

(波) CD Projekt Red -著 宋梦阳 丁麒麟 -译



THE WORLD
OF THE
WITCHER[®]
巫师的世界

新星出版社 NEW STAR PRESS

G7898.3
2082

ISBN 978-7-309-09000-0

THE WORLD
OF THE
WITCHER[®]
巫师的世界

(波) CD PROJEKT RED - 著 宋梦阳 丁麒麟 - 译

新星出版社 NEW STAR PRESS

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 game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Dark Horse Books® is a trademark of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved. Simplified Chinese edition copyright: 2016 New Star Press Co., Ltd ALL rights reserved.

图书在版编目 (CIP) 数据

巫师的世界 / 波兰 CD Projekt RED 著; 宋梦阳 丁麒铭译.

—北京: 新星出版社, 2017.1

ISBN 978-7-5133-2391-8

I. ①巫… II. ①波… ②宋… ③丁… III. ①电子游戏—通俗读物 IV. ① G898.3-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 277645 号



巫师的世界

(波) CD Projekt Red 著 宋梦阳 丁麒铭 译

策划编辑: 贾 骥 陈 曦

责任编辑: 陶凌寅

特约编辑: 蒋 宇

美术编辑: 九 一

责任印制: 李珊珊

出版发行: 新星出版社

出版人: 谢 刚

社 址: 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

网 址: www.newstarpress.com

电 话: 010-88310888

传 真: 010-65270449

法律顾问: 北京市大成律师事务所

读者服务: 010-88310811 service@newstarpress.com

邮购地址: 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

印 刷: 北京雅昌艺术印刷有限公司

开 本: 635mm×965mm 1/8

印 张: 22.5

字 数: 90千字

版 次: 2017年1月第一版 2017年1月第二次印刷

书 号: ISBN 978-7-5133-2391-8

定 价: 178.00元

版权专有, 侵权必究; 如有质量问题, 请与印刷厂联系调换。

CD Projekt Red 制作人:

工作室主任: Adam Badowski

产品经理: Karolina Lewandowska, Ashley Karas

作 者: Marcin Batylda

原版翻译: Travis Currit - Translator

原版校对: Andrew Stone, Travis Currit,

Karolina Nieweglowska, Jakub Szamalek

编 辑: Marcin Blacha

美术总监: Przemyslaw Juszczyk

美术编辑: Bartlomiej Gawel

市场总监: Rafal Jaki

市场副总裁: Michal Nowakowski

Dark Horse 制作人:

主 编: Mike Richardson

编 辑: Daniel Chabon



目 录

简介 7

第一章

世界及其住民 9

第二章

猎魔人 49

第三章

魔法和大陆的宗教 77

第四章

北境列国怪奇生物 111

第五章

利维亚的杰洛特传奇 141





G7898.3
2082

ISBN 978-7-309-07898-3

THE WORLD
OF THE
WITCHER[®]
巫师的世界

(波) CD PROJEKT RED - 著 宋梦阳 丁麒麟 - 译

新星出版社 NEW STAR PRESS

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 game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Dark Horse Books® is a trademark of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved. Simplified Chinese edition copyright: 2016 New Star Press Co., Ltd ALL rights reserved.

图书在版编目 (CIP) 数据

巫师的世界 / 波兰 CD Projekt RED 著; 宋梦阳 丁麒铭译.

—北京: 新星出版社, 2017.1

ISBN 978-7-5133-2391-8

I. ①巫… II. ①波… ②宋… ③丁… III. ①电子游戏—通俗读物 IV. ① G898.3-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 277645 号



巫师的世界

(波) CD Projekt Red 著 宋梦阳 丁麒铭 译

策划编辑: 贾 骥 陈 曦

责任编辑: 陶凌寅

特约编辑: 蒋 宇

美术编辑: 九 一

责任印制: 李珊珊

出版发行: 新星出版社

出版人: 谢 刚

社 址: 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

网 址: www.newstarpress.com

电 话: 010-88310888

传 真: 010-65270449

法律顾问: 北京市大成律师事务所

读者服务: 010-88310811 service@newstarpress.com

邮购地址: 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

印 刷: 北京雅昌艺术印刷有限公司

开 本: 635mm×965mm 1/8

印 张: 22.5

字 数: 90千字

版 次: 2017年1月第一版 2017年1月第二次印刷

书 号: ISBN 978-7-5133-2391-8

定 价: 178.00元

版权专有, 侵权必究; 如有质量问题, 请与印刷厂联系调换。

CD Projekt Red 制作人:

工作室主任: Adam Badowski

产品经理: Karolina Lewandowska, Ashley Karas

作 者: Marcin Batylda

原版翻译: Travis Currit - Translator

原版校对: Andrew Stone, Travis Currit,

Karolina Nieweglowska, Jakub Szamalek

编 辑: Marcin Blacha

美术总监: Przemyslaw Juszczyk

美术编辑: Bartłomiej Gawel

市场总监: Rafal Jaki

市场副总裁: Michal Nowakowski

Dark Horse 制作人:

主 编: Mike Richardson

编 辑: Daniel Chabon



目 录

简介 7

第一章

世界及其住民 9

第二章

猎魔人 49

第三章

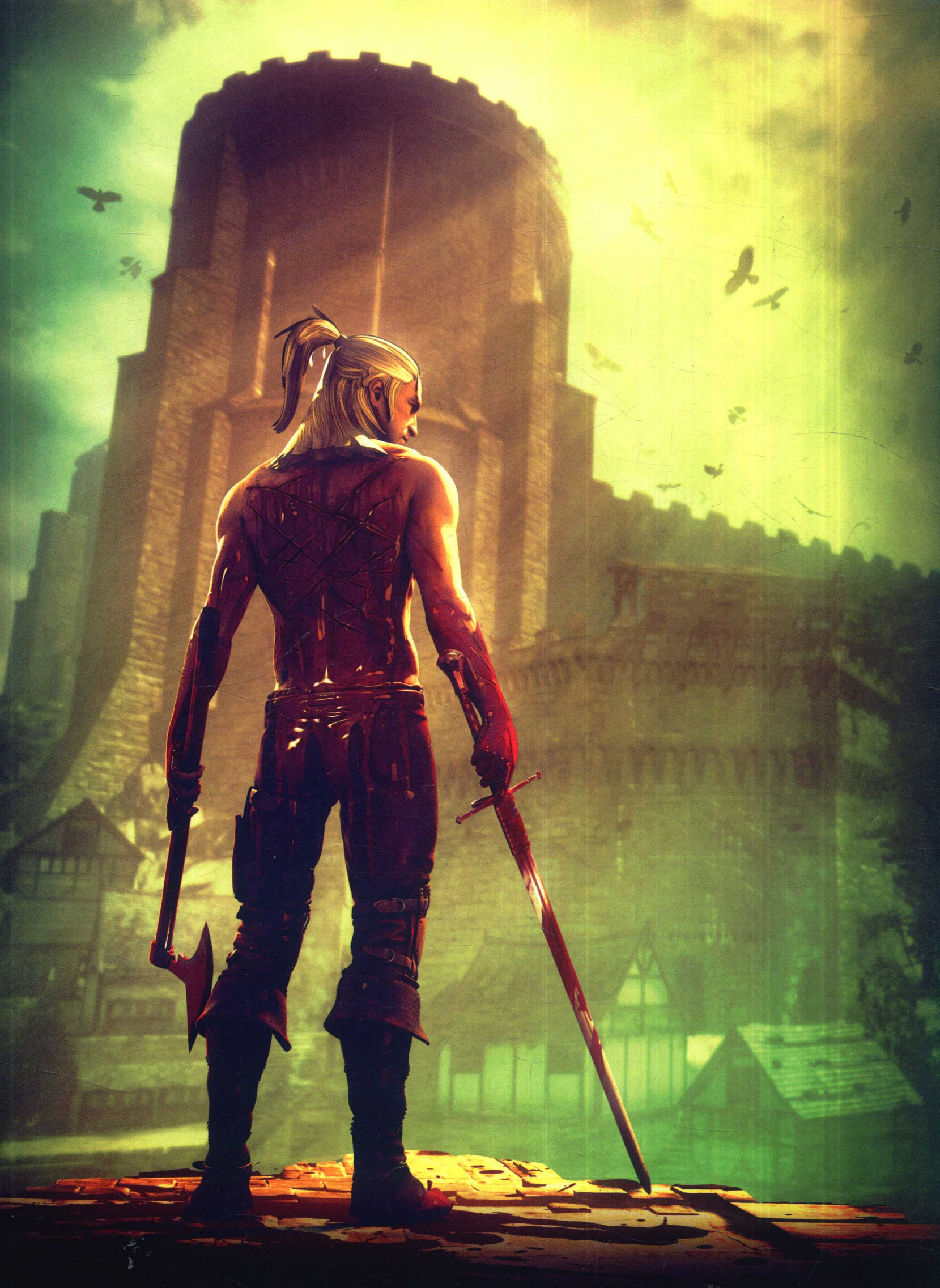
魔法和大陆的宗教 77

第四章

北境列国怪奇生物 111

第五章

利维亚的杰洛特传奇 141



读者敬启：

此时在您手中展开的，乃是诸多卷轴与抄本的汇编。其中部分由本人亲手创作，部分则是在历次旅行中辑录搜罗而成。遍访天下的所感所悟皆凝聚于此，但愿能为后世来者带来启迪与思索。

绝大部分内容都是由本人亲笔写下的，成为我呕心沥血的回忆录——《半世纪的诗篇》的基石。我在此愿抛弃那伪善的“谦逊”，而宁可厚着脸皮加上一句：任何一位以知书达理、手不释卷为美德的先生，任何一位不愿加上“傻瓜蛋”与“乡巴佬”之类头衔的先生，都该用心阅览我的这部巨著。如果这部充满睿智才辩、绮丽冒险与醉人诗篇的巨著仍未来得及叩响您的心扉，那么就请联系您最为亲密的文学书籍代理商，或是拜访您最具文化鉴赏力的亲友吧，您一定会在他们那里找到这本著作的。

然而，有很多作品无法收录进这本书，因为它们并不是本人的亲笔回忆。因此，理所当然的，它们并不属于我的感悟，故无法作为本人汇编的内容收录。这些记述卷帙浩繁且不乏精彩之处，故本人或是加以校勘，或是撰写评述，最终形成了如下的文字。读者诸君，愿这些文字能为您带来愉快的体验，并对魔法、巫术、世界简史及猎魔人们的过往传奇形成更深一层认识——而其中最值得留意的，便是我的挚友利维亚的杰洛特的故事了。

——丹德莱恩





第一章

世界及其住民

关于我们大陆的历史文献与记载早已浩如烟海，其中最著名的莫过于罗德里克·德·诺温布瑞的煌煌巨著《世界史》。在我于欧森福特学院就读期间，这本书是最受学生们喜爱的读物。当然这也可能是因为它太过厚实，以至大家可以轻易利用它在课堂上夹带伏特加而已。但我要补充一点，我从来没有在学术研究上有过动摇，而且在我眼里，那些更大更宽的地理图册倒是更适合夹带伏特加。

说到《世界史》，倒是有不少人认为其中的内容颇有争议并且不合时宜，至少不是无可置疑。在此我必须指出，罗德里克·德·诺温布瑞的记述绝对没有带着恶意——无论何人，纵使是最受尊敬的历史学家，也都不过是其所处的时代、民族与文化的产物。既然这是一部记载着王国兴衰、战火扰攘、剧烈冲突的史书，是由人类所写就的，那么它所展现的自然也就是人类视角的史观，这点也就毫不奇怪了。

因此，我强烈建议您仔细阅读下面的章节，因为这是一位来自于与我们完全不同种族的成员关于历史与地理的别样认识，可谓独具一格。这位执笔者便是金龙维兰特雷坦梅斯，但若提起他的人类形态名称——骑士“三只寒鸦”博尔奇的话，知道的人或许更多。绵长的寿命，加上随意变更外形的能力，使得他得以长期观摩人类的社会，经历相当多的重要事件。有趣的是，他对我们的种族所表现出的是浓厚的求知欲，并不像他的同类一样，只把人类视为食谱上的一道佳肴。因此，无论是对于人类种族，还是对于整个世界来说，他都扮演了一个独一无二的评述者的角色。

——丹德莱恩



世界及其历史

你们的种族喜欢赞颂历史。对于过去的事情，你们动笔记录、缅怀纪念、汇编整理并形成体系。你们记满了浩繁的卷轴，写满了大量的羊皮纸卷，甚至将人类的丰功伟绩编成歌谣加以传唱。这种情怀的根源可以追溯到很久以前，那时你们的种族还很年轻。这与时间、地点以及文化背景都没有关系。

当你们用绑在木棍上的马下颌骨打碎了旁人的脑袋时，你们就会想到将这一“盛况”记录下来，使之流传千古，令子孙得以长久记住这个荣耀。所谓的人类历史永远都是一部战争与征服的历史，或许这就是这个现象的答案。

上文并不是什么偏见的产物。相反，我是族大中少数与你们共同生活的成员之一，甚至在某种程度上已成为你们的一分子。因此，我经常细心观察着你们的所作所为，而且你们种族的一些行为与态度……诚恳地说，毫无疑问地应当受到非议与谴责。甚至可以断言，这些行为会使得你们足以配上“怪物”这个称号，这正是你们经常强加给那些其他种族的名称。

还是让我们把话题拉回到历史上，或者更明确地说，拉回到这个�界的故事上吧。虽然它是一部“战争与征服的历史”，但它的起源却可以追溯到距你们诞生很久之前。

世上的首个种族

根据上古矮人的传说，这个世界最原始的居民是一群侏儒。但也有人宣称，有些旁证可以证实诸如维兰和几乎灭亡的沃尔布等种族的历史也可以追溯到数千年之前。正如你所知，亲爱的读者，人类征服大陆是以与其他种族的一系列血腥战争作为肇始的。而血战之后的结果，便是确立了今日人类对于北境列国的统治权。所以我们很难确定侏儒的祖先是否在这里定居，也就无从证明侏

儒们是世界第一批原住民。但是早在矮人降世的三四千年前，他们便在玛哈坎和提尔·托切尔的山峦之下建立了自己的殖民地，这点确是毋庸置疑。

侏儒与矮人们的初次遭遇出人意料地和平，坦率地说，这可能是仅有的一次殖民者没有与原住民产生冲突的文明接触事件了。但这一切确是在情理之中——这两个种族的外貌与习性并无太大区别，可以顺畅地融为一体而不会产生多剧烈的摩擦。事实上，这一良好的关系一直持续到了今天。

接着，精灵一族横空出世。他们似乎与您想的一样，是通过某个类似传送门的装置从别的世界穿

“请注意我们公布的每一项证据。如果你是个聪明人，就应该时刻考虑到世上存在着平行世界的可能性。有种理论声称，有些星星是被时间与空间隔绝开的另一个世界，而这种理论如今得到了越来越多的术士、学者和占星家的支持。虽然大多数的教士都对此不置可否，但神职人员的嗤之以鼻不应成为阻挡我们探求真相的障碍。既然被教士们百般阻挠的地圆论都能被证实为颠扑不破的真理，那么我想，真正的答案绝不会自宗教中孕育，而是会产生在学识之上——那毫无偏见，不可动摇的客观真实。”

——佚名

越而来的。他们大概在两千五百年前来到这里，乘坐白色的舰船飘然而至。此后他们开始缓慢地在这个世界上进行殖民，这一过程持续了大约十个世纪。虽然产生了一些冲突，但精灵的扩张大体上还是很平和的。如果与精灵打过交道，就定会了解绝对的和睦并不是他们的本性，所以我们也不难推测他们定然会与维兰、沃尔布以及矮人等种族产生过摩擦。幸运的是，这种摩擦从未变成全面战争，更不用说灭族屠杀了。虽然精灵与矮人长久不和且差别显著，但这两个种族时至今日还能保持大体上的和睦相处，我想这种天性也就是其原因所在了。

人类征服大陆是以与其他种族的一系列血腥战争作为肇始的。而血战之后的结果，便是确立了今日人类对于北境列国的统治权。



人类降世

众所周知，你们的种族是随着“天球交汇”诞生于世的。时至今日，我们仍对这场魔力浩劫所知甚少。根据人类的记载，这一现象发生于大约一千五百年前。虽然持续的时间无从记载，但它的确成了一系列种族得以降临的契机——很显然，这些种族并不是这个世界的原住民。

同时，“天球交汇”也使得一种现象应运而生，我们称之为“魔力”。现在，魔力已经成为这个世界中不可或缺的一部分。

“天球交汇”已过去了十五个世纪，但直至五百

“精灵们说，人类是被天球交汇给劈到世上的？这不过是那个撒谎成性，诸神鄙夷的种族的又一个卑劣谎言罢了！把人类派到世上的这个所谓‘作恶多端’的大灾难，为人类带来了什么可怕的东西？不仅有肮脏下流的魔法，还有那些胆敢觊觎本该属于诸神的力量术士！它让那些令人作呕的怪物变得生龙活虎，胆敢威胁诸神宠爱的正义人类！谁要是相信了我们是天灾的产物，那简直是在亵渎神灵！这不过是那个所谓的上古种族编纂的谣言和他们欺世盗名的工具。这个神圣的世界，永远将是诸神赐予我们人类的礼物！”

——布道辞

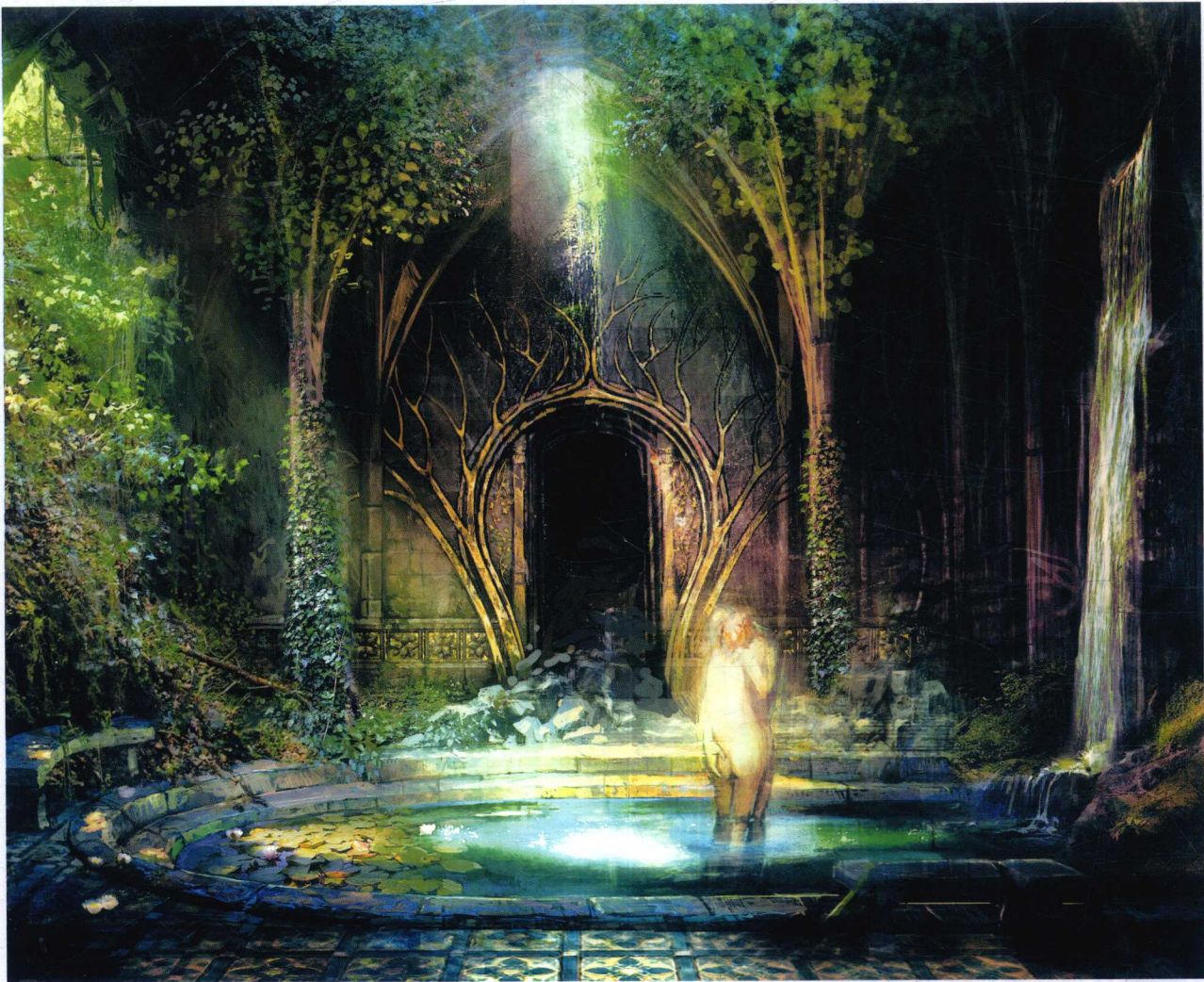
牧师西戈伯特，猎巫时代（1272-1276）

年之前，人类才开始探索现今被称为“北境列国”的区域。著名的“流放登陆”事件便发生在此时，那些创造了北境列国的开国元勋们，乘着船只在雅鲁加河河口和庞塔河三角洲登上了岸。

这些流亡者究竟来自何处已不可考，对于此事，目前所有的

传说都只字未提。如果这些人真的是被流放的，那么我也敢断言，这件事肯定与什么“美德”和“懿行”无关，因为在接下来的几个世纪里，这些流亡者的后代倒是证明了什么叫作“杀戮成性”，什么叫作“急不可耐”，以及什么叫作“号令天下，莫敢不从”。

精灵废墟静静见证着艾恩·希迪一族的兴衰沉浮。只有很少一部分精灵建筑能够完好保存至今——当精灵们在人类的猛攻下溃逃时，他们会亲手毁掉自己的一切造物，以免它们落入敌手。



沃兹格与道克文明

“根据安利乌斯·格洛克的分类法，沃兹格与道克属于被天球交汇直接带来的原始人类文明。他们定居在巨龙山脉与普拉克希达海湾之间，也就是现今的柯维尔和波维斯王国（特别是纳洛克公爵领、维尔哈德公爵领与塔尔哥公爵领）、亨佛斯诸侯国联盟（坎恭恩、玛琉尔、克雷伊登与沃恩菲尔德等国）以及瑞达尼亚的北部（吉尔里柏地区与尼姆纳山谷）。我们当前对这些文明的了解非常支离破碎，主要来自于他们遗留的一些金属文物。

于沃兹格大陵墓中发现的道克石碑和墓碑上记载的卜辞与预言（详见黑日诅咒一节）迄今仍未能被完全破解（详见疯子埃提巴德狂热症一节）。一些学者认为沃兹格与道克文明的原始信仰已融入梅里泰莉教和其他小型宗教的祭仪之中（如恶兆之神、维欧帕提斯等），而对于这两个文明最终灭亡的原因，学者们仍然各执一端。”

——《远古人类文明及其遗物》

安纳利亚斯·乌德维科尔 著



此外有关“流放登陆”的详情以及流亡者最先和谁接触的也无从知晓。如果流亡者最先遇到的是当地原住民人类，这些原住民肯定是被迅速同化了，因为他们没有在历史上留下只言片语。不过流亡者们倒是很快遭遇了早就定居于此的精灵，并让后者切身领略了这些新房客野心。

北境列国的建立 以及与非人类的 战争

起初，精灵们明显比新来者更具优势，但他们极不明智地选择了无视人类的威胁。当双方首次发生冲突时，精灵们选择消极避战——他们似乎不愿看到成千的生命在血泊中化为乌有。精灵们撤出争议领土，天真地坚信新来者奔向东方的脚步总有抵达他们贪欲尽头的那一天。然而，他们最终为自己的幼稚付出了代价。

精灵们甚至抛弃了自己的数座城市。人类却之

立。人人都希望拥有自由的意志，同时还抱有统治别人的野心。

所以早期人类的历史也就生生成为一部内斗史，而这些内斗往往被赋予冠冕堂皇的理由，比如“治理国家”，“强化王权”等。作为这一时期的典型特点，那些最强大、最有野心、最为狡猾的人（简便起见，我将其统称为“国王”，但要是把这些人的那堆自封头衔完整列出的话，怕是得多费很多篇幅）

不恭，很快便在精灵们的地基上建起了自己鳞次栉比的建筑。精灵们就此失去“将人类赶回大海”的机会——这是他们今天的誓言，但与500年前的退让相比，这些都来得太晚了。

如前文所述，人类的历史中不可避免地充满冲突。随着他们不断侵占其他种族的土地，最初的几个人类殖民地之间也开始产生冲突。有句刻薄的谚语倒是贴切地形容了当时的混乱——每当有四艘船登陆，就有三个王国建

数世纪前，许多内陆地区都被原始森林覆盖。当人类自雅鲁加河口迁徙而出时，他们砍伐掉大片树林，把森林变成平原，只留下遍地树桩，然后在此建起田庄与农场。

