

Orden der Hexer (auf Ariochia)

Einleitung

Der Orden der Hexer ist eine militärisch geprägte, semi-geheime Monsterjäger-Organisation mit strikter Hierarchie und eigenen Traditionen. Hexer arbeiten ähnlich wie Söldner, was bedeutet, dass sie sich anheuern lassen und für ihre Arbeit gerecht bezahlt werden wollen.

Sie agieren politisch neutral, mischen sich jedoch indirekt in Konflikte ein, wenn übernatürliche Wesen oder Schwarzmagier beteiligt sind. Der Orden ist eine brutale, aber notwendige Institution, wobei die allgemeine Meinung der Bewohner Ariochias zwischen Misstrauen und praktischer Notwendigkeit schwankt.

Einer der Hauptgründe für dieses Misstrauen ist die Tatsache, dass Hexer durch alchemische Prozesse übermenschlich verstärkt wurden und dadurch fast ebenso monströs wirken wie die Kreaturen, die sie jagen.

Funktion

Der Orden der Hexer übernimmt eine spezialisierte, aber umstrittene Rolle in Ariochia. Obwohl sie keine offizielle staatliche Institution sind, sind sie für den Schutz der Bevölkerung vor übernatürlichen Bedrohungen unerlässlich. Sie eliminieren nicht nur Kreaturen der Dunkelheit, die Menschen bedrohen, sondern bekämpfen auch Schwarzmagier, Paktierer und andere Wesen, die mit dunklen Kräften arbeiten.

Struktur

Die Hexer sind in eine **strenge Hierarchie** gegliedert:

- **Anwärter:** Kinder und Jugendliche, die ihre Ausbildung im Orden beginnen. Sie durchlaufen ein intensives Training.
- **Adepten:** Anwärter, die alle Prüfungen überlebt haben, aber noch wenig praktische Erfahrung besitzen. Sie reisen mit einem Lehrmeister, um ihre ersten Aufträge zu erfüllen.
- **Hexer:** Vollständig ausgebildete Ordensmitglieder, die selbstständig durch die Welt reisen und Aufträge annehmen. Oft arbeiten sie in Trios zusammen.
- **Lehrmeister:** Erfahrene Hexer, die meist in Triskar verbleiben und neue Anwärter sowie Adepten ausbilden.

- **Großmeister:** Die ältesten und erfahrensten Ordensmitglieder eines bestimmten Pfades. Sie treffen Entscheidungen, die den gesamten Orden betreffen, und bleiben meist in Triskar.

Zusätzlich gibt es **drei Pfade**, auf die sich Hexer spezialisieren:

- **Pfad der Hand:** Krieger des Ordens, spezialisiert auf Kampf, Strategie und das Aufspüren von Feinden.
- **Pfad des Geistes:** Hüter des Wissens, Alchemisten und Experten für Mutagene.
- **Pfad der Magie:** Magiekundige Hexer, die gegen magische Bedrohungen kämpfen und Ritualmagie beherrschen.

Geographische Verortung

Die einzige Ordensfestung der Hexer ist Triskar, eine alte Festung, tief im Drachenrücken verborgen. Ihre genaue Lage ist unbekannt, doch in ihrer Nähe liegt die Ortschaft Festungsgrund, die unter dem Schutz der Hexer steht und die einfachste Möglichkeit bietet, den Orden zu kontaktieren.

Politische oder wirtschaftliche Verbindungen (Freundschaften und Feindschaften)

Die Hexer geben ihr Bestes, sich aus politischen Angelegenheiten herauszuhalten. Dennoch bestehen Spannungen zu Ländern wie Zakkharum und den Sturmländern aufgrund tiefen gegenseitigen Misstrauens.

Im Allgemeinen lässt sich sagen: Niemand mag Hexer außer wenn Monster in der Nähe sind und keine strahlenden Helden zur Stelle stehen. Die Bevölkerung betrachtet sie als notwendiges Übel – gefürchtet, aber nützlich.

Geschichte(n)

Der Orden der Hexer entstand vor etwa 300 Jahren im Drachenrücken. Ein mächtiger Vampir herrschte dort mit eiserner Faust und forderte über Jahre hinweg einen hohen Blutzoll. Schließlich opferten die Bewohner der umliegenden Dörfer ihr Ersparthes, um Söldner und Magier anzuheuern.

Nach einer verlustreichen Schlacht fiel der Vampir, und die überlebenden Kämpfer, gezeichnet von den Schrecken des Krieges, blieben in seiner Burg. Sie erkannten,

dass ihre Fähigkeiten weiterhin gebraucht wurden und begannen, Monster zu jagen, um ihren Lebensunterhalt zu sichern.

Mit der Zeit entwickelten ihre Alchemisten Methoden zur Verstärkung der Söldner durch Mutagene. Ein Codex wurde verfasst, und die ersten Regeln des Ordens entstanden. So wurden aus einfachen Kriegern die ersten Hexer, und ihre Rudel begannen mit der Jagd auf Kreaturen der Dunkelheit.

Allerdings haben sich im Laufe der Jahrhunderte einige unschöne Gerüchte verbreitet. Angeblich sollen sie vor nicht allzu langer Zeit Werwolf-Babys im Drachenrücken ermordet haben. Zudem kursieren Behauptungen, dass sie Kinder stehlen und mit Monstern unter einer Decke stecken.

Beispielte Charaktere

- Corvus (Kilian Ruso)
- Craven Lichtherz (Roman Riegler)
- Fenya Darkmoor (Sarah Kleindinst)
- Kaelem von Morhen (Lukas Gartner)

Kontakt Daten

Kilian Ruso – kilian@ruso.at

Rechtlicher Hinweis

Die Beschreibung des Hexer Ordens auf Arioquia ist eine inoffizielle und non-kommerzielle Fan-Adaption, welche unter anderem von den „Witcher“ Spielen von CD PROJEKT RED und den Büchern von Andrzej Sapkowski inspiriert wurden. Alle Rechte für diese Inhalte liegen bei CD PROJEKT S.A. bzw. Andrzej Sapkowski.