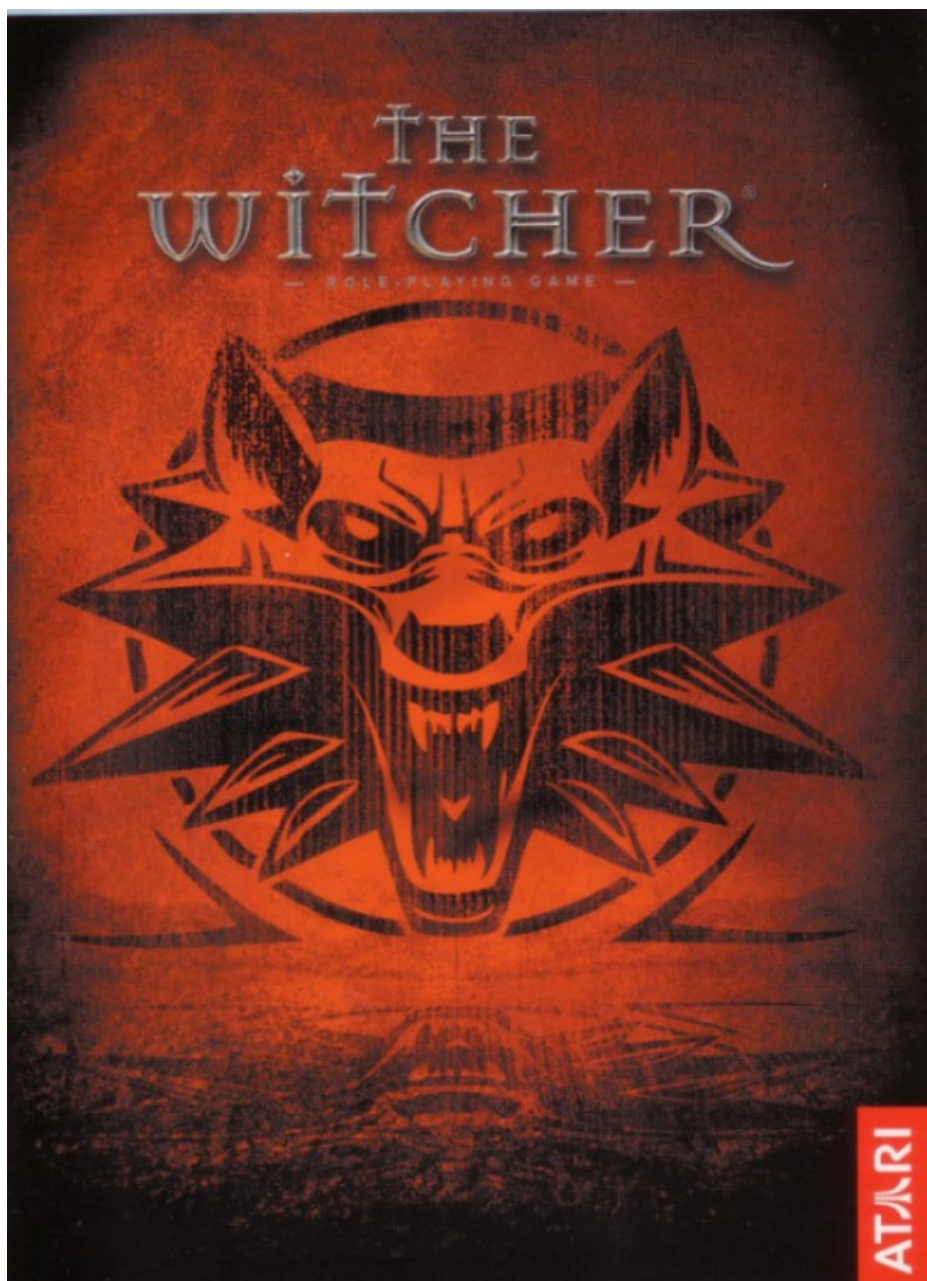


Eine RPGuides.de Spielhilfe zu „The Witcher“

Eine



Spielhilfe zu



Allgemeine Infos

• Anmerkung	3
• Stichpunktübersicht	4
• Orte und Regionen	6
• Charaktere	11

Komplettlösung

• Prolog	18
• Kapitel 1	21
• Kapitel 2	31
• Kapitel 3	55
• Kapitel 4	78
• Kapitel 5	91
• Epilog	100

Gegenstände

• Rüstungen	104
• Schwertausbaustufen und Runen	105

Bestiarium

• Gewöhnliche Ungeheuer	108
• Einzigartige Ungeheuer	143

Anmerkung

Autor:

McCrazy, FleurDuMal

Überarbeitung:

Palahn, McCrazy

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite www.rpguides.de erstellt und veröffentlicht. Sie ist weder ein offizieller Bestandteil des Spiels, noch wird sie in irgendwelcher Form im kommerziellen Sinne verbreitet.

Diese Datei gibt lediglich den von Fans erarbeiteten Wissensstand als Hilfe für andere Spieler weiter.

Diese Spielhilfe ist nur für die private Verwendung freigegeben. Jegliche kommerzielle oder anderweitige Nutzung (auch in Auszügen) ist untersagt.

Haftungsausschluss

1. Inhalt

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.

Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Der Autor ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Bilder, Grafiken und Texte zu beachten, von ihm selbst erstellte Bilder, Grafiken und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken und Texte zurückzugreifen.

Alle innerhalb des Angebotes dieser Spielhilfe genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind!

Das Copyright für veröffentlichte, vom Autor selbst erstellte Objekte bleibt allein beim Autor. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Autors nicht gestattet.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.

Stichpunktübersicht

Erscheinungsdatum: 23. Oktober 2007

Plattform: PC

Entwickler: CD Projekt, polnische Spieleschmiede, vor allem bekannt geworden durch Rollenspielumsetzungen wie Baldurs Gate oder Icewind Dale ins polnische.

Publisher: Atari

Spielart: The Witcher ist ein Action-Rollenspiel welches auf einen Einzelspielermodus beschränkt ist. Das Spiel enthält keine Party sondern lediglich einen steuerbaren Charakter.

Welt, Geschichte und Regelwerk: Das Szenario des Spiels ist an die Novellen und Kurzgeschichten des polnischen Fantasyautors Andrzej Sapkowski angelehnt.

Die Story verläuft nicht linear und kann, je nach Entscheidungen im Spiel, in drei verschiedenen Enden gipfeln. Des Weiteren soll sie tiefgründig und mit einer Vielzahl von Wendungen gespickt sein.

Das gesamte Regelwerk wurde in Bezug auf das neue Szenario und das neue Kampfsystem komplett neu erstellt.

Kampfsystem: Ziel das Kampfsystem ist es den Spieler so gut es geht in den Kampf einzubinden und es benutzerfreundlich zu gestalten.

Das Kampfsystem ist Zeit- bzw. Rundenbasiert. Vor jedem Angriff legt der Spieler eine Angriffskette fest welche dann in einer Spezial-Sequenz wieder gegeben werden. Hierzu muss der Spieler zum richtigen Augenblick klicken um den Angriff auszuführen.

Bei besonders gut gelungenen Angriffen werden diese als "Perfekt" gewertet. Ein perfekter Angriff macht nicht nur mehr Schaden am Gegner sondern erhöht auch die Erfahrungspunkte welche man für einen Gegner bekommt.

Zu Beginn kann man lediglich drei Angriffe kombinieren, mit wachsender Erfahrung und steigendem Level werden immer mehr Angriffe möglich sein.

Das Spiel wird 40 verschiedenen Angriffe enthalten, welche kombiniert werden können.

Magie: Die Möglichkeit einen reinen Magiecharakter zu spielen fällt komplett weg. Der Hauptcharakter ist in jedem Fall vor allem ein Kämpfer. Dennoch stehen ihm magische Fähigkeiten zur Verfügung, die richtig eingesetzt, grosse Wirkung entfalten können.

Die Hexer verwenden so genannte "Zeichen". Diese können als einfache Zauber gesehen werden. Zeichen sind z.B. Feuer- oder Schutzzauber. Insgesamt kann der Hexer 5 Zeichen lernen. Sie können wie jedes andere Charaktermerkmal ausgebaut werden.

Engine: Als Engine verwendet CD Projekt die BioWare Aurora Engine. Diese wurde in vielerlei

Eine RPGuides.de Spielhilfe zu „The Witcher“

Hinsicht verändert, so zum Beispiel mit einem komplett neuen Regelsystem versehen.

Weitere Änderungen sind:

- ein neues Tag- Nacht-Wechsel-, sowie Wettersystem
- einbinden von DirectX
- verändertes Wegfindungssystem
- Änderungen am Animationssystem zur Verwendung von Motion-Capturing
- neu animierte Skybox
- neue Methode für dynamische Schatten
- es werden keine Tiles mehr genutzt, sondern alle Level außerhalb erstellt und in die Engine importiert

Systemanforderungen:

Mindestanforderungen:

Microsoft Windows XP (Service Pack 2)

Microsoft Vista (mit den neuesten Aktualisierungen)

Prozessor: Intel Pentium 4 mit 2,4 GHz oder AMD Athlon 64 +2800

RAM: 1024 MB RAM für MS Windows XP / 1536 MB RAM für MS Windows Vista

Grafikkarte: 128 MB Grafik-RAM oder mehr mit DirectX 9 und Vertex Shader-/Pixel Shader 2.0 Unterstützung. (NVIDIA GeForce 6600 oder ATI Radeon 9800 oder besser)

Freier Festplattenspeicher: 8.5 GB freie Festplattenkapazität

Soundkarte, Lautsprecher oder Kopfhörer

8fach-DVD-ROM-Laufwerk

Empfohlene Systemkonfiguration:

Microsoft Windows XP (Service Pack 2)

Microsoft Vista (mit den neuesten Aktualisierungen)

Prozessor: Intel Core 2 Duo (Dual Core), vergleichbarer AMD-Prozessor oder besser

RAM: 2048 MB RAM

Grafikkarte: 256 MB Grafik-RAM oder mehr mit mit DirectX 9 und Vertex Shader-/Pixel Shader 2.0 Unterstützung. (NVIDIA GeForce 7900 oder besser mit 512 MB RAM)

Freier Festplattenspeicher: 8.5 GB freie Festplattenkapazität

Soundkarte, Lautsprecher oder Kopfhörer

8fach-DVD-ROM-Laufwerk

Orte und Regionen



Temerien wird nicht nur von Menschen bewohnt, sondern auch von Zwergen und Elfen, Gnomen und Dryaden. Nach dem verheerenden Krieg mit Nilfgaard werden viele Gebiete von Ungeheuern bevölkert, die bislang noch keine ernste Gefahr darstellten, und die Straßen machen Gesetzlose und gemeine Banditen unsicher. Als Folge davon ist der Beruf des Hexers abermals gefragt, doch die Menschen begegnen ihnen weiterhin mit Zurückhaltung und Geringschätzung und nennen sie Mutanten und Missgeburten.

Das Königreich Temerien hat silberne Lilien auf schwarzem Hintergrund als Emblem. Dieses mächtige Land wurde in den zurückliegenden Jahren unter der weisen Regentschaft König Foltestes noch einflussreicher. Jenseits des Pontar grenzt das Königreich an Redanien. Im Süden und Osten begrenzen es Gebirgszüge, darunter Mahakam, Heimat der Zwerge und Gnomen, jenseits derer die Länder Lyrien und Aedrin liegen.

Hauptstadt von Temerien ist das am Wyzimasee gelegene Wyzima. Die zweitgrößte Stadt ist Maribor. Temerien verfügt über eine eigene Währung - den Oren. Die am weitesten verbreiteten Religionen sind der Kult der Melitele und der Glaube an das Ewige Feuer. Der Orden der Flammenrose hat sein Hauptquartier und viele Zweigstellen in Temerien.



Redanien ist eines der nördlichen Königreiche. Es ist ein wohlhabendes Reich, das von Handel und Ackerbau profitiert. Seit Jahren führt es einen Zollkrieg gegen Temerien, seinen Hauptkonkurrenten im Norden. Das Land besitzt den besten Geheimdienst der Welt. Die Regierung Redaniens steht ganz unter dem Einfluss der Zunft der Zauberinnen.



Serrikanien ist ein geheimnisvolles Land weit im Süden. Die nördlichen Königreiche haben mit dieser Region wenig zu tun. Über Serrikanien ist nicht besonders viel bekannt: Das Klima ist heiß, exotische Tiere ziehen durch das Land, seine Bewohner verehren Drachen. Darüber hinaus ist Serrikanien berühmt für seine Alchemisten, die sich auf Pyrotechnik spezialisiert haben, und für seine tätowierten Kriegerinnen, die geschickt mit dem Säbel umzugehen wissen.



Kaer Morhen ist eine unzugängliche Bergfeste, in der seit Jahrhunderten die Hexerzunft ihr Hauptquartier hat. Der Name leitet sich aus der Elfensprache ab, in der Caer a'Muirehen so viel wie "Festung vom Alten Meer" heißt. Die Burg hat ihre besten Zeiten längst hinter sich. Zinnen und Burggraben sind verfallen, ein kalter Wind weht durch die geräumigen Hallen. Momentan lebt nur eine Handvoll Hexer hier, aber einst absolvierten viele Knaben die grausame Ausbildung im berüchtigten Höllenloch von Kaer Morhen.



Wyzima, die Hauptstadt von Temerien, ist die größte Stadt des Königreichs. Sie liegt in der Nähe des Wyzimasees an der Kreuzung bedeutender Handelsrouten, darunter eine Wasserstraße. Dank

eines ausgeklügelten Straßennetzes erwirtschaftet die Stadt erhebliche Profite durch den Handel. Auf Geheiß von König Foltest wird die Stadt von Stadtvogt Velerad verwaltet. Wyzima ist in drei große Bezirke eingeteilt. Der Ärmste ist der Tempelbezirk, wo sich Majorans Krankenhaus und das Kloster des Ordens der Flammenrose befinden. Im Händlerviertel wohnen die reichsten und wichtigsten Bürger; sowohl das Rathaus als auch der Marktplatz befinden sich hier. Der älteste Teil der Stadt, Alt-Wyzima wurde jüngst in ein Ghetto für Anderlinge umfunktioniert.

Umland von Wyzima



Wyzima hat, wie jede größere Stadt, ihr **Umland**. Dichter an den Stadtmauern liegen die Häuser der Städter, die sich kein Leben in der Stadt selbst leisten können oder den Gestank der Rinnsteine Wyzimas verabscheuen. Etwas weiter entfernt stehen strohbedeckte Bauernhäuser auf Feldern und Wiesen. Leider haben die schweren Zeiten Spuren im Umland hinterlassen. Viele Häuser stehen leer, weil ihre Besitzer im Krieg umgekommen sind, von Ungeheuern erschlagen wurden oder der Pest zum Opfer fielen, die in der Gegend grassiert.

Turm in den Sümpfen



Ein lange verschollenes Buch mit dem Titel "Die geheimen Pforten" erzählte einst die Geschichte eines Magiers der einen Turm in den Sümpfen erbauen wollte. Um dem Gebäude auf dem Marschland Halt zu geben, musste der Zauberer das Element Erde bändigen und den Turm mit Zaubern beschützen. Der Zauberer wollte den Geheimnissen der Magie auf den Grund gehen und spielte mit den Kräften der Natur. Der Verrat durch eine Liebste oder ein magisches Desaster führte wohl zur Katastrophe. Der Magier verschwand, während seine Geheimnisse samt und sonders in dem behüteten Turm eingeschlossen blieben.

Heute ranken sich viele Legenden um den sagenumwobenen Turm und die Schätze, die der Magier dort hinterlassen haben könnte. Bekannt ist nur, dass er sich irgendwo in der Sumpflandschaft nahe Wyzima befinden soll und dass seine Pforten durch einen komplizierten Zauber gesichert seien.

Charaktere

Die Welt des Hexers wird von zahlreichen Charakteren bewohnt, die wichtigsten und interessantesten möchte ich hier vorstellen:

Vesemir ist der älteste und erfahrenste Hexer, wahrscheinlich ist er älter als Kaer Morhen selbst. Wie alle anderen Hexer verbringt er den Winter in der Festung, um von dort im Frühjahr wieder auf abenteuerliche Reisen aufzubrechen. Trotz seines Alters ist Vesemir noch sehr robust, agil und wendig. Im Fechten macht ihm auch jetzt noch kaum einer was vor. Er ist es auch, der bis zuletzt die Ausbildung neuer aufstrebender Hexer leitete.



Zoltan ist ein alter Freund Geralts, der offensichtlich Zeuge von dessen Tod vor vielen Jahren werden konnte. Der vernünftige und pragmatische Zwerg ist jemand, der den Bewohnern Temeriens gegenüber eher skeptisch begegnet, weil er um ihre oft betrügerische Natur weiß. Wie fast alle nicht-menschlichen Einwohner Temeriens leidet er unter der rassistischen Atmosphäre in Temerien. Gerne lässt er sich mit Geralt auf ein philosophisches Gespräch oder auch ein Würfelspiel ein.



Rittersporn ist ein berühmter Poet und früherer Wegbegleiter des Hexers, der Gerüchten zufolge gerade das Umland von Wyzima besuchen soll. Nicht zuletzt ihm hat Geralt seinen außerordentlichen Hexerruf zu verdanken, seine legendären Balladen von epischen Schlachten, tödlichen Ungeheuern und gefährlichen Streifzügen durch die Wildnis sind weitläufig wohl bekannt.



Berengar ist einer der wenigen verbliebenen Hexer außerhalb der Hexergemeinde in Kaer Mohen, von dem ihr ganz zu Anfang des Spiels von Vesemir erfährt. Ein Geheimnis rankt sich um seine Person, niemand scheint Genaueres über ihn zu wissen. Er ist euch auf eurem Weg immer einen Schritt voraus, seine Ziele bleiben jedoch lange unklar.



Triss Merigold ist eine mächtige Zauberin. Sie behauptet, mit Geralt vor seinem Gedächtnisverlust in einem "besonderen" Verhältnis gestanden zu haben. Die attraktive Magieanwenderin unterstützt die Hexer im Prolog bei der Verteidigung der Feste. Auch später wird Geralt nicht selten ihre Hilfe brauchen, wenn auch ihre eigentlichen Motive schon bald einige Fragen aufwerfen sollten.



Shani ist eine aus ferner Vergangenheit stammende Bekanntschaft von Geralt. Sie widmet ihr Leben ganz der Medizin, arbeitet mit Hingabe für die Schwachen und Kranken in Wyzima und im Umland. Sie scheint Geralt sehr gern zu haben und ihr werdet Gelegenheit bekommen eure Loyalität ihr gegenüber unter Beweis zu stellen



Abigail ist eine Hexe, auf die man im Umland von Wyzima treffen kann. Obwohl die Dorfbewohner von ihr wichtige Kräuter und Tränke kaufen, begegnen sie ihr doch mit Argwohn und Misstrauen. Manche machen sie für ihr eigenes Unglück verantwortlich, andere sehen in ihr die Ursache für einige mysteriöse Vorkommnisse der letzten Zeit.



Siegfried von Denesle, ein Ritter vom Orden der Flammenrose, ist ein Idealist, der die Regeln des Ordens befolgt, aber gesunden Menschenverstand besitzt. Er ist höflich, offen und, anders als viele seiner Glaubensbrüder, frei von Vorurteilen. Unter seinen Ordensbrüdern gilt er als mutig und äußerst ambitioniert.



König Foltest ist der Herrscher über Temerien. Er regiert mit eiserner Faust, ist entschlossfreudig und hitzköpfig. Unter seiner Herrschaft wurde Temerien zur mächtigsten Region der nördlichen Königreiche.

Schon einmal benötigte er die Hilfe Geralts, um den Fluch von seiner gemeinsam mit seiner Schwester gezeugten Tochter Adda zu brechen..



Prinzessin Adda ist die Tochter König Foltests. Vor Jahren erlöste Geralt sie von einem Striegen-Fluch. Seither hat sie sich zu einer durchaus hübschen jungen Frau entwickelt.

Ob der jahrelang auf ihr lastende schreckliche Fluch nicht doch schwerwiegende Folgen hinterlassen hat, die man ihr äußerlich nicht ansieht?



Kalkstein ist ein meisterhafter Alchemist. Seine Leidenschaft gilt ganz der Wissenschaft, auch wenn seine theoretischen Schriften unter seinesgleichen nicht unumstritten sind. Für die Entdeckung einer einzigartigen, kongenialen, alchemistischen Formel, die ihn unsterblich machte, würde er wahrscheinlich fast alles tun. Des öfteren wird er Geralt auf seinen Abenteuern begegnen und wenn es nur ist, um ihm eine hohe Belohnung im Austausch gegen eine seltene Zutat anzubieten.



Der Professor ist einer derer, die hinter dem Anschlag auf Kaer Morhen stecken, so viel ist sicher. Der arrogant auftretende Meuchelmörder trägt ein Schwert und eine Armbrust, was ihn im Kampf zu einem unangenehmen Widersacher macht. Mit seiner allgemeinen Verachtung den Hexern gegenüber hält er sich nicht zurück. Welche Persönlichkeit und welche Motive sich allerdings hinter den Brillengläsern verbergen bleibt ungewiss.



Ein geheimnisvoller Magier war der Kopf der Gruppe, die den Angriff auf die Hexerfestung durchführte, um die geheimen Rezepturen und Formeln ihrer Bewohner zu stehlen. Er scheint der Anführer der gesamten dahinter steckenden Organisation zu sein. Welche Verwendung er für die kostbaren Formeln der Hexer hat, ob er wirklich das personifizierte Böse darstellt und inwiefern die Bewohner Temeriens vom armen Bettler bis hin zu Amtsinhabern innerhalb der höchsten Posten der Politik in seine Pläne verstrickt sind - das herauszufinden, die Wahrheit von den Lügen zu unterscheiden, das ist die Aufgabe Geralts von Riva.



Komplettlösung Prolog

Kaer Morhen



Allgemeine Informationen

Der Prolog ist gleichzeitig Tutorial und Hintergrundgeschichte für die folgenden Kapitel. Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheinen mag, wird hier erklärt, was die Beweggründe für das weitere Fortschreiten der Geschichte und Handeln des Hauptcharakters sind.

Die Teile des Tutorials sind mittels Pop-up-Fenster eingebaut. Für jede neue Steuerungshandlung erscheint ein Bild mit entsprechenden Erklärungen. Es empfiehlt sich, diese genau anzuschauen und zu versuchen sie umzusetzen. Es erleichtert den Kampf und andere Tätigkeiten im Spiel, wenn man schnell per Tastendruck zu den gesuchten Informationen gelangt. Ebenso lernt man hier den Umgang mit den verschiedenen Kampfstilen und wann man sie einsetzt.

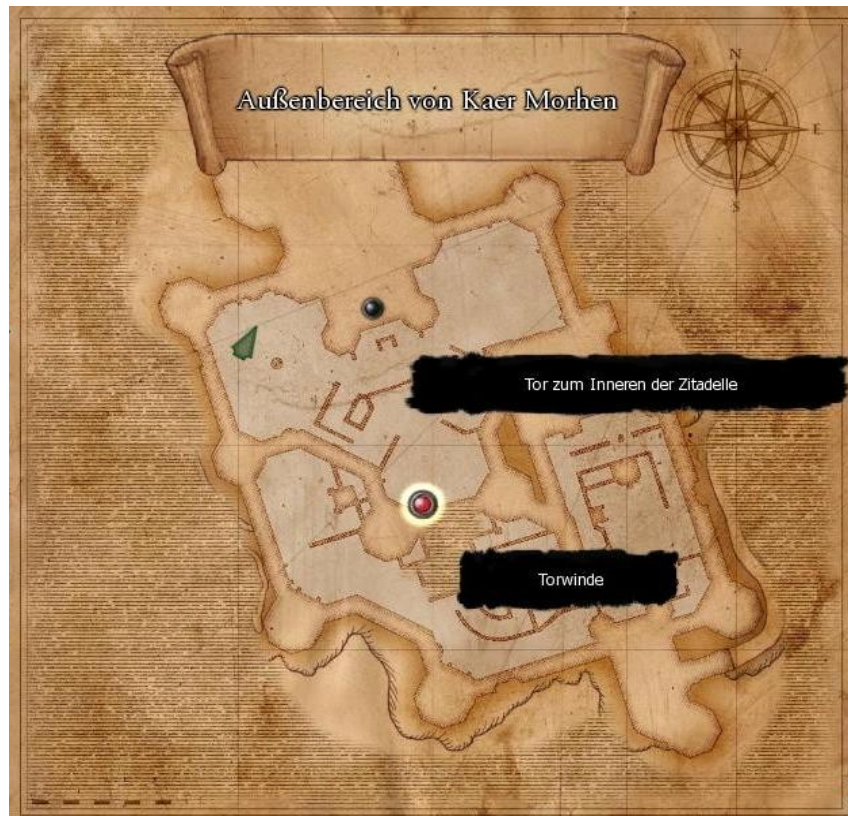
Hauptquest

Zu Anfang hat der Spieler nicht viel selbst zu machen. Im späteren Verlauf des Prologs nimmt er aber immer mehr teil an den Geschehnissen. Schon bald erhält man die erste Aufgabe von Vesemir.

Verteidigung von Kaer Morhen

Wenn man den Anweisungen der Hexer folgt, erledigt sich das fast von selbst. Ein gelegentlicher

Blick auf die Karte (mit Taste 'M' aufrufen) erleichtert die Wegfindung.



Haben wir es geschafft den oberen Innenhof zu erreichen und die Torwinde zu betätigen, ist es ganz nützlich, wenn wir die Kampfpausen nutzen, um ein paar Worte mit den anderen Hexern zu wechseln. Sie haben wichtige Informationen für uns. Vesemir gibt uns auch Tränke mit in den Kampf, damit wir diesen besser überstehen.

Während die anderen Hexer und Triss versuchen, die Banditen aufzuhalten, begibt sich Geralt mit Leo ins Gebäude, um herauszufinden, was die Eindringlinge hier eigentlich suchen. Auf dem Weg zum Labor gibt es einige kleine Kämpfe, wo wir schliesslich Zeuge werden, wie sich die Diebe der Hexergeheimnisse bemächtigen wollen. Durch Magie versperren sie uns den Weg, wodurch wir gezwungen sind, eine andere Lösung zu finden. Leo zeigt uns den Weg zum Kreis der Elemente, wo wir das erste Hexerzeichen 'Aard' lernen.

Wenn der Weg nach unten wieder frei ist, erklären wir den Hexern im Hof die Lage und schon stehen wir vor der ersten wichtigen Entscheidung im Spiel. Folgen wir Triss ins Labor oder helfen wir bei der Verteidigung im Hof gegen den Furchtbringer?

- Triss begleiten

In der Halle den Magier Savolla besiegen. Erst seine 4 Begleiter töten, dann den Magier mit schwerem Kampfstil bearbeiten. Das Zeichen Aard ist auch hilfreich, um ihn beim Zaubern zu hindern oder zu Boden zu werfen.

- den Furchtbringer bekämpfen

Im Hof die Belagerungskessel und die Glocke mittels Zeichen 'Aard' in Schwingungen versetzen, so dass der Lärm den Furchtbringer lähmt. Diese Vorgehensweise so lange wiederholen, bis der Furchtbringer besiegt ist.

Sind die Kämpfe abgeflaut, müssen wir sehen, was im Labor noch zu retten ist. Wenn sich die Lage beruhigt hat, werden wir von Vesemir gebeten, einen Trank für Triss zu brauen. Wir folgen den Anweisungen von Lambert und suchen die Zutaten im oberen Stockwerk. Dazwischen gibt es noch ein paar versprengte Banditen zu beseitigen. Haben wir Lamberts Auftrag erledigt, reden wir noch mal mit Vesemir und holen die Klaue des Furchtbringers vom Hof.

Bevor wir den Trank brauen und anschliessend Triss verabreichen, empfiehlt es sich, noch mal eingehende Gespräche mit Vesemir, Lambert und Eskel zu führen, da sie einige interessante Hintergrundinformationen zum Leben der Hexer anbieten können.

Vesemir gibt uns noch eine weitere Quest, wenn man ihn auf 'weitere Hexer' anspricht.

- Berengars Geheimnis ist eine Quest, die sich fast durch das ganze Spiel hindurch zieht. Im weiteren Verlauf erfährt Geralt immer wieder etwas Neues dazu und die Quest aktualisiert sich automatisch im Journal.

Weitere Hinweise und Spezielles:

Es lohnt sich, alle Kisten, Fässer und Schränke zu durchsuchen. Man kann dabei einige nützliche Dinge finden, z.B. 3 Tränke 'Schwalbe' im Labor, alchemistische Zutaten und hier und da ein paar Orens.

Bettgeflüster / Liebschaften

Triss Merigold	Im Gespräch mit Triss Merigold, nachdem man ihr den Trank verabreicht hat, wählt man immer die erste Gesprächsoption. (du solltest nicht sofort los wollen).
-----------------------	--

Spezialtrank und Zutat

Trank 'Furchtbringerblick'	Wenn man das 'Furchtbringerauge' einsammelt, erhält man die spezielle Zutat für den besonderen Trank 'Furchtbringerblick', welcher ein freies Bronzetalent gewährt. Das Rezept dazu erhält man im Gespräch mit Vesemir oder aus einem Buch, welches im oberen Stockwerk gefunden werden kann.
-----------------------------------	--

Komplettlösung Kapitel 1

Umland von Wyzima



Zahlen:

- (1) Gasthaus
- (2) Abigails Hütte
- (3) Der Geistliche (Haus oder vor Kapelle)
- (4) Odo's Haus
- (5) Haren Brogg (Haus und Warenlager)
- (6) Mikul
- (7) Höhle unter Wyzimas Mauern

Buchstaben:

- [A] Ghulhöhle (Ozzrel)

[B] Wiese hinter der Mühle (Nikal)

[C] Bauernhaus (Buch Sumpfungehuer)

Allgemeine Informationen

Nach dem Abschied von Kaer Morhen (und einem kleinen Intro-Film) findet ihr euch im Hof des Gasthauses (1) im Umland von Wyzima wieder. Wir werden Zeuge, wie späte Wanderer von Bargests angegriffen werden. Geralt sollte kein Problem haben, diese dämonischen Hunde zu besiegen. Nach dem Kampf gibt es ein Wiedersehen mit einer alten Bekannten, der Ärztin Shani. Sie kann euch einige Antworten zu euren Fragen geben.

Der Hexer kann die Stadt Wyzima nicht betreten, da eine Seuche ausgebrochen ist und eine allgemeine Quarantäne gilt. Man benötigt einen Passierschein, um an den Wachen vorbei zu kommen. Eure Hauptaufgabe ist nun, einen Weg in die Stadt zu finden. Zusätzlich scheint die Gegend von einer Bestie heimgesucht zu werden, deren Beseitigung ein weiteres Ziel ist. Diese zwei Aufgaben überschneiden sich teilweise.

Hauptquests

Die Spur der Salamandra (gibts automatisch zu Beginn des Kapitels)

Der Geistliche will euch hier keine weitere Auskunft geben, bevor ihr nicht das Vertrauen aller wichtigen Dörfler errungen habt. Anscheinend war der Hexer Berengar vor euch hier und hat nichts außer einem schlechten Eindruck hinterlassen.

Ihr erhaltet vom Geistlichen den 'Siegelring des Ewigen Feuers'. Den solltet ihr von eurem Inventar in ein Ringfach ziehen, denn ihr müsst den Ring bei Haren Brogg, Odo und Mikul vorzeigen, um deren jeweilige Aufgabe zu erhalten. Die Reihenfolge, wie ihr die Aufgaben abarbeitet, spielt keine Rolle.

Haren Brogg: - *Fremde in der Nacht*

Haren (5) bittet uns, die Ertrunkenen zu töten, die nachts seine Waren zerstören. Nach Einbruch der Nacht kommen die Untoten aus dem Wasser, nahe der Waren, die etwas östlich von Haren's Haus am Flussufer gelagert werden. Wenn die Sache mit den Ertrunkenen erledigt ist, tauchen ein paar Scoia'tael-Rebellen auf und wollen die Waren mitnehmen. Nun liegt es an euch die Entscheidung zu treffen, ob ihr Haren's Waren noch mal verteidigt oder sie den Eichhörnchen überlasst.

Ist das alles erledigt, erzählt Haren Brogg davon und holt eure Belohnung ab.

Egal, welche Entscheidung ihr trifft, sie hat auf jeden Fall Auswirkungen im 2. Kapitel.

- Kämpft ihr gegen die Eichhörnchen, wird der Bankier Vivaldi verhaftet, den ihr zur Lösung der Quest 'Mysteriöser Turm' von Kalkstein benötigt, sobald ihr diese annehmt. Allerdings kann man ihn gegen Kautio aus dem Kerker holen.

- Überlasst ihr die Waren den Rebellen, wird ein wichtiger Kontaktmann für die Salamandra-Quest namens Coleman, einem Anschlag zum Opfer fallen.

Haren gibt euch nach erledigtem Auftrag eine weitere Aufgabe.

- *Heiße Kartoffeln*

Bringt einem Mann namens Coleman in Wyzima ein Päckchen. Diese Quest lässt sich erst im zweiten Kapitel beenden.

Ihr solltet das Päckchen bei Coleman abliefern, bevor ihr mit Detektiv Raimund sprecht, weil Coleman ansonsten dem oben erwähnten Anschlag zum Opfer fällt und die Quest somit fehlschlägt.

Mikul: - *Begrabene Erinnerungen*

Die Stadtwache Mikul (6) bittet euch, die Ghule in der Gruft (A) zu töten. Wenn ihr das erledigt habt, wird Mikul dem Geistlichen berichten, dass ihr sein Vertrauen erlangt habt.

In der Gruft findet ihr den 'Kreis des inneren Feuers' wo ihr das Hexer-Zeichen 'Igni' erlernen könnt.

Odo: - *Geheimer Garten*

Odo ist ein reicher Kaufmann, der merkwürdige Gewächse in seinem Garten hat, zwei Echinopsen. Die Verhandlungen über die Belohnung werden kräftig begossen, so dass Geralt (nach einem Zeitsprung in die späte Nacht) ziemlich betrunken in den Kampf geht. Wollt ihr das verhindern, versucht die Feuerstelle vor dem Garten zu erreichen, um 2 Stunden auszunüchtern. Die mörderischen Pflanzen können im schweren Kampfstil bearbeitet werden. Möglicherweise müsst ihr Geralt durch Handsteuerung in Schlagreichweite bringen. Wenn ihr schon das Zeichen 'Igni' gelernt habt, hilft es sehr, dieses im Kampf einzusetzen. Sind die beiden Echinopse Geschichte, geht zu Odo und holt eure Belohnung ab.

Nach Erfüllung dieser drei Aufgaben, können wir beim Geistlichen weitere Informationen zu den Salamandra erhalten, sofern wir mit der Quest *Von Monstren und Menschen* so weit fortgeschritten sind.

Hauptquestkarte:



Von Monstren und Menschen (wird automatisch zu Beginn des Kapitels gestartet)

Nach dem Kampf gegen die Bargests und dem Gespräch mit Shani wird klar, dass unser nächster Gesprächspartner der Geistliche des Dorfes ist. Wir finden ihn tagsüber vor der Kapelle oder nachts in seinem Haus, das gleich nebenan ist. (3) Um das Vertrauen des Geistlichen zu gewinnen, wünscht er, dass wir nachts in allen fünf Kapellen des Ewigen Feuers (Hauptquestkarte 1-5) eine Kerze entzünden. Diese überlässt er uns dann auch als Quest-Gegenstände. Um die Kerzen zu entzünden, wählt den Schrein an und doppelklickt eine der Kerzen oder zieht sie in das Kisten-Icon. Die Bargests, die sich bei den Schreinen herum treiben, sollten für Geralt kein Problem darstellen.



Trotz der angezündeten Kerzen greifen die Bargests weiter an. Der Geistliche vermutet, dass die Hexe Abigail die Schuld am Auftauchen der Bestie trägt. Er schickt Geralt zu ihr, um weitere Informationen zu erhalten.

Abigail möchte, dass wir 5 weiße Myrtheblüten beschaffen, damit sie einen Trank für Alvin brauen kann. Dazu benötigt man Kräuterkunde und das Wissen, die Blumen einzusammeln oder wir kaufen sie für 9 Orens das Stück bei dem Kräuterkundigen aus Wyzima, der sich beim Gasthaus aufhält. Abigail benötigt etwas Zeit, den Trank herzustellen. Wenn wir wiederkommen (es reicht, das Haus zu verlassen und wieder zu betreten), trinkt Alvin den Trank. Seine Ausführungen lassen uns erkennen, dass tatsächlich das Böse der Menschen der näheren Umgebung die Bestie heraufbeschworen habe. Abigail gibt uns die Aufzeichnungen des Hexers Berengar, die uns weiterhelfen sollen. Mit diesen neuen Erkenntnissen begeben wir uns zurück zum Geistlichen.

Da wir all seine Forderungen erfüllt haben (Voraussetzung ist, dass wir die Questreihe *Die Spur der Salamandra* soweit abgeschlossen haben), sagt er uns, wo wir das Versteck der Salamandra finden können und dass wir vom Schankwirt Olaf im Gasthaus einen Schlüssel dazu erhalten können. Hier ist dann auch der Zeitpunkt gekommen, wo man alle anderen offenen Aufträge abschließen sollte, bevor man sich in die Höhle des Löwen begibt.

Im Gasthaus treffen wir Shani an, von einigen Salamandra-Bösewichten umzingelt, die sie arg bedrängen. Wir helfen ihr aus der bedrohlichen Lage und finden den Schankwirt Olaf in seinem Blute liegend vor. Bei seinen Sachen finden wir den erwähnten Schlüssel zum Versteck der Salamandra. (Hauptquestkarte 6) Während Shani hier auf uns wartet, rechnet Geralt mit den Salamandra ab. Vor dem besagten Bauernhaus stehen zwei Wachen, die wir aber schnell erledigen. Im Haus sind noch mal ein paar der unfreundlichen Kerle. Wenn nach dem Kampf der Weg frei ist, steigen wir durch die Falltür in die Höhle. Dort warten noch weitere Salamandra-Kerle auf uns. Der Chef von ihnen lässt uns wissen, dass sich ihr Anführer Azar Javed in Wyzima aufhält. Die Schläger lassen uns ohne Kampf nicht vorbei. In der Höhle befindet sich auch der Junge Alvin. Er zeigt uns, wo die Höhlenwand dünn ist, so dass wir mithilfe des Zeichens Aard durchbrechen können. Auf der anderen Seite treffen wir auf Abigail, die sich auf der Flucht hier verschanzt hat (Hier hat man die Möglichkeit auf ein Schäferstündchen mit Abigail. Sagt ihr, dass ihr sie 'besser

kennen lernen' wollt). Die aufgebrachten Dorfbewohner wollen sie lynchen, da sie die Hexe für das Auftauchen der Bestie verantwortlich machen. Geralt nimmt sich der Sache an und spricht zu den Dorfbewohnern.

Nun steht wieder eine wichtige Entscheidung an. Helfen wir der Hexe Abigail oder liefern wir sie dem wütenden Mob aus?

- Helfen wir Abigail, (Dialogoptionen 1) treffen wir sie später im Spiel wieder.
- Liefern wir Abigail aus, (Dialogoptionen 2) treffen wir sie nicht mehr.

Wie auch immer man sich hier entscheidet, gleich nachdem man die Höhle verlässt und das Gespräch abgeschlossen ist, kommt es zum finalen Showdown gegen die Bestie. Dieser Gegner ist mit Abstand einer der stärksten in diesem Kapitel. Von Vorteil ist, wenn man sich schon vor dem Kampf vorbereitet. Verwendet Malmsteine, Diamantstaub oder Geister-Öl, um euer Schwert temporär aufzuwerten. Benutzt einen Waldkauz- (Ausdauer-Regeneration) und einen Schwalbe-Trank. Auch der Schneesturm-Trank kann hilfreich sein. Laut Tagebucheintrag ist die Bestie (Höllenhund) anfällig gegen den schnellen Kampfstil. Ich habe am Anfang des Kampfes den Gruppenstil verwendet, weil mit den zusätzlich angreifenden Bargests auch gleich aufgeräumt wird, später zu starkem Kampfstil gewechselt und auch mal ein Hexer-Zeichen benutzt. Wenn die Bestie stärker angeschlagen ist, könnt ihr versuchen, sie mit dem Zeichen Aard zu lähmen. Gelingt euch das, lässt sie sich mit einem einzigen finalen Finishing-Move erledigen.

Je nach eurer vorherigen Entscheidung, werdet ihr im Kampf von den Dorfbewohnern oder von Abigail unterstützt. Abigail heilt euch zwischendrin. Wenn sie im Kampf fällt, dann ist sie nur bewusstlos und steht anschließend wieder auf. Ist die Bestie besiegt, steht noch die Konfrontation mit den Dorfbewohnern oder dem Geistlichen aus. Aber diese halten Geralt nicht lange auf. Auf jeden Fall sollte man sich den Freibrief vom Geistlichen (oder dessen Leichnam) beschaffen, bevor man zu Shani ins Gasthaus zurück geht.

Nach einem kurzen Gespräch verlassen wir das Gasthaus und gehen zum Tor nach Wyzima. Wie Mikul uns erzählte, ist er zum Müllertor versetzt worden. Also begeben wir uns zu dem Tor nördlich der Mühle (Nähe B). Da möglicherweise noch vereinzelt Bargests herumstreuen, sollten wir hinter Shani her laufen, um gegebenenfalls gleich in den Kampf eingreifen zu können. Geht dann zum Tor und sprecht mit Mikul.



Quests aus vorherigen Kapiteln

- Berengars Geheimnis

Diese Quest zieht sich immer weiter durch das ganze Spiel. Sie wird automatisch aktualisiert, wenn ihr etwas erfährt, was damit zusammen hängt und es neue Erkenntnisse dazu gibt.

- Geheimnisse der Hexer

Hier gilt das Gleiche wie für 'Berengars Geheimnis'. Die Quest begleitet euch durch das Spiel und wird automatisch aktualisiert, wenn sich neue Erkenntnisse dazu ergeben.

Nebenquests

Quest	Auftraggeber	Lösungsweg
Der Bargest-Vertrag	Abigail	Die Hexe Abigail benötigt 10 Bargest-Schädel. Bringt diese in ihre Hütte, (2) etwas nördlich vom Gasthaus. Bargests trifft man nachts zuhause, vor allem, wenn man die Aufgabe des Priesters übernommen hat, die 5 Kerzen an den Kapellen zu entzünden. Für die Schädel benötigt man keinen Eintrag über Bargests im Tagebuch.
Der Ertrunkenen-Vertrag	Der Geistliche	Der Geistliche im Dorf (3) bezahlt eine Belohnung für 3 Gehirne von Ertrunkenen. Dazu ist ein Eintrag über Ertrunkene im Tagebuch notwendig. Den Eintrag kann man über das Buch 'Sumpfungescheuer' erhalten, welches der Antiquar in der Taverne für 200 Orens verkauft. <i>Einen Weg günstiger an das Buch zu kommen findet ihr unter 'Nützliche Hinweise'</i> . Üblicherweise ist der Geistliche bei der Kirche oder nachts im Haus daneben anzutreffen. Ertrunkene findet man nachts am Flussufer bei Harans Lager (5).
Der Ghul-Vertrag	Alchimist Kalkstein	Der Alchimist Kalkstein im Gasthaus (1) benötigt 5 Flaschen Ghulblut. Dazu ist ein Eintrag über Ghule im Tagebuch notwendig. Den Eintrag erhaltet ihr über das Buch 'Foliant der Angst und des Schreckens, Band 1'. Dieses Buch kann man beim Antiquar für 250 Orens kaufen. <i>Einen Weg günstiger an das Buch zu kommen findet ihr unter 'Nützliche Hinweise'</i> . Ghule findet man in der Krypta (A), deren Schlüssel man im Verlauf der Hauptquest von Mikul bekommt. Manchmal sind auch Einzelne nachts zwischen den Häusern unterwegs.
Faustkampf	Fettfried im Gasthaus (1)	Boxt gegen Fettfried und besiegt ihn. Diese Quest zieht sich durch alle Kapitel. In jedem

		Kapitel findet ihr einen neuen, stärkeren Gegner. Tipp: Fordert auch die anderen Männer zum Faustkampf heraus, von ihnen könnt ihr kleine Geldbeträge gewinnen. Im ersten Kapitel wird man von Shani zwischen den Kämpfen unterstützt, indem ihr jeweils vollständig von ihr geheilt werdet.
Gesucht	Haftbefehl (Anschlagtafel vor dem Gasthaus)	An der Anschlagtafel vor dem Gasthaus hängt ein Haftbefehl für den Professor. Ihr solltet mit den Wachen in Wyzima reden (Diese Quest wird in Kapitel 2 fortgesetzt).
Last der Vergangenheit	Declan Leuvaarden (Gasthaus, erst ab ca. 10:00 Uhr)	Leuvaarden bittet euch, seinen Freund zu suchen, der die Quarantäne umgehen wollte und versuchte durch eine Höhle unter den Mauern hindurch in die Stadt zu gelangen. Ihr findet seine Überreste in der 'satten Echinops' am Ende der Höhle (7). Anschließend bittet ihr den Geistlichen um eine Bestattung. Er bietet euch den alten Sarkophag im Keller der Kirche an, aber erst, wenn ihr als Teil der Hauptquest die 5 Kerzen an den Kapellen entzündet habt. Kehrt danach zu Leuvaarden ins Gasthaus zurück, um die 200 Orens Belohnung abzuholen.
Nachtigall verspätet sich	Vesna Hood	Während man nachts die Kerzen an den Kapellen entzündet, trifft man in der Nähe des Gasthauses auf eine Gruppe Banditen, die Vesna Hood umzingelt haben. Wenn man sich entschließt, ihr zu helfen, kommt es erst mal zum Kampf gegen die Übeltäter. Danach bittet Vesna Geralt, sie nach Hause zu begleiten. Man muss gut auf sie aufpassen, da sie bei Angriffen durch Bargests schnell sterben kann. Als Belohnung winkt ein Schäferstündchen mit ihr in der Mühle. <i>Siehe Bettgeflüster.</i>
Rassisten		Zwischen den Hütten am Südufer des Flusses (5) werdet ihr Zeuge davon wie ein Zwerg von einigen Banditen bedrängt wird. Helft dem Zwerg, der sich als euer alter Freund Zoltan Chivay herausstellt. Sprecht mit ihm und trefft ihn später noch einmal im Gasthaus (1). Jeder der Halunken hat ein Würfelkästchen dabei. Ihr benötigt davon jedoch nur eines, die anderen verstopfen lediglich euer Questiteminventar. Das Kästchen startet die Quest <i>'Ein Würfelspiel'</i> , die sich dann in <i>'Würfelpoker: Anfänger'</i> fortsetzt.
Trophäenjagd: Das Ungeheuer des Sees	Königlicher Jägersmann (beim Lagerfeuer westlich vom Gasthaus)	Nach Mitternacht treibt sich am Nordufer des Flusses bei der Mühle ein besonders garstiger Ertrunkener namens Nikal herum. Tötet ihn und bringt seinen Kopf als Trophäe zum königlichen Jägersmann. Der königliche Jägersmann bezahlt je 200 Orens, wenn

		man ihm beweist, dass man spezielle Monster getötet hat. Er hat sein Lager westlich des Gasthauses, etwas abseits der Strasse. Man kann sich bei ihm erkundigen, für welche Monster er eine Belohnung ausgestellt hat. Die Quests dazu starten, sobald ihr die Trophäe des getöteten Monsters aufhebt.
Trophäenjagd: König der Gruft	Königlicher Jägersmann (beim Lagerfeuer westlich vom Gasthaus)	Wenn man die Gruft von den Ghulen befreit hat (im Rahmen der Quest 'Begrabene Erinnerungen' von Mikul), kann man später den hinteren Teil der Gruft erforschen und gegen den Ghul Ozzrel kämpfen. Der königliche Jägersmann bezahlt je 200 Orens, wenn man ihm beweist, dass man spezielle Monster getötet hat. Er hat sein Lager westlich des Gasthauses, etwas abseits der Strasse. Man kann sich bei ihm erkundigen, für welche Monster er eine Belohnung ausgestellt hat. Die Quests dazu starten, sobald ihr die Trophäe des getöteten Monsters aufhebt.
Würfelpoker: Anfänger	Zwergisches Würfelmästchen	Das Würfelmästchen startet eine Quest, über die ihr bei Zoltan Chivay mehr erfahren könnt. Den findet ihr im Gasthaus (1), wenn ihr ihn vor den Banditen gerettet habt. Um die Aufgabe abzuschließen, müsst ihr alle wichtigen Spieler im Umland besiegen. Das sind die Stadtwache Mikul (6), Haran Brogg (5) und Odo (4), der südlich vom Gasthaus wohnt. Diese Quest zieht sich durch alle Kapitel. In Kapitel 2 gibt es weitere Gegner, um die Quest als Anfänger zu beenden, falls man das im ersten Kapitel verpasst hat.

Bettgeflüster / Liebschaften

Bäuerin	Einer der Bäuerinnen zwischen Gasthaus und Kapelle kann man einen Strauss Tulpen schenken, worauf sie sich erkenntlich zeigt. Sie trägt ein grünes Kleid. Tulpen kann man bei Leuvaarden kaufen oder siehe ' <i>Nützliche Hinweise</i> '.
Hexe Abigail	Im Verlauf der Hauptquest bekommt man in der Höhle die Möglichkeit, sie 'näher kennen zu lernen'.
Vesna Hood	Wenn man sie im Rahmen der Quest ' <i>Nachtigall verspätet sich</i> ' nachts nach Hause geleitet hat, kann man sich als Belohnung mit ihr für den folgenden Abend bei der Mühle am Fluss verabreden (neben B) - vergesst nicht den Wein mitzubringen.

Spezialtrank und Zutat

Trank: 'Höllenhundseele' Zutat: 'Hauch des Jenseits' gewährt 1 Silbertalent	Abigail wird euch im Verlauf der Hauptquest das Rezept geben. Die wichtigste Zutat, den 'Hauch des Jenseits', könnt ihr von der Bestie plündern, wenn ihr sie besiegt habt.
--	---

Nützliche Hinweise

Tipps und Tricks in Kapitel 1.	<ul style="list-style-type: none">- Wenn man den zwergischen Schmied beim Gasthaus (1) auf Waffen anspricht, verkauft er eine Dose Cinfrid Öl inklusive Formel für 35 Orens.- Alte (Bauern-/Stadt-)Frauen zwischen Taverne und Kirche erzählen einem mehr oder weniger interessante Dinge über Kräuter oder Monster, wenn man ihnen etwas zu essen gibt. Man kann dadurch diverse Tagebucheinträge zu den im Umland sehr häufig anzutreffenden Monstern (Ghuls, Ertrunkene, Ertrunkene Tote) bekommen.- Auf dem Weg von Taverne zum Geistlichen trifft man einen Reisenden, der in dunkle Roben gekleidet ist. Wenn wir ihn ansprechen, erkennt er Geralt von früher und bezahlt eine vermeintliche Schuld von 100 Orens.- Im Bauernhaus (C) kann man das Buch 'Sumpfungheuer' in einem Schrank finden. Dadurch erhaltet ihr die Einträge für Ertrunkene, Ertrunkene Tote und Bloédzuiger in euer Tagebuch.- Im Gasthaus (1) kann man ein Wetttrinken gegen den 'Trunkenbold' veranstalten. Leichter Alkohol reicht hier aus. Wenn ihr ihn unter den Tisch trinkt, gibt er euch das Buch 'Foliant der Angst und des Schreckens, Band 1'. Dadurch erhaltet ihr die Einträge über Ghule und Graveirs in euer Tagebuch.- Von Abigail kann man für 30 Orens die Formel für Geister Öl lernen. Das Öl hilft dann auch gegen die Bestie, wenn man es rechtzeitig (am besten bevor man die Höhle verlässt) auf das Stahlschwert aufträgt. <p>Hinweise unserer Leser:</p> <p><i>Hinweis von Leser Michel H.:</i> Bei dem Leichnam, der in der Nähe der Höhle südlich von (C) liegt, findet man Tulpen, die man der Bäuerin geben kann.</p> <p><i>Hinweis von Leser Tobi H.:</i> Wenn man Zoltan nach der Quest 'Rassisten' im Gasthaus beim Wetttrinken besiegt, erhält man den</p>
---------------------------------------	---

Diamanten, auf den der Zwerg geschworen hat, nie im Trinken zu verlieren.

Hinweis von Leser Deatstalker: In der Nähe der Bäuerin, die man für sich erobern kann, hält sich auch eine Bettlerin auf. Nähert man sich ihr, ergreift sie hastig die Flucht. Hat man sie eingeholt und stellt sie zur Rede, bittet sie um Geld, um einen Trank "Weiße Möwe" für ihren Sohn zu kaufen, damit dieser die Pest besser überstehen kann. Gibt man ihrem Bitten nach, erhält man von ihr den Siegelring des Feuers.

Komplettlösung Kapitel 2

Tempelbezirk von Wyzima



Zahlen:

- (1) Gasthaus 'Zum Haarigen Bären'
- (2) Bordell 'Stramme Hüften' (Carmen)
- (3) Bocksfleischs Haus
- (4) Siegfrieds Posten
- (5) Zugang Städtische Kloake
- (6) Haus des Detektivs Raimund
- (7) Tor zum Deich
- (8) Haus von Vivaldi dem Zwerg
- (9) Kalksteins Haus
- (10) Shanis Haus
- (11) Krankenhaus St. Majoran
- (12) Haus des Hehlers Thaler
- (13) Stadtkerker
- (14) Vincents Posten
- (15) Totengräber
- (16) Tor zum Friedhof von Wyzima
- (17) Händlervierteltor (verschlossen)
- (18) Krankenhausgarten
- (19) Tor zum königlichen Schloss (verschlossen)
- (20) Kloster des Ordens der Flammenrose

Buchstaben:

- [A] Elendsviertel
- [B] Anderlingviertel
- [C] Händlerplatz
- [D] Friedhof
- [E] Lagerhaus
- [F] Haus
- [G] Spukhaus
- [H] Leer stehendes Haus
- [I] Haus der Elfin

Allgemeine Informationen

Endlich habt ihr es nach Wyzima hinein geschafft, wenn auch nicht ganz so wie erwartet. Erkämpft eure Freiheit, dann könnt ihr eure Untersuchungen bezüglich der Diebe der Hexergeheimnisse fortsetzen. Ihr trefft auf eine ganze Reihe von Verdächtigen, deren Unschuld bewiesen werden muss. Grundsätzlich sei angemerkt, dass ihr den Verdächtigen erst mal Glauben schenken solltet, weil sie sonst möglicherweise weitere Gespräche mit euch ablehnen.

Es gibt viel zu erledigen, im Tempelviertel von Wyzima, in den Kloaken, am Deich und im Wald in den Sümpfen. Macht euch auf eine verwickelte Hauptquest und lohnenswerte Nebenaufträge gefasst. Geht politischen Intrigen aus dem Weg oder mischt mittendrin mit.

Hinweis: Die Hauptaufgaben sind sehr stark miteinander verwoben und es gibt mehrere Lösungswege. Je nachdem, wie ihr an die Sache heran geht, ändern sich manche Schritte.

Hauptquests

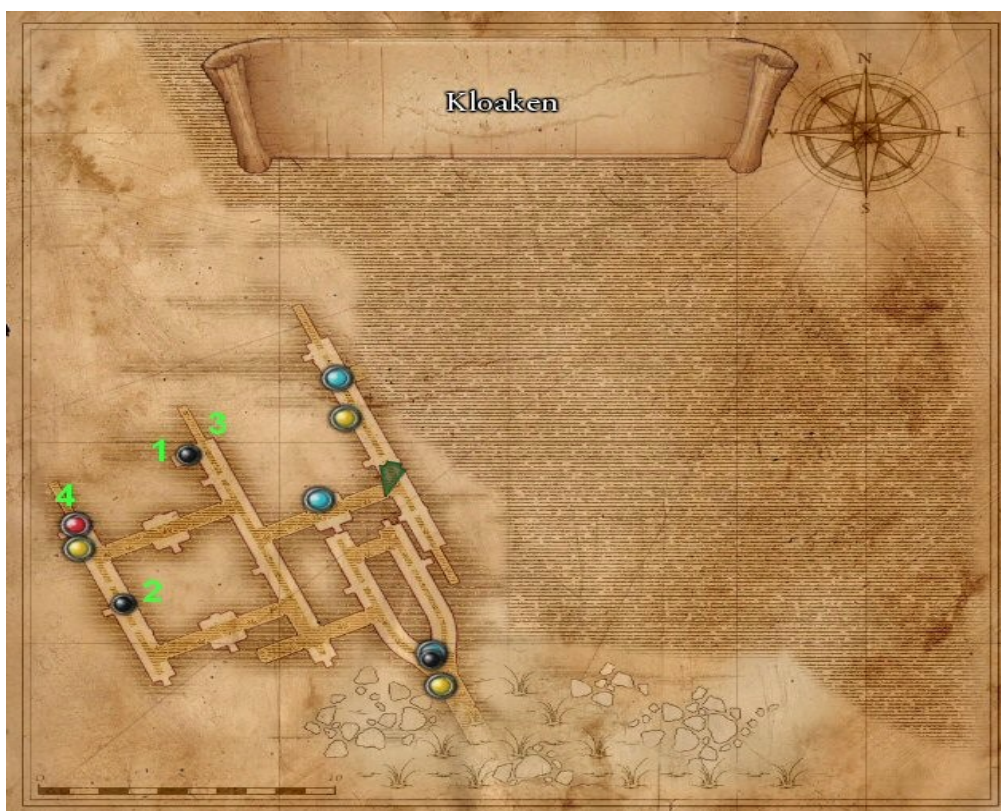
Die grosse Flucht (beginnt mit einem Würfelspiel gegen den Elfen-Gefangenen)

Nachdem ihr in den Kerker gebracht wurdet, werdet ihr feststellen, dass man euch euer Hab und Gut abgenommen hat. Wenn ihr euch umgeschaut habt, geht auf die Bitte des Elfen-Gefangenen in der Ecke ein und spielt mit ihm eine Partie Würfelpoker. Anschliessend spricht euch Hauptmann Vincent Meis an. (Man muss das Würfelspiel nicht spielen). Er bietet euch Amnestie, wenn ihr ein Monster, eine grosse Gorgo, besiegt. Da es noch einen Kandidaten dafür gibt, müsst ihr erst den Muskelmann im Faustkampf besiegen. Ist das geschafft, sprecht erneut mit Vincent und anschliessend mit Gefängniswärter Jethro, um das Silberschwert zu bekommen. Nun werdet ihr in die Kloaken verfrachtet. Dort trifft ihr auf Siegfried, einen Ritter der Flammenrose, welcher auch Jagd auf die Gorgo macht. Nach einem informativen Gespräch über Gorgos, könnt ihr euch entscheiden, ob ihr Siegfried

- mit auf die Jagd nach der Gorgo mitnehmen wollt oder
- ob ihr alleine kämpfen wollt.

Nehmt ihr ihn mit, sorgt Siegfried später dafür, dass ihr problemlos Zugang zum Deich erhaltet. Lasst ihr ihn stehen, trifft ihr ihn später vor dem Eingang zum Krankenhaus, wo er euch auch problemlos hinein lässt. (Die Wache lässt euch für 30 Orens durch).

Macht euch nun auf die Suche nach der Gorgo. (Kloakenkarte 2) Wenn ihr sie erlegt habt, sammelt die Trophäe, das Auge und den ersten Saphira ein (siehe Quest '*Mysteriöser Turm*'). Macht euch dann auf den Weg aus der Kloake. (Kloakenkarte 1) Dort werdet ihr angegriffen und ein erster Verdächtiger taucht in eurem Tagebuch auf. Geht anschliessend zum Kerker (13) und sprecht ausführlich mit Jethro und Vincent Meis. Vergesst nicht, eure Habseligkeiten aus der Truhe bei Jethro (hinter den Gitterstäben) zu holen und auf ihre Vollständigkeit hin zu überprüfen.



Kloakenkarte:

1. Ausgang
2. Gorgonest
3. Tür zur Gruft
4. Gruft des Kults der Löwenkopfspinne



Deich:

1. Boot des Fährmanns
2. Waren des Kaufmanns Leuvaarden
3. Werft
4. Neu-Wyzima-Tor (zum Tempelbezirk)



Friedhofkarte:

1. Ausgang zum Tempelbezirk
2. Ausgang zum Handelsbezirk (verschlossen)
3. Kapellenruine
4. Grufteingang

Tipp: Wenn ihr im ersten Kapitel die Waren von Haren Brogg den Elfen überlassen habt, zögert das Gespräch mit dem Detektiv Raimund hinaus, bis ihr mit Coleman im Gasthaus 'Zum Haarigen Bären' (1) sprechen könntet.

Geheimnisse der Hexer (Quest aus vorherigen Kapiteln)

Sucht nach dem Besuch in den Kloaken bezüglich der Quest 'Die grosse Flucht' Detektiv Raimund in seinem Haus auf, (6) und befragt ihn ausgiebig über die Salamandra. Daraufhin erhaltet ihr die Quest:

Wyzima vertraulich

Detektiv Raimund erzählt euch, dass die Stadtwache einen Salamandra-Agenten festgenommen hat. Vincent Meis will darüber nichts sagen, also fragt ihr Jethro. Der gibt aber erst Auskunft, wenn ihr ihm etwas Fisstech besorgt. Davon solltet ihr in der Zwischenzeit etwas gefunden haben, ansonsten kann man bei Coleman im Gasthaus 'Zum Haarigen Bären' (1) welches kaufen. Die Informationen von Jethro helfen bei der Lösung der folgenden Quest:

Der Komplize als Zeuge

Jethro erzählt euch, dass der Gefangene in St. Majorans Krankenhaus (11) liegt. Begeht euch nach Mitternacht dorthin (bestecht die Wache vor dem Tor mit 30 Orens oder zeigt ihr den Siegelring vor, den ihr von Vincent bekommen habt), bestecht die Wache, die den Gefangenen bewacht, mit weiteren 10 Orens und kümmert euch anschliessend um die angreifenden Banditen. Kehrt mit den Beweisen zurück zu Raimund.

Nun solltet ihr zwei neue Spuren haben: Kalkstein und Bocksfleisch.

Um Kalksteins Vertrauen zu gewinnen, müsst ihr im Verlauf der Quest *'Berengars Geheimnis'* von Kalkstein die Hauptquest *'Mysteriöser Turm'* bekommen. Kehrt dann zu Raimund zurück und erstattet Bericht. Solltet ihr die Quest von Kalkstein bereits haben, müsst ihr Raimunds Haus verlassen und wieder betreten, damit es weiter geht. Die neuen Informationen von Raimund belasten Leuvaarden, dessen Unschuld es nun zu beweisen gilt. (siehe Quest *'Verdächtiger: Leuvaarden'*). Zurück bei Raimund, erzählt er euch, dass der Gefangene verstorben ist und trägt euch auf, von dessen Leichnam eine Autopsie durchführen zu lassen. Siehe Quest *'Anatomie des Verbrechens'*.

Die Dankbarkeit des Totengräbers Auftraggeber: Totengräber

Wenn man die Nebenquest *'Der Hunde-Vertrag'* abgeschlossen hat, erhält man diese Aufgabe vom Totengräber, sobald man ihn auf den verschlossenen Friedhof anspricht. Wenn man Vincent Meis schon für unschuldig befunden hat, kann man von ihm einen Pass für den Friedhof bekommen. (Alternativ begleicht man die Schulden des Totengräbers bei Hehler Thaler, sofern man nach Shani's Party auch dessen Unschuld beweisen konnte, was aber erst nach der Autopsie möglich ist). Auf dem Friedhof begeht ihr euch zu der Gruft (Friedhofkarte 4) und säubert sie von allerlei Untoten. Untersucht alle Räume, hier gibt es respektables Beutegut in den Kisten. Ein Raum ist durch eine wackelige Mauer verschlossen, die man einfach mit Aard zum Einsturz bringt. In diesem Raum sind einige starke Monster. (Ghule, Graveir und Flatterer). Wenn ihr diese erledigt habt, findet ihr die Leiche des 'echten' Raimund.

Nun stehen euch wieder verschiedene Wege offen. Entweder geht ihr zu dem 'falschen' Raimund und sagt ihm, dass ihr die Autopsie vermässelt habt oder ihr erzählt erst mal allen Verdächtigen von ihrer Unschuld. Dann macht ihr dennoch die Autopsie, um Azar Javeds Arbeitsmethoden kennen zu lernen.

Anatomie des Verbrechens

Ihr habt jetzt zwei Aufgaben zu erledigen.

Zum einen müsst ihr Shani bitten, eine Autopsie durchzuführen. Darüber könnt ihr allerdings nur bei ihr zu Hause reden. (Wie ihr an der Grossmutter vorbei kommt, erfahrt ihr in den *nützlichen Hinweisen*).

Wichtige Informationen über Autopsien erhaltet ihr von Raimund und durch das Buch 'Forensische Medizin', welches ihr beim zwergischen Antiquar auf dem Händlerplatz (C) kaufen könnt. Desweiteren ist es sehr nützlich, wenn man mit dem Gärtner (18) über seine Söldnerzeit gesprochen hat, um von ihm etwas über diverse Insekten zu erfahren. Wenn man ihm etwas zu essen gibt,

ergeben sich die entsprechende Gesprächsoption dazu.

Anschliessend müsst ihr nur noch den Totengräber dazu bewegen, die Leiche freizugeben und ins Krankenhaus zu schaffen. Damit er das tut, möchte er eine Flasche Zwergenschnaps; eine Flasche Temerischer Roggenwodka tut es aber auch.

Wenn das erledigt ist, trifft Shani um Mitternacht im Krankenhaus und führt mit ihr die Autopsie durch.

Je nachdem, welchen Weg ihr vorgängig gewählt habt, werdet ihr an der Autopsie zu unterschiedlichen Resultaten gelangen und die Handlung der Hauptquest von Kapitel 2 verläuft dann möglicherweise etwas anders als hier beschrieben.

- Macht ihr die Autopsie zuerst, habt ihr je nach euren Schlussfolgerungen einen anderen Tatverdächtigen. Dies sind:

- Bocksfleisch
- Kalkstein
- Raimund

- Habt ihr bereits den 'wahren' Täter entlarvt durch die Quest '*Die Dankbarkeit des Totengräbers*', werdet ihr hier nur eine Bestätigung eurer Vermutungen erhalten.

Achtung! Im Folgenden geht die weitere Beschreibung davon aus, dass ihr den richtigen Täter entlarvt habt.

Sprecht nun mit den beiden ehemaligen Verdächtigen Bocksfleisch und Kalkstein und holt euch vor allem von dem Alchimisten den entscheidenden Tipp, wie ihr Raimund in eine Falle locken könnt; indem ihr ihn zum Magierturm im Sumpf lockt. Besucht nun Raimund und berichtet ihm von euren Fortschritten. Wenn es nicht weiter geht, verlasst einmal kurz das Haus und betretet es wieder. Folgt nach dem Dialog der Quest '*Mysteriöser Turm*' und alles weitere ergibt sich von selbst.

- Unter der Oberfläche

Dieser Tagebucheintrag erscheint automatisch nach einer Weile, wenn ihr Raimund über den aktuellen Stand der Dinge informiert habt und ihm berichtet, dass ihr Vincent als Verdächtigen ausgeschlossen habt. Die Quest sollte sich im Zuge der anderen Hauptquests automatisch aktualisieren.

Waren eure Ermittlungen erfolgreich und eure Schlussfolgerungen korrekt, könnt ihr die Quest beenden, indem ihr Kalkstein von Raimunds Machenschaften berichtet und euch der Alchimist daraufhin den Tipp gibt, Raimund zum Magierturm im Sumpf zu locken.

Die Verdächtigen-Liste



- Verdächtiger: Bocksfleisch

Diesen Eintrag ins Questlog erhaltet ihr, sobald ihr den Angriff der Banditen auf das Krankenhaus niedergeschlagen habt. Solltet ihr Bocksfleisch bei der Quest 'Autopsie des Verbrechens' als Täter ausgeschlossen haben, könnt ihr danach zu ihm gehen und ihm berichten, dass ihr Beweise seiner Unschuld gefunden habt oder ihr beweist seine Unschuld durch das Auffinden von Raimunds Leichnam in der Gruft des Friedhofs.



- Verdächtiger: Kalkstein

Sprecht mit Kalkstein über seine Verbindung zu den Salamandra und ihr erhaltet diesen Eintrag in eurem Questlog.

Solltet ihr Kalkstein bei der Quest 'Autopsie des Verbrechens' als Täter ausgeschlossen haben, könnt ihr danach zu ihm gehen und ihm berichten, dass ihr Beweise seiner Unschuld gefunden habt oder ihr beweist seine Unschuld durch das Auffinden von Raimunds Leichnam in der Gruft des Friedhofs.



- Verdächtiger: Leuvaarden

Nachdem ihr im Laufe der Hauptquest 'Wyzima vertraulich' Kalksteins Vertrauen gewonnen habt und zurück zu Raimund gegangen seid, erhaltet ihr neue Informationen, die auf Leuvaarden als neuen Verdächtigen hinweisen. Sucht diesen beim Deich auf, wo er sich tagsüber aufhält. Ihr könnt seine Unschuld beweisen und diese Quest abschliessen, wenn die Nebenquest 'Gesucht' erledigt ist.



- *Verdächtiger: Thaler*

Der Hehler Thaler wird in eurem Tagebuch als Verdächtiger aufgeführt, sobald ihr euch mit ihm über das Silberschwert und die Salamandra unterhalten habt. Ihr findet Thaler tagsüber für gewöhnlich in seinem Haus (12) in der Nähe des Kerkers.

Nach Erledigung der Quest *'Autopsie des Verbrechens'* solltet ihr mit Shani reden. Nach der Party bedankt euch bei ihr mit einem Strauss roter Rosen. Dank ihrer Aussage könnt ihr anschliessend Thaler aufsuchen und ihm berichten, dass ihr Beweise seiner Unschuld gefunden habt. Alternativ beweist ihr seine Unschuld durch das Auffinden von Raimunds Leichnam in der Gruft des Friedhofs.



- *Verdächtiger: Vincent Meis*

Den Eintrag in euer Tagebuch erhaltet ihr automatisch, nachdem ihr mit Siegfried in den Kloaken unterwegs seid. Sprecht später Vincent darauf an, was die Ermittlungen gegen die Salamandra machen. Dieser erwähnt dann ein Lagerhaus im Elendsviertel, (E) wo ihr ab Mitternacht vorbei schauen solltet. (Sollte die Lagerhaus-Tür trotz der richtigen Uhrzeit verschlossen sein, bringt eine 24-stündige Meditation Abhilfe). Nach der Konfrontation mit den Banditen solltet ihr Vincent tagsüber erneut einen Besuch abstatten. (14) Wenn ihr euch ausgiebig mit den anderen Verdächtigen befasst habt und allen Spuren nachgegangen seid, könnt ihr ihm nun mitteilen, dass ihr Beweise seiner Unschuld gefunden habt. Zum Dank erhaltet ihr einen Siegelring der Stadtwache.



- *Verdächtiger: Vivaldi*

Sprecht Gefängniswärter Jethro im Kerker auf den Professor an. Der erzählt euch dann, dass dieser aufgrund einer Kautions, die über die Bank von Vivaldi bezahlt wurde, frühzeitig entlassen werden konnte. Besucht den Zwerg in seinem Haus (8). Wenn ihr von Kalkstein bereits die Quest

'*Mysteriöser Turm*' angenommen habt und im ersten Kapitel gegen die Eichhörnchen gekämpft habt, werdet ihr Zeuge, wie Vivaldi in den Kerker abgeführt wird. Ihr könnt ihn jedoch gegen eine Kautio n frei kaufen. Zoltan Chivay wird euch die nötigen Informationen geben, die den Beweis seiner Unschuld liefern.

Mysteriöser Turm Auftraggeber: Kalkstein

Ihr erhaltet diese Quest von Kalkstein, nachdem ihr ihn im Verlauf der Quest 'Berengars Geheimnis' mit dem verschwundenen Hexer in Verbindung gebracht habt.

Als erstes sollt ihr für Kalkstein zwei Bücher auftreiben. Der Alchimist gibt euch den Tipp, den Antiquar, den ihr tagsüber auf dem Händlerplatz (C) antreffen könnt, aufzusuchen und ausserdem mit dem Einsiedler im Sumpf über das andere Buch zu plaudern. Zweiteres könnt ihr euch sparen, da der Antiquar euch zu Vivaldi schickt, welcher euch beide Bücher für jeweils 100 Orens verkaufen kann.

Je nachdem, wie ihr in Kapitel 1 mit den Waren von Haren Brogg verfahren seid, werdet ihr jetzt Zeuge, wie Vivaldi in den Kerker gesteckt wird. Durch Bezahlen der Kautio n von 200 Orens könnt ihr Vivaldi wieder befreien. Danach überlässt er euch beide Bücher umsonst.

Lest beide Bücher durch und kehrt dann zu Kalkstein zurück. Dieser erklärt euch, wie ihr den Magierturm im Sumpf öffnen könnt. Dazu benötigt ihr 10 Sephira-Steine. Diese findet ihr an folgenden Stellen:

1. Maal'kad-Sephira: diesen solltet ihr zu diesem Zeitpunkt bereits bei euch tragen, da man ihn in den Überresten der grossen Gorgo aus den Kloaken gefunden hat. (siehe Quest '*Die grosse Flucht*').
2. Chocc'mah-Sephira: solltet ihr von Kalkstein erhalten, nach der Übergabe der beiden Bücher.
3. Oth-Sephira: erhaltet ihr am Altar der Melitele in St. Majorans Krankenhaus (11), wenn ihr eine Opfergabe in Form von Obst darbietet.
4. Ghe'vrath-Sephira: erhaltet ihr ebenfalls am Altar der Melitele im Krankenhaus.
5. Veen'ah-Sephira: auch ihn erhaltet ihr am Altar der Melitele im Krankenhaus.
6. Tipperath-Sephira: könnt ihr bei Declan Leuvaarden, der tagsüber am Deich steht, für 500 Orens kaufen.
7. Keth'aar-Sephira: erhaltet ihr von Raimund, nachdem ihr die Ermittlungen in der Quest '*Wyzima vertraulich*' abgeschlossen habt und er in den Sumpf aufbricht.
8. Kezath-Sephira: erhaltet ihr von Vaska, wenn ihr die Quest '*Tongruben*' absolviert habt.
9. Net'tza-Sephira: findet ihr bei dem erledigten Golem am Ende der Quest '*Der Bewahrer*'.
10. Yesath-Sephira: findet ihr in Vrans Sarkophag, welcher in der Höhle (5) im Westen des Sumpfes steht.

Im Questlog gibt es bezüglich der Anzahl der bereits gesammelten Sephira-Steine gerne falsche Angaben, was jedoch keine weiteren Auswirkungen hat. Wenn ihr alle 10 Steine habt, aktualisiert sich das Tagebuch trotzdem richtig.

Der Bewahrer Auftraggeber: Vaska (Ziegelbrennerdorf)

Nach dem Gespräch mit Vaska (Sumpfkarte 2) kehrt ihr zurück zu Kalkstein, um weitere Informationen einzuholen. Den erforderlichen Blitzableiter, um den Golem wiederzubeleben, könnt ihr entweder vom Zwergenschmied im Anderlingviertel (B) oder vom Schmied des Ordens (neben 4) herstellen lassen, je nachdem welcher der beiden bereit ist, die Arbeit für euch zu erledigen. Habt

ihr den Auftrag erteilt, könnt ihr den Schmied direkt wieder ansprechen, um das fertige Objekt zu erhalten. (Beim Zwergenschmied müsst ihr möglicherweise erst das Haus verlassen und wieder betreten).



Begeht euch nun zum Druidenhain im Sumpf (7) und lasst euch vom Älteren Druiden einen Sturm herbeibeschwören, welcher jedoch stolze 500 Orens kostet. Geht jetzt zum Golemfriedhof (12) und steckt den Blitzableiter in den dort stehenden Golem. Um den Golem zu besiegen, lockt ihn zwischen die drei Pylonen und aktiviert diese. Wiederholt das Ganze ein paar Mal, bis das Ungetüm besiegt ist. Dabei ist aber Vorsicht geboten, denn die Blitzschläge können Geralt ziemlich viel Schaden zufügen, wenn er getroffen wird. Ansonsten den Golem mit starkem Silberstil bearbeiten, einen Trank 'Schwalbe' benutzen und ab und zu ausser Reichweite rennen, um den Trank wirken zu lassen, bevor man sich wieder in den Kampf stürzt.

Entnehmt dem toten Golem sein 'Golemmark' für den Mutagentrank. (siehe Spezialtrank und Zutat)

Tipp von Spieler Chris:

Anstatt die 500 Orens für einen Sturm auszugeben, kann man auch warten bis ein natürlicher Sturm auftritt.

Tipp: Falls ihr noch offene Nebenquests habt, die ihr erledigen wollt, ist hier der beste Zeitpunkt dafür. Nicht alle Quests aus Kapitel 2 können in Kapitel 3 noch abgegeben werden. Allerdings sind auch nicht alle Aufgaben schon in Kapitel 2 lösbar.

Die Monolithen

Sobald ihr alle 10 Sephira-Steine in eurem Besitz habt, müsst ihr diese in den jeweils vorgesehenen Monolithen platzieren. Diese sind überall im Sumpf verstreut, deshalb arbeitet man am besten mit der Karte, wo alle 10 Obeliskten markiert sind, wenn ihr die Questverfolgung aktiviert.

Sind alle 10 Sephira in die Monolithen gelegt, könnt ihr den Magierturm betreten und euch das 'Buch des Magiers aus dem Turm' aus der Truhe nehmen. Zudem erhaltet ihr hier das Hexerzeichen 'Axii' von dem Stein im Turm.



Sobald ihr den Turm wieder verlasst, erwartet euch der 'falsche' Raimund zum Kampf. Der Professor kommt ihm auch noch zu Hilfe. Egal, ob ihr den Professor oder Azar Javed angreift, nach einiger Zeit fliehen sie beide und ihr findet euch nach Zwischensequenzen in Kapitel 3 wieder.

Quests aus vorherigen Kapiteln

- *Berengars Geheimnis*

Begeht euch zu Thaler dem Hehler (12) und befragt ihn über die Herkunft des Silberschwertes, welches ihr im Kerker erhalten habt. Sprecht ihn gleich darauf nochmal auf das Thema an und er schickt euch zu Coleman im Gasthaus (1) als auch zu Kalkstein (9). Es ist möglich, dass Coleman gerade nicht im Gasthaus anzutreffen ist, da er sich aufgrund der Quest *'Die Ratte'* gerade am Deich befindet.

Ihr könnt auch mit Bocksfleisch über Berengar sprechen, der euch genauso wie Kalkstein zu den Ziegelbrennern in den Sumpf schickt. Sollte sich euer Tagebuch aufgrund eines Bugs nicht aktualisieren, geht einfach ins Ziegelbrennerdorf und redet mit Vaska. Diese schickt euch zu den nahegelegenen Tongruben, an deren Rand ihr zwei Leichen vorfindet, die ihr genau untersuchen solltet.

Nach Erledigung der Quest *'Aufklärung'* solltet ihr hier neue Hinweise erhalten, die ihr nicht erhaltet, wenn ihr da neutral bleibt.

- *Ein Würfelspiel*

Erzählt Zoltan Chivay, dass ihr schon ein paar Leute beim Würfeln besiegt habt. Zoltan trifft ihr mittags im Gasthaus *'Zum Haarigen Bären'*. (1)

- *Würfelpoker: Anfänger*

Tagsüber trifft ihr ebenfalls im Gasthaus *'Zum Haarigen Bären'* (1) Munro Varda an. Sprecht ihn auf's Würfeln an und die Aufgabe ist erledigt.

Tipp: Wenn ihr im ersten Kapitel verpasst habt gegen Odo, Mikul und Haren Brogg zu gewinnen, könnt ihr hier euer Glück nochmal versuchen. Gegner sind der Gärtner (18), Carmen, (2) und Vaska (Sumpfkarte Seite 2 (2)).

- *Würfelpoker: Profi*

Um ein Würfelpoker-Profi zu werden, muss man weitere Spieler in der Stadt besiegen. Dabei handelt es sich um Munro Varda selbst, den 'Spieler' aus dem Gasthaus und den Hehler Thaler. (12)

- *Faustkampf*

Geralts nächster Gegner im Boxen heisst Butterbohn, der sich im Gasthaus 'Zum Haarigen Bären' (1) im Elendsviertel aufhält.

- *Gesucht*

Sprecht nach der Hauptquest '*Die grosse Flucht*' Wache Jethro auf den Professor an. Daraufhin schickt euch Jethro in das Gasthaus 'Zum Haarigen Bären' (1), wo ihr abends den Sendboten auffinden könnt.

Tipp: Nicht alle Salamandra-Broschen dem Sendboten überlassen. Lagert vor dem Gespräch 3 Broschen in der Kiste beim Wirt, da ihr diese danach noch benötigen werdet.

Ladet ihn auf ein Bier ein. Wenn er gesprächiger wird, fragt ihr ihn, ob er weiss, wo ein Hexer Arbeit finden kann. Der Bote schickt euch daraufhin zu Declan Leuvaarden, der tagsüber am Deich zu finden ist. Nach der Befragung sollt ihr Leuvaarden 3 Salamandra-Broschen als Beweis für eure Haltung der Organisation gegenüber bringen, woraufhin er euch für später seine Unterstützung gegen die Verbrecher zusichert.

- *Heisse Kartoffel*

Nachdem ihr die Hauptquest '*Die grosse Flucht*' in den Kloaken erledigt habt und zurück im Kerker seid, um eure Habseligkeiten aus der Truhe zu holen, erhaltet ihr die Meldung, dass das Paket für Coleman verschwunden ist. Erkundigt euch bei Wache Jethro, wo das Päckchen abgeblieben ist und berichtet danach Coleman (zu finden im Gasthaus 'Zum Haarigen Bären') (1), was aus der Lieferung wurde. Ab Mittag sollte er dort anzutreffen sein.

Tipp: Wenn ihr im ersten Kapitel die Waren von Haren Brogg den Eichhörnchen überlassen habt, solltet ihr mit Coleman reden, bevor ihr zum ersten Mal mit Detektiv Raimund sprecht, da Coleman sonst dem erwähnten Anschlag zum Opfer fällt und die Quest nicht abgeschlossen werden kann.

Nebenquests

Quest	Auftraggeber	Lösungsweg
Das rastlose Gespenst	Hildegard Zollstock	Zwischen Ordensschmied und Friedhof trifft man zur Mittagszeit auf Hildegard Zollstock. Sie regt sich über ihren verstorbenen Gatten auf, der wohl als Geist einigen Ärger macht. Eure Aufgabe ist, um Mitternacht beim Friedhof (16) die Erscheinung zu erschlagen. Den Lohn kann man am Folgetag zur gleichen Zeit am gleichen Ort von der Witwe Zollstock abholen.
Das Spukhaus	Bandit (in Haus F)	In dem Haus im Elendsviertel trifft ihr tagsüber auf einen Banditen. Dieser erzählt von einem Spukhaus, wo es viel

		Beute zu holen geben soll. Der Eingang zu dem Haus ist bei G. Im Haus stellt sich schnell heraus, dass Geralt in eine Falle gelockt wurde. Sind die Banditen Geschichte, spricht mit der Halb-Elfin. Sie lädt euch ein, sie bei sich zu Hause (I) zu besuchen (siehe Bettgeflüster).
Der Alghul-Vertrag	Alchimist Kalkstein (Vertrag von einem Anschlagbrett vor dem Haarigen Bären (1) oder dem Kerker (13))	Der Alchimist Kalkstein benötigt das Mark von 3 Alghulen für seine Experimente. Alghule findet ihr nachts auf dem Friedhof des Tempelbezirks, den man im Verlauf der Hauptquest betreten kann. Allerdings gibt es hier nur einen davon. In der Nacht trifft man im Sumpf westlich des Elfenlagers im Nordosten an einer Feuerstelle noch mehr Alghule. Ein Eintrag im Bestiarium ist nötig, um das Mark einsammeln zu können. Diesen erhält man aus dem Buch 'Foliant der Angst und des Schreckens, Band 2', welches der zwergische Antiquar auf dem Händlerplatz (C) verkauft. Kalkstein hält sich in seinem Haus im Tempelbezirk (9) auf, im weiteren Verlauf der Hauptquest ist er im Magierturm im Sumpf anzutreffen.
Der Echinopse-Vertrag	Gärtner vom Krankenhaus (Vertrag von einem Anschlagbrett vor dem Haarigen Bären (1) oder dem Kerker (13))	Der Gärtner, der tagsüber im Garten von Majorans Krankenhaus (18) seiner Tätigkeit nachgeht, möchte drei Echinopswurzelstöcke. Echinopse gibt es im Sumpf an verschiedenen Stellen, meistens am Wegrand, westlich der Höhle Richtung Holzfällerlager oder bei Grossväterchens Hütte. Um die Wurzelstöcke einsammeln zu können, benötigt ihr das Wissen aus dem Buch 'Über Flüche und die Verfluchten', welches ihr beim zwergischen Antiquar auf dem Händlerplatz (C) kaufen könnt.
Der Ertrunkene Tote-Vertrag	Siegfried (Vertrag von einem Anschlagbrett vor dem Haarigen Bären (1) oder dem Kerker (13))	Sammelt für Siegfried die Zungen von 10 Ertrunkenen Toten ein. Normalerweise ist Siegfried beim oder im Wachhaus (4) im Tempelbezirk anzutreffen. Im weiteren Verlauf der Hauptquest kann es sein, dass er sich in der Nähe des Holzfällerlagers im Sumpf aufhält. Den Eintrag im Bestiarium über Ertrunkene Tote sollte man schon aus dem ersten Kapitel haben. Wenn nicht, kann man das entsprechende Buch 'Sumpfungescheuer' bei dem zwergischen Antiquar auf dem Händlerplatz (C) kaufen.
Der Hunde-Vertrag	Totengräber (Vertrag von einem Anschlagbrett vor dem Haarigen Bären (1) oder dem Kerker (13))	Bringt dem Totengräber (bei 15) 6 Töpfe Hundetalg. Um den Talg zu sammeln, braucht ihr kein besonderes Wissen aus einem Buch. Streunende Hunde können allerdings nur nachts im Tempelbezirk angegriffen werden. Üblicherweise findet man auch ab und zu in Kisten und Fässern Töpfe mit Hundetalg.
Der Wolf-Vertrag	Jean-Pierre	Jean-Pierre bezahlt eine Belohnung für 10 Wolfsfelle.

Eine RPGuides.de Spielhilfe zu „The Witcher“

	(Vertrag von einem Anschlagbrett vor dem Haarigen Bären (1) oder dem Kerker (13))	Wölfe findet man nordöstlich und östlich vom Druidenhain oder in der Höhle südlich vom Altar der Melitele im Sumpf. Um die Felle einsammeln zu können, ist ein entsprechender Eintrag im Tagebuch notwendig. Diesen erhält man aus dem Buch 'Das Buch der Tiere', welches ihr beim zwergischen Antiquar auf dem Händlerplatz (C) kaufen könnt. Dieser erscheint meistens erst gegen 10 Uhr auf seinem Posten. Jean-Pierre ist am Bootssteg im Sumpf anzutreffen. (Karte Wald in den Sümpfen 1)
Die Ratte	Coleman (Gasthaus, mittags)	Ihr sollt für Coleman die Geister in einem leer stehenden Haus beseitigen. Bei diesem Haus handelt es sich um das, welches ihr links neben der Wohnung von Detektiv Raimund findet. (H) Drinnen trifft ihr zwei Erscheinungen an. Nachdem ihr sie besiegt habt, geht zurück ins Gasthaus. Da Coleman nicht da ist, sprecht mit dem Schankwirt, welcher euch zum Deich schickt, wo Coleman im Moment arbeiten soll. Kehrt nach dem Dialog zum Schankwirt zurück, wo ihr nun 2 Möglichkeiten habt: - Verratet Coleman an den Schankwirt Ihr könnt dadurch vom Schankwirt eine Belohnung von 500 Orens erhalten, allerdings wird Coleman dann verschwinden und nicht mehr anzutreffen sein. Die Quest gilt trotzdem als erledigt. - Behaltet Colemans Geheimnis für euch Coleman bleibt weiterhin an seinem Stammpflicht sitzen und ist für weitere Aktionen verfügbar. Er kann zum Beispiel Informationen liefern, die die Unschuld von Vincent Meis beweisen.
Ein alter Freund	Shani (tagsüber in St. Majorans Krankenhaus (11), abends in ihrem Haus (10))	Ihr sollt für Shani 5 Schöllkrautpflanzen besorgen. Solltet ihr keine bei euch haben, findet ihr welche quer über das Sumpfgelände verstreut. Um sie pflücken zu können, benötigt ihr das Wissen aus dem Buch 'Über Feldpflanzen', welches ihr beim Antiquar auf dem Händlerplatz (C) finden könnt. Habt ihr Shani die Pflanzen gebracht, bittet sie euch, sie abends einmal zu besuchen. Ihr Haus liegt in der Nähe der grossen Schlangensstatue. (10) Hier geht's dann erst weiter, wenn ihr die Autopsie (aus der Quest 'Anatomie des Verbrechens') hinter euch gebracht habt. Bevor ihr zu Shani hoch könnt, müsst ihr erst an der Grossmutter vorbei. (Näheres zu Shanis Vermieterin erfahrt ihr weiter unten in den nützlichen Hinweisen). Shani will eine Party organisieren und braucht dafür Getränke, die ihr besorgen sollt. Bringt Mettina Rosé,

		<p>Kirschgeisttinktur und temerischen Roggenwodka mit. Alle drei Getränke solltet ihr bei der Kellnerin des Gasthauses kaufen können.</p> <p>Habt ihr Shani den Alkohol gebracht, sollt ihr als nächstes noch einen Freund auf die Party einladen. Dabei habt ihr drei Möglichkeiten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zoltan Chivay (steht immer zur Verfügung) 2. Carmen (kostet 100 Orens) 3. Siegfried (wenn ihr ihn in den Kloaken mitgenommen habt) <p>Je nach Gast verläuft die Party etwas anders und ihr sollt je nach Person während der Party einen anderen Gegenstand aus dem Erdgeschoss stehlen. Idealerweise habt ihr die Sachen der Grossmutter schon vorher einmal durchsucht und eingepackt, denn wenn ihr erwischt werdet, schmeisst euch die alte Frau vor die Tür. Der Ausgang der Party bleibt aber immer gleich. Zum Dank bringt ihr Shani einen Strauss rote Rosen. Rote Rosen kann man beim Gärtner (18) erwerben oder gegen etwas zu Essen eintauschen.</p>
Ein sehr ungewöhnlicher Wein	Konrad (Gasthaus Haariger Bär (1), nachmittags)	<p>Einen ganz besonderen Wein soll man für Konrad aus einem leer stehenden Haus (H) beschaffen. Die drei Flaschen Wein findet man im Keller, wo sich aber einige Graveirs eingerichtet haben. Wenn ihr den Wein habt, bringt ihn zu Konrad. Das Honorar für euren Dienst auszuhandeln, bleibt euch überlassen.</p> <p>Es handelt sich um das gleiche Haus, welches man für Coleman von Geistern befreien soll.</p>
Gedächtnis einer Klinge	Erhält man im Kerker im Zuge der Hauptquest <i>'Die grosse Flucht'</i>	<p>Nachdem Gefängniswärter Jethro die Herkunft des Silberswertes ausgeplaudert hat, befragt den Hehler Thaler (12) zu seiner Bezugsquelle. Thaler schickt euch dann weiter zum Gasthaus (1), wo ihr den 'Spieler' (der heisst wirklich so) ausfragen sollt. Der Spieler schickt euch weiter zum Gärtner, welchen ihr tagsüber im Garten von Majorans Krankenhaus finden könnt (18). Der Gärtner verweist euch an Shani, die ihr nach Einbruch der Dunkelheit bei ihr zu Hause antrefft (10). (Tagsüber arbeitet sie im Krankenhaus, dort spricht sie aber nicht über private Dinge). Auch Shani schickt euch zu einer weiteren Person: zu Zoltan Chivay. Den findet ihr entweder in Vivaldis Haus (8), im Gasthaus (1) oder er läuft im Tempelbezirk umher. Nachdem ihr ihn über das Schwert ausgefragt habt, ist die Quest abgeschlossen.</p>
Leichte Mädchen	Carmen (2)	<p>Die leichten Mädchen des Tempelbezirks werden nachts von Banditen bedroht. Carmen bittet euch, da mal nach</p>

Eine RPGuides.de Spielhilfe zu „The Witcher“

		<p>dem Rechten zu sehen. Geht also nachts zu den drei Punkten, die auf der Karte markiert werden und kümmert euch um die Kerle.</p> <p>Als Belohnung könnt ihr zwischen den Diensten der Huren (siehe Bettgeflüster) wählen oder 200 Orens einstreichen.</p>
Sicherer Hafen	Zoltan Chivay	<p>Im Tempelbezirk von Wyzima verrät euch Zoltan, dass der Kaufmann Leuvaarden Arbeit für einen Hexer habe. Begeht euch zum Deich und redet mit ihm. Fahrt mit dem Fährmann in den Sumpf und tötet nachts die Ertrunkenen an dem Landungssteg (1). Kehrt dann zu Leuvaarden zurück und erstattet ihm Bericht.</p>
Trophäenjagd: Die Bestie aus der Kloake	Vincent Meis (14) (Quest startet, wenn man den Kopf der Gorgo aufnimmt)	<p>Tötet die grosse Gorgo im Rahmen der Hauptquest '<i>Die grosse Flucht</i>' und bringt den Kopf zu Vincent Meis an seinem Posten. (14)</p>
Wer es findet, dem gehört es	Illusionist (bei 5, morgens ab 6 Uhr)	<p>Wenn man aus den Kloaken in den Tempelbezirk kommt (bei 5), steht dort ein Mann, der Geralt anbietet grosse Beute zu machen, wenn man ihm seinen Familienring aus den Kloaken bringt. Er gibt euch den Schlüssel, der zu der Gruft führt, wo der Ring mit einigen anderen Wertsachen gemeinsam versteckt ist. Der Eingang dorthin liegt direkt hinter den Gitterstäben neben dem Tempelviertel-Ein-Ausgang. Die Kiste mit dem Ring ist in dem mit einem "X" gekennzeichneten Raum. In den anderen Räumen gibt es nur Graveirs, Ghule und Sevantpilze.</p> <p>Der Questgeber ist jeden Morgen ab 6 Uhr beim Eingang zur Kloake anzutreffen. Wenn ihr bis zum Morgengrauen meditiert, ist er meistens schon weg. Stellt deshalb beim Meditieren die Ruhezeit manuell um mindestens 2 Stunden zurück. Sofern ihr die Quest sofort erledigt und nicht mehr als 1.5 Std. Spielzeit in der Gruft verbringt, steht der Illusionist noch vor dem Eingang zur Kloake und ihr könnt die Belohnung sofort einstreichen.</p>



Bettgeflüster / Liebschaften

Halb-Elfin	Wenn ihr sie nach der Quest <i>'Das Spukhaus'</i> in ihrem Haus aufsucht (I), solltet ihr im folgenden Gespräch mit den Dialogoptionen 1-3-1-1 antworten.
Hure/Hafenhure	Huren findet man im Elendsviertel und am Deich. Einfach bezahlen oder alternativ nach der Quest <i>'Leichte Mädchen'</i> einen Blumenstrauss schenken.
Klatschbase	Tagsüber läuft sie in der näheren Umgebung von Majorans Krankenhaus herum. Fragt sie, ob es etwas Neues in der Stadt gibt und sagt ihr, dass ihr Geralt von Riva seit. Nun müsst ihr ihr entweder ein paar rote Handschuhe oder einen Diamanten schenken. Die Handschuhe oder Diamanten gibt es beim Fahrenden Händler auf dem Händlerplatz. (C) Anmerkung: Die nötige Gesprächsoption tauchte bei mir erst auf, als ich eines der Geschenke bereits bei mir trug.
Shani	Nach der Party (siehe Quest <i>'Ein alter Freund'</i>) sollte man ihr rote Rosen schenken. Rosen kann man beim Gärtner (18) käuflich erwerben oder gegen etwas zu essen eintauschen.

Spezialtrank und Zutat

Trank: 'Golemherzmark' Zutat: 'Golemmark' gewährt Talent 'Mondaufgang' (Intelligenz)	Das Wissen darüber, wie ihr einen Golem ausneht, erlangt ihr über das Buch <i>'Über die Belebung des Unlebens'</i> , welches ihr beim Antiquar auf dem Händlerplatz (C) kaufen könnt. Das Rezept erhaltet ihr im Verlauf der Quest <i>'Der Bewahrer'</i> von Kalkstein.
---	--

Nützliche Hinweise

Tipps und Tricks in Kapitel 2

- Sofern ihr in Kapitel 1 beide Trophäen beim königlichen Jägersmann abgegeben habt, könnt ihr euch bei Vincent Meis einen Bonus abholen, nachdem ihr die Gorgo in den Kloaken erledigt habt. Wenn nicht, könnt ihr euch später, nachdem ihr insgesamt 3 Trophäen abgegeben habt, diesen Bonus (einen Meteoritenstein) abholen.

- In einem Wäschekorb in St. Majorans Krankenhaus (11) findet man rote Handschuhe, die man der Klatschbase geben kann oder aber in Kapitel 3 der Kellnerin vom Gasthaus Neu-Narakort.

- Um an der Grossmutter in Shanis Haus (10) vorbei zu kommen, gibt es folgende Möglichkeit:
Gebt ihr 30 Orens, wenn sie fragt, ob ihr 'Erbarmen mit dem Kätzchen habt'. Danach lässt sie euch immer vorbei, ausser ihr seid betrunken.

- In den Kloaken findet man einen Ritterleichnam. Er trägt einen Schlüssel bei sich, mit dem man Zutritt zu der Gruft der Kultisten der Löwenkopfspinne erhält (Kloakenkarte (4)). Hier gibt es keine Quest, aber einiges an menschlichen Gegnern und Kisten mit brauchbarem Inhalt (Orens, hochwertiger Alkohol u.a.).



- Nachts ab ca. 22 Uhr treibt sich ein 'Geheimnisvoller Mann' vor Thaler's Haustüre herum. Sprecht ihn an und erhaltet 100 Erfahrungspunkte sowie einen Eintrag zu Thaler im Tagebuch.

Hinweis von Spieler Matthi:

- wenn man gegen den Golem kämpft und keine Waffe trägt, wenn man die Pylone aktiviert, nimmt man selbst keinen Schaden.

Tipp von Spieler Toby:

- wer Geldsorgen hat, sollte mit Hehler Thaler Würfelpoker spielen. Dort kann man pro Spiel 110 Orens setzen und Thaler geht scheinbar nie pleite.

Wald in den Sümpfen



Zahlen:

- (1) Landungssteg (Fährmann, Jean-Pierre)
- (2) Ziegelbrennerdorf - Vaska's Haus
- (3) Tongruben
- (4) Schrein der Melitele
- (5) Höhle
- (6) Holzfällerlager (Yaron Bolt)
- (7) Druidenhain
- (8) Eingestürzter Turm
- (9) Lager


- (10) Grossväterchens Haus
- (11) Magierturm
- (12) Golemfriedhof

Die Quests, die ihr im Sumpf erhaltet und auch hauptsächlich dort erledigen könnt, sind hier aufgeführt. Quests, die im Sumpf zu erledigen sind, die ihr aber im Tempelbezirk oder am Deich erhalten habt, sind im ersten Teil der Lösung von Kapitel 2 aufgeführt.

Nebenquests

Quest	Auftraggeber	Lösungsweg
Aufklärung	<ul style="list-style-type: none"> - Siegfried (im Sumpf zwischen Holzfällerlager und Druidenhain) - Yaevinn (im Sumpf im Elfenlager im Nordosten, 9) 	<p>Die Quest ist verfügbar, sobald ihr Yaevinns Brief in der Quest <i>'Sein Gewicht in Gold wert'</i> an Vivaldi in Wyzima geliefert habt.</p> <p>Ihr sollt Siegfrieds oder alternativ Yaevinns Männer gegen die jeweils andere Partei in den Kampf auf dem Golemacker führen. Sind alle Gegner erledigt, kehrt zum entsprechenden Auftraggeber zurück.</p> <p>Man kann sich hier aber auch ganz raus halten und neutral bleiben.</p> <p>Diese Entscheidung hat Einfluss auf den Verlauf der Hauptquest <i>'Yaevinns Helden'</i> in Kapitel 3. Je nachdem, für welche Seite man sich entscheidet, verläuft diese Quest etwas anders.</p>
Blumen und Gold	Yaron Bolt (Holzfällerlager im Sumpf, 6)	<p>Yaron Bolt bittet euch, 5 Büschelkrautblumen zu sammeln und beim Fährmann am Bootsteg (1) abzuliefern. Die Blumen findet ihr überwiegend im Nordosten in der Nähe des eingestürzten Turmes. (8)</p> <p>Yaron Bolt erklärt euch, wie die Blumen aussehen, damit ihr sie pflücken könnt.</p> <p>Nach der Übergabe beim Fährmann kehrt zu Yaron Bolt zurück, um ihm seinen Anteil am Gold zu geben. Falls ihr euch entscheidet, seinen Anteil zu behalten, hat das keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf.</p> <p>Gebt ihr Yaron Bolt seinen Anteil, gibt er euch eine neue Aufgabe, wenn ihr ihn noch mal auf Hexer-Arbeit anspricht. (Siehe <i>'Weit weg von zu Hause'</i>).</p>
Das verlorene Lamm	Vaska (Ziegelbrennerdorf, 2)	<p>Nachdem ihr die Quest <i>'Die Tongruben'</i> für Vaska erledigt habt, solltet ihr sie später noch einmal aufsuchen, um diese neue Aufgabe zu erhalten. Die Spur des Jungen führt euch zum Druidenhain. (7) Redet dort mit irgendeinem der Druiden, der euch an die Dryade</p>

		<p>Morenn verweist, die sich ebenfalls im Hain aufhält. Die Unterhaltung führt allerdings ebenfalls ins Leere. (Allerdings könnt ihr euch mit Morenn noch ein wenig vergnügen, siehe Bettgeschichten). Kehrt zurück zu Vaska und berichtet ihr, dass ihr Verdacht den Anhängern des Druidenhains gegenüber sich nicht bestätigen liess. Ihr könnt die Quest dann später in Kapitel 3 abschliessen, wo ihr den Jungen in der Höhle (3) findet. Sprecht danach noch einmal mit Vaska, um die Belohnung einzustreichen.</p>
Kannibale	<p>Automatisch, wenn ihr in Grossväterchens Hütte (10) die Speisereste auf dem Tisch begutachtet.</p>	<p>Nachdem ihr die Quest 'Pilgerfahrt' erledigt habt, könnt ihr Grossväterchen in seiner Hütte besuchen. Wie sich anhand der Speisen auf seinem Tisch herausstellt, ist er ein Kannibale.</p> <p>Ihr dürft euch nun entscheiden. Tötet ihr den Menschenfresser oder lasst ihr ihn am Leben, um Nützliches über den Sumpf zu erfahren? Wenn ihr ihm seine gerechte Strafe zukommen lassen wollt, lockt den Greis von den Pflanzen weg und tötet ihn.</p>
Pilgerfahrt	<p>Grossväterchen (beim Bootssteg im Sumpf, 1)</p>	<p>Der alte Mann sucht einen schlagkräftigen Begleiter zum Schrein der Melitele. (4) Wenn man ihn nicht auf dem direkten Weg hin führt, erzählt er unterwegs einige nützliche Dinge über Kräuter, Monster, die Höhle (5) und anderes.</p>
Sein Gewicht in Gold wert	<p>Yaevinn (Hain der Druiden im Sumpf, 7)</p>	<p>Ihr sollt für Yaevinn einen Brief zu Vivaldi im Tempelbezirk überbringen. Habt ihr dem Zwerg den Brief gegeben, verlasst kurz sein Haus, um es sogleich wieder zu betreten. Kehrt mit dem Antwortschreiben zu Yaevinn zurück, der sich mittlerweile im Elfenlager im Nordosten des Sumpfes (9) befindet.</p> <p><i>Hinweis dazu von Spieler Chris: Man kann den Brief auch bei Vincent Meis abgeben, wofür man ein 'Danke' und 25 Orens erhält. Allerdings hat das negativen Einfluss auf die Beziehung mit den Scoia'Tel.</i></p>
Tongruben	<p>Vaska (Ziegelbrennerdorf, 2)</p>	<p>Vaska, die Dorfälteste, bittet euch, die Tongruben (3) von Ertrunkenen zu säubern. Wenn das erledigt ist, bekommt ihr zwar nicht die versprochenen Orens, dafür aber einen Sephira, den ihr für die Hauptquest 'Mysteriöser Turm' benötigt.</p>
Trophäenjagd: Die blutrünstige Pflanze - Coccacidium	<p>Automatisch, wenn ihr die Trophäe aufhebt.</p>	<p>Ihr werdet im Sumpf immer wieder von einer grossen roten Pflanze, namens Coccacidium, angegriffen. Um diese zu beseitigen, solltet ihr euch gut vorbereiten. Das Silberschwert aufwerten und Tränke bereit halten. Hackt</p>

		<p>mit möglichst ununterbrochenen Kombos die Pflanze klein. Entnehmt ihrem Kadaver die Trophäe und berichtet Vincent davon.</p>
		
Weit weg von zu Hause	Yaron Bolt (Holzfällerlager, 6)	<p>Habt ihr die Quest <i>'Blumen und Gold'</i> erledigt, hat Yaron noch eine Aufgabe für euch. Nehmt sie an und geht erst mal zu Vaska, um euch mit ihr zu unterhalten. Spielt den Vermittler und redet noch einmal mit Yaron. Legt seine Axt in den Wodjanoi-Altar und meditiert eine Nacht darüber. Holt am nächsten Morgen das Wodjanoi-Amulett aus dem Altar und tötet die drei Bloedzuiger, die zwischen der Höhle und dem Holzfällerlager lauern. Begeht euch dann zu dem roten Punkt auf der Karte (Questverfolgung aktivieren) und tötet dort die drei Ertrunkenen und die zwei Echinopse. Kehrt dann zu Yaron zurück und sprecht mit ihm, um die Quest abzuschliessen.</p>

Bettgeflüster / Liebschaften

Morenn (Druidenhain, 7)	<p>Im Laufe der Quest 'Das verlorene Lamm', könnt ihr euch mit Morenn über die Herkunft von Dryaden unterhalten. Kommt ihrer Bitte nach und bringt ihr ein Wolfsfell (Wölfe findet ihr nordöstlich vom Hain) und erklärt ihr danach, 'dass Intimität schön sein kann und Stress abbaut, sodass Körper und Geist besser funktionieren'.</p>
--------------------------------	---

Nützliche Hinweise

Tipps und Tricks im Sumpf	<p>- Im Sumpf kann man bei einer Leiche das Schwert 'Harvall' finden. Der Fundort ist beim roten 'X' auf der Sumpfkarte. Die Stelle wird von einigen Wyvern bewacht.</p>
----------------------------------	--

- Wenn man zum ersten Mal zum Holzfällerlager (6) kommt, sollte man mit allen Holzfällern reden. Einer von ihnen verkauft einige seiner Sachen, darunter das Rezept für den Trank 'Frauentränen', der sofort die Wirkung von Trunkenheit aufhebt.

Komplettlösung Kapitel 3

Händlerviertel



Zahlen:

- (1) Tor zum Tempelbezirk
- (2) Haus der Königin der Nacht
- (3) Manufaktur
- (4) Triss' Haus
- (5) Wachturm (Velerad, Graf de Wett)
- (6) Friedhofstor
- (7) Gasthaus Neu-Narakort

- (8) Städtische Kloaken
- (9) Spielhöhle
- (10) Lagerhaus bei der Bank
- (11) Vivaldi Bank
- (12) Rathaus
- (13) Alte Schmiede
- (14) Städtische Kloaken
- (15) Salamandra-Versteck
- (16) Maribor-Tor (verschlossen)
- (17) Kaufmanns-Tor (verschlossen)

Buchstaben:

- [A] Königlicher Jägersmann
- [B] Johan-Natalis-Platz (Gaukler-Truppe)
- [C] Marktplatz
- [D] Rathausplatz
- [E] Platz vor dem Gasthaus Neu-Narakort
- [F] Radovids Versteck

Allgemeine Hinweise

Nach dem Kampf im Sumpf gegen Azar Javed und den Professor, gelangt ihr ins Händlerviertel von Wyzima. Neben der Suche nach den Salamandra und den Dieben der Hexergeheimnisse, gibt es hier wieder viele neue Aufgaben für den Hexer Geralt. Ihr könnt euch zwischen Händlerviertel, Tempelbezirk, Deich und Sumpf bewegen und auch in den Kloaken gibt es Dinge zu erledigen.

In bekannter Manier sind auch im dritten Kapitel die Quests stark miteinander verwoben und wenn es irgendwo nicht weiter geht, sollte man erstmal einer anderen Spur folgen. Ebenso gibt es wieder Entscheidungen zu treffen, die Konsequenzen nach sich ziehen.

Hauptquests

Die Quelle (von Triss Merigold zu Beginn von Kapitel 3)



Triss beauftragt euch, drei Magiesensoren in der Stadt zu verteilen. Legt die Sensoren aus dem Questgegenstandsinventar in die 'Rettung' genannten Steinköpfe beim Rathaus im Händlerviertel (12), bei der Kapellenruine im Friedhof (3) und beim Eingang zur Kloake im Tempelbezirk (5). Sprecht anschließend mit Triss und geht danach in St. Majorans Krankenhaus im Tempelbezirk (11). Dort trifft ihr Rittersporn, der euch von Alvins Entführung erzählt. Folgt ihm zu einem Haus im Anderlingviertel. Im Inneren befinden sich auch ein paar Salamandra. Räumt die Banditen aus dem Weg und befreit Alvin.

Hier steht euch wieder eine Entscheidung bevor: Soll Rittersporn den kleinen Alvin zu Shani oder zu Triss in Sicherheit bringen? Einen Einfluss auf die Haupthandlung hat diese Entscheidung nicht, lediglich die Auswahl in Bezug auf GeraltsLiebschaften wird dadurch verändert.

Habt ihr Alvin zu Shani bringen lassen, redet erst mit ihr, bevor ihr mit Triss sprecht. Im anderen Fall, redet mit Triss, dann mit Shani und abschliessend noch mal mit Triss.

Ein feudaler Empfang (erhaltet ihr automatisch zu Beginn des Kapitels 3 von Triss Merigold)

Nach dem langen Gespräch mit Triss erwähnt sie noch eine Einladung zu einem Empfang im Gasthaus Neu-Narakort (7), welcher von Kaufmann Declan Leuvaarden gegeben wird. Da dort wichtige Leute anwesend sein werden, solltet ihr dort hingehen. Ab 18 Uhr ist der Weg in das obere Stockwerk frei. Sprecht zuerst mit Triss und danach im angrenzenden Saal mit allen wichtigen Gästen.



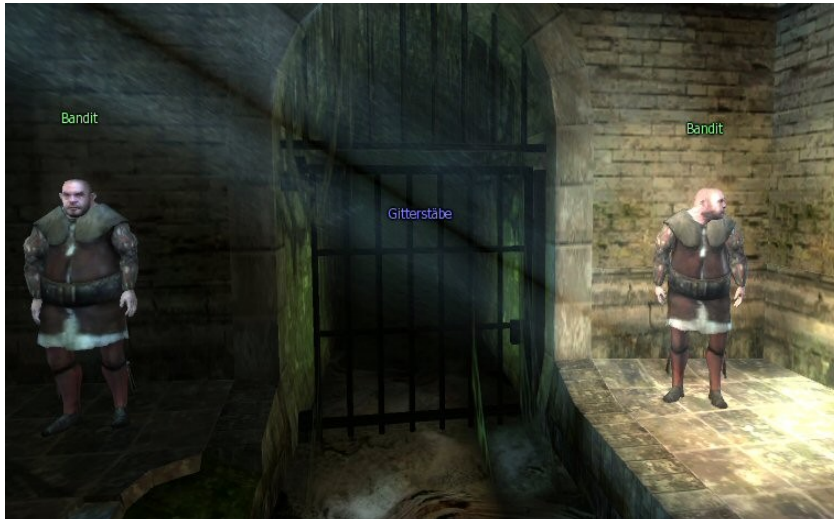
Redet anschliessend nochmal mit Prinzessin Adda, die den Wunsch nach ihrer Liebesspeise äussert. Daraufhin sprecht ihr Velerad an, der aber erst nach Lieferung einer Flasche Wodka Auskunft gibt. Als nächstes solltet ihr mit Thaler reden. Dieser schickt euch in den Raum neben der Treppe, wo ihr einige Dinge aus einer Truhe besorgen sollt. Dem Gast, der euch dabei überrascht, gebt ihr einfach etwas Alkohol. Bringt den Brief nun zu Thaler, der euch die Liebesspeise der Prinzessin verrät. Nun ist Triss an der Reihe, die das gesuchte Kadoblepas-Fleisch herbeizaubert, welches wir Adda geben. Dann folgt ihr der Prinzessin ins Nebenzimmer. Sprecht nach dem Stelldichein mit Leuvaarden, um die Quest abzuschliessen.

Schloss und Schlüssel (erhaltet ihr automatisch von Leuvaarden, wenn die Quest 'Ein feudaler Empfang' abgeschlossen ist)

Diese Quest teilt sich erstmal in zwei Aufgaben um die ihr euch zuerst kümmern solltet, um hier weiter zu kommen.

Der Spur folgen

Leuvaarden gibt euch den Auftrag, im Tempelbezirk eine Untersuchung wegen des Fisstech-Handels der Salamandra durchzuführen. Sprecht zuerst mit Jethro im Kerker (13) darüber und nehmt seine Aufgabe an. Sucht Angus im Elendsviertel (Ecke Gasthaus 'Zum Haarigen Bären' (1)) auf und sprecht mit ihm. Wenn der Dealer das Weite sucht, folgt ihm in sein Haus und erledigt ihn sobald er euch angreift. Durchsucht seinen Leichnam und nehmt den Schlüssel und den Brief an euch. Anschliessend geht ihr ins Gasthaus Neu-Narakort im Händlerviertel (7) und befragt den Wirt zu seinen illustren Gästen. Gebt ihm die geforderte Summe damit er redet und ihr erfahrt das Passwort 'Dorn'.



Betretet nun die Kloaken und geht zu der Stelle, die auf der Karte markiert ist. (4) Sagt den Wachen, dass ihr Fisstech kaufen wollt und nennt ihnen das richtige Passwort. ('Dorn') Betretet den Salamandra-Stützpunkt und schaut euch in Ruhe um. Geht auch ins Labor und sprecht mit dem Chef-Chemiker. (siehe Nützliche Hinweise)

Wenn ihr die Truhe an der markierten Stelle öffnet, (A) werden euch alle Salamandra angreifen. Schluckt einen Schwalbe-Trank, nehmt die Gegenstände aus der Kiste und stellt euch den Angreifern. Wenn sie alle erledigt sind, verlasst das Versteck und erstattet Jethro Bericht, der inzwischen vor dem Eingang der Kloaken wartet.



Die Wyzima-Verbindung (erhaltet ihr, wenn die Quest 'Der Spur folgen' abgeschlossen ist)

Lest den Brief von Gellert und geht zu dem Lager in der Kloake, welches auf der Karte markiert ist. (D) Kämpft auch hier gegen die Salamandra, nehmt Gellerts Sachen an euch und kehrt zu Jethro zurück, der nun wieder im Kerker des Tempelbezirks (13) Dienst tut.

Erntezeit (erhaltet ihr auf dem Empfang von Leuvaarden)

Ihr sollt im Sumpf eine Untersuchung wegen den Salamandra durchführen. Eure erste Ansprechpartnerin hier ist Vaska. (Ziegelbrennerdorf (2)) Sie erzählt euch, dass Ziegelbrenner zu Zwangsarbeit abgeführt wurden. Geht zu den drei genannten Punkten (eingestürzter Turm (8), Holzfällerlager (6), Höhle (5)) und befreit die Ziegelbrenner von ihren Bewachern. Sprecht anschliessend mit ihnen. Sind alle drei Gruppen befreit, kehrt zu Vaska zurück und redet mit ihr, um die Aufgabe abzuschliessen.

Diplomatie und Jagd (erhaltet ihr von Vaska, wenn die Quest 'Erntezeit' abgeschlossen ist)

Nachdem ihr zu Vaska zurückgekehrt seid, schickt sie euch zum Hierophanten im Druidenhain. (7) Er wird euch unterstützen, benötigt aber einen seltenen Pilz, den man in der Höhle (5) findet. Den seltenen Psilocybinpilz findet ihr ganz hinten im Höhlensystem, das von Gorgos bewohnt wird. Bringt den Pilz zum Hierophanten und begleitet ihn zur Lichtung, wo ihr auf eine Gruppe Salamandra und ihren Hauptmann Roland Bleinheim trifft. Stärkt euch mit einem Schwalbe-Trank, bekämpft erst die Salamandra, danach die Kikimoren-Krieger. Sprecht nach gewonnener Schlacht mit dem Hierophanten.

Yaevinns Helden (ein kleiner Junge spricht euch im Auftrag von Velerad an, die Bank wird überfallen)

Vivaldis Bank im Händlerviertel (11) wird von den Scoia'tael überfallen. Diese Quest verläuft jeweils etwas anders, je nachdem wie ihr in Kapitel 2 bei der Quest 'Aufklärung' entschieden habt. Es gibt bei dieser Quest keinen neutralen Weg.

- Habt ihr mit dem Orden gekämpft, sprecht mit Velerad und betretet die Bank über das Lagerhaus (10), welches von Flatterern bewohnt wird.

- Habt ihr Yaevinns Männer in den Kampf geführt, sprecht mit Velerad und folgt Siegfried durch das Rathaus (12) in die Bank.

Egal welchen Weg ihr wählt, am Schluss werdet ihr immer vor die Wahl gestellt, ob ihr:

a) die Elfen unterstützen wollt und ihnen bei der Flucht helft

(Folgt Yaevinn bei seiner Flucht und helft ihm im Kampf gegen die Kikimoren in der Ruine.)

oder

b) die Eindringlinge bekämpft.

(Bekämpft die Scoia'tael zusammen mit Siegfried und verfolgt Yaevinn in die Kloaken. Sprecht nach der misslungenen Verfolgung mit Velerad vor der Bank.)

Schloss und Schlüssel (Fortsetzung)

Wenn ihr die Aufgaben *'Der Spur folgen'* und *'Erntezeit'* sowie deren Folgequests *'Die Wyzima-Verbindung'* und *'Diplomatie und Jagd'* abgeschlossen habt, sprecht wieder mit Leuvaarden im Gasthaus Neu-Narakort (7) im Händlerviertel und übergebt ihm die gefundenen Beweise. Der Kaufmann benötigt etwas Zeit, um die Dokumente zu studieren und ihr könnt euch in der Zwischenzeit anderen Aufgaben widmen.

Wenn ihr später zu Declan Leuvaarden zurückkehrt, gibt er euch neue Anweisungen. Sprecht alle patrouillierenden Wachoffiziere im Händlerviertel mit der Parole an bis ihr den richtigen gefunden habt. Begebt euch dann zum ausgemachten Zeitpunkt in die Kloake und trefft euch mit der Wache am arrangierten Ort. (Händlerviertel-Kloaken 5) Steigt über die Leiter in den bisher unzugänglichen Bereich des Händlerviertels. Im Salamandra-Versteck (15) belauscht ihr die Burschen und erledigt die Bande. Sprecht durch den Zauberspiegel mit Radovid dem Strengen, durchsucht anschliessend alles, nehmt den magischen Stein vom Sockel und von einer Leiche den Schlüssel zum Tor des Salamandra-Stützpunktes mit.



Verlasst das Versteck und seht euch nach einer Zwischensequenz mit dem Werwolf konfrontiert. (siehe *'Die Schöne und das Biest'*)

Geht dann zur Alten Schmiede (13) und steigt durch die Falltür im Keller hinab in die Kloaken. Kehrt zurück ins Gasthaus und sprecht mit Triss und Leuvaarden.

Unverziehen (erhaltet ihr automatisch nach Beendigung der Quest 'Schloss und Schlüssel')

Nun beauftragt euch Declan Leuvaarden, Verbündete im Kampf gegen die Salamandra zu gewinnen. Je nachdem, wem ihr bei der Quest *'Yaevinn's Helden'* in Vivaldis Bank geholfen habt, könnt ihr nun zwischen Siegfried oder Yaevinn wählen.

- Siegfried steht nun am Eingang zum Kloster des Ordens der Flammenrose (20)
- Yaevinn ist in Vivaldis Haus (8) im Tempelbezirk zu finden.

Wenn ihr eure Verbündeten gefunden habt, geht zurück zu Triss und erstattet ihr Bericht. Sie schickt euch anschliessend wieder ins Gasthaus Neu-Narakort (7).

Tipp: Wie Triss euch sagt, solltet ihr jetzt noch alle offenen Aufgaben abschliessen, weil ihr später dazu keine Gelegenheit mehr habt.

Habt ihr alles erledigt, begeben euch zum Gasthaus, bekämpft einige Salamandra und geht dann ins obere Stockwerk. Nach dem Gespräch landet ihr im Salamandra-Stützpunkt. Kämpft euch durch die Banditen bis ihr eure Verbündeten trefft. Aktiviert das Portal und nähert euch Azar Javed und dem Professor. Nach der Zwischensequenz folgt ihr den beiden tiefer in den Stützpunkt. Bereitet euch auf einen weiteren Kampf vor. Stürzt euch mit schnellem Kampfstil auf den Professor, ignoriert die Kikimoren.



Nehmt vor dem Kampf mit der Kikimoren-Königin einen Waldkauz-Trank. Sie haut Geralt mit einem Schlag um, weshalb Nahkampf sinnlos ist. Rennt stattdessen in den Stollen und bringt mit dem Hexerzeichen 'Aard' die Stützen zum Einsturz, womit ihr die Königin etwas aufhalten könnt und die Massen an kleineren Kikimoren etwas lichtet. Am Ende der grossen Höhle, wo der Gang beginnt, wirkt ihr 'Aard' auf die Stützpfeiler, bis die Erde zu beben beginnt und zieht euch in den Gang zurück, damit ihr nicht auch unter dem Geröll begraben werdet.

Ist die Kikimoren-Königin erledigt, plündert die Zutaten und das Rezept für den Trank Kikimorenzorn. Nehmt dann alle Sachen aus der Kiste im Gang und geht weiter zum Ausgang. Nach einer Zwischensequenz landet ihr im Kapitel 4.

Sollte es aufgrund eines Bugs vorkommen, dass ihr den Tunnel in Richtung Ausgang nicht betreten könnt, müsst ihr das Ganze leider wiederholen.



Nebenquests

Quest	Auftraggeber	Lösungsweg
<p>Blauauge</p>	<p>Ritter de Weyze (tagsüber im Gasthaus Neu-Narakort (7))</p>	<div data-bbox="823 994 1302 1615" data-label="Image"> </div> <p>Ritter de Weyze im Gasthaus Neu-Narakort (7) macht sich Sorgen um seine Schwester 'Blauauge'. Vermutlich ist sie von einem Vampir gebissen worden und nun allerdings verschwunden. Ihr findet sie im 'Haus der Königin der Nacht' (2), wo sie dem ältesten Gewerbe der Welt nachgeht. Sprecht sie auf ihren Bruder an und verbringt auch die Nacht mit ihr, damit ihr die Vampirbissspuren an ihrem Hals bemerken könnt. Wenn ihr den 'Siegelring des Hauses der Nacht' vorzeigen</p>

		<p>könnt, gibt es Rabatt. Sprecht danach mit de Weyze und kehrt ins Bordell zurück. Geht in den ersten Stock zur Königin der Nacht und unterhaltet euch mit ihr. Wenn euch der Wächter nicht vorbeilassen will, könnt ihr auch ihm den 'Siegelring des Hauses der Nacht' zeigen, den ihr beim Wetttrinken mit dem schweigsamen Ritter auf Leuvaardens Empfang bekommt. (siehe Nützliche Hinweise) Ohne Ring könnt ihr den Türsteher einfach umboxen.</p> <p>Ihr dürft nun gleich zwei Entscheidungen fällen. Tötet ihr die Vampire oder lasst ihr sie am Leben? Stellt ihr euch auf die Seite der Vampire oder unterstützt ihr Ritter de Weyze?</p> <p>Eure Entscheidung hat keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tötet ihr die Vampire, sprecht anschliessend mit Blauauge und holt euch eure Belohnung bei Patrick de Weyze im Gasthaus ab. - Verschont ihr die Vampirinnen, könnt ihr eine Nacht mit ihnen verbringen. Dafür erscheint nun der Ritter mit einigen Männern, die ihr bekämpfen müsst. Dafür erhaltet ihr eine Belohnung von der Vampirin. - Wenn ihr nun eure Abmachung mit der Herrin brecht und sie dennoch tötet, erhaltet ihr keine Belohnung von de Weyze.
<p>Das Spiel der Macht</p>	<p>Triss Merigold (am Anfang von Kapitel 3)</p>	<div data-bbox="737 1202 1390 1626" data-label="Image"> </div> <p>Wenn ihr die Hauptquest '<i>Ein feudaler Empfang</i>' erfolgreich abgeschlossen habt und das Gasthaus Neu-Narakort verlasst, werdet ihr Zeuge, wie Hehler (Geheimdienstchef) Thaler und Graf de Wett mit seinen Männern, aneinander geraten.</p> <p>Ihr werdet in den Konflikt hinein gezogen und müsst eine Entscheidung treffen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ihr entscheidet zu Gunsten von Thaler und schickt Graf de Wett uns seine Männer fort, oder

		<p>Geht danach zu Thaler ins Gasthaus und spricht mit ihm über die königlichen Erlasse. 2. ihr halten zum Grafen und tötet Thaler.</p> <p>Später könnt ihr Triss über den im Salamandra-Versteck gefundenen magischen Stein befragen. (Nach Beendigung der Hauptquest <i>'Schloss und Schlösser'</i>). Allerdings spricht sie nur unter vier Augen darüber, weshalb ihr sie bei ihr zu Hause aufsuchen müsst. (4) Triss markiert euch den Aufenthaltsort von Radovid auf der Karte. Der Eingang zum entsprechenden Haus (F) ist auf der Rückseite, also vom Marktplatz (C) her, zu erreichen. Unterhaltet euch ausgiebig mit Radovid.</p>
Der Flatterer-Vertrag	Velerad (von der Anschlagtafel vor dem Gasthaus Neu-Narakort (7))	Velerad, der nach dem Empfang im Gasthaus, im Wachturm (5) zu finden ist, möchte drei Flatterer-Fangzähne. Auf Flatterer trifft ihr im Verlauf der Hauptquest <i>'Yaevinns Helden'</i> , wenn ihr durch das Lagerhaus (10) geht. Nachts auf dem Friedhof kann man auch welche finden. Um die Fangzähne aufzuheben benötigt man keinen speziellen Eintrag im Tagebuch.
Der Ghul-Vertrag	Velerad (von der Anschlagtafel vor dem Gasthaus Neu-Narakort (7))	Bringt Velerad, der nach dem Empfang im Gasthaus, im Wachturm (5) zu finden ist, zwölf Fläschchen Ghulblut. Ghule findet ihr nachts auf dem Friedhof von Wyzima sowie in der Gruft. (Friedhofkarte 4) Um an das Ghulblut heran zu kommen benötigt ihr das Wissen aus dem Buch <i>'Foliant der Angst und des Schreckens, Band 1'</i> , welches man beim zwergischen Antiquar auf dem Händlerplatz im Tempelviertel (C) kaufen kann. Üblicherweise solltet ihr das Buch schon in Kapitel 1 gelesen haben.
Der Gorgo-Vertrag	Schreiber des Rathauses (von der Anschlagtafel vor dem Gasthaus Neu-Narakort (7))	Der Schreiber vom Rathaus (12) sucht dringend fünf Gorgo-Federn. Gorgos findet ihr nun in der Höhle im Sumpf, (5) wo ihr euch im Verlauf der Hauptquest <i>'Diplomatie und Jagd'</i> durchkämpfen müsst. Wie man Gorgo-Federn einsammelt, solltet ihr in Kapitel 2 von Siegfried erfahren haben. Ansonsten bietet der Buchhändler am Marktplatz des Händlerviertels (C) das Buch <i>'Ornithosaurus'</i> an, um die Wissenslücke zu schliessen.
Der Graveir-Vertrag	Velerad (von der Anschlagtafel vor dem Gasthaus Neu-Narakort (7))	Velerad, der nach dem Empfang im Gasthaus, im Wachturm (5) zu finden ist, bezahlt eine Belohnung für fünf Graveirknochen. Graveir tummeln sich nachts auf dem Friedhof von Wyzima, sowie in dessen Gruft (4) und

	Neu-Narakort (7))	einen findet man in der Nähe des zerstörten Turms im Sumpf (8). Da ihr das Buch 'Foliant der Angst und des Schreckens, Band 1' in der Zwischenzeit bestimmt gelesen habt, könnt ihr die Knochen der Graveir einsammeln. Wenn nicht, kauft es beim zwergischen Antiquar auf dem Händlerplatz im Tempelviertel (C).
Der Kikimore-Vertrag	Velerad (von der Anschlagtafel vor dem Gasthaus Neu-Narakort (7))	Bringt Velerad, der nach dem Empfang im Gasthaus, im Wachturm (5) zu finden ist, zehn Kikimore-Klauen. Die Klauen gibt es nur von den kleinen Kikimore-Arbeitern, die nachts öfters die Strassen des Händlerviertels unsicher machen. Aber auch im Sumpf könnt ihr diese Monster finden. Wiedermal benötigt ihr das Wissen, wie man die Klauen einsammeln kann. Das erfährt ihr aus dem Buch 'Die wunderbare Welt der Insektoiden' welches der Buchhändler am Markplatz des Händlerviertels (C) verkauft.
Der Wyvern-Vertrag	Schankwirt vom Gasthaus Neu-Narakort (von der Anschlagtafel vor dem Gasthaus Neu-Narakort (7))	Der Schankwirt des Gasthauses Neu-Narakort (7) im Händlerviertel, benötigt drei Stücke Fleisch von Wyvern. Wyvern sind im Sumpf zu finden, (A) wo sich auch die Königswyvern 'Moa' aufhält. (siehe Quest 'Trophäenjagd' Das Fleisch könnt ihr ohne spezielle Kenntnisse über Wyvern einsammeln.
Echos von gestern	Yaevinn (im Druidenhain des Sumpfes (7))	Yaevinn gibt euch den Auftrag, einige alte Elfenruinen in den Kloaken unter Wyzima auszukundschaften. Steigt durch den Eingang im Händlerviertel (8) in die Kloaken und folgt der Karte bis zu eurem Ziel. Sprecht mit dem Zwerg und erledigt danach die Bruxa, die die Ruinen (6) unsicher macht. Ist die Gegend sicher, erscheint Yaevinn und ihr könnt die Quest beenden
Persönlichkeit	Triss Merigold (am Anfang von Kapitel 3)	Erste Fortschritte in dieser Quest erhaltet ihr, wenn ihr euch auf dem Bankett im Gasthaus Neu-Narakort (7) im Verlauf der Hauptquest ' <i>Ein feudaler Empfang</i> ' ausgiebig mit allen namhaften Gästen unterhaltet. Diese Quest wird sich noch weiter durch das Spiel hin ziehen und je nach euren getroffenen Entscheidungen anders entwickeln. Für den weiteren Verlauf ist sie jedoch unwichtig.
Rittersporns Laute	Rittersporn (tagsüber im Gasthaus Neu-Narakort (7) im Händlerviertel)	Damit Rittersporn genaueres zum Sachverhalt verrät und euch die Quest gibt, müsst ihr euch erst mal mit ihm betrinken. Geht danach zum beschriebenen Haus (neben 8). Wenn ihr eintretet, erwartet euch Vater Hobbs Pankiera. Wie ihr mit diesem verfährt ist eure Sache, am einfachsten boxt ihr ihn um. Begeht euch danach ins obere Stockwerk und bringt Rosalind dazu, euch die Laute zu überlassen (wählt die Gesprächsoptionen: 1, 1, 1, 2, 1). Dann könnt ihr ausserdem mit der Tochter ins

		Bett hüpfen. (siehe Bettgeflüster). Bevor ihr den Raum verlasst, durchsucht alle Schränke im Zimmer, nehmt die Laute an euch und bringt sie zurück zu Rittersporn ins Gasthaus
Trophäenjagd - Die räuberische Wyvern 'Moa'	(startet, wenn ihr den Kopf aufsammelt)	Wenn ihr den Königlichen Jägersmann auf einträgliche Aufträge anspricht, erzählt er von einer böartigen Wyvern im Sumpf. Erschlagt die Königs-Wyvern 'Moa', die sich bei (Sumpfkate A) herum treibt. Bringt den Kopf zum Königlichen Jägersmann an seinem Posten beim Friedhofstor im Händlerviertel. (A)
Trophäenjagd - Weisser Fangzahn von 'Woref'	(startet, wenn ihr den Zahn aufsammelt)	Wenn ihr den Königlichen Jägersmann auf einträgliche Aufträge anspricht, erzählt er von einer böartigen Wölfin im Sumpf. Erschlagt die Wölfin 'Woref', die sich beim Golemacker (Sumpfkarte B) herum treibt. Bringt den Fangzahn zum Königlichen Jägersmann an seinem Posten beim Friedhofstor im Händlerviertel. (A)

Bettgeflüster / Liebschaften

Blauauge	Blauauge findet ihr im 'Haus der Königin der Nacht' (2). Für eine Nacht verlangt sie allerdings stolze 500 Orens. Durch das Vorzeigen des 'Siegelring des Hauses der Nacht' (siehe Nützliche Hinweise) bekommt ihr jedoch einen Rabatt von 200 Orens. Alternativ könnt ihr ihr auch einen Saphir oder einen saphir-bestückten Goldring schenken.
Edelfrau	Diese Dame im roten Kleid, könnt ihr tagsüber im Händlerviertel auf dem Johan-Natalis-Platz (B) finden. Diese möchte gerne eine Kikimoren-Klaue als Geschenk haben, bevor sie sich mit euch einlässt. Kikimoren tauchen nachts im Händlerviertel auf.
Edelfrau	Diese ganz in weiss gekleidete Dame, läuft in der Nähe des Rathausplatzes im Händlerviertel (D) herum. Sie möchte einen seidenen Schal, den man bei einem Händler auf dem Marktplatz (C) kaufen kann, bevor sie sich mit Geralt einlässt. Anm.: Diese Dame lässt sich nicht mehr mit Geralt ein, wenn man den 'feudalen Empfang' schon besucht hat.
Kurtisane	Die blonde Edelprostituierte im roten Kleid trifft man meistens zwischen dem Platz vor dem Gasthaus Neu-Narakort (E) unterwegs in Richtung Johan-Natalis-Platz (B) im Händlerviertel. Sie rumzukriegen ist denkbar einfach. Entweder, ihr bezahlt sie oder schenkt ihr wertvollen Schmuck. Solltet ihr den 'Siegelring des Hauses der Nacht' (siehe Nützliche Hinweise) tragen, bekommt ihr allerdings Rabatt.

<p>Prinzessin Adda</p>	<div data-bbox="705 230 1267 745" data-label="Image"> </div> <p>Im Verlauf der Hauptquest <i>'Ein feudaler Empfang'</i>, trefft ihr auf Prinzessin Adda. Da müsst ihr herausfinden was ihre Leibspeise ist und ihr diese dann bringen. Folgt einfach der Questbeschreibung, bis euch Adda auffordert sie ins Nebenzimmer zu begleiten.</p>
<p>Rosalind Pankiera</p>	<p>Folgt hier einfach der Questbeschreibung von der Quest <i>'Rittersporns Laute'</i>. Mit den Gesprächsoptionen 1, 1, 1, 2, 1 kommt ihr zum Ziel.</p>
<p>Shani</p>	<p>Wenn ihr während der Hauptquest <i>'Die Quelle'</i> Rittersporn beauftragt habt, Alvin zu Shani zu bringen, könnt ihr dieser einen neuen Besuch abstatten. Nach der Übergabe irgend eines Ringes, meint sie dass sie ihn nicht annehmen kann und bittet euch etwas Zeit mit Alvin zu verbringen. Redet mit dem Jungen und antwortet auf seine Fragen mit der Antwort, die Alvin am ehesten gefällt. Danach geht noch mal zu Shani, schenkt ihr einen <i>'Silbernen Bernsteinring'</i>.</p>
<p>Stadtbeamtin</p>	<p>Im oberen Stockwerk des Rathauses im Händlerviertel (12) laufen einige Stadtbeamtinnen herum. Sprecht diese an, bis ihr mit einer einen Dialog führen könnt. Antwortet mit Option 3 (<i>'Ihr seid ein böses Mädchen.'</i>) und schenkt ihr danach nichts geringeres als einen Diamanten. Einen Diamanten kann man bei Händlern, die Geschenke im Angebot führen, für 120 Orens kaufen.</p>
<p>Triss Merigold</p>	<p>Habt ihr im Verlauf der Hauptquest <i>'Die Quelle'</i> Rittersporn beauftragt, Alvin zu Triss zu bringen, könnt ihr dieser erneut einen Besuch bei ihr zu Hause abstatten. (4) Kümmert euch um Alvin, bis sie zufrieden mit euch ist. Nach Übergabe eines <i>'Goldring mit Rubin'</i> gibt's ein Schäferstündchen mit der Zauberin.</p>
<p>Vampirin</p>	<p>Im Verlauf der Nebenquest <i>'Blauauge'</i>, werdet ihr im <i>'Haus der Königin der Nacht'</i> (2) zur Bordellbesitzerin im oberen Stockwerk vorgelassen. Stellt ihr euch im Dialog mit der Herrin gegen euren Auftraggeber, erhaltet ihr im Gegenzug eine Nacht mit der ganzen Vampir-Sippe.</p>

Spezialtrank und Zutat

Trank: 'Werwolfswut' Zutat: 'Werwolfspelz' gewährt Talent 'Raubtier (Gewandtheit)	Den Werwolfspelz erhaltet ihr im Verlauf der Hauptquest <i>'Schloss und Schlüssel'</i> , wenn ihr euch dazu entschliesst, Vincent den Werwolf zu töten. Das Rezept für den Trank erhaltet ihr am Ende der Hauptquest <i>'Diplomatie und Jagd'</i> aus den Besitztümern Roland Bleinheims.
Trank: 'Kikimorenzorn' Zutat: 'Kikimorenköniginnerv' gewährt Talent 'Mutation'	Sowohl den Nerv als auch das Rezept zur Herstellung des Tranks erhaltet ihr aus dem Leichnam der Kikimoren-Königin am Ende von Kapitel 3.

Nützliche Hinweise

Tipps und Tricks in Kapitel 3	<p>- Vormittags kann man im Bereich des Johan-Natalis-Platzes im Händlerviertel (B) einen 'Stadtbewohner' im roten Mantel ansprechen, der einem das Buch 'Physiologus' übergibt, in dem eine ganze Reihe Informationen zu einigen Monstern drin stehen.</p>  <p>Weißer Wolf: Hättet Ihr einen Moment Zeit?</p> <p>- Wenn man die Kellnerin im Gasthaus Neu-Narakort (7) mehrmals anspricht, erzählt sie etwas über ihre Grossmutter. Hört man ihr bis zum Schluss zu, erhält man die Formel für 'Frauentränen' und die Giftbombe 'Teufelsbovist'. Sie hat auch Probleme mit verschütteter Sauce. Gebt ihr 100 Orens oder ein paar rote Handschuhe und ihr erhaltet 3 Fläschchen 'Frauentränen', die Trunkenheit sofort aufheben.</p> <p>- Der Schankwirt vom Gasthaus Neu-Narakort (7) erzählt einem gegen Bares Dinge über seine 'illustren Gäste'. Erfahrt auf diese</p>
--------------------------------------	---

	<p>Weise, das Passwort für die Hauptquest <i>'Der Spur folgen'</i>, erhaltet Bücher, die Berengar dort hat liegenlassen und die Formel für die Bombe 'Drachentraum'.</p> <p>- Betrinkt euch am Empfang im Gasthaus Neu-Narakort mit dem Ritter Erkyn Blunt. Sturzbetrunken bricht er sein Schweigegelübde. Er erkaufte sich euer Schweigen mit dem 'Siegelring des Hauses der Nacht'. Damit erhaltet ihr im Edelbordell (2) Rabatt und kommt problemlos am Türsteher vorbei. Das ist besonders hilfreich im Rahmen der Quest <i>'Blauauge'</i>.</p> <p>- Der Königliche Jägersmann (A) gibt euch als Bonus für fünf abgelieferte Trophäen einen Perun-Runenstein.</p> <p>- Im Laufe der Hauptquest <i>'Der Spur folgen'</i> findet ihr im Labor der Salamandra den Chef-Chemiker schlafend vor. Wenn ihr verspricht, niemandem etwas davon zu erzählen, gibt er euch die Formel für 'Petris Wundertrank'.</p> <p>- Betretet tagsüber die Manufaktur in Händlerviertel (3) und unterhaltet euch dort mit dem Alchimisten über Kalksteins Buch. Erklärt, dass der Alchimist ein Scharlatan ist und ihr erhaltet 2 Bombenrezepte. Um ein weiteres Bombenrezept zu erhalten, bringt dem Alchimist ein rotes Meteoritenerz.</p> <p>Tipp zur Manufaktur von Spieler Wolfgang und einem Spieler, der seinen Namen nicht nannte:</p> <p>Man kann aber auch die Gesprächsoption: 1-1-1-1-2-1-2-3 wählen. Dann wird der Alchimist unruhig weil man soviel Ahnung hat und beginnt seine Version von den Metamorphosen zu suchen weil er scheinbar im entsprechenden Seminar nicht aufgepasst hat und Kalkstein also doch recht hat. Man erhält dann als Belohnung Rezepte für 3 Bomben: Samum, Sonne Serrikaniens und Teufelsbovist und zudem noch ein Rezept für Braunöl, welches blutende Wunden erzeugt.</p>
--	---

Tempelbezirk

Zahlen:

- (1) Gasthaus 'Zum Haarigen Bären'
- (2) Bordell 'Stramme Hüften' (Carmen)
- (3) Bocksfleischs Haus
- (4) Siegfrieds Posten
- (5) Eingang zu den Kloaken
- (6) Haus des Zahnarztes

Eine RPGuides.de Spielhilfe zu „The Witcher“

- (7) Tor zum Deich
- (8) Vivaldis Haus
- (9) Kalksteins Haus
- (10) Shanis Haus
- (11) St. Majorans Krankenhaus
- (12) Hehler Thalers Haus
- (13) Kerker
- (14) Vincents Posten
- (15) Totengräber
- (16) Tor zum Friedhof
- (17) Tor zum Händlerviertel
- (18) Krankenhausgarten
- (19) Tor zum königlichen Schloss (verschlossen)
- (20) Kloster des Ordens der Flammenrose

Buchstaben:

- [A] Elendsviertel
- [B] Anderlingviertel
- [C] Händlerplatz
- [D] Friedhof



Weitere Karten

Städtische Kloaken:

1. Ausgang zum Tempelbezirk
2. Eingang zur Gruft der Kultisten
3. Gorgonest
4. Salamandra-Versteck
5. Arrangierter Hinterhalt
6. Ruinen (Teleporter)
7. Ausgang zum Händlerviertel
- A. Tempelbezirk-Kloaken
- B. Händlerviertel-Kloaken
- C. Wasserscheide
- D. Salamandra-Lager (Gellert)



Wald in den Sümpfen:

1. Landungssteg (Fährmann, Carmen)
2. Ziegelbrennerdorf (Vaska)
3. Tongruben
4. Schrein der Melitele
5. Höhle
6. Holzfällerlichtung
7. Duridenhain
8. Umgestürzter Turm
9. Lager

Eine RPGuides.de Spielhilfe zu „The Witcher“

- 10. Grossväterchens Haus
- 11. Magierturm
- A. Königswyvern 'Moa'
- B. Wölfin 'Woref'



Friedhofkarte:

- 1. Ausgang zum Tempelbezirk
- 2. Ausgang zum Handelsbezirk
- 3. Kapellenruine
- 4. Grufteingang



Quests aus vorherigen Kapiteln

- *Mysteriöser Turm*

Nach dem Endkampf wacht ihr in Wyzima auf. Um diese Quest endgültig zu beenden, müsst ihr noch einmal mit Kalkstein reden, der sich jetzt im Turm im Sumpf aufhält. Am besten benutzt ihr dazu den Teleporter in Triss' Haus.

- *Geheimnisse der Hexer*

Diese Quest aktualisiert sich automatisch im Verlauf von Kapitel 3.

- *Berengars Geheimnis*

Hier gibt es erst zu Ende dieses Kapitels neue Informationen, wenn ihr den Bericht des Professors aus der Höhle der Kikimoren-Königin lest.

- *Gesucht*

Im Verlauf der Hauptquest 'Unverziehen' tretet ihr gegen den Professor an und tötet ihn. Damit ist diese Aufgabe gelöst.

- *Das verlorene Lamm*

Der vermisste Junge ist nun in der Höhle im Sumpf (5) zu finden. Sprecht ihn an und schickt ihn nach Hause. Redet später mit Vaska und schliesst die Quest ab.

- *Ein Würfelspiel - Würfelpoker: Profi*

In Kapitel 3 gibt es neue Gegner in diesem Spiel: Velerad und Graf de Wett. Beide halten sich nach dem Bankett im Gasthaus, im Wachturm im Händlerviertel (5) auf. Einer oben, einer unten. Es gibt zwei Eingänge in den Turm.

Zudem könnt ihr auch gegen den Hierophanten im Druidenhain im Sumpf (7) spielen. Wenn ihr die Quest schon beendet habt, taucht das Würfel-Symbol bei ihm nicht mehr auf.

- Würfelpoker: Der Trickser

Euer nächster Gegner ist ein Spieler in der Spielhöhle an der Mauergasse (9). Weitere Spieler findet ihr dann erst in Kapitel 4.

- Faustkampf

In Kapitel 3 heisst euer Gegner Andreas Gablodda. Er ist im Gasthaus Neu-Narakort (7) im Händlerviertel anzutreffen.



Nebenquests

Quest	Auftraggeber	Lösungsweg
Der Archespor-Vertrag	Jethro (von der Anschlagtafel vor dem Gasthaus Neu-Narakort (7))	Jethro, im Kerker vom Tempelbezirk (13), benötigt drei Archesporensäfte. Archesporen findet ihr überall im Sumpf, vor allem jedoch in der Nähe vom Elfenlager (9) und bei Grossväterchens Haus (10) im Nordosten. Um die Säfte einsammeln zu können, benötigt ihr einen Eintrag im Tagebuch über Archesporen. Das Buch mit den nötigen Informationen heisst 'Über Flüche und die Verfluchten', welches man beim zwergischen Antiquar auf dem Händlerplatz im Tempelviertel (C) kaufen kann.
Der Ring	Verzweifelter Kaufmann (tagsüber am Deich)	Der verzweifelte Kaufmann gibt euch den Auftrag, den Ring seines Onkels von seiner Leiche im Sumpf zu holen. Der Leichnam ist ganz in der Nähe des 'Schreins der Melitele' im Sumpf (4) zu finden. Bringt den Ring zum Kaufmann und nehmt eure Belohnung entgegen.
Die besorgte	Besorgte	Kurz vor Mittag trifft ihr bei St. Majorans Krankenhaus

<p>Krankenschwester</p>	<p>Krankenschwester (kurz vor Mittag beim Krankenhaus (11))</p>	<p>(11) eine Krankenschwester, die sich Sorgen um ihre Grossmutter macht. Besucht die alte Frau in ihrem Haus, gleich am Eck vom Händlerplatz. (C) Da sie tagsüber keinen Besuch empfängt, stellt sie euch sofort wieder vor die Tür. Am besten versucht ihr es nachts, wenn sie schläft. Im Keller findet ihr einen Flatterer, den ihr tötet. Um die Aufgabe abzuschliessen, geht wieder zur Mittagszeit zum Krankenhaus und sprecht mit der Krankenschwester.</p>
<p>Die Schöne und das Biest</p>	<p>Carmen (am Bootssteg im Sumpf (1))</p>	<p>Ihr trefft am Bootssteg im Sumpf (1) auf Carmen, die auf dem Weg ist, um bei den Druiden (7) ein Heilmittel für ihren Mann, der ein Werwolf ist, zu besorgen. Bietet ihr eure Hilfe an. Sprecht mit dem Hierophant, der euch los schickt, fünf Hundspetersilien zu sammeln. Diese Pflanzen gibt's überall im Sumpf. Kehrt damit zu Carmen zurück. (Sie ist jetzt wieder im Tempelbezirk an ihrem üblichen Platz vor dem Bordell (2)). Fragt sie nach dem Namen ihres Mannes, welchen sie aber nicht verrät.</p> <p>Hier geht es erst weiter, wenn ihr während der Hauptquest <i>'Schloss und Schlüssel'</i> den Werwolf getroffen habt.</p> <p>Und wieder eine wichtige Entscheidung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ihr tötet den Werwolf. Dadurch kommt ihr an sein Fell, aus dem ihr euch einen Mutagentrank herstellen könnt. (siehe <i>'Spezialtrank und Zutaten'</i>) Ausserdem wird die Quest <i>'Die Schöne und das Biest'</i> durch den Tod des Werwolfs unweigerlich scheitern. 2. Oder ihr verschont ihn. Dann wird er euch später im Laufe der Hauptquest bei einem schwierigen Kampf zur Seite stehen.
		<div data-bbox="724 1469 1402 1897" data-label="Image"> </div> <p>Kehrt nach dem Treffen mit dem Werwolf zu Carmen zurück, wenn ihr ihn habt leben lassen, und gebt ihr nun</p>

		<p>die fünf Hundspetersiliepflanzen. Besucht sie am nächsten Tag, wo ihr erfahrt, dass das Hemd aus Hundspetersilie nichts half.</p> <p>Begeht euch nun zu Kalkstein im Magierturm im Sumpf (11) und sprecht ihn auf das Thema an. Bittet ihn, den Trank zu brauen, den er vorschlägt. Verlasst den Turm und betretet ihn wieder um den Trank in Empfang zu nehmen. Die letzte Zutat, Jungfrauentränen, erhaltet ihr in St. Majorans Krankenhaus im Tempelbezirk (11) von einer der Schwestern oder von einer Frau im Händlerviertel in der Nähe des Tempeltors steht.</p> <p>Bringt den fertigen Trank zu Carmen und sucht sie am nächsten Tag auf, wo ihr erneut von einem Misserfolg erfahrt.</p> <p>Nun bleibt nur noch der letzte Hinweis des Hierophanten als Möglichkeit. 'Wahre Liebe' soll so einen Fluch schon mal bannen können. Sprecht mit Carmen, anschliessend mit Vincent Meis und wieder mit Carmen.</p>
Es wird überhaupt nicht weh tun	Zahin Schmartz (tagsüber im Tempelbezirk unterwegs)	<p>Der Zwergenzahnarzt Zahin Schmartz, der tagsüber durch die Strassen des Tempelbezirks von Wyzima wandert, sammelt alle möglichen Zähne. Folgende Exemplare könnt ihr ihm verkaufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barghestschädel - Flattererfangzahn - Bestienfangzahn - Alpfangzahn - Zemetaurenkiefer - Zahn des Boxers - Verschlingerzahn <p>Er kauft jeweils nur ein Exemplar. Die Quest kann auch in Kapitel 5 angenommen und beendet werden.</p>
Tot und begraben	Siegfried (beim Kloster des Ordens der Flammenrose (20))	<p>Siegfried, der sich neuerdings vor dem Kloster des Ordens der Flammenrose im Tempelviertel (20) aufhält, möchte, dass ihr untersucht, weshalb auf dem Friedhof immer mehr Leute verschwinden. Macht euch auf den Weg zum Friedhof, dessen Tor jetzt offen steht. (16)</p> <p>Während eurer Untersuchungen trifft ihr in der Kapellenruine (3) auf einen sprechenden Ghul. Unterhaltet ihr euch mit ihm oder tötet ihr ihn? Wenn ihr mit ihm redet, erhaltet ihr einen hilfreichen Hinweis betreffs eurer Ermittlungen.</p> <p>Geht nun zu den Scoia'tael vor dem Grufteingang. (4) Hier müsst ihr gleich eine weitere Entscheidung treffen:</p>

		verfolgt ihr die Anderlinge oder rettet ihr die Menschen in der Gruft vor den Ghulen? Wie ihr euch auch entscheidet: sprecht abschliessend mit Siegfried.
--	--	--

Komplettlösung Kapitel 4

Seeufer, Dorf und Felder



Zahlen:

- (1) Statue der Herrin des Sees
- (2) Boot vom König der Fischer
- (3) Haus vom König der Fischer
- (4) Elfenhöhle
- (5) Durchgang zu den Feldern
- (6) Gruft
- (7) Durchgang zum Dorf

- (8) Berengar
- (9) Kreis der Elemente / Najade
- (10)

Allgemeine Informationen

Im letzten Moment, von Triss aus der heiklen Situation mit Prinzessin Adda weggeportet, landet ihr am idyllischen Seeufer. Auch hier gibt es Probleme und Konflikte, die es zu lösen gilt. In bekannter Manier sind die Quests miteinander verwoben, sodass es manchmal erst weiter geht, wenn erst etwas anderes erledigt wurde.

Auch müssen wieder Entscheidungen getroffen werden, die Auswirkungen auf das weitere Spiel haben können.

Je nachdem, welche Entscheidungen ihr in vorangegangenen Kapiteln getroffen habt, kann es sein, dass diese Lösung hier, etwas von eurem Lösungsweg abweicht. (z.B. trifft man Abigail wieder, wenn man sie in Kapitel 1 beschützt hat, ansonsten trifft ihr eine andere Heilerin in der Hütte beim Gasthaus).

Weitere Karten:

Dorfübersichtskarte:

- 1. - 7. siehe Dorfdetaillkarte
- 8. Durchgang zum Seeufer
- 9. Hütte der Heilerin
- 10. Gasthaus
- 11. Eingestürzte Brücke
- 12. Rest von Ruinen
- 13. Durchgang zu den Feldern



Dorfdetaillkarte:

1. Alinas Haus
2. Haus des Bäckers
3. Preisgekrönte Kuh
4. Celinas Haus
5. Haus des Schmieds
6. Adams Haus
7. Haus des Dorfprobstes (Tobias Hoffmann)



Felderkarte:

- 1. Durchgang zum Dorf
- 2. Verfallene Mühle
- 3. Himbeerbeet
- 4. Gruft
- 5. Einsiedlerhütte (Grabhügel)
- 6. Druidenkreis
- 7. Kleiner Bauernhof
- X. Fundort Runisihill aus Mahakam



Schwarzschwalbeninselkarte:

1. Boot
2. Basilisken
3. Altar des Dagon
4. Herrin des Sees
5. Wyvern

Hauptquests

Wellen (vom Wodjanoipriester bei der Statue der Herrin des Sees (1))

Zwischen den Wodjanoi und den Menschen gibt es Meinungsverschiedenheiten, die gelegentlich auch in Kämpfe ausarten. Ihr sollt versuchen, den Frieden wieder herzustellen.

Der freundliche Wodjanoipriester am Altar unterhält sich mit Geralt über das Problem. Zuerst müsst ihr beweisen, dass ihr wirklich helfen wollt und vor der Statue niederknien. Dann erhaltet ihr den Auftrag, den anderen Hexer aufzusuchen. Er soll sich bei der Gruft (6) aufhalten.

Folgt Berengar auf seinem Weg durch die Gruft, nehmt alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Anschliessend könnt ihr mit Berengar am Lagerfeuer reden. (8) Falls er nicht sprechen will, erst mal das Feuer anzünden.

Nach dem Gespräch mit Berengar solltet ihr wieder mit dem Wodjanoipriester und mit Julian im Gasthaus (Dorfübersichtskarte 10) sprechen. Ersterer ist jedoch verschwunden und Julian steckt mitten in Hochzeitsvorbereitungen.

Da ihr hier vorläufig nicht weiter kommt, kümmert euch um die Quests *'Alvin'* und *'Die Hitze des Tages'*.

Einige Zeit später erscheint der Wodjanoipriester wieder bei der Statue. Das Mädchen am Ufer wird euch möglicherweise auf seine Rückkehr aufmerksam machen. Von Julian erhaltet ihr den Hinweis, wie man Dagon provozieren kann.

Nun stehen euch drei Möglichkeiten offen, wie ihr Dagon zu dem Schrein auf der Schwarzschwalbeninsel herbeirufen könnt.



1. Die preisgekrönte Kuh:

Lockt die Kuh mit Hilfe von Dörrobst und Nüssen (kann man beim Bäcker kaufen) zum Schrein und opfert sie dort.

2. Dagon's Ministrant:

Nach dem Gespräch mit Julian läuft ein Anhänger Dagon's am Schrein herum. Tötet ihn, um Dagon zu beschwören.



3. Beide Seiten glücklich machen:

Die Herrin von See (Schwarzschalbeninselkarte 4) kann euch hier behilflich sein. Sprecht mit ihr über das Thema, geht dann zum Altar bei der Statue am Seeufer (1) und lest die Beschreibung genau durch. Verlangt dann von dem Wodjanoipriester ein goldenes Armband und von Julian eine Alabasterfigur. Diese beiden Sachen bringt ihr zur Herrin des Sees. Dafür erhaltet ihr einen Blutstropfen, den ihr am Schrein des Dagon als Opfergabe benutzen könnt.

Dagon erscheint nicht alleine zu dem Kampf. Direkte Angriffe auf ihn sind nutzlos. Man kann ihn nur schwächen, indem man seine Handlanger tötet, die mit ihm zum Altar gekommen sind. Zur Beendigung der Quest, kehrt zu euren Auftraggebern zurück und sprecht mit ihnen über die Beilegung des Streits.

Rüstung

Habt ihr im Verlauf der Quest 'Wellen' mit Berengar die Gruft am Seeufer (6) gesäubert, erzählt er euch von einer alten Rüstung. Sprecht mit dem Schmied des Dorfes (Dorfdetailkarte 5) und dem Elfen-Handwerker bei der Höhle (4) am Seeufer. Diese schicken euch los, die Elfenaufzeichnungen und die Rüstungsteile zu finden.

Den ersten Teil der Rüstung solltet ihr eben in der Gruft in einem Sarkophag gefunden haben. Diese Quest geht dann erst in Kapitel 5 weiter.

Alvin

Hinweis: Je nach dem, wo ihr Alvin in Kapitel 3 einquartiert habt, (Shani oder Triss) kann es hier zu leichten Unterschieden in der Lösung kommen.

Diese Quest erhaltet ihr automatisch von Rittersporn, wenn ihr die Region des Bauerndorfes betretet. Ihr sollt Alvin finden und mit ihm reden. Alvin findet ihr im Dorf im Haus von Alina. (Dorfdetaillkarte 1) Eigentlich sollt ihr nun Julian aufsuchen, doch im Zuge der Quest *'Die Hitze des Tages'* begegnet ihr Celina, von der ihr die nötige Tagebuchaktualisierung bekommt. Nächster Gesprächspartner ist Rittersporn, der euch im Gasthaus (Dorfübersichtskarte 10) automatisch anspricht und euch ausserdem einen Brief von Shani oder Triss gibt.

Geht zurück zu Alvin und übergebt ihm das Amulett, das ihr von Rittersporn bekommen habt. Ihr findet ihn nicht wie erwartet im Haus von Alina sondern am Flussufer, südlich des Dorfes, wo ihr ihn erst vor einem Verschlinger retten müsst. (Es kann auch sein, dass Alvin sich bei den Ruinen (Dorfübersichtskarte 12) befindet und ihr erst mit dem Geist dort abrechnen müsst).

Im Laufe dieser (und anderer) Quest(s) werdet ihr in verschiedene Dialoge mit Alvin verwickelt. Die Auswirkungen eurer Antworten auf den weiteren Spielverlauf können variieren.

Habt ihr die Quests *'Welle'* und *'Die Hitze des Tages'* abgeschlossen, schickt euch Julian, über den König der Fischer, zurück zur Herrin des Sees, die sich mittlerweile im Schrein von Dagon aufhält.

Ein weiteres Gespräch mit Alvin steht an, wenn ihr zu Beginn der Quest *'Freie Elfen'* ins Dorf kommt. Wenn der Kampf Elfen gegen Orden beginnt, teleportiert sich Alvin weg. Gegen Ende von Kapitel 4 wird diese Quest abgeschlossen, wenn ihr mit Rittersporn redet und nach Wyzima zurückkehrt.

Die Hitze des Tages (von Alina, in ihrem Haus)

Diese Quest erhaltet ihr automatisch von Alina, sobald ihr ihr Haus betretet. (Dorfdetaillkarte 1) Geht zum Gasthaus, (Dorfübersichtskarte 10) wo ihr Julian und Celina beobachtet. Auf dem Weg begegnet ihr ausserdem Adam, der heimlich in Alina verliebt ist. Diesbezüglich solltet ihr im Gasthaus auch mit Rittersporn reden. Kehrt nun zu Alina zurück und berichtet ihr, was ihr erfahren habt.

Bevor es weiter geht, müsst ihr erst im Verlauf der Quest *'Alvin'*, diesem am Flussufer die Halskette übergeben.

Begebt euch jetzt wieder vor das Gasthaus, wo euch Julian berichtet, das Alina auf den Feldern verschwunden ist. Begebt euch am Tage zum grossen Baum beim Himbeerbeet (Felderkarte 3) und sprecht dort mit der toten Alina. Kehrt zu Julian zurück und erstattet Bericht.

Ihr habt jetzt zudem die Möglichkeit,

1. Adam bei Julian anzuschwärzen und ihm von seiner Tat zu berichten.

Adam wird aus dem Spiel genommen.

2. Adam vor Julian zu decken.

Adam gewährt euch Zugang zu seiner Wohnung.

Bei Abigale in der Hütte der Heilerin (Dorfübersichtskarte 9) oder aber bei der Herrin des Sees erhaltet ihr die Information, die Scherben von Alinas Spiegel zu sammeln. Folgt dafür den Markierungen auf eurer Karte. Habt ihr alle Teile, sucht entweder den Elfen-Handwerker bei der Höhle am Seeufer (4) oder den Schmied des Dorfes (Dorfdetailkarte 5) auf, um ihn gegen 100 Orens wieder zusammen setzen zu lassen. Lasst eine Ladezeit über euch ergehen (Haus betreten und verlassen), um das fertige Teil abzuholen. Kehrt damit zur toten Alina zurück. Als nächstes führen all eure Hinweise zu Rittersporn. Sprecht mit ihm in der Taverne und trifft ihn danach vor Einbruch der Dunkelheit (20:00 Uhr) am Baum beim Himberbeet (3) auf den Feldern. Redet nach Alinas Erlösung mit Celina. Falls ihr den Immortellenkranz habt (wählbare Belohnung bei der Quest 'Jagd auf die Wilde Jagd'), könnt ihr Celina auch erlösen. Begebt euch nun zurück zu Julian, um eure Belohnung abzuholen.

Hinweis von Spieler Chris:

Celina kann man nur mit dem Immortellenkranz erlösen, sofern ihr Adam verraten habt.

Freie Elfen

Nachdem ihr den Ritterschlag von der Herrin des Sees erhalten habt und zurück zum Seeufer gereist seit, begegnet euch Ralya, die euch diese Quest gibt.

Begebt euch wie verlangt ins Dorf und redet dort mit Toruviel, danach mit Rittersporn. Ihr habt nun die Wahl, auch abhängig von euren früheren Entscheidungen, ob ihr

1. euch aus der Angelegenheit raushaltet, dadurch habt ihr beide Seiten gegen euch.

2. die Elfen in ihrem Kampf unterstützt, oder

3. den Orden im Kampf unterstützt.

In jedem Fall kehrt ihr nach dem Kampf zum Seeufer zurück und setzt mit dem Boot nach Wyzima über.

Quests aus vorherigen Kapiteln

Berengars Geheimnis

Im Laufe der Hauptquest 'Wellen' trifft ihr Berengar in der Gruft am Seeufer. (6)

Der Pfad des Schicksals

Säubert zusammen mit Berengar die Gruft (6) und unterhaltet euch dann draussen an seinem Lagerfeuer (8) mit ihm.

Sprecht anschliessend mit der Herrin des Sees und noch mal mit Berengar. Kehrt wieder zur Herrin des Sees zurück, sobald ihr die Quest 'Wellen' abgeschlossen habt.

Nachdem ihr von der Herrin des Sees den Ritterschlag erhalten habt begegnet ihr auf dem Rückweg Berengar. Ihr habt nun die Wahl, ob ihr

1. Berengar tötet, oder

2. Berengar ziehen lasst.

Ihr werdet Berengar dann in Kapitel 5 wieder treffen, wo er euch im Kampf gegen Azar Javed zur Seite steht.

Geheimnisse der Hexer

In Kapitel 4 gibt es zu dieser Quest keine Neuigkeiten.

Persönlichkeit

Diese Quest aktualisiert sich im Spielverlauf bei diversen Dialogen automatisch.

Ein Würfelspiel

Würfelpoker: Der Trickser

Neue Gegner in Kapitel 4 sind der Elf Cheriadan, der in der Höhle am Seeufer (4) anzutreffen ist, und Rittersporn im Gasthaus des Dorfes. (10)

Bei der Ruine (12) findet man tagsüber ein altes Skelett, welches sich nachts einen Zockergeist verwandelt. Bei dem Zockergeist bin ich nicht sicher, ob der questrelevant ist.

Faustkampf

Euer Gegner in Kapitel 4 ist 'Der Fels', der sich im Gasthaus des Dorfes aufhält.

Es wird überhaupt nicht weh tun

Wenn ihr die Quest in Kapitel 3 bei Zahin Schmartz angenommen habt, wird sie immer noch im Tagebuch angezeigt. Den Zahnarzt trifft ihr aber erst in Kapitel 5 wieder. In Kapitel 4 eingesammelte Zähne, die ihr vorher noch nicht im Besitz hattet, deshalb aufbewahren.

Nebenquests

Quest	Auftraggeber	Lösungsweg
Alte Wohnheiten sind schwer zu ändern	Najade (am Flussufer in der Nähe der Statue der Herrin des Sees)	Najade wurde beim nächtlichen Bad eine Halskette gestohlen. An den drei Stellen, die auf eurer Karte markiert werden, tauchen nachts die Ertrunkenen auf, die ihr erschlagen sollt. Ihr seid mit einer Gruppe erst fertig, wenn sich das Tagebuch entsprechend aktualisiert. Nach der letzten Gruppe erscheint Zephyr, von dessen Leichnam ihr die Halskette nehmt und zu Najade bringt, die nun etwas weiter hinten am Seeufer, in der Nähe des Kreises der Elemente (9), wartet.
Der Alp-Vertrag	Tobias Hoffmann (über Anschlagbrett vor dem Gasthaus)	Tobias Hoffmann, der Dorfprobst, den ihr in seiner Hütte im Dorf (7) finden könnt, zahlt eine Belohnung für 5 Alp-Fangzähne. Die Vampire findet ihr in den beiden Gräften am Seeufer (6) und auf den Feldern. (4)
Der Basilisk-Vertrag	Julian (über Anschlagbrett vor dem Gasthaus)	Julian im Gasthaus, sucht 3 Basilisken-Häute. Basilisken findet man auf der Schwarzwaldinsel, (2) nördlich von der Bootsanlegestelle. Für das Einsammeln der Häute ist kein besonderer Eintrag im Bestiarium nötig.

Der Riesentausendfüßler-Vertrag	Elfen-Handwerker (über Anschlagbrett vor dem Gasthaus)	Der Elfen-Handwerker in der Höhle am Seeufer benötigt 4 Exoskelette für seine Arbeit. Diese gibt es von Riesentausendfüßlern, die tagsüber auf den Wiesen um das Dorf auftauchen. Vermutlich müsst ihr am nächsten Tag erneut suchen, wenn die Krabblers respawnt sind. Ihr benötigt keinen Eintrag in eurem Monsterhandbuch, um an die Exoskelette einzusammeln.
Der Verschlinger-Vertrag	Abigail oder Heilerin (über Anschlagbrett vor dem Gasthaus)	Abigail oder die Heilerin, in der Hütte des Heilers neben dem Gasthaus, benötigt 10 Verschlinger-Zähne. Verschlinger laufen überall in der Gegend um das Dorf und auf den Feldern herum.
Der Wyvernei-Vertrag	Schankwirt des Gasthauses (über Anschlagbrett vor dem Gasthaus)	Der Schankwirt des Gasthauses (10) will 3 Wyvern-Eier, für seine berühmten Omelettes. Eier können nur bei Königswyvern gefunden werden. Diese findet ihr nachts entweder an den südlichen Rändern der Felder oder auf der Schwarzschatzinsel bei (5). Die Eier kann man ohne Eintrag im Tagebuch einsammeln.
Jagd auf die Wilde Jagd	Einsiedler (in oder vor der Einsiedlerhütte auf den Feldern (5))	Der Einsiedler bittet euch, dem Treiben der Wilden Jagd am Druidenkreis im Südosten der Einsiedlerhütte ein Ende zu setzen. Nehmt aus den Gräbern bei der Einsiedlerhütte die Alraunenwurzeln und begeben euch nachts zu dem erwähnten Druidenkreis. (6) Dort müsst ihr nun 3 Wellen mit jeweils 3 Erscheinungen erledigen. Den immer wieder auftauchenden König der Jagd könnt ihr durch das Verbrennen der Alraunenwurzeln am Stein (den ihr während des Kampfes benutzen könnt) vertreiben. Kehrt danach zum Einsiedler zurück um eure Belohnung zu wählen. Der Immortellenkranz sollte bei der Erlösung von Celina bei der Quest <i>'Die Hitze des Tages'</i> helfen. In der Hütte könnt ihr einen Talisman finden, der Riesentausendfüßler abwehrt, ansonsten hat die Hütte keinen Nutzen.
Kleine Drangsale	Maurer Han (an der zerstörten Brücke (11) südlich des Dorfes)	Maurer Han erzählt euch, dass die Griggs seine Tagesarbeit nachts wieder zerstören. Geht zu Abigale (Heilerin) in der Hütte der Heilerin (9) neben dem Gasthaus und berichtet ihr von dem Problem. Sie schickt euch in die Gruft auf den Feldern, (4) wo ihr das Hauptquartier der unfreundlichen Griggs findet. Nehmt das erwähnte Katzenschirr vom Totem. Sprecht noch einmal mit Abigale (Heilerin) und bringt das Geschirr dann zum Schrein der Griggs, der etwas abseits, links neben der Strasse bei der Brücke steht. Sammelt anschliessend das Kleeblatt ein und gebt es Han.

		- <i>Hinweis eines Spielers: Scheinbar kann man auch ohne Katzenschirr an das Kleeblatt kommen, in dem man etwas Alkohol in den Schrein legt. (Anm.: das ist aus der ungepatchten Verkaufsversion so und ich habe es nicht nachgeprüft).</i>
Tägliches Brot	Toruviel (bei der Elfenhöhle am Seeufer (4))	Die Elfen am Seeufer leiden Hunger. Toruviel gibt euch 20 Orens, um 5 Laibe Brot zu kaufen. Beim Bäcker des Dorfes bekommt ihr für 20 Orens aber nur 4 Laibe. Nun könnt ihr einen weiteren Laib dazu kaufen oder aber anderweitig Brot beschaffen. Bei Toruviel zurück, könnt ihr jetzt entweder die 4 Laibe für die 20 Orens geben oder noch einen Fünften mit drauf legen. Echte Konsequenzen hat aber keine der Entscheidungen.
Trophäenjagd: Der alte Zemetaure - Ureus	Automatisch, wenn man die Trophäe aufließt	Die zweite Trophäe in Kapitel 4 gibt es vom alten Zemetauren Ureus aus der Gruft in den Feldern. (4) Auch hier erhaltet ihr die Belohnung von Tobias Hoffmann, dem Dorfprobst. (7)
Trophäenjagd: Der Wodjanoipriester - Teju	Automatisch, wenn man die Trophäe aufhebt	Die erste Trophäe in Kapitel 4 erhaltet ihr von dem unfreundlichen Wodjanoi-Priester Teju, der meistens auf den Feldern südlich der Verfallenen Mühle (2) an einem kleinen Bach anzutreffen ist. Bringt seinen Kopf zu Tobias Hoffman, dem Dorfprobst. (7)
Versuchung	Frau des Schmieds (in der Hütte des Schmieds im Dorf (5))	Der Frau des Schmieds sind die nächtlichen Eskapaden ihres Mannes ein Dorn im Auge. Ihr sollt für sie tagsüber auf den Feldern 9 Handvoll funkelnden Staubes von Mittagserscheinungen sammeln. Ihr Mann macht euch ein Gegenangebot. Für ihn sollt ihr 9 Schattenstaub von den Verschlingern sammeln, die nachts die Strasse zwischen Brücke und dem Dorf, sowie die Felder, unsicher machen. Entscheidet hier, welche Belohnung euch mehr zusagt. Konsequenzen hat das keine.

Bettgeflüster / Liebschaften

Bäuerin	Sprecht im Dorf mit den Bäuerinnen, bis ihr einen Dialog verwickelt und schamlos angebaggert werdet. Die Dame möchte etwas Süßes als Geschenk, genauer gesagt, eine Zuckerpuppe. Habt ihr so was nicht dabei, geht zum Bäcker und überlasst ihm eine Flasche 'Weissen Honig', damit er euch eine Zuckerpuppe herstellen kann. Solltet ihr keine Bäuerin finden, mit der ihr diesen Dialog führen könnt, könnt ihr ein beliebiges Haus betreten und wieder verlassen um die Damen zu 'resetten'.
----------------	---

	<i>Anmerkung: Die Bäuerin, die euch um Parfüm bittet, hat hiermit nichts zu tun.</i>
Celina	Sprecht Celina einfach an und schenkt ihr danach einen wertvollen Ring.
Elfin (in der Elfenhöhle (4))	Zuerst einmal müsst ihr die Quest <i>'Tägliches Brot'</i> von Toruviel erledigt haben. Ausser Toruviel läuft noch eine weitere Elfin in der Höhle herum. Sprecht sie an und gebt ihr irgend etwas zu Essen.
Herrin des Sees	Bei eurem ersten Besuch bei der Herrin des Sees berichtet diese euch von den Rittern und der Suche nach dem heiligen Gral. Sprecht über das Thema mit dem Einsiedler an seiner Hütte auf den Feldern. (5) Kehrt danach zur Herrin zurück und sprecht mit ihr erneut über das Thema. Beendet das Gespräch mit den Worten 'War nur ein Witz'.

Spezialtrank und Zutat

Trank: 'Dagonsaft' Zutat: 'Dagonsekret' gewährt Talent 'Wahrer Mumm' (Stärke)	Das Sekret erhaltet ihr von Dagon, dem Gegner der Hauptquest <i>'Wellen'</i> in Kapitel 4. Das Rezept zur Herstellung des Trankes erhaltet ihr kurz darauf von Berengar. Alternativ könnt ihr das Rezept auch beim Einsiedler an seiner Hütte auf den Feldern kaufen.
--	---

Nützliche Hinweise

Tipps und Tricks in Kapitel 4	<p>Felderkarte X: Fundort Runisihill aus Mahakam. Das Schwert ist nur dort zu finden, wenn ihr die Felder zum ersten Mal betretet. Am besten also dort hin, bevor ihr ein Gebäude oder eine Gruft betretet. <i>(Hinweis eines Spielers).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein namenloser Bauer im Dorf klärt euch über Mittagserscheinungen auf, woraufhin ihr den entsprechenden Eintrag in euer Bestiarium erhaltet. - Die Schankwirtin des Gasthauses weiss alles über die Wodjanoi. Hört sie an und erhaltet den Eintrag für euer Bestiarium. - Eine Bäuerin im Dorf erzählt euch alles über Bruxae, wodurch ihr den entsprechenden Eintrag im Bestiarium bekommt. - Für eine Bäuerin im Dorf sollt ihr Parfüm herstellen. Dieses könnt ihr aus je einer Portion Vitriol, Äther und Quebrith brauen. Das Parfüm landet dann als 'Unbekannter Trank' in eurem Inventar. Im Gegenzug bekommt ihr 100 Orens.
--------------------------------------	---



Komplettlösung Kapitel 5

Alt-Wyzima



Zahlen:

- (1) Loch in der Mauer (Zugang zum Sumpffriedhof)
- (2) Turm des Metzgers (Zahin Schmartz)
- (3) Barrikade
- (4) Einsamer Turm
- (5) Kalksteins Labor
- (6) Feldlazarett
- (7) Alter Brunnen
- (8) Tor zum Deich (verschlossen)
- (9) Schmiede

Buchstaben:

[A] Hauptmann Jean-Pierre

Allgemeine Informationen

Zurück von den sonnigen Feldern, seht ihr euch einem brennenden Wyzima gegenüber. Zwischen den Ordensrittern und den Scoia'tael sind schwere Kämpfe im Gange. Im letzten Kapitel gibt es wieder viel für Hexer Geralt zu tun, um seinem Ziel näher zu kommen.

Wie in früheren Kapiteln kann es vorkommen, dass eure Lösung von dieser hier abweicht, je nachdem, welche Entscheidungen ihr in vorherigen Kapiteln getroffen und welcher Fraktion ihr euch angeschlossen habt. Grundsätzlich sind die Schritte gleich, nur die jeweiligen Ansprechpersonen und deren Standorte können variieren.



Wichtiger Hinweis!

Wenn ihr am Deich angekommen seid, solltet ihr euer Inventar gründlich überprüfen, möglichst einen Vorrat aller wichtigen Tränke anlegen und mitnehmen. Um die Quest *'Es wird überhaupt nicht weh tun'* von Zahin Schmartz beenden zu können, solltet ihr alle möglichen Zähne, Knochen und Kopfteile einpacken, die noch in eurer Kiste liegen. Ein Stück pro Sorte reicht.

Ihr werdet nach Verlassen des Deichs bis zum Start des Epilogs **nicht mehr** an die Kiste heran kommen.

Karte vom Friedhof im Sumpf:

1. Strasse nach Alt-Wyzima
2. Druidenhöhle
3. Alte Mine
4. Friedhofseingang
5. Flüchtlingshöhle
6. Gruft der Striege
7. Strasse zum alten Herrenhaus
8. Rabes Gruft
9. Flüchtlingshöhle



Hauptquests

Süsse Rache (erhaltet ihr automatisch zu Beginn von Kapitel 5)

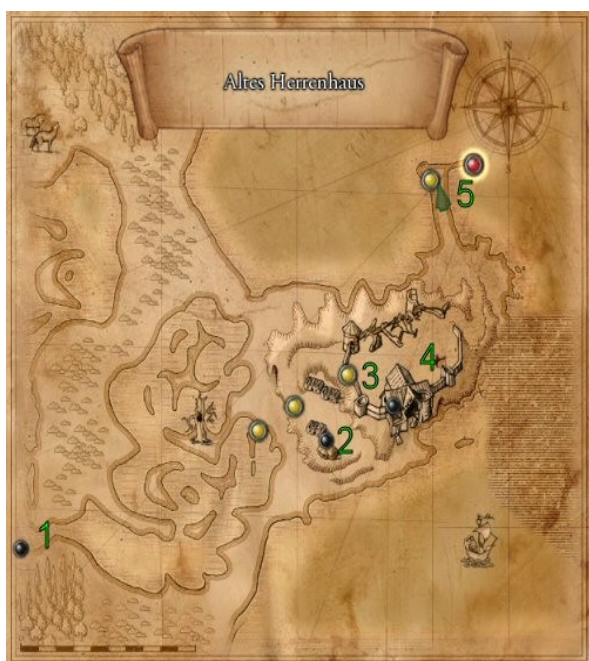
Tip: Bevor ihr mit dieser Quest weiter macht, empfiehlt es sich, alle anderen Aufgaben soweit wie möglich abzuschliessen.

Nachdem ihr die Quest *'Ihre Majestät, die Striege'* erledigt habt und die Gruft wieder verlassen könnt, erhaltet ihr von Velerad den Hinweis auf das alte Herrenhaus. Macht euch auf den Weg dorthin. (Sumpffriedhof 7)

Unterwegs trifft ihr auf Graf de Wett (Herrenhauskarte 1) und einige seiner Handlanger. Hier lässt sich ein Kampf nicht vermeiden. Nehmt dann alle belastenden Gegenstände an euch. Kämpft euch durch das Stück Sumpf und dann den Weg hoch bis zum Herrenhaus. (3) Dort trifft ihr auf Yaevinn, Siegfried oder Triss Merigold (abhängig davon, wem ihr in den vorhergehenden Kapiteln beigestanden habt).

Folgt ihm/ihr, steigt durch den Hintereingang (Herrenhaus 4) in die Katakomben unter dem Herrenhaus.

Kämpft euch bis zum Labor (Katakomben 5) vor, wo ihr euch mit Azar Javed konfrontiert seht. Schaut euch nach dessen Ableben genau um und benutzt den Zauberspiegel im Labor. Verlasst die unterirdischen Gänge. Geht dann zum Anlegesteg (5) und setzt mit eurem Begleiter (Yaevinn, Siegfried, Triss Merigold) nach Wyzima über.



Ihre Majestät, die Striege (König Foltest)

König Foltest erzählt euch, dass Prinzessin Adda wieder zur Striege wurde. Sprecht im Auftrag von König Foltest mit Graf de Wett, Velerad und Triss Merigold, die sich alle im Thronsaal (Burg 1) aufhalten. Geht anschliessend durch den Gang zum Privatgemach des Königs (Burg 2) und redet noch einmal mit ihm.

Hier habt ihr die Gelegenheit die Quest *'Ein Würfelspiel'* zu beenden, sofern ihr alle früheren Gegner besiegen konntet.

Wenn ihr bereit seid, zurück nach Alt-Wyzima zu gehen, sprecht mit dem Kämmerer des Königs. (Burg 3)

Nachdem ihr die Flüchtlinge in Alt-Wyzima im Rahmen der Quest *'Flucht aus dem Ghetto'* zum Feldlazarett (6) gebracht habt, erhaltet ihr Hinweise darauf, dass sich die Striege in einem nahegelegenen Turm (4) aufhalten soll. Folgt dem Wachmann und bekämpft den Mutanten. Die neuen Informationen führen euch zur Gruft auf dem Friedhof im Sumpf, (Sumpffriedhof 6) wo Velerad schon auf euch wartet.

Wenn ihr die Gruft betretet, wird Velerad euch 'sicherheitshalber' einschliessen. Ihr habt hier wieder die Auswahl zwischen:

1. Die Striege zu töten

Lockt die Striege vom Sarg weg, um sie zu schwächen. Dann bearbeitet sie mit dem starken Silberstil so lange, bis sie stirbt. Entnehmt ihr Striegenherz, um einen Mutagentrank zu brauen.

oder 2. den Fluch zu brechen.

Dazu müsst ihr die Nacht mit ihr überleben. Man muss sie einfach beschäftigen, bis die Sonne aufgeht. Es reicht, wenn man im Raum um ihren Sarg herum rennt und sie mittels Aard-Zeichen auf Distanz hält. Um das abzukürzen, kann man auch an dem Lagerfeuer in der Nähe, bis vor Sonnenaufgang rasten. (Zwischen 4 und 6 Uhr.) Dann müsst ihr nur noch die Zeit bis 8 Uhr überbrücken, bis die ersten Sonnenstrahlen am Horizont vor der Höhle zu sehen sind.

Bevor ihr die Gruft verlasst, solltet ihr das Buch mit den belastenden Hinweisen aus dem Sarg der Striege nehmen. Als Belohnung für die Wiederherstellung der Prinzessin erhaltet ihr von Velerad ein feines Stahlschwert.

(Von Velerad erhaltet ihr dann auch den entscheidenden Hinweis auf den Aufenthaltsort von Azar Javed, im alten Herrenhaus, für die Quest '*Süsse Rache*').

Um die Aufgabe endgültig abzuschliessen, sprecht im Epilog noch einmal mit König Foltest.

Flucht aus dem Ghetto (automatisch von Zoltan Chivay am Deich)

Zoltan Chivay spricht euch am Deich auf Flüchtlinge an, die Hilfe benötigen. Sucht die Flüchtlinge in Alt-Wyzima und bringt sie zum Feldlazarett. (6) Danach kümmert euch zunächst um den Mutanten aus der Quest '*Ihre Majestät, die Striege*'. Anschliessend kehrt ihr wieder ins Feldlazarett zurück, um das Krankenhauspersonal und die Verletzten vor den hereinstürmenden Gegnern zu beschützen. Begleitet dann die Dame durch die brennende Stadt, sprecht mit ihr und beschützt sie unterwegs vor weiteren Angreifern. Kleine Barrikaden können mit Hilfe des Zeichens 'Aard' aus dem Weg geräumt werden. Geleitet die Flüchtlinge bis zum Loch in der Mauer (1) und von dort in den Sumpf.

Quests aus vorherigen Kapiteln

Rüstung

Im Laufe der Quest '*Flucht aus dem Ghetto*' erhaltet ihr den Hinweis, Kalkstein (oder den Schmied oder den Zwergenschmied in Alt-Wyzima aufzusuchen. (Je nachdem, wem ihr euch angeschlossen habt, wird es ein anderer sein.) Dieser schickt euch in die verschiedenen Grüfte des Sumpfes, wo ihr alle restlichen Teile für die Rüstung und die Elfengesänge findet. Das 'Teil von Rabes Rüstung' sowie das 'Teil einer Rüstung' (falls ihr das Stück, welches man in Kapitel 4 finden konnte, nicht mitgenommen habt) findet ihr in Rabes Gruft. (Sumpffriedhof 8) Die Elfengesänge liegen in der Striegen-Gruft auf dem Friedhof, (6) in einem kleinen Raum.

Zudem bekommt ihr eine neue Teilaufgabe, bei der es zu Abweichungen kommen kann, je nachdem, welcher Gruppierung ihr euch angeschlossen habt:

Gnomisches Gerät

Dazu müsst ihr die Alte Mine (Sumpffriedhof 3) in den Sümpfen aufsuchen, wo ihr den 'Stein des Wanderers' findet. Wirkt auf diesen die Hexer-Zeichenreihenfolge, die euch der Schmied/Kalkstein angegeben hat, (die Zeichenreihenfolge ist je nach Fraktion anders), um in den Bereich teleportiert zu werden, wo ihr die gesuchten Gegenstände findet. Zurück kommt ihr wieder über den Stein mit Hilfe der gleichen Zeichenkombination. Falls ihr beim Wirken der Zeichen auf den Stein einen Fehler macht, müsst ihr erst die falsche 3er-Kombination zu Ende bringen bis Geralt sagt, 'dass das so nicht funktioniert' und es dann erneut versuchen.

Wenn ihr die Teile der Rüstung, die Elfengesänge und das Gnomengerät habt, begeben euch zu Kalkstein oder dem Schmied eures Vertrauens, und überlasst ihm die Gegenstände. Verlasst das Gebäude und betretet es wieder, um die fertige Rüstung in Empfang zu nehmen.

Tipp: Bevor ihr die Rüstung austauscht, solltet ihr etwaige Tränke aus dem Schnellslot herausnehmen, da diese sonst möglicherweise verloren gehen können.

Geheimnisse der Hexer

Verfolgt einfach die Hauptquest und ihr werdet dazu immer mehr erfahren.

Berengars Geheimnis

Habt ihr Berengar in Kapitel 4 am Leben gelassen, trifft ihr im Kampf gegen Azar Javed erneut auf ihn, wenn er euch im Kampf gegen den Magier unterstützt. Habt ihr ihn getötet, wird sein Amulett die Aufmerksamkeit von Azar Javed auf sich ziehen.

(Es scheint möglich zu sein, dass Berengar den Kampf überlebt, auch wenn das recht schwierig zu bewerkstelligen scheint. Es gibt allerdings keine weiteren Gespräche oder eine Belohnung dafür.)

Persönlichkeit

Diese Quest aktualisiert sich wie bisher von alleine, je nach euren getroffenen Entscheidungen.

Es wird überhaupt nicht weh tun

Ihr findet Zahin Schmartz im Turm des Metzgers in Alt-Wyzima.(2) Der Weg durch die Trümmer ist frei, sobald ihr die Quest 'Flucht aus dem Ghetto' beendet habt. Ihr könnt ihm weiterhin alle möglichen Zähne bringen, unter anderem auch den ausgeschlagenen Zahn von Zdenek, an den ihr nach Beendigung der Quest 'Faustkampf' kommt.

Abgeben kann man:

- Barghestschädel
- Bestienfangzahn
- Flattererfangzahn
- Alpfangzahn
- Verschlingerzahn
- Zemetaurenkiefer
- Zahn des Boxers (Zdenek)

Ein Würfelspiel

Würfelpoker: Der Trickser


Einzigster Gegner in Kapitel 5 ist, gleich am Anfang in der Burg, König Foltest persönlich. Besiegt ihn, um die Quest zu beenden.

Faustkampf

Den Meister des Faustkampfes, Zdenek, findet ihr in der südlichen Flüchtlingshöhle. (Sumpffriedhof 9) Besiegt ihn und meditiert dann bis zum nächsten Tag, um ihm seine Revanche zu gewähren. Gewinnt ihr erneut, gilt die Questreihe als erledigt. Seinen ausgeschlagenen Zahn könnt ihr Zahin Schmartz im Metzgerturn von Alt-Wyzima (2) im Rahmen der Quest *'Es wird überhaupt nicht weh tun'* geben.

Nebenquests


Quest	Auftraggeber	Lösungsweg
Der Bloédzuiger-Vertrag	Druiden in der Druidenhöhle im Sumpf (2) (über Anschlagtafel vor dem Krankenhaus)	Im Sumpf wimmelt es nur so von Bloédzuigern, sodass ihr die 10 Blutproben schnell eingesammelt habt. Bringt sie dem Druidenältesten in die Druidenhöhle im Sumpf. (Sumpfkarte 2)
Der Bruxa-Vertrag	Hauptmann Jean-Pierre (A) (über Anschlagtafel vor dem Krankenhaus)	Sammelt 6 Einheiten Blut von Bruxae und bringt sie zu Jean-Pierre, der in der Nähe des Zugangs zum Sumpf in Alt-Wyzima (A) steht. Bruxae findet man nachts auf dem Friedhof im Sumpf. (Sumpfkarte 4)
Der Erscheinung-Vertrag	Kalkstein (über Anschlagtafel vor dem Krankenhaus)	Erscheinungen könnt ihr in Rabes Gruft (8) und auf dem Friedhof im Sumpf (4) finden. Um den Todesstaub einsammeln zu können, benötigt ihr das Wissen aus dem Buch 'Geister, Erscheinungen und die Verdammten', das man bei Kalkstein in seinem neuen Labor in Alt-Wyzima, (5) erstehen kann. Bringt den Staub dann ebenfalls zu Kalkstein.
Der Garkin-Vertrag	Kalkstein (über Anschlagtafel vor dem Krankenhaus)	Garkins bzw. deren Speichel findet ihr nachts auf dem Friedhof des Sumpfes.(4) Bringt die Speichelproben zu Kalkstein in seinem neuen Labor in Alt-Wyzima. (5)
Der Zemetauer-Vertrag	Flüchtlinge auf dem Friedhof (Nähe 6) (über Anschlagtafel vor dem Krankenhaus)	Die Flüchtlinge, die vor der Gruft der Striege am Feuer (bei 6) auf dem Friedhof sitzen, wollen 5 Zemetauer-Kiefer. Zemetauer findet ihr in der Nähe von Kalksteins neuem Labor in Alt-Wyzima in einer Sackgasse. (bei 5)
Samt und Gold	Antoinette (Thronsaal 4)	Antoinette, die im Thronsaal (Burg 4) anzutreffen ist, bittet euch, jedem ihrer drei Vettern je 300 Orens zu bringen. Die drei Männer sind in verschiedene Höhlen im

		<p>Sumpf geflüchtet. (Sumpffriedhof 2, 5, 9) Übergebt jedem seinen Anteil und sprecht anschliessend mit Hauptmann Jean-Pierre in Alt-Wyzima, (A) um eure Belohnung abzuholen. Ob und welche Folgen es hat, wenn ihr die Orens einfach behaltet, ist mir nicht bekannt.</p>  <p><i>Hinweis von Leser Salazar: Man kann in der Tat die Orens für sich behalten, wenn man alle 3 Cousins findet und nicht allen ihren Anteil aushändigt. Dann kann man zu Jean-Pierre gehen und ihm davon berichten. Wenn man nun erwähnt, dass man nicht alle Cousins gefunden hat, verlangt Jean-Pierre die übrigen Orens zurück. Weigert man sich, muss man Jean-Pierre bekämpfen. Als Belohnung winkt dann ein 'Runensihil aus Mahakam'. Dieses feine Schwert kann man allerdings in Kapitel 4 in den Feldern finden, auch über das Abgeben sämtlicher Zähne bei Zahin Schmartz oder das Sammeln aller 10 Trophäen kann man es bekommen. Durch diese Bewaffnung ist Jean-Pierre allerdings auch ein entsprechend gefährlicher Gegner.</i></p>
<p>Trophäenjagd: Blutschwinge</p>	<p>Königlicher Jägersmann (Druidenhöhle im Sumpf 2)</p>	<p>Dies ist eine der beiden Trophäenquests in Kapitel 5. Ihr bekommt die Trophäe vom Garkin Wesper, der nachts auf dem Sumpffriedhof (4) sein Unwesen treibt. Bringt seinen Kopf zum königlichen Jägersmann in der Druidenhöhle im Sumpf. (2)</p>
<p>Trophäenjagd: Die Vampirin aus den Sümpfen</p>	<p>Königlicher Jägersmann (Druidenhöhle im Sumpf 2)</p>	<p>Dies ist die zweite Trophäenquest in Kapitel 5. Ihr bekommt die Trophäe von der Bruxa Lilly, die nachts auf dem Sumpffriedhof (4) anzutreffen ist. Bringt ihren Kopf zum königlichen Jägersmann in der Druidenhöhle im Sumpf. (2)</p>

Bettgeflüster / Liebschaften

Krankenschwester	Habt ihr euch meistens neutral verhalten, euch für keine der beiden Gruppen entschieden und euch am Ende von Kapitel 4 im Dorf aus den Problemen der Menschen rausgehalten, stehen euch statt Toruviel oder Rayla die Krankenschwestern im ehemaligen Rathaus 'zur Verfügung'.
Rayla	Habt ihr euch im Laufe des Spiels dem Orden angeschlossen, könnt ihr euch mit Rayla einlassen.
Toruviel	Ward ihr während dem Spiel auf der Seite der Elfen, könnt ihr Toruviel, nachdem die Geiseln erfolgreich ins Krankenhaus gebracht wurden, in ihrem Unterschlupf rechts neben dem Krankenhaus einen Besuch abstatten.

Spezialtrank und Zutat

Trank: 'Koschtscheikern' Zutat: 'Koschtscheiherz' gewährt 1 Goldtalent	In den Katakomben unter dem alten Herrenhaus trifft ihr im Zuge der Hauptquest auf die Koschtschei, (3) der ihr nach ihrem Ableben das wertvolle Herz entreisst. Das Rezept für den Trank findet ihr bei Azar Javed nach seinem Ableben. (5) 
Trank: 'Striegentrieb' Zutat: 'Striegenherz' gewährt 1 Silber- und 1 Bronzetalent	Das Herz bekommt ihr von der Striege Adda in der Gruft im Sumpf (6) im Zuge der Quest <i>'Ihre Majestät, die Striege'</i> , wenn ihr euch entscheidet, sie zu töten. Das Rezept dazu gibt es im Laufe dieser Quest von Kalkstein in Alt-Wyzima. (5)

Nützliche Hinweise

Tipps und Tricks in Kapitel 5	- Wenn ihr der elfischen Krankenpflegerin im Krankenhaus eine Flasche Absud Raffads des Weisen oder der menschlichen Krankenschwester eine Flasche Schwalbe bringt, erhaltet ihr von ihr alle Infos über Ifrits für euer Bestiarium.
--------------------------------------	--

	<p>- Wenn ihr im Laufe des gesamten Spiels alle 10 Trophäen abgegeben habt, könnt ihr bei dem Königlichen Jägersmann in der Druidenhöhle im Sumpf (2) eine weitere besondere Belohnung abholen. Er bietet euch eines seiner beiden Schwerter als Belohnung an:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Runensihl aus Mahakam (Stahl)2. Mondklinge (Silber)
--	--

Komplettlösung Epilog

Epilog



Zahlen:

- (1) Könige Foltest und Radovid, Rittersporn
- (2) Sicherer Unterschlupf
- (3) Eingang zur Kloake
- (4) Kloster des Ordens der Flammenrose

Allgemeine Hinweise

Dieser letzte Teil führt über einige Umwege zum Ende des Spiels. In diesem finalen Abschnitt gibt es nur noch zwei Quests. Ihr könnt hier noch einmal an eure Kiste, falls das notwendig sein sollte.

Hauptquests

Die Asche von Wyzima

Wenn ihr in Wyzima angekommen seid, erwartet euch ein Gespräch mit eurem Begleiter (Yeavinn, Triss oder Siegfried) und Rittersporn. Begeht euch anschliessend zu König Foltest, (1) um ihm vom Verrat des Grossmeisters Bericht zu erstatten und euch über das Wohlbefinden seiner Tochter zu erkundigen. Sprecht nach dem Gespräch mit den beiden Hoheiten noch einmal mit Rittersporn. Hier habt ihr ein letztes Mal die Möglichkeit, an eure Kiste mit den eingelagerten Reagenzien zu gelangen, um euren Vorrat an Tränken oder anderen nützlichen Dingen aufzustocken.

Kämpft euch nach ausreichender Vorbereitung durch die Stadt. Folgt dazu den roten Punkten, die auf eurer Karte markiert sind. Geht zuerst zu dem sicheren Unterschlupf (2) und sprecht mit den Flüchtlingen. Den Schlüssel für den Keller findet ihr im Untergeschoss in einer Kiste. Sprecht auf der anderen Seite des Durchgangs mit dem Verrückten und verlasst das Gebäude durch das Fenster.



Steigt in die Kloaken hinab. (3) Dort trifft ihr auf den Zeugl, der sich an diesem unwirtlichen Ort eingenistet hat. Am besten bekämpft ihr die auftauchenden Tentakel im Gruppenstil des Silberschwertes. Eine Salve 'Igni' ist gelegentlich auch nützlich. Den Kopf des Zeugls solltet ihr dagegen mit dem starken Schwertkampf-Stil bearbeiten. Wiederholt diese Taktik so lange, bis das Monster erledigt ist.

Verlasst die Kloake auf der anderen Seite und kämpft euch bis zum Eingang des Klosters (4) durch. Tötet die beiden Wachen, die sich euch im Vorraum in den Weg stellen und nehmt ihnen den Schlüssel für die Tür ab.

Sprecht auf der anderen Seite mit dem Grossmeister Jaques de Aldersberg.

Eisige Spiegelungen

Wenn ihr in der Eiswüste angekommen seid und der Grossmeister sich nach dem ersten Gespräch davon teleportiert, tötet die Omen des Feuers. Lauft danach immer dem roten Pfeil auf der Minimap nach. Die Totenkopfer bekämpft ihr mit dem starken Schwertstil des Silberschwertes. Unterwegs begegnet ihr immer wieder Menschen, denen ihr im Spiel geholfen habt. Wer dort auftaucht und wie diese Personen reagieren, hängt von euren Entscheidungen ab, die Ihr im Laufe des Spiels getroffen habt.

So geht es den ganzen Weg lang weiter, durch eine Höhle und den Berg hoch. Immer wieder werdet ihr gegen unterschiedliche Monster zu kämpfen haben. Unterwegs wird der Grossmeister wiederholt versuchen, euch mit Worten von seiner Vision einer besseren Welt zu überzeugen.



Schliesslich kommt es auf dem Gipfel des Berges zum Kampf gegen Jaques de Aldersberg. Bereitet euch gut vor, mit Tränken und geschärften Schwertern, falls die Verbesserungen, die ihr während des langen Weges erhalten habt, abgelaufen sind. Tötet die Mutanten und bearbeitet den Grossmeister mit dem starken Stil des Stahlschwertes. Die Omen des Feuers könnt ihr mittels Einsatz von 'Aard' auf Distanz halten.

Mitten im Kampf mischt sich noch der König der Wilden Jagd ein. Ihr könnt hier die Entscheidung treffen, ob ihr de Aldersberg dem König der Wilden Jagd überlasst oder diesen bekämpft. Mit dem Silberschwert sollte der Geisterkönig kein Problem für Geralt darstellen. Anschliessend gebt ihr dem Grossmeister den Todesstoss.

Wieder im Garten des Klosters, könnt ihr dem Leichnam des Grossmeisters endlich die Hexergeheimnisse abnehmen.

Sprecht zum Abschluss mit Rittersporn und lehnt euch zurück, um die Endsequenz zu geniessen.



Gegenstände

Rüstungen

	<p><u>Gewöhnliche Kleidung:</u></p> <p>Keine Vorteile</p>
	<p><u>Nietenbesetzte Lederjacke:</u></p> <p>Erlittener Schaden : - 5 %</p>
	<p><u>Exzellente Lederjacke:</u></p> <p>Erlittener Schaden : - 15 % Schmerz - Resistenz : + 10 % Bluten - Resistenz : + 10 % Einäscherung - Resistenz : + 10 % Gift - Resistenz : + 10</p>
	<p><u>Rabes Rüstung:</u></p> <p>Erlittener Schaden : - 20 % Vitalität : + 75 Ausdauer : + 15 Vitalitäts- und Ausdauerregeneration : + 5 % Alle Resistenzen : + 25 %</p>
	<p><u>Rabes Rüstung des Ordens:</u></p> <p>Erlittener Schaden : - 30 % Schaden : + 10 % Vitalität : + 150 Ausdauer : + 15 Vitalitäts- und Ausdauerregeneration : + 10 %</p>
	<p><u>Rabes Elfenrüstung:</u></p> <p>Erlittener Schaden : - 20 % Zeichenintensität : + 10 % Ausdauer : + 25 Ausdauer Regeneration : + 10 %</p>

Anmerkungen:

Gewöhnliche Kleidung tragt ihr zu Beginn des Spiels, die Nietenbesetzte Lederjacke wird euch im Laufe des Prologs geschenkt, wogegen ihr die Exzellente Lederjacke bei vielen Händlern für 5000 Orens käuflich erwerben könnt.

Im Spiel selbst erhält man nur Zugang zu einer der hier aufgelisteten Ausführungen von Rabes Rüstung. Welche man ergattern kann, hängt - wie aus dem Namen schon ersichtlich werden sollte - stark vom eigenen Spielstil ab.

Schwert - Ausbaustufen

Im Laufe des Spiels werdet ihr immer mehr Möglichkeiten finden, die Schwerter eures Hexers aufzuwerten. Diese zum Teil sehr mächtigen Verbesserungen machen Geralt im Kampf noch tödlicher gegen allerlei Monster und sonstige Widersacher. In manchen besonders schwierigen Kämpfen sind v.a die temporären Aufwertungen durch Öle, Schleifsteine, Diamentstaub u.v.a. unverzichtbar und können manch eine aussichtslose Schlacht zu euren Gunsten entscheiden.

Neben diesen nach einiger Zeit verschwindenden Effekten habt ihr jedoch auch die Möglichkeit sowohl euer Stahl- wie auch (ab Beginn des zweiten Kapitels) euer Silberschwert dauerhaft mithilfe von Meteoritenerz und Runensteinen durch einen Schmied aufwerten zu lassen.

Für das Stahlschwert sind dazu - das nötige Kleingeld vorausgesetzt - drei Teile Meteoritenerz, für das Silberschwert drei Runensteine notwendig.

Man beachte: Verwendet man mehrere identische Teile zum Schmieden, z.B. drei blaue Meteoritenerze, bekommt man zusätzliche Boni.

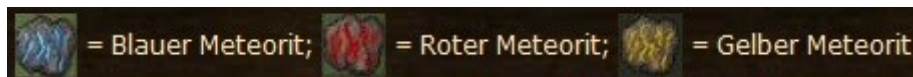
Die Daten sind größtenteils von Fred vom Jupiter aus dem World of Players-Forum übernommen worden, der sie uns freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Dafür ein großes Dankeschön von meiner Seite!

Hier also die Auflistung aller uns bekannten Kombinationen zur Verbesserung der Schwerter:

METEORITENSCHWERTER (verbesserte *Stahlschwerter*):

Bestandteile	Schaden	Schmerz	Entw.	Präz.-tr.	Bluten	Lähm.
	---	+ 45%	+ 20%	---	---	---
	+ 8%	+ 34%	+ 10%	+ 10%	---	---
	+ 5%	+ 16%	---	---	---	---
	+ 40%	---	---	---	+ 40%	---
	+ 28%	---	---	+ 10%	+ 10%	---
	+ 20%	+ 10%	---	---	---	---
	+ 24%	+ 30%	---	+ 30%	+ 30%	+ 30%
	+ 16%	+ 30%	+ 20%	+ 20%	---	---
	+ 21%	+ 20%	---	+ 20%	---	+ 20%
	+ 13%	+ 20%	---	+ 10%	---	+ 10%

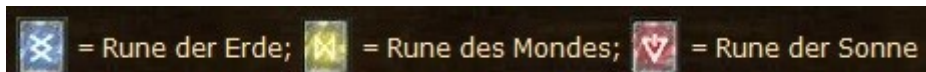
Entw.=Chance auf Entwaffnen; Präz.-Tr.=Präzisionstreffer; Lähm.=Chance auf Lähmung;



SILBERSCHWERTER:

Bestandteile	Schaden	Niederschl.	Blenden	Präz.-Tr.	Einäschrg.	Empf.g.S.
	+ 45%	+ 75%	---	---	---	---
	+ 30%	+ 25%	+ 50%	+ 25%	---	---
	+ 30%	+ 75%	---	---	---	+ 15%
	---	---	+ 75%	---	+ 75%	+ 15%
	+ 15%	+ 50%	+ 25%	+ 50%	---	---
	---	---	+ 50%	---	+ 50%	+ 15%
	---	---	---	---	---	+ 45%
	+ 30%	+ 75%	---	---	---	+ 30%
	---	---	+ 25%	---	+ 25%	+ 30%
	+ 15%	---	+ 25%	---	+ 25%	+ 15%

Niederschl.=Chance auf Niederschlag; Präz.-Tr.=Präzisionstreffer; Einäschrg.=Chance auf Einäscherung; Empf.g.S.=Empfindlichkeit gegen Silber



Bestiarium

Nachfolgend findet ihr eine Auflistung der im Spiel vorkommenden Ungeheuer. Es handelt sich um eine detaillierte Beschreibung zu Vorkommen, Immunitäten, Anfälligkeit, Taktik und Alchemie

Gewöhnliche Ungeheuer:

- Alghul
- Alp
- Archespor
- Bargest
- Basilisk
- Bloédzuiger
- Bluthund des Ordens
- Bruxa
- Echinops
- Erscheinung
- Ertrunkene Tote
- Ertrunkener
- Flatterer
- Garkin
- Ghul
- Gorgo
- Graveir
- Große Brüder, Angriffsdivisionen
- Hund
- Hundemutant
- Ifrit
- Kikimorenarbeiter
- Kikimorenkrieger
- Königswyvern
- Meuchler-Mutant
- Mittagserscheinung
- Mutant
- Nachterscheinung
- Riesentausendfüßler
- Totenkopfer
- Verschlinger
- Wodjanoikrieger
- Wodjanoipriester
- Wolf
- Wyvern
- Zemetauer

Einzigartige Ungeheuer:

- Dagon
- Furchtbringer
- Golem
- Höllenhund
- Kikimorenkönigin
- Koschtschei
- Striege
- Werwolf
- Wilde Jagd
- Zeugl

Gewöhnliche Ungeheuer:

Alghul



Vorkommen: Alghule kommen in alten Gottesäckern und Gräften vor.

Immunität: Immun gegen herkömmliche Gifte und resistent gegen Niederschlags-Versuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber, der starke Kampfstil ist besonders wirkungsvoll gegen Alghule. Erfahrene Hexer wenden im Kampf gegen mehrere Alghule den Gruppenkampfstil an.

Taktik: Alghule versuchen, ihre Opfer niederzuschlagen und lebendig zu verspeisen.

Alchemie: Leichengift, weißer Essig und Alghulmark

Alghule sind Ghule, die so viele Jahre Menschenfleisch verzehrt haben, dass es unwiderstehlich auf sie wirkt und sie darum auch Jagd auf die Lebenden machen. Man findet sie in Grüften und auf Schlachtfeldern, meistens von Ghulen umgeben. Einfache Leute erkennen den Unterschied zu den Aasfressern nicht. Ganz anders Hexer, denn sie wissen, dass ein Alghul ein aggressiverer und anspruchsvollerer Gegner ist.

Alp



Vorkommen: Alps lauern in Höhlen, Ruinen und leer stehenden Häusern, doch stets in der Nähe menschlicher Siedlungen.

Immunität: Sie sind furchtlos und gegen Lähmungsversuche resistent.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Vampir-Öl.

Taktik: Alps wenden Überraschungsangriffe an, betäuben ihre Opfer und trinken ihr Blut.

Alchemie: Monstrositätenlymphe und Alpfangzähne

Kein anderes Ungeheuer inspirierte so viele Mythen und Unwahrheiten wie der Alp. Die Leute glauben, dass sich dieser Vampir in einen schwarzen Hund oder eine giftige Kröte verwandeln kann. Manche verwechseln Alps mit Sukkubi und glauben, dass sie lüstern und darauf aus sind, hübsche junge Männer zu verführen. Volkslegenden beschreiben ihren Charme, ihre wunderschöne, verführerische Stimme und ihre Abscheu vor Jungfrauen. Ohne jeden Zweifel wahr ist, dass sie sich lautlos bewegen, überraschend angreifen und ihren Opfern selten die Chance geben, auch nur einen Angstschrei auszustoßen.

Archespore



Vorkommen: Archesporen wachsen an Schauplätzen besonders grausamer Verbrechen oder auf den Gräbern der Opfer solcher Missetaten.

Immunität: Archesporen sind immun gegen alle Effekte, die den Verstand betreffen (Angst, Lähmen, Axii-Zeichen). Sie verspüren keinen Schmerz. Man kann sie weder vergiften, blenden, niederschlagen noch verbluten lassen.

Anfälligkeit: Archesporen sind empfindlich gegen Silber und sehr empfindlich gegen Einäscherungs-Versuche.

Taktik: Archesporen schießen vergiftete Dornen ab.

Alchemie: Archesporensäfte und Sporen

Manche Verbrechen sind so schrecklich, dass sie die Leute mit Grauen erfüllen und die Götter beleidigen. Die Ruchlosigkeit eines Verbrechers und die Grausamkeit seiner Tat erzeugen einen Fluch, der die Archespore zum Leben erweckt. Die Bestie greift hasserfüllt unschuldige Geschöpfe an und versucht blindwütig, Rache zu üben.

Bargest



Vorkommen: Bargesten sind Gespenster, die nur aus der Unterwelt kommen, wenn sie herbeigerufen werden.

Immunität: Bargesten sind furchtlos und können nicht vergiftet werden. Wenn sie aus der Unterwelt kommen, eignen sie sich Körper an, daher können sie gelähmt werden und Schmerz empfinden, sind aber auch in gewissem Umfang resistent gegen diese Effekte.

Anfälligkeit: Bargesten sind empfindlich gegen Silber und sehr anfällig gegen Niederschlag-Versuche. Der schnelle Kampfstil ist am wirkungsvollsten gegen Bargesten, und erfahrene Hexer wenden im Kampf gegen mehrere Bargesten den Gruppenkampfstil an.

Taktik: Sie versuchen, den Gegner als ganze Gruppe zu umzingeln - wo ein Bargest auftaucht, folgen weitere nach.

Alchemie: Bestienfangzähne, Ektoplasma und Todesstaub.

Die Leute sagen, Bargesten sind Geister, die als garstige Hunde erscheinen und die Lebenden hetzen. Manche Volkslegenden behaupten, diese Ungeheuer seien ein Ableger der Wilden Jagd. In anderen Legenden heißt es, dass die Gespenster als göttliche Vergeltung erscheinen und Rache verkörpern, In einem freilich stimmen alle Legenden überein: Bargesten kennen den Lebenden gegenüber keine Gnade.

Basilisk



Vorkommen: Basilisken bevorzugen dunkle und feuchte Orte, wie Höhlen und stillgelegte Kanalarme als Behausung.

Immunität: Immun gegen die meisten Gifte, resistent gegen Lähmungs-Versuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Ornithosaurus-Öl.

Taktik: Die tödlichste Waffe des Basilisken ist sein Giftserum - eines der stärksten bekannten Toxine.

Alchemie: Giftdrüsen

Einfache Leute nennen Basilisken die Könige der serrikanischen Wüsten und verwechseln sie häufig mit Gorgonen. Sie sagen, die Bestie sei so sehr von Hass auf alles Lebendige erfüllt, dass selbst ihr Atem giftig ist und ihr Blick den Unachtsamen in Stein verwandelt. In Märchen gibt es nur eine sichere Methode, den Basiliken zu töten: man hält ihm einen Spiegel vor die Augen und lenkt so seinen tödlichen Blick ab. Hexer dagegen sagen, es sei viel besser, den Spiegel auf dem Kopf der Kreatur zu zertrümmern.

Bloédzuiger



Vorkommen: Sümpfe und Marschen

Immunität: Immun gegen Gift, geringe Resistenz gegen Lähmungsversuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Feuer. Der starke Kampfstil ist besonders wirkungsvoll gegen Bloédzuiger. Erfahrene Hexer warnen davor, im Kampf gegen mehrere Bloédzuiger den Gruppenkampfstil anzuwenden.

Taktik: Ein sterbender Bloédzuiger explodiert und lässt Asche auf seinen Gegner regnen. Ein geschickter Hexer kann das Monster töten und der Explosion ausweichen.

Alchemie: Monstrositätenlymphe, Albars Kristalle, Bloédzuigerblut.

Bloédzuiger, ein groteskes Ungeheuer aus den Sümpfen, verbreitet Angst und Schrecken unter den Bauern. Es spritzt Verdauungssäfte in offene Wunden noch Lebender, um sich dann an den halb verdauten Eingeweiden gütlich zu tun.

Bluthund des Ordens



Vorkommen: Diese Bestien werden von Wachen der Großen Brüder trainiert und in den Kampf geschickt; Bluthunde sind gepanzert und überaus wild.

Immunität: Sie sind immun gegen Angst und resistent gegen Lähmungs-Versuche.

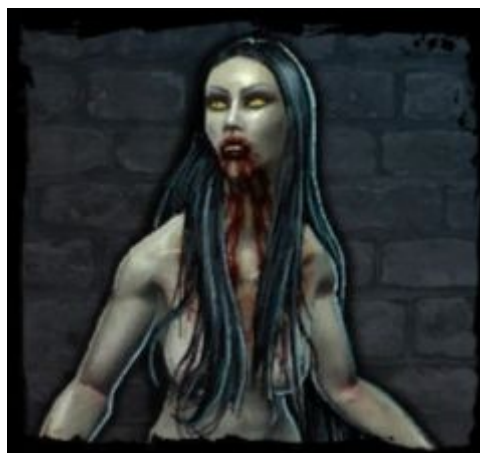
Anfälligkeit: Sie können mit Stahlklingen verletzt werden.

Taktik: Die Bluthunde des Ordens werden von mutierten Tierhütern befehligt und dienen als Verstärkung anderer Formationen des Ordens.

Alchemie: Mutagen, Leber und Bestienfangzähne

In den ersten Stadien der Forschungen führten wir unsere Experimente nur mit Tieren durch. Die Züchtung eines mutierten Hetzhundes hat uns davon überzeugt, dass die Formeln für die Tränke geeignet sind und wir exakt die gewünschten Ergebnisse erhalten werden, wenn wir sie bei Menschen anwenden.

Bruxa



Vorkommen: Bruxae leben bevorzugt in Ruinen und leer stehenden Menschengiedlungen, selten in Höhlen und Grotten.

Immunität: Sie sind furchtlos und gegen Lähmungs-Versuche resistent.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Vampir-Öl.

Taktik: Sie wenden Überraschungsangriffe an, betäuben ihre Opfer und trinken ihr Blut.

Alchemie: Monstrositätenlymphe, Naezenersalze und Bruxablut

Es heißt, Bruxae suchen attraktive junge Männer heim und saugen ihnen das Blut aus. Diese Vampire bewegen sich lautlos in der Dunkelheit und tauchen unvermittelt vor ihren Opfern auf. Bruxae können die Gestalt wunderschöner junger Mädchen annehmen, weshalb manche sie mit Wassernymphen verwechseln, doch ihre langen Fangzähne und ihr unverhohlener Blutdurst verraten sie immer.

Echinops



Vorkommen: Echinopse wachsen an Orten, wo Verbrechen verübt wurden oder auf den Gräbern der Opfer von Verbrechen.

Immunität: Echinopse sind immun gegen alle Effekte, die den Verstand betreffen (Angst, Lähmen, Axi-Zeichen). Sie verspüren keinen Schmerz und können weder vergiftet, geblendet oder niedergeschlagen werden, noch können sie verbluten.

Anfälligkeit: Echinopse sind empfindlich gegen Silber und sehr empfindlich gegen Einäscherungsversuche.

Taktik: Echinopse wurzeln im Boden, schießen aber mit vergifteten Dornen.

Alchemie: Echinopswurzelstock und -sporen.

Echinopse, die monströsen Pflanzen, wachsen an Orten, wo grausame Verbrechen verübt wurden. Die Bestien versuchen, sich an Verbrechern zu rächen, verschonen jedoch auch Unschuldige nicht, die ein unglückliches Schicksal in ihre Nähe verschlägt.

Erscheinung



Vorkommen: Erscheinungen spuken an den Orten, wo sie starben oder begraben wurden. Sie sind Geister, die nicht in diese Welt gehören. Manchmal werden sie durch Magie herbeigerufen, aber häufiger noch verweilen sie in dieser Welt, weil sie noch eine Rechnung zu begleichen haben.

Immunität: Immun gegen Blenden- und Blüten-Versuche. Sie sind furchtlos und immun gegen Gift, Schmerz und Niederschlag-Versuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Geister-Öl

Taktik: Das Leiden, das die Erscheinungen durchmachen, macht die Wunden, die sie zufügen, noch schmerzhafter.

Alchemie: Todesstaub und Ektoplasma

Will man eine Erscheinung loswerden, muss man zuerst ihren Körper finden. Man versuche es in ungeweihter Erde oder in der Ecke eines Friedhofs, wo Gesetzlose begraben werden. Wenn man den Leichnam ausgräbt, wird man feststellen, dass er nicht verwest ist und Blut auf den Lippen hat. Man durchbohre den Leichnam mit einem Espenpflock, schneide den Kopf ab, lege ihn dem Leichnam zwischen die Beine und zünde alles an - sicher ist sicher. Dann kehrt die Erscheinung niemals zurück, es sei denn, man macht etwas falsch - dann ist es um einen geschehen.

Ertrunkene Tote



Vorkommen: Die ertrunkenen Tote sind Kreaturen der Nacht. Sie kommen an den Ufern von Teichen, Seen und Flüssen vor.

Immunität: Immun gegen Bluten-, Blenden- und Vergiftungsversuche. Sie sind furchtlos, immun gegen Lähmungsversuche und das Zeichen "Axii".

Anfälligkeit: Sie sind empfindlich gegen Silber und anfällig gegen Niederschlag-Versuche. Der schnelle Kampfstil ist am wirkungsvollsten gegen ertrunkene Tote. Erfahrene Hexer wenden im Kampf gegen mehrere ertrunkene Tote den Gruppenkampfstil an.

Taktik: Diese Kreaturen vergiften ihre Opfer mit Leichengift; greifen oft in Gruppen an.

Alchemie: Leichengift, Gintz-Säure, Zunge ertrunkener Toter

Besonders starke und gefährliche Ertrunkene sind als ertrunkene Tote bekannt. Einfache Leute erkennen keinen Unterschied zwischen Ertrunkenen und ertrunkenen Toten. Eine Begegnung mit beiden verläuft gleichermaßen tödlich. Wir dürfen doch davon ausgehen, dass die düstersten Legenden über ertrunkene Bösewichte eher von ertrunkenen Toten als von Ertrunkenen handeln.

Ertrunkener



Vorkommen: Ertrunkene sind Kreaturen der Nacht; sie erscheinen an den Ufern von Teichen, Seen und Flüssen.

Immunität: Immun gegen Bluten-, Blenden- und Vergiftungsversuche. Sie sind furchtlos, immun gegen Lähmungsversuche und das Zeichen "Axii".

Anfälligkeit: Sie sind empfindlich gegen Silber und anfällig gegen Niederschlag-Versuche. Der schnelle Kampfstil ist am wirkungsvollsten gegen Ertrunkene. Erfahrene Hexer wenden den Gruppenkampfstil gegen mehrere Ertrunkene an.

Taktik: Greifen meist in großen Gruppen an und nutzen ihre zahlenmäßige Überlegenheit.

Alchemie: Ertunkenenhirngewebe, Ginatz-Säure, Leichengift

Ertrunkene sind Schurkenn, deren böses Leben im Wasser ein Ende fand. Sie sind lebendig ertrunken oder wurden nach dem Tod in tiefes Wasser geworfen, wo sie sich in rachsüchtige Kreaturen verwandeln, die den Bewohnern von Küstensiedlungen auflauern.

Flatterer



Vorkommen: Flatterer sind niedere Vampire, die meist in verkommenen Stadtvierteln jagen. Man findet sie auch in der Nähe von Friedhöfen und in der Wildnis.

Immunität: Sie sind furchtlos und gegen Lähmungs-Versuche resistent.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Vampir-Öl.

Taktik: Sie stoßen aus der Luft auf Gegner herab, betäuben ihre Opfer und trinken ihr Blut.

Alchemie: Monstrositätenlymphe und Flügelmembrane

Einfache Leute glauben, dass Flatterer tote Heiden sind, die sich in Vampire verwandeln und nach der Bestattung aus ihren Gräbern kommen. Als Vampire attackieren sie schlafende Leute und trinken ihr Blut. Bauern behaupten, dass ein von einem Flatterer gebissener Mensch selbst zum Flatterer wird. Das ist natürlich Unsinn.

Garkin



Vorkommen: Garkins sind niedere Vampire, die man am häufigsten in der Nähe von Friedhöfen oder leer stehenden Gebäuden antrifft, wo sie hausen.

Immunität: Sie sind furchtlos und gegen Lähmungsversuche resistent.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Vampir-Öl.

Taktik: Sie betäuben ihre Opfer und trinken ihr Blut.

Alchemie: Garkinspeichel, Flügelmembrane und Monstrositätenlymphe

Garkins, die schmutzigsten Vampire, sind noch abstoßender als Flatterer. Da Flatterer wegen ihres Aussehens verabscheut werden, kann man sich leicht vorstellen, wie abscheulich erst Garkins sein

müssen. Die Kreaturen trinken Blut, wie es sich für Vampire gehört, werden aber auch von frischem Fleisch und sogar Kadavern angezogen. Garkins werden oft mit Gargoyles verwechselt, da sie auf Dächern lauern, um auf ihre Opfer hinabzustoßen.

Ghul



Vorkommen: Ghule findet man auf Schlachtfeldern, Friedhöfen und in verlassenen Gräften.

Immunität: Sie sind gegen herkömmliche Gifte resistent.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Nekrophagen-Öl. Der starke Kampfstil ist besonders wirkungsvoll gegen Ghule. Erfahrene Hexer wenden im Kampf gegen mehrere Ghule den Gruppen-Kampfstil an.

Taktik: Eine Gruppe Ghule wird versuchen, den Gegner niederzuschlagen, zu umzingeln und lebendig aufzufressen.

Alchemie: Monstrositätenlymphe, weißer Essig und Ghulblut.

Es heißt, dass Ghule Menschen waren, die einst zu Kannibalismus gezwungen wurden und, nach vielen Jahren in dunklen Gräften, eine schreckliche Verwandlung durchmachten. Nur Menschenfleisch mag ihren ewigen Hunger zu stillen, daher töten sie Menschen und lagern die Überreste in ihren Gräften.

Gorgo



Vorkommen: Gorgonen nisten in Höhlen und dunklen Kellern.

Immunität: Hohe Resistenz gegen Gifte; sie sind schwer niederzuschlagen.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Ornithosaurus-Öl.

Taktik: Eine Gorgo versucht, ihren Gegner zu überraschen, plötzlich zuzuschlagen und ihn mit ihrem Giftserum zu vergiften.

Alchemie: Toxin, Gorgonenaugen und -federn.

Gorgonen schlüpfen aus Eiern, die von Hähnen gelegt werden, die mit anderen Hähnen verkehren. Das Ei muss vierzig Tage von einer Kröte ausgebrütet werden, die von der kleinen Bestie verschlungen wird, sobald sie schlüpft. Eine Gorgo hasst alles Lebendige so sehr, dass ihr Blick Lebende zu Stein verwandelt. Nur ein kühner Abenteurer mit einem Spiegel kann den tödlichen Blick zurückwerfen und die Gorgo besiegen.

Graveir



Vorkommen: Graveir tauchen da auf, wo sie Nahrung finden, das heißt Kadaver und vorzugsweise Menschenleichen.

Immunität: Sie sind immun gegen herkömmliche Gifte und resistent gegen Niederschlag-Versuche. Dicke Haut und Muskelpakete schützen sie vor Hieben.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Nekrophagen-Öl; der starke Kampfstil ist gegen Graveir am wirkungsvollsten.

Taktik: Graveir versuchen ihre Opfer niederzuschlagen und lebendig zu verspeisen.

Alchemie: Leichengift, weißer Essig und Graveirknochen.

Nach dem Krieg gegen Nilfgaard wurden Graveir zu einer regelrechten Plage. Bis dahin waren die Ungeheuer nur Spezialisten und professionellen Bestientöttern bekannt. Niemand konnte sie sonst identifizieren und alle verwechselten sie mit Ghulen. Heute kann jedes Kind einen Graveir korrekt beschreiben. Leute, die in der Nähe von Schlachtfeldern wohnen, würzen diese Beschreibungen noch mit Geschichten über grässliche Morde, die diese ruchlosen Nekrophagen begangen haben.

Große Brüder, Angriffsdivisionen



Vorkommen: Sie sind Mutanten, die durch Experimente mit Tränken und Formeln der Hexer entstanden; als Übermenschen und perfekte Krieger dienen sie dem Orden der Flammenrose bedingungslos in den Angriffsdivisionen.

Immunität: Sie kennen weder Furcht noch Schmerz. Sie sind resistent gegen Bezauberung, einschließlich des Axi-Zeichens. Sie können nicht entwaffnet werden und sind immun gegen Niederschlag- und Lähmungsversuche.

Anfälligkeit: Sie können mit einer Stahlwaffe verletzt werden.

Taktik: Sie sind langsam, aber gut bewaffnet und stark. Sie wissen Waffen geschickt einzusetzen. Ein Hieb kann sie lähmen.

Alchemie: Mutagen und Hypophysen

Voller Stolz kann ich verkünden, dass das Experiment erfolgreich war. Die Rasse der Übermenschen, die wir züchten, übertrifft unsere Erwartungen. Jacques de Aldersberg wird zufrieden sein. Die Kombination von Intelligenz, Ausdauer und brutaler Gewalt, die nur von der Loyalität zur Flammenrose gebändigt wird, ist die Zukunft der Welt.

Hund



Vorkommen: Hunde sind domestizierte Tiere, selbst wilde Hunde halten sich in der Nähe menschlicher Siedlungen auf.

Immunität: Keine

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Angst und Niederschlag. Erfahrene Hexer wenden im Kampf mit mehreren Hunden den Gruppenkampfstil an.

Taktik: Hunde greifen in Gruppen an und nutzen ihre zahlenmäßige Überlegenheit.

Alchemie: Bestienfangzähne, Bestienleber

Wer behauptet, der Hund sei des Menschen bester Freund, hat vermutlich nie einen Wyvern gezähmt.

Anonymer Druide

Hundemutant



Vorkommen: Diese Kreaturen wurden von den Salamandra erschaffen. Sie sind misslungene Experimente, verpfuschte Versuche, einen perfekten Mutanten zu erschaffen.

Immunität: Wie sehr starke und tüchtige Menschen.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Eisenschwerter, starker Kampfstil ist angeraten.

Taktik: Diese Kreaturen sind langsam aber stark. Ihre zähe Haut und die dicken Muskeln bieten ihnen Schutz vor Hieben.

Alchemie: Hypophysen, Bestienleber, Fangzähne und Mutagen.

Dieses Experiment hat unsere Erwartungen enttäuscht. Es erwies sich als Bestienmutant von übermenschlicher Stärke und schrecklicher Grausamkeit aber kümmerlicher Intelligenz. Zum Glück waren unsere Meister zufrieden. Experiment S hat einen Platz in ihren Plänen. Ich glaube sogar, dass der Plan unserer Meister überwiegend auf dem Einsatz solcher Kreaturen basiert.

Ifrit



Vorkommen: Die Ebene des Feuers ist die Heimat der Ifrits. Hexenmeister, die das Element Feuer meisterlich beherrschen, können Ifrits herbeirufen und sie ihrem Willen unterwerfen.

Immunität: Immun gegen die meisten Effekte, besonders Einäscherung. Ifrits stammen aus einer anderen Welt, sie können nicht niedergeschlagen oder gelähmt werden.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Geister-Öl

Taktik: Schwebt in der Luft; benutzt im Kampf Feuer.

Alchemie: Pyrit und Ektoplasma

Ein Ifrit ist eine niedrige Genie des Feuers - wie manche sagen, ein Elementargeist. Er erfüllt keine Wünsche, baut keine Paläste und macht niemanden reich, doch Magiern, die das Element Feuer erforschen, leistet er gute Dienste - wenn sie die Kreatur zum Gehorsam zwingen können. Ifrits können nur von einem Hexenmeister gefangen werden, der über tiefe Kenntnisse des feurigen Elementes verfügt und sich ganz der Erforschung seiner Geheimnisse verschrieben hat. Die Kreaturen bewerten ihren Beschwörer nach seiner Verbindung zu ihrem eigenen Element, dem Feuer, und finden sie ihn würdig, so sie bereitwillig, so folgen sie ihm getreulich in allen Dingen.

Kikimorenarbeiter



Vorkommen: Kikimorenarbeiter sieht man selten weit von ihren Kolonien entfernt, es sei denn, sie sind auf Nahrungssuche.

Immunität: Immun gegen Blenden- und Blüten-Versuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Insektoiden-Öl; anfällig für Niederschlag-Versuche.

Taktik: Sie sind blind, können aber Vibrationen und Gerüche wahrnehmen; sie spucken Säure; sie kommunizieren per Geruch mit anderen Kikimoren.

Alchemie: Luftröhre und Toxin.

*Kikimoren sind eine Beleidigung für die Götter, die dreckigsten Geschöpfe auf Erden. Aufgrund ihrer Ähnlichkeit mit Spinnen sind sie abstoßend, und selbst die kleinsten Vertreter, die Arbeiter, sind gefährlich. So behauptet es das ungebildete, abergläubische und dumme Volk. Doch die Wahrheit sieht anders aus! Kikimorenarbeiter wagen sich selten in die Nähe menschlicher Siedlungen und greifen auch dann nur an, wenn sie bedroht werden. Gibt es etwas Schöneres als eine Kikimore - ein Symbol für harte Arbeit, Findigkeit und Vorsicht?
Meister Dorregaray: Die wunderbare Welt der Insektoiden.*

Kikimorenkrieger



Vorkommen: Kikimorenkrieger beschützen ihre Königin und die Arbeiter, die Tunnel graben und Nahrung suchen.

Immunität: Immun gegen die meisten Effekte, Blenden eingeschlossen. Resistent gegen Niederschlag. Kommuniziert durch den Geruchssinn mit anderen Kikimoren.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Insektoiden-Öl.

Taktik: Im Kampf versprühen Krieger Säure, die den Gegner blendet und vor Schmerzen paralyisiert.

Alchemie: Luftröhren, Giftdrüsen und Toxin.

Eine abscheulichere Bestie wird man kaum finden. Halb Kakerlake, halb Spinne: Damen fallen in Ohnmacht, Herren zeigen sich angewidert. Der Kikimorenkrieger stinkt nach Sumpf. Aus diesem Grund bin ich sehr dafür, Ausstellungsstück Nr. 88 aus der Aula der Universität zu entfernen. Und um der Frage zuvorzukommen: "Was soll man sonst damit machen?", antworte ich: Auf den Komposthaufen damit.

Aus einer Petition an den Rektor der Universität Oxenfurt.

Königswyvern



Vorkommen: Königswyvern sind größer und aggressiver als ihre gewöhnlichen Vettern. Sie leben in der Wildnis, häufig in den Bergen, da sie ihre Nester gern auf Felsnadeln bauen. Sie greifen jedes Geschöpf an, das ihr Revier betritt.

Immunität: Resistenz gegen Lähmungsversuche, immun gegen Gifte und im Allgemeinen furchtlos.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Ornithosaurus-Öl.

Taktik: Sie stoßen auf ihre Gegner herab, um sie niederzuschlagen und sie mit Giftserum zu vergiften: Sie sind schlauer als gewöhnliche Wyvern und daher schwerer zu besiegen.

Alchemie: Toxin, Flügelmembran und Giftdrüsen

Das Weibchen der Königswyvern ist kleiner, aber listiger und giftiger als das Männchen. Es kann Männchen und anderen Weibchen gegenüber aggressiv werden. Es ist ein perfektes Beispiel dafür, dass sich Beziehungen zwischen den Geschlechtern nach dem Vorbild des Tierreiches entwickelt haben. Kein Wunder.

Meister Dorgeray: Wider die Institution der Ehe.

Meuchler-Mutant



Vorkommen: Mutanten, die durch Experimente mit Tränken und Formeln der Hexer entstanden; zweifellos ein Gewinn für den Orden der Flammenrose, da sie die Angriffsdivisionen unterstützen.

Immunität: Sie kennen weder Furcht noch Schmerz. Sie sind resistent gegen Bezauberung, einschließlich des Axii-Zeichens. Sie können nicht entwaffnet werden und sind immun gegen Präzisionstreffer, Niederschlags- und Lähmungsversuche.

Anfälligkeit: Können mit Stahlwaffen verletzt werden.

Taktik: Schnell und Mobil. Ihre Kampffertigkeiten entsprechen denen der Angriffsdivisionen, aber ihre Rüstungen sind schlechter. Sie führen präzise Hiebe aus, die Schmerzen verursachen.

Alchemie: Mutagen und Hypophyse

Unerschütterliches Selbstvertrauen, Stärke und Mut, das ist das Motto der Hilfstruppen. Diese Tugenden sind unerlässlich für den Sieg, reichen aber alleine nicht aus - Grundregeln des Krieges dürfen nicht ignoriert werden. Wenn wir neue Einheiten von Rittern bilden, müssen wir auch an Hilfsdivisionen denken, die den Armeen auf den Schlachtfeldern der ganzen Welt mehr Flexibilität verleihen.

Mittagserscheinung



Vorkommen: Mittagserscheinungen spuken auf Feldern und Wiesen; sie kommen immer heraus, wenn die Sonne hoch am Himmel steht. Sie sind Geister, haben jedoch eine starke Verbindung zur natürlichen Welt. Sie sehen die Lebenden, können sie jedoch nicht verstehen, da die Toten die Lebenden nicht hören können.

Immunität: Immun gegen Blenden, Gift, Schmerz und Blüten-Versuche. Außerdem sind sie furchtlos.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Geister-Öle.

Taktik: Sie können Sonnenstrahlen ergreifen und ihre Feinde damit blenden.

Alchemie: Todesstaub, funkelndes Pulver und Ektoplasma.

Mittagserscheinungen werden zur Mittagsstunde aus Hitze, Traurigkeit und dem Schweiß von Pflügen geboren. In der heißen Luft über den Feldern versammeln sie sich, tanzen wie wild und erzeugen Luftwirbel. Doch diese Geister mögen es nicht, beobachtet zu werden. Wer spioniert, wird gezwungen, mit ihnen zu tanzen. Mittagserscheinungen beenden ihren Tanz, wenn die Sonne untergeht, wenn der entführte Mann längst vor Angst und Erschöpfung gestorben ist.

Mutant



Vorkommen: Diese Kreaturen wurden von den Salamandra erschaffen; sie sind misslungene Experimente, verpfuschte Versuche, einen perfekten Mutanten zu erschaffen.

Immunität: Wie sehr gewandte und wuchtige Menschen.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Eisenschwerter; schneller Kampfstil ist angeraten.

Taktik: Diese Kreaturen sind schnell und behände und versuchen, ihre Gegner auszumanövrieren.

Alchemie: Hypophysen, Sehnen und Bestienfangzähne.

Anscheinend führt die Methode der Mutation in eine Sackgasse. Die Verwandlung hat schnelle und aggressive Kreaturen erzeugt, doch mangelt es an Intelligenz. Sie sind mehr Tiere als Menschen. Das heißt natürlich nicht, dass wir nicht einen praktischen Nutzen für sie finden werden. Im Gegenteil, vereinfachte Mutationsprozeduren garantieren, dass wir viele Exemplare erhalten - perfekte Werkzeuge, um Chaos und Schrecken zu verbreiten.

Nachterscheinung



Vorkommen: Nachterscheinungen kommen auf Feldern und Wiesen vor. Man findet sie nach Einbruch der Dunkelheit, wenn der Mond hoch am Himmel steht. Sie sind Geister, haben jedoch gleichzeitig eine starke Verbindung mit der natürlichen Welt. Sie sehen die Lebenden, können sie jedoch nicht verstehen, da die Toten die Lebenden nicht hören können.

Immunität: Immun gegen Blendern, Gift, Schmerz und Bluten-Versuche. Außerdem sind sie furchtlos.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Geister-Öle.

Taktik: Sie können Mondlicht ergreifen und ihre Feinde damit blenden.

Alchemie: Todesstaub, funkelnendes Pulver und Ektoplasma.

Nachterscheinungen werden aus Mondlicht, Wind und Erde, die nach einem heißen Tag abkühlen, geboren. Sie schweben über den Boden und wirbeln in einem irren Tanz herum, den kein Sterblicher erblicken darf. Wird ein Sterblicher beim Spionieren erwischt, so wird er mit Mondlicht geblendet, in den Kreis gezogen und zum Tanzen gezwungen, bis er tot umfällt. Manchmal wird er so selbst zur Nachterscheinung.

Riesentausendfüßler



Vorkommen: Riesentausendfüßler findet man in Wäldern oder auf Wiesen von Gebieten, in denen sich viele Verstecke finden; aufgrund ihres primitiven Nervensystems sehen sie in fast allem eine Nahrungsquelle.

Immunität: Immun gegen Blendern, Bluten und Niederschlagversuche; resistent gegen Lähmungsversuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Insektoiden-Öl.

Taktik: Sie sind blind, spüren jedoch Erschütterungen. Im Kampf versuchen sie, den Gegner niederzuschlagen und mit ihrem ätzenden Giftserum, das Schmerzen verursacht, zu vergiften.

Alchemie: Luftröhre, Giftdrüsen und Toxin.

Riesentausendfüßler, heißt es, wurden im Brokilon gezüchtet und von rachsüchtigen Dryaden auf die Welt losgelassen. Diese Kreaturen sind angeblich nicht umzubringen, da sie einfach in zwei Bestien zerfallen, wenn man sie in der Mitte zerschlägt. Doch dieser Unsinn über Riesentausendfüßler zeigt nur, was für große Angst gewöhnliche Leute vor diesen giftigen Bestien haben. Und wie sehr sie Anderlinge hassen.

Totenkopfer



Vorkommen: Diese Kreaturen sind vor Jahrhunderten ausgestorben.

Immunität: Kräftige Schädel garantieren Resistenz gegen Lähmung. Durch den niedrigen Schwerpunkt kann man sie nur schwer niederschlagen.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber.

Taktik: Totenkopfer nutzen ihre starken Arme, um Gegner zu lähmen und niederzuschlagen.

Alchemie: Bestienleber, Bestienfangzähne, Totenkopfersehnen und -klauen.

Archeologische Forschungen sind die einzigen Wissensquellen über Totenkopfer. Rekonstruktionen von Skeletten ermöglichen es, Aussehen und Bewegung der Kreaturen zu beschreiben. Gegenüber seinen Studenten fasste Professor Sendivoy Barren die Forschungen über Totenkopfer einmal so zusammen: "Wir können von Glück sagen, dass diese Mistviecher ausgestorben sind".

Verschlinger



Vorkommen: Verschlinger sind Aasfresser, die in der Nähe menschlicher Siedlungen in Höhlen und Ruinen hausen.

Immunität: Sie sind immun gegen konventionelle Gifte und resistent gegen Niederschlag-Versuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Nekrophagen-Öl.

Taktik: Verschlinger versuchen die Opfer niederzuschlagen und lebendig zu verspeisen.

Alchemie: Schattenstaub, Leichengift, Albars Kristalle und Verschlingerzähne.

Verschlinger werden oft Nachthexen genannt, da sie Ähnlichkeiten mit alten hässlichen Frauen haben und für ihre hexentypische Heimtücke berühmt sind. Diese Kreaturen verschlingen Menschenfleisch und obwohl sie bereitwillig auch Leichen verzehren, gelüstet es sie vor allem nach frischem, warmem Fleisch. Verschlinger jagen nach Einbruch der Dunkelheit in Gruppen, die von Bauern "Sabbate" genannt werden. Sie täuschen ihre Opfer gern und quälen sie, aber Geschichten über mitternächtliche Ritte auf Besenstielen und Knusperhäuschen entbehren jeder Grundlage.

Wodjanoikrieger



Vorkommen: Sie kommen an Land, um ihr Reich unter Wasser zu beschützen oder Siedlungen der Menschen zu überfallen.

Immunität: Resistent gegen Einäscherungsversuche.

Anfälligkeit: Wenn man es schafft, sie anzuzünden, erweisen sie sich als empfindlich gegen Feuer; anfällig für Blenden.

Taktik: Sie fetten ihre Klauen mit Öl ein, was Schmerzen verursacht. Häufig werden sie von Priestern unterstützt.

Alchemie: Wodjanoi-Blase und -Schuppen, Sehnen.

Wodjanoikrieger, die an Land gehen, sind ein Zeichen für einen Verstoß gegen Gesetze des Fischvolkes - entweder die Grenze eines Unterwasserreichs wurde überschritten oder ein Tabu verletzt, und eine der zahlreichen Wodjanoi-Gottheiten verärgert. Hauptaufgabe der Krieger ist es, das unterseeische Königreich zu schützen, doch wenn nötig, verlassen sie auch ihre Heimat, um ihnen zugefügte Unbill, oder was sie dafür halten, zu bestrafen. Beide Aufgaben erledigen sie präzise und emotionslos. Sie zögern nicht, ihr Leben im Dienst an den Mächten der Tiefe zu opfern.

Wodjanoipriester



Vorkommen: Sie kommen selten an Land, wenn sie nicht eine Gruppe Krieger anführen oder religiöse Ziele verfolgen.

Immunität: Resistent gegen Einäscherung und Bezauberung.

Anfälligkeit: Einmal entzündet, erweisen sie sich als empfindlich gegen Feuer; anfällig für Blenden.

Taktik: Priester unterstützen ihre Krieger mit Magie - sie können Verbündete heilen und ihre Gegner blenden.

Alchemie: Wodjanoi-Blasen und -Schuppen, Steine von Ys.

Wodjanoi sind ein uraltes Volk intelligenter Wesen. Sie beten eigene Götter an, und ihre Priester kümmern sich um die göttlichen Angelegenheiten. Landbewohner wissen wenig über dieses unterseeische Volk, und die Riten, die sie pflegen, doch das wenige, was man darüber weiß, ist furchterregend. Unterseeische Gottheiten leihen den Wodjanoipriestern ihre Macht, sodass sie Flüche und Zauber wirken können.

Wolf



Vorkommen: Wölfe leben in der Wildnis; nur wenn sie hungrig sind, kommen sie in die Nähe menschlicher Siedlungen und jagen das Vieh.

Immunität: Keine.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Niederschlag-Versuche. Der schnelle Kampfstil ist besonders wirkungsvoll gegen Wölfe. Erfahrene Hexer wenden im Kampf gegen mehrere Wölfe den Gruppenkampfstil an.

Taktik: Wölfe greifen in Rudeln an und nutzen ihre zahlenmäßige Überlegenheit.

Alchemie: Bestienleber, Bestienfangzähne.

In jenem Winter fiel so viel Schnee, dass wir Tunnel graben mussten, nur um zum Abort zu gelangen, und wenn wir zurückkamen, hatten wir Eiszapfen in der Hose. Wölfe kamen aus dem Wald, fraßen das Vieh und umzingelten das Haus. Sie heulten wie von Sinnen. Solchermaßen von Wölfen umzingelt, fühlten wir uns wie die drei kleinen Schweinchen.

Wyvern



Vorkommen: Wyvern leben in der Wildnis oder in der Nähe menschlicher Siedlungen. Sie sind ein natürlicher Teil des Ökosystems und Druiden schätzen sie sehr, denn sie lassen sich leicht zähmen.

Immunität: Resistent gegen Lähmungs- und Vergiftungs-Versuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Ornithosaurus-Öl.

Taktik: Sie stoßen auf ihre Gegner herab, um sie niederzuschlagen und mit Giftserum zu vergiften.

Alchemie: Toxin, Flügelmembran und Giftdrüsen.

Wyvern haben das Pech, dass sie oft mit Drachen verwechselt werden. Wenn Bauern ein Reptil sehen, das sich einer Schafherde nähert, geraten sie in Panik. Sie gehen davon aus, dass es Feuer speit, jeden abmurkst und die Jungfrauen entführt. Es stimmt zwar, dass Wyvern Schafe jagen, aber weder speien sie Feuer noch legen sie ganze Dörfer in Schutt und Asche. Und Jungfrauen sind ihnen herzlich egal.

Zemetauer



Vorkommen: Zemetauren sind selten, man findet sie auf Schlachtfeldern und Friedhöfen, genau wie andere Nekrophagen.

Immunität: Sie sind immun gegen herkömmliche Gifte und resistent gegen Niederschlags- und Lähmungsversuche.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber und Nekrophagen-Öl.

Taktik: Zemetauren versuchen ihre Opfer niederzuschlagen und lebendig zu verspeisen.

Alchemie: Zemetaurenkiefer, Weißweinessig und Monstrositätenlymphe

Über Ghule und Graveir wurde viel geschrieben, da sie Kreaturen sind, denen gewöhnliche Leute in Zeiten des Krieges oder auf Friedhöfen oft begegnen können. Zemetauren sind selten, aber wenn sie in einem Gottesacker erscheinen, übernehmen sie ihn. Alle Ghule respektieren sie und verneigen sich vor ihnen.

Einzigartige Ungeheuer:

Dagon



Vorkommen: Dagon ist eine mythische Kreatur, die, so will es die Legende, auf dem Grund des Sees beim Dorf Trübwasser haust.

Immunität: Dagon ist eine Gottheit und kann daher nicht getötet werden.

Anfälligkeit: Die Kreatur bezieht Energie aus dem Glauben ihrer Anhänger, was ihre einzige Schwäche sein könnte.

Taktik: Wenn Dagon an Land kommt, begleiten ihn Zerstörung und Vernichtung.

Alchemie: Dagonsekrete, den alten Legenden zufolge

Das ist nicht tot, was ewig liegt, bis die Zeit selbst den Tod besiegt.

Mächte, älter als die Menschheit, schlummern in den Tiefen, wo kein Sonnenstrahl sie erreicht.

Götter und Dämonen erwarten schlafend in unterseeischen Städten ihre Zeit, und es heißt, wenn

ihre Stunde gekommen ist, erwachen sie und bringen Vernichtung über die Welt. Eine dieser

Kreaturen wird Dagon genannt. Er ruht auf dem Grund des Sees und wird von den Wodjanoi und

Wahnsinnigen verehrt. Dagon ist die Verkörperung von Stärke und Raserei. Wenn er an Land

kommt, wird er zur Inkarnation der Zerstörung. Verbotene Bücher, wie die "Hymnen von Wahnsinn

und Verzweiflung" beschreiben Möglichkeiten ihn anzurufen, denn er kann nur zu einem ihm

geweihten Ort gerufen werden.

Furchtbringer



Vorkommen: Furchtbringer sind sehr selten; sie entstehen als Folge magischer Experimente. Um einen Furchtbringer zu erschaffen, muss ein Magier Grundwissen über Mutation und große Macht besitzen.

Immunität: Furchtbringer sind gegen fast alle Effekte immun.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Stahl und Silber, sehr empfindlich gegen laute Geräusche mit hohen Frequenzen.

Taktik: Im Kampf verlassen sich Furchtbringer auf ihre Größe und Stärke. Sie versuchen, ihre Gegner niederzuschlagen und ihnen dann einen tödlichen Hieb zu versetzen.

Alchemie: Furchtbringerauge und -klauen

Der erste Hexenmeister, der einen Furchtbringer erschuf, war der berüchtigte Renegat Dagobert Sulla, ein fleißiger Student der serrikanischen Meister der Alchemie und Aufseher, der in Kaer Morhen durchgeführten Prüfung der Gräser. Als Sulla erkannte, was für ein Scheusal er in die Welt gesetzt hatte, soll er gerufen haben: "Was habe ich getan?" Er vernichtete das Ungeheuer; seine Aufzeichnungen hingegen blieben erhalten.

Golem



Vorkommen: Ein Golem ist eine Kreatur aus Stein oder Holz, die ein Hexenmeister zum Leben erweckte und mittels Magie beseelte.

Immunität: Der zähe Körper ist immun gegen Schwerthiebe und die meisten Effekte.

Anfälligkeit: Ein Golem kann durch seinen Schöpfer aufgehalten werden. Meist wird der Gigant durch einen Blitz in Bewegung gesetzt, daher könnte ihn ein starker Stromschlag aufhalten, vielleicht sogar auslöschen.

Taktik: Ein Golem wendet seine übermenschliche Kraft an, um Gegner niederzuschlagen, zu lähmen und zu zerschmettern.

Alchemie: Golemherz aus Obsidian

Einst schuf ein zerstreuter Hexenmeister einen Golem, belebte ihn durch wirken von Alzur-Donner, hieß seinen neuen Diener Wasser holen und vergrub sich derweil in seinen Lehrbüchern. Der Golem schleppte unermüdlich Wasser, Tag und Nacht, bis am Ende nicht nur das Haus des Hexenmeisters, sondern auch die Stadt überschwemmt wurde. Ihr seht also, meine jungen Studenten der Kunst, unzulänglicher Umgang mit Werkzeugen und mangelnde Grundausbildung können durchaus zu einer Tragödie führen.

Anabella Radfind: Vorlesungen über Sicherheit und Hygiene der Magie.

Höllenhund



Vorkommen: Kann überall auftauchen, wo ehrlose Menschen leben.

Immunität: Immun gegen die meisten Effekte. Da es sich um eine körperliche Kreatur handelt, sind Niederschlag- oder Lähmungsversuche möglich, aber selten erfolgreich.

Anfälligkeit: Sie sind empfindlich gegen Stahl, der schnelle Kampfstil ist am wirksamsten gegen Höllenhunde.

Taktik: Ein Höllenhund, der Bargesten herbeirufen kann, fängt seine Gegner in einem Feuerkreis und verstümmelt sie.

Alchemie: Irisierendes Mal

Der Höllenhund, auch Bestie genannt, ist eine Kreatur der Unterwelt, ein Geist, der die Gestalt eines schrecklichen Hundes annimmt und der sein Opfer, hat er erstmal die Witterung aufgenommen, unerbittlich jagt. Bauern sehen in einem Höllenhund die Verkörperung der Strafe der Götter für die Verruchtheit der Menschen.

Kikimorenkönigin



Vorkommen: Eine Kikimorenkönigin bevorzugt stille, feuchte und dunkle Orte, wo sie ungestört Eier legen kann. Sie scharf ihre Nachkommen um sich und gründet eine Kolonie, dem Ameisenstaat nicht unähnlich.

Immunität: Resistent gegen alle Effekte; durch den sehr dicken Panzer lässt sich eine Kikimorenkönigin nur schwer verwunden, egal ob das Schwert aus Silber oder Stahl ist.

Anfälligkeit: Die Kikimorenkönigin bewegt sich sehr langsam - das ist ihre einzige Schwäche.

Taktik: Ein einziger Schlag kann einen Menschen ohne weiteres niederschlagen und töten.

Alchemie: Kikimorenköniginnerven

Manche Wissenschaftler behaupten, dass sich Kikimoren wie Ameisen verhalten. Sie sind eingeteilt in fleißige Arbeiter und kampfstarke Krieger. Das Leben in der Kikimorenkolonie dreht sich ganz um ein großes Weibchen, das unablässig Nachkommen produziert. Die Landschaft rund um den Bau einer Kikimorenkönigin gleicht einer Wüste, übersät mit den Überresten unglücklicher Geschöpfe, die sich unvorsichtigerweise in das Gebiet wagten. Nicht einmal Vogelgezwitscher ist hier zu hören.

Koschtschei



Vorkommen: Eine durch Magie entstandene mythische Kreatur. Nur ein mächtiger Magier, der mit Alzurs Werk vertraut ist, kann einen Koschtschei herbeirufen.

Immunität: Resistent gegen die meisten Effekte.

Anfälligkeit: Anfällig gegen Silber.

Taktik: Eine gnadenlose Killermaschine, die keinerlei Bedarf an taktischen Feinessen hat.

Alchemie: Koschtscheiherz.

*Wie, glauben sie, kann man einen Koschtschei am besten beschreiben?
Der Tod. Ich sage, er ist der Tod.*

Striege



Vorkommen: Eine Striege ist eine Frau, die ein Fluch in ein Monster verwandelt hat. Hass auf alle Lebewesen erfüllt sie und sie verschlingt sie mit Freude. Eine Striege kann Nekrophagen dulden. Tagsüber braucht sie ein Versteck und oft fällt ihre Wahl auf einen Sarg in einem abgelegenen Winkel einer Gruft.

Immunität: Resistent gegen Stahl

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber; eine Striege kann man von ihrem Fluch befreien, wenn man eine Nacht bis zum Anbruch der Dämmerung in der Nähe ihres Sarges lebend übersteht.

Taktik: Striegen sind sehr starke und wendige Kreaturen, aber nicht so zäh wie es scheinen mag. Eine Striege greift überraschend an und versucht, ihren Gegner in Stücke zu reißen, ohne ihm eine Chance zur Gegenwehr zu lassen. In der Nähe ihres Sarges ist eine Striege stets stärker.

Alchemie: Striegenherz

"Woher kommt sie? Zauber, Magie? Ich habe keine Ahnung, Sire. Die Weisen erforschen dieses Phänomen. Uns Hexern genügt das Wissen, dass Willenskraft sie erschaffen kann und wie man sie bekämpft."

"Und tötet?"

"In aller Regel, ja. Dafür werden wir gewöhnlich bezahlt. Kaum jemand möchte einen Zauber aufheben. Die Leute wollen sich meist nur schützen. Und wenn das Ungeheuer Menschen getötet hat, kann Rache ein weiteres Motiv sein."

Werwolf



Vorkommen: Werwölfe sind Lykanthropen, also Gestaltwandler. Menschen können sich in Werwölfe verwandeln, wenn sie mit einem Fluch belegt wurden. Diese Kreaturen lauern dann in der Nähe menschlicher Siedlungen.

Immunität: Sie sind resistent gegen Stahl und die meisten Effekte.

Anfälligkeit: Empfindlich gegen Silber.

Taktik: Sie greifen wütend an und sind sehr offensiv, dabei verlassen sie sich auf ihre Resistenz gegen konventionelle Waffen.

Alchemie: Werwolffell

Baron Wolfstein barg das Gesicht in die Hände. Sein Herz klopfte. Plötzlich wurde der Geruch des Blutes seiner Frau und seiner Kinder intensiver. Die Muskeln des Barons schwellen an, seine prunkvollen Gewänder fielen in Fetzen auf den marmornen Boden. "Mein Liebster, Du ... Du bist so haarig. Du bist ein Werwolf!" Bianka erbleichte. "Was wird nun aus unserer Liebe?" Ein schreckliches Brüllen war die Antwort.

Trulla Daniella: Baron Wolfsteins Fluch und andere Liebesgeschichten.

Wilde Jagd



Vorkommen: Die Wilde Jagd erscheint am Himmel als Vorbote von Krieg und anderen Unglücken. Manche halten sie für ein rein magisches Phänomen, keine Horde von Geistern. Elfische Quellen bezeichnen sie als Rote Reiter.

Immunität: Es ist nicht bekannt, wie man die Wilde Jagd bekämpfen könnte.

Anfälligkeit: Es ist nicht bekannt, wie man die Wilde Jagd bekämpfen könnte.

Taktik: Krieger der Wilden Jagd müssen nicht kämpfen, sie rufen ein solches Grauen hervor, dass Leute bei ihrem Anblick in Entsetzen ausbrechen. Es sind Fälle von Entführungen durch die Wilde Jagd bekannt.

Alchemie: Hauch der Wilden Jagd

Die Wilde Jagd ist eine Horde von Geistern, die bei Sturm über den Himmel ziehen und als Vorbote des Unheils gelten. Ihr Auftritt zieht Krieg und Verderben nach sich, ähnlich wie ein Komet. Die geisterhafte Wilde Jagd erscheint den Verfluchten oder vom Schicksal Auserwählten manchmal in Träumen.

Zeugl



Vorkommen: Zeugl leben im Unrat - in Kloaken oder Abfallhalden; man sollte sie beseitigen, solange sie noch jung und klein sind. Ein ausgewachsener Zeugl ist selbst für einen Hexer ein stattlicher Gegner.

Immunität: Praktisch immun gegen Schwerthiebe, egal ob die Klinge aus Stahl oder Silber ist.

Anfälligkeit: Um einen Zeugl zu töten, muss man zuerst seine Tentakel entfernen.

Taktik: Sie lassen zahlreiche Tentakelschläge auf ihre Gegner einprasseln.

Alchemie: Zeuglgiftserum.

Zeugl sind das beste Beispiel für Ungeheuer, die sich an Siedlungen der Menschen angepasst haben. Die Bestien ernähren sich vom Abfall und Müll der Stadt, also müssen sie nicht jagen oder kämpfen, um zu überleben. Sie wachsen einfach heran und werden den Menschen gefährlich. Dieses Beispiel zeigt, dass es sich langfristig nicht auszahlt, seine natürliche Umgebung verkommen zu lassen. Daher mein eindringlicher Appell an den Leser: Schützt die Natur.



Game Guides

Baldur's Gate
Baldur's Gate 2
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal
Divine Divinity
Drakensang
Icewind Dale
IWD: Herz des Winters
IWD: Trials of the Luremaster
Icewind Dale 2
Knights of the Old Republic
The Witcher

In Vorbereitung

Neverwinter Nights
NWN: Schatten von Undernzit
NWN: Horden des Unterreichs
Planescape: Torment
Pool of Radianc

D&D History Special