangen betrachtet. Die wenigen Pässe durch das Gebirge sind, außer zu bestimmten Jahreszeiten, tückisch und voller Ungeheuer. Hinter den Bergen liegt die Wüste Korath, eine riesige Fläche mit brennendem Sand, blutdürstigen Ungeheuern und großen Gefahren. Doch das war nicht immer so. Vor Jahrhunderten wurde diese Passage häufig von serrikanischen Händlern genutzt, um ihre Waren an die Westküste des Kontinents zu bringen. Bevor der Seeweg zwischen Serrikanien und der Westküste kartografiert wurde, durchquerten serrikanische Karawanen regelmäßig die Wüste Korath, erlitten dabei große Verluste und entwickelten Wege, die fast als sicher gelten konnten. All dies wurde von den Hexern der Schule des Mantikors ermöglicht, die den Serrikanern als „Alqatli“ (Serrikanisch für „Schlächter“) bekannt sind.

## Die Gründung

Die Schule des Mantikors wurde nicht lange nach der Schule der Viper von einer kleinen Gruppe von Hexern gegründet, die die hochgesteckten Ziele ihrer Brüder nicht teilten. Ihr Anführer, ein Hexer namens Iwan, verließ Haern Cadwch mit Ivar Bösaug, als bei der zweiten Abspaltung die Schule der Viper gegründet wurde. Iwan hatte nie etwas für Arnaghad oder seine brutale Philosophie übriggehabt, und als der Streit zwischen Arnaghad und Ivar seinen Höhepunkt erreichte, hatte Iwan keine Skrupel zu gehen. Doch als die Hexer, die später die Vipern genannt werden sollten, auf der Suche nach einer neuen Heimat reisten, erfuhr Iwan mehr über Ivars dunkle Prophezeiung und seinen grimmigen Entschluss. Der junge Hexer teilte weder den Ehrgeiz seines Großmeisters noch dessen Pflichtgefühl, und so sammelte Iwan alle Hexer, die an Ivars Plan zweifelten, und trennte sich von den Vipern, als die Gruppe in das Tir Tochair-Gebirge aufbrach, um eine Festung anzu- steuern, die sie beherbergen sollte.

Gemeinsam machte sich diese kleine Gruppe von Hexern auf den Weg zu einem Ort, von dem sie wussten, dass sie dort Arbeit finden würden, dem Elskerdeg-Pass im Tir-Tochair-Gebirge. Dort, am Rande der brennenden Wüste, boten die Hexer ihre Dienste den Handelskarawanen an, die die Wüste Korath durchqueren wollten. Da ihre Dienste sehr gefragt waren, begannen die Hexer, durch die Wüste Korath hin und her zu reisen und die Karawanen vor den vielen Gefahren des riesigen Ödlands zu beschützen. Auf ihrem Weg lernten Iwan und seine Brüder viel, und sie entwickelten sich von einsamen Jägern zu erfahrenen Verteidigern.

Dann, an einem schicksalhaften Tag geschah es schließlich, dass Iwan und seine Brüder sich als die Schule des Mantikors etablierten, die von der serrikanischen Krone gefördert und geachtet wurde: Während sie durch Korath zogen, entdeckten Iwan und seine Hexerkollegen eine Gruppe von Nachzüglern, die aus einer zerstörten Karawane flohen. Iwan und seine Brüder erkannten die Zeichen des serrikanischen Königshauses und fanden ein paar Überlebende, die sich nach Kräften bemühten, ein Paar Mantikore in Schach zu halten. Die Hexer sahen ihre Chance gekommen, zogen ihr Silber und griffen die Mantikore an. Sie töteten beide und schützten die Überlebenden. In der Folgezeit erfuhr Iwan, dass die Karawane in die nördlichen Reiche gereist war, um sich mit den Magiern von Aretusa zu treffen, und dass sich unter ihren Begleitern auch Nasira Faizan, die Hofmagierin der serrikanischen Königin, befand.

Nasira hatte Geschichten von fremden Kriegern gehört, die Karawanen über die Korath führten, aber sie aus erster Hand zu erleben, war etwas ganz anderes. Die Zauberin bot Iwan und seinen Brüdern ihr Gewicht in Gold und eine Audienz bei der Königin an, wenn sie sie sicher nach Serrikanien zurückbringen könnten. Natürlich willigten die Hexer ein, und so reisten sie mit Nasira durch die Wüste zurück in die

Hauptstadt von Serrikanien, wo sie deutlich freundlicher empfangen wurden, als sie es erwartet hatten. Sie wurden der Königin als „Alqatil“ oder „Schlächter“ vorgestellt, und ihre Heldentaten wurden sehr ausführlich gerühmt. Das Interesse der Königin war geweckt, und sie schlug Iwan eine Abmachung vor: Er und seine Brüder sollten ausschließlich für die serrikanische Krone arbeiten und deren Handelskarawanen und Abgesandte bewachen, und im Gegenzug würde Serrikanien ihnen auf jeder Seite des Korath eine Burg bauen und ihnen beim Bau ihrer eigenen Schule helfen.

Iwan und seine Brüder stimmten zu, und ihr weiterer Weg war somit vorgezeichnet. Zwei große Burgen wurden auf beiden Seiten der Wüste Korath errichtet: Behelt Nar im Westen und Bialsuf Alsarea im Osten. Nasira arbeitete eng mit Iwan zusammen, um den Mutationsprozess der Hexer nachzubilden, auch wenn Iwan die Details immer im Dunkeln ließ, und große Krieger aus allen östlichen Ländern wurden geholt, um die neuen Akolythen zu unterrichten. Diese Ausbildung konzentrierte sich stärker auf die Verteidigung und verwendete zahlreiche Tränke und spezielle Schilde aus Meteoritenstahl und Silber. Schon bald war die neu gegründete Schule des Mantikors in ganz Serrikanien bekannt und bildete Wächter aus, die gegen eine Gebühr die sichere Durchquerung der Wüste Korath gewährleisten konnten. Iwan blieb mit Nasira und den jungen Akolythen in Bialsuf Alsarea, änderte schließlich seinen Namen in Imad Asem und wurde zum persönlichen Hexer der Königin berufen.

## Der Untergang

Der Untergang der Schule des Mantikors erfolgte im Jahr 1146 nach einem schrecklichen Ereignis, das als

## Fähigkeit der Mantikor-Schule: Schildmeister

Hexer der Mantikor-Schule sind in erster Linie Verteidiger, und ihre Ausbildung spiegelt dies wider. Diese Hexer sind umfassend im Umgang mit speziellen Schilden geschult, die von Meisterhandwerkern in Behelt Nar für sie angefertigt werden. Ein Hexer der Mantikor-Schule muss nie eine Aktion ausführen, um einen Schild zu ziehen oder zu verstauen, er erleidet keinen Malus beim Parieren mit einem Schild und kann die Hand, in der er seinen Schild hält, immer noch zum Trinken von Tränken, zum Werfen von Bomben oder zum Wirken von Zeichen verwenden.

Name	Best.	Verf.	RV	Effekt	BW	Gew.
Mantikor-Schild	20	R	1	Meteorit, Silber: 3W6	0	2

© R. Talsorian Games, Inc., 2024 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.

©2024 Übersetzung und der deutschen Ausgabe TRUANT UG (haftungsbeschränkt) Frauenlobstr. 95 · 55118 Mainz. Übersetzung: Frank Werschke. Unter Lizenz von R. Talsorian Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

[WWW.TRUANT.COM](http://WWW.TRUANT.COM)

Tag des Feuers bekannt wurde. Im Herbst dieses Jahres organisierte die Königin von Serrikanien eine königliche Karawane, die die Wüste Korath durchqueren sollte, um eine diplomatische Heirat zwischen ihrem Sohn und der Prinzessin von Mettina zu arrangieren. Der Prinz sollte mit seinem gesamten Gefolge und vielen Mitgliedern der königlichen Familie reisen. Als Vorbereitung darauf wurde fast die gesamte Schule des Mantikors zur Bewachung der Karawane einberufen. Imad Asem selbst reiste trotz seines fortgeschrittenen Alters mit ihnen. Leider konnten die Hexer nicht mit dem rechnen, was geschah, als sie in den Schatten der feurigen Berge kamen. Am frühen Morgen wurde die königliche Karawane von einem gewaltigen Licht im Westen erleuchtet. Ein titanischer Feuerelementar mit einer Größe von fast 20 Metern stieg aus dem feurigen Gebirge herab und steuerte direkt auf die Karawane zu. Die Hexer mobilisierten sich und griffen das Monster an, aber natürlich hatten sie keine Belagerungsartillerie mitgebracht, und daher waren sie auf eine solch gewaltige Bedrohung nicht vorbereitet. In der Schlacht wurden fast alle Hexer der Mantikor-Schule getötet, ebenso wie die Hälfte der königlichen Familie und ein Drittel des serrikanischen Hofes. Nach dem Tag des Feuers mied Serrikanien die wenigen verbliebenen Hexer und verdoppelte seine Anstrengungen, einen sicheren Seeweg zur Westküste zu finden. Die wenigen Mantikore, die noch am Leben waren, waren sich selbst überlassen, und die Schule verfiel ohne Unterstützung durch die serrikanische Krone.

Im Jahr 1272 haben sich die wenigen verbliebenen Mantikorexer wieder der Ungeheuerjagd zugewandt. Sie versammeln sich im Winter in ihrer verfallenden westlichen Festung und schwelgen in Erinnerungen an längst vergangene Zeiten.

## Die Zwillingssfestungen

Obwohl ihre Namen im Laufe der Zeit wie die der anderen Hexerfestungen verfälscht wurden, bilden die Zwillingssfestungen der Mantikor-Schule eine Redewendung auf Serrikanisch: Behelt Nar bedeutet „In einem Gewand aus Feuer“ und Bialsuf Alsarea bedeutet „mit schnellen Schwertern“.

## Täuschungsmanöver in der Wüste

Orte der Macht sind dafür bekannt, dass in ihrer Nähe spontan unkontrollierte Elementare entstehen können, aber ein Elementar von der Größe desjenigen, der die Schule des Mantikors zerstörte, ist äußerst selten, ohne dass ein Magier dabei mitwirkt. Und so halten sich hartnäckig Gerüchte, dass der Angriff am Tag des Feuers von einem Feind der Krone oder vielleicht der Schule des Mantikors arrangiert wurde.

## Hexer-Schilde

Die Mantikor-Hexer benutzen einzigartige Schilde, die mit Meteoritenstahl beschichtet und mit Silber eingelegt sind. Diese Schilde werden im Kampf eingesetzt, um sich und andere zu verteidigen und auch um Ungeheuer zu erschlagen.

Mantikor-Schild		
Schwierigkeit: Meister		
SG: 20	Zeit: 8 Stunden	Preis: 1.304
Investition: 652		
Gehärtetes Holz (x4), gehärtetes Leder (x2), Meteorit (x3), Silber (x2), Ester-schmiere (x2), Ätzsäure (x4), Flusslehm (x6)		

