

THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

THE WITCHER[®] 2: ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION – QUEST HANDBOOK



CDPROJEKT S.A.



REDengine

The Witcher[®] is a trademark of CD Projekt RED S. A. The Witcher game © CD Projekt RED S. A.
All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski.
All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

© 2012 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S.

08.D

QUEST HANDBOOK

INHALT

Einführung	3	Königliches Blut	27
PROLOG	4	Wo ist Triss Merigold? (Teil 2)	28
Des Königs Wille	4	Eine Frage auf Leben und Tod	30
Des Königs Wille (Teil 2)	5	Ewige Schlacht	30
Barrikade	5	Schlachtrelikte	30
An der Front	6	Das Symbol des Todes	31
Feuerprobe	6	Die Belagerung Vergens	32
Blutsbande	7	Zweiter Akt	34
Zum Tempel	7	Mit Roche	34
Im Kerker der La Valettes	8	Vorspiel zum Krieg: Kaedwen	34
ERSTER AKT	11	Verschwörungstheorie (Teil 1)	35
Harte Landung	11	Der Schlächter von Cidaris	35
Dem Henker in die Parade gefahren ..	12	In Cervisia Veritas	35
Ein unmoralisches Angebot	12	Der Blutfluch	36
Die Balliste	12	Die verlorenen Schäfchen	37
Kayran	14	Auf dem Weg zur Erleuchtung	38
Kayran: Eine Frage des Preises	14	Verrecken sollst du!	38
Kayran: Schattenbeinwurz	15	Das Symbol des Todes	39
Die Königsmörder	16	Das Symbol des Hasses	40
Rose der Erinnerung	17	Die Königsmörder	42
Wo ist Triss Merigold?	18	Ewige Schlacht	43
Am Scheideweg	20	Verschwörungstheorie (Teil 2)	44
Vernon Roche	20	Die Belagerung Vergens	45
Die Scoia'tael	20	DRITTER AKT: MIT IORWETH	47
Tod dem Verräter!	21	Im Namen höherer Werte!	47
Schwimmendes Gefängnis	22	Der Zauberebrecher	48
Zweiter Akt	23	Wo ist Triss Merigold?	49
Mit Iorweth: Vorspiel zum Krieg: Aedirn	23	Der Kongress der Zauberer	50
Leben im Untergrund	24	Der Auftritt des Drachen	51
Der Magie auf der Spur	25	Die Königsmörder	51
Wo ist Triss Merigold? (Teil 1)	26	DRITTER AKT: MIT ROCHE	52
		Für Temerien!	52

Fleisch vom Fleische	53
Wo ist Triss Merigold?	54
Der Auftritt des Drachen	56
Die Königsmörder	57

PROLOG 58

Nebenquests:	58
Meliteles Herz	58
Wehe den Besiegten	58
Die Wilde Jagd und Wiederkehrende Erin- nerungen	59
Prolog	59
Zweiter Akt	59
Dritter Akt	60
Die Königsmörder	60

AKT II 60

In den Fängen des Wahnsinns	60
Verkatert	61
Auftrag zur Tötung von Nekkern	61
Auftrag zur Tötung von Endriagen	62
Pokergesicht: Flotsam	62
Der Hexer schlägt sie alle: Flotsam	62
Mann gegen Mann: Flotsam	63
Fight Club	63
Probleme mit dem Troll	64
Geruch von Weihrauch	65
Handel mit Träumen	65
Meliteles Herz	67
Der Fluss der Geheimnisse	68
Erster Akt	68
Dritter Akt	68

AKT II: Mit Iorweth 69

Schweren Herzens	69
Baltimors Alptraum	70
Pokergesicht: Vergen	71
Mann gegen Mann: Vergen	72

Der Hexer schlägt sie alle: Vergen	72
Auftrag: Harpyien-Königin	72
Harpyien-Auftrag	73
Frisch auf, ihr Bergleut, auf!	73

AKT II: Mit Roche 74

Die drei Schwestern	74
Ave Henselt!	75
Auftrag: Moderhäute	76
Pokergesicht: Das Lager der Kaedwener76	
Der Hexer schlägt sie alle: Das Lager der Kaedwener	76
Gegen die Blauen Streifen	77

AKT III: Nebenquests 77

Das verschlüsselte Manuskript	78
Der Hexer schlägt sie alle: Loc Muinne79	
Offene Rechnungen	79
Pokergesicht: Loc Muinne	79
Ein Fall für einen Zauberer	80

Roches Weg: Lilien und Vipern 81

Pacta Sunt Servanta	82
Der Bote	82

Iorweths Weg 83

Die Geheimnisse von Loc Muinne	83
--	----

Einführung

Willkommen beim offiziellen Lösungsbuch für Witcher 2: Assassins of Kings.

Ich möchte meinen Kollegen von der Qualitätssicherung und vom Design hiermit für ihre Hilfe danken. Ohne euch wäre es unglaublich schwierig gewesen, dieses Lösungsbuch zu erstellen. Ein großes Dankeschön auch an Adam, Jędrzej und Przemek – dafür, dass sie an mich geglaubt haben – sowie an Daniel, für das Korrekturlesen.

Falls ihr Fragen zum oder Probleme mit dem Spiel habt, besucht bitte die offizielle Website des Spiels: www.thewitcher.com.

Ihr werdet bei den Beschreibungen zahlreicher Quests Hinweistexte finden. Ich habe kurze, eng mit den Hauptquests verknüpfte Nebenquests auf diese Weise gekennzeichnet.

Hilfestellungen zu spezifischen Kämpfen im Spiel habe ich mit dem Tag **[Kampf]** markiert. Entscheidungen, die sich auf die Geschichte des Spiels auswirken, sowie die entsprechenden Konsequenzen, werden durch das Tag **[Entscheidung]** hervorgehoben.

Mit Quests verbundene Gegenstände sind **fett** gedruckt; die überall im Text auftauchenden Nummern beziehen sich auf Orte, die auf den Karten eingetragen sind.

Vorsicht vor Spoilern, habt Spaß beim Lesen und vor allem: Habt VIEL Spaß mit Witcher 2!

Marcin Majewski

PROLOG

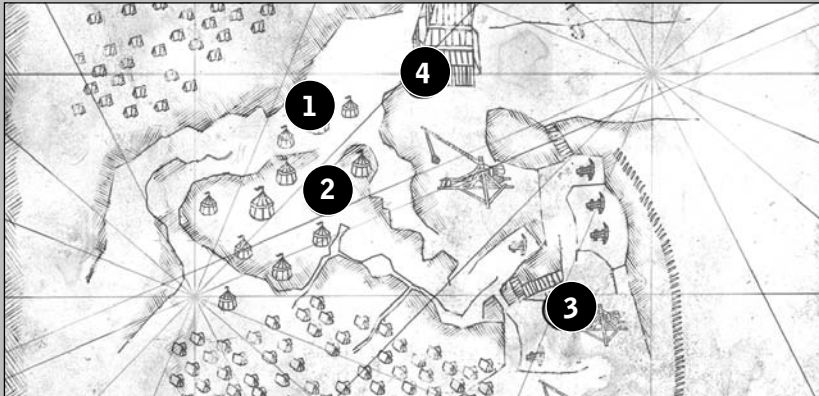
Ein dunkler, unheimlicher Wald... Ein verwundeter Hexer, Geralt von Riva, flieht vor seinen Verfolgern... Er stürzt... Die Meuchelmörder nähern sich...

Es ist nur ein Traum. Unglücklicherweise erweist sich die Realität als mindestens ebenso schlimm, wenn nicht sogar schlimmer. Wir befinden uns in einer Kerkerzelle; die zwei Wärter, die uns bewachen, prügeln auf uns ein, sobald sie bemerken, dass wir bei Bewusstsein sind. Unser Rücken ist von frischen Peitschenschlägen gezeichnet, unsere Hände in Ketten geschlagen. Dann taucht ein weiterer Mann auf. Er führt uns zum Verhör.

Er stellt sich als Vernon Roche vor; aus dem Gespräch geht hervor, dass er Teil der temerischen Spezialverbände ist. Wenn wir nicht kooperieren, werden wir sicherlich am Galgen enden. Welche Wahl bleibt uns? Wir erzählen Roche, was vor unserer Verhaftung geschah.

Wir können die Geschichte in jeder beliebigen Reihenfolge erzählen... Aber vielleicht sollten wir am Anfang beginnen.

Des Königs Wille



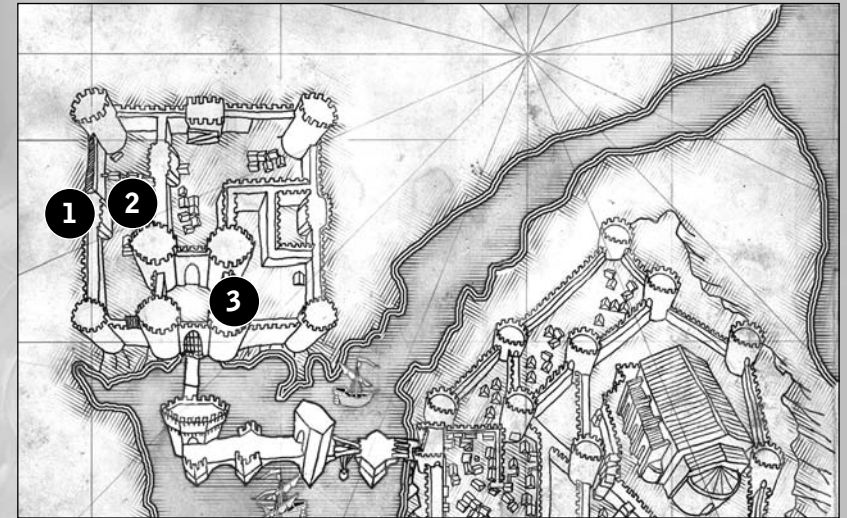
Wir erwachen neben unserer geliebten Triss Merigold; der Tag beginnt vielversprechend. Allerdings werden unsere Pläne von einem ungeladenen Gast durchkreuzt – ein temerischer Soldat informiert uns, dass wir von König Foltest erwartet werden. Nach einer kurzen Unterhaltung mit der Zauberin verlassen wir das Zelt **[1]** und treten hinaus, wo wir das riesige Lager der temerischen Armee sehen. Auf dem Weg den Hügel hinunter begegnen wir den Haudegen von Crinfrid **[2]**, die uns bitten, ein bestimmtes Medaillon zu begutachten. Dadurch beginnt die Nebenquest **Meliteles Herz**.

Wir nähern uns einem riesigen Tribok **[3]**, mithilfe dessen die Burg La Valette bombardiert wird. Hier finden wir Foltest, zusammen mit seinen Beratern und dem nilfgaardischen Botschafter, Shiland Fitz-Oesterlen. Der König möchte, dass wir ihm bei dem Angriff, den er persönlich anführen möchte, zur Seite stehen. Wir folgen dem König durch das Lager und bewegen uns auf den Belagerungsturm zu. **[Entscheidung]** Als wir an einer Balliste vorbeikommen, helfen wir Foltest beim Zielen – der korrekte Winkel beträgt 1,5 Grad (du solltest mit dem Fadenkreuz auf die Mitte der Barrikade zielen). Dann folgen wir dem König auf die Spitze des Belagerungsturms **[4]**.

An diesem Moment unserer Geschichte kehren wir in die Folterkammer zurück, wo wir unsere

Ansichten über den Belagerungsturm mit Roche teilen. Wir halten das für ziemlich abstoßend – der König und seine Edelleute wollten sich oben auf den Mauern amüsieren, während die gewöhnlichen Soldaten unten in den Straßen starben. Vernon ruft Geralt zur Ordnung; wir können nun entscheiden, ob wir ihm mehr erzählen wollen.

Des Königs Wille (Teil 2)



Das Verhör geht weiter; wir berichten Roche über unsere Rolle bei der Belagerung der Burg La Valette. Wir sind auf den Mauern der Burg **[2]**. Die Barone treffen auf die ersten Feinde und wir müssen sicherstellen, dass Foltest nichts passiert. **[Kampf]** Wir stehen den temerischen Edelleuten im Kampf bei; wir töten unsere Gegner mit einem Stahlschwert, einen nach dem anderen. Dies dürfte für uns keinerlei Problem darstellen. Anschließend befiehlt der König, dass der Turm, dessen Verteidiger von Aryan La Valette angeführt werden, eingenommen werden soll.

Barrikade

Der erste Turm auf unserem Weg ist mit Bogenschützen bemannt; es ist kaum möglich, sich ihm zu nähern. Zudem ist der Zugang verbarrikiert. Als Erstes müssen wir diese Barrikade mit der Balliste **[2]** im Hof zerstören. Wir springen von den Mauern herunter und müssen gegen die Verteidiger der Festung kämpfen. **[Kampf]** Am einfachsten besiegen wir sie unter Verwendung des Yrden-Zeichens, das die Gegner lähmt, woraufhin wir ihnen den Rest geben können. Nachdem wir sie alle bezwungen haben, spannen wir die Balliste. Wir werden von weiteren Rittern La Valettes gestört; auch diese besiegen wir mit der oben beschriebenen Taktik. Dann kehren wir zur Balliste zurück. Wenn wir ein paar Mal versagen, kommen neue Feinde dazu. Nachdem wir den Mechanismus aufgezogen haben, müssen wir nun zielen. Das Zielen funktioniert ganz ähnlich – wir drücken die auf dem Bildschirm angezeigte Taste im Rhythmus. Die Verteidiger von La Valette greifen uns erneut an. Nachdem wir sie besiegt haben, müssen wir nur noch die Balliste abfeuern und so die Barrikade zerstören.

An der Front

[Konsequenzen des Abfeuerns der Balliste im Lager] Nachdem wir auf die Mauern zurückgekehrt sind und den Turm betreten haben, begegnen wir dem rebellischen Grafen Etcheverry und seinen Rittern. Wenn wir vor dem Angriff beim Ausrichten der Balliste erfolgreich waren, dann haben wir den Adligen bereits getötet und müssen uns nur noch seinen Gehilfen stellen. **[Kampf]** Dieser Kampf wird etwas schwieriger als die vorhergehenden. Wir haben es hier mit mehr Gegnern zu tun, die ihre Angriffe auch besser koordinieren. Wir müssen ständig ausweichen und dürfen nicht vergessen, dass ein Treffer im Rücken den doppelten Schaden zur Folge hat. Hier können uns die Zeichen Quen und Yrden von Nutzen sein.

Nachdem wir den letzten Gegner im Turm getötet haben, folgen wir dem König zum nächsten Befestigungsbau. Unter dem Wehrgang erwartet uns eine weitere Gruppe Gegner. Wir können sie mit der zuvor besprochenen Taktik besiegen. Foltest's Ritter werden die Tür vor uns mit Äxten zerstören. Hinter der Tür bekommen wir es mit einem bedrohlichen Raufbold und seinen Gehilfen zu tun. **[Kampf]** Diesen Gegner erledigen wir am einfachsten unter Einsatz des Yrden-Zeichens. Sobald das erledigt ist, haben wir es fast zu dem von Aryan La Valette verteidigten Turm geschafft.

Der König schickt uns vor; wir sollen die feindliche Befestigungsanlage erklimmen und das Tor öffnen. Des Weiteren sollen wir Aryan töten oder gefangen nehmen. Pfeilen ausweichend rennen wir auf ein Gerüst an der Außenseite der Mauern zu; wir besiegen weitere Gegner und erreichen die Turmspitze, wo wir auf La Valette treffen. **[Entscheidung]** **[A]** Wir können versuchen, den Adligen zur Aufgabe zu überreden. **[B]** Wir können ehrenvoll gegen ihn kämpfen, Mann gegen Mann, und seine Leute am Leben lassen, oder **[C]** gegen Aryan und seine Ritter antreten. Welche Folgen unsere Entscheidung hat, wird sich während des Gefängnisausbruchs (**The La Valettes' Dungeons**), herausstellen; doch mehr davon später.

[Kampf] Wenn wir uns für einen Kampf entscheiden, dann sollten wir uns darauf einstellen, Schläge abzublocken und Gegenangriffe zu starten. Zudem müssen wir die Zeichen Aard und Yrden einsetzen. An dieser Stelle unterbricht Roche uns, und wir kehren in die Folterkammer des düsteren Kerkers zurück. Nach einer kurzen Unterhaltung drängt uns der Kommandant der Spezialverbände, mehr zu erzählen...

Feuerprobe

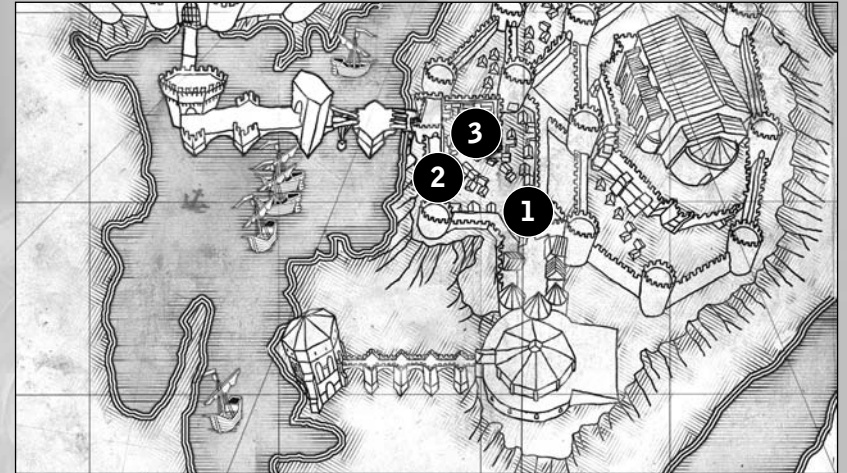
Das nächste wichtige Ereignis bei der Eroberung der Burg, in der die Kinder des temerischen Königs versteckt sind, ist das Auftauchen eines Drachen...

Nachdem wir die Hauptbefestigungen der Burg La Valette eingenommen haben, erreichen wir zusammen mit Foltest und Triss Merigold den letzten Turm, der uns vom Tempelbereich trennt; dort dürften die Kinder des Königs versteckt sein. Das Tor wird mit der Hilfe der Spezialverbände unter dem Kommando von Vernon Roche geöffnet; der Weg ins Kloster scheint frei. Irgendetwas stimmt aber nicht. Unser Hexermedaillon vibriert... Ein riesiger schwarzer Drache fliegt über unsere Köpfe hinweg... Wir können im letzten Moment zu einer Brücke fliehen, die in die Stadt führt...

Doch dort stehen wir zahlreichen Verteidigern gegenüber. **[Kampf]** Wie immer, wenn wir zahlenmäßig unterlegen sind, müssen wir die Schläge unserer Gegner abblocken und Gegenangriffe starten (falls unser Charakter entwickelt genug ist, um über diese Fähigkeiten zu verfügen); zudem können wir die Zeichen Yrden und Aard einsetzen. Wir schlagen uns bis zum nächsten Tor durch und suchen unter der Hurde Schutz vor dem Feueratem des Drachen. Dann wird Triss ihre Magie einsetzen, um das Tor zu „öffnen“. Leider stürzt es ein; Merigold sitzt auf der anderen Seite fest. Die Brücke vor uns brennt; sobald wir einen sicheren Ort erreichen, erscheint der Drache vor uns. Glücklicherweise wird er durch das Triboken-Bombardement vertrieben...

Hier unterbricht Roche unsere Geschichte erneut. Er wird ungeduldig, da er die Ereignisse, die wir gerade schildern, aus eigener Erfahrung kennt. Also setzen wir unsere Erzählung an einer anderen Stelle fort.

Blutsbande



Der Kommandant der temerischen Spezialverbände dürfte sich am meisten für die Dinge interessieren, die geschehen sind, nachdem wir das Tempelviertel erreicht haben... Die Tore des Klosters **[1]** waren verschlossen. Also wurde uns befohlen, nach einem Geheimgang unter der Stadt zu suchen; diesen hatte ein gefangener Priester erwähnt.

Zum Tempel

Während wir den Zugang suchen, werden wir wahrscheinlich auf temerische Soldaten treffen, die die Bürger **[2]** malträtiert. Damit beschäftigt sich eine weiter unten beschriebene Nebenquest (**Wehe den Besiegten**). Wir laufen durch die Stadt und finden bei einer der Barrikaden eine Holztür. Sie öffnet sich auf einen Hof, in dessen Mitte sich ein Brunnen befindet. Dort werden wir von einigen überlebenden Verteidigern der Burg angegriffen. **[Kampf]** Am besten setzen wir hier das Yrden-Zeichen ein – sobald sie gelähmt sind, können wir sie leicht mit dem Stahlschwert erledigen. Der Brunnen entpuppt sich als Zugang zu der Kanalisation unter der Stadt **[3]**. **[Kampf]** Wir waten durch das Wasser und erledigen unterwegs auftauchende Ertrunkene mit dem Silberschwert; dann erreichen wir eine Leiter, die zu einem der Türme beim Kloster führt. **[Kampf]** Hier werden wir auf mehrere Gegner treffen; am besten bezwingen wir sie mit dem Stahlschwert und dem Yrden-Zeichen.

Wir verlassen den Turm. Draußen greifen die Ritter La Valettes uns an; wir erledigen sie wie gewohnt. Nachdem wir sie geschlagen haben, betreten wir den Tempelbereich. Wir erreichen den Hof und sind nun auf der anderen Seite des Tors, das wir öffnen sollen. Wir verteidigen uns gegen die verbleibenden feindlichen Soldaten. Einer davon dürfte den Schlüssel zu einem Raum haben, an dem wir vor kurzem vorbeigekommen sind. Dort befindet sich der Hebel, durch den das Tor des Klosters geöffnet wird. Wir sollten diesen nun betätigen. Anschließend treffen wir Foltest und Roche im Hof.

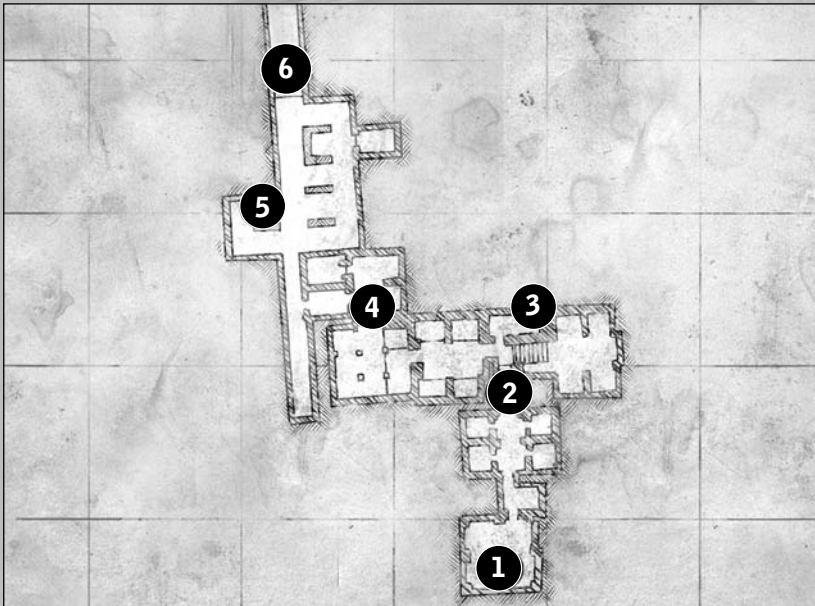
Vernon unterbricht unsere Geschichte erneut, und wir finden uns in der Folterkammer wieder. Es scheint, als würden wir langsam das Vertrauen des Temeriers gewinnen. Wenn wir ihm die Geschichte so weit erzählt haben, müssen wir unsere Aussage nun nur noch zu Ende bringen...

Wir setzen die Geschichte ab unserer Begegnung mit dem Hohepriester und Grafen Tailles fort; dieser verrät uns, dass sich Anais und Bussy in der nahen Einsiedelei befinden.

Wir folgen dem König und dem Kommandanten der Spezialverbände dorthin... doch der Drache versperrt uns erneut den Weg.

Wir müssen uns nun auf zwei **QTEs** (Quick Time Events) vorbereiten; falls wir hier versagen, geht unser Witcher 2-Abenteuer zu Ende. Roche stürzt verwundet; doch haben wir Erfolg, dann fliegt der Drache davon. Wir erreichen die Einsiedelei zusammen mit dem König. Wir finden die Kinder im Obergeschoss, in Begleitung eines Mönchs. Foltest bittet Geralt nun zu warten, da seine Erscheinung die Kinder erschrecken könnte. Der Mönch schlägt ein gemeinsames Gebet vor... Wir bemerken die Zeichen der Hexermutation in seinen Augen zu spät. Der König sinkt tot zu Boden, sein Mörder springt aus dem Fenster in den Fluss hinunter... Einen Moment später treffen temerische Soldaten ein, die uns für den Königsmörder halten... So gerieten wir in den Kerker, in dem wir nun verhört werden.

Im Kerker der La Valettes



Roche scheint bereit zu sein, unserer Geschichte Glauben zu schenken. Es gibt aber weder Zeugen noch Beweise. Das Gericht wird uns sicherlich zum Tode verurteilen. Der Temerier sagt, er sei unsere einzige Chance; wir müssen uns nun entscheiden, wie wir auf sein Angebot reagieren. **[Entscheidung] [A]** Wenn wir unsere Kooperation zusagen, wird uns Roche helfen, aus dem Verlies zu fliehen. **[B]** Wenn wir einen Kampf anfangen und versuchen, ihn zu überwältigen, dann sterben wir. Vor die Wahl gestellt, willigen wir ein, ihm bei der Suche nach Foltests Mörder zu helfen und so unsere Unschuld zu beweisen. Dafür erhalten wir den **Schlüssel** für unsere Ketten; wir werden nun in unsere Zelle zurück eskortiert.

Nach dem Verhör finden wir uns in unserer Zelle wieder. Glücklicherweise konnten wir Roche überzeugen, dass nicht wir Foltest ermordet haben. Nun können wir unsere Ketten abstreifen. Aber wie sollen wir die Zelle verlassen **[1]**? **[Entscheidung] [A]** Wir können den Schlüssel verwenden, den Vernon uns gegeben hat – dann kommen die Wärter herein, um uns die Ketten wieder anzulegen; oder wir können **[B]** unsere Kerkermeister provozieren; sie kommen dann in die Zelle, um uns zu zeigen, wer hier das Sagen hat. In beiden Fällen erwartet uns ein Faustkampf gegen zwei Gegner. **[Kampf]** Faustkämpfe basieren auf Quick Time Events; der Kampf dürfte also kein Problem darstellen. Nachdem wir die Wärter besiegt haben, finden wir die **Zellenschlüssel** bei einem der beiden. In der Truhe draußen finden wir unser **Schwert** und zwei Elixire: **Katze** und **Weißer Mönch**.

Sobald wir aus der Zelle entkommen sind, müssen wir noch aus dem Verlies hinaus... Wir begeben uns zur Tür des Raumes, in dem wir uns befinden. Wir können versuchen, uns heimlich zum Ausgang zu schleichen, oder alle Wärter, denen wir unterwegs begegnen, einfach töten. Nehmen wir aber einmal an, dass wir versuchen, unbemerkt zu bleiben.

Im Raum vor uns befindet sich ein Wärter. Nachdem wir die Tür geöffnet haben, können wir uns in der Zelle links verstecken und darauf warten, dass der Wärter sich der Tür nähert, durch die wir gekommen sind. Wir schleichen uns von hinten an ihn heran und überwältigen ihn. Dann gehen wir die Treppe hoch **[2]**.

[Entscheidung] Es gibt zwei Wege aus dem Kerker: **[A]** den Weg durch das obere Stockwerk und **[B]** den Weg durch das Kellergeschoss. Je nachdem, welchen Weg wir wählen und welche Entscheidung wir beim Kampf gegen Aryan in **By The King Des Königs Wille** getroffen haben, wird die Geschichte hier einen etwas anderen Verlauf nehmen.

[A] Wir sehen einen Gang vor uns und eine Tür an dessen Ende. Links befindet sich ein Wärter, der eine Zelle bewacht. Wir löschen eine nahe Fackel; das wird seine Aufmerksamkeit erregen und wir können ihn überwältigen.

Wir begeben uns also nun nach links, in die Richtung, aus der der Wärter kam. Sobald uns der Insasse einer der Zellen bemerkt, wird er ein Geschrei erheben; das lockt weitere Wärter an. Also verstecken wir uns in einer leeren Zelle und warten, bis wir einen Wärter überwältigen können. Dann schleichen wir uns in den nächsten Raum. Wir verstecken uns hinter den Fässern links, um einem weiteren Wärter aus dem Weg zu gehen. Wir löschen eine nahe Fackel; wenn der Wärter sie wieder entzünden möchte, erledigen wir ihn. In einer Kammer nebenan befindet sich ein weiterer Wärter. Wir verstecken uns hinter den Fässern vorne; sobald er durch Lärm abgelenkt wird, überwältigen wir ihn. Dann betreten wir den nächsten Raum **[4]**.

[A1: Aryan lebt] Wir sehen, wie zwei Wärter Aryan La Valette aus einer Folterkammer führen. Der Adlige überwältigt sie; nun zeigt Geralt sich. Nach einer kurzen Unterhaltung werden wir damit beauftragt, den Weg nach draußen frei zu machen und dann zurückzukehren, um Aryan zu holen; er wurde gefoltert und ist kaum in der Lage, uns zu helfen.

[A2: Aryan ist tot] Wenn wir gegen Aryan gekämpft haben, sehen wir, wie Shilard, der nilfgaardische Botschafter, die Baronin Luisa La Valette aus einer Folterkammer führt.

Wir gehen dann die Treppe hoch und kümmern uns um die Wärter oben.

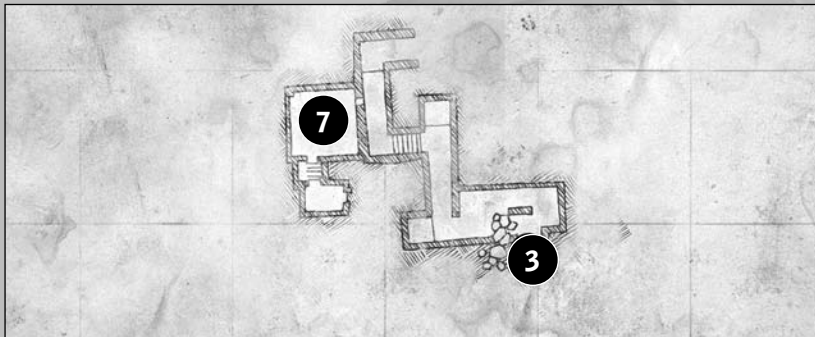
[A1] Wir holen Aryan und gehen mit ihm nach oben. Nach einer Weile erreichen wir einen Punkt, an dem der Edelmann uns von einem Geheimweg erzählt **[5]**. Er öffnet den Zugang und sagt, wir sollen

fliehen; den Rest würde er erledigen. Er setzt die Fässer in dem Zimmer in Brand, wodurch uns der Rückweg abgeschnitten wird. Wir nehmen also den Korridor, der zum Ausgang führt. Draußen wartet Triss auf uns; wir rennen zusammen zu Roches Schiff und machen uns auf die Suche nach Foltests wahrem Mörder.

[A2] Nachdem wir die Wärter besiegt haben, kommen wir auf der Suche nach dem Ausgang früher oder später in einen Raum, in dem wir auf Luisa und Shilard Fitz-Oesterlen treffen.

Nach einer kurzen Unterhaltung bietet der Botschafter uns seine Hilfe an. Immerhin ist Foltests Tod für Nilfgaard eher erfreulich, und wir haben Kaiser Emhyr in der Vergangenheit bereits einmal geholfen. Shilard ruft die Wärter herbei und sagt ihnen, der Hexer sei entwischt und treibe sich nun im Kerker herum. Sofort eilen die Wärter nach unten; unser Weg **[6]** ist frei. Als wir draußen sind, wenden wir uns nach links und begegnen Triss. Zusammen rennen wir zu Vernon Roches Schiff, das uns schon erwartet. Da die Scoia'tael Foltests Mörder geholfen haben, dürften sie nach Flotsam gesegelt sein; dort wurde die Einheit eines gewissen Iorweth gesichtet.

[B] Wir sehen einen Gang vor uns und eine geschlossene Tür an dessen Ende. Links befindet sich ein Wärter, der eine Zelle bewacht. Wir löschen eine nahe Fackel; das wird seine Aufmerksamkeit erregen und wir können ihn überwältigen. Wir gehen die Treppe rechts hoch. Wir überwältigen einen Wärter und schleichen uns an einen anderen heran, der sich ausschließlich für die Elfin in einer der Zellen interessiert. Bei diesem Wärter finden wir den **Schlüssel** zu der Tür im Korridor unten. Hinter der Tür öffnen wir eine Falltür und springen hinunter **[3]**. Dort stoßen wir früher oder später auf eine Folterkammer **[7]**.



[B1: Aryan lebt] Wenn wir Aryan La Valette nicht getötet haben, dann wird der Folterknecht den Adligen bearbeiten, um ihn dazu zu bringen, ein Papier zu unterschreiben, das besagt, dass er der eigentliche Vater der Kinder Foltests ist. Wir springen hinunter und überwältigen den Schreiber. Dann wird der Folterknecht uns bemerken; wir müssen gegen ihn kämpfen. **[Kampf]** Beim Kampf gegen den Folterknecht müssen wir geschickt blocken und heftig zuschlagen. Wir befreien Aryan und helfen ihm aus der Folterkammer. Der junge Mann will auf uns warten, während wir uns um die Wärter oben kümmern. Wir sehen uns gezwungen, seinen Wünschen Folge zu leisten. Es ist unwahrscheinlich, dass wir es schaffen würden, alle Wärter oben heimlich zu überwältigen; wir können also auch gleich unser Schwert ziehen und die Klängen sprechen lassen. Nach getaner Arbeit holen wir Aryan und bringen ihn nach oben. Nach einer Weile erreichen wir einen Punkt, an dem der Edelmann uns von einem Geheimweg **[5]** erzählt. Er öffnet den Zugang und sagt, wir sollen fliehen; den Rest würde er erledigen. Er setzt die Fässer in dem Zimmer in Brand, wodurch uns der Rückweg abgeschnitten wird. Wir nehmen also den Korridor, der zum Ausgang führt. Draußen wartet Triss auf uns; wir rennen zusammen zu Roches Schiff und machen uns auf die Suche nach Foltests wahrem Mörder.

[B2: Aryan ist tot] Wenn wir gegen Aryan gekämpft haben, dann wird der Folterknecht seine Mutter,

Luisa La Valette, bearbeiten. Er will sie dazu bringen, ein Papier zu unterschreiben, das besagt, dass Foltest nicht der Vater ihrer Kinder war. Wir springen hinunter und überwältigen den Schreiber. Dann wird der Folterknecht uns bemerken; wir müssen gegen ihn kämpfen. **[Kampf]** Beim Kampf gegen den Folterknecht müssen wir Angriffe abblocken und geschickt kontern. Wir befreien die Baronin; unsere Unterhaltung mit ihr wird nach wenigen Momenten durch den nilfgaardischen Botschafter Shilard Fitz-Oesterlen unterbrochen, der die Folterkammer betritt. Auf Luisas Ersuchen hin erklärt er sich bereit, uns bei der Flucht aus dem Verlies zu helfen. Er geht nach oben und bittet uns, ihm einige Momente später zu folgen. Der Botschafter ruft die Wachen herbei, während wir uns versteckt halten. Der Nilfgaarder erzählt den Wachen, der Hexer sei entkommen; seine Männer hätten ihn unten gesehen. Die Wächter verschwinden in die Katakomben; unser Weg **[6]** ist frei. Also gehen wir. Draußen treffen wir auf Triss; wir folgen ihr zu Vernon Roches Schiff, das bereits auf uns wartet. In Flotsam sollten wir auf die Fähre der Scoia'tael stoßen, die dem wahren Mörder Foltests geholfen haben. Wir machen uns also auf den Weg.

ERSTER AKT

Harte Landung



Dank der Hilfe des Kommandanten der temerischen Spezialverbände schafften wir es, aus den Verliesen der Burg La Valette zu entkommen. Auf der Fähre des Königsmörders segeln wir auf Vernon Roches Schiff zur Hafenstadt Flotsam. Unglücklicherweise stellt sich heraus, dass der Hafen gesperrt ist, weil ein Monster das umgebende Wasser unsicher macht. Also gehen wir in der Nähe der Stadt vor Anker.

Gemeinsam mit Triss Merigold und Roche verlassen wir das Schiff **[1]** und durchqueren auf dem Weg zur Stadt **[2]** den umliegenden Wald. Plötzlich vernehmen wir eine Flöte und Roche spürt die Anwesenheit von Elfen. Wie sich gleich herausstellt, steht uns der berühmte Kommandant der Elfentruppe selbst im Weg – Iorweth. Er und Vernon sind alte Bekannte. Der Unterhaltung lässt sich entnehmen, dass der Elf Roche schon seit langer Zeit auf den Fersen ist und dass er Foltests Mörder versteckt. Als Iorweth davon spricht, dass wir einen Interessenkonflikt hätten, schleudert Triss einen magischen Blitz auf den Elfen, doch er weicht ihm aus und aus dem Dickicht regnet ein wahrer Pfeilhagel auf uns nieder. Mithilfe von Triss' Magie schaffen wir es, den Kampf zu überstehen. Er errichtet eine magische Barriere um uns herum, die alle Pfeile in Schmetterlinge verwandelt. Die große Anstrengung lässt sie jedoch zusammenbrechen. Roche hebt Triss auf, während wir den Angriff der Scoia'tael zurückschlagen müssen. **[Kampf]** Ich rate davon ab, die magische Sphäre zu verlassen, da die elfischen Pfeile unseren Leben sonst schnell ein Ende setzen würden. Die anstürmenden Elfen erledigen wir am besten mit wuchtigen Hieben. Roche trägt Triss in Richtung Stadt und wir folgen ihm, während wir die Elfen abwehren. So gelangen wir schließlich zur Stadt, wo uns die Wachen zu Hilfe eilen. Iorweth verspricht, dass wir uns wiedersehen werden ... Die Stadtwache erzählt uns, dass wir es noch zur Hinrichtung auf dem Marktplatz schaffen, wenn wir uns beeilen.

Dem Henker in die Parade gefahren



Wie wir zuvor von der Wache erfahren haben, findet am Marktplatz gerade eine Hinrichtung statt. Auf dem Weg durch die Stadt treffen wir viele Leute, die sich sputen, um rechtzeitig dort zu sein. Irgendwann erreichen dann auch wir den Marktplatz **[1]**.

Am Galgen sehen wir unsere Freunde mit Schlingen um den Hals: Zoltan und Rittersporn. Letzterer ist auch der Informant, den Roche im Wald erwähnte. Als wir uns dem Galgen nähern, spricht uns ein Wächter an. Wir erfahren, dass Zoltan für schuldig befunden wurde, mit den Scoia'tael zu paktieren; Rittersporn hatte man ob seiner lusternen Umtriebe verurteilt ... **[Entscheidung]** Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses Problem zu lösen. **[A]** Wir können die Menschenmenge gegen die Wachen aufhetzen oder **[B]** die Wachen einschüchtern. Ganz gleich, welche Entscheidung wir treffen, uns steht ein Faustkampf mit den Wachen bevor.

Nachdem wir uns um die Wachen gekümmert haben, beginnt der Henker, die Verurteilten zu hängen, also müssen wir auch ihn bezwingen. Uns erwartet ein weiterer Faustkampf. Nachdem wir den Henker besiegt haben, betritt Loredo – der Kommandant der örtlichen Garnison – den Platz. Es ist egal, welche Entscheidungen wir beim Gespräch mit ihm treffen, wir können ihn davon überzeugen, dass Zoltan und Rittersporn unschuldig sind. Sie werden freigesetzt, dürfen jedoch nicht die Stadt verlassen. Außerdem werden wir zu einem Abendmahl im Anwesen des Statthalters eingeladen (**The (Ein unmoralisches Angebot)**).

Nachdem wir unsere Freunde befreit haben, danken sie uns für die Rettung ihrer Leben und laden uns in das nächste Wirtshaus **[2]** ein, um zu feiern. Nun steht es uns frei, Nebenquests zu verfolgen oder uns den „Sehenswürdigkeiten“ der Stadt zu widmen. Nach 21:00 Uhr begeben wir uns allerdings zu Loredos Anwesen **[3]**.

Ein unmoralisches Angebot

Als wir Rittersporn und Zoltan vom Schafott retteten, trafen wir den Kommandanten der örtlichen Garnison und Statthalter der Stadt. Er lud uns zum Essen ein. Abzulehnen wäre unhöflich gewesen, also begeben wir uns nach 21:00 Uhr zu Loredos Anwesen. Wir müssen mit der Wache am Tor sprechen, die uns unsere Waffen abnimmt. Während der Diskussion stößt Roche zu uns – er möchte auch zum Kommandanten. Wir unterhalten uns mit Vernon und betreten gemeinsam das Anwesen.

Die Balliste

Unser Freund bemerkt auf dem Anwesen eine Balliste, die auf den Hafen gerichtet ist. Der örtliche Kommandant hat damit die volle Kontrolle über alle Schiffe, die ein- und auslaufen. Wenn wir Loredo

später nicht ausgeliefert sein möchten, sollten wir die Waffe vorher außer Gefecht setzen. Allerdings wird die Balliste bewacht, also müssen wir die Wache irgendwie ablenken ... und es gibt natürlich keine bessere Ablenkung als eine hübsche Frau. Wir benötigen die Hilfe einer Kurtisane namens Margarita, die sich auf dem Anwesen aufhält. Sie erklärt sich dazu bereit, uns zu helfen, und möchte je nach Verlauf unseres Gesprächs entweder **[A]** einen geringen Unkostenbeitrag von 60 Orens oder **[B]** dass wir uns Miron und Alfons zur Brust nehmen, zwei Rohlinge, die sie belästigen. Wir können die beiden Schläger in der Nähe finden und müssen sie im Armdrücken besiegen. Ganz gleich, welche Entscheidung wir treffen, nachdem wir Margarita bezahlen oder ihr den Gefallen erweisen, zieht sie den Wachmann hinter ein paar Büsche und gibt ihm eine kleine Kostprobe ihrer Künste. Und wir haben mehr als genug Zeit, uns um die Balliste zu kümmern. Das können wir auch noch tun, nachdem wir uns mit dem Kommandanten getroffen haben, doch warum Zeit verlieren? Sobald wir fertig sind, gehen wir zurück und treffen uns mit Loredo.

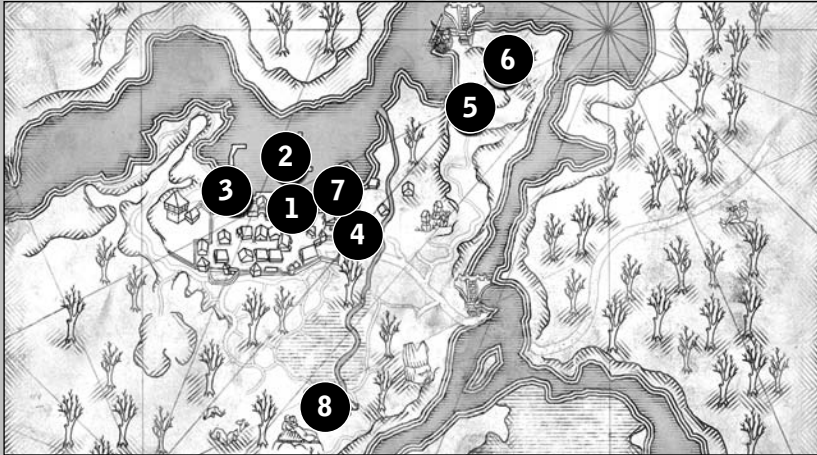
Wir gehen die Stufen zum Hauseingang hinauf, doch der Wachmann an der Tür informiert uns darüber, dass Loredo beschäftigt ist und gerade eine Zauberin namens Sheala empfängt. Roche schlägt vor, unten zu warten. Wir können uns die nähere Umgebung ansehen, doch alle Wege sind entweder blockiert oder bewacht, also gehen wir hinunter zu Roche.

Vernon schlägt vor, den Wachmann am Hintereingang wegzulocken, damit wir uns vorbeischieben können. Wenn wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht das Monster getötet haben, das den Hafen blockiert (**The Kayran**), werden wir von einem Händler angesprochen. Falls wir ihn ausreden lassen, informiert er uns darüber, dass ein Bestandteil einer Falle, die wir zur Tötung des Monsters nutzen könnten, im hinteren Teil des Anwesens aufzufinden ist. Er vermutet, dass wir uns der Bestie früher oder später stellen müssen. In der Zwischenzeit fahren wir mit Roches Plan fort.

Während Vernon die Wache ablenkt, springen wir von der Treppe und landen an der Ecke von Loredos Haus. Wir müssen uns schnell hinter einem Stein auf der rechten Seite verstecken und dann warten, bis die Wache uns den Rücken zudreht, damit wir ihn betäuben können. Wir schleichen weiter und versuchen, so wenig Lärm wie möglich zu machen, indem wir beispielsweise nicht über herumstehende Eimer stolpern. Wir betäuben eine weitere Wache hinter der Ecke. So gelangen wir in den Garten, wo wir zu einem Fenster von Loredos Zimmer hinaufklettern und das Gespräch zwischen ihm und der Zauberin belauschen können. Wenn das Gespräch vorbei ist, kehren wir zu Roche zurück, um den Kommandanten zu treffen, der nun bereit ist, uns zu empfangen.

Falls wir von den Wachen gefangen genommen werden, bringen sie uns zum Kommandanten, aber dann können wir nicht erfahren, worüber er mit der Zauberin gesprochen hat. Wir laufen lediglich an ihr vorbei, wenn sie das Zimmer des Kommandanten verlässt. Dann treffen wir Loredo. Er möchte wissen, was der Hexer, der des Mordes an Foltest beschuldigt wird, in „seiner“ Stadt macht. Ganz gleich, was wir ihm sagen, Loredo wird uns letztlich eine Art Abmachung anbieten: Wir sollen uns um Iorweth und seine Truppe kümmern. Er schlägt außerdem vor, Zoltan für diesen Zweck zu benutzen, da der Zwerg mit den Scoia'tael gemeinsame Sache macht. Falls es Zoltan noch immer verboten ist, die Stadt zu verlassen, verspricht Loredo, ihn zu begnadigen, wenn wir den Kayran töten – das Monster, das für die Sperrung des Hafens verantwortlich ist. Natürlich steht es uns frei, das Angebot des Kommandanten anzunehmen oder auch abzulehnen, wenn wir keine Geschäfte mit ihm machen wollen. Jetzt können wir Nebenquests verfolgen, uns den Kayran vorknöpfen (**The Kayran**) oder, falls wir ihn schon erledigt haben, uns auf Iorweth konzentrieren (**The Assassin of Kings**).

Kayran



Wir haben die Probleme, die das Monster den Einwohnern von Flotsam beschert, bereits zu spüren bekommen, als wir zur Stadt segelten. Seinetwegen ist der Hafen gesperrt. Wenn wir das Wirtshaus [1] zum ersten Mal besuchen und das Gespräch mit unseren Freunden beenden, kommt ein Dorfbewohner hineingelaufen und ruft die Leute zu den Waffen ... Der Kayran hat erneut den nahe gelegenen Pier [2] angegriffen. Triss schaut aus dem Fenster und schlägt vor, dass wir dort hingehen sollten, da jemand Zauber spricht.

Also folgen wir dem Bauern zum Ort des Monsterangriffs. Als wir ankommen, ist die Bestie jedoch schon wieder fort. Wir treffen lediglich eine Zauberin und eine Gruppe Dorfbewohner. Die Frau scheint uns überdies zu kennen ... Die Bauern geben sich der Zauberin gegenüber feindselig und behaupten, ihre Taten hätten einem gewissen Sosek beinahe das Leben gekostet. Je nachdem, was wir sagen **[Entscheidung]**, schlichten wir den Streit auf dem Pier auf unterschiedliche Weise. **[A]** Wir können versuchen, die Bauern einzuschüchtern und ihnen nahelegen abzuhaufen, doch falls wir scheitern, müssen wir gegen sie kämpfen. **[B]** Wir können auch fragen, was passiert ist, und so die Bauern davon überzeugen, dass das Monster an allem schuld ist und nicht die Zauberin.

Ganz gleich, welche Entscheidung wir treffen, sprechen wir danach mit der Zauberin, die Triss uns einen Moment später als Sheala de Tancarville vorstellt. Sie sagt, sie sei nach Flotsam gekommen, als sie vom Kayran hörte, einem riesigen Monster, das die Stadt terrorisiert. Ein gewisser Ludwig Merse, der bisher nur zugehört hat, meldet sich nun zu Wort und informiert uns darüber, dass die örtlichen Kaufleute eine Belohnung für die Tötung des Monsters ausgeschrieben haben und dass er davon ausgeht, dass Sheala und Geralt sich darum kümmern werden. Sheala hat einen Vorschlag für uns. Sie möchte mit uns zusammenarbeiten und ist dazu bereit, uns das gesamte Geld zu überlassen, da sie nur bestimmte Teile des Monsterkörpers benötigt. Die Zauberin schlägt außerdem vor, dass wir den Händler [3] besuchen, der die Belohnung ausgeschrieben hat, falls wir über den Preis verhandeln und mehr über die Situation erfahren möchten. Falls wir ihre Hilfe benötigen, können wir sie in ihrem Zimmer über dem Wirtshaus [1] antreffen.

Kayran: Eine Frage des Preises

Wir gehen also zum Händler [3], um über die Höhe der Belohnung für die Tötung des Kayrans zu

verhandeln. Wir können ihn einschüchtern, das Axii-Zeichen benutzen oder ihn schlicht und einfach darum bitten, die Belohnung zu erhöhen. Wir können ihn auch um eine kleine Vorauszahlung bitten, damit wir uns richtig auf den Kampf vorbereiten können. Der Händler weiß nur wenig über das Monster, aber er schlägt vor, Cedric, einen örtlichen Fallensteller, aufzusuchen. Wir finden diesen in Bindegarn, dem Dorf außerhalb der Stadtmauern [4].

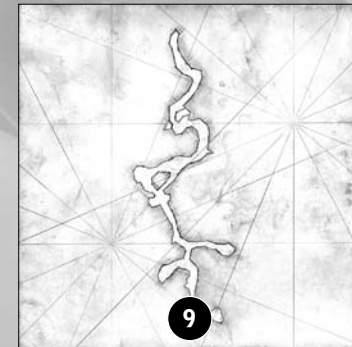
Wir möchten keine Zeit verlieren und begeben uns sofort auf die Suche nach Cedric. Am Tor treffen wir auf Triss, die uns darum bittet, uns nicht auf Geschäfte mit Sheala einzulassen. Es macht keinen Unterschied, was wir zu ihr sagen, sie begleitet uns auf jeden Fall auf unserer Suche nach Cedric. Auf unserem Weg durch das Dorf hören wir eventuell mit an, wie eine Wache mit einer Elfin über Cedric spricht. Falls wir später mit der Frau sprechen, wird sie uns den Weg zu einer Art Aussichtspunkt [4] weisen, wo sich der Fallensteller aufhalten soll.

Dort angekommen, treffen wir auf den Elfen. Er erzählt uns unter anderem, dass der Kayran viele Leute durch das Spucken von giftigem Schleim getötet hat. Der Hexer möchte den Schleim untersuchen, um sich besser auf den Kampf vorbereiten zu können. Cedric erzählt, dass er Spuren des Monsters nahe einem Schiffswrack im Osten gesehen hat. Nachdem wir mit dem Elfen gesprochen haben, teilt uns Triss mit, dass sie in der Nähe der Höhle des Monsters [5] auf uns warten wird.

Also gehen wir in der Hoffnung, Spuren des Monsters zu finden, durch den Wald und den Fluss hinauf. Nach einer Weile sehen wir Triss nahe der zerstörten Brücke auf uns warten [5]. Dort sehen wir auch das Schiffswrack, das Cedric erwähnt hat. Nun müssen wir nur noch die Lichtung erreichen. Wenn wir endlich ankommen, müssen wir uns einigen Ertrunkenen stellen. **[Kampf]** Am besten greift man diese mit raschen Hieben des Silberschwerts an. Das Quen-Zeichen und Brandbomben könnten auch nützlich sein. Nachdem wir die Monster erledigt haben, müssen wir etwas von dem **Schleim [6]** des Kayrans sammeln, mit dem wir einen Trank zubereiten können, der uns gegen das Gift des Monsters immunisiert. Es stellt sich heraus, dass wir auch etwas **Schattenbeinwurz** benötigen, ein Kraut, das unter der Erde wächst. Triss meint, dass wir mit Cedric sprechen sollten, und verabschiedet sich

Kayran: Schattenbeinwurz

Wir müssen den oben erwähnten Elf also um Hilfe bitten. Wir kehren zum Dorf an der Stadtmauer von Flotsam zurück. Falls wir Cedric nicht auf seinem Beobachtungsposten finden können, sollten wir in seinem Haus im Dorf [7] nach ihm sehen. Wir erzählen Cedric, dass wir den **Schleim [6]** des Monsters gesammelt haben und dass wir noch etwas **Schattenbeinwurz** benötigen. Der Elf hat das Kraut leider nicht da und sagt, dass es sehr selten sei. Falls es hier überhaupt irgendwo in der Gegend wächst, dann in einer Höhle nahe den Ruinen im Süden [8].



Der Höhleneingang liegt hinter dem Wasserfall nahe den Elfenruinen verborgen. Im Innern treffen wir auf mehrere Gruppen von Nekkern. **[Kampf]** Wenn wir gegen mehrere Monster gleichzeitig kämpfen, ist das Aard-Zeichen äußerst hilfreich, da es die Monster zu Boden wirft und wir dann die Chance haben, sie mit dem Silberschwert zu erledigen. Der **Schattenbeinwurf** wächst am anderen Ende der Höhle. Jetzt können wir das **Gegengift** für das Gift des Kayrans herstellen. Wir kehren mit dem **Gegengift** nach Flotsam zurück, um Sheala zu berichten, dass wir dazu bereit sind, der Bestie gegenüberzutreten. Wir vereinbaren mit der Zauberin, dass sie uns an der zerstörten Brücke nahe der Höhle des Monsters treffen wird. Als wir dort ankommen, teilt sie uns ihren Plan mit: Sie wird hier oben bleiben und uns mit ihrer Magie unterstützen, während wir hinuntergehen und dem Kayran in einem tödlichen Kampf gegenüberzutreten. **[Kampf]** Der Kampf gegen die Bestie ist nicht einfach. Das Monster greift uns mit seinen riesigen Tentakeln an, und falls wir uns weiter nähern, bespuckt es uns mit Gift. Die beste Taktik ist es, die Tentakel mit dem Yrden-Zeichen oder einer speziellen Kayranfalle (hierfür finden wir alles, was wir brauchen, in Loredos Anwesen und können das Schema von Cedric kaufen) zu lähmen und sie anschließend mit dem Silberschwert abzutrennen. Wenn wir den vierten der sechs Tentakel abtrennen, beginnt ein **Quick Time Event**, das den Kampf mit dem Monster beendet. Nun können wir den Händler in Flotsam **[3]** zwecks unserer Belohnung aufsuchen.

Die Königsmörder



Nachdem wir unsere Belohnung für die Tötung des Kayrans erhalten haben, treffen wir Triss Merigold nahe dem Eingang zu Kommandant Loredos Anwesen **[1]**. Je nachdem, ob wir uns zuvor entschlossen hatten, mit Loredo zusammenzuarbeiten oder nicht, fällt die Unterhaltung anders aus. Wir erfahren allerdings in beiden Varianten, dass sich auf der Barke, die am Kai liegt, Gefangene aufhalten. Unter ihnen befindet sich auch ein gewisser Ciaran aep Easnillen, die rechte Hand von Iorweth. Vielleicht weiß er etwas über Foltests Mörder? Wir sollten es herausfinden. Also machen wir uns auf den Weg zur Barke **[2]**. Das Schiff wird von zwei Männern bewacht. Je nachdem, ob wir mit dem Kommandanten zusammenarbeiten oder nicht, lassen sie uns hinein oder bereiten uns Ärger. Wir können sie einschüchtern, bestechen oder einfach überzeugen. Wir gehen mit Triss an Bord und unter Deck, wo Ciaran gefangen gehalten wird. Als wir den ziemlich schlimm zugerichteten Elf finden, bittet uns Triss um Hilfe: Wir sollen ihn mit dem Axii-Zeichen beruhigen, während die Zauberin ihn heilt. Danach beginnen wir mit der Befragung von Ciaran. Mit etwas Geschick erfahren wir, dass es sich bei dem Mann, den wir an Iorweths Seite sahen, als wir Roches Schiff verließen, um einen gewissen Letho handelt, der sowohl Foltest als auch Demawend ermordet hat. Er benutzte die Elfen zu seinem eigenen Vorteil und möchte Iorweth nun tot sehen. Außerdem ist er für das Massaker an Ciarans Truppe verantwortlich. Wenn wir unsere Unterhaltung mit dem Elfen beenden, hat Geralt eine Vision seiner Vergangenheit – er erinnert sich daran, wie die Wilde Jagd Yennefer von ihm nahm.

Rose der Erinnerung

Triss ist von Geralts Erinnerungen beunruhigt und erzählt ihm, dass sie ihm helfen könnte, diese vollständig zurückzuerlangen. Cedric hatte ihr erzählt, dass in den nahe gelegenen Elfenruinen **Rosen der Erinnerung** wachsen. Wenn wir ihr diese Blumen bringen, kann sie daraus einen Trank zubereiten, der uns helfen sollte, unsere Erinnerungen zurückzuerlangen. **[Entscheidung] [A]** Wir können Triss bitten, mit uns zu den Ruinen zu gehen, oder **[B]** allein dorthin gehen und der Zauberin die **Rosen** bringen.

[A] Wenn wir Merigold bitten, mit uns zu kommen, begleitet sie uns zu den Elfenruinen **[3]**. Auf dem Weg durch den Wald müssen wir auf Fallen achten, die von Fallenstellern zurückgelassen wurden, und auf der Hut vor angreifenden Nekkern und Endriagen sein. Am Wasserfall **[4]** weist Triss darauf hin, dass die Ruinen nicht mehr weit entfernt sein können. Wir folgen ihr und erklimmen die nahe gelegene Erhöhung. Nach einer Weile können wir die imposanten Überreste einer Elfenstadt erkennen, zwischen denen **Rosen der Erinnerung** wachsen. Wir pflücken die benötigten Blumen. An der Statue der elfischen Liebhaber werden wir von drei Verbrechern angegriffen. **[Kampf]** Wenn wir nicht vergessen zu blocken, sollten uns die Angreifer keine Probleme bereiten. Der Kampf bringt den Boden unter unseren Füßen zum Einsturz und wir landen mit Triss in einem elfischen Badehaus. Wir versuchen, mit dem Aard-Zeichen die Wand zu zerstören, doch das bleibt ohne Wirkung, also werden wir uns wohl auf einen längeren Aufenthalt einstellen müssen. Es ist eine gute Idee, die Zeit zu nutzen, um mit Triss zu sprechen. Wenn wir die richtigen Dinge sagen, landen wir mit ihr im Wasser. Wenn wir jedoch sagen, dass wir nicht viel Zeit haben, können wir das mit der Leidenschaft vergessen. Die Zauberin bittet uns, alles hinter uns zu lassen, mit ihr zu fliehen und zusammen ein neues Leben zu beginnen. Wenn die Unterhaltung vorüber ist, versuchen wir erneut, mit dem Aard-Zeichen durch die Wand zu brechen. Dieses Mal gelingt der Versuch und wir können das Badehaus verlassen. Falls wir uns mit Triss unserer Leidenschaft hingeeben haben, ist allerdings so viel Zeit verstrichen, dass wir stattdessen von einem besorgten Vernon Roche befreit werden. Nun kehren wir nach Flotsam zurück, um mit Zoltan zu sprechen, der uns laut Triss zu Iorweth führen kann.

[B] Wenn wir uns entschließen, die Rosen ohne Hilfe zu sammeln, gehen wir zum Wasserfall im Wald **[4]**, den wir schon gut von unserer Suche nach dem Schattenbeinwurf kennen. Auf dem Weg dorthin müssen wir Nekker und Endriagen bekämpfen. **[Kampf]** Nekker erledigt man am besten, indem man sie mit dem Aard-Zeichen zu Boden wirft und ihnen anschließend mit dem Silberschwert den Todesstoß versetzt. Im Gegensatz dazu sollten Endriagen zuerst mit dem Yrden-Zeichen gelähmt werden. Die Ruinen, die wir suchen, befinden sich über dem Wasserfall, also klettern wir hinauf. Wir finden die **Rosen der Erinnerung** an der Statue der elfischen Liebhaber. Wir pflücken die Blumen, kehren nach Flotsam zurück und überreichen sie Triss. Merigold weist darauf hin, dass Zoltan uns bei der Suche nach Iorweth behilflich sein könnte, da er mit den Scoia'tael gemeinsame Sache macht.

Wir finden Zoltan im Wirtshaus **[5]**. Wenn wir ihm erzählen, dass wir Iorweth sehen müssen, da er wissen könnte, wo sich der Königsmörder aufhält, willigt der Zwerg ein, uns zu den Scoia'tael zu führen.

Also gehen wir mit Chivay in den Wald zu seinem Treffpunkt mit den Eichhörnchen **[6]**. Dort stellt sich heraus, dass wir beobachtet werden. Im letzten Moment ruft Zoltan das Passwort, doch die Elfen richten noch immer ihre Bogen auf uns. Zoltan soll uns zu einem anderen Treffpunkt führen **[7]**, doch der Zwerg warnt uns, dass es sich um eine Falle handelt – der Ort, an den uns die Scoia'tael geschickt haben, ist das Lager einer Krabbspinne. Für einen Hexer stellt dies jedoch kein Problem dar. Zoltan führt uns zu dem Monster. Bevor wir die Lichtung der Krabbspinne betreten, können wir unseren Freund bitten, hier oben in sicherer Entfernung zu warten, oder ihn mit hinunternehmen, um Verstärkung im Kampf zu erhalten.

[Kampf] Der Kampf gegen die Krabbspinne gestaltet sich viel schwieriger als der Kampf gegen die gewöhnlicheren Monster, auf die wir bisher im Wald getroffen sind. Es ist hilfreich, die Yrden- und Igni-Zeichen zu benutzen und die Angriffe der Kreatur zu blocken. Brandbomben könnten sich ebenfalls als nützlich erweisen. Wenn wir die Krabbspinne erledigt haben, betritt ein Scoia'tael-Trupp die Lichtung und Iorweth erscheint neben uns.

Wenn wir in der Unterhaltung mit dem Elfenanführer das Falsche sagen, werden wir getötet. Also sollten wir versuchen, höflich zu sein und nicht zu vergessen, dass er die Oberhand hat. Wir erklären, dass Letho Iorweth tot sehen will und dass er für den Tod der Elfen aus Ciarans Trupp verantwortlich ist. Der Elf will uns nicht so recht glauben, hat aber eine Idee, wie er die Wahrheit unserer Worte auf die Probe stellen kann. Er wird uns zu Foltestes Mörder führen und so tun, als wäre er unser Gefangener. Seine Elfen werden uns Deckung geben.

Gemeinsam mit Iorweth machen wir uns auf den Weg, um Letho zu treffen. Wir besuchen die Elfenruinen **[3]** ein weiteres Mal und finden den Königsmörder an der Statue von Eldan und Cymoril.

Ein Gespräch mit dem Königsmörder beweist schnell, dass wir Iorweth die Wahrheit erzählt haben. Letho gibt bereitwillig zu, was den Elfen widerfahren ist, die ihm geholfen haben. Wir erfahren außerdem, dass er Männer, andere Mörder, in Ober-Aedirn hat. Als der Kampf losbricht, tauchen plötzlich Roches Männer auf und nehmen die Elfen aus Iorweths Truppe unter Beschuss. **[Entscheidung]** Iorweth bittet uns um sein Schwert. **[A]** Falls wir es ihm geben, bekämpft er Roches Männer und flieht. In Flotsam wird dann später ein Pogrom gegen Anderlinge stattfinden. **[B]** Falls wir seine Bitte abschlagen, wird Iorweth von Roche gefangen genommen. In Flotsam wird dann später ein Festmahl zu unseren Ehren abgehalten. Vorerst landen wir aber wieder mal in dem alten elfischen Badehaus ... nur leider diesmal mit Letho. **[Kampf]** Das Duell mit dem Königsmörder ist bei Weitem nicht einfach. Wir dürfen nicht vergessen, die Schläge des Feindes zu blocken, Zeichen zu verwenden und starke Angriffe zu nutzen. Leider scheinen wir unseren Feind unterschätzt zu haben: Letho überrascht uns mit Hexer-Techniken und entwapfnet uns. Wir sind ihm ausgeliefert. Unerwarteterweise verschont er unser Leben und sagt, wir würden uns ähneln und dass wir andere gerettet hätten. Dann fragt er sich, ob Triss ihn nach Aedirn teleportieren könnte, und verschwindet ...

Je nachdem, ob wir dem Elf geholfen haben oder nicht, werden wir von Iorweth oder Roche in den Ruinen gefunden. Es bleibt keine Zeit für Diskussionen: Letho will Triss finden, also müssen wir sie zuerst erreichen.

Wo ist Triss Merigold?



Je nachdem, welche Entscheidung wir in der Quest **The Assassins of Kings** getroffen haben, ist es Iorweth gelungen, den Angriff von Roche und seinen Männern zurückzuschlagen **[A]**, oder das Gegenteil war der Fall und Iorweth wurde gefangen genommen **[B]**. In Flotsam findet nun entweder **[A]** ein Massaker von Anderlingen oder **[B]** ein Festmahl zu Ehren von Geralt und Roche statt.

[A: Wir haben Iorweth geholfen, in der Stadt findet ein Massaker statt] Als wir nach Flotsam rennen, hält uns ein Wachmann am Tor auf. Wenn wir uns bei **The Immoral Proposition** dazu entschieden hatten, für Loredo zu arbeiten, lässt er uns ohne Aufstand hinein. Wenn wir die Zusammenarbeit mit dem Kommandanten jedoch abgelehnt hatten, macht er es uns nicht so leicht. Wir können ihn jedoch überzeugen, einschüchtern oder das Axii-Zeichen benutzen, um in die Stadt zu gelangen. Dort werden die Anderlinge gerade von den Menschen niedergemetzelt, und wir befinden uns mittendrin. Als wir uns dem Wirtshaus **[2]** nähern, können wir Rittersporns Stimme vernehmen. Es klingt, als stecke er in Schwierigkeiten. Also betreten wir das Wirtshaus. Es stellt sich heraus, dass ein paar ungehobelte Kerle zwei Elfinnen missbrauchen wollen, die von dem Barden beschützt werden. Wir können versuchen, die Männer mit dem Axii-Zeichen davon zu überzeugen, nach Hause zu gehen. Falls wir scheitern, müssen wir gegen sie kämpfen. **[Kampf]** Faustkämpfe basieren auf Quick Time Events, also sollte der Kampf kein Problem darstellen. Rittersporn erzählt uns, wer höchstwahrscheinlich für den Aufstand verantwortlich ist. Wir fragen ihn auch nach Triss. Es stellt sich heraus, dass sie Sheala aufsuchen wollte, nachdem Rittersporn ihr von dem Megaskop erzählt hatte. Also gehen wir zu dem Zimmer, das Sheala über dem Wirtshaus **[2]** mietet. Dort finden wir Blutspuren und ein Loch in der Wand. Vielleicht hat jemand durch das Loch beobachtet, was in dem Raum vorgefallen ist. Wir gehen zum örtlichen Bordell, um Informationen zu sammeln. Als wir mit der Puffmutter sprechen, erfahren wir, dass Triss mit Philippa Eilhart gesprochen hat. Garwena erzählt uns auch, dass sie gesehen hat, wie Cedric jemandem in den Wald folgte, als die Meute loszog, um Elfen zu töten. Außerdem führen die Blutspuren in Shealas Zimmer nach draußen. Wir trinken den Trank Katze, mit dessen Hilfe wir diese Spuren verfolgen können. Die Blutspur führt uns durch den Wald zu einer Lichtung am Wasserfall **[3]**. Dort finden wir Cedric, der im Sterben liegt. Mit letzter Kraft erzählt uns der Elf, was geschehen ist: Triss hatte ihn um Hilfe gebeten. Als sie in Shealas Zimmer waren, wurden sie von einem Hexer angegriffen. Er war so schnell, dass Cedric nichts unternehmen konnte. Der Hexer überwältigte auch die Zauberin und zwang sie, das Megaskop zu benutzen, um sie in die Nähe der Zwergenstadt Vergen in Ober-Aedirn zu teleportieren. Cedric stirbt vor unseren Augen ... Einige Augenblicke später finden uns Zoltan und Rittersporn im Wald ...

[B: Iorweth wurde gefangen genommen, in der Stadt findet ein Festmahl statt] Nach unserem Duell mit Letho werden wir von Roche gefunden, der uns erzählt, dass er Iorweth gefangen genommen hat. Der Mörder konnte jedoch fliehen und Triss schwebt in Gefahr. Wir rennen mit Roche nach Flotsam. Als wir den Marktplatz **[1]** betreten, werden wir von Loredo willkommen geheißen. Der Kommandant gibt bekannt, dass zu unseren Ehren ein Festmahl abgehalten werden soll, und bezeichnet uns als Helden. Als wir uns dem Wirtshaus **[2]** nähern, können wir Rittersporn prahlen hören. Vielleicht weiß er, wo Triss ist? Der Dichter erzählt uns, dass Triss Sheala in ihrem Zimmer über dem Wirtshaus aufsuchen wollte. Also gehen wir hinauf, um uns das Zimmer der Zauberin anzuschauen. Dort finden wir Blutspuren und ein Loch in der Wand. Im benachbarten Bordell hat vielleicht jemand mit angesehen, was passiert ist. Also machen wir uns auf die Suche nach Zeugen. Im Innern treffen wir eine von Rittersporns „Bekanntem“ – Derae. Es stellt sich heraus, dass sie, zusammen mit Garwena, heimlich Triss und Cedric in Shealas Zimmer beobachtet haben. Merigold wollte herausfinden, mit wem de Tancarville durch das Megaskop gesprochen hat. Triss gelang es, Detmold, den Hofzauberer des Königs von Kaedwen, zu kontaktieren. Danach hörte die befragte Elfin nur noch ein Krachen und Kampfgeräusche. Als sie hinausging, sah sie nur Cedric zum Wald laufen. Wir denken an Cedrics Blutspuren... Mit dem Trank **Katze** können wir ihnen folgen... Also nehmen wir den Trank ein und folgen den Spuren in den Wald. Die Blutspuren des Elfen führen uns zu einer Lichtung am Wasserfall. Dort finden wir Cedric, der im Sterben liegt. Mit letzter Kraft erzählt uns der Elf, was geschehen ist: Triss hatte ihn um Hilfe gebeten. Als sie in Shealas Zimmer waren, wurden sie von einem Hexer angegriffen. Er war so schnell, dass Cedric nichts unternehmen konnte. Der Hexer überwältigte auch die Zauberin und zwang sie, das Megaskop zu benutzen, um sie in die Nähe der Zwergenstadt Vergen in Ober-Aedirn zu teleportieren. Cedric stirbt vor unseren Augen... Einige Augenblicke später finden uns Zoltan und Rittersporn im Wald ...

Am Scheideweg



Abhängig von unseren Entscheidungen gab es in Flotsam ein Festmahl oder ein Anderlingmassaker. Triss wurde von Foltests Mörder entführt, Sheala ist verschwunden, Cedric ist gestorben ... In der Nähe des Ortes, an dem er seine letzten Worte sprach, stoßen Rittersporn und Zoltan zu uns **[1]**. Das Gespräch mit unseren Freunden verläuft leicht unterschiedlich, je nachdem, wie wir mit Iorweth umgegangen sind. **[Entscheidung]** **[A]** Rittersporn erzählt uns, dass Roche plant, etwas gegen Loredos zu unternehmen. **[B]** Zoltan hingegen legt uns nahe, den Scoia'tael bei ihrem Plan zu helfen, der Stadtgarnison die Gefängnisbarke zu entreißen. Es ist eine schwere Entscheidung. **[A]** Falls wir uns entschließen, Roche zu helfen (**Death to the Traitor!**), schließen wir den Akt mit ihm zusammen ab. **[B]** Falls wir uns auf Iorweths Seite schlagen und ihm helfen, die Gefangenen zu befreien, oder vielleicht den Scoia'tael helfen, Iorweth zu befreien (**The Floating Prison**), schließen wir den Akt mit dem Elfen ab und werden im zweiten Akt an einem anderen Ort landen.

Vernon Roche

Roche kann in seinem Haus in Flotsam **[2]** angetroffen werden, während Iorweth sich in seinem Lager in den Elfenruinen **[3]** aufhält. Beide werden uns mehr erzählen. Von Roche erfahren wir, dass Loredos versucht, mit Kaedwen ein Abkommen zu treffen. Er beherbergt Henselts Spion. Vernon will den Spion gefangen nehmen und ihn zum Reden bringen. Außerdem verurteilt er Kommandant Loredos zum Tode (**Death to the Traitor!**).

Die Scoia'tael

Falls wir zum Lager der Scoia'tael gehen, erfahren wir, dass sie nach Aedirn aufbrechen wollen, zur Zwergenstadt Vergen. Laut Iorweth ist die Stadt das Machtzentrum der Jungfrau von Aedirn, der die Zauberin Philippa Eilhart zur Seite steht. Er behauptet, er möchte eine echte freie Elfennation im Pontartal gründen, und er sieht in der Jungfrau eine potenzielle Verbündete. Des Weiteren soll Vergen schon bald von der kaedwenischen Armee, geführt von König Henselt, angegriffen werden und die Verteidiger könnten ihre Hilfe gut gebrauchen. Um dort noch rechtzeitig anzukommen, müssen wir jedoch die Gefängnisbarke beschlagnahmen (**The Floating Prison**).

Tod dem Verräter!



Falls wir uns entschließen, Roche zu helfen, sollten wir einwilligen, bei seinem Plan mitzumachen. Er wird ihn Geralt und seiner Truppe dann genauestens erklären. Ves wird vorgeben, eine Prostituierte zu sein, um so das Anwesen des Verräters zu betreten und uns später dabei zu helfen, Loredos umzubringen. Der Rest von Roches Männern wird als Verstärkung warten.

Sobald es dunkel ist, begeben wir uns zu der Stelle, an der man am einfachsten die Mauer zum Anwesen des Kommandanten erklimmen kann **[1]**. Dort wartet eine Leiter auf uns, mit der wir auf eine Plattform am oberen Ende der Mauer steigen. Von dort aus können wir sehen, wie ein Mädchen vor einem Mann in teurer Kleidung flieht. Wir springen hinab in den Garten, schleichen uns zu dem Mann und betäuben ihn. Das Mädchen erzählt uns, dass Ves zum Turm **[2]** gebracht wurde. Die Turmtür ist verschlossen und der Schlüssel befindet sich im Besitz der Wachen im oberen Stock des Hauses. Ein zweiter Schlüssel befindet sich im Besitz von Loredos Mutter, die im Keller Fisstech brennt. Also schleichen wir uns durch den Garten und versuchen, möglichst unbemerkt zu bleiben – es sei denn, wir hätten lieber etwas Blutvergießen, in welchem Fall wir die Wachen einfach töten. In jedem Fall erreichen wir letztlich einen Holzzaun **[3]**. Wir springen hinüber und betreten Loredos Haus durch ein Fenster. Dann gehen wir die Treppe hinunter, überwältigen einen Wachmann und betreten ein Zimmer am Ende des Korridors. Es ist der Keller, in dem sich die Mutter des Kommandanten aufhält. Uns erwartet ein kleines Quick Time Event. Danach gehen wir die Treppe hinauf, überwältigen oder töten die Wachen und erreichen das obere Stockwerk. Nun schleichen wir uns an den schlafenden Wachen vorbei und nehmen den **Schlüssel** zu Loredos Gemächern aus der Truhe am Fenster. Wir gehen die Treppe hinauf und öffnen die Tür ... Im Innern finden wir eine gefesselte Ves. Loredos greift uns aus dem Nebenzimmer an. Uns erwartet ein Quick Time Event, das in Geralts Tod endet, falls wir scheitern. Wir besiegen den Angreifer und befreien Ves. Daraufhin können wir hören, dass sich jemand im angrenzenden Raum befindet, also sehen wir nach und finden eine Elfin namens Moril, die kurz davor steht, ein Kind zur Welt zu bringen ... Wir helfen ihr, das Haus des Kommandanten Loredos zu verlassen, doch auf halbem Wege müssen wir unsere Pläne ändern. Die Fruchtblase der Elfin platzt und Ves bringt sie zurück nach oben, während wir nach Hilfe suchen sollen. Schließlich verlassen wir den Turm und treffen draußen glücklicherweise auf Roches Truppe. Das Schiff wartet bereits: Es ist an der Zeit, zum Königreich von Aedirn zu segeln...



Schwimmendes Gefängnis

Falls wir Iorweths Ansichten teilen und denken, dass wir mit seiner Hilfe die besten Aussichten darauf haben, Foltestes Mörder und die entführte Triss Merigold zu finden, stimmen wir zu, dem Elf zu helfen. Der Plan ist einfach: zur Stadt schleichen, einen Überraschungsangriff starten, die Gefängnisbarke beschlagnahmen und zum Königreich von Aedirn segeln. Nachdem wir mit Iorweth in den Elfenruinen **[1]** gesprochen haben, oder mit einem Zwerg, falls Iorweth zuvor gefangen genommen wurde (**King Slayer**), treffen wir gemeinsam mit Zoltan im Wald **[2]** auf Iorweth und seine Truppe bzw. nur die uns zugewiesene Truppe. Dort erklärt uns der Anführer der Truppe seinen Plan bis ins letzte Detail. Er weist uns seinen besten Späher und einige Männer zu und beauftragt uns damit, uns am Flussufer entlang nach Flotsam zu schleichen. Die anderen Elfen werden unter seiner Führung vom Fluss aus angreifen. **[Entscheidung]** Falls Iorweth nicht gefangen genommen wurde, können wir die Angelegenheit etwas anders angehen. Dazu müssen wir lediglich dem Plan des Elfen **[A]** widersprechen und vorschlagen, Flotsam durch List und Tücke **[B]** zu betreten.

[A] Haben wir dem Plan der Scoia'tael zugestimmt, so folgen wir dem Späher zu den Klippen. Als wir uns dem Fluss nähern, beobachten wir, wie das Schiff von Vernon Roche ausläuft. Wir folgen dem Späher weiter, bis er uns vor einer temerischen Patrouille warnt. **[Entscheidung]** Wir können frei entscheiden, ob wir angreifen wollen und so unsere Position bekannt geben, was uns den Kampf im Hafen erschweren wird, oder ob wir die Wachen gehen lassen. Auf dem Weg zum Kai sehen wir eine große Anzahl Soldaten im Hafen, aber es ist zu spät, um die andere Truppe zu warnen, die nun ihren Angriff startet. Wir geben unsere Anwesenheit preis und stürzen uns ins Getümmel.

[B] Folgen wir unserem eigenen Plan, so gehen wir nur von Iorweth begleitet zur Stadt, der vorgibt, unser Gefangener zu sein. Der Trick funktioniert jedoch nicht ganz, denn die Wachmänner fragen uns, ob sie sich an dem Elfen vergehen können. Falls wir zustimmen, wird der Elf geschlagen. Falls wir ihnen widersprechen, lassen sie uns trotzdem gehen. Also bringen wir Iorweth zur Gefängnisbarke und überrumpeln die Soldaten. Ein Trupp Eichhörnchen greift auf unser Zeichen hin aus dem Wald an. Auf diese Weise schaffen wir es, Loredos Männer zu überraschen, und der Kampf wird zwar schwerer, aber dafür kürzer sein als bei Iorweths Plan.

[Kampf] Wir dürfen nicht vergessen, Angriffe zu blocken und das Yrden-Zeichen zu benutzen. Wir erledigen einen Gegner nach dem anderen und bahnen uns so den Weg zur Gefängnisbarke **[3]**. An und unter Deck der Barke besiegen wir die Wachen. Dann befreien wir die Häftlinge auf der Barke, einschließlich Iorweth, falls er in **The Assassins of Kings** gefangen genommen wurde. Als das Schiff bereits ausläuft, bemerken wir, dass Loredos den Turm des Zöllners im Hafen in Brand steckt, der als Gefängnis für Elfinnen dient. Im letzten Moment springt Geralt auf den Kai. **[Entscheidung]** **[A]** Wir können versuchen, den Turm zu erreichen, um die Elfinnen zu retten, oder **[B]** dem Kommandanten folgen.

[A] Wir rennen zum Turm **[4]**. Wir müssen zwei Männer des Kommandanten an der Tür besiegen, dann erklimmen wir den Turm und befreien die Elfinnen. Die Frauen zu retten ist ein simples Quick **Time Event**, bei dem wir im Rhythmus die auf dem Bildschirm angezeigte Taste drücken müssen. Falls wir es schaffen, alle zu retten, wird sich eine von ihnen in der Zukunft erkenntlich zeigen ... Doch das geschieht erst im zweiten Akt. Wenn wir zu lange trödeln, können wir im Feuer sterben, also beeilen wir uns lieber. Ist alles geschafft, springen wir in den Fluss. Die Elfen fischen uns heraus und dann segeln wir zum Königreich von Aedirn.

[B] Falls wir den Verbrecher nicht ungeschoren davonkommen lassen wollen, müssen wir die Elfinnen ihrem Schicksal überlassen und Loredos verfolgen. Wir finden ihn auf dem Marktplatz **[5]**. Es scheint, als würde der Kommandant auf uns warten. Nun müssen wir gegen Loredos und seine Wachmänner antreten. **[Kampf]** Loredos kämpft mit einer Hellebarde, also müssen wir vorsichtig sein und versuchen, ihn von der Seite anzugreifen. Die Aard- und Yrden-Zeichen können uns auch dabei helfen, leichter mit den Wachen fertig zu werden. Wenn der Kampf vorüber ist, kehren wir zum Kai zurück, wo ein Boot auf uns wartet. Es bringt uns zum Schiff und dann segeln wir stromaufwärts zur Zwergenstadt Vergen.

Zweiter Akt

Mit Iorweth: Vorspiel zum Krieg: Aedirn

Wenn wir uns mit Iorweth in Flotsam eingeschifft haben, um nach Vergen zu segeln, wo sich Saskia befindet, die Jungfrau von Aedirn, schlüpfen wir im zweiten Akt zunächst in die Haut von Stennis, Sohn des ermordeten Demawend und folglich Erbe des Throns von Aedirn.

Wir, Saskia, ein Priester von Kreve und eine Einheit Zwergensoldaten müssen uns nun zu einem Treffen mit Henselt begeben, dem König von Kaedwen, der Anspruch auf Ober-Aedirn erhebt. Der Weg führt uns durch die Felsschluchten nahe der alten Zwergenstadt Vergen.

Sobald wir den Ort des Treffens erreichen, unterbreitet uns Henselt ein Angebot: Wir sollen die Niedermark aufgeben, wofür er uns die Königswürde lassen würde; andernfalls droht er uns mit der absoluten Vernichtung. Nach weiterem Hickhack fordert der König uns entweder zu einem Duell heraus oder er befiehlt seinen Männern, uns gefangen zu nehmen, je nachdem, was wir sagen. **[Kampf]** Der Kampf dürfte uns keine Probleme bereiten, solange wir auf unsere Deckung achten und mächtige Schläge mit dem Stahlschwert austeilen. An einer Stelle wird der Priester von Kreve versuchen, den Kampf zu unterbrechen; woraufhin Henselt ihn in seiner Raserei tötet... Der Himmel verdunkelt sich, ein Nebel steigt auf, und Geister schälen sich aus ihm heraus.

Das Gebiet um Vergen, in dem bis zum Erscheinen des Nebels Frieden herrschte, verwandelt sich nun in das Schlachtfeld, das es vor drei Jahren war. Geralt, der zur Zwergenstadt unterwegs ist, findet sich im Zentrum dieser Geschehnisse wieder. Wir spielen nun wieder den Hexer und müssen Stennis und Saskia retten, denen wir im Nebel begegnen. Uns begleiten Iorweth sowie eine Eule, die einen sicheren Weg zu kennen scheint – es ist Philippa Eilhart, eine Zauberin, die auf der Seite der Aedirner steht. Die Zauberin umgibt uns mit einem magischen Bann und schleudert Blitze auf die uns angreifenden Dämonen. **[Kampf]** Ich würde von einem Kampf mit den Dämonen sowie vom Verlassen des durch Philippas Zauber geschützten Bereichs abraten; außerhalb des Schutzbereichs würden wir Schaden erleiden, zudem würde die Übermacht der hier vorhandenen Drauguren und Geister den sicheren Tod bedeuten. Die Eule, die uns leitet, wird mehrmals durch Erscheinungen aufgehalten, die aus dem Nebel auftauchen. Diese müssen wir erledigen, um weiterzukommen. Wenn wir der Eule folgen, schaffen wir es durch den Nebel hindurch; nun haben wir die Möglichkeit, mit Philippa und Saskia zu reden. Saskia ruft alle ihre Befehlshaber zusammen, um die seltsamen Vorgänge zu besprechen, die wir gerade erlebt haben. Dann führt das Spiel uns hinter die Mauern von Vergen, wo wir den Drosten der Stadt treffen. Er informiert uns, dass bereits Unterkünfte für uns vorbereitet wurden. Wir haben zudem die Möglichkeit, uns die Zwergenfestung anzusehen. Sobald wir so weit sind, sollten wir zum Rat stoßen.

Kriegsrat

Nachdem wir uns von unserer langen Reise ausgeruht haben, sollten wir der Ratssitzung beiwohnen, die von Saskia einberufen wurde. Als wir vor Ort eintreffen, stellen wir fest, dass alle anderen geladenen Personen bereits da sind: Philippa Eilhart, Saskia, Stennis, Zoltan, Yarpen Zigrin sowie die Adligen und Magnaten von Aedirn. Wir erleben, wie sie ihre Verteidigung gegen die Invasoren aus Kaedwen planen. Zuerst muss der Fluch vom Schlachtfeld genommen und der Nebel gelichtet werden. Diese Aufgabe fällt Philippa Eilhart und Geralt zu. Wir erfahren zudem, dass dafür vier Artefakte erforderlich sind. Danach müssen wir uns auf die Verteidigung des uneinnehmbaren Vergen vorbereiten. Im Verlaufe der Ratssitzung erscheint Iorweth, worauf die Adligen protestieren; Saskia schätzt aber die Macht, die der Elf und seine Einheit repräsentieren. Allerdings passiert nun etwas Schlimmes... Nachdem sie einen Toast ausgebracht hat, stürzt die Jungfrau zu Boden und stöhnt vor Schmerzen: Sie wurde vergiftet.

Nachdem Philippa den Zustand der Drachentöterin stabilisiert hat, möchte sie mit uns sprechen. Die Zauberin eröffnet uns, dass die folgenden Zutaten erforderlich sind, um das Mädchen zu retten: eine **Immortelle**, ein **Drachentraum**, **königliches Blut** und eine **Rose der Erinnerung**. Diese Unterhaltung startet eine neue Quest, **Eine Frage auf Leben und Tod**, die aus folgenden Teilquests besteht: **Leben im Untergrund**, **Der Magie auf der Spur**, **Königliches Blut** und **Wo ist Triss Merigold?**. Absolvieren wir sie, werden wir die nötigen Zutaten finden.

Leben im Untergrund

Wie Philippa erwähnte, ist eine der Zutaten für das Gegenmittel ein Kraut, das tief im Untergrund gedeiht; die Zwerge nennen dieses Kraut die „Immortelle“. Der Zauberin zufolge könnte diese Pflanze wohl in den aufgegebenen Minen von Vergen wachsen.

In der nahen Schänke treffen wir einige gute Freunde, genauer gesagt: Rittersporn, Zoltan und Yarpn, begleitet von Sheldon und dem Drostn Cecil Burdon. Wenn wir uns nach den Immortellen erkundigen, werden auch die Zwerge sagen, dass diese in den Minen wachsen; Cecil wird uns erklären, warum die Minen aufgegeben wurden. Unsere Freunde bieten uns ihre Hilfe an, und wir beschließen, uns am Eingang der Minen zu treffen.

Dort erklären wir dem Drostn, dass wir bereit sind, woraufhin er Sheldon bittet, die Tür in den Untergrund zu öffnen. Er wird uns zudem bitten, die Monster, die in den Minen hausen, zu beseitigen (**Frisch auf, ihr Bergleut, auf!**). Wir sollten wenigsten vier Katze-Portionen und, falls wir die Monster wirklich endgültig loswerden wollen, ein paar Bienenstock-Bomben dabei haben.

In Begleitung der Zwerge begeben wir uns in die Tiefe, auf der Suche nach einer **Immortelle**. Wir sollten uns darauf einstellen, es mit Nekrophagen zu tun zu bekommen. **[Kampf]** Hier sind schnelle Hiebe mit dem Silberschwert angebracht. Wir dürfen auch nicht vergessen, dass getötete Nekrophagen explodieren – hat man einen erledigt, sollte man schleunigst das Weite suchen.

Zwergenminen sind echte Labyrinth. Sie sind voller Korridore, verschlossener Türen und Nekrophagen. Zudem ist es dort, wie es unter Tage üblich ist, stockfinster. Sobald wir die erste größere Höhle erreichen, benötigen wir einen Schlüssel, um die Tür zu den tiefer gelegenen Ebenen zu öffnen. Nachdem wir die Monster im Gang rechts erledigt haben, finden wir die Leiche eines Minenarbeiters; er trägt einen **Schlüssel** bei sich. Wir gehen nun also in die große Halle zurück und öffnen die Tür. Auf dem Weg durch die Minen müssen wir die Leichen zweier weiterer Minenarbeiter auffinden und ihnen zwei weitere **Schlüssel** abnehmen. So erreichen wir schließlich die tiefsten Tiefen. Hier müssen wir uns einer Gralle stellen. **[Kampf]** Falls wir Bomben mit uns führen, können wir damit die Nekrophagen töten, die das Monster begleiten. Deren postmortale Explosionen dürften die Gralle verletzen. Alternativ können wir das Wesen mit dem Yrden-Zeichen lähmen und durch einen Schwertschlag in den Rücken töten.

Nun können wir die **Immortelle** pflücken und zur Oberfläche zurückkehren. Jetzt müssen wir nur noch Philippa über unsere Fortschritte informieren.

Der Magie auf der Spur



Die Zauberin Philippa Eilhart **[1]** hat erwähnt, dass sie ein magisches Artefakt benötigt, um das Gegenmittel für Saskia herzustellen. Wenn wir sie um Rat bitten, sagt sie, wir sollten unseren Verstand gebrauchen und uns unter den Bürgern umhören. Sie erklärt zudem, dass der Drostn Cecil Burdon **[2]** weit und breit die beste Informationsquelle sei.

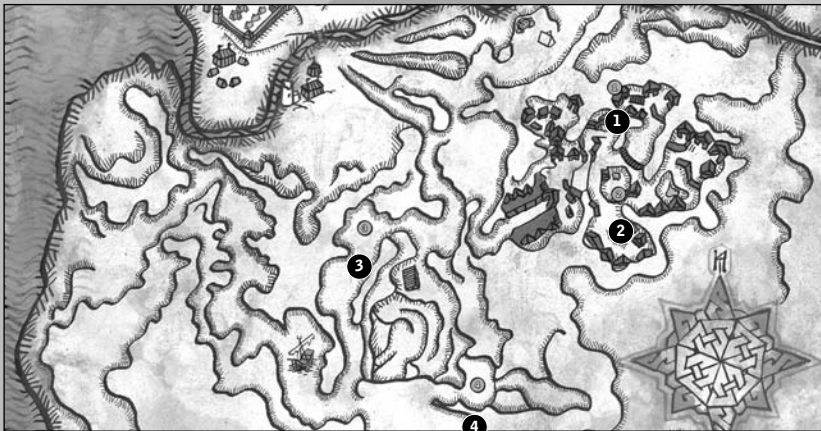
Wenn wir ihn nach magischen Dingen fragen, erwähnt der Zwerg den Turm eines Zauberers **[3]**, im Wald hinter Vergen gelegen. Scheinend handelt es sich dabei um einen ungewöhnlichen, mächtigen Ort, der Zauberer schon immer angezogen hat; wir sollten uns dort einmal umsehen.

Wir durchqueren die Außenbezirke der Stadt und dann einen in den Fels getriebenen Tunnel. Auf der anderen Seite erwartet uns eine malerische Aussicht, und zum Glück können wir auch den Turm sehen. Wir waten durch den Fluss und gehen auf den Hügel zu. In der Gegend lebende Harpyien werden uns angreifen, wenn wir diesem Ort der Macht nähern. **[Kampf]** Dies ist einer unserer ersten Kämpfe gegen solche Monster. Normalerweise greifen sie in Gruppen an, also ist hier der Einsatz des Aard-Zeichens angebracht. Dadurch erhalten wir die Gelegenheit, mehrere Harpyien zu betäuben; sie sind dann leichte Beute für das Silberschwert. Nachdem wir die Harpyien erledigt haben, erreichen wir den verfallenen Turm, den Cecil erwähnt hat. Im Nest im Inneren finden wir einen **magischen Kristall**. Ist es das, was Philippa braucht? Wir kehren nach Vergen zurück, um mit der Zauberin zu reden **[1]**.

Nachdem sie den Kristall untersucht hat, erklärt sie, dass es sich um den kristallisierten Traum eines Zwergs handelt. Das Objekt ist interessant, aber nicht mächtig genug, um bei der Heilung Saskias behilflich zu sein. Nur die Kelajno-Harpyien verwandeln Träume in Kristalle; die meisten dieser Monster bewohnen den aufgegebenen Steinbruch außerhalb der Stadt. Geralt ist sicher, dass er dort einen Traum finden wird, der mächtig genug ist. Allerdings hat der Dorste von Vergen das Tor zu den Höhlen verschließen lassen, um die Gegend vor den Monstern zu schützen. Glücklicherweise stammt der Traum, den wir gefunden haben, von Burdon; wir gehen also zu dem Zwerg **[2]**, um mit ihm zu verhandeln.

Ein abstinenten Zwerg, wer hätte das gedacht ... Aber das Wichtigste ist: Wir haben den Schlüssel zum Steinbruch, also brechen wir umgehend dorthin [4] auf. Wir bekommen es sowohl in der Nähe des Steinbruchs als auch in seinem Inneren mit allerlei Harpyien zu tun. **[Kampf]** Wie zuvor im Wald werden wir mit den Harpyien am besten fertig, indem wir sie mit dem Aard-Zeichen betäuben und ihnen dann mit dem Silberschwert den Rest geben. In den Höhlen müssten wir fünf **verzauberte Kristalle** finden. Einer von ihnen kann in einen magischen Obeliskens eingesetzt werden, der sozusagen als Projektor dient; so können wir die kristallisierten Träume ansehen. Einer davon ist ein **Drachentraum** – der dürfte für das Gegenmittel sicherlich mächtig genug sein. Ein anderer ist **Baltimors Traum**. Wenn wir ihn ansehen, beginnt die Nebenquest **Baltimors Alptraum**. Wir haben nun, was wir gesucht haben; es ist an der Zeit, nach Vergen zurückzukehren.

Wo ist Triss Merigold? (Teil 1)



Es hat uns nicht zufällig in die Zwergenstadt verschlagen. Wir kamen auf den Spuren der entführten Triss Merigold und des Königsmörders hierher. Inzwischen hat unsere Suche eine zusätzliche Bedeutung erlangt – denn falls die Zauberin noch immer die **Rose der Erinnerung** bei sich trägt, die wir ihr in Flotsam gegeben haben, würden wir dadurch eine weitere Zutat für das Gegenmittel für Saskia erhalten. Wenn wir sie nach unserer Freundin fragen, wird Philippa Eilhart [1] erwähnen, dass ein Säufers in der hiesigen Kneipe behauptet hat, er hätte gesehen, wie eine rothaarige Frau vom Himmel gefallen ist.

Diese Geschichte aus erster Hand zu hören ist sicherlich keine schlechte Idee, also begeben wir uns zur Schänke [2]. Der Zwerg, den Philippa erwähnt hat, spricht mit dem Schankwirt. Er erzählt uns gerne seine Geschichte, will aber, dass wir ihm erst einen Kelch Mahakamer Met spendieren. Nachdem wir seinem Wunsch nachgekommen sind, erfahren wir, dass das Mädchen zusammen mit einem Schlägertypen in einer Felsschlucht nahe dem Steinbruch vom Himmel gefallen ist. Der Kerl hat sie verwundet zurückgelassen, und ein Troll hat sie entführt.

Wir begeben uns also zum Steinbruch. An der Kreuzung mit dem hölzernen Altar gehen wir nach links, in Richtung der Felsschluchten. Dort begegnen wir dem Troll [3], mit dem wir reden können. Das Wesen wird uns die bereits bekannte Geschichte erzählen, allerdings mit einigen neuen Details. Er hat die Wunden der Rothaarigen verarztet, weswegen seine Frau ihn – aus

Eifersucht – verlassen hat. Sie hat ihm zudem das **Band** des Mädchens abgenommen. Das Mädchen ist kurz darauf geflohen. **[Entscheidung]** Wir haben nun zwei Möglichkeiten:

[A] Wenn wir den Troll verärgern, wird er uns angreifen. **[Kampf]** Einen Troll besiegt man am besten mit schnellen Schlägen des Silberschwerter. Sollte das ein Problem darstellen, so können wir stattdessen auch das Yrden-Zeichen anwenden und ihn von hinten erledigen. Wir müssen nun den weiblichen Troll finden und das Band an uns bringen.

[B] Alternativ können wir versprechen, die Frau des Trolls nicht zu verletzen. Er wird uns dann bitten, sie dazu zu überreden, zu ihm zurückzukehren.

Wir begeben uns tiefer in die Schluchten hinein, in die sich die Frau des Trolls zurückgezogen hat. Auf dem Weg werden wir mehreren Harpyien begegnen. **[Kampf]** Am besten erledigt man sie mit schnellen Streichen des Silberschwerter. Sie mit dem Aard-Zeichen zu betäuben kann ebenfalls helfen. Auf dem Weg durch die Schluchten erreichen wir ein Wäldchen mit einem Schiffswrack, biegen nach links ab und erklettern einen in der Nähe befindlichen Hügel. Doch was wichtiger ist: Wir finden hier [4] den weiblichen Troll, umringt von bewaffneten Männern.

[Entscheidung] **[A]** Wir können das Monster töten und so den Männern beistehen. **[B]** Wir können aber auch gegen die Männer kämpfen und so das Monster retten. Was, wenn eine der Parteien Triss oder Letho begegnet ist?

[A] Wenn wir den Söldnern helfen, dann werden sie uns später bei der Belagerung Vergens beistehen. Jetzt bekommen wir es dafür aber mit dem weiblichen Troll zu tun. **[Kampf]** Ich würde hier flinke Hiebe mit dem Silberschwert empfehlen. Allerdings wird uns nun der männliche Troll, falls wir ihn nicht getötet haben, angreifen, sobald wir ihm wieder begegnen. Zuerst müssen wir aber der Leiche des weiblichen Trolls Triss' Band abnehmen.

[B] Um das Monster zu schützen, müssen wir gegen die Söldner kämpfen. **[Kampf]** Da wir gegen eine große Anzahl an Gegnern kämpfen, müssen wir gleichzeitig ihre Angriffe abwehren und Gegenangriffe starten. Hier kann das Yrden-Zeichen hilfreich sein. Sobald wir im Vorteil sind, wird Pangratt sich ergeben und nach einem kurzen Plausch verschwinden; wir und das Monster sind weiterhin am Leben! Nach dem Kampf reden wir mit dem weiblichen Troll. Falls wir ihren Mann getötet haben, bitten wir sie um das **Band** und kehren dann nach Vergen zurück. Falls wir ihren Mann nicht getötet haben, bitten wir sie, zu ihm zurückzukehren. Die dankbaren Trolle überreichen uns das **Band** unserer Freundin sowie ein Horn, mit dem wir sie herbeirufen können, sollten wir in Gefahr geraten – sie können uns dann später bei der Verteidigung Vergens helfen. Nun ist es an der Zeit, zu Philippa [1] zurückzukehren, ihr alles zu erzählen und ihr das Band zu übergeben – in der Hoffnung, dass sie damit auf magische Weise Triss' Aufenthaltsort bestimmen kann. Ein Adliger wird unsere Unterhaltung mit der Zauberin unterbrechen und uns mitteilen, dass die Bauern Stennis töten wollen, da sie glauben, er habe Saskia vergiftet. Wir werden unsere Suche nach Triss später im Spiel wieder aufnehmen. Jetzt müssen wir zum Rathaus eilen, in dem sich Demawends Sohn verbarrikadiert hat (**Königliches Blut**).

Königliches Blut

Diese Quest erhalten wir von Philippa, genauso wie die Quests, die der Beschaffung der übrigen Zutaten dienen, welche zur Herstellung des Gegenmittels für Saskia erforderlich sind. Wie Philippa erwähnte, benötigt sie unter anderem auch **königliches Blut**. Wir können Stennis direkt nach dem Ratstreffen (**Kriegsrat**) aufsuchen und ihm mitteilen, was wir von ihm brauchen, aber er wird uns bloß zum Teufel schicken. Erst nachdem wir **Triss' Band** erhalten und dieses zu Philippa gebracht haben, können wir hoffen, an das königliche Blut zu kommen. Ein Adliger wird unsere Unterhaltung mit der Zauberin unterbrechen und uns mitteilen, dass die Bauern Stennis töten wollen, da sie glauben, er habe Saskia vergiftet.

Wir begeben uns an den Zufluchtsort des Prinzen. Dort finden wir einen Mob aus Bürgern Vergens, Bauern, Adligen und Zwergen, sowie unsere Freunde Zoltan und Rittersporn vor. Unsere Freunde informieren uns über die Situation. Die Bauern glauben an Stennis' Schuld, während die Adligen ihn verteidigen. Wir müssen nun so viele Informationen wie möglich sammeln und ein Urteil fällen.

Wir führen verschiedene Unterhaltungen mit den anwesenden Zwergen, Bauern und Adligen und können auch mit Stennis reden; dazu müssen wir das Axii-Zeichen einsetzen, wenn wir mit seinen Wächtern sprechen.

Nachdem wir drei Diskussionen geführt und die Standpunkte beider Seiten angehört haben, werden die Bauern verlangen, dass wir ein Urteil fällen. Deshalb ist es am besten, wenn wir zunächst nach weiteren Hinweisen sammeln und dafür die Nebenquest **Der Verdächtige Thorak** abschließen. Um das zu erreichen, müssen wir zunächst mit Haldor Halldorson und dann mit Thorak sprechen. Während wir eine weitere Nebenquest (**Baltimors Alptraum**) erledigen, bringen wir den Schlüssel zu Thoraks Haus an uns. Zuguterletzt müssen wir **Olcans Quittung** finden.

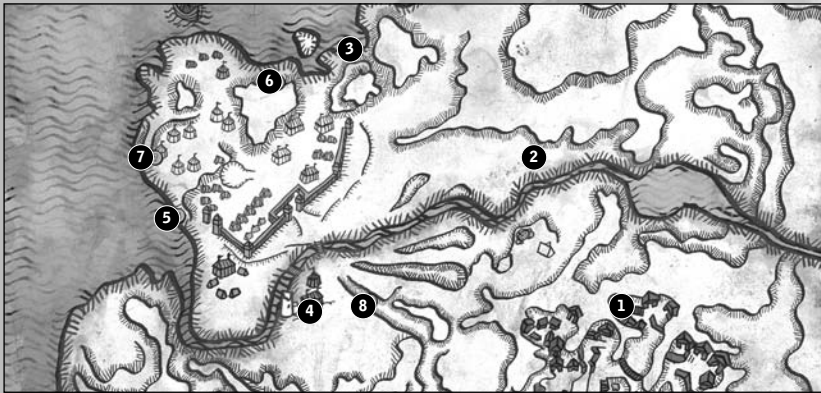
[Entscheidung] Die Entscheidung ist nicht leicht. Wir haben nichts erfahren, was die Schuld einer der Parteien eindeutig beweisen oder widerlegen würde. **[A]** Wir können Stennis trotzdem für schuldig erklären und so zum Tode verdammen. **[B]** Wir können die Beweislage aber auch für unzureichend erklären und das Urteil Saskia überlassen – nachdem sie sich erholt hat.

[A] Wenn wir Stennis für schuldig erklären, erhalten wir mehr als genug **königliches Blut**.

[B] Überlassen wir die Entscheidung Saskia, so sorgen wir dafür, dass Stennis ein faires Verfahren bekommt. Allerdings müssen wir uns in diesem Fall das **königliche Blut** von Henselt besorgen.

Egal, wie wir uns entschieden haben: Wir begeben uns nun zu Philippa und informieren sie über Stennis' Schicksal. Die Zauberin hat in der Zwischenzeit ihr Megaskop eingesetzt, um Triss' Signal zu lokalisieren...

Wo ist Triss Merigold? (Teil 2)



Während wir damit beschäftigt waren, wegen seiner möglichen Verwicklung in Saskias Vergiftung über Stennis zu urteilen, hat Philippa Eilhart das von uns besorgte Band verwendet, um den Aufenthaltsort von Triss zu ermitteln. Wenn wir die Zauberin in ihrem Haus besuchen, wird sie uns berichten, dass sich Merigold auf der anderen Seite des Geisternebels befindet – im

Lager Henselts. Die Zauberin bietet uns ihre Hilfe bei der Durchquerung des Schlachtfeldes an, also können wir uns einfach dorthin begeben.

Wir passieren das niedergebrannte Dorf und betreten den Nebel. Uns begleitet die vertraute Eule, die uns mit einem magischen Schutzfeld umgibt und Geister mit Blitzen niederschmettert. Wir folgen der Zauberin. Nach einer Weile halten die Geister uns auf; sie setzen die Eule in einer magischen Falle gefangen. Wir müssen sie alle besiegen, um Philippa zu befreien und unsere Reise fortsetzen zu können. **[Kampf]** Wir greifen mit wuchtigen Hieben des Silberschwertes an. Diese Geister sind leichte Gegner; wir sollten also problemlos mit ihnen fertig werden. Wir setzen unsere Reise fort und achten darauf, nie die Schutzsphäre zu verlassen.

Sobald wir das Schlachtfeld hinter uns gelassen haben, verlässt die Zauberin uns, denn sie befürchtet, das Detmold, der Hofzauberer des Königs von Kaedwen, sie entdecken könnte. Wir ziehen gen Norden, auf Henselts Lager zu. Am Grenzposten **[2]** finden wir eine mysteriöse **Figur**; plötzlich stehen wir vor Vernon Roche und seiner Einheit. Der Temerier ist uns zwar nicht wohl gesonnen, wird uns aber sagen, wie wir das Lager des nilfgaardischen Gesandten Shilard finden können; es ist möglich, dass Triss sich dort aufhält. **[Entscheidung]** **[A]** Wir können versuchen, uns über die Klippen durch das Kaedwen-Lager zu schleichen, oder **[B]** unser Glück in den unterirdischen, von Monstern bewohnten Tunneln versuchen.

[A] Wir begeben uns zu den von Roche erwähnten Klippen **[3]**. Nach einer kleinen Kletterpartie erreichen wir das Lager der königlichen Armee.

Wir nähern uns dem Zelt zur Linken; sobald ein betrunkenere Wächter herauskommt, warten wir darauf, dass der Mann sich nach links wendet. Als Nächstes warten wir, bis alle um das Feuer herum sitzenden Soldaten durch ihren sich übergebenden Kumpel abgelenkt sind. Wir stehlen uns dann an ihnen vorbei und gehen nach links auf die Zelte zu, wobei wir uns vor Wächtern in Acht nehmen. So sollten wir es in die Nähe des zweiten Tors schaffen. Wir warten nun, bis eine Patrouille das Lager betritt. Wir gehen durch das Tor, überwältigen einen Wächter und begeben uns in die Höhlen unter dem Lager **[5]**. Hier begegnen wir einigen Nektern. **[Kampf]** Am besten greift man diese mit raschen Hieben des Silberschwertes an. Wir dringen tiefer in die Höhlen vor, bis wir schließlich einen Ausgang **[6]** finden. Dort wird eine nilfgaardische Wache uns bemerken.

[B] Die alternative Route, die Roche auch erwähnt hat, führt durch die Höhlen unter dem Lager. Der Eingang ist unter dem Zelt der Kurtisanen **[4]** verborgen, außerhalb der Kaedwen-Befestigungen. Dort müssen wir mit Madame Karoll reden und sie bestechen, um die benötigten Informationen sowie den Schlüssel zum Eingang des Tunnels zu erhalten. So gelangen wir in den Keller eines in der Nähe befindlichen verlassenen Turms; von dort aus können wir die Höhlen betreten. Wir halten uns in Richtung Norden und Nordosten. Unterwegs begegnen wir Nektern, die im Untergrund leben. **[Kampf]** Beim Kampf gegen Monster, die in Gruppen angreifen, ist das Aard-Zeichen hilfreich; mit dem Zeichen können wir mehrere dieser Wesen betäuben und sie dann leicht mit dem Silberschwert erledigen. Wir werden uns auch einer Gralle stellen müssen. Diese Gralle kann (wie zuvor die Gralle in den Zwergenminen) mit dem Yrden-Zeichen gelähmt und dann von hinten angegriffen werden. Wenn wir das Höhlensystem **[6]** an einem der Strände verlassen, werden wir von einem nilfgaardischen Wächter angesprochen.

Der Soldat wird uns zum Botschafter Shilard Fitz-Oesterlen führen. Nach einer kurzen Unterhaltung werden wir durchsucht; die Wachen nehmen uns die **Figur** ab. Wie sich herausstellt, ist Triss Merigold in diesen Gegenstand verwandelt worden! Der Politiker geht und befiehlt seinen Männern, uns zu töten. Vernon Roche und Ves vereiteln unsere Hinrichtung im letzten Moment. Wir drei müssen uns nun den nilfgaardischen Soldaten und dem sie befehligen Magier stellen. **[Kampf]** Wir können den Zaubern des Magiers durch Sprünge zur Seite ausweichen. Da er teleportieren kann, betäuben wir ihn am besten mit dem Aard-Zeichen und töten ihn, bevor er Gelegenheit hat, etwas zu unternehmen. Wir können die Wärter mit dem Yrden-Zeichen lähmen und sie dann von hinten erstechen.

[Konsequenzen der Entscheidung in Königliches Blut]

[A] Wenn wir Stennis in Königliches Blut der Vergiftung Saskias für schuldig erklärt und so das königliche Blut erhalten haben, können wir nun, mit Roches Hilfe, das Kaedwen-Lager verlassen. Er wird uns als seinen Gefangenen hinausführen. Auf dem Weg durch das Lager müssen wir auf Patrouillen achten; bemerken uns diese, so durchschauen sie unseren Plan. Das führt zum Tod unseres Helden und zum Ende des Spiels. Wir vermeiden also die Patrouillen und erreichen das Tor, wo ein Wärter uns anspricht. Die Antwort auf seine erste Frage lautet „Spielen“, danach müssen wir die Option „Still bleiben“ wählen. Ansonsten durchschaut der Wärter unseren Trick und erschießt uns. Haben wir das Richtige gesagt, dann verlassen wir das Lager und ziehen in Richtung Nebel **[B]** davon.

[B] Wenn wir in **Königliches Blut** entschieden haben, dass nicht genügend Beweise für Stennis' Schuld vorliegen und wir also kein **königliches Blut** bekommen haben, können wir Roche bitten, uns etwas von Henselts Blut zu besorgen. Vernon hilft uns, indem er die Wärter ablenkt; wir können uns dann in das Zelt des Königs der Kaedwener schleichen. Wir verstecken uns hinter den Fässern, warten, bis die Soldaten Roche Spuren hinterher jagen, und bewegen uns dann hinter den Zelten vorsichtig auf das größte von ihnen zu. Dahinter befinden sich einige Fässer; wir lenken die Wärter ab, indem wir sie mit dem Igni-Zeichen in Brand setzen. Jetzt können wir uns in das Zelt des Königs schleichen. Nachdem wir uns mit ihm unterhalten haben, erhalten wir etwas von seinem **königlichen Blut** und werden aus dem Lager eskortiert; wir müssen dafür versprechen, den Geisternebel zu beseitigen. Nun müssen wir nach Vergen zurück.

Philippa erscheint, kurz bevor wir in den Nebel eintreten. Sie führt uns durch das Schlachtfeld. Wie schon zuvor müssen wir erneut gegen zahlreiche Geister und Erscheinungen kämpfen. **[Kampf]** Am besten bleiben wir innerhalb des magischen Schutzfelds der Zauberin und lassen sie sich um unsere Gegner kümmern. Allerdings werden die Geister die Eule nach einer Weile in einer magischen Falle festsetzen. Um Philippa zu befreien, müssen wir sie alle besiegen. Daraufhin folgen wir ihr zur Zwergenfestung.

So erreichen wir Vergen und können nun Philipphas Haus **[1]** aufsuchen, um sie über Triss' Schicksal zu informieren. Wie sich nun herausstellt war Cynthia, die Dienerin der Zauberin, ein nilfgaardischer Spion und ist inzwischen geflohen. Glücklicherweise hat sie ihre Habseligkeiten hinterlassen, darunter eine **Rose der Erinnerung**. Doch die Blume verwelkt schnell, wir müssen uns beeilen ...

Eine Frage auf Leben und Tod

Die Rettung der Drachentöterin, also die Aufgabe, mit der Philippa uns betraut hat, nachdem das Mädchen bei der Ratssitzung vergiftet wurde, ist der hauptsächliche Beweggrund für unsere Aktionen in Vergen. Sie verbindet die vier Quests zur Beschaffung der oben beschriebenen Zutaten, als da wären: Leben im Untergrund, im Zuge derer wir eine zwergische Immortelle besorgen, Der Magie auf der Spur, bei der wir einen Drachentraum finden, sowie die Quests Königliches Blut und Wo ist Triss Merigold?, die uns königliches Blut und eine Rose der Erinnerung einbringen.

Nachdem wir alle Zutaten besorgt haben, übergeben wir diese Philippa Eilhart, die umgehend mit der Zubereitung des Gegenmittels für Saskia beginnt. Wir erleben nun ihre Genesung. Als Zeichen ihrer Dankbarkeit überreicht sie uns **Vandergrifts Schwert**. Wir werden das Schwert des Kaedwen-Generals brauchen, um die grausige Wiederholung der Schlacht, an der er vor drei Jahren teilgenommen hat, aus der Welt zu schaffen.

Ewige Schlacht

Schlachtrelikte

Wir müssen so viel wie möglich über die Schlacht in Erfahrung bringen. Dazu müssen wir Phil-

ippa, den Drost Cecil Burdon und unserer Zwergenfreunde Zoltan und Yarpen ausfragen. Sie werden uns von **Vandergrifts Schwert**, das sich nun in Saskias Besitz befindet, und von der **Standarte des Grauen Fähnleins** erzählen. Wie sich herausstellt, war der Kaedwen-General und Besitzer des Schwerts für seinen starken Hass und seine Unnachgiebigkeit bekannt. Die Standarte des Grauen Fähnleins dagegen wurde bei der Schlacht von Vergen völlig ausradiert; die Leichen der Soldaten wurden in den Katakomben im Wald nahe der Stadt begraben. Da die Elfen, die die Drachentöterin bewachen, außer Philippa niemanden in die Nähe des Mädchens lassen, müssen wir warten, bis sie sich erholt hat, bevor wir das Schwert besorgen können.

Das Symbol des Todes

Konzentrieren wir uns also auf die Suche nach der **Standarte des Grauen Fähnleins**. Dazu müssen wir die Katakomben im Wald erkunden. Dies können wir tun, während wir nach einem Drachentraum suchen (**Der Magie auf der Spur**) oder während wir Recherchen über die Mordfälle in der Stadt anstellen (**Schweren Herzens**). Wir begeben uns auf den Weg zum Wald: In den Außenbezirken Vergens erklimmen wir die Mauern und erreichen die Gegend, in der Iorweths Einheit sich aufhält. Dort finden wir einen Tunnel, der zum Flussufer führt. Der Wald, der uns interessiert, liegt auf der anderen Seite. Der Eingang zu den Katakomben befindet sich irgendwo im Wald. Dort werden wir wahrscheinlich von Erscheinungen angegriffen. **[Kampf]** Am besten erledigt man sie mit dem Silberschwert; auch die Yrden- und Aard-Zeichen sind hier nützlich.

Wir müssen die untere Ebene erreichen. In einem der Räume dort begegnen wir dem Geist von Ekhart Henessy, dem Standartenträger des Grauen Fähnleins. **[Entscheidung] [A]** Wir können ihn belügen und behaupten, wie wären einst Teil des Fähnleins gewesen, oder **[B]** wir können gegen ihn kämpfen.

[A] Wenn wir uns als Mitglied des Grauen Fähnleins ausgeben, wird uns das Gespenst zuerst nicht glauben. Wenn wir allerdings nicht davon abrücken, wird es uns ein paar Fragen stellen, um uns zu prüfen. Die Antwort auf die erste Frage ist, dass die Aussage falsch ist. Menno Coehoorn ist die nächste Antwort, und die dritte ist: Menno Coehoorn ist in Brenna gefallen. Seltkirk und Vandergrift waren die Kommandanten in der Schlacht von Vergen, nach deren Namen das Gespenst fragt. Die letzte Antwort lautet: Biegerhorn hat uns entführt. Nun ist Ekhart überzeugt, und er erlaubt es uns, die **Standarte** vom Sarkophag an uns zu nehmen. Wenn wir einen Fehler machen, aber eine **Bibermütze** oder einen **Mantel des Grauen Fähnleins** tragen, dann gibt der Geist uns eine zweite Chance; anderenfalls müssen wir gegen ihn kämpfen. Wir können diese Gegenstände im Laufe der Quest **Baltimors Alptraum** erwerben, oder sie beim Würfelspiel von Skalen Burdon gewinnen.

[B] Sollten wir keine Lust auf einen Plausch mit einem Geist haben, oder falls wir eine der Fragen falsch beantworten, müssen wir gegen Henessy kämpfen. **[Kampf]** Dies ist ein sehr schwieriger Kampf, auf den wir gut vorbereitet sein sollten. Hier ist das Yrden-Zeichen nützlich; es erlaubt uns, unseren Gegner zu lähmen und ihm das Silberschwert in den Rücken zu rammen. Nun können wir die **Standarte des Grauen Fähnleins**, die der Geist bewacht hatte, an uns nehmen. Das ist aber nicht alles. Wenn wir Ekhart getäuscht haben, wird er uns im Laufe des Spiels während anderer Kämpfe heimsuchen.

Das Symbol des Hasses

Sobald wir die Standarte haben, benötigen wir noch **Vandergrifts Schwert**. Zu diesem Zweck müssen wir alle Zutaten des Gegenmittels für Saskia besorgen. Sobald die Drachentöterin geheilt ist, überreicht sie uns das Schwert als Zeichen ihrer Dankbarkeit.

Jetzt müssen wir nur noch mit Philippa sprechen, um die zwei fehlenden Artefakte zu erhalten – ein **magisches Medaillon** und **Seltkirks Rüstung**. Sobald wir alle vier Gegenstände besitzen, nähern wir uns dem Geisternebel.

Im Nebel wird der Geist eines aedirnischen Soldaten von uns Besitz ergreifen. Unser Kommandant wird den Bogenschützen Befehle erteilen und uns anweisen, die feindliche Standarte zu erobern. Wir rennen also durch die feindlichen Stellungen hindurch auf die Kaedwen-Geister zu, die die Standarte verteidigen. **[Kampf]** Wir müssen gegnerische Angriffe abblocken und selbst rasche Hiebe austeilen. Wir sind kein Hexer mehr, also stehen uns keinerlei Zeichen, Tränke oder Bomben zur Verfügung.

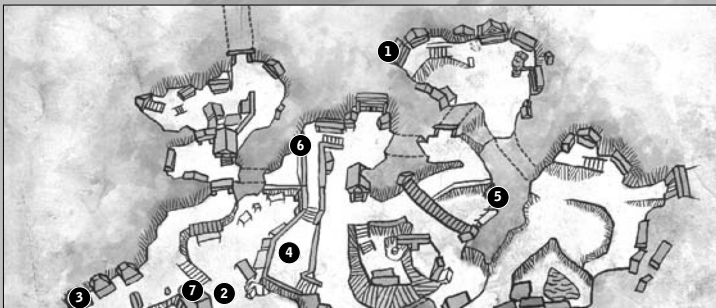
Nachdem wir alle Gegner besiegt haben, wird ein Kaedwen-Geist von uns Besitz ergreifen. Wir müssen unserem Kommandanten berichten, dass die Standarte in Feindeshand gefallen ist. Es regnet Pfeile vom Himmel. Wir suchen unter Holzschilden Schutz und bewegen uns durch das Schlachtfeld. Die Bogenschützen feuern in bestimmten Abständen; zwischen den Salven sind wir also sicher. So erreichen wir unseren General... Vandergrift. Den Draug. Der General stürzt sich ins Getümmel und zankt sich mit Sabrina Glevissig, der Hofzauberin von König Henselt.

Sabrina beschließt, Feuerkugeln auf das Schlachtfeld herabregnen zu lassen; wir werden nun vom Geist des aedirnischen Generals Seltkirk besessen. Wir bahnen uns erneut den Weg durch das Schlachtfeld, wobei wir gegen die Geister und Erscheinungen der Kaedwen-Soldaten kämpfen. **[Kampf]** Uns steht nichts weiter als ein Schwert zur Verfügung. Wir versuchen, die Hiebe unserer Gegner abzuwehren, und teilen zugleich selbst schnelle Schläge aus. Schließlich stehen wir Vandergrift gegenüber. Seltkirks Geist verlässt nun unseren Körper; entsprechend können wir beim Kampf gegen den Draug wieder alle unsere Hexer-Fähigkeiten einsetzen.

[Kampf] Der Kampf gegen den Draug ist einer der schwierigsten im ganzen Spiel. Der Kaedwen-General ist zu einem Dämon geworden, der sich in einen Tornado verwandelt und Pfeilhagel herbeirufen kann; zudem ist er dazu imstande, Sabrinas Feuerbälle auf uns zu lenken. Wenn der Draug seine Sonderkräfte einsetzt, dann suchen wir am besten hinter irgendwelchen Objekten Schutz. Setzt er gerade keine Sonderkräfte ein, sollten wir ihn mit dem Silberschwert angreifen. Bei diesem Kampf bleiben die meisten Zeichen wirkungslos, doch das Quen-Zeichen funktioniert, weshalb wir auch ausgiebig davon Gebrauch machen sollten. Wir sollten zudem unsere Ausweichmanöver verwenden, um den Dämon von der Seite anzugreifen und so mächtige Treffer zu landen.

Sobald der Dämon tot ist, werden wir vom Geist eines Kaedwen-Priesters besessen, der versucht, Soldaten aus dem Feuerball-Regen herauszuführen, den die Zauberin seines eigenen Königs heraufbeschworen hat. Immer wieder Schutz suchend bewegen wir uns auf den Rand des Nebels zu...

Die Belagerung Vergens



Nachdem wir die Geisterschlacht beendet haben, wachen wir in Philippa Eilharts Haus **[1]** auf. Die Zauberin teilt uns mit, dass von Henselt selbst geführte Kaedwen-Truppen sich Vergen nähern. Sie bittet uns, mit Zoltan zu sprechen, der die Verteidigung der Stadt vorbereitet. Wir finden Zoltan beim Stadttor **[2]**, in eine Unterhaltung mit Saskia vertieft. Während wir mit dem Zwerg sprechen, kommen die Kaedwener an. Zoltan bittet uns um Hilfe – wir sollen siedendes Öl auf die angreifenden Truppen gießen. Wir rennen also zu den Mauern **[3]**. Dort stellen wir uns den Kaedwen-Schildträgern entgegen. **[Kampf]** Wenn angreifende Gegner Schilde bei sich tragen, müssen wir nicht nur ihre Angriffe abwehren, sondern selbst auch mächtige Schläge austeilen. Außerdem ist es von Vorteil, sie mit dem Yrden-Zeichen zu lähmen, oder sie unter Verwendung unserer Ausweichmanöver von der Seite zu erwischen. Haben wir unsere Gegner erledigt, so können wir das Öl mit einem Hebel ausschütten; danach kehren wir zu Zoltan zurück. Unglücklicherweise taucht Detmold auf und setzt Magie ein, um die von den Verteidigern errichteten Barrikaden zu vernichten. Zoltan befiehlt den Rückzug hinter die inneren Verteidigungsmauern **[4]**.

Sheldon schließt die Tore von Vergen hinter uns, und wir eilen zu den Mauern. Henselts Armee nimmt die Außenbezirke ein und nähert sich den eigentlichen Stadtmauern. Die Soldaten erklimmen die Leitern... Wir müssen uns auf einen Kampf auf Leben und Tod vorbereiten. **[Kampf]** Wir kämpfen nicht allein, also sollte es genügen, Blockmanöver und Zeichen effizient einzusetzen. Nachdem wir die erste Welle der Angreifer besiegt haben, können wir uns einen Moment ausruhen; dann müssen wir uns der nächsten Welle der Kaedwener stellen. Nachdem wir die zweite Welle der Angreifer erledigt haben, wird Saskia uns mitteilen, dass es einen Geheimweg in die Stadt gibt, der mit den Minen unter Vergen verbunden ist. Sie fügt hinzu, dass keiner der dorthin entsendeten Kundschafter je zurückgekehrt ist.

Die Drachentöterin bittet uns, die Tunnel **[5]** zusammen mit ihr zu erkunden. Wir folgen dem Mädchen und werden unterwegs von Kaedwenern angegriffen. **[Kampf]** Die Söldner erledigt man am besten mit raschen Hieben mit dem Stahlschwert und dem Aard-Zeichen. Wir rennen tiefer in die Höhlen hinein; dort begegnen wir Detmold mit einer Söldnereinheit. Der Zauberer schneidet uns den Weg ab und zwingt uns einen ungleichen Kampf auf. **[Kampf]** Bei diesem Kampf konzentriert man sich am besten aufs Blockieren, verwendet mächtige Gegenschläge und weicht Detmolds Zauberangriffen aus. Allerdings wird Geralt plötzlich doch von einem Zauber getroffen... Saskia rettet uns, indem sie sich in einen Drachen verwandelt. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Mädchen kehren wir dann in die Stadt zurück. Unterwegs treffen wir auf Zoltan. Er teilt uns mit, dass wir bei den Mauern gebraucht werden.

Das Spiel transportiert uns nun zu den Mauern Vergens. Dort hält Saskia eine Ansprache, um die Moral der Verteidiger zu stärken. Kurz darauf kommen die feindlichen Truppen an; ihre Anführer sind Henselt und Detmold. Dem Zauberer gelingt es, eine Bresche in die Tore zu schlagen; der König befiehlt den Angriff. Wir kriegen es nun mit einer weiteren Welle Kaedwen-Soldaten zu tun. **[Kampf]** Unsere Feinde zu schlagen dürfte für uns kein Problem darstellen, solange wir feindliche Angriffe geschickt abwehren und, falls nötig, Zeichen einsetzen.

Nachdem wir unsere Feinde besiegt haben, erscheinen Iorweth und seine Scoia'tael-Einheit auf der anderen Seite des Schlachtfelds. Henselts Truppen sind nun umzingelt; die Elfen lassen einen Pfeilregen auf unsere Gegner niederprasseln. Saskia wird Geralt und Zoltan bitten, zu Iorweth zu stoßen und ihm beim Schließen des ersten Stadttors zu helfen; dadurch würde der einzige Fluchtweg der Kaedwener abgeschnitten.

Wir rennen zu der Leiter rechts der Mauer **[6]** und erreichen den Bereich der Befestigungen, von dem wir zuvor Öl geschüttet haben **[7]**. Zoltan schließt das Tor... und Henselt bleibt keine andere Wahl, als sich zu ergeben. Das tut er auch umgehend.

Das Spiel transportiert uns nun in die Nähe von Philippas Haus **[8]**, wo Friedensverhandlungen im Gange sind. Henselt verspricht, Reparationen zu zahlen. Die genaue Summe wird bei einem Gipfeltreffen in Loc Muinne diskutiert werden. Zudem erkennt er Saskia als Herrscherin von Vergen und Monarchin des Pontartals an. Er wird daraufhin freigelassen und soll später in Loc Muinne vorstellig werden. Detmold dagegen wird für seine Kriegsverbrechen mit dem Tode bestraft.

Philippa und Saskia sagen, dass sie sich nun nach Loc Muinne begeben werden; sie verschwinden mittels eines von der Zauberin erschaffenen Portals. Iorweth wendet sich an uns und macht uns auf Saskias eigentümliches Verhalten aufmerksam.

Zweiter Akt

Mit Roche

Vorspiel zum Krieg: Kaedwen

Falls wir Roche in Flotsam geholfen haben, Kommandant Loredo zu töten, dann verlassen wir die Stadt an Bord des Schiffs der temerischen Spezialverbände und segeln nach Aedirn. Soweit wir wissen, ist Letho dorthin geflohen und hat bei der Gelegenheit auch noch Triss entführt. Die von König Henselt geführte Kaedwen-Armee hat den Pontar in der Nähe der Stadt Vergen überquert..

Zu Beginn des zweiten Akts spielen wir als der zuvor erwähnte König. Von Sheala de Tancarville, dem Zauberer Detmold und den Kaedwen-Rittern begleitet verhandeln wir mit den aedirnischen Adligen. Die Adligen bitten um den Schutz des Königs Henselt, da König Demawend ermordet wurde. Henselt hat die feste Absicht, die Gelegenheit beim Schopfe zu packen und die Ländereien seines verstorbenen Nachbarn zu übernehmen.

Saskia, die von Iorweth im ersten Akt erwähnte berühmte Jungfrau und Drachentöterin, mischt sich in die Verhandlungen mit den Herzögen ein. Nach einem Austausch von „Nettigkeiten“ fordert das Mädchen den König zu einem Duell heraus; wir können entscheiden, ob wir die Herausforderung annehmen oder ob wir Detmolds Rat folgen und versuchen, Saskia gefangen zu nehmen, was zu einer gewaltigen Schlacht führen wird. **[Kampf]** Wenn wir das Blockieren nicht vergessen und mächtige Hiebe mit dem Stahlschwert austeilen, dann dürften wir hier keine Probleme bekommen. An einer Stelle wird der Priester von Kreve versuchen, den Kampf zu unterbrechen; woraufhin Henselt ihn in seiner Raserei tötet.. Der Himmel verdunkelt sich, ein Nebel steigt auf, und Geister schälen sich aus ihm heraus.

Geralt und Roche nähern sich dem Eingang zum Lager des Königs von Kaedwen. Das Medaillon des Hexers beginnt zu vibrieren; eine Warnung vor drohender Gefahr! Plötzlich hüllt ein gespenstischer Nebel das gesamte Gebiet ein. In dem Dunst treffen wir auf Henselt und die ihn begleitenden Magier. Wir müssen den König aus dem Geisternebel und in sein Lager führen. Detmold weist uns den Weg und umgibt uns alle zudem mit einem Schutzzauber. **[Kampf]** Die Geister, die uns angreifen, vergehen innerhalb von Detmolds Schutzzone schnell; wir sind dort sicher und sollten folglich innerhalb der Zone bleiben. Außerhalb würden wir nicht lange überleben.

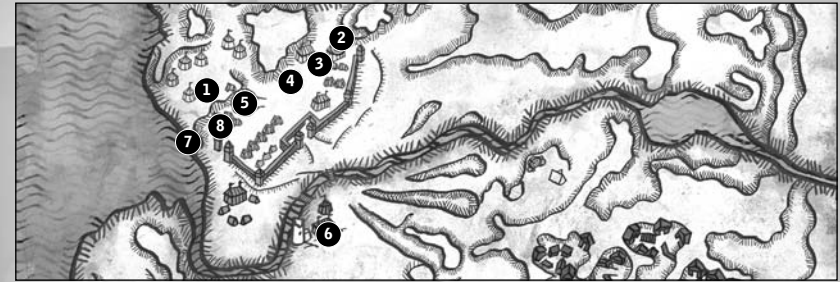
Im Nebel wird Detmold verschiedentlich durch die Zauber plötzlich auftauchender Erscheinungen angehalten. Wir müssen alle diese Geister erledigen, um den Magier von ihrem Bann zu befreien. So erreichen wir sicher das Kaedwen-Lager. Beim Tor begegnen wir Zywik, den der König bittet, uns das Lager zu zeigen und uns danach ins königliche Zelt zu führen.

Zywik wird uns das Lager zeigen; dabei erwähnt er einen Schmied, die Lagerkantine, das Lazarett sowie die Zweikampf-Arena. Wenn wir das Lager nicht mit einem Führer erkunden wollen, können wir den Soldaten auch bitten, uns direkt ins obere Lager zu bringen.

Vor dem königlichen Zelt treffen wir auf den nilfgaardischen Botschafter und dessen Gefolge. Wir können uns nun mit dem Nilfgaarder unterhalten. Dann begeben wir uns zu unserem Treffen mit Henselt. Der König verlangt nach Antworten auf Fragen über die Ermordung von Foltest und Demawend; zudem bittet er uns, den Fluch vom Schlachtfeld zu nehmen. Weiter erzählt er uns, was sich vor drei Jahren zugetragen hat.

Sobald wir das Zelt des Königs verlassen, wird Detmold sich an uns wenden und um ein Gespräch bitten.

Verschörungstheorie (Teil 1)



Diese Quest, bei der wir einer möglichen Verschwörung im Lager auf den Grund gehen müssen, beginnt, nachdem wir mit Detmold gesprochen haben **[1]**. Der Zauberer möchte mit uns reden, nachdem wir im Lager angekommen und unsere Unterhaltung mit Henselt beendet haben.

[Entscheidung] Wir können den Verschwörern auf zwei Arten auf die Spur kommen: Entweder helfen wir Manfred dabei, die Probleme seines Sohns zu lösen **[A]**, oder wir helfen einigen betrunkenen Soldaten dabei, ihren Kumpel, einen gewissen Odrin, zu finden **[B]**.

Der Schlächter von Cidaris

[A] Unsere Erkundung des Lagers wird uns früher oder später zur Kantine **[2]** führen. Dort treffen wir unter anderem Manfred, der alleine Wodka trinkt. Wenn wir uns ihm nähern und ihn ansprechen, wird er uns die Geschichte seines Sohns Swen erzählen, der beschlossen hat, einen gewissen Letande Avet, auch „Schlächter von Cidaris“ genannt, zum Duell herauszufordern. Wenn wir unsere Hilfe anbieten, wird Manfred versprechen, uns dafür zu entschädigen. Also sprechen wir mit Swen **[3]**. Zuerst sagt er, wir sollten ihn in Ruhe lassen; aber wir können ihn davon überzeugen, unseren Vorschlag anzunehmen und gemeinsam gegen den Schlächter anzutreten. Jetzt begeben wir uns zu Avets Zelt **[4]**, um unsere Idee eines Kampfes Zwei gegen Zwei zu erläutern. Er stimmt zu, und wir überbringen Swen die Neuigkeiten. Wenn wir uns für bereit erklären, werden wir in die Arena **[5]** transportiert; hier müssen wir uns Avet und seinem Begleiter stellen. **[Kampf]** Den Schlächter besiegen wir am einfachsten, indem wir seine Angriffe abblocken und ihm mächtige Hiebe mit dem Stahlschwert versetzen. Wir können ihn zudem mit dem Yrden-Zeichen lähmen und ihn dann von hinten erwischen. Am Ausgang der Arena begegnen wir Manfred, der uns entweder für den Versuch oder die tatsächliche Rettung seines Sohnes dankt, je nachdem, ob Swen überlebt hat oder nicht. Wir können ihn auch nach Personen mit quadratischen Münzen fragen. Manfred wird sein Versprechen halten und uns eine quadratische Münze geben. Zudem wird er uns empfehlen, Madame Karolls Bordell **[6]** zu besuchen und dort nach der Lisper-Lotte zu fragen. Wir sollen sie bitten, uns die Pforten des Paradieses zu öffnen. Nach dem Kampf mit Avet werden wir zudem von Proximo angesprochen. Er teilt uns mit, König Henselt habe den Kampf mit solchem Wohlgefallen verfolgt, dass er ein Ritterturnier anberaumt hat. Proximo wird uns einen Platz im Turnier anbieten, wodurch eine neue Quest beginnt (**Ave Henselt!**).

In Cervisia Veritas

[B] Wir können die Informationen bezüglich der Lisper-Lotte auch erhalten, indem wir einigen das Lager durchstreifenden Säufern helfen, ihren Kumpel Odrin zu finden. Dazu müssen wir mit einem der betrunkenen Soldaten sprechen. Wir können das Lager durchsuchen, werden dort aber keinerlei Hinweise finden. Wir finden Odrin am Ufer des Pontar **[7]**. Wir schnappen uns den angeheiterten

Soldaten und bringen ihn ins Lager zurück. Am Tor werden wir von den Wärtern angesprochen. Wir können sie entweder davon überzeugen, dass wir Odrin abgefüllt haben, da er ein wichtiger Zeuge bei unserer Untersuchung ist, oder wir können sie bestechen. Beide Alternativen führen uns zurück ins Lager. Odrin ist ein sehr eigenwilliger Mann; wir müssen ihn zweimal aufwecken und ihn überreden, dass er mit uns seine Kumpels sucht, um danach zur Kantine zu gehen [2]. Wenn wir alle drei Freunde Odrins gefunden haben, gehen wir in die Kantine, um Bier zu trinken. Wenn wir während unseres Gesprächs Umsicht walten lassen, werden sie Geralt als ihren Freund ansehen und ihm ein kleines Geheimnis über das Bordell, die Lispel-Lotte und die quadratischen Münzen anvertrauen. Dazu müssen wir folgende Sätze sprechen: „Ich mag Henselt nicht“ und „Ich will Informationen“. Andernfalls erfahren wir nichts von ihnen.

[Entscheidung] Sobald wir über eine **quadratische Münze** und die Informationen über Lispel-Lotte verfügen, können wir zu Detmold [1] gehen und ihm unsere Erkenntnisse mitteilen. Das führt dazu, dass seine Soldaten uns beim Kampf gegen die Verschwörer unterstützen. Alternativ können wir die Verschwörung weiter alleine untersuchen.

Wir begeben uns also zu Madame Karolls Bordell [6]. Wir wollen etwas Spaß mit den Mädchen haben, zeigen ihr die quadratische Münze und wählen Lispel-Lotte aus. Wir sagen Lotte: „Ich möchte, dass dein Lächeln mir die Pforten des Paradieses öffnet.“ Sie öffnet dann eine Geheimtür, die zum Versteck der Verschwörer führt..

Dort treffen wir Vinson Traut, einen Mann, den sowohl Detmold als auch der Gefreite Zyvik bereits erwähnt haben. Eines der zur Aufhebung der Geisterschlacht notwendigen Artefakte – **Seltkirks Rüstung** – befindet sich in seinem Besitz. Wir haben keine andere Wahl: Wir müssen gegen ihn kämpfen. **[Kampf]** Am leichtesten töten wir die Verschwörer, indem wir das Aard-Zeichen einsetzen und dann die Gegner töten, die es umgeworfen hat. Wir sollten nicht vergessen, Trauts Leiche nach dem Kampf zu durchsuchen, um so an die **Rüstung** zu kommen. Auf dem Tisch in der Mitte des Raums findet sich eine interessante Notiz. Wir sollten diese lesen. Klingt das nicht sehr nach Meister Rittersporn? Auch Geralt fällt dies auf, also sollten wir den Barden im Lager [8] aufsuchen. Wenn wir mit Rittersporn sprechen, endet der erste Teil dieser Quest. Wir müssen lange warten, bis wir den Anführern der Verschwörung begegnen. Nachdem wir Traut und die Verschwörer getötet haben, können wir auch zu Detmold gehen und ihm alles berichten. Der Zauberer zahlt uns für jeden getöteten Verschwörer eine Belohnung aus; wir können so mehrere Hundert Orens einheimsen.

Der Blutfluch



Der König [1] wird uns von dem Fluch berichten, mit dem seine frühere Beraterin, Sabrina Gleivissig, ihn belegt hat, als sie während der Schlacht vor drei Jahren wegen Verrats verbrannt wurde. Geralt wird beschließen, dem Monarchen beizustehen und den Fluch von ihm zu nehmen. Auf der Suche nach Hinweisen sollten wir nun Detmold [2] aufsuchen. Der Zauberer wird uns zahlreiche wertvolle Informationen über den Fluch, Sabrina und die Geister, die uns im Nebel angegriffen haben, geben. Wir werden unter anderem auch erfahren, dass wir einen Exorzismus durchführen müssen, wenn wir den Fluch vom König nehmen wollen. Dazu müssen wir so viel wie möglich über die Ereignisse von vor drei Jahren erfahren. Detmold schlägt zudem vor, dass wir den Ort aufsuchen sollten, an dem die Zauberin hingerichtet wurde [3].

Die verlorenen Schäfchen

Wir begeben uns also an den von Detmold erwähnten Ort [3]. Sobald wir das Lager verlassen, bittet uns Zyvik, bei unserer Erkundung der Gegend Ausschau nach zwei vermissten Soldaten zu halten. Wir sollen ihnen sagen, dass sie umgehend ins Lager zurückkommen sollen.

Wir überqueren einen Bach in der Nähe von Roches Lager und ziehen den Strand entlang nach Westen. Auf dem Weg zu Sabrinas Todesstätte werden wir von Ertrunkenen angegriffen. **[Kampf]** Am einfachsten werden wir mit dieser Gefahr fertig, indem wir mächtige Hiebe mit dem Silberschwert austeilen und das Aard-Zeichen einsetzen.

Wir erreichen den Kreis; hier treffen wir auf die von Zyvik gesuchten Männer. Sie bitten uns, sie zum Lager zu bringen. Bevor wir ihnen aber helfen oder sie sich selbst überlassen, müssen wir den Ort der Hinrichtung der Zauberin untersuchen. Wenn wir dabei gründlich vorgehen, finden wir den Brief eines Soldaten, quadratische Münzen sowie einen Nagel; zudem werden uns seltsame Fußabdrücke auffallen.

Nachdem wir den Kreis erkundet haben, müssen wir mit den Soldaten sprechen. Sie werden uns von dem Kult um Sabrina berichten, der von einem „Der Visionär“ genannten Mann geführt wird, und von der Hinrichtung, die hier vor drei Jahren stattgefunden hat. Die Männer werden den von uns gefundenen Nagel an sich nehmen wollen; wenn wir dem nicht zustimmen, haben wir leicht unterschiedliche Dialogoptionen beim Gespräch mit anderen Soldaten, die dem Sabrina-Kult anhängen.

Wir bringen die Soldaten in Sicherheit; unterwegs müssen wir aus dem Fluss heraussteigende Ertrunkene bekämpfen. Sobald wir die Furt am Bach erreichen, bedanken die Männer sich bei uns und machen sich zum Lager auf. Damit ist die uns von Zyvik übertragene Aufgabe beendet. Den vermissten Soldaten zu helfen zahlt sich im Lager aus. Dadurch ist es uns möglich, mit dem von den Kaedwenern gefangenen Scoia'tael-Elfen zu sprechen. Er wird uns von den Plänen von Serrit und Egan berichten; bei diesen handelt es sich um zwei Hexer, die mit Letho zusammenarbeiten.

Im Kreis der Sabrina haben wir verschiedene interessante Spuren gefunden. Wir sollten diese nun weiterverfolgen, um das Wissen zu erwerben, das wir benötigen, um den Fluch aufzuheben, der auf Henselt liegt. Die Soldaten haben den in den Schluchten hinter dem Lager lebenden Visionär erwähnt sowie einen Reliquienverkäufer, den wir in der Kantine [4] treffen können. Also begeben wir uns zurück ins Lager. Auf dem Weg in die Kantine treffen wir auf Soldaten, die sich wegen irgendwelcher Reliquien streiten. Wenn wir noch den Nagel haben, den wir in Sabrinas Kreis gefunden haben, können wir ihn mit ihrem vergleichen und ihnen versichern, dass der Händler sie betrogen hat.

Wir finden den Händler in der Kantine. Wenn wir bei der Erkundung des Hinrichtungsorts die seltsamen Fußabdrücke bemerkt haben, dann können wir sehr viel mehr von ihm erfahren. Der Händler wird uns das Folgende mitteilen: Yahon hat die sterbende Sabrina mit seinem Speer getötet, um ihre Leiden zu verkürzen. Viel mehr wird er uns nicht sagen; aber er rät uns, den Visionär aufzusuchen.

Wir verlassen also das Lager und machen uns auf den Weg zu den Schluchten im Osten. Auf dem Weg werden wir Nekrophagen begegnen, die über das Schlachtfeld streifen. **[Kampf]** Die Monster greifen in Gruppen an; wenn sie sterben, fassen sie sich an den Kopf und explodieren. Deswegen bekämpft man sie am besten unter Verwendung des Aard-Zeichens und erledigt die, die gelähmt oder umgeworfen wurden, mit dem Silberschwert. Sobald einer von ihnen sich an den Kopf greift, sollten wir in eine sichere Entfernung springen.

Auf dem Weg zur Erleuchtung

Wir werden zwei Soldaten begegnen, die in den Schluchten gegen Moderhäute kämpfen. Allerdings kommen wir zu spät, um sie zu retten. Nachdem wir die Monster besiegt haben, begeben wir uns nach Norden. Jetzt dürften wir eine Lichtung mit der Hütte des Visionärs **[5]** erreichen. Hier werden wir von Harpyien angegriffen. **[Kampf]** Da sie in großer Zahl angreifen, sollten wir sie mit dem Aard-Zeichen betäuben und dann in Richtung Hütte fliehen. Die um die Hütte herum brennenden Kerzen werden die Wesen vertreiben.

Der Visionär wird sofort annehmen, dass wir ihn nicht grundlos besuchen. Wir müssen sein Vertrauen gewinnen, um etwas von ihm zu erfahren. Wir können versuchen, ihn zu bestechen, oder ihn bitten, uns in den Kult der Sabrina Glevissig aufzunehmen. Wenn wir geizig sind und beschließen, den Kultführer zu täuschen, werden wir einen Test bestehen müssen – wir müssen eine Nacht bei einem Schrein in einer nahen Talsenke verbringen, nachdem wir einen vom Visionär zubereiteten Trank zu uns genommen haben.

Also begeben wir uns dorthin, um das Ritual durchzuführen. In der Talsenke werden uns Moderhäute angreifen; wir erledigen sie auf dieselbe Weise wie zuvor. Der Schrein befindet sich zwischen zwei Seen. Nach Einbruch der Dunkelheit (21:00) können wir das Ritual beginnen. Wir trinken das Gebräu, das der Kultführer uns gegeben hat. An die Dinge, die wir sehen, werden wir uns noch lange erinnern ...

Sobald alles vorbei ist, gehen wir zur Hütte des Visionärs zurück. Als Konvertit können wir ihn über die Ereignisse von vor drei Jahren ausfragen. Er wird uns von dem Fluch berichten, mit dem Sabrina Henselt belegt hat. Wenn wir ihn fragen, welche Artefakte zum Beenden der Geisterschlacht erforderlich sind, wird uns der Visionär von Seltkirk von Guleta berichten und anmerken, dass dessen Rüstung durchaus das Symbol des Mutes sein könnte, nach dem wir suchen. Wir sollten ihn auch über Yahons Speer befragen, den wir für den Exorzismus des Königs der Kaedwener benötigen. Wir erfahren, dass dieser sich im Besitz des Reliquienhändlers befindet...

Scheinbar hat der Händler **[4]** uns nicht die ganze Wahrheit erzählt. Wir begeben uns zum Lager, um erneut mit ihm zu reden. Der Händler wird zugeben, dass er einst den Speer besessen hat, mit dem Yahon einst Sabrinas Leiden ein Ende bereitete. Wenn wir ihn bestechen, überzeugen oder einschüchtern (dabei kann der beim Hinrichtungsort gefundene Nagel nützlich sein) wird er uns verraten, dass er die Speerspitze beim Würfelspiel an einen Soldaten verloren hat. Dieser Mann starb später im Kampf gegen Scoia'tael im Pontartal. Der Anführer der Einheit, Iorweth, hat die Speerspitze an sich genommen ... Der Händler sagt zudem, Gerüchten zufolge habe der Elf sich Saskia in Vergen angeschlossen, auf der anderen Seite des Nebels. Das sollten wir mit Detmold besprechen. Vielleicht ist der Zauberer doch zu etwas nütze.

Verrecken sollst du!

Nachdem wir Detmold gesagt haben, wer die zur Aufhebung des von Sabrina Glevissig auf Henselt gelegten Fluchs benötigte Speerspitze besitzt, wird der Zauberer uns befehlen, uns nach Vergen zu begeben, auf die andere Seite des Nebels. Er gibt uns ein Medaillon, das uns den Weg durch den Nebel weist, sowie eine Abgesandtenflagge; diese sollte uns zumindest theoretisch einen sicheren Aufenthalt in der Zwergenstadt garantieren.

Sobald wir das obere Lager verlassen, treffen wir auf Zoltan, der sich über die rassistischen Ansichten

im Lager beschwert. Unser Freund wird besorgt, aber auch erfreut sein, wenn er hört, dass es einen Weg nach Vergen gibt. So haben wir einen Begleiter auf unserem gefährlichen Weg zur anderen Seite des Schlachtfelds. Gemeinsam wagen wir uns in den Geisternebel.

Die Schlacht von vor drei Jahren taucht nun vor uns auf. Zusammen mit dem Amulett, das Detmold uns gegeben hat, weist das Hexermedaillon uns den Weg nach Vergen. Im Nebel greifen uns ständig die Erscheinungen der gefallenen Soldaten sowie Drauguren an, aus den Rüstungsteilen und Schilden der Gefallenen bestehende Dämonen. **[Kampf]** Wir müssen hier um unser Leben kämpfen. Ich würde davon abraten, zu versuchen, die Gegner im Nebel zu töten. Unser Ziel ist es, die andere Seite zu erreichen. Endlose Kämpfe werden nur zu unserem Tod führen. Geister wehrt man am besten mit dem Silberschwert und den Zeichen Aard und Quen ab.

Nachdem wir den Nebel hinter uns gelassen haben, folgen wir Zoltan in die Zwergenstadt. In dem niedergebrannten Dorf **[6]** hinter der Felsschlucht, die wir durchquert haben, treffen wir auf eine Scoia'tael-Einheit. Da Chivay bei uns ist, werden die Elfen uns nicht angreifen. Sie sagen, wir sollen ihren Befehlshaber in den Außenbezirken der Stadt **[7]** aufsuchen.

In den erwähnten Außenbezirken begegnen wir unserem alten Freund Yarpem Zigrin. Der Zwerg befehligt dort die Wache. Im Gespräch mit ihm erfahren wir, dass die Standarte des Grauen Fähnleins, das Symbol des Todes, das wir benötigen, um den Fluch von dem Schlachtfeld zu nehmen, sich in den Katakomben in dem Wald hinter Vergen befindet. Yarpem darf uns nicht in die Stadt hinein lassen, aber da Zoltan in Vergen bleiben möchte, verspricht er, das Schwert des Generals von Saskia zu besorgen; dies ist ein weiteres Artefakt, das zur Auflösung des Nebels erforderlich ist. Wir stimmen zu, ihn an dem von ihm bezeichneten Ort zu treffen: In den verlassenen Minen unter der Stadt. Diese können wir über die Schluchten erreichen.

Das Symbol des Todes

Um die Standarte an uns zu bringen, durchqueren wir die Außenbereiche von Vergen **[8]** und begeben uns in Richtung des dahinterliegenden Waldes. Der Eingang zu den Katakomben befindet sich irgendwo darin **[9]**. Dort werden wir wahrscheinlich von Erscheinungen angegriffen. **[Kampf]** Am besten erledigt man sie mit dem Silberschwert; auch die Yrden- und Aard-Zeichen sind hier nützlich.

Wir müssen die untere Ebene erreichen. In einem der Räume dort begegnen wir dem Geist von Ekhart Henessy, dem Standartenträger des Grauen Fähnleins. **[Entscheidung] [A]** Wir können ihn belügen und behaupten, wie wären einst Teil des Fähnleins gewesen, oder **[B]** wir können gegen ihn kämpfen.

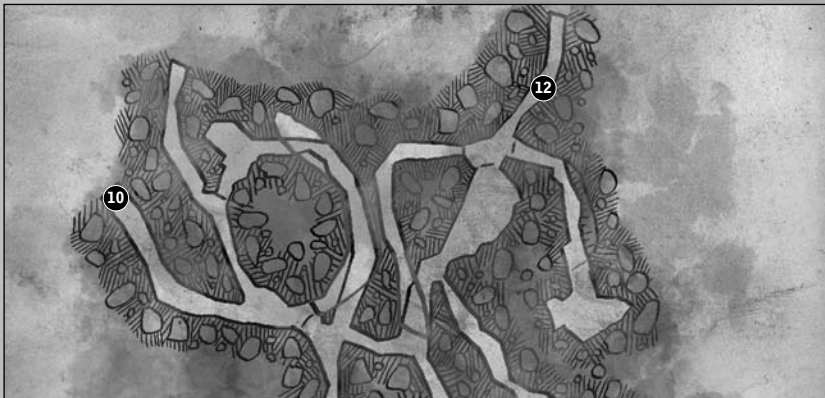
[A] Wenn wir uns als Mitglied des Grauen Fähnleins ausgeben, wird uns das Gespenst zuerst nicht glauben. Wenn wir allerdings nicht davon abrücken, wird es uns ein paar Fragen stellen, um uns zu prüfen. Die Antwort auf die erste Frage ist, dass die Aussage falsch ist. Menno Coehoorn ist die nächste Antwort, und die dritte ist: Menno Coehoorn ist in Brenna gefallen. Seltkirk und Vandergrift waren die Kommandanten in der Schlacht von Vergen, nach deren Namen das Gespenst fragt. Die letzte Antwort lautet: Bigerhorn hat uns entführt. Nun ist Ekhart überzeugt, und er erlaubt es uns, die **Standarte** vom Sarkophag an uns zu nehmen. Wenn wir einen Fehler machen, aber eine **Bibermütze** oder einen **Mantel des Grauen Fähnleins** tragen, dann gibt der Geist uns eine zweite Chance; andernfalls müssen wir gegen ihn kämpfen. Wir können diese Gegenstände im Laufe der Quest **Baltimors Alptraum** erwerben, oder sie beim Würfelspiel von Skalen Burdon gewinnen.

[B] Sollten wir keine Lust auf einen Plausch mit einem Geist haben, oder falls wir eine der Fragen falsch beantworten, müssen wir gegen Henessy kämpfen. **[Kampf]** Dies ist ein sehr schwieriger Kampf, auf den wir gut vorbereitet sein sollten. Hier ist das Yrden-Zeichen nützlich; es erlaubt uns, unseren Gegner zu lähmen und ihm das Silberschwert in den Rücken zu rammen. Nun können wir die **Standarte des Grauen Fähnleins**, die der Geist bewacht hatte, an uns nehmen.

Das ist aber nicht alles. Wenn wir Ekhart getäuscht haben, wird er uns im Laufe des Spiels während anderer Kämpfe heimsuchen.

Das Symbol des Hasses

Wir haben unseren Teil geleistet; hoffen wir, Zoltan hat das Seine getan und das Schwert beschafft... Wir machen uns auf, um den Zwerg zu treffen. Wir durchqueren die Außenbezirke von Vergen sowie das niedergebrannte Dorf und erreichen das Gebiet, in dem wir aus dem Nebel getreten sind. Bei der Kreuzung begeben wir uns nach links, in Richtung der Schluchten; nachdem wir ein altes Tor passiert haben, wenden wir uns erneut nach links. Auf diese Weise sollten wir den verborgenen Zugang zu den Minen [10] erreichen.



Zwergenminen sind echte Labyrinth. Wenn man versucht, sich in ihnen zurechtzufinden, verläuft man sich zwangsläufig das eine oder andere Mal. Zudem ist es unter der Erde üblicherweise dunkel; und die wenigen Öllampen helfen nicht wirklich. Ich schlage vor, dass wir im Voraus mehrere Tränke zubereiten, die es uns erlauben, im Dunkeln zu sehen. In den Minen müssen wir uns den unterirdisch lebenden Nekrophagen stellen. **[Kampf]** Wir setzen ähnliche Methoden ein wie in früheren Kämpfen gegen diese Monster. Wir versuchen, sie mit dem Aard-Zeichen umzuwerfen oder zu betäuben; dann erledigen wir sie mit dem Silberschwert und denken zudem daran, uns vor ihrem Ableben durch einen Sprung in Sicherheit zu bringen.

Auf unserem Weg durch die Minen erreichen wir schließlich einen Raum, in dem uns eine zwei Meter große Gralle angreift. Dabei handelt es sich um einen Nekrophagen, der so groß und stark ist wie ein Troll. **[Kampf]** Am einfachsten besiegen wir sie unter Einsatz des Yrden-Zeichens; dann erledigen wir das Monster mit einem Schwertstreich in den Rücken. In dem Korridor hinter der Tür [12] finden wir Zoltan und Saskia, die Drachentöchterin.

Zu unserer Überraschung gibt die Frau uns das **Schwert** freiwillig, in der Hoffnung, dass wir den Fluch vom Schlachtfeld nehmen werden. Zoltan hat zudem herausgefunden, dass Iorweth die von uns benötigte **Speerspitze** beim Würfelpoker verloren hat. Der neue Besitzer, Skalen Burdon, ist ein junger Zwerg, dem wir in den Außenbezirken der Stadt begegnet sind. Das Glück scheint auf unserer Seite zu sein; also beschließen wir, es mit einem Würfelspiel zu versuchen. Wir kehren in die Stadt zurück und fordern den Zwerg [7] heraus. Er wird sofort zustimmen und uns warnen, dass wir sicherlich verlieren werden. Wir brauchen die Speerspitze, also spielen wir, bis wir sie gewonnen haben. Sobald wir sie haben, kehren wir durch den Nebel zu Henselts Lager zurück.

Genau wie zuvor setzen wir im Nebel unser Medaillon ein und folgen dessen Anweisungen. Der Weg durch den Nebel ist diesmal sehr viel einfacher, da wir das Lager in der Ferne sehen. Uns werden sich wieder Geister und Erscheinungen in den Weg stellen. **[Kampf]** Wir erledigen diese durch rasche Hiebe mit dem Silberschwert, wobei wir, wenn erforderlich, die Zeichen Aard, Quen und Yrden einsetzen.

Sobald wir das grauisige Schlachtfeld verlassen, begegnen wir Roche und seiner Einheit. Vernon wird uns mitteilen, dass sie von nilfgaardischen Soldaten angegriffen wurden, die aus dem Nebel gekommen waren. Sie sollen von einer Frau kommandiert worden sein... Wahrscheinlich war das Philippa Eilharts Dienerin, die die Zauberin auf der Suche nach Triss hierher entsandt hatte... Ist sie eine Spionin des Imperiums? Wir laufen zum Lager; vielleicht kann Botschafter Shilard etwas Licht auf die Sache werfen. Im Lager angekommen stellt sich allerdings heraus, dass die Nilfgaarder per Schiff abgereist sind... Wir müssen mit Henselt sprechen. Vielleicht wird er uns erlauben, ihnen zu folgen.

Wir begeben uns zum König und berichten ihm über die Artefakte, die wir auf der anderen Seite des Nebels an uns gebracht haben. Der König möchte, dass wir den Exorzismus umgehend beginnen. Er und seine Wachen werden sich zum Ort der Hinrichtung Sabrinas begeben. Wir dagegen müssen mit Detmold sprechen, um von ihm **magisches Pulver** zu erhalten. Wir brauchen es, um die Runen zu zeichnen, die in dem Buch beschrieben werden, welches uns der Zauberer überreicht hat.

Sobald wir alle erforderlichen Elemente haben, begeben wir uns zu Sabrinas Kreis. Nach einem kurzen Plausch führt der König uns zu einem Hügel, von dem wir das gesamte Gebiet überblicken können. Dort unterhalten wir uns erneut mit ihm. Wir müssen die Ereignisse von vor drei Jahren präzise nachstellen. Durch uns angeleitet muss Henselt die für den Exorzismus erforderlichen Runen austreuen.

Dies ist so etwas wie ein Minispiel. Wenn wir das **Buch**, das Detmold uns zuvor gegeben hat, gelesen haben, dann müssten wir die Symbole in der richtigen Reihenfolge austreuen können. Wir müssen so etwas wie einen in einen Kreis gefassten Ziegenschädel zeichnen. Dazu weisen wir Henselt an, beim Feenring anzufangen und dann zum versteinerten Brot zu gehen. Darauf bitten den König, auf den abgebrannten Baum zuzugehen, und von dort zur Krähenleiche, zur sauren Milch und schließlich zurück zum Feenring.

Jetzt beginnen wir den Exorzismus, indem wir die Runen entflammen. Die Markierungen auf dem Boden brennen mit türkisen Flammen, und Geister werden um den Kreis herum erscheinen. Die Barriere, die den König und uns schützt, wird mit der Zeit schwächer; dann können die bösen Geister uns erreichen. Wir müssen Henselt so lange beschützen, bis Sabrinas Geist die letzten Worte des Fluchs ausgesprochen hat. **[Kampf]** Wir wehren die Angriffe der Erscheinungen mit unserem Silberschwert ab und setzen, falls erforderlich, Zeichen ein. Nach ein paar Momenten wird der König den Geist der Zauberin mit der **Speerspitze** durchbohren; dadurch beendet er das Ritual und bricht den Fluch, der auf ihm liegt. Henselt wird uns aus Dankbarkeit sein **Medaillon** versprechen, das Symbol des Glaubens, das wir benötigen, um den Fluch vom Schlachtfeld zu nehmen. Er wird uns zudem zu einem Gelage in sein Zelt einladen...

Die Königsmörder



König Henselt lädt uns zu einem Mahl **[1]** ein, nachdem wir Sabrina Glevissigs Fluch von ihm genommen haben. Bei unserer Ankunft im oberen Lager müssen wir feststellen, dass ein redanischer Gesandter sich beim König befindet. Die Wärter lassen uns momentan nicht in dessen Zelt; wir müssen bis zum Abend abwarten. Nach 22:00 Uhr versuchen wir es erneut. Der Gesandte informiert Henselt, dass, nach Foltests Tod und dem tragischen Dahinscheiden des Prinzen Bussy, der Thron nun an seine Schwester Anais fällt. Der König befragt uns nun zu gewissen Details; immerhin waren wir Zeuge der Belagerung der Burg La Valette. Die Diskussion wird unterbrochen, als ein Meuchelmörder den Gesandten tötet. Geralt wird den König erneut vor Gefahren schützen, indem er das Aard-Zeichen einsetzt. Wir müssen nun gegen zwei Meuchelmörder kämpfen. **[Kampf]** Unsere Gegner sind recht kräftig; am besten blocken wir die gegnerischen Angriffe ab und verwenden das Yrden-Zeichen.

Sheala wird den Kampf an einem Punkt unterbrechen; der dann noch lebende Meuchelmörder flieht. Henselt will erneut mit uns sprechen; dieses Mal lädt er auch seine königlichen Zauberer, Sheala und Detmold, zu dem Gespräch ein. Detmold möchte die Nekromantie einsetzen, um etwas über die Meuchelmörder, die den König angegriffen haben, zu erfahren; diese Art Magie ist allerdings vom Kapitel der Magier verboten worden.

Wir können nun gehen und eine andere Quest beenden oder im Lager umherstreifen. Wenn wir allerdings mehr über die Meuchelmörder erfahren wollen, dann sollten wir Detmold aufsuchen. Wir finden ihn im Feldlazarett im unteren Lager. Bevor wir mit dem Ritual beginnen, wird uns der Zauberer anweisen, einen gewissen Trunk zu uns zu nehmen. Falls wir diesen nicht besitzen, müssen wir uns etwas Zeit für die Zubereitung erbitten. Die benötigte Mixtur nennt sich „Erpel“. Wenn wir diese noch nicht besitzen, so können wir das Rezept von einem der Händler im Lager erwerben. Die Zutaten dürften leicht auf dem alten Schlachtfeld in der Nähe des Lagers zu finden sein. Nachdem wir den Trank zubereitet und zu uns genommen haben, sprechen wir erneut mit dem Magier. Sein Zauber ergreift von uns Besitz...

Dank der Nekromantie sehen wir die Welt nun durch die Augen des Meuchelmörders – Egan. Wir sind

in einer Schlucht weit vom Lager entfernt, in der Begleitung eines weiteren Königsmörders, Serrit. Unsere Aufgabe ist es, unser Versteck **[3]** zu erreichen. Wir müssen uns unterwegs den hier lebenden Harpyien stellen. **[Kampf]** Hier eignen sich mächtige Hiebe mit dem Silberschwert. Nach einer Weile führt Serrit uns zum Versteck. Wir folgen ihm Schritt für Schritt und achten darauf, keine der um das Versteck ausgelegten Fallen auszulösen. So erreichen wir einen Raum, in dem wir dem obersten aller Meuchelmörder begegnen – Letho. Wir sprechen mit dem Königsmörder und erfahren, dass Sheala de Tancarville in die Verschwörung verwickelt ist und dass die Meuchelmörder sie nicht mehr benötigen. Wir erfahren zudem, dass Letho nach Loc Muinne aufbrechen will.

Dann werden wir, noch immer unter dem Bann Detmolds stehend, in Henselts Lager transportiert. Serrit erklimmt die Palisaden; wir müssen uns darauf am Boden verstecken. Gelingt uns das nicht, dann kehren wir in das Feldlazarett zurück, und die Vision findet ihr Ende. Wollen wir mehr erfahren, so sollten wir uns also anstrengen. Am besten verstecken wir uns hinter dem Felsen links, warten, bis die Wärter ihre Unterhaltung beenden, und gehen dann. Jetzt müssen wir nur noch das Ende des Wegs zwischen den Zelten und den Palisaden erreichen. Gelingt uns das, dann erreichen wir die Höhle unter dem Lager, wo Serrit seine Ansichten bezüglich der Neugründung von Rat und Kammer der Zauberer beim Treffen in Loc Muinne mitteilt. Einen Moment später bringt uns der Nekromantie-Zauberer in das obere Lager; hier müssen wir uns mit Gewalt Zugang zu Henselts Zelt verschaffen. **[Kampf]** Wir kriegen es mit verschiedenen, mit Zweihändern bewaffneten Wärtern sowie mit Schildträgern zu tun. Am besten blocken wir ihre Angriffe ab und teilen mächtige Hiebe mit dem Stahlschwert aus.

Die Nekromantie-Vision endet nun, und wir finden uns im Lazarett **[2]** wieder. Nachdem wir von unseren Erlebnissen berichtet haben, sollten wir uns zum Versteck **[3]** der Meuchelmörder begeben, da der verwundete Serrit wahrscheinlich dorthin geflohen ist. Wir können nun auch im Lager umherlaufen und andere Quests beenden. Sobald wir so weit sind, begeben wir uns zur Höhle der Meuchelmörder, wobei wir den Weg aus unserer Vision nehmen. Wir finden den sterbenden Serrit in dem Raum vor, in dem wir während unserer Vision Letho begegnet sind. Wir unterhalten uns kurz mit ihm über Sheala. Es ist an der Zeit, zu Detmold zurückzukehren und ihn über alles zu informieren. Der Zauberer meint, wir sollten nun den Fluch vom Schlachtfeld nehmen. Er gibt uns **Henselts Medaillon** – das Symbol des Glaubens, das wir benötigen, um den Nebel zu vertreiben. Je nachdem, ob wir zuvor die Verschwörer im Lager gefunden haben oder nicht, sollten wir uns nun entweder dieser Quest zuwenden oder uns darauf konzentrieren, den Fluch vom Schlachtfeld zu nehmen.

Ewige Schlacht

Wir haben Henselt versprochen, dass wir zumindest versuchen werden, den Fluch vom Schlachtfeld zu nehmen. Den grauisigen Nebel zu vertreiben stellt unsere einzige Möglichkeit dar, die Zustimmung des Königs zu erhalten und den Nilfgaardern, die Triss entführt haben, per Schiff zu folgen.

Den gesamten zweiten Akt über sammeln wir Informationen, um so einen Weg zu finden, wie wir die Geister loswerden können. Dank unserer Hexererfahrung und der Hilfe des Zauberers Detmold können wir herausfinden, dass wir vier mit der Schlacht vor drei Jahren verbundene Artefakte benötigen. Die Symbole für Glauben, Mut, Hass und Tod. Nach der Erfüllung früherer, zur Haupthandlung des Spiels gehörender Quests schließen wir, dass es sich bei den benötigten Artefakten um **Henselts Medaillon**, **Seltkirks Rüstung**, **Vandergrifts Schwert** und die **Standarte des Grauen Fähnleins** handelt. Das **Medaillon** erhalten wir von Henselt am Ende der Quest **Die Königsmörder**, die **Rüstung** erbeuten wir nach unserem Kampf mit Vinson Traut und den Verschwörern im Rahmen der Quest **Verschwörungstheorie**, und **Schwert** sowie **Standarte** können wir uns in Vergen im Laufe der Quest **Der Blutfluch** aneignen.

Wir begeben uns mit allen vier Artefakten zu Detmolds Zelt und bitten ihn um einen letzten Rat. Dann rennen wir direkt in den grauisigen Nebel hinein.

Im Nebel wird der Geist eines aedirnischen Soldaten von uns Besitz ergreifen. Unser Kommandant wird den Bogenschützen Befehle erteilen und uns anweisen, die feindliche Standarte zu erobern. Wir rennen also durch die feindlichen Stellungen hindurch auf die Kaedwen-Geister zu, die die Standarte verteidigen. **[Kampf]** Wir müssen gegnerische Angriffe abblocken und selbst rasche Hiebe austeilten. Wir sind kein Hexer mehr, also stehen uns keinerlei Zeichen, Tränke oder Bomben zur Verfügung.

Nachdem wir alle Gegner besiegt haben, wird ein Kaedwen-Geist von uns Besitz ergreifen. Wir müssen unserem Kommandanten berichten, dass die Standarte in Feindeshand gefallen ist. Es regnet Pfeile vom Himmel. Wir suchen unter Holzschilde Schutz und bewegen uns durch das Schlachtfeld. Die Bogenschützen feuern in bestimmten Abständen; zwischen den Salven sind wir also sicher. So erreichen wir unseren General... Vandergrift. Den Draug. Der General stürzt sich ins Getümmel und zankt sich mit Sabrina Glevissig, der Hofzauberin von König Henselt.

Sabrina beschließt, Feuerkugeln auf das Schlachtfeld herabregnen zu lassen; wir werden nun vom Geist des aedirnischen Generals Seltkirk besessen. Wir bahnen uns erneut den Weg durch das Schlachtfeld, wobei wir gegen die Geister und Erscheinungen der Kaedwen-Soldaten kämpfen. **[Kampf]** Uns steht nichts weiter als ein Schwert zur Verfügung. Wir versuchen, die Hiebe unserer Gegner abzuwehren, und teilen zugleich selbst schnelle Schläge aus. Schließlich stehen wir Vandergrift gegenüber. Seltkirks Geist verlässt nun unseren Körper; entsprechend können wir beim Kampf gegen den Draug wieder alle unsere Hexer-Fähigkeiten einsetzen.

[Kampf] Der Kampf gegen den Draug ist einer der schwierigsten im ganzen Spiel. Der Kaedwen-General ist zu einem Dämon geworden, der sich in einen Tornado verwandeln und Pfeilhagel herbeirufen kann; zudem ist er dazu imstande, Sabrinas Feuerbälle auf uns zu lenken. Wenn der Draug seine Sonderkräfte einsetzt, dann suchen wir am besten hinter irgendwelchen Objekten Schutz. Setzt er gerade keine Sonderkräfte ein, sollten wir ihn mit dem Silberschwert angreifen. Bei diesem Kampf bleiben die meisten Zeichen wirkungslos, doch das Quen-Zeichen funktioniert, weshalb wir auch ausgiebig davon Gebrauch machen sollten. Wir sollten zudem unsere Ausweichmanöver verwenden, um den Dämon von der Seite anzugreifen und so mächtige Treffer zu landen.

Sobald der Dämon tot ist, werden wir vom Geist eines Kaedwen-Priesters besessen, der versucht, Soldaten aus dem Feuerball-Regen herauszuführen, den die Zauberin seines eigenen Königs heraufbeschworen hat. Immer wieder Schutz suchend bewegen wir uns auf den Rand des Nebels zu...

Verschwörungstheorie (Teil 2)



Nachdem wir den Fluch vom Schlachtfeld genommen haben, weckt uns Rittersporn auf **[1]**. Er berichtet uns, was während unserer Abwesenheit geschehen ist. Die Leute haben Henselts Handel mit Nilfgaard satt, während Detmold verschiedene Verschwörer festgenommen hat und wahrscheinlich das halbe Lager hinrichten lassen wird, sofern wir nicht schnell handeln. Henselt hat die Armee nach Vergen befohlen. Rittersporn erwähnt auch, dass die Verschwörer sich im Haus über den Klippen verstecken **[2]**.

Wir eilen also zu dem vom Poeten erwähnten Ort. Zu unserer Überraschung begegnen wir dort Vernon

Roche. Das Spiel lässt uns hier keine Wahl: Wir müssen Roche helfen. Auf der Suche nach Ves eilen wir zum Zelt des Temeriers **[3]**. Beim Lager der Blauen Streifen werden wir von Kaedwen-Soldaten angegriffen. **[Kampf]** Mit den Angreifern werden wir fertig, indem wir ihre Angriffe geschickt abwehren und in den geeigneten Momenten die Zeichen Aard und Yrden einsetzen. Es stellt sich heraus: Das Zelt ist leer. Eine Prostituierte verrät uns, dass Detmold Roches Leute zu einem Gelage in der Lagerkantine **[4]** eingeladen hat. Wir folgen Vernon dorthin. Unterwegs müssen wir die im Lager verbliebenen Kaedwener bekämpfen. **[Kampf]** Da unsere Gegner zahlreich sind und manche Hellebarden mit sich führen, ist äußerste Vorsicht geboten. Wir müssen ihren Angriffen ausweichen oder sie abblocken. Hier dürften die Zeichen Yrden, Quen und Aard von Nutzen sein. Vor Ort finden wir Roches Männer vollzählig versammelt vor sowie... am Strick baumelnd. Ves ist die einzige Überlebende des Massakers. Sie verrät uns, wer dafür verantwortlich ist. Nach Rache dürstend will Roche nach Vergen, Henselt nach. Geralt interessiert sich mehr für Sheala de Tancarville, die auch nach Vergen geflohen ist. Es ist an der Zeit, einige Rechnungen zu begleichen...

Die Belagerung Vergens



Wir machen uns also zur Zwergenstadt Vergen **[1]** auf. Unser Weg führt durch die Schluchten, die wir bereits aus der Quest **Die Königsmörder** kennen; wir dürften hier erneut Harpyien begegnen. Tiefer in den Schluchten, in dem zuvor vom Nebel bedeckten Bereich, finden wir nun ein altes Schiffswrack und daneben einen weiblichen Troll **[2]**.

[Entscheidung] Wir können uns höflich mit der Kreatur unterhalten und auf diese Weise erfahren, dass ihr Partner kürzlich jemandem begegnet ist, der auf dem Weg nach Loc Muinne war. Oder wir können den Troll töten und Zeit sparen. Auf dem Weg nach Vergen sollten wir darauf gefasst sein, in der Nähe eines alten Steinbruchs auf Harpyien zu stoßen. In der Talsohle **[3]** können wir den Partner des weiblichen Trolls retten; dieser wird dort von drei Kaedwen-Soldaten angegriffen. Wenn wir zuvor den weiblichen Troll getötet haben, wird ihr Partner uns jedoch angreifen. Beyond the turning,

we'll face Kaedweni shieldbearers. **[Kampf]** Hier darf man das Blocken nicht vergessen; wir sollten zudem wichtige Hiebe mit unserem Stahlschwert austeilen. Nach dem Kampf bemerken wir in der Nähe einen weiteren der Männer Detmolds. Wie sich herausstellt, kennt auch der Zauberer den geheimen Zugang nach Vergen **[4]**.

Ohne Zeit zu verlieren, eilen wir zu der Höhle. Wir müssen nicht lange nach dem fliehenden Soldaten suchen. Wir finden ihn... und seine Kameraden. Wie sich herausstellt, handelt es sich um einen von Adam Pangratts Männern. Den Söldnerhauptmann kennen wir aus dem Lager. Er befiehlt seinen Männern, uns zu töten, und begibt sich selbst tiefer in das Höhlensystem hinein. Es ist wieder einmal an der Zeit, das Schwert zu ziehen. **[Kampf]** Das ist ein ziemlich anstrengender Kampf. Ich würde die gegnerischen Angriffe abblocken und eine Kombination aus mächtigen und schnellen Schlägen mit dem Stahlschwert einsetzen. Die Zeichen Aard und Igni können hier auch nützlich sein. Tiefer im Höhlensystem treffen wir auf eine weitere Söldnergruppe. Wir kämpfen uns weiter vor und begegnen Detmold selbst. **[Kampf]** Hier ist es am wichtigsten, Pangratt zu besiegen. Am besten setzt man abwechselnd mächtige und schnelle Schläge ein, und immer daran denken: Gegnerische Angriffe müssen abgeblockt werden. Zudem müssen wir auf Detmolds Zauber achten. Am besten verwenden wir Ausweichmanöver, um Orte, an denen gleich eine Explosion stattfinden wird, zu verlassen. Nachdem wir den Söldner besiegt haben, öffnet der Zauberer ein Portal und verschwindet. So we run forward, Vergen should be close now. Beim Verlassen des Höhlensystems begegnen wir Zoltan **[5]**, der uns mitteilt, dass Sheala sich im Haus einer weiteren Zauberin aufhält – Philippa Eilhart **[6]**. **[Entscheidung]** Zoltan sagt auch, dass Iorweth von den Kaedwenern belagert wird **[7]**. Wir können uns entscheiden, ob wir **[A]** dem Elfen helfen, oder **[B]** uns direkt zu Sheala begeben.

[A] Wir gehen die Treppe hoch, zu der Brücke, die Chivay erwähnt hat. Roche rennt zuerst hinüber; die Brücke kollabiert, wir sind nun von unserem Freund abgeschnitten. Wenn wir Iorweth helfen wollen, rennen wir zuerst nach links, zu der Befestigung, die Zoltan erwähnt hat **[7]**. Dort kriegen wir es mit jeder Menge Kaedwenern zu tun. **[Kampf]** Ich rate dazu, gegnerische Angriffe abzublocken und selbst mächtig auszuteilen. Nachdem wir sie alle erledigt haben, wird sich Iorweth kurz mit uns unterhalten.

[B] Nun müssen wir nur noch eine Sache erledigen – wir müssen Sheala de Tancarville finden. Auf dem Weg zu Philippas Haus begegnen wir weiteren Soldaten. Kurz darauf müssen wir gegen ein Monster kämpfen, das die Zauberin wohl heraufbeschworen hat. **[Kampf]** Bei diesem Kampf dürfen wir nicht vergessen, Angriffe abzublocken, denn dieser Mini-Boss kann Geralt durchaus umhauen. Hier sind das Igni-Zeichen sowie mächtige Angriffe mit dem Silberschwert ratsam.

Wir erreichen Philippas Haus gerade in dem Moment, in dem die Zauberin ein Portal öffnet. Sheala de Tancarville sagt, wir sollten nicht weiter nach ihr suchen. Die Zauberin, begleitet von Saskia, verschwindet; an ihrer Stelle erscheint Henselt. Der König befiehlt unseren Tod. **[Kampf]** Bei diesem Kampf setzen wir am besten auf unser Talent im Abblocken, den Einsatz des Igni-Zeichens und mächtige Angriffe mit dem Stahlschwert. Nachdem wir alle unsere Feinde besiegt haben, müssen wir uns Henselt widmen. Inzwischen wird Roche Philippas Haus erreicht haben. **[Entscheidung]** Wir müssen uns nun entscheiden, welches Schicksal wir dem König von Kaedwen wünschen. Es gibt zwei Möglichkeiten: **[A]** Wir können ihn verschonen und Roche sagen, dass wir uns besser nicht die Hände schmutzig machen, oder **[B]** Roche erlauben, den König zu ermorden. Diese Entscheidung hat tiefgreifende Auswirkungen auf die Handlung des dritten Akts.

Wie es scheint, führen alle Wege nach Loc Muinne...

DRITTER AKT: MIT IORWETH

Im Namen höherer Werte!



Falls wir am Ende des zweiten Akts auf Iorweths Seite standen und herausfanden, dass Saskia mit einem Zauber belegt wurde, der sie dazu zwingt, Philippas Wünschen nachzukommen, folgen wir den beiden nach Loc Muinne.

[1] Gemeinsam mit Iorweth reisen wir durch einen Gebirgspass zur Stadt. Die dort beheimateten Harpyien greifen uns unterwegs mehrmals an. **[Kampf]** Wir ziehen unser Silberschwert und benutzen das Aard-Zeichen, um uns den Weg zum Tal zu bahnen. **[Entscheidung]** Iorweth bemerkt plötzlich Ritter des Ordens der Flammenrose, die an den Stadttoren Wache stehen **[2]**. **[A]** Der Elf schlägt vor, durch die Höhlen weiterzuziehen **[3]**, und geht voran. **[B]** Haben wir „The Witcher 1“ aufseiten des Ordens beendet, können wir das Lager der Ritter sicher betreten. Falls nicht, steht uns dort der sichere Tod bevor, und selbst wenn wir überleben sollten, könnten wir die verschlossenen Tore nicht überwinden.

[A] Entschließen wir uns dazu, die Höhlen zu durchschreiten, treffen wir dort auf Nekrophagen und Krabbspinnen. **[Kampf]** Wir sollten den anstürmenden Krabbspinnen ausweichen und sie mit flinken Schlägen des Silberschwerts und dem Igni-Zeichen bekämpfen. Moderhäute hingegen besiegt man am einfachsten mit starken Schlägen, nachdem sie mit dem Yrden-Zeichen gelähmt wurden.

Wir folgen Iorweth, verlassen schließlich die Höhlen und gehen entlang dem Aquädukt zur Vran-Stadt **[4]**. Bevor wir die Mauern erreichen, müssen wir mit einigen Harpyien fertig werden. Wenn wir Iorweth in die Ruinen folgen, werden wir von Gargoyles angegriffen. **[Kampf]** Man besiegt sie am besten mit flinken Schlägen des Silberschwerts. Die Aard- und Yrden-Zeichen könnten auch von Nutzen sein; zudem müssen wir jederzeit bereit sein, aus dem Weg zu springen, denn die Monster explodieren beim Sterben.

Beim Kampf gegen die Gargoyles gelangen wir auf einen verlassenen Platz mit einem Kellerzugang in der Mitte. In diesem Keller erwarten uns vier Schutzglyphen und eine Truhe, die mit Sicherheit ein Geheimnis birgt. Wenn wir die Zeichen in der richtigen Reihenfolge deaktivieren, können wir bestimmt ihren Inhalt begutachten. Die richtige Reihenfolge ist zufallsgeneriert, also müssen wir einfach aufs Beste hoffen. Liegen wir falsch, werden wir bei lebendigem Leibe verbrannt. Falls wir die Truhe öffnen und das darin enthaltene Manuskript an uns nehmen, beginnt die Quest Das verschlüsselte Manuskript. **[Kampf]** Man besiegt sie am besten mit flinken Schlägen des Silberschwerts und dem Igni-Zeichen bekämpfen. Moderhäute hingegen besiegt man am einfachsten mit starken Schlägen, nachdem sie mit dem Yrden-Zeichen gelähmt wurden.

Als wir zusammen mit Iorweth die Stadt durchqueren, hören wir mit an, wie Wachmänner [5] über die Zauberin sprechen, die wir suchen. Sie wurde anscheinend gefangen genommen.

[B] Falls der Großmeister des Ordens der Flammenrose in „The Witcher 1“ zu einem guten Freund wurde, dürfen wir durch das Tor schreiten. Dort werden wir von Wachen angehalten, doch Siegfried befiehlt ihnen, uns passieren zu lassen. Er erzählt uns, dass der Orden dem redanischen König Radovid derzeit als persönliche Wache dient und dass Philippa Eilhart des Hochverrats beschuldigt wird und man sie in ein Verlies unter dem redanischen Viertel gesteckt hat. Dann gibt er uns seinen Ring, womit er sicherstellt, dass uns alle Mitglieder des Ordens freundlich gesinnt sein werden. Das Stadttor steht uns nun offen.

Ganz gleich, auf welche Art und Weise wir Loc Muinne betreten, unser nächster Schritt sollte es sein, Philippa Eilhart zu finden. [Entscheidung] Man kann auf zwei Arten zu ihrem Gefängnis gelangen.

[A] Wir können uns von den Wachen gefangen nehmen lassen oder [B] uns durch die Kanalisation unter der Stadt schleichen.

[A] Wachleute zu finden sollte nicht allzu schwer sein, denn sie laufen überall in der Stadt herum. Wenn wir auf eine Patrouille stoßen, werden wir in einen Kampf verwickelt. Sinkt unsere Gesundheit tief genug, bekommen wir als Nächstes eine Gefängniszelle von innen zu Gesicht. Philippa hält sich in der benachbarten Zelle auf. Falls wir uns für diese Option entschließen, sollten wir jedoch beachten, dass wir dabei all unsere Ausrüstung verlieren und nicht zurückbekommen können. Die Zauberin verspricht uns, den Zauber von Saskia zu nehmen, wenn wir ihr im Gegenzug helfen, aus der Zelle zu entkommen. König Radovid erscheint mit Shilard und Wachmännern. Nach einem Gespräch mit dem König haben wir das zweifelhafte Vergnügen, mit dem Gesandten aus Nilfgaard zu sprechen, der erneut unsere sofortige Hinrichtung befiehlt. Wir sollten auf ein **Quick Time Event** gefasst sein, um schnellstens unsere Ketten abzustreifen und die Nilfgaarder anzugreifen.

[B] Der Weg durch die Kanalisation ist etwas gefährlicher, denn der Eingang [6] befindet sich weit entfernt von dem Ort, an dem wir die Wachmänner belauscht haben (falls wir die Stadt durch die Höhlen betreten haben), bzw. vom Stadttor (falls der Großmeister der Flammenrose auf unserer Seite steht). Auf dem Weg dorthin müssen wir patrouillierenden Wachen ausweichen oder sie besiegen. So begeben wir uns nach Osten, auf die rechte Seite des Haupttores der Stadt. Während wir der östlichen Mauer folgen, sollten wir auf zwei Nilfgaarder treffen. Nachdem wir sie besiegt haben, entdecken wir in der Nähe eines Turms den Eingang zur Kanalisation. Glücklicherweise wäre es ein Kunststück, sich in der Kanalisation zu verirren. Unglücklicherweise müssen wir allerdings einige Nekrophagen besiegen, die dort hausen. [Kampf] Mithilfe des Aard-Zeichens und des Silberschwerds können wir sie besiegen, doch wir sollten nicht vergessen, dass diese Monster kurz vor dem Tod explodieren. Der einzige Weg, den wir nehmen können, führt uns direkt zum Gefängnis, wo wir mit ansehen, wie König Radovid von Redanien Philippa die Augen aussticht. Einen Augenblick später sehen wir uns den Leibwächtern des nilfgaardischen Gesandten Shilard gegenüber.

[Kampf] Der Kampf gegen die kaiserliche Wache ist nicht leicht, insbesondere, wenn wir um unsere Ausrüstung erleichtert ins Gefängnis geworfen wurden. Die Aard-, Quen- und Yrden-Zeichen sind uns hier von besonderer Hilfe. So können wir einen Teil der Soldaten erledigen und uns anschließend auf etwas traditionellerem Wege um den Rest kümmern.

Nachdem wir Shilards Männer besiegt haben, sollten wir mit Philippa sprechen. Nun steht uns eine weitere Entscheidung bevor. [Entscheidung] [A] Wir können Philippa helfen, aus dem Gefängnis zu entkommen (**Der Zauberbrecher**) oder [B] uns weigern, ihr zu helfen, und stattdessen versuchen, Triss vor den Nilfgaardern zu retten (**Wo ist Triss Merigold?**).

Der Zauberbrecher

Falls wir uns entschieden haben, Philippa zu helfen, führen wir die erblindete Zauberin zum Ausgang. Dort stehen uns zwei nilfgaardische Wachen im Weg, doch Iorweth kommt uns zu Hilfe und erledigt beide. Nach einem Gespräch mit dem Elfen und Philippa steigen wir zu dritt in die Kanalisation hinab

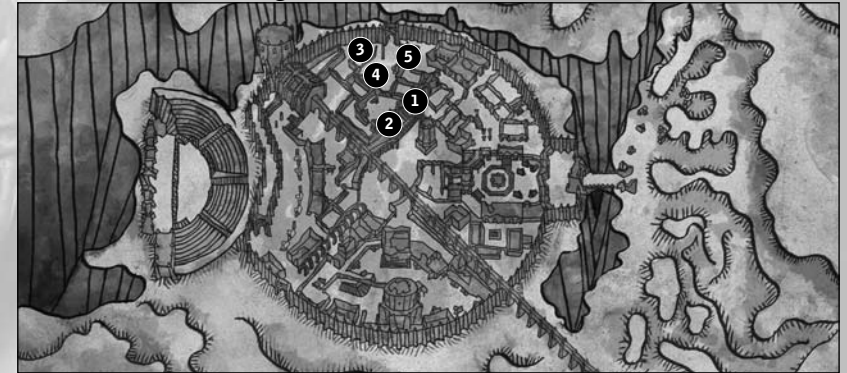
und begeben uns zur Unterkunft der Zauberin. Unterwegs treffen wir auf Nekrophagen. [Kampf] Am besten nutzt man flinke Schläge und weicht den explodierenden Leichen aus. Das Quen-Zeichen erweist sich außerdem als unverzichtbar, da es uns vor den Explosionen beschützt. Nachdem wir eine Gruppe Monster nach der anderen besiegt haben, führen uns Iorweth und die Zauberin zu Philippas Unterkunft.

Eilhart führt uns zum oberen Stockwerk des Gebäudes. Dort steht eine Truhe mit dem benötigten Zauberbrecher-Stilett inmitten von Ritualkerzen. Um das magische Siegel der Truhe zu brechen, müssen wir zunächst alle Kerzen in der richtigen Reihenfolge entzünden. Philippa erwähnt ihre **Notizen** mit Hinweisen auf die korrekte Reihenfolge. Die Notizen der Zauberin finden wir im unteren Stockwerk auf dem Schreibtisch in ihrem Schlafzimmer.

Wir beginnen mit der rechten Kerze, die nahe am Eingang steht. Die Nächste befindet sich diagonal gegenüber. Die Dritte steht rechts von der Zweiten, die Vierte diagonal von der Dritten und die Letzte steht in der Mitte. Wir werden Zeugen, wie Philippa sich in eine Eule verwandelt und davonfliegt, während wir uns dem Genius stellen müssen, der die Truhe bewacht. [Kampf] Es ist äußerst wichtig, in diesem Kampf zu blocken und starke Schläge zu benutzen. Am effektivsten ist es, ihn von den Seiten oder von hinten anzugreifen. Es wäre auch keine schlechte Idee, die Quen-, Yrden- und Aard-Zeichen zu benutzen. Wenn wir das Wesen besiegt haben, sollten wir die Truhe öffnen. In ihrem Inneren finden wir das **Stilett**, das wir benötigen.

Nachdem wir das Stilett an uns genommen haben, sprechen wir mit Iorweth über Philippa, Sheala und die Möglichkeit, Saskia von dem Zauber zu befreien. Den Drachen werden wir wahrscheinlich auf dem Kongress antreffen. Iorweth möchte vorausgehen und Informationen sammeln. Wir haben unterdessen etwas Zeit, um die Stadt zu erkunden, und treffen den Elfen später auf dem Weg zum Kongress wieder (**Der Kongress der Zauberer**).

Wo ist Triss Merigold?



Falls wir entscheiden, dass es nicht in unserem Interesse ist, Philippa bei ihrem Gefängnisausbruch zu helfen, und lieber Triss aus nilfgaardischer Gefangenschaft befreien würden, weigern wir uns, der Zauberin zu helfen, und nehmen Shilard als Geisel [1]. Wir führen den Gesandten zum Gefängnisausgang. Es sollte uns nicht schwerfallen, den Weg zu finden, da es nur einen Weg nach draußen gibt. Wir kommen unterwegs an nilfgaardischen Wachen vorbei, haben vor ihnen jedoch nichts zu fürchten.

So gelangen wir schließlich zum Ausgang. Unglücklicherweise landen wir mitten im Lager der Nilfgaarder [2]. Wir werden von einer Gruppe Soldaten umzingelt, deren Anführer leider nicht gewillt ist nachzugeben. Er tötet Shilard. Wenn wir überleben wollen, müssen wir eine Schar von Gegnern besiegen. [Kampf] Aufgrund ihrer großen Anzahl sind die Quen- und Aard-Zeichen von unschätzbarem Wert. Wenn wir mehrere auf einmal von uns stoßen und gleichzeitig lähmen, werden sie zu

einfachen Zielen. Die beste Strategie zur Bekämpfung der Arbalestensützen ist es, sich einem von ihnen zu nähern, ihm einen starken Hieb zu versetzen, bevor er sein Schwert ziehen kann, und ihn anschließend mit dem Aard-Zeichen anzugreifen.

Nachdem wir alle besiegt haben, stellt sich heraus, dass das Tor zur Stadt verschlossen ist. Wir müssen einen anderen Weg aus dem Lager heraus finden. Links vom Gefängnisausgang liegt ein Gang. Dort treffen wir auf weitere Nilfgaarder. **[Kampf]** Diesmal sind es nur zwei, also sollte es ausreichen, ihre Angriffe abzublocken und selbst mit starken Hieben zu kontern. Nachdem wir die Wachen besiegt haben, müssen wir ein wenig klettern und auf dem Weg weitere Soldaten bekämpfen. Schließlich gelangen wir zum Marktplatz **[3]**, wo wir auf weitere Männer von Matsen treffen.

[Kampf] Wir haben es mit vielen Gegnern zu tun und zwischen der ersten und zweiten Angriffswelle keine Chance, um uns zu regenerieren. Deshalb rate ich dazu, gegnerische Angriffe zu blocken, ihnen auszuweichen und starke Schläge sowie die Igni- und Aard-Zeichen zu benutzen. Nur Augenblicke später treten wir Matsen selbst gegenüber **[4]**. Erst sprechen wir mit ihm über Triss und die Loge, dann greifen die Nilfgaarder an. **[Kampf]** Es steht uns eine weitere Runde im Kampf gegen Kaiser Emhyrs Untertanen bevor. Wie bei jedem Kampf gegen Schildträger müssen wir an ihre Schildangriffe denken und mit starken Hieben kontern. Es wäre auch keine schlechte Idee, die Igni- und Aard-Zeichen zu benutzen. Nachdem wir Matsen getötet haben, dürfen wir nicht vergessen, seiner Leiche den **Schlüssel zu Triss' Zelle** abzunehmen.

Nun sind wir nur noch einen Schritt davon entfernt, Triss zu befreien. Wir müssen lediglich die Treppe hinabgehen und ihre Zelle öffnen **[5]**. Darauf folgt ein langes Gespräch mit Merigold, in dem sie uns vielerlei Dinge erklärt. Sie erzählt von der Erschaffung der Loge und ihrer Rolle, sie berichtet, dass Philippa und Sheala hinter Demawends Tod stecken und dass sie Pläne haben, im Pontartal einen neuen Staat zu gründen ... Jetzt müssen wir nur noch aus dem nilfgaardischen Lager entkommen. Also begeben wir uns zum Gefängnisausgang **[2]**. Dort schlägt Triss vor, dass wir uns trennen, da wir es alleine einfacher haben werden, und verspricht, uns auf dem Kongress zu treffen (**The Sorcerers' Summit**).

Der Kongress der Zauberer

Falls wir gemeinsam mit Iorweth in Loc Muinne ankamen und je nachdem, ob wir Philippa (**Der Zauberbrecher**) oder Triss (**Wo ist Triss Merigold?**) gerettet haben, erreichen wir den Kongress entweder mit Iorweth **[A]** oder mit Triss **[B]**. Der Weg dorthin ist in beiden Fällen identisch. Wir müssen den Ort erreichen, an dem einer unserer Freunde auf uns wartet **[1]**.

[A] Bei unserer Ankunft stellt sich heraus, dass Iorweth sich bereits um die Wachen am Eingang gekümmert hat. Wir gehen zum Kongress, wo sich die Könige von Kaedwen und Redanien aufhalten wie auch Konstabler Natalis, der Temerier repräsentiert, Saskia, Sheala de Tancarville und viele, viele andere. Saskia steht noch immer unter dem Einfluss von Philipphas Zauber und verlangt gemäß Philippas und Shealas Plan, dass im Pontartal ein neuer Staat ausgerufen wird sowie Rat und Kammer der Zauberer wieder eingerichtet werden. Zu diesem Zeitpunkt erscheint jedoch Shilard und verkündet, dass er den Mörder von Foltest und Demawend gefangen genommen hat. Nilfgaardische Soldaten bringen Letho herein, und er berichtet, dass hinter allem eine geheime Loge von Philippa und Sheala steckt. Radovid ruft die Ritter der Flammenrose herbei, um die Koviri-Zauberin gefangen nehmen zu lassen. Ihr Versuch scheitert jedoch, als ein Drache auftaucht ...

[B] Wenn wir ankommen, führen wir ein weiteres Gespräch mit Triss und müssen anschließend die beiden Wachen besiegen, die den Eingang zum Amphitheater bewachen **[2]**.

Wir gehen zum Kongress, wo sich die Könige von Kaedwen und Redanien aufhalten wie auch Konstabler Natalis, der Temerier repräsentiert, Saskia, Sheala de Tancarville und viele, viele andere. Saskia steht noch immer unter dem Einfluss von Philipphas Zauber und verlangt gemäß Philippas und Shealas Plan, dass im Pontartal ein neuer Staat ausgerufen wird sowie Rat und Kammer der Zauberer wieder eingerichtet werden. Zu diesem Zeitpunkt betreten jedoch Geralt und Triss das Amphitheater und Triss verkündet, es würde königliches Blut an Shealas Händen kleben. Sie sagt auch, dass es Zeugen gäbe. Radovid gibt den Befehl, de Tancarville zu verhaften. Ritter der Flammenrose umzingeln die Zauberin, doch ein Drache erscheint und bringt Sheala in Sicherheit ...

Der Auftritt des Drachen

Nachdem sich Saskia in einen Drachen verwandelt hat, trägt sie Sheala zu einem Turm nahe dem Amphitheater. Die Drachin kreist über der Stadt; wir müssen also den Turm erreichen, um uns um die Zauberin zu kümmern. Es gibt nur einen Weg, denn alle anderen Ausgänge stehen in Flammen ...

Also rennen wir zum Turm hinüber und behalten dabei den Drachen und seine Angriffe im Auge. Wir finden de Tancarville in der Spitze des Turms. Sie gibt zu, dass die Loge hinter Demawends Mord steckt und dass Letho ein geeigneter Sündenbock war. Sie streitet jedoch ab, dass die Loge ebenfalls für Foltests Tod und dem versuchten Mord an Henselt verantwortlich ist. Letho hat alle hinteres Licht geführt und im Auftrag des nilfgaardischen Kaisers, Emhyr var Emreis, gehandelt. Weiterhin informiert uns Sheala, dass sie kurz vor dem Kongress Nachricht von einem Spion der Loge in Cintra erhalten hat, wonach kaiserliche Truppen die Jaruga überqueren. De Tancarville verabschiedet sich anschließend, verschwindet und lässt uns mit dem Drachen zurück ... **[Kampf]** Mit dem Quen-Zeichen können wir uns vor den Flammen schützen. Wir sollten angreifen, während Saskia Feuer spuckt, da man sich ihr währenddessen am einfachsten nähern kann. Wenn wir die Kreatur ausreichend erzürnt haben, bricht der Boden unter dem Gewicht des Drachen weg. Wir müssen auf das Dach klettern, um uns zu retten. Dort führen wir den Kampf gegen Saesenthesis weiter.

[Kampf] Saskia zu besiegen, ist nicht einfach. Wir müssen den Angriffen des Drachen ausweichen und auf den richtigen Moment warten, um mit dem Silberschwert wuchtige Treffer zu landen. Wenn wir uns dem Ende des Kampfes nähern, läuft ein Quick Time Event ab, und dann verlassen wir die Stadt auf dem Rücken des Drachen. Nachdem wir ein weiteres Quick Time Event gemeistert haben, landet die Drachin in einer Waldlichtung und wird von einem Baum durchbohrt. Saskias Schicksal liegt nun in unserer Hand. **[Entscheidung] [A]** Sofern wir Philippa statt Triss gerettet haben, sind wir nun im Besitz des Zauberbrecher-**Stiletts**. Mit ihm können wir Saskias Leben retten. **[B]** Entschieden wir uns dazu, Triss vor den Nilfgaardern zu retten, befindet sich das Stilet, mit dem man Saskias Zauber brechen kann, leider nicht in unserem Besitz. Uns bleibt nur, sie dort zu lassen oder sie zu töten. Die Königsmörder

Die Königsmörder

Als Folge der Entscheidungen, die wir während unseres Aufenthalts in Loc Muinne getroffen haben, kehren wir nach unserem Kampf mit Saesenthesis in die Stadt zurück, um Letho gegenüberzutreten. Haben wir Triss aus nilfgaardischer Gefangenschaft befreit, so wartet sie in der Stadt auf uns **[1]**. Haben wir sie nicht gerettet, wartet an derselben Stelle Iorweth auf uns. Nach einer kurzen Unterhaltung informiert uns Triss oder Iorweth darüber, dass Letho uns im ehemaligen Heerlager der Temerier erwartet.

Als wir die Stadt mit Triss durchqueren, treffen wir auf eine Gruppe kaedwenischer Soldaten, die Iorweth gefangen genommen haben. Wir können uns einmischen und ihn retten oder den Elfen seinem Schicksal überlassen.

Sind wir an dieser Stelle mit Iorweth unterwegs, so müssen wir auf dem Weg durch die Stadt mehrere kaedwenische Soldaten bekämpfen.

Wir erreichen das Viertel, in dem noch vor Kurzem Temerier stationiert waren. Der Königsmörder wartet bereits am Marktplatz auf uns. **[Entscheidung]** Wir können mit ihm sprechen oder ihn angreifen. Falls wir uns für ein Gespräch entscheiden, erfahren wir, wie die jüngsten Ereignisse aus einer anderen Perspektive aussehen. Falls Letho es schafft, uns zu überzeugen, können wir ohne einen Kampf von dannen gehen. Schafft er es nicht, steht uns ein Kampf bevor. **[Kampf]** Falls wir der Meinung sind, dass Letho den Tod verdient, ist dies der richtige Zeitpunkt, den Mörder zu erledigen. Sofern wir daran denken, Angriffe zu blocken, die Yrden- und Igni-Zeichen zu verwenden und mit starken Schlägen anzugreifen, sollten wir als Sieger hervorgehen. Danach sehen wir die abschließende Videosequenz.

DRITTER AKT: MIT ROCHE

Für Temerien!



Wir folgen Roche auf den Fersen von Saskia, Philippa, Sheala und Detmold von Vergen nach Loc Muinne und befinden uns in einem Gebirgstal nahe der Stadt **[1]**. Vernon geht voran.

Auf dem Weg müssen wir Harpyien bekämpfen, die in dieser Gegend hausen. **[Kampf]** Die Harpyien erledigt man am besten, indem man sie mit dem Aard-Zeichen zu Boden wirft und ihnen anschließend mit dem Silberschwert den Todesstoß versetzt. Plötzlich bemerkt Roche Ritter des Ordens der Flammenrose, die auf der Lichtung vor den Haupttoren der Stadt ihr Lager aufgeschlagen haben **[2]**.

Sofern wir in „The Witcher 1“ aufseiten des Ordens waren, haben wir nichts zu befürchten. Falls nicht, wird uns der Kommandant der temerischen Spezialverbände zu Hilfe kommen. Roche kann die Wachen davon überzeugen, dass wir nicht die Schuld an Foltests Tod tragen. Im Lager treffen wir auf Siegfried. Glücklicherweise glaubt der Großmeister nicht, dass Geralt für den Mord am König verantwortlich sein könnte. Er informiert uns über die Situation in der Stadt und erklärt die Gründe für die Anwesenheit des Ordens in Loc Muinne.

Nach unserem Gespräch mit Siegfried schlägt Roche vor, dass wir uns in der Gegend umsehen und ihn später am redanischen Lager aufsuchen. Nun können wir uns frei in der Stadt bewegen, und wenn wir bereit sind, sollten wir zum Marktplatz **[3]** gehen, wo Roche auf uns wartet. Anschließend treffen wir uns mit Radovid **[4]**.

Wir erzählen dem König von den Mördern und ihrer Verbindung zu Sheala de Tancarville. Der König von Redanien weilt uns in die politischen Pläne bezüglich Temerien ein: Das Reich soll zwischen Redanien und Kaedwen aufgeteilt werden. Er wäre allerdings dazu bereit, Prinzessin Anais, die Schwester von Arjan La Valette, auf den temerischen Thron zu heben und die Aufteilung des Königreiches so zu verhindern. Leider wurde das Mädchen entführt und befindet sich in Detmolds Gewalt. Radovid bittet uns, sie aus der Gefangenschaft des Zauberers zu befreien (**Fleisch vom Fleische**). Er verspricht außerdem, sich die Sache mit Sheala anzuschauen. Laut dem König können wir auch Triss Merigold in Loc Muinne finden, die von den Nilfgaardern gefangen genommen wurde (**Wo ist Triss Merigold?**).

Nach unserem Treffen mit Radovid verlassen wir das redanische Lager und sprechen mit Roche. Er ist der Meinung, dass das Leben einer einzelnen Zauberin irrelevant ist, wenn das Schicksal des gesamten Königreiches von Temerien auf dem Spiel steht. Geralt hingegen sorgt sich um Triss' Wohlergehen. Roche überlässt uns die Entscheidung. Falls wir beschließen, Prinzessin Anais zu retten, wartet er in der Kanalisation auf uns, die zum kaedwenischen Viertel führt **[3]**.

[Entscheidung] Wir müssen entscheiden, was uns wichtiger ist: **[A]** das Wohlergehen „unserer“ Triss (**Wo ist Triss Merigold?**) oder **[B]** das Schicksal Temeriens (**Fleisch vom Fleische**).

Fleisch vom Fleische

Falls wir nach unserem Gespräch mit Radovid davon überzeugt sind, dass Temeriens Schicksal wichtiger ist, und wir Anais aus Detmolds Gefangenschaft befreien wollen, treffen wir Roche in der Kanalisation, die zum kaedwenischen Lager führt **[1]**. Sobald wir Vernon zu verstehen geben, dass wir bereit sind, überwältigen wir die zwei Wachmänner, die das Tor zum kaedwenischen Viertel bewachen.

Wir folgen dem Gang und rennen dann hinaus **[2]**. Roche entledigt sich geschickt zweier Arbalestenschilden auf der Mauer und wir müssen unten die Soldaten bekämpfen. **[Kampf]** Da uns mehrere Feinde gegenüberstehen, dürfen wir nicht vergessen, zu blocken und ihren Angriffen auszuweichen. Des Weiteren sind die Quen-, Aard- und Yrden-Zeichen von Nutzen.

Anschließend öffnet Roche für uns das Tor. Auf der anderen Seite erwarten uns weitere kaedwenische Ritter. **[Kampf]** Ich rate dazu, das Yrden-Zeichen zu benutzen und mit dem Stahlschwert starke Schläge auszuteilen. Einen Augenblick später werden wir von einer Truppe von Detmolds Männern angegriffen. Glücklicherweise eilt uns Roche zu Hilfe. **[Kampf]** Das Yrden-Zeichen erweist sich hier wieder einmal als nützlich, da es Gegner vom Kampf ausschließt und uns die Gelegenheit bietet, starke Schläge auszuteilen. Schließlich treten wir dem Magier gegenüber, der uns zuvor bereits mit Zaubern angegriffen hat. Wir müssen seinen Feuerbällen ausweichen. Wenn wir dem Zauberer zu nahe kommen, teleportiert er sich weg, also ist es am besten, eine Rolle in seine Richtung auszuführen und ihn dann mit dem Aard-Zeichen zu Boden zu werfen.

Nachdem wir alle Gegner besiegt haben, rennen wir zum Turm, der von einer magischen Barriere umgeben ist **[2]**. Im Inneren sollten wir ohne Probleme Anais finden, doch ihr Gefängnis wurde magisch versiegelt. Also gehen wir nach links zu Detmolds Zimmer. Dort werden wir Zeugen eines brutalen Schauspiels ... Um es ohne schaurige Details auszudrücken: Der Zauberer wird von Roche erdrosselt und fällt zu Boden. Der Tod des Magiers entfernt jegliche magische Barrieren des Turms.

Als wir zu Anais' Zelle zurückkehren, ruft Geralt sich Radovids Worte ins Gedächtnis. Er informiert Roche, dass sich das Schicksal Temeriens nun in seiner Hand befindet und er wie ein Diplomat handeln muss, nicht wie ein Soldat. **[Entscheidung]** Wir können nun entweder unsere Abmachung mit Radovid einhalten **[A]** oder sie brechen und das Mädchen der temerischen Delegation übergeben **[B]**.

[A] Entschließen wir uns, Radovid das Mädchen zu übergeben, werden wir vor dem Turm von Rittern des Ordens erwartet. Sofern Siegfried am Leben ist, sprechen wir mit ihm. Unabhängig davon begeben wir uns als Nächstes zum redanischen Lager **[4]**. Wenn wir das Tor zum Marktplatz erreichen, erzählt uns Roche, dass er auf dem Kongress auf uns warten wird, und folgt den Rittern zu Radovid.

[B] Haben wir Roche überzeugt, dass es besser wäre, Anais den Temerierern zu übergeben, treffen wir vor dem Turm auf Ritter des Ordens. Falls Siegfried am Leben ist, übt er Nachsicht und lässt uns gehen. Haben wir „The Witcher 1“ jedoch aufseiten der Scoia'tael beendet, ist Siegfried tot und wir müssen die Ritter bekämpfen. **[Kampf]** Man besiegt sie am besten mit dem Yrden-Zeichen und starken Hieben. Nach unserem Treffen mit dem Orden begeben wir uns zum Ausgang des kaedwenischen Lagers **[4]**, wo Roche sich mit Anais verabschiedet, um sie Natalis, dem Konstabler von Temerien, zu übergeben.

Wo ist Triss Merigold?



Nach unserem Treffen mit Radovid müssen wir alle Informationen in Betracht ziehen, die er uns gegeben hat, und entscheiden, ob wir Roche bei dem Versuch helfen möchten, Prinzessin Anais zu retten, oder ob wir uns zum nilfgaardischen Lager aufmachen, um Triss Merigold zu retten. Entscheiden wir uns dafür, Triss zu helfen, ist es an der Zeit, den Nilfgaardern einen Besuch abzustatten. Am Eingang treffen wir auf Shilard und zwei Wachen. Während eines Gesprächs mit ihm tötet Geralt eine seiner Wachen und nimmt Shilard als Geisel. Wir gehen durch die Gänge und versuchen, zum Ausgang zu gelangen.

Unglücklicherweise landen wir mitten im Lager der Nilfgaarder **[2]**. There, a group of soldiers surrounds us. Wir werden von einer Gruppe Soldaten umzingelt, deren Anführer leider nicht gewillt ist nachzugeben. Er tötet Shilard. Wenn wir überleben wollen, müssen wir eine Schar von Gegnern besiegen. **[Kampf]** Aufgrund ihrer großen Anzahl sind die Quen- und Aard-Zeichen von unschätzbarem Wert. Wenn wir mehrere auf einmal von uns stoßen und gleichzeitig lähmen, werden sie zu einfachen Zielen. Die beste Strategie zur Bekämpfung der Arbalistenschützen ist es, sich einem von ihnen zu nähern, ihm einen starken Hieb zu versetzen, bevor er sein Schwert ziehen kann, und ihn anschließend mit dem Aard-Zeichen anzugreifen.

Nachdem wir alle besiegt haben, stellt sich heraus, dass das Tor zur Stadt verschlossen ist. Wir müs-

sen einen anderen Weg aus dem Lager heraus finden. Links vom Gefängnisausgang liegt ein Gang. Dort treffen wir auf weitere Nilfgaarder. **[Kampf]** Diesmal sind es nur zwei, also sollte es ausreichen, ihre Angriffe abzublocken und selbst mit starken Hieben zu kontern. Nachdem wir die Wachen besiegt haben, müssen wir ein wenig klettern und auf dem Weg weitere Soldaten bekämpfen. Schließlich gelangen wir zum Marktplatz **[3]**, wo wir auf weitere Männer von Matsen treffen.

[Kampf] Wir haben es mit vielen Gegnern zu tun und zwischen der ersten und zweiten Angriffswelle keine Chance, um uns zu regenerieren. Deshalb rate ich dazu, gegnerische Angriffe zu blocken, ihnen auszuweichen und starke Schläge sowie die Igni- und Aard-Zeichen zu benutzen. Nur Augenblicke später treten wir Matsen selbst gegenüber **[4]**. Erst sprechen wir mit ihm über Triss und die Loge, dann greifen die Nilfgaarder an. **[Kampf]** Es steht uns eine weitere Runde im Kampf gegen Kaiser Emhyrs Untertanen bevor. Wie bei jedem Kampf gegen Schildträger müssen wir an ihre Schildangriffe denken und mit starken Hieben kontern. Es wäre auch keine schlechte Idee, die Igni- und Aard-Zeichen zu benutzen. Nachdem wir Matsen getötet haben, dürfen wir nicht vergessen, seiner Leiche den **Schlüssel zu Triss' Zelle** abzunehmen.

Nun sind wir nur noch einen Schritt davon entfernt, Triss zu befreien. Wir müssen lediglich die Treppe hinabgehen und ihre Zelle öffnen **[5]**. Darauf folgt ein langes Gespräch mit Merigold, in dem sie uns vielerlei Dinge erklärt. Sie erzählt von der Erschaffung der Loge und ihrer Rolle, sie berichtet, dass Philippa und Sheala hinter Demawends Tod stecken und dass sie Pläne haben, im Pontartal einen neuen Staat zu gründen ... Jetzt müssen wir nur noch aus dem nilfgaardischen Lager entkommen. Also begeben wir uns zum Gefängnisausgang **[2]**. Dort schlägt Triss vor, dass wir uns trennen, da wir es alleine einfacher haben werden, und verspricht, uns auf dem Kongress zu treffen (The Sorcerers' Summit).

Der Kongress der Zauberer

Nachdem wir Prinzessin Anais (Fleisch vom Fleische) oder Triss (Wo ist Triss Merigold?) gerettet haben, begeben wir uns zum Amphitheater von Loc Muinne, um dem Kongress beizuwohnen, der über das Schicksal der nördlichen Königreiche entscheiden soll.

Am Eingang des Amphitheaters erwarten uns entweder Triss oder Roche und Anais, je nachdem, wie wir zuvor gehandelt haben. Der Verlauf der Debatte hängt ebenfalls von diesen Handlungen ab.

[A: Wir haben Anais befreit und übergeben sie Radovid] Nach einem Gespräch mit Roche vor dem Amphitheater hören wir die Debatte mit an. Konstabler Natalis erklärt, dass Temerien gespalten ist und er es zwar hier repräsentieren mag, doch seine Worte in einer Woche vielleicht schon nicht mehr von Bedeutung sein werden. Er spricht sich für die Spaltung von Temerien in eigenständige Provinzen aus. Radovid und Henselt (oder ein anderer Repräsentant Kaedwens, falls der König tot sein sollte) behaupten beide, dass solch eine Situation undenkbar wäre. Ein gespaltenes Temerien wäre nicht in der Lage, sich im Fall der Fälle gegen die Heere des nilfgaardischen Kaisers zu verteidigen. Darum soll Temerien zu einem redanischen Protektorat werden ... In diesem Augenblick betreten Roche, Geralt und Anais den Schauplatz. Unsere Helden übergeben Radovid das Mädchen. Sofern Henselt noch am Leben ist, wird er zornig und lässt verlauten, dass man niemandem trauen kann. Radovid hingegen verkündet, dass Anais Königin von Temerien werden soll, sobald sie volljährig ist, oder – falls wir Adda in „The Witcher 1“ getötet haben – dass er sie heiraten wird.

[B: Wir haben Anais befreit und übergeben sie Natalis] Nach einem Gespräch mit Roche vor dem Amphitheater hören wir die Debatte mit an. Konstabler Natalis erklärt, dass Temerien gespalten ist und er es zwar hier repräsentieren mag, doch seine Worte in einer Woche vielleicht schon nicht mehr von Bedeutung sein werden. Er spricht sich für die Spaltung von Temerien in eigenständige Provinzen aus. Radovid und Henselt (oder ein anderer Repräsentant Kaedwens, falls der König tot sein sollte) behaupten beide, dass solch eine Situation undenkbar wäre. Ein gespaltenes Temerien wäre nicht in der Lage, sich im Fall der Fälle gegen die Heere des nilfgaardischen Kaisers zu verteidigen. Darum soll Temerien zu einem redanischen Protektorat werden ... In diesem Augenblick betreten Roche, Geralt und Anais den Schauplatz. Unsere Helden übergeben Johan Natalis das Mädchen, woraufhin er seine Meinung ändert und sie als rechtmäßige Thronerbin vorstellt.

Für den nächsten Teil der Debatte, bezüglich der Einrichtung einer neuen Kammer der Zauberer, ist es gleichgültig, wem wir das Mädchen übergeben haben. Die Magier verlangen die Einrichtung einer Kammer, die den Regeln der alten Kammer folgt, die vor dem Aufstand von Thanedd existierte. In diesem Augenblick tritt jedoch der nilfgaardische Gesandte Shilard Fitz-Oesterlen hervor. Er verkündet, dass er den Mörder von Foltest und Demawend gefangen genommen hat. Nilfgaardische Soldaten bringen Letho herein, und er berichtet, dass hinter allem eine geheime Loge von Philippa und Sheala steckt. Radovid ruft die Ritter der Flammenrose herbei, um Sheala gefangen nehmen zu lassen. Ihr Versuch scheitert jedoch, als ein Drache auftaucht ...

[C: Wir haben Triss gerettet] Falls wir Roche nicht bei der Rettung von Anais geholfen, sondern Triss Merigold aus dem nilfgaardischen Gefängnis befreit haben, erwartet sie uns bereits vor dem Amphitheater. Nach unserem Gespräch mit der Zauberin hören wir die Debatte mit an. Konstabler Natalis erklärt, dass Temerien gespalten ist und er es zwar hier repräsentieren mag, doch seine Worte in einer Woche vielleicht schon nicht mehr von Bedeutung sein werden. Er spricht sich für die Spaltung von Temerien in eigenständige Provinzen aus. Radovid und Henselt (oder ein anderer Repräsentant Kaedwens, falls der König tot sein sollte) behaupten beide, dass solch eine Situation undenkbar wäre. Ein gespaltenes Temerien wäre nicht in der Lage, sich im Fall der Fälle gegen die Heere des nilfgaardischen Kaisers zu verteidigen. Darum soll Temerien zu einem redanischen Protektorat werden. Radovid stellt Anais allen Anwesenden vor und verkündet, dass sie Königin von Temerien werden soll, sobald sie volljährig wird, oder – falls Adda in „The Witcher 1“ gestorben ist – dass er sie heiraten wird .

Der nächste Teil der Debatte hat die Einrichtung einer neuen Kammer der Zauberer zum Thema. Die Magier wollen, dass sie den Regeln der alten Kammer folgt, die vor dem Aufstand von Thanedd existierte. In diesem Augenblick betreten jedoch Geralt und Triss das Amphitheater und Triss beschuldigt Sheala, die Morde an Foltest und Demawend in Auftrag gegeben zu haben. Sie verkündet außerdem, dass es Zeugen gibt, die dies bestätigen werden. Radovid befiehlt die Festnahme von de Tancarville, doch als sie von den Rittern der Flammenrose umzingelt wird, ruft sie einen Drachen – Saskia – herbei, der unter ihrer Kontrolle steht.

Der Auftritt des Drachen

Nachdem sich Saskia in einen Drachen verwandelt hat, trägt sie Sheala zu einem Turm nahe dem Amphitheater. Die Drachin kreist über der Stadt; wir müssen also den Turm erreichen, um uns um die Zauberin zu kümmern. Es gibt nur einen Weg, denn alle anderen Ausgänge stehen in Flammen ...

Also rennen wir zum Turm hinüber und behalten dabei den Drachen und seine Angriffe im Auge. Wir finden de Tancarville in der Spitze des Turms. Sie gibt zu, dass die Loge hinter Demawends Mord steckt und dass Letho ein geeigneter Sündenbock war. Sie streitet jedoch ab, dass die Loge ebenfalls für Foltests Tod und dem versuchten Mord an Henselt verantwortlich ist. Letho hat alle hinters Licht geführt und im Auftrag des nilfgaardischen Kaisers, Emhyr var Emreis, gehandelt. Weiterhin informiert uns Sheala, dass sie kurz vor dem Kongress Nachricht von einem Spion der Loge in Cintra erhalten hat, wonach kaiserliche Truppen die Jaruga überqueren. De Tancarville verabschiedet sich anschließend, verschwindet und lässt uns mit dem Drachen zurück...

[Kampf] Mit dem Quen-Zeichen können wir uns vor den Flammen schützen. Wir sollten angreifen, während Saskia Feuer spuckt, da man sich ihr währenddessen am einfachsten nähern kann. Wenn wir die Kreatur ausreichend erzürnt haben, bricht der Boden unter dem Gewicht des Drachen weg. Wir müssen auf das Dach klettern, um uns zu retten. Dort führen wir den Kampf gegen Saesenthesis weiter.

[Kampf] Saskia zu besiegen, ist nicht einfach. Wir müssen den Angriffen des Drachen ausweichen und auf den richtigen Moment warten, um mit dem Silberschwert wichtige Treffer zu landen. Wenn wir uns dem Ende des Kampfes nähern, läuft ein Quick Time Event ab, und dann verlassen wir die Stadt auf dem Rücken des Drachen. Nachdem wir ein weiteres Quick Time Event gemeistert haben, landet die Drachin in einer Waldlichtung und wird von einem Baum durchbohrt. Saskias Schicksal liegt nun in unserer Hand. [Entscheidung] [A] Sofern wir Philippa statt Triss gerettet haben, sind wir nun im Besitz des Zauberbrecher-Stiletts. Mit ihm können wir Saskias Leben retten. [B] Entschieden wir uns dazu, Triss vor den Nilfgaardern zu retten, befindet sich das **Stilett**, mit dem man Saskias Zauber brechen kann, leider nicht in unserem Besitz. Uns bleibt nur, sie dort zu lassen oder sie zu töten. Die Königsmörder

Die Königsmörder

Als Folge der Entscheidungen, die wir während unseres Aufenthalts in Loc Muinne getroffen haben, kehren wir nach unserem Kampf mit Saesenthesis in die Stadt zurück, um Letho gegenüberzutreten. Haben wir Triss aus nilfgaardischer Gefangenschaft befreit, so wartet sie in der Stadt auf uns . Haben wir sie nicht gerettet, wartet an derselben Stelle Roche auf uns. Nach einer kurzen Unterhaltung informiert uns Triss oder Vernon darüber, dass Letho uns im ehemaligen Heerlager der Temerier erwartet .

Auf dem Weg stoßen wir auf eine Gruppe Soldaten, welche die Stadt plündert. [Kampf] Man erledigt sie am besten, indem man ihren Hieben ausweicht, die Yrden- und Aard-Zeichen verwendet und mit dem Stahlschwert starke Schläge austeiht.

Wir erreichen das Viertel, in dem noch vor Kurzem Temerier stationiert waren. Der Königsmörder wartet bereits am Marktplatz auf uns.

[Entscheidung] Wir können mit ihm sprechen oder ihn angreifen. Falls wir uns für ein Gespräch entscheiden, erfahren wir, wie die jüngsten Ereignisse aus einer anderen Perspektive aussehen. Falls Letho es schafft, uns zu überzeugen, können wir ohne einen Kampf von dannen gehen. Schafft er es nicht, steht uns ein Kampf bevor. [Kampf] Falls wir der Meinung sind, dass Letho den Tod verdient, ist dies der richtige Zeitpunkt, den Mörder zu erledigen. Sofern wir daran denken, Angriffe zu blocken, die Yrden- und Igni-Zeichen zu verwenden und mit starken Schlägen anzugreifen, sollten wir als Sieger hervorgehen.

Danach sehen wir die abschließende Videosequenz.

PROLOG

Nebenquests:

Meliteles Herz

Wenn wir unser Zelt im temerischen Lager verlassen, treffen wir auf die Haudegen von Crinfrid. Die Unterhaltung mit ihnen legt nahe, dass wir ihnen bereits begegnet sind – bei der Jagd auf einen goldenen Drachen. Seitdem hatten sie bei der Jagd auf Monster wenig Glück, also haben sie beschlossen, sich Foltests Armee anzuschließen. Ihnen hat sich noch ein weiterer Söldner angeschlossen, ein junger Mann, den sie den „Kleinen“ nennen. Aufgrund unserer Erfahrung bitten die Haudegen uns, ein gewisses Amulett zu untersuchen. Der Kleine habe nämlich gewettet, dass er die Belagerung ohne Rüstung überleben werde – dank eben dieses Amuletts, welches ihn vor Schaden schützen soll. **[Entscheidung]** Wir können ihre Vermutungen über die magischen Kräfte des Talismans bestätigen **[A]**, oder ihnen sagen, dass das Medaillon da nicht viel nützen wird **[B]**. Egal, wie wir uns entscheiden: Die Haudegen werden sich nun auf den bevorstehenden Angriff vorbereiten... Die Konsequenzen unserer Entscheidung werden uns später klar werden...

[A] Nachdem wir den Kerkern entkommen sind, treffen wir erneut auf den „Kleinen“. Er hat ohne Rüstung gekämpft, in dem Glauben, dass das Medaillon ihn schützen werde... Doch die Realität hat ihn eingeholt: Der Haudegen hat seinen Irrtum mit dem Leben bezahlt. Wir können das Medaillon von der Leiche des Jugendlichen an uns nehmen – er ist tot und wird es nicht mehr brauchen. Wir werden später im Spiel Gelegenheit haben, die magischen Kräfte des Gegenstands zu entfesseln (**Meliteles Herz**).

[B] Wenn wir den jungen Haudegen davon überzeugt haben, eine Rüstung zu tragen, dann werden wir ihm beim Verlassen des Valette-Kerkers begegnen. Dankbar dafür, dass wir sein Leben gerettet haben, wird er uns dabei helfen, die Wärter im Hafen abzulenken und uns das Medaillon als Andenken übergeben. Das Geheimnis des Amuletts werden wir später im Spiel lüften (**Meliteles Herz**).

Wehe den Besiegten

Nachdem wir uns beim Tor des Tempels von Foltest getrennt haben, wandern wir auf der Suche nach dem Geheimgang, den ein gefangener Priester erwähnte, durch die Stadt. Wenn wir den Hügel hinuntergehen und uns nach links wenden, treffen wir auf Bürger, die drangsaliert werden.

Eine Frau, die auf die Straßen rennt und um Hilfe schreit, bricht vor unseren Augen tot zusammen. Wir müssen uns entscheiden, wie wir auf diese temerische Barbarei reagieren. Wir sehen, wie zwei Soldaten vor den Augen der hilflosen Bewohner ein Haus plündern. Wenn wir den Unterdrückten helfen wollen, dann müssen wir mit dem Axii-Zeichen, unserer Überzeugungskraft und durch Einschüchterung die Soldaten dazu bringen, das Plündern zu lassen. Die so geretteten Bürger können ihre Dankbarkeit nur mit Worten zeigen; wenn wir sie einschüchtern, erhalten wir zudem ein paar Orens.

Ein paar Häuser weiter ist die Situation ähnlich dramatisch. Soldaten haben Bürger in ein Haus gesperrt und wollen dieses nun anzünden. Wir sprechen mit dem Befehlshaber der Patrouille, aber er lässt nicht mit sich reden. Wenn wir verhindern wollen, dass die Leute bei lebendigem Leibe verbrannt werden, müssen wir gegen ihn kämpfen. **[Kampf]** Am besten lähmen wir unseren Gegner mit dem Yrden-Zeichen und greifen ihn dann mit dem Stahlschwert an. Nachdem er ein paar Schläge eingesteckt hat, wird der Hauptmann sich ergeben und seinen Männern befehlen, den Zugang zum Haus frei zu räumen. Wir können die Bürger im Haus einschüchtern und ihnen ein paar Orens abnehmen. Ansonsten müssen wir uns mit ihrem Dank und dem Bewusstsein begnügen, ein paar Leben gerettet zu haben...

Die Geschichte der unterdrückten Bürger wird später ihr Ende finden. Während der Belagerung Flot-

sams werden wir Verwandten der von uns geretteten Menschen begegnen. Nachdem wir Rittersporn und Zoltan gerettet haben, begegnen wir beim Tor zum Händlerviertel einem Paar, das uns für die Rettung seiner Familie dankt. Wenn wir uns mit Worten nicht zufriedengeben und mehr fordern, erhalten wir als Belohnung eine Rüstung und etwas Geld.

Die Wilde Jagd und Wiederkehrende Erinnerungen

Diese beiden Quests sind etwas ganz Besonderes. Sie verbinden die Geschichte des Spiels mit dem Ende der Saga des Andrzej Sapkowski und ermöglichen uns einen Blick in Geralts Vergangenheit. Zudem erhalten wir weitere Erfahrungspunkte, wenn wir beide absolvieren.

Prolog

Aufgrund der aufwühlenden Ereignisse, die Geralt im Kerker der Burg La Valette durchleben musste, kehren unsere Erinnerungen langsam zurück. Wir sehen seinen Tod bei dem Pogrom in Riva.

Erster Akt

Eine weitere Vision aus der Vergangenheit erleben wir, wenn wir während der Quest Die Königsmörder auf der Gefängnisbarke Ciaran verhören, einen Elf der lokalen Eichhörnchen-Einheit. Wir erleben die Erinnerung an die Apfelbaum-Insel und daran, wie die Wilde Jagd unsere Gefährtin entführt hat. An dieser Stelle bietet Triss ihre Hilfe bei der Wiederherstellung unserer Erinnerungen an. Wir können auch mit Rittersporn über die Vision sprechen.

Zudem können wir, nachdem wir während der Quest **In den Fängen des Wahnsinns** die in einer zerstörten Irrenanstalt gefundenen **Krankenhausakten** gelesen haben, die Wilde Jagd erneut diskutieren (dann mit Roche).

Wir können die Jagd auch im Zuge von **Wo ist Triss Merigold?** nach Cedrics Tod mit Vernon besprechen. Und wenn wir ein **Manuskript** zum Thema Wilde Jagd in den Elfenruinen finden (**Die Königsmörder**), dann wird das nicht nur unser Wissen über den Geisterkönig erweitern, sondern es uns auch ermöglichen, mit Rittersporn zu sprechen.

Zweiter Akt

Wir können im zweiten Akt mehr erfahren, wenn wir die **Aufzeichnungen eines Forschers** in den Katakomben im Wald hinter Vergen finden. Wir finden sie in einem der Leichentücher. Die Katakomben besuchen wir im Verlauf der Quests **Schweren Herzens**, **Ewige Schlacht** (mit Iorweth) und **Der Blutfluch** (mit Roche). Wir können diese Aufzeichnungen auch mit Rittersporn oder mit uns bekannten Magiern besprechen.

Nach unserer Unterhaltung mit Shilard (**Königliches Blut**) oder dem Meuchelmörder (**Die Königsmörder**) haben wir eine weitere Vision der Vergangenheit. Wir sehen, wie Geralt die Welt auf der Suche nach der Wilden Jagd und der von der Apfelbaum-Insel entführten Frau durchstreift.

Auf beiden Pfaden durch den zweiten Akt finden wir uns irgendwann im nilfgaardischen Lager wieder (während **Königliches Blut**, wenn wir Iorweth gewählt haben, oder im Verlauf von **Der Blutfluch**, wenn wir mit Roche aufgebrochen sind). Im Zelt des Botschafters finden wir ein Buch mit dem Titel „Das Lied von der Jagd“. Wenn wir es lesen, können wir die Jagd erneut mit Rittersporn oder dem Apotheker (Roches Pfad) diskutieren.

Wir erlangen eine weitere Erinnerung zurück, wenn wir nach dem Kampf gegen den Draug (**Ewige Schlacht**) das Bewusstsein verlieren. Geralt wird klar, dass er Letho und seine Männer früher gekannt hat. Sie waren zusammen der Wilden Jagd auf der Spur...

Dritter Akt

Wenn wir das Silberschwert **Addan Deith** in Loc Muinne finden und dann mit dem Zauberer und lokalen Antiquitätenhändler, einem gewissen Lockhart, darüber sprechen, erfahren wir mehr über die Jagd. Wir finden das Schwert in einer versiegelten Truhe, im Laufe der Quest **Auftrag: Gargoyles**.

Unsere letzte Vision der Vergangenheit haben wir, wenn wir mit Letho sprechen. Wir sehen, wie Geralt, die Zauberin Yennefer, Letho, Serrit und Egan zusammen gegen die Wilde Jagd kämpfen; wir sehen auch, wie Geralt sein Leben opfert, um seine Freunde zu retten.

Die Königsmörder

Auch diese Quest ist recht eigen. Sie wird automatisch aktualisiert, wenn man im Spiel fortschreitet, andere Quests abschließt und dem Verlauf der Handlung folgt.

Sie erzählt die Geschichte weiter, welche in Witcher 1 begonnen hat und die Rahmenhandlung des zweiten Spiels bildet. Sie ermöglicht es uns, die mit den titelgebenden Königsmördern verbundenen Ereignisse zu verfolgen, und zwar vom Prolog bis zum dritten Akt.

AKT II

Nebenquests:

In den Fängen des Wahnsinns

Cedric **[1]** – ein Fallensteller aus Bindegarn – erzählt uns von einem verlassenen Gutshof, der im letzten Nilfgaard-Krieg als Irrenanstalt genutzt wurde, falls wir ihn nach Hexerarbeit fragen. Der Elf behauptet, dass seit Kurzem zwei Leute vermisst werden, die den Keller dieses heimgesuchten Ortes erkunden wollten. Unsere Neugier wurde geweckt, also beginnen wir unsere Reise, um den Geschehnissen im verfallenen Krankenhaus auf den Grund zu gehen. Auf unserem Weg durch den Wald treffen wir eine der vermissten Personen, Rupert, der uns bittet, seinem Freund zu helfen, der noch immer in den Ruinen **[2]** ist. **[Kampf]** In den nahe gelegenen Ruinen ist das Heulen von Nekkern zu hören, also ziehen wir unser Silberschwert und rennen zum Krankenhaus. Wir sollten unser Medaillon benutzen, um zu vermeiden, in die Fallen zu tappen, die in der Ruine aufgestellt wurden. An der Treppe zum Keller des Krankenhauses stoßen wir auf einen Nekker, der uns aber keine großen Probleme bereiten sollte. Beim Erkunden des Kellers spüren wir, dass es ein verfluchter Ort ist. Wir sehen den Geist eines nilfgaardischen Soldaten und unsere Umgebung steht in Flammen. Wir folgen dem Geist tiefer in die Ruinen. So gelangen wir zu einem Raum, in dem uns mehrere Geister angreifen. **[Kampf]** Wir ziehen unser Silberschwert und bekämpfen die Erscheinungen. Der Kampf ist recht anspruchsvoll, es ist also am besten, das Quen-Zeichen einzusetzen, zu blocken und starke Hiebe auszuteilen. Dann nehmen wir die Todesessen (von den Geistern) und die Krankenhausakten, die wir in der Kiste finden, und erkunden den Keller weiter auf der Suche nach Gridley. Im nächsten Raum treffen wir erneut auf den nilfgaardischen Geist. Er zeigt uns, wo wir mit unserer Suche fortfahren sollen, und führt uns in eine Falle ... **[Kampf]** Wir werden von weiteren Geistern angegriffen. Von einer Menge Geistern. Wir verteidigen uns mit dem Silberschwert und den Yrden und Quen-Zeichen. Ein paar Räume weiter finden wir endlich den Mann, nach dem wir suchen, aber er ist so verängstigt, dass wir nicht viel aus ihm herausbekommen. Also müssen wir ein paar **Beruhigungsmittel**

finden und sie Gridley verabreichen. Die Medikamente finden wir nicht weit von hier in einem Raum auf der rechten Seite. Zuerst müssen wir jedoch mehrere Erscheinungen besiegen. Dann kehren wir zu Gridley zurück. Er erzählt uns die schaurige Geschichte des Fluches, der von einem Nilfgaarder auf das Krankenhaus gelegt wurde, nachdem er dort gefoltert worden war. Es scheint, als wäre der einzige Weg, um in diesem Ort Frieden einzuklagen zu lassen, die Erscheinung zu finden, die aus dem gefolterten Mann geworden ist. Wir können ihn in dem Raum auf der linken Seite finden. Zu unserem Erstaunen ist er uns nicht feindlich gesinnt. Er bittet uns jedoch, ihm die Herzen und Augen derjenigen zu bringen, die ihn gefoltert haben – Rupert und Gridley, die er hierher gelockt hat. Wir bringen die beiden aus dem Keller und sprechen mit ihnen. **[Entscheidung]** Wir haben mehrere Möglichkeiten. **[A]** Wir können den Vorschlag des Geists annehmen, diejenigen töten, die ihn martern und ihm bringen, was er will. **[B]** Wir können den beiden auch erzählen, was die Erscheinung möchte. Sie schlagen dann vor, den Geist auszutricksen und ihm die Herzen und Augen von Schweinen zu bringen, die sich kaum von menschlichen unterscheiden und ganz einfach beim Metzger in Flotsam **[3]** erhältlich sind. Falls wir uns für diese Option entscheiden, fällt der Geist darauf herein. Nachdem er den Fluch aufhebt, müssen wir entscheiden, ob wir Rupert und Gridley laufen lassen oder Loredo übergeben. **[C]** Wir können auch versuchen, der Erscheinung die Augen und Herzen von Nekkern zu überreichen, aber dann merkt der Geist, dass wir versuchen, ihn hereinzulegen, und greift uns an. Nachdem wir ihn besiegt haben, müssen wir entscheiden, ob wir Rupert und Gridley laufen lassen oder Loredo übergeben.

Verkatert

Wenn wir unsere Freunde von den temerischen Spezialverbänden besuchen, sehen wir, dass sie gerade eine Feier veranstalten. Falls wir ihre Einladung annehmen und mit ihnen feiern, fordert Ves uns zu einem Wettbewerb im Messerwerfen heraus. Der Spaß wird jedoch unterbrochen, als zwei Bauern auftauchen und Roches Truppe beschuldigen, eine Statue von Vejopatis geschändet zu haben. Die unangenehme Situation endet in einem Kampf zwischen Geralt und Roche. Ves versucht, beide zu beruhigen, aber Roche fühlt sich beleidigt. Das Mädchen wird uns nun aber mehr über Vernons Geschichte erzählen und bittet uns, ein Bier mit ihr zu trinken. Nach einem weiteren Krug des goldenen Gebräus schlägt einer der Soldaten ein Armdrücken vor. Sollten wir gewinnen, erhalten wir seine Waffe – ein **Creyden-Schwert**. Nach einigen weiteren Krügen verlieren wir das Bewusstsein. Ein Bauer weckt uns irgendwo am Flussufer auf. Wir sind unbewaffnet und von der Hüfte aufwärts nackt ... Was ist wohl letzte Nacht passiert? Wenn wir den Bauern bestechen oder einschüchtern, schickt er uns zur örtlichen Puffmutter. Es sollte nicht schwer sein, sie zu finden – der Puff ist über dem Wirtshaus von Flotsam. Gegen einen kleinen Unkostenbeitrag erzählt uns Garwena, dass wir uns sturzbetrunken mit fünf Freunden an ihren Mädels erfreut haben und uns dann zum Hafen haben tragen lassen. Sie empfiehlt uns, Ves zu fragen, wenn wir mehr wissen wollen. Wir finden sie im Quartier der Blauen Streifen in Flotsam. Das einzige weibliche Mitglied der Spezialverbände erzählt uns, dass wir zusammen mit ihren Freunden versucht haben, den Fluss auf den Rücken der Kurtisanen zu überqueren, und wie wir zu dem blauen Tattoo gekommen sind, das auch den Rest von Roches Männern ziert. Zumindest haben wir nicht zusammen mit unserem Verstand auch noch unseren gesamten Besitz verloren. Jemand hat alles eingesammelt und in die Truhe neben dem Fenster gelegt.

Auftrag zur Tötung von Nekkern

Am Nachrichtenbrett vor dem Wirtshaus in Flotsam finden wir einen Auftrag zur Tötung von Nekkern, einer Monsterart, die im nahe gelegenen Wald haust. Bevor wir das Nekkerproblem richtig angehen können, müssen wir erst einige Informationen über sie sammeln. Übung macht den Meister und wir können beim Kampf viel über die Eigenarten und Schwächen der Monster lernen. Nachdem wir etwas mehr als ein Dutzend Nekker getötet haben, kommt Geralt zu dem Schluss, dass die Monster ein System aus unterirdischen Tunneln benutzen, um sich im Wald fortzubewegen. Wenn wir alle Eingänge zu diesen Tunneln finden und zerstören könnten, würden die Monster keine Gefahr mehr darstellen. Wir können Tunnelleingänge in dem Wald nahe Flotsam, in den Höhlen unter der Stadt sowie in der Höhle,

die hinter dem Wasserfall nahe den Elfenruinen versteckt ist, finden. Die Tunnel kann man am besten zerstören, indem man sie mithilfe von Bomben, genauer gesagt Bienenstöcken, zum Einsturz bringt. Um die Bomben herzustellen, benötigen wir zwei alchemistische Zutaten: Rebis und Caelum. Sobald alle Tunnel eingestürzt sind, sollten wir unsere Belohnung bei Ludwig Merse abholen. Wir finden ihn im Händlerviertel von Flotsam.

Auftrag zur Tötung von Endriagen

Wie den Nekker-Auftrag finden wir auch den Auftrag zur Tötung von Endriagen am Nachrichtenbrett vor dem Wirtshaus von Flotsam. Wir müssen auch wie bei den Nekkern zuerst etwas mehr über die Endriagen erfahren, was wir am besten tun, indem wir etwas mehr als ein Dutzend von ihnen töten. Sie sind mühelos im Wald in der Nähe von Bindegarn zu finden. **[Kampf]** Der Kampf gegen Endriagen ist, besonders zu Beginn des Spiels, eine Herausforderung. Wir müssen sehr achtsam sein und geschickt das Yrden-Zeichen einsetzen, um die Kreaturen zu lähmen, und ihnen dann einer nach der anderen mit unserem Silberschwert den Todesstoß versetzen. Wenn wir ausreichend getötet haben, stellt Geralt fest, dass man sie nur ein für alle Mal loswerden kann, wenn man ihre Kokons – gelbliche, halbtransparente Eier mit jungen Exemplaren – zerstört. Wir locken die Endriagenköniginnen aus ihrem Versteck, indem wir die Nester zerstören. Wenn wir alle getötet haben, werden die Wälder von Flotsam die Biester ein für alle Mal los sein. Sobald wir mit allen Kokons fertig sind, sollten wir unsere Belohnung bei Ludwig Merse abholen.

Pokergesicht: Flotsam

Würfelpoker ist ein Minispiel, das jedem bekannt sein sollte, der das erste Witcher-Spiel gespielt hat. Bei dem Spiel müssen wir fünf sechsseitige Würfel werfen. Zuerst wählen und bestätigen wir unseren Einsatz, danach wird gewürfelt. Denkt daran, die Würfel nicht zu energisch zu werfen, d. h. die Maus nicht zu stark zu bewegen, denn alle Würfel, die vom Brett fallen, zählen nicht. Der Gegner wirft seine Würfel immer, nachdem wir unsere geworfen haben. Nach der ersten Runde wählen wir die Würfel, die wir erneut werfen möchten. Am Ende werden die Ergebnisse verglichen und der Spieler mit dem besseren gewinnt.

Die Rangliste der Würfel lautet: Paar, Zwei Paare, Dreier, Fünfer-Straße-klein, Fünfer-Straße-groß, Full House, Vierer und Fünfer.

Spieler, die gegen uns antreten möchten, können wir im Wirtshaus von Flotsam finden – sie sitzen an einem der Tische im unteren Stockwerk. Hannes und Bendek sind die schwächsten Spieler in der Pokerliga, also brauchen wir keine Empfehlung, um gegen sie anzutreten. Um gegen Zyndram zu spielen, der am selben Tisch sitzt, müssen wir jedoch zuerst die anderen beiden schlagen. Wenn wir Zyndram besiegt haben, sagt er, dass wir nun für eine echte Herausforderung bereit sind, und benachrichtigt bessere Spieler: Einar Gausel und Zegota. Ersteren finden wir im Handwerker-Viertel, Letzteren in Bindegarn.

Nachdem wir Zegota geschlagen haben, können wir das Geld nehmen oder stattdessen eine andere Belohnung wählen. Wir können Schemata für drei verschiedene Fallen wählen oder den Kopf einer Trollin. Letzteres benötigen wir, wenn wir dem Brückentroll helfen wollen (**Probleme mit dem Troll**).

Der Hexer schlägt sie alle: Flotsam

Armdrücken ist neben Würfelpoker und Faustkämpfen ein weiteres Minispiel in The Witcher 2. Die Steuerung ist auf die Richtungstasten links und rechts beschränkt und alles, was wir für den Sieg tun müssen, ist den Mauszeiger im angezeigten Bereich zu halten. Wenn Geralt erschöpft wird, verkleinert sich dieser Bereich.

Zoltan ist derjenige, der uns vom Armdrücken erzählt, und er ist auch unser erster Gegner. Er ist immer erpicht darauf, gegen uns im Armdrücken anzutreten, also ist es am besten, mit ihm zu üben, bevor wir uns an anderen Gegnern versuchen.

Nachdem wir den Zwerg geschlagen haben, können wir gegen einen neuen Gegner antreten: den Zähnen Janos. Wir finden ihn im Wirtshaus von Flotsam. Er ist der schwächste Gegner, also sollten wir mit ihm keine Probleme haben, wenn wir Zoltan besiegen konnten. Wir benötigen nur 5 Orens, um unsere Stärke zu beweisen.

Wenn wir mit Janos fertig sind, schickt er nach seinem stärkeren Freund, dem Dürren Albert. Diesmal kostet es uns 15 Orens. Nachdem wir Albert besiegt haben, können wir gegen den Fetten Matthis antreten, der ebenfalls im Wirtshaus anzutreffen ist. Matthis ist ein harter Gegner und ähnelt darin Zoltan. Um uns gegen ihn zu messen, brauchen wir 15 Orens. Wenn wir gegen Matthis gewinnen, dürfen wir den örtlichen Meister herausfordern, Bart Schute, einen Bootsbauern aus Bindegarn. Es dürfte uns nicht schwerfallen, den Meister im Dorf zu finden. Wenn wir ihn nach dem Armdrücken fragen, willigt er ein, gegen uns anzutreten. Wir folgen ihm zum Flussufer und gewinnen mit etwas Glück 100 Orens. Wenn er geschlagen ist, erwähnt Bart Adam Pangratt, den einen Mann, der ihn schlagen konnte, und bittet uns, ihn zu grüßen, falls wir ihn treffen sollten.

Das ist all das Armdrücken, das im ersten Akt zu erledigen ist, aber wir können immer wieder gegen Zoltan oder den Zähnen Janos antreten, wenn wir genügend Orens übrig haben.

Mann gegen Mann: Flotsam

Faustkämpfen ein weiteres Minispiel in The Witcher 2. Es basiert auf Quick Time Events. Hierbei erscheinen Symbole auf dem Bildschirm und zeigen an, welche Taste gedrückt werden soll (A, D, W). Wenn wir das Wirtshaus von Flotsam besuchen, gibt es dort mit Sicherheit einen Faustkampf zwischen Männern zu sehen. Wenn wir einen von ihnen ansprechen, wird Sheridan, derjenige, der dort das Sagen hat, mit uns sprechen. Er erklärt uns kurz und knapp die Regeln und arrangiert einen Kampf mit einem Gegner unserer Stufe. Falls wir gewinnen, bietet er einen weiteren, diesmal stärkeren Gegner an. Nach diesem Sieg bemerkt Siggis König, ein Mann von gewissem Ansehen in Flotsam, unser Talent. Er bietet uns an, an den Kämpfen teilzunehmen, die er auf dem Anwesen von Kommandant Loredos arrangiert (**Fight Club**). Falls wir teilnehmen wollen, erwartet uns Siggis täglich ab 21:00 Uhr vor dem Wirtshaus, um uns zum Anwesen zu führen. In der Zwischenzeit sollten wir uns noch mit dem Kleinen Doda messen, dem stärksten Gegner in der örtlichen Meisterschaft. Sollten wir gewinnen, gibt uns Sheridan eine zusätzliche Belohnung.

Sobald die Meisterschaft im Wirtshaus vorbei ist, können wir uns erneut mit den Gegnern messen, die wir bereits getroffen haben.

Fight Club

Falls wir denken, dass wir mehr wert sind, sollten wir am Abend wiederkommen, um Siggis zu treffen. Unser neuer „Sponsor“ bringt uns zum Anwesen des Kommandanten, während er uns von Ruhm und Geld erzählt. Wenn wir ankommen, haben wir noch einmal die Chance abzulehnen, doch wer würde das jetzt noch?

In einer Höhle unter Loredos Haus treten wir gegen vier Gegner an. Sie sind stärker als die Männer, die wir im Wirtshaus getroffen haben. Hier haben wir auch die Gelegenheit, mehr Orens zu verdienen. Vor dem Meisterschaftskampf mit dem vierten Kämpfer, einem gewissen Zdenek, bittet uns der Kommandant um ein Gespräch unter vier Augen. Er unterbreitet uns ein Angebot ... oder besser gesagt, er befiehlt uns, den Kampf zu verlieren. Alle wetten darauf, dass wir gewinnen, also könnte er eine Menge gewinnen, indem er auf Zdenek setzt ... **[Entscheidung]** Es liegt an uns, ob wir seinem

Wunsch Folge leisten wollen. **[A]** Falls wir zustimmen und absichtlich verlieren, wird Loreda seinen Gewinn mit uns teilen. **[B]** Falls wir entgegen den Wünschen unseres Gastgebers gewinnen, wird er uns sagen, dass wir es bereuen werden.

Wenn wir das Anwesen verlassen, dürfen wir nicht vergessen, unsere Schwerter wieder an uns zu nehmen. Die Wachmänner haben sie in eine Truhe am Tor gelegt. Sollten wir gewinnen, werden wir auf einer nahe gelegenen Straße von zwei Schlägern angegriffen, die vom Kommandanten geschickt wurden. **[Kampf]** Um diese Gegner mühelos auszuschalten, lähmen wir einen von ihnen mit dem Yrden-Zeichen und weichen den Angriffen des anderen aus, wobei wir versuchen, seinen Rücken mit schweren Schlägen zu treffen. Dann versuchen wir, den anderen mit dem Aard-Zeichen zu Boden zu werfen und ihm mit dem Stahlschwert den Todesstoß zu versetzen.

Wir haben auch die Gelegenheit, mit Rittersporn über die Ergebnisse des Wettkampfs auf dem Anwesen zu sprechen und so die Quest abzuschließen.

Probleme mit dem Troll

Wir finden den Auftrag zur Tötung des Trolls bei den anderen Aufträgen am Nachrichtenbrett **[1]** vor dem Wirtshaus in Flotsam. Allerdings handelt es sich hierbei nicht um einen gewöhnlichen Hexer-Auftrag. Da Trolle intelligente Kreaturen sind, kann Geralt sie laut seinem Kodex nur töten, wenn sie eine Gefahr für Menschen darstellen. Bevor wir nach dem Troll suchen, sollten wir dem Ältesten von Bindegarn, Chorab **[2]**, einen Besuch abstatten. Er bittet uns darum, den Troll nicht zu töten, ganz gleich, was in dem Vertrag steht. Interessant. Im Wald, in der Nähe des im Vertrag genannten Ortes – der zerstörten Brücke **[3]** – treffen wir auf einen Bauern. Nachdem wir ihn vor einem Nekker retten, erfahren wir, dass der örtliche Troll seinen Verstand verloren hat. Bisher hatte sich die Kreatur um die Brücke gekümmert – die einzige Überquerungsmöglichkeit über den Pontar in dieser Gegend. Aber jetzt ist die Brücke zerstört und der Troll verlangt Branntwein als Zoll für die Überquerung. Wenn er ihn nicht bekommt, greift er Reisende an. Der Bauer erzählt uns, dass diese Gegend eine unbeschädigte Brücke und einen nüchternen Troll braucht, keine Ruine und eine Schnapsdrossel. Also bittet er uns, den Troll nicht zu töten und mit Chorab zu sprechen. Da wir das schon getan haben, konzentrieren wir uns nun darauf, den Troll zu finden.

Wir finden ihn unter der Brücke. Die Kreatur verlangt Alkohol als Zoll. Falls wir keinen haben oder ihn nicht hergeben wollen, greift er uns an. Nach ein paar Schlägen hört er auf zu kämpfen und fleht um Gnade. **[Entscheidung]** **[A]** Wir können nun den Troll laut Vertrag töten und die Belohnung von Ludwig Merse **[4]**, einheimen oder **[B]** das Leben der Kreatur verschonen und versuchen, der örtlichen Gemeinschaft zu helfen, worum uns der Dorfälteste gebeten hatte. Falls wir uns für die zweite Möglichkeit entscheiden, erfahren wir, dass die Gefährtin des Trolls ermordet wurde und dies der Grund für seine Trunkenheit war. Der Troll verspricht, die Brücke zu reparieren, wenn wir für ihn herausfinden, wer der Schuldige ist. Das ist ein Versuch wert. Wer könnte einen Trollkopf gebrauchen? Vielleicht ein Magier oder Alchemist? Also gehen wir zu Sheala; vielleicht kann sie uns auf die richtige Fährte lenken. Nachdem wir mit der Zauberin gesprochen haben, sollten wir außerdem zum Wirtshaus gehen und mit Zoltan sprechen. Der Zwerg erzählt uns, dass der Kopf einer Trollin für dieselbe Person nützlich sein könnte, die auch einen Bärenkopf braucht, und dass nicht nur ein Bauernmädchen beim Anblick solcher Trophäen ihren Rock heben würde ... Das klingt etwas seltsam, aber wir begeben uns nach Bindegarn, auf der Suche nach weiteren Hinweisen. Wir finden sie in Zegotas Haus. Man braucht keine Adleraugen, um zu sehen, dass seine Hütte mit dem Kopf der Trollin geschmückt ist. Wenn wir ihn danach fragen, erzählt er uns, dass er die Trophäe einem gewissen Dymitri abgekauft hat, und schickt uns in Richtung Wirtshaus, wo wir am Abend seine Freunde finden sollten. Wir können den Kopf in einem Pokerspiel gegen Zegota gewinnen. Aber er ist nur dann bereit, mit uns zu spielen, wenn wir alle anderen Spieler in Flotsam besiegt haben (**Pokergesicht: Flotsam**).

Nun müssen wir nur nach Einbruch der Dunkelheit wir nach einer zwielichtigen Gestalt im Gasthaus Ausschau halten. Es sollte uns keine Schwierigkeiten bereiten, sie zu finden. Falls es uns gelingt, die Verbrecher einzuschüchtern, erfahren wir, dass Dymitri sich auf dem Friedhof in der näheren Umge-

bung von Bindegarn aufhält. Falls nicht, erfahren wir das nur, nachdem Geralt ihnen eine Demonstration seiner Faustkunst gegeben hat. Wir treffen den Mann, der für den Tod der Trollin verantwortlich ist, auf dem Friedhof. Nach einer kurzen Unterhaltung greift er uns an. **[Kampf]** Wie bei jedem Kampf gegen mehrere Gegner ist es sinnvoll, das Yrden-Zeichen zu benutzen, auszuweichen und Gegner von hinten anzugreifen. Es ist nicht das erste Mal, dass sich Menschen als Monster herausstellen, die schlimmer sind als die Kreaturen, die im Wald hausen. Wenn wir fertig sind, kehren wir zum Troll zurück (wenn wir den Kopf des weiblichen Trolls im Würfelspiel gewonnen haben, wird uns der Troll ein Rüstungsschema überreichen) und besuchen dann Chorab im Dorf, um unsere Belohnung zu erhalten.

Geruch von Weihrauch

Am Hafen von Flotsam werden wir von einem gewissen Wenzel Pugg angesprochen. Er kennt unseren Beruf und bietet eine nette Summe Geld für unsere Hilfe. Solch ein Angebot kann man schlecht abschlagen, ohne den Mann zumindest ausreden zu lassen. Es stellt sich heraus, dass der Mann an dem Rezept für eine bestimmte Sorte Weihrauch interessiert ist, der von einem örtlichen Händler verkauft wird. Angeblich ist sein Rauch giftig.

Handel mit Träumen

Auf dem Weg zu diesem Händler begegnen wir einer Meute an einer Bude nahe dem Galgen. Die Frau, welche die Meute anführt, bittet uns, etwas gegen dieses zwielichtige Geschäft zu unternehmen. Sie sagt, dass der „harmlose Weihrauch“ noch schlimmer als Fisstech sei und stärker abhängig mache. Der Inhaber streitet natürlich alles ab, aber wir können ihn durch Einschüchterung oder Überzeugung dazu bringen, seine Bude zu schließen, falls wir diese Fertigkeiten entsprechend verbessert haben. Dies beruhigt die Leute vor der Bude und bringt uns ein paar zusätzliche Orens ein. Auf diesem Wege können wir an das **echte Rezept** für den Weihrauch kommen. Wir können ihm auch von dem Angebot erzählen, das uns Pugg unterbreitet hat, und ein **falsches Rezept** erhalten. Mit dem Rezept gehen wir nun zu Wenzel. **[Entscheidung]** Die nächste Entscheidung haben wir vor unserem Gewissen zu verantworten.

[A1] Wir können Pugg natürlich das Rezept geben, das ihm so viel wert ist. Er möchte zuerst in seinem Laboratorium prüfen, ob es sich um das echte Rezept handelt. Man kann nie vorsichtig genug sein, besonders, wenn es um 1000 Orens geht. Also lassen wir uns das Rezept zurückgeben und willigen ein, ihn an einem der beiden Stadttore zu treffen. Von dort aus führt er uns zu seinem Laboratorium. Wenn er das Tor erreicht, möchte Wenzel uns die Augen verbinden, damit der Ort seines Laboratoriums geheim bleibt. Nach einer Weile erreichen wir den Ort, wo Wenzels Männer das Rezept untersuchen und wir schließlich das versprochene Geld bekommen, sofern wir ihm das echte Rezept überreicht haben.

[A2] Falls wir ihm ein falsches Rezept gegeben haben, fliegt unsere Lüge bald auf und wir müssen unbewaffnet mit mehreren bewaffneten Feinden fertigwerden. **[Kampf]** Wir können versuchen, sie in einem Faustkampf zu besiegen, doch es ist höchst unwahrscheinlich, dass wir das überleben. Es ist besser, ein Schwert von dem Ständer vor uns zu nehmen und zusätzlich das Yrden-Zeichen zu benutzen, um die Gegner zu besiegen. So oder so wird die Quest dadurch beendet.

[B] Wenn wir Wenzel am Tor zu Flotsam treffen, können wir ihm verbieten, uns die Augen zu verbinden. In diesem Fall markiert er seinen Unterschlupf auf unserer Karte und wir müssen allein hinkommen. Wenn wir dort sind, bekommen wir je nachdem, ob wir ihm das echte oder falsche Rezept gegeben haben, die versprochene Belohnung oder müssen gegen Puggs Männer kämpfen.

[C] Falls wir uns entschließen, das Rezept selbst zu behalten, verlässt Wenzel grimmig Flotsam. Wenn wir nach einer Weile im Wald bei der Brücke in der Nähe der Höhle des Kayrans unterwegs sind, werden wir von Puggs Männern angegriffen, betäubt und mit Gewalt zum Laboratorium gebracht. Die Verbrecher nehmen uns die Waffen und das Weihrauchrezept ab. Um uns zu befreien und aus dem Versteck zu entkommen, müssen wir alle Banditen besiegen. **[Kampf]** Da wir unbewaffnet sind und in einem Faustkampf gegen bewaffnete Gegner keine Chance haben, ist es am klügsten, die Quen- und Axii-Zeichen zu benutzen und so schnell wie möglich das Schwert von dem Ständer nahe unserer provisorischen Zelle zu nehmen. Mit einem Schwert in der Hand sollten wir mit Wenzel und seinen Kerlen fertigwerden, wenn wir ihren Angriffen ausweichen.

Auf dem Weg durch Bidegarn treffen wir eine Gruppe Stadtwachen, die mitten im Dorf mit einer Elfin **[1]** sprechen. Falls wir uns einmischen, erfahren wir, dass das Mädchen an dem Verschwinden zweier Stadtwachen beteiligt war und sie angeblich in einen Hinterhalt der Scoia'tael geführt hat. Falls wir unsere Hilfe anbieten, müssen wir in die Höhlen unter Flotsam hinabsteigen, wo die Wachmänner das letzte Mal gesehen wurden. Also gehen wir dorthin **[2]**. Am Eingang der Höhle finden und untersuchen wir blutige Spuren. Tiefer in der Höhle finden wir sogar die Leiche eines der Wächter, aber nichts weist darauf hin, dass Elfen die Männer getötet haben. Die Höhle ist voller Nekker und es scheint, als wären sie für das Verschwinden der Wachmänner verantwortlich. Falls wir nicht scharf darauf sind, das gleiche Schicksal zu erleiden, sollten wir sie erledigen. **[Kampf]** Mit dem Silberschwert in der Hand und schnellen Angriffen begeben wir uns auf die Suche nach weiteren Hinweisen. Wir folgen den Blutspuren und finden die Leichen der Wachmänner. Bevor wir sie näher untersuchen können, müssen wir jedoch einen Nekrophagen besiegen, der von ihnen angelockt wurde. **[Kampf]** Wir ziehen unser Silberschwert und blocken die Angriffe des Monsters ab, bis wir eine Chance haben, es mit schweren Schlägen zu treffen. Wenn sich die Kreatur an den Kopf fasst und zu zittern beginnt, sollten wir so weit wie möglich wegspringen, um eine tödliche Explosion zu vermeiden ... Nun ist es an der Zeit, die Leichen der vermissten Wachmänner zu untersuchen. Es ist offensichtlich, dass sie nicht von Monstern getötet wurden – ihre Körper sind von Pfeilen durchbohrt, und zwar Pfeilen der Scoia'tael ... Es scheint ganz so, als hätte die Elfin die Soldaten in der Tat in einen Hinterhalt gelockt. Wir kehren an die Oberfläche zurück, um sie mit den Fakten zu konfrontieren, die wir gerade entdeckt haben. Als wir die Höhle verlassen, werden wir von den ungeduldigen Wachmännern angesprochen und müssen sofort eine schwierige Entscheidung treffen. **[Entscheidung] [A]** Wir können die Fakten offenlegen und sagen, dass sie von den Scoia'tael getötet wurden, oder **[B]** die Wahrheit geheim halten und die Monster beschuldigen.

[A] Falls wir den Wachmännern erzählen, dass ihre Kollegen von den Elfen getötet wurden, behauptet das Mädchen, dass sie nichts damit zu tun hatte. Nun können wir entweder beschließen, dass wir genug von ihren Lügen haben, und sie zum Tode verurteilen, oder ihr Glauben schenken und ihr erlauben, die Sache zu erklären. Malena sagt, dass sie es nur glauben kann, wenn sie es mit eigenen Augen sieht, und bittet uns, ihr zu folgen ... Es stellt sich heraus, dass sie uns ebenfalls in einen Hinterhalt lockt. Sie führt uns in den Wald, wo uns bereits ein Trupp der Scoia'tael erwartet. **[Kampf]** Wir ziehen unser Stahlschwert und retten uns sowie die Wachmänner, die mit uns gekommen sind, indem wir das Yrden-Zeichen benutzen und den Angriffen der Feinde ausweichen oder diese abblocken. Wenn der Kampf vorbei ist, erhalten wir eine Summe Geld, die auf der Anzahl der überlebenden Temerier basiert.

[B] Wenn wir die Wahrheit für uns behalten, bittet uns das Mädchen, sie im Wald beim Wasserfall zu treffen, um uns ihre aufrichtige Dankbarkeit zeigen zu können. Ihre aufrichtige Dankbarkeit? Geralt lässt sich solche Angebote natürlich nicht entgehen, also machen wir uns in Hoffnung auf eine Belohnung auf den Weg. Im Wald erwarten uns viele Gefahren. **[Kampf]** Zunächst gibt es Fallen, in die wir tappen, wenn wir nicht das Medaillon nutzen, um sie zu finden. Dann gibt es Nekker, die uns allerdings keine großen Probleme bereiten sollten, wenn wir achtsam sind und unser Silberschwert parat haben. Zu guter Letzt lauern dort auch noch Endriagen, die besonders in Gruppen eine Herausforderung darstellen. Man besiegt sie am besten mit dem Yrden-Zeichen und starken Schlägen mit dem Silberschwert. Entgegen allen Erwartungen erreichen wir den Wasserfall, an dem die hübsche Elfin wartet. Nach einer kurzen Unterhaltung, die mit der Aussage endet, dass nur Tote keine Geheimnisse verraten, stellt sich heraus, dass auch wir in einen Hinterhalt getappt sind ... Es taucht ein Trupp der Scoia'tael auf. Falls wir zuvor Iorweth bei den Ruinen geholfen hatten (**Die Königsmörder**), greifen uns die Eichhörnchen zu Malenas Überraschung nicht an, sondern äußern ihre Meinung zu Malenas Einstellung. Falls wir hier jedoch angekommen sind, bevor wir Iorweth getroffen haben, oder falls wir uns damals auf Roches Seite geschlagen haben, greifen uns die Elfen an. **[Kampf]** Nun steht uns ein äußerst schwieriger Kampf gegen eine Truppe der Scoia'tael bevor. Es ist hilfreich, das Yrden-Zeichen und das Stahlschwert zu benutzen und gegnerische Angriffe zu blocken. Wir müssen außerdem Angriffen ausweichen und den Feind von hinten angreifen, wodurch wir doppelten Schaden austeilen.

Malena nutzt den Tumult, um zu fliehen. Jetzt müssen wir sie finden.

Die Elfin kennt die Gegend von Flotsam besser als wir und hat sich so gut versteckt, dass uns niemand sagen kann, wo sie sich aufhält. Darum ist es am besten, wenn wir nach ihr suchen, während wir eine andere Quest – **In den Fängen des Wahnsinns** – abschließen, da das Mädchen das verlassene Krankenhaus als Versteck nutzt. Wenn wir die oberirdischen Ruinen gründlich durchsuchen, werden wir sie mit Sicherheit finden. Dann müssen wir nur entscheiden, was wir mit ihr anfangen wollen. **[Entscheidung] [A]** Wir verlangen Gerechtigkeit und töten sie selbst, **[B]** wir führen sie zu Loredo und überlassen ihm die Entscheidung oder **[C]** wir lassen sie laufen.

Meliteles Herz

Während der Belagerung der Burg La Valette hatten wir die Möglichkeit, die Haudegen von Crinfrid zu treffen, die uns um Rat bezüglich eines Talismans in ihrem Besitz fragten. Falls wir den Talisman an uns genommen haben (wie oben beschrieben – siehe **Meliteles Herz**), haben wir während unseres Aufenthalts in Flotsam die Chance, herauszufinden, welches Geheimnis sich hinter diesem magischen Gegenstand verbirgt.

Wenn wir uns einem der Häuser in Bidegarn nähern, dem Dorf an den Stadtmauern, beginnt unser Hexer-Medaillon zu vibrieren und gibt uns zu verstehen, dass sich jemand mit magischen Fähigkeiten in der Nähe aufhält. Es stellt sich heraus, dass Anezka, die örtliche Kräuterhändlerin, die von manchen für eine Hexe gehalten wird, dafür verantwortlich ist. Wenn wir sie nach dem **Talisman des Kleinen** fragen, will sie uns diesen plötzlich abkaufen. **[Entscheidung] [A]** Wir können einwilligen. Doch man sollte bedenken, dass unser Abenteuer mit dem Talisman dadurch ein Ende finden wird. Dies macht nur Sinn, wenn wir die Troll-Quest schon abgeschlossen haben oder nicht vorhaben, die Kreatur zu töten (**Probleme mit dem Troll**). **[B]** Ansonsten sollten wir Anezka fragen, warum sie plötzlich so sehr an dem Medaillon interessiert ist. Falls wir ihr nicht glauben und sie erfolgreich überzeugen, verrät die Kräuterhändlerin, dass es sich bei unserem Medaillon um Meliteles Herz handelt, ein mächtiges magisches Artefakt, das seinen Träger beschützt. Genau, die Geschichte kennen wir doch ... Aber es stellt sich heraus, dass der Gegenstand verzaubert wurde, um seinen ursprünglichen Effekt ins Gegenteil zu verkehren. Derzeit bringt es seinem Träger nur Unglück. Die Hexe möchte uns das Medaillon abkaufen, weil sie ein Ritual kennt, mit dem man seine ursprüngliche Macht wiederherstellen könnte.

Wenn wir sie nach dem Ritual fragen, erfahren wir, dass sie dafür gewisse seltene magische Zutaten benötigt: **die Todesessenz, die Augen einer Krabbspinne, eine Trollzunge und den Fötus einer Endriaga**. Wenn wir zustimmen, ihr die Zutaten zu besorgen, hilft uns die Frau, den Fluch des Medaillons zu brechen. Die letzte Zutat sollte kein Problem sein. Es gibt viel zu viele Endriagen im Wald. Die **Todesessenz** erhalten wir beim Töten von Erscheinungen, zum Beispiel während der Nebenquest in der Irrenanstalt (**In den Fängen des Wahnsinns**). **Die Augen einer Krabbspinne** erhalten wir vor unserem Treffen mit Iorweth während der Quest **Königsmörder** (denkt bloß daran, Iorweth nicht sofort zum Treffen mit Letho zu folgen, da dadurch diverse Nebenquests nicht mehr zugänglich sein werden). Die **Trollzunge** erhalten wir, indem wir entweder einen Brückentroll töten, für den Loredo eine Belohnung ausgesetzt hat, oder den Kopf des weiblichen Trolls von Zegota im Würfelspiel gewinnen (**Probleme mit dem Troll**).

Wenn wir alle vier Zutaten gesammelt haben, sprechen wir mit Anezka und verabreden uns um Mitternacht am Altar des Vejopatis, um das Ritual durchzuführen. Es ist am besten, bis um 22:00 Uhr zu meditieren und sich dann dorthin zu begeben. Das Denkmal steht tief im Wald, also treffen wir auf dem Weg auf Endriagen und Nekker. **[Kampf]** Die erwähnten Monster kann man am einfachsten mit dem Silberschwert beseitigen, nachdem man sie mit dem Yrden-Zeichen gelähmt hat. Wir sollten die Kräuterhändlerin am Altar treffen, doch falls wir vor Mitternacht ankommen und sie noch nicht dort ist, sollten wir dort schlicht eine Weile warten.

Anezka beginnt das Ritual, um den Fluch des Medaillons zu brechen. Aus dem Mund der Gottheit schießen Flammen hervor und Erscheinungen werden von der magischen Aura angezogen. Wir dürfen der Hexe nicht zu nahe kommen, sonst scheitert das Ritual, aber wir dürfen auch nicht zulassen, dass die Geister sie angreifen. **[Kampf]** Wir sollten die Angriffe der Erscheinungen mit dem Silberschwert und den Yrden- und Igni-Zeichen abwehren. Sobald alle besiegt sind, wird die Frau das Ritual erfolgreich beenden. Wenn wir mit ihr sprechen, gibt sie uns **Meliteles Herz** und dankt uns für unsere Hilfe.

Der Fluss der Geheimnisse

Erster Akt

Falls wir das Schiffswrack bei der Höhle des Kayrans durchsuchen, finden wir eine menschliche Leiche mit einem Schlüssel. Außerdem finden wir in dem Wrack eine Truhe, die sich mit diesem Schlüssel öffnen lässt. Im Innern finden wir das **Logbuch** und den **Bericht** des Kapitäns der Petra Silie sowie Handwerk-Zutaten. Wir benötigen einige davon, um diese Quest abzuschließen.

Wir sollten das Logbuch und den Bericht des Kapitäns lesen. Wir erfahren, dass die Expedition, die auf der Petra Silie unterwegs war, wertvolle Vran-Artefakte in Loc Muinne gefunden hat, und dass ein weiteres Schiff ebenfalls auf dem Pontar unterwegs war. Der Kapitän konnte seinen Bericht nicht mehr rechtzeitig abschicken ... Wir können das für ihn erledigen.

In Flotsam gibt es mehrere Briefkästen. Wir können den **Bericht** des Kapitäns in einen beliebigen stecken. Die Briefkästen werden von königlichen Boten benutzt, um die eine oder andere interessante Information zu übermitteln ... Aber man sollte die Briefe natürlich nicht lesen ...

Die gesamte Post in der Stadt wird von Ludwig Merse überwacht. Wir finden einen Briefkasten in seinem Haus auf seinem Schreibtisch. Ludwig macht allerdings unnötigen Radau, wenn wir versuchen, den Inhalt an uns zu nehmen, und das hilft uns nicht weiter. Es ist besser, mit ihm zu sprechen und ihn mithilfe des Axii-Zeichens zu dazu zu bringen, uns den Briefkasten öffnen zu lassen. Falls wir Erfolg haben, können wir uns ohne Probleme den Inhalt ansehen. Dort finden wir Ludwig Merses Bericht für eine Amtsperson in Wyzima. Er enthält einige Anklagen gegen den Postmeister und Hinweise darauf, dass er seine Pflichten vernachlässigt.

Ein weiterer Briefkasten steht auf dem Anwesen von Bernard Loreda. Der **Schlüssel**, mit dem der Kasten geöffnet werden kann, ist im Besitz des Kommandanten. Wir können den Inhalt nur lesen, wenn wir Loreda gegen Ende unseres Aufenthalts in Flotsam töten und ihm den Schlüssel abnehmen. Im Briefkasten finden wir einen **Brief** an einen gewissen Detmold, was darauf hinweist, dass der Kommandant von Foltests Tod nicht außerordentlich betroffen war. Er scheint sich mehr Gedanken über die Gesundheit von Henselt zu machen, dem König von Kaedwen.

Zweiter Akt

Wir finden das Schiffswrack der Eylä Tarn, dem Zwillingsschiff der Petra Silie, deren Wrack wir in der Nähe Flotsams gefunden haben, in den Schluchten am Pontar, durch die wir während unseres Aufenthalts in Aedirn reisen werden. Mit dem Schlüssel des Kapitäns, den wir im ersten Akt gefunden haben, können wir die Truhe öffnen, die sich im Schiffswrack befindet. Im Innern finden wir das **Logbuch des Kapitäns** der Eylä Tarn sowie **Vran-Schmiedezutaten**, mit denen man laut Logbuch eine Vran-Rüstung schmieden kann. Dem Logbuch können wir auch entnehmen, wie die beiden Schiffe zerstört wurden.

Dritter Akt

Wenn wir die Kanalisation unter Loc Muinne durch den Eingang in der Nähe des Marktplatzes betreten, sollten wir zunächst nach links und dann nach rechts gehen. So gelangen wir zu einem Raum mit einer Truhe. Wir können den **Schlüssel** des Kapitäns der Petra Silie benutzen, um sie zu öffnen. Dort finden wir eine **Ysgith-Rüstung**, ein **Deireadh-Schwert**, eine **Rune des Feuers**, das **Schema einer Vran-Rüstung** und Handwerk-Zutaten.

Mit dem Schema einer Vran-Rüstung können wir dem örtlichen Handwerker (Bras von Ban Ard, der sich im Wirtshaus am Marktplatz aufhält) einen Besuch abstatten. Wir können ihn darum bitten, die **Vran-Schmiedezutaten**, die wir in Aedirn gefunden haben, zu benutzen, um aus der **Ysgith-Rüstung eine Vran-Rüstung** zu schmieden. Falls wir Erfolg haben, können wir diese Quest als abgeschlossen betrachten.

AKT II: Mit Iorweth

Nebenquests

Schweren Herzens

Wenn wir nach dem von Saskia einberufenen Rat das Gasthaus besuchen, spricht uns bei der Tür ein Elf aus Iorweths Einheit an und bittet uns um einen Moment unserer Aufmerksamkeit **[1]**. Er wird sich selbst als Ele'yas vorstellen und uns mitteilen, dass in Vergen seit einiger Zeit junge Männer verschwinden, deren Leichen dann normalerweise nahe des abgebrannten Dorfs gefunden werden. Wenn wir um weitere Informationen bitten, sagt er uns, dass wir diese Leichen in einer Gruft nahe der Stadt finden können. Ihre Wunden sollen nicht von Menschen stammen und der Elf verspricht eine Belohnung... Hört sich nach einem Job für den Hexer an.

In dem ausgebrannten Dorf **[2]** werden wir nur wenige Hinweise finden, die uns bei unseren Nachforschungen weiterhelfen könnten. Der Schwefelgeruch und die Blutspuren scheinen Ele'yas' Vermutungen zu bestätigen. Wir werden die Katakomben **[3]** aufsuchen müssen, um dort die Leichen zu untersuchen. Vielleicht finden wir so eine Spur.

Ein in den Fels getriebener Tunnel führt uns von den Außenbezirken Vergens in ein bewaldetes Tal. Die Katakomben befinden sich im Herzen des Tals.

Die unterirdischen Räume erreichen wir, indem wir die Mauern mit dem Aard-Zeichen einreißen. Hier finden wir nun die Leichen der Opfer, in Tücher eingehüllt. Bevor wir sie näher in Augenschein nehmen können, werden wir jedoch von Geistern angegriffen. **[Kampf]** Wir sind solchen Gegnern bereits begegnet, sowohl im Nebel als auch im Irrenhaus von Flotsam. Wir können sie unter Anwendung derselben Taktik besiegen, also: Einsatz der Zeichen Aard und Yrden, dazu Ausweichmanöver und Hiebe mit dem Silberschwert. Mit Leichen zu hantieren ist keine angenehme Sache ... Wir müssen nach frischen Leichen suchen, die erst vor wenigen Tagen hierher gebracht wurden ... Als wir die Katakomben durchstöbern, finden wir das saubere, frische Tuch, nach dem wir Ausschau halten, in der dritten Kammer vom Eingang aus. Nachdem wir sie ausgewickelt haben, untersuchen wir die Leiche des Opfers. Falls wir **chirurgisches Besteck** besitzen, können wir damit einen **Klingensplitter** aus dem Arm des Toten entfernen. Wenn wir die Leiche umdrehen, um die Wunden auf ihrem Rücken zu untersuchen, finden wir Rittersporns **poetisches Notizbuch** unter ihr. Nach einer vollständigen Untersuchung der Leiche erkennen wir, dass es zahlreiche Hinweise auf einen Sukkubus gibt. Da wir bereits in den Katakomben sind, können wir nun auch die tieferen Ebenen erforschen; in einem der dortigen Räume treffen wir auf den Geist von Ekhart Henessy. Er bewacht die **Standarte des Grauen Fähnleins**, eines der Artefakte, die wir zum Auflösen des Geisternebels benötigen werden (**Ewiger Kampf**). Wir kehren nach Vergen zurück, um uns mit Rittersporn über seine Poesie zu unterhalten.

Wir finden unseren Freund im Gasthaus **[1]**. Wenn wir ihn nach seinem Notizbuch fragen, wird er sagen, dass es ihm gestohlen wurde. Während unserer Unterhaltung können wir ihn davon überzeugen, den Sukkubus mit seiner Poesie aus dem Versteck zu locken. Wir verabreden uns für Mitternacht beim ausgebrannten Dorf.

Sobald die Zeit gekommen, ist treffen wir dort auf den Barden. Wir übernehmen die Steuerung Rittersporns und müssen nun den Dämon mit seiner Poesie anlocken. Wir schmieden die folgenden Strophen: „Willst du, oh Liebste, hier bei mir liegen / Mein Herz, es fragt die Hände dein / Ob es darin wird sicher sein / Wenn du die Brust mir öffnest?“ Es funktioniert; der Sukkubus lädt uns ein, ihr zu folgen. **[Entscheidung]** **[A]** Als Rittersporn können wir, entgegen Geralts Wünschen, dem Sukkubus zu ihrem Versteck folgen, oder **[B]** zum Hexer zurückkehren. Diese Entscheidung hat nur geringe Auswirkungen auf die Geschichte; was immer wir tun, wir werden schon bald wieder die Steuerung über den Weißen Wolf übernehmen. Wir rennen auf den Sukkubus zu; zu unserer Überraschung greift dieser uns nicht an. Wenn wir das Wesen so ansehen, kommen uns nun ebenfalls leise Zweifel.

Die gehörnte Schönheit sagt, dass sie Männer verführt und mit ihnen schläft, um ihre Energie auszusaugen; sie würde sie aber nicht töten, da sie möchte, dass sie wiederkommen. Sie sagt, einer dieser Männer, Ele'yas, habe sich in sie verliebt und würde nun die anderen Männer aus Eifersucht ermorden. **[Entscheidung]** Eine schwierige Entscheidung; beide Seiten präsentieren glaubhafte Geschichten. **[A]** Falls wir dem Dämon nicht glauben, müssen wir gegen sie kämpfen. **[B]** Falls wir dem Dämon Glauben schenken, beschließen wir, erneut mit dem Elfen zu reden. **[A]** **[Kampf]** Ein Duell mit dem Sukkubus ist schwieriger als ein normaler Kampf; wir sollten es aber dennoch ohne Probleme überleben können, solange wir das Silberschwert sowie die Zeichen Yrden oder Quen einsetzen. Nachdem wir den Dämon getötet haben, kehren wir zu Ele'yas zurück, um unsere Belohnung einzustreichen.

[B] Wir finden Ele'yas vor dem Gasthaus. Wenn wir ihn wegen der Morde ansprechen, wird er alles abstreiten. Wir begeben uns also zum Anführer seiner Einheit. Mal sehen, was Iorweth **[4]** zu sagen hat. Wenn wir bereits den **Klingensplitter** in der Leiche des Opfers gefunden haben, wird der Elf uns glauben. Ansonsten wird er uns um Beweise bitten. Falls wir dem Dämon weiterhin trauen, müssen wir diese nun suchen. Nachdem wir Iorweth den Splitter gezeigt haben, ist der Hauptverdächtige plötzlich verschwunden. Dies bestätigt nur unsere Annahme, dass der Sukkubus die Wahrheit gesagt hat. Es ist an der Zeit, zu ihr zu gehen und unsere Belohnung einzustreichen... Unterwegs werden wir nahe des ausgebrannten Dorfs von Ele'yas angegriffen. **[Kampf]** Unser Gegner ist mit zwei Säbeln bewaffnet. Am besten lähmen wir ihn mit dem Yrden-Zeichen und verpassen ihm dann ein paar wuchtige Hiebe von hinten. Dann besuchen wir den Dämon und lassen uns belohnen...

Baltimors Alptraum

Auf der Suche nach einem magischen Artefakt haben wir im alten Steinbruch **[1]** den Traum eines gewissen Baltimor gesehen. Der Zwerg rannte panisch vor etwas davon. In Vergen sehen wir das Haus, dass wir in dem Traum **[2]** in den Minen erblickt haben. Vor dem Haus begegnen wir Thorak. Wie sich herausstellt, war er ein Geselle des großen Runenmeisters, der vor ein paar Jahren verschwunden ist. Er hat Baltimors Haus und seinen Titel übernommen, nachdem sein Meister verschwunden war, aber er gibt selbst zu, dass weder er noch seine Gesellen das Können seines Meisters erreicht haben.

Der Zwerg gestattet es uns, einen Blick in die Werkstatt des verschwundenen Schmieds **[3]** zu werfen. Im Inneren bemerken wir, zwischen Spinweben und Werkzeugen, dass eine der Wände durch das Aard-Zeichen zerstört werden kann. Hinter der Wand finden wir eine kleine Truhe in einem versteckten Raum; in der Truhe befindet sich **Baltimors Karte**. Eigentlich ist es eher ein Gedicht, das auf einen Ort hinweist. Sobald wir die Werkstatt verlassen, wird Thorak uns ansprechen. Er sorgt sich etwas wegen all dem Lärm, den wir gemacht haben. **[Entscheidung]** **[A]** Wir können ihm von unserem Fund berichten oder **[B]** ihm diese Information vorenthalten. Wenn wir ihm Bericht erstatten, wird er uns bitten, ihm Baltimors Aufzeichnungen zu bringen, sollten wir welche finden.

„Am Brunnen, da sollst du zu suchen beginnen, und richtig ist der mit den Echos darinnen.“ Wir finden den verfallenen Brunnen in dem ausgebrannten Dorf. Wenn wir den Anweisungen des Schmieds weiter folgen, werden wir das Dorf durchqueren; dann wenden wir uns nach links und gehen durch ein riesiges Tor. Dort finden wir den hölzernen Altar irgendeiner Gottheit. Indem wir den Weg in der Mitte wählen, erreichen wir den Steinbruch, den wir bereits besucht haben. Baltimors nächste Verse deuten auf die Höhlen der Harpyien hin. Doch statt uns dem Tor zu nähern, erklettern wir die Felsen linker Hand. Dort finden wir eine Truhe **[4]**, die einen **Runenschlüssel** enthält. Was nun? Wir wenden uns wieder den Aufzeichnungen des Zwerges zu „Und jetzt weist den Weg dir das Ingrand-Zeichen. Dann solltest du sicher dein Ziel erreichen. Gelangst du rechts an einem Ertrunk'nen vorbei, sein Schatten zu Mittag dir Hinweis sei.“ Wir kehren zur Kreuzung zurück und gehen auf die Felsschlucht zu, in der die Trolle leben. Der „Ertrunk'ne“ ist ein Schiff, das an den Felsen zerschellt ist. Wir finden in der Nähe eine hinter Efeu verborgene Tür. Der Runenschlüssel öffnet sie. Wir können nun das Unkraut mit dem Igni-Zeichen abbrennen und hineintreten. Dort finden wir eine Truhe mit den Runen und Aufzeichnungen des Meisters Baltimor.

Bevor wir die Truhe öffnen können, werden Thorak und zwei seiner Gesellen auftauchen. Wie sich herausstellt, hat der Zwerg uns heimlich überwacht, seit wir Baltimor zum ersten Mal erwähnt haben.

[A] Da wir ihm ja zuvor versprochen haben, ihm die Aufzeichnungen seines Meisters zu übergeben, verlangt er nun, dass er selbst sie der Truhe entnehmen darf. Dafür bietet er uns 100 Orens und alles, was wir sonst in der Truhe finden mögen. Wenn wir zustimmen, findet die Quest ihr Ende. Falls wir das Verhalten des Zwergs für seltsam halten und ablehnen, greift Thorak uns an.

[B] Falls wir dem Zwerg die Information über **Baltimors Karte** in Vergen vorenthalten haben, greift der Zwerg uns an.

[Kampf] Am besten setzen wir zu Beginn der Auseinandersetzung das Aard-Zeichen ein; dadurch lassen sich unsere Gegner zurückdrängen, wodurch wir etwas Zeit gewinnen, um uns eine Taktik zu überlegen. Da wir zahlenmäßig unterlegen sind, kann das Yrden-Zeichen hier nützlich sein, da es mindestens einen Angreifer lähmen wird; diesen können wir dann leicht erledigen. Nachdem wir Thorak und seine Gesellen besiegt haben, können wir endlich die Truhe öffnen, die Baltimor so geschickt versteckt hat. Wir finden dort Runen und weitere Schätze, doch vor allem finden wir die Aufzeichnungen des alten Meisters. Wir sollten auch Thoraks Leichnam untersuchen, um einen Schlüssel zu finden, der uns noch für die Quest **Der verdächtige Thorak** nützlich sein wird.

Bei deren Lektüre erfahren wir, dass Thorak Baltimors Tod wünschte. Wir tragen diese Informationen zum Drost von Vergen, Cecil Burdon. Der Zwerg gibt uns eine geringe Belohnung dafür, dass wir die Wahrheit entdeckt haben, und beginnt dann mit der Suche nach einem neuen Runenschmied.

Pokergesicht: Vergen

Würfelpoker ist in allen nördlichen Königreichen populär. Vergen bildet da keine Ausnahme; wir werden zahlreichen Spielern begegnen. Die ersten Spieler, denen wir begegnen, dürften der Gastwirt und Skalen Burdon sein. Der Gastwirt wird erst mit uns spielen, sobald wir die zwei schwächsten Spieler in der Stadt besiegt haben. Skalen dagegen wird auf jeden Fall mit uns spielen; die mit diesem Minispiel verbundene Questreihe hat keine Auswirkungen hierauf.

Wir werden die vom Gastwirt erwähnten Gegner im Haus des Schmiedelehrlings finden, nahe der Statue einer Zwergengottheit. Es handelt sich um Munro Biggs und Cornelius Meyer. Nachdem wir die beiden besiegt haben, können wir im Gasthaus gegen dessen Betreiber antreten. Wenn wir gegen ihn gewinnen, können wir gegen einen gefährlicheren Gegner spielen, genauer gesagt: Gegen den Drost von Vergen, Cecil Burdon.

Wahrscheinlich treffen wir ihn in seinem Haus über dem Eingang zu den Minen an. Nachdem wir Cecil besiegt haben, werden wir auf den besten Spieler der Stadt aufmerksam gemacht: Auf den Lehrling des Schmieds, einen gewissen Gondor. Diesen Zwerg finden wir wahrscheinlich in der Nähe seines Hauses, unweit der Statue. Wir waren bereits auf der Suche nach Munro und Cornelius dort. Sobald wir den Schmiedelehrling besiegt haben, können wir uns eine Belohnung aussuchen: Entweder Meteoritenstahl, aus dem sich ein neues Schwert für den Einsatz gegen Monster schmieden lässt, oder Geld. Durch diesen Sieg endet diese Questreihe in Vergen. Wir können natürlich weiter gegen alle Pokerspieler spielen, denen wir hier begegnen.

Mann gegen Mann: Vergen

Wie schon in Flotsam werden auch im Gasthaus von Vergen Faustkampfturniere ausgetragen. Wenn wir uns mit den hiesigen Boxern messen wollen, dann müssen wir mit Sheridan sprechen, der die Kämpfe organisiert.

Nachdem wir uns die Regeln angehört und dem Kampf zugestimmt haben, werden wir nacheinander gegen drei Gegner antreten. Die Boxer sind jeweils stärker als der vorhergehende Kämpfer, doch mit etwas Geschick dürften wir sie alle drei leicht schlagen können. Nachdem wir den dritten Gegner besiegt haben, werden wir zum Meister des Gasthausturniers erklärt.

Ein Adliger, der sich als Seltkirks Bruder vorstellt, unterbricht Sheridan, während dieser uns gratuliert. Er sucht nach Ruhm und will aus dem Schatten seines Bruders treten; daher fordert der Ritter uns heraus. Wir können dem Kampf gegen Silgrat zustimmen oder diesen ablehnen.

Falls wir ablehnen oder den Ritter schlagen, wird dieser wütend und geht, wobei er Drohungen gegen uns ausstößt. Falls wir zustimmen und verlieren zieht er glücklich von dannen, womit die Questerzahlung dieses Minispiels im zweiten Akt ihr Ende findet.

Allerdings werden wir Silgrat im dritten Akt erneut begegnen.

Der Hexer schlägt sie alle: Vergen

In Vergen, eine Bergwerksstatt voller kräftiger Zwerge, finden sich immer Männer, die zum Armdrücken bereit sind. Wir begegnen hier zudem unseren alten Freunden Yarpn Zigrin und Sheldon Skaggs; Zoltan hatte deren Talente bereits erwähnt.

Die gerade erwähnten Zwerge verbringen im Verlauf dieses Akts ihre meiste Zeit im Gasthaus, also sollten wir sie dort suchen. Beide treten gerne gegen uns an. Der Kampf gegen diese Gegner ist schwieriger, als es die Kämpfe in Flotsam waren. Sollten wir sie besiegen, so werden sie uns bitten, Skalen Burdon zurechtzustutzen, da dieser prahlt, er hätte den stärksten Arm der ganzen Stadt.

Skalen finden wir ebenfalls im Gasthaus. Wenn wir ihn aufs Armdrücken ansprechen, sagt er, er würde nur gegen uns antreten, wenn wir gegen zwei weitere Gegner bestehen: Korden und Dalin. Wir finden auch diese Zwerge in der Schänke; sie sind umgehend bereit, gegen uns anzutreten. Im Vergleich zu unseren Freunden haben die beiden wenig drauf, wir dürften sie also leicht besiegen.

Nachdem wir alle Gegner in der Stadt besiegt haben, können wir gegen Skalen antreten. Er ist unser bis jetzt härtester Gegner; aber wenn wir konzentriert bleiben, können wir gewinnen.

Auftrag: Harpyien-Königin

Der Auftrag, die Harpyien-Königin zu töten, zählt zu den Quests, die wir über die Aushänge in der Schänke erhalten. Diesen Auftrag können wir nur erfüllen, während wir den Drachentraum suchen (**Der Magie auf**

der Spur). Die Harpyien-Königin finden wir im Steinbruch nahe Vergen. Um dorthin zu kommen, benötigen wir einen Schlüssel vom Drost. Alle zum Erfüllen dieses Auftrags erforderlichen Schritte wurden bereits in der Anleitung für die zuvor erwähnte Quest beschrieben. Die Harpyien-Königin wird uns angreifen, nachdem wir uns den kristallisierten Traum eines Drachen angesehen haben. **[Kampf]** Da sie von einem ganzen Harpyien-Schwarm begleitet wird, ist das Aard-Zeichen bei diesem Kampf besonders nützlich, denn es erlaubt uns, gleich mehrere Monster zu betäuben. Wir müssen sie dann nur noch mit dem Silberschwert erledigen. Nachdem wir die Königin getötet haben, nehmen wir alles, was wir bei ihrer Leiche finden, an uns und kehren in die Stadt zurück, wo wir den Drost Cecil Burdon über unseren Sieg informieren.

Harpyien-Auftrag

Unter den Aushängen in der Schänke findet sich ein Aufruf an mutige Männer, die ermuntert werden, die Harpyien-Population in der Gegend zu dezimieren. Wer wäre für diese Aufgabe besser geeignet als ein Hexer, der genau zu diesem Zweck geschaffen wurde... ?

Um einen effektiven Weg zu finden, diese Monster aus der Gegend zu vertreiben, müssen wir mehr über ihre Gewohnheiten erfahren. Wir können uns dieses Wissen aus Büchern anlesen oder der Praxis den Vorzug geben, indem wir gegen die Monster kämpfen. In der Gegend um Vergen gibt es mehr als genug Harpyien; wir sollten also unser Geld sparen und die Schwächen der Kreaturen im Kampf ermitteln. Harpyien begegnen wir im Wald um den verfallenen Turm herum, in den Felsschluchten, und im Steinbruch.

Nachdem er das erforderliche Wissen gesammelt hat, wird Geralt bemerken, dass man die Nester der Monster mit Harpyienfallen zerstören kann. Um diese herzustellen, benötigen wir Baumaterialien wie **Öl**, **Holzklötze** und **Diamantstaub**. Ein beliebiger Handwerker, beispielsweise Ohrtan oder Thorak, kann die Fallen für uns fertigen. Jetzt müssen wir nur noch die Nester finden und zerstören – sie befinden sich in der Nähe des Steinbruchs. Nachdem wir die Nester zerstört haben, begehen wir uns in die Stadt, um unsere Belohnung beim Drost abzuholen.

Frisch auf, ihr Bergleut, auf!

Wir erfahren entweder vom Drost Cecil Burdon oder aus den Anschlägen, dass die städtischen Minen geschlossen sind. Diesen Auftrag führen wir am besten während unserer Suche nach der zwergischen Immortellen (**Leben im Untergrund**) aus, da wir nur dann in die Minen hinabsteigen können. Wir sollten mindestens fünf „Bienenstock“-Bomben vorbereiten, bevor wir die Minen betreten. Wir werden Zutaten brauchen, die Rebis und Caelum beinhalten. Verschiedene Katzen-Tränke wären im Untergrund auch nützlich.

In den Minen bekommen wir es mit zahlreichen Nekrophagen zu tun. Wenn wir sie erledigen, erhalten wir das notwendige Wissen, um ihre Nester zu sprengen. **[Kampf]** Beim Kampf gegen Moderhäute sollte man bedenken, dass diese Monster kurz vor ihrem Ableben zu zittern beginnen; danach explodieren sie. Wenn wir bemerken, dass ein solches Monster zu zittern beginnt, dann sollten wir in einen sicheren Abstand springen. Die Nekrophagen greifen in Gruppen an; daher ist es angebracht, sie mit dem Aard-Zeichen zu betäuben. Auch das Yrden-Zeichen kann nützlich sein, da es die Monster lähmt. Durch eine gründliche Untersuchung der Minentunnel dürften wir sämtliche Nester ausfindig machen. Falls wir die Bienenstock-Bomben nicht vergessen haben, können wir sie alle sprengen.

Sobald wir alle Nester zerstört haben, müssen wir Cecil Burdon darüber informieren, dass wir unsere Aufgabe erledigt haben.

AKT II: Mit Roche

Nebenquests

Die drei Schwestern

Auf einem unserer Streifzüge durch das Kaedwen-Lager bemerken wir, wie ein Mann von anderen Soldaten verspottet und dann ins Gesicht geschlagen wird. Falls wir neugierig sind und ihn befragen erklärt er uns, wieso er so behandelt wird. Als er vor drei Jahren an einem nahen Strand Wache stand, begegnete er einer Erscheinung, bei deren Anblick er sich in die Hosen machte. Seitdem wird er ständig von Geistern verfolgt, und seine Mitsoldaten haben jeden Respekt vor ihm verloren. Mawrik, so heißt die arme Seele, bittet uns, die Geister, die ihn plagten, zu vertreiben.

Die Quest führt uns zuerst in das Zelt der Marketenderinnen. Dort begegnen wir Liwa, einem Mädchen, das die Kaedwen-Armee vor drei Jahren begleitet hat. Sie kann uns die Geschichte des Hauses auf den Klippen erzählen, das Mawrik erwähnte. Das Mädchen hat gehört, dass dort früher ein Quacksalber namens Malget gelebt hat. Als dessen Töchter ermordet wurden, ertränkte der Mann sich im Fluss.

Wir suchen also nach dem verlassenen Haus und sehen uns auch den von Liwa erwähnten Friedhof an. Auf dem Friedhof finden wir vier Grabsteine vor. Die Namen darauf sind Moira, Marisa, Murrin und Malget. Ist es nicht seltsam, dass jemand die Leiche des Selbstmörders aus dem Fluss gefischt und hier begraben hat? Wir zerstören die Fässer hinter dem Haus und entdecken einen geheimen Zugang zum Keller. Dort unten finden wir Hinweise darauf, dass hier ein magisches Ritual durchgeführt wurde. Wir entzünden die Ritualtotems. Tun wir dies in der falschen Reihenfolge, dann werden wir von einem Geist angegriffen. Um die richtige Reihenfolge einzuhalten, müssen wir zuerst das am weitesten vom Eingang entfernte Totem entzünden, dann das direkt vor dem Eingang, und schließlich das rechts neben der Tür. Nun öffnet sich ein Durchgang in einen verborgenen Raum. Dort finden wir ein verschlüsseltes magisches Manuskript.

Mawrik hatte erwähnt, dass ihn die Erscheinung zum ersten Mal gegen Mitternacht heimgesucht hat. Wir warten also am Strand und fragen uns, was passieren wird. Die Geister der drei ermordeten Schwestern erscheinen zur Geisterstunde. **[Entscheidung]** **[A]** Wir können die Geister angreifen oder **[B]** uns anhören, was sie zu sagen haben.

[A] [Kampf] Gegen Geister kämpfen ist für uns ein alter Hut. Am besten drängen wir unsere Gegner mit dem Aard-Zeichen ab, setzen dann das Quen-Zeichen ein, vermeiden gegnerische Angriffe und versuchen, sie von der Seite oder von hinten zu erwischen. Falls erforderlich können wir sie mit dem Yrden-Zeichen lähmen. Wenn alles vorbei ist, gehen wir zum Lager zurück und streichen unsere Belohnung ein; diese Quest ist dann beendet.

[B] Wenn wir die Nachtgespenster anhören, erzählen sie uns, dass Mawrik sie ermordet hat und so auch ihren Vater in den Wahnsinn und den Tod getrieben hat. Die Erscheinungen dürsten nach Rache. Hört sich seltsam an. Die Geister verschwinden; das Ganze hat mehr Fragen aufgeworfen als Antworten gebracht. Wir suchen also Detmold auf. Vielleicht kann er uns verraten, was es mit dem Manuskript aus dem Keller auf sich hat. Der Besuch beim Zauberer stellt sich als wirklich gute Idee heraus. Henselts Hofmagier erläutert, dass die Aufzeichnungen ein Nekromantie-Ritual beschreiben, das den Kontakt zu bösen Geistern ermöglicht.

Wir begeben uns ins untere Lager, auf der Suche nach weiteren Antworten. Wir sprechen dort mit Mawrik. Wenn wir dem Soldaten auf den Zahn fühlen, erzählt er uns, dass vor drei Jahren, als er hier stationiert war, das Gerücht umging, Malget habe einen Pakt mit bösen Geistern geschlossen.

[Entscheidung] Wenn wir Mawrik um Hilfe bitten, stimmt er zu, uns um 23:00 Uhr am Strand zu tref-

fen **[A]**. Wenn wir ihm aber sagen, dass die Geister ihn als ihren Mörder benannt haben, werden wir ihn verärgern; er spricht dann nicht mehr mit uns. Außerdem wird er alleine zum Strand gehen **[B]**.

[A] Wie verabredet finden wir uns nach 23:00 Uhr am Strand ein. Wir treffen Mawrik am Ausgang der Felsschlucht und machen uns gemeinsam auf, um die Geister zu treffen. **[Entscheidung]** Nach einer kurzen Unterhaltung mit den Geistern müssen wir in dieser Sache Partei ergreifen. **[A1]** Wir können den Kaedwener den Geistern übergeben oder ihn bedrängen, seine Schuld zuzugeben. **[A2]** Oder wir können ihm zur Seite stehen.

[A1] Im ersten Fall wird Mawrik sich gegen uns und die Geister der Schwestern wenden. Dies wird zu seinem baldigen Tod führen; dieser Tod wird das Böse hier mächtiger machen, und es wird sich in Gestalt eines Dämons materialisieren. Das Böse wird uns dann verraten, wer die Schwestern wirklich ermordet hat... Wir wurden hinter Licht geführt... Ihr eigener Vater hat sie ermordet, da er es nicht ertragen konnte, dass sie von aedirnischen Soldaten verführt wurden. Malget war Nekromant; sein Tod und der seiner Kinder haben den Dämon mächtiger gemacht. Nun hat er uns verwendet, um Mawrik in die Falle zu locken... Der Dämon greift uns an. **[Kampf]** Wir müssen uns mit dem Silberschwert verteidigen, dem angreifenden Dämon ausweichen und versuchen, ihn mit dem Yrden-Zeichen zu lähmen. Da Mawrik, der uns ja den Auftrag gegeben hat, die Geister zu vertreiben, tot ist, ist die Quest gescheitert. Wir müssen uns damit begnügen, etwas Erfahrung gesammelt zu haben.

[A2] Wenn wir Mawrik zur Seite stehen, müssen wir gegen die Geister der Schwestern kämpfen. **[Kampf]** Wir müssen die Angriffe der Schwestern abblocken und mit schnellen Schlägen des Silberschwerds angreifen; zudem sollten wir das Quen-Zeichen einsetzen. Wenn alles vorbei ist, wird der Kaedwener uns die Wahrheit sagen über das, was vor drei Jahren hier vorgefallen ist.

[B] Wenn wir den Strand erreichen, ist es bereits zu spät. Wir finden nur noch Mawriks Leiche. Während wir diese untersuchen, erscheint der Dämon; er lacht und sagt, er habe es uns zu verdanken, dass er an Macht gewonnen hat. Kurz darauf greift er an. **[Kampf]** Dem angreifenden Dämon auszuweichen ist hier lebenswichtig. Wir können versuchen, einen Angriff abzuwehren und den Dämon dann von der Seite oder von hinten zu erwischen. Auch der Einsatz der Zeichen Aard oder Yrden ist hier angezeigt. Da Mawrik tot ist, ist die Quest gescheitert. Wir müssen uns damit begnügen, etwas Erfahrung gesammelt zu haben.

Ave Henselt!

Die Quest beginnt, wenn wir während unserer Suche nach den Verschwörern (Verschwörungstheorie) Manfred bei der Rettung seines Sohns geholfen haben und im Ring gegen den Schlächter von Cidaris angetreten sind. Nach diesem Kampf teilt uns Proximo, der Verwalter der Arena, mit, dass dem König unser Duell gefallen hat, weshalb er ihm die Organisation eines Ritterturniers befahl. Der Kaedwener wird uns bitten, daran teilzunehmen. Vielleicht wird der Hexer im Kaedwen-Lager auf einen würdigen Gegner treffen. Wenn wir zustimmen, müssen wir in drei schwierigen Duellen gegen Henselts Ritter antreten. Sollten wir sie alle gewinnen, wird der König zornig auf seine Ritter und beschimpft sie. Darauf wird Ves reagieren und sagen, auch wenn es in ganz Kaedwen anscheinend keinen würdigen Gegner für den Hexer gebe, gelte das keineswegs für Temerien. Das Mädchen fordert uns heraus. Also kämpfen wir gegen Ves. Überraschenderweise ist sie viel gefährlicher als unsere vorherigen Gegner. **[Kampf]** Wenn wir gewinnen wollen, so müssen wir unsere Freundin mit dem Yrden-Zeichen lähmen und sie von der Seite oder von hinten angreifen.

Wenn wir gewinnen, wird uns Ves auffordern, sie in ihrem Zelt zu besuchen. Falls wir interessiert sind und die richtigen Worte finden, werden wir eine sehr angenehme Nacht mit ihr verbringen.

Auftrag: Moderhäute

An der Anschlagtafel vor der Lagerkantine wird ein Auftrag ausgeschrieben: Die Moderhäute, die die Kaedwen-Armee heimsuchen, sollen vertrieben werden. Bevor wir auf geeignete Weise mit diesen Monstern fertig werden können, müssen wir ihre Schwächen und Gewohnheiten kennenlernen. Dieses Wissen können wir aus Büchern beziehen oder durch praktische Erfahrung erlangen. Letztere Methode ist sehr viel billiger (außer, wir sterben). Sparen wir unser Geld also für andere Dinge als für Bücher.

Moderhäute finden wir auf dem Schlachtfeld zwischen dem Lager und den nebelgefüllten Schluchten. **[Kampf]** Diese Monster greifen in Gruppen an; kurz vor ihrem Tod zittern sie und explodieren daraufhin. Am besten wirft man sie mit dem Aard-Zeichen nieder und erledigt sie dann mit dem Silberschwert. Indem wir sie töten, erlangen wir die erforderlichen Kenntnisse. Geralt wird klar, dass er alle Leichen um das Lager herum verbrennen muss, um so die Nekrophagen loszuwerden, die sich von ihnen ernähren. Wir finden die Leichen in den Schluchten östlich des Lagers, in der Nähe eines verlassenen Wagens auf dem Schlachtfeld und unweit des Stroms. Sobald wir neun Leichen verbrannt haben, geht den Moderhäuten das Futter aus: Sie verlassen das Gebiet! Nun sollten wir Proximo wegen des in dem Anschlag versprochenen Lohns ansprechen.

Pokergesicht: Das Lager der Kaedwener

In Wyzima und Flotsam gab es mehr als genug von ihnen. Auch in Vergen und im Lager der Armee Henselts sind sie zahlreich vertreten. Wer? Nein, nicht die Damen, die käufliche Liebe anbieten. Ich meine damit Würfelpokerspieler. Nur Verlierer sagen: „Gewinnen ist nicht das Wichtigste.“ Viele Leute spielen gerne eine Runde gegen den Hexer. Allerdings können wir nicht sofort gegen alle spielen. Die ersten Spieler, die wir besiegen müssen, sind Titus Sorok und Fragil. Wir finden die beiden vor der Lagerkantine. Wenn wir gegen dieses Paar gewinnen, können wir mit besseren Spielern um Geld spielen. Der Quartiermeister Zyvik ist unser nächster Gegner. Wir finden ihn wahrscheinlich beim Zelt des Rüstmeisters des Lagers. Nachdem wir gewonnen haben, schlägt der Soldat vor, wir sollten mit Madame Karoll spielen, als wir ihn nach weiteren Spielern fragen. Wir finden die Dame bei dem Zelt, das ihr Arbeitsplatz ist... Wenn wir gegen sie gewinnen, so können wir gegen den Lagermeister spielen – den Rüstmeister Lasota. Vielleicht ist Gewinnen wirklich nicht das Wichtigste – für unseren Sieg erhalten wir jedenfalls noch eine kleine Zugabe.

Damit endet die Würfelpoker-Questreihe im Lager. Wir können allerdings jederzeit wieder mit allen zuvor erwähnten Spielern spielen. Und wir werden zudem noch auf weitere treffen: Sambor, beim Zelt der Kurtisanen, und Isidor Kay, beim Feldlazarett.

Der Hexer schlägt sie alle: Das Lager der Kaedwener

Wie schon in Flotsam finden wir auch in Henselts Lager Leute, die im Armdrücken gegen den Hexer antreten wollen. Im unteren Lager begegnen wir den Söldnern aus Adam Pangrats Einheit bei einem Lagerfeuer nahe dem Feldlazarett.

Zwei davon, Randal und Martin, wollen es mit uns aufnehmen. Sie sind unseren früheren Gegnern überlegen. Allerdings sollten wir in Anbetracht unserer Erfahrung mit diesem Minispiel in der Lage sein, sie zu besiegen, ohne erst eine Menge Geld zu verlieren. Nachdem wir sie bezwungen haben, erzählen sie uns von einem anderen, stärkeren Gegner, gegen den wir antreten sollten.

Der Schmied – denn diesen werden sie empfehlen – findet sich ganz in der Nähe, auf der anderen Seite des Wegs. Er dürfte sich als unser bislang schwierigster Gegner erweisen. Wenn wir ihn besiegen,

können wir gegen den Anführer der Söldner antreten – Adam Pangratt.

Pangratt finden wir im oberen Lager. Bevor wir uns mit ihm im Armdrücken messen, sollten wir mit ihm über seine Abenteuer als Söldner oder über die Schlacht von Brenna sprechen; dadurch werden wir die aktuellen Geschehnisse besser verstehen können. Durch diesen Sieg endet diese Armdrücken-Questreihe in Akt II. Natürlich können wir weiterhin gegen jeden Gegner im Armdrücken antreten.

Gegen die Blauen Streifen

In der Nähe des Kaedwen-Lagers in Aedirn haben wir Gelegenheit, ein wenig zu boxen oder auch ein paar Gesichter zurechtzurücken. Genau genommen gibt es diese Möglichkeit im Lager von Vernon Roches Spezialeinheit.

Wir beobachten, wie Fenn und seine Kumpel in der Nähe der Zelte trainieren. Sprechen wir sie darauf an, so willigen die Soldaten ein, dass wir bei ein paar Kämpfen mitmachen. Wir können nun erleben, wie gut unser Freund Roche sie ausgebildet hat.

Nachdem wir drei Temerier besiegt haben, werden wir vom Kommandanten der Einheit selbst herausgefordert. Gegen Vernon zu kämpfen ist schon etwas anderes. Doch unserem Hexer ist niemand gewachsen... Nachdem er gegen Roche gewonnen hat, wird ein Kaedwen-Soldat namens Burton die Unterhaltung mit unserem Freund unterbrechen und uns herausfordern. Stimmen wir zu, so wird Zyvik den Kampf nach ein paar Schlägen abbrechen und der Soldat wird abziehen, wobei er etwas über quadratische Münzen und offene Rechnungen murmelt. Damit beginnt die Miniquest **Offene Rechnungen**; sie endet, wenn wir Burton im dritten Akt begegnen.

Der Kampf gegen Burton beendet die Faustkampf-Questreihe in Akt II. Wir können aber natürlich immer noch aus Spaß gegen die „Blauen Streifen“ antreten.

AKT III: Nebenquests

Auftrag: Gargoyles

Auf unserem Weg durch die Ruinen von Loc Muinne, einer alten Vran-Stadt, werden wir mit hoher Wahrscheinlichkeit an bestimmten Orten von Gargoyles angegriffen. Wir finden den Auftrag zur Tötung von Gargoyles mitsamt einer Beschreibung des Problems, das sie für die Besucher der Stadt darstellen, auf einem Nachrichtenbrett neben dem Wirtshaus am Marktplatz. Der Auftrag wurde von einem gewissen Bras von Ban Ard unterzeichnet. Wir finden ihn in der Nähe des Wirtshauses. Der Magier erzählt uns, dass es sich bei den Gargoyles um magische Wesen handelt, die von den alten Einwohnern der Stadt als Wächter zurückgelassen wurden.

Durch das Töten von Gargoyles erlangen wir neues Wissen und realisieren, dass wir die magischen Siegel entfernen müssen, welche die Wesen an bestimmte Orte binden. In der Stadt gibt es drei solcher Orte. Bei jedem Ort handelt es sich um einen unterirdischen Raum mit Siegeln, die gebrochen werden müssen. Um dies zu erreichen, müssen wir die magischen Siegel der Räume in der richtigen Reihenfolge deaktivieren. Die richtige Reihenfolge wird nach unserer Ankunft in Loc Muinne zufällig aus zwei Möglichkeiten ausgewählt.

In jedem Raum finden wir verschlüsselte Notizen mit der korrekten Reihenfolge zur Deaktivierung der Siegel. Um die Notizen entschlüsseln zu können, müssen wir vier Bücher über Runen vom örtlichen Händler kaufen. (Der Unglaubliche Lockhart hält sich am Marktplatz auf.) Wir können auch das Geld sparen und versuchen, die richtige Kombination durch Ausprobieren herauszufinden. Falls wir scheitern, werden wir von Gargoyles angegriffen ...

Wir können natürlich auch einfach diese Komplettlösung benutzen ...
Die richtigen Kombinationen zur Deaktivierung der Siegel lauten wie folgt:

Raum links vom Haupttort der Stadt:

- 1) Rune an der Wand links vom Eingang, Rune an der Wand rechts, Rune auf dem Boden links, Rune auf dem Boden nahe der Truhe.
- 2) Rune an der Wand links vom Eingang, Rune auf dem Boden links, Rune auf dem Boden nahe der Truhe, Rune rechts vom Eingang.

Nachdem wir die Siegel gebrochen haben, können wir die Truhe in diesem Raum öffnen. Darin finden wir unter anderem ein unverständliches **Manuskript**. Wenn wir es an uns nehmen, beginnt eine neue Quest: **Das verschlüsselte Manuskript**.

Raum rechts vom Haupttort der Stadt:

- 1) Rune an der Wand rechts vom Eingang, Rune auf dem Boden rechts vom Eingang, Rune an der Wand links, Rune auf dem Boden links.
- 2) Rune auf dem Boden links vom Eingang, Rune an der Wand rechts, Rune auf dem Boden rechts, Rune an der Wand links.

Raum in den Ruinen nahe dem Amphitheater:

- 1) Rune auf dem Boden links vom Eingang, Rune auf dem Boden rechts, Rune an der Wand links, Rune an der Wand rechts.
- 2) Rune auf dem Boden rechts vom Eingang, Rune auf dem Boden links, Rune an der Wand links, Rune an der Wand rechts.

Nachdem wir alle Siegel gebrochen haben, sollten wir zu Bras von Ban Ard zurückkehren und ihm über die Erfüllung des Auftrags informieren. Er wird uns dafür belohnen.

Das verschlüsselte Manuskript

Das alte verschlüsselte **Manuskript**, mit dem diese Quest beginnt, finden wir in einer der versiegelten Truhen, die von den Gargoyles bewacht werden. Der Raum, in dem sich diese Truhe befindet, liegt links von Loc Muinnes Haupttort. Die zum Öffnen dieser Truhe benötigte Kombination steht im Abschnitt zur Quest **Auftrag: Gargoyles** beschrieben.

Mit dem Manuskript in unserem Besitz sollten wir mit Bras von Ban Ard sprechen. Er hält sich in der Nähe des Wirtshauses am Marktplatz der Stadt auf. Der Magier erzählt uns, dass es sich bei dem Manuskript um ein Buch handelt, das mit uralter Magie versiegelt wurde. Bras bietet seine Hilfe bei der Entschlüsselung an, doch er benötigt dafür einige Zutaten, die nicht in dieser Gegend gefunden werden können. Glücklicherweise könnte es sein, dass wir diese Zutaten bereits auf unseren Reisen gesammelt haben. Es werden folgende Zutaten benötigt: **die Pheromone einer Endriagakönigin**, **Nekkerblut**, **das Hirn einer Gralle** und ein **Harpyien-Ei**. Die **Zunge einer Moderhaut** ist ein angemessener Ersatz für die letzte Zutat.

Wenn wir die entsprechenden Zutaten haben, kann Bras den Zauber aufheben, der das **Manuskript** beschützt, und es stellt sich heraus, dass es die Anleitung zur Herstellung eines **Caerme**, eines legendären Schwerts, enthält. Er gibt uns das Schema, mit dem wir das Schwert schmieden können, sofern wir die nötigen Zutaten besitzen. Falls wir das Schwert haben möchten, sollten wir die Quest beenden, bevor wir zum Kongress gehen.

Der Hexer schlägt sie alle: Loc Muinne

In Loc Muinne treten wir gegen den stärksten Gegner an, auf den wir bisher getroffen sind. Am Nachrichtenbrett auf dem Marktplatz finden wir eine Notiz, in der alle dazu aufgefordert werden, sich mit dem Starken Numa zu messen.

Dieser Kraftmensch hält sich neben dem Eingang zur Kanalisation auf. Wir sollten uns zum Turm in der Nähe des Marktplatzes begeben. Dort finden wir ihn sicher bei seinen Übungen. Erklären wir, dass wir unsere Kraft mit ihm messen wollen, werden wir den ersten Kampf höchstwahrscheinlich verlieren. Geralt bemerkt, dass etwas mit dem Mann nicht stimmt und hinter seiner enormen Kraft ein Geheimnis stecken muss.

[Entscheidung] [A] Wir können versuchen, den Starken Numa einzuschüchtern. Sind wir erfolgreich, verspricht er uns, die Droge abzusetzen, die ihm größere Kraft verleiht. **[B]** Wir können stattdessen auch mit seinem Helfer sprechen, ihm Informationen über die Droge entlocken, die Numa benutzt, und sie selbst kaufen.

Wenn wir den Trank zu uns nehmen oder den Kraftmenschen einschüchtern, ist das nächste Duell wesentlich einfacher und wir sollten keine Schwierigkeiten haben, ihn zu schlagen. Wir dürfen nur nicht vergessen, dies vor dem Kongress zu erledigen, da der Muskelprotz später nicht mehr dort sein wird.

Offene Rechnungen

Falls wir während unseres Aufenthalts in Vergen das Vergnügen hatten, Silgrat zu treffen, und ihn im Armdrücken besiegt oder die Herausforderung abgelehnt haben, stellt er sich uns in Loc Muinne in den Weg. Wir finden ihn höchstwahrscheinlich nahe dem Eingang zur Kanalisation oder am Turm in der Nähe des Marktplatzes.

Der Adlige greift uns ohne groß zu zögern an und wir lassen unsere Fäuste erklären, warum es keine gute Idee ist, Geralt von Riva zu verärgern. Ganz gleich, ob wir siegen oder nicht, wir werden Silgrat nicht wiedersehen. Mit dieser Rauferei endet das Minispiel der Faustkämpfe in „The Witcher 2“.

Falls wir uns auf Roches Seite geschlagen haben und im kaedwenischen Lager einen Faustkampf mit einem Soldaten hatten, erleben wir in Loc Muinne eine ähnliche Situation. Damals unterbrach Zvyik den Kampf.

Der Soldat wird uns beim Eingang zur Kanalisation angreifen, in der Nähe des Marktplatzes, und wir müssen uns verteidigen. Das Duell mit dem Kaedwener stellt den letzten Faustkampf in „The Witcher 2“ dar. Wir sollten uns also ins Zeug legen und versuchen, es zu gewinnen!

Pokergesicht: Loc Muinne

Wer hätte gedacht, dass das Glücksspiel in den Ruinen von Loc Muinne so beliebt wäre? Ist es aber! Würfelpokerspieler lassen sich in einem der verfallenen Gebäude rechts neben dem Haupttort der Stadt und an der Mauer nahe dem Turm am Marktplatz auffinden.

Wie auch in Flotsam und Aedirn müssen wir zuerst die schwächsten Spieler schlagen. In Loc Muinne ist dies ein Elfenpaar. Nachdem wir beide besiegt haben, spielen wir gegen einen Magier. Wenn wir ihn schlagen, können wir gegen seinen Lehrling spielen. Das Mädchen ist wesentlich besser im Würfelpoker als ihr Lehrer.

Nachdem wir gegen alle vier gewonnen haben, treten wir gegen den besten Spieler in Loc Muinne an, den Unglaublichen Lockhart, einen verstoßenen Magier. Wir finden ihn am Marktplatz, wo er Bücher verkauft. Wenn wir gegen den Magier gewinnen, werden wir zum unangefochtenen Pokermeister der nördlichen Königreiche. Wir dürfen uns außerdem etwas aus Lockharts Sortiment aussuchen oder können uns stattdessen auch für eine Belohnung in Form von Orens entscheiden.

Ein Fall für einen Zauberer

Wenn wir uns Vernon Roche anschließen, haben wir die Möglichkeit, während unseres Aufenthaltes in Aedirn einem Mann namens Mavrick zu begegnen. Mavrick bittet uns um Hilfe im Kampf gegen einige Geister, die ihn plagen. Wenn wir dieser Bitte Folge leisten, erhalten wir die Chance, die Notizen von Malget an uns zu nehmen. Wenn wir sie behalten und nicht an Detmold verkauft haben und sie immer noch bei uns führen, treffen wir im Untergrund von Loc Muinne auf ein Irrlicht, eine seltsame, magische Kreatur. Allerdings gibt es nichts, was wir der Kreatur zu sagen hätten ... Ein ähnliches Zusammentreffen erleben wir, wenn wir Malgets Notizen erworben haben, während wir mit Iorweth verbündet waren. Während der Quest **Wo ist Triss Merigold?** können wir den Keller der Hütte am Gipfel der Klippe erkunden.

Durch die Begegnung neugierig geworden sollten wir mit Bras von Ban Ard sprechen, der sich beim Wirtshaus am Hauptplatz der Stadt aufhält. Wenn wir ihm Malgets Notizen zeigen, hilft er uns, sie zu entziffern.

Dadurch erhalten wir bei unserer nächsten „Unterhaltung“ mit dem Irrlicht eine große Auswahl an Möglichkeiten. Die korrekte Kombination der zu wählenden „Worte“ ist: ZI, Uddu-ya Ia Ia, Gat, Exa, Nibbit, Kanpa, Gat, Uddu-ZI. Das Irrlicht öffnet dann ein Portal und führt uns zu einer geheimen Kammer hinter dem zerstörten Gang, vor dem wir gerade noch standen.

In der Kammer befinden sich einige Statuen, die wir in der richtigen Reihenfolge aktivieren müssen. Von der Mitte aus gezählt, dann nach links und im Uhrzeigersinn gibt es sieben Feuerstellen. Die korrekte Reihenfolge lautet: 1, 6, 2, 1. Dadurch öffnet sich eine Tür zum nächsten Raum.

In dieser Kammer treffen wir auf den Operator. Er ist ein Hüter, der von den Vrans vor langer Zeit hier zurückgelassen wurde. Er begrüßt uns als Auserwählten und fragt uns, ob wir bereit seien, das Erbe seiner Meister anzunehmen. Wenn wir bestätigen, können wir unseren bisherigen Entwicklungsweg zurücksetzen und alle Talente neu zuordnen. Wenn wir ablehnen, teilt uns der Operator mit, dass wir dann niemals dazu bereit sein würden, und wirft uns durch ein Portal hinaus und zurück in das Kanalsystem. Wenn wir zugeben, dass wir nicht auserwählt sind, greift uns der Operator an. Dies ist einer der härtesten Kämpfe des Spiels. **[Kampf]** Die beste Vorbereitung besteht darin, seine bevorzugten Tränke zu sich nehmen und Öle und Bomben bereitzuhalten. Auch das Quen-Zeichen wird in dieser Situation von unschätzbarem Wert sein. Der Operator lässt sich am einfachsten besiegen, wenn man alle Fackeln in der Kammer löscht. Das hindert ihn daran, Gargoyles heraufzubeschwören, und schwächt seine Kampffähigkeiten beträchtlich.

Nach dem Kampf sollten wir das Portal betreten, das in der Kammer auftaucht. Es bringt uns zurück in das Kanalsystem unterhalb der Stadt.

Neue Nebenquests der Xbox/EE-Version.

Roches Weg: Lilien und Vipern

Wenn wir uns mit Roche verbünden, wird unser Freund beim Verlassen des redanischen Lagers von einer Frau namens Brigida angesprochen. Allem Anschein nach hat Roche ihr aufgetragen, auf Anais und Bussy, die Kinder von König Foltest, aufzupassen. Sie sagt, es gäbe einen Spion im temerischen Lager, und bittet uns, ihr beim Verlassen der Stadt zu helfen. Wenn wir damit einverstanden sind, können wir gleich mit ihr losziehen oder sie später am Stadttor treffen.

Kronzeugin

Wir geleiten Brigida durch das Lager des Ordens der Flammenrose, bringen sie dann durch eine Schlucht und in einen Wald. Unterwegs unterhalten wir uns mit dem Mädchen. Wenn wir in die Nähe des Flusses kommen, wo Brigidas Freund auf uns warten sollte, werden wir von Banditen angegriffen. **[Kampf]** Wenn wir nicht unvorsichtig sind, ist dies kein besonders harter Kampf. Wir müssen nur darauf achten, die anfliegenden Pfeile abzublocken. Wir setzen die Reise durch den Wald fort, bis wir zu der Stelle gelangen, an der der Schmugglerfreund des Mädchens warten sollte. Der Wald ist nicht sicher. Endriagen klettern von den Bäumen herab und greifen uns an. **[Kampf]** Am leichtesten lassen sie sich besiegen, wenn man ihren Attacken ausweicht und sie mit kräftigen Hieben von der Seite angreift. Gleichzeitig müssen wir aber auch Brigida beschützen, da die Quest ansonsten als gescheitert gilt. Anschließend begeben wir uns weiter zum Fluss. Wir können durch die Höhle links oder direkt nach rechts gehen, aber auf beiden Wegen müssen wir uns einem Kampf stellen. In der Höhle werden wir von Nekkern angegriffen, auf dem anderen Pfad lauern uns Banditen und Endriagen auf. **[Kampf]** Mit den Monstern sollte es jetzt keine Probleme mehr geben, und die Banditen sind leichte Beute, wenn wir ein Öl zur Steigerung des Schadens und das Axii-Zeichen einsetzen. Wir bringen Brigida zum Fluss. Dort finden wir einen toten Schmuggler – den Mann, der das Mädchen treffen sollte. Die von einem Magier angeführten Banditen greifen uns an. **[Kampf]** Dies könnte ein schwieriger Kampf werden. Wir dürfen nicht zulassen, dass der Magier und die beiden Bogenschützen auf uns schießen. Es könnte sich als gute Taktik erweisen, sie abwechselnd anzugreifen, um sie von Brigida wegzulocken.

Nach dem Kampf wird das Mädchen endgültig erklären, warum sie aus Loc Muinne geflohen ist. Wir haben jetzt die Option, mehr über die politischen Intrigen von Baron Kimbolt und Graf Marvel sowie das Schicksal der Kinder von König Foltest und den Angriff auf ihren Konvoi zu erfahren. Brigida segelt davon, wir hingegen sollten zur Stadt zurückkehren.

Brigida hat uns einen von Kimbolt unterzeichneten Brief gegeben. Dieser Brief enthält den Befehl, die Route von Bussys und Anais' Konvoi zu ändern. Vielleicht sollten wir nun untersuchen, ob es im temerischen Lager mögliche Verräter des Barons gibt. **[Entscheidung] [A]** Wir verwenden den Brief als Beweismittel und klagen Baron Kimbolt bei John Natalis wegen Verrats an. Damit endet diese Quest. **[B]** Wir können aber auch versuchen, etwas mehr in Erfahrung zu bringen. Wenn der Baron im Lager mit den Anschuldigungen konfrontiert wird, streitet er alles ab. Er wird außerdem darauf bestehen, den Brief zu sehen. Ob wir uns damit einverstanden erklären oder nicht, ändert nicht viel. In jedem Fall bekommen wir es mit dem Schreiber des Barons zu tun und müssen die Echtheit des Briefs beweisen. Der Schreiber ist betrunken und damit nutzlos. Wir müssen den Brief selbst untersuchen. Im Bücherregal befinden sich **unsichtbare Färbemittel, Testbriefe des Schreibers und Aufzeichnungen des**

Schreibers. Mithilfe dieser Gegenstände und der Worte, die der Schreiber im Traum murmelt, sollten wir die richtige Reihenfolge der Schritte herausfinden können, die zur Bestätigung der Echtheit des Briefes erforderlich sind. Wir müssen erst etwas verbrannten Kalk in das Gefäß geben, Wasser hinzugeben und dann Vogelkot hinzufügen und schließlich alles erhitzen. Zuletzt wird das Gas abgelassen und noch mehr Wasser hinzugefügt. Der Brief färbt sich orangefarben ein. Das bedeutet, dass er eine Fälschung ist und Kimbolt nichts damit zu tun hatte. Diese Entdeckung sollten wir dem Baron mitteilen. Der Adlige wird uns bitten, Graf Maravels Brief an den nilfgaarder Botschafter abzufangen. Dieser Brief würde beweisen, dass der Graf ein Verräter ist. Wir können annehmen oder ablehnen. Wenn wir aber ablehnen, werden wir nicht die ganze Wahrheit erfahren ...

Pacta Sunt Servanta

Gerade als wir Baron Kimbolts Haus verlassen, nähert sich uns ein Bote des Grafen Maravel und bittet uns, seinem Meister einen Besuch abzustatten. Maravel erklärt uns, dass Baron Kimbolt erpresst wird. Der Graf behauptet, er habe soeben erfahren, wo sich die Erpresser versteckt halten. Er bittet uns, die Erpresser zu finden, bevor die Männer des Barons sie töten können.

Wir finden die Erpresser an der von dem Grafen beschriebenen Stelle, doch auch Kimbolts Männer waren auf ihrer Suche erfolgreich. Wir müssen nun entscheiden, ob wir zulassen wollen, dass Kimbolts Männer die Erpresser töten und ihre Geheimnisse mit ihnen begraben, oder ob wir sie bekämpfen möchten. Wenn wir den Erpressern helfen, wird uns ihr Anführer das Geheimnis des Barons anvertrauen. **[Kampf]** Der Kampf gegen Kimbolts Männer ist nicht ganz einfach, denn wir müssen gleichzeitig den Anführer der Erpresser beschützen. Die Yrden- und Axii-Zeichen sind hierbei besonders hilfreich, weil sie zeitweise die Anzahl der Gegner mindern.

Nach überstandenen Kampf wird uns der Anführer der Erpresser erzählen, Baron Kimbolt habe ihn angeheuert, um einen Konvoi zu überfallen und alle Reisenden umzubringen. Der Angriff fand aber niemals statt, weil kein Konvoi des Weges kam ... Der Erpresser erklärt sich bereit, all dies John Natalis zu gestehen. Jetzt haben wir einen Beweis dafür, dass Baron Kimbolt in den Überfall auf Bussy und Anais verwickelt war. Wir können Natalis nun alles berichten, was wir wissen, um Kimbolt verurteilen zu lassen und die Quest zu beenden. Wir können die Untersuchung auch fortsetzen und Graf Maravels angebliche Absprachen mit Nilfgaard überprüfen.

Der Bote

Der Adlige hatte uns gebeten, Graf Maravels Brief an den nilfgaarder Botschafter abzufangen. Aus diesem Grund sollten wir im temerischen Lager mit Aldrich sprechen und ihm folgen. Der Temerier wird uns auf einen Boten aufmerksam machen. Wir folgen dem Boten, doch dieser bemerkt uns sofort und flieht. Seine Leibwächter aber bleiben zurück und stellen sich dem Kampf. **[Kampf]** Mittlerweile sollten solche Gegner keine Bedrohung mehr darstellen. Man sollte einfach nur das Qen-Zeichen nicht vergessen. Nach dem Sieg über die Leibwachen laufen wir in die Richtung, in die Maravels Bote geflohen ist. Auf diesem Wege gelangen wir zum Hof am Haupttor der Stadt, wo wir von Nilfgaardern angegriffen werden, die den Boten beschützen wollen. **[Kampf]** Wir besiegen die Nilfgaarder, indem wir das Ausweichen und das Qen-Zeichen nicht vergessen. Brandbomben könnten sich ebenfalls als hilfreich erweisen. Wir laufen wieder in die Richtung, in die der Bote geflohen ist. Kurz darauf erreichen wir die Stelle, an der sich der Bote dem Kampf stellen will. Es stellt sich heraus, dass er ein Magier ist. **[Kampf]** Dies könnte ein sehr schwieriger Kampf werden – insbesondere, wenn wir uns nicht eines bestimmten Tricks bedienen. Der Magier setzt jedes Mal einen Teleportzauber ein, wenn

wir uns ihm nähern. Mit dem Aard-Zeichen können wir ihn nicht niederwerfen. Wir können uns nur die Stellen merken, an die er sich teleportiert, um dort einige Yrden-Zeichen-Fallen zu platzieren. Wenn der Magier sich teleportiert, wird er bewegungsunfähig und kann mithilfe des Aard-Zeichens niedergeworfen werden. Dann geben wir ihm den Rest.

Wir durchsuchen die Leiche des Boten und finden einen an Botschafter Shilard adressierten Brief. Der Graf informiert den Gesandten des Kaisers darüber, dass Anais wie vereinbart dem Kaedwen-Zauberer Detmold übergeben wurde. Der Brief ist ein eindeutiger Beweis für Maravels Verrat.

Mit den Beweisen für den Verrat von Graf Maravel und Baron Kimbolt können wir nun zu Konstabler John Natalis gehen. Wir finden ihn im temerischen Lager. Wir können die Schuld eines der Adligen darlegen oder beide anklagen. Wenn wir beide anklagen, wird sich Natalis mit Kimbolt verbünden und Maravel verhaften.

Iorweths Weg

Die Geheimnisse von Loc Muinne

Während wir über den Hauptplatz von Loc Muinne schlendern, treffen wir beim mittleren Turm auf eine Gruppe Alchemisten. Wenn wir mit ihnen sprechen, erfahren wir, dass sich im Kanalsystem ein geheimes Labor eines großen Zauberers namens „Dearhenna“ befindet.

Wenn wir den Keller des Turms erkunden, treffen wir im ersten Raum auf eine Gruppe Artefaktjäger. Erstaunlicherweise werden sie von Cynthia angeführt – derselben Cynthia, der wir schon zuvor in Vergen begegnet sind. Sie und eine andere Zauberin schlagen uns ein Geschäft vor, wenn wir uns bereit erklären, ihnen auf der Suche nach Dearhennas mysteriösem Artefakt zu helfen. **[Entscheidung]** **[A]** Wir nehmen den Vorschlag der Nilfgaarder an oder **[B]** lehnen ab und müssen gegen sie kämpfen. **[B]** **[Kampf]** Gegen Magier zu kämpfen, ist nie ganz einfach, aber wenn wir geschickt ausweichen und das Aard-Zeichen verwenden, um sie niederzuwerfen, sollten wir den Kampf gewinnen. Allerdings dürfen sie nicht getötet werden. Sonst gilt die Quest als gescheitert.

[A] Wenn wir den Vorschlag annehmen, folgen wir den Magiern durch das Kanalsystem. Hinter den Kisten dort lauern Leichenfresser, die mittlerweile aber kein Problem mehr darstellen sollten. Wenn wir jedoch das Qen-Zeichen nicht verwenden, sind wir schnell erledigt. Als nächstes werden wir von Endriagen und ihrer Königin angegriffen. **[Kampf]** Auch in diesem Kampf wird das Qen-Zeichen hilfreich sein. Sofern wir über Brandbomben verfügen, könnten auch sie nützlich sein. Am besten greift man die Endriagen von der Seite mit kurzen Kombinationen aus harten und schnellen Hieben an. Die Königin drängt man am besten in die Enge und greift sie dann seitlich an. Im nächsten Raum werden wir von Gargoyles und Drauguren angegriffen. Brandbomben oder das Igri-Zeichen (wenn entsprechend fortgeschritten) sind die besten Mittel gegen sie.

Wir folgen den Zauberern und belauschen eine Gruppe Redanier, die die Ruinen nach Artefakten absuchen. Später wird Cynthia eine Illusion auflösen können, die den Eingang zu Dearhennas Labor schützt. Auf dem Türsturz befindet sich ein Wächterauge, das uns ein Rätsel stellt. Gaspar, Cynthias Gehilfe, gibt eine falsche Antwort und stirbt vor unseren Augen. Das Auge stellt uns ein weiteres Rätsel. Die Antwort lautet: „Schicksal“, „Zeit“ oder „Traum“ – je nach Art des Rätsels. In die Kammer hinter der Tür ist bereits eine Gruppe Redanier eingebrochen. **[Kampf]** Mithilfe des Qen-Zeichens sollte der Kampf kein Problem darstellen – insbesondere, da wir zwei Magier auf unserer Seite haben.

Wenn der Kampf vorbei ist, aktiviert Cynthia ein weiteres Wächterauge. Der Raum ist mit Büchern gefüllt, die uns helfen können, das nächste Rätsel zu lösen. Es gibt drei Gruppen von Alkoven, mit jeweils drei Fresken. Wir müssen für jede Gruppe die korrekte Freske aktivieren. Die richtige Kombination lautet: die Drachenkonstellation, der Vollmond und der Berg. Wenn sich die Tür öffnet, kommt wieder einer von Cynthias Gehilfen ums Leben, aber wir gehen trotzdem hindurch. Hier treffen wir auf einen Wächtergolem. Wenn es uns gelingt, ihm das Passwort zu entlocken, können wir ohne Kampf weiterziehen. Gelingt es uns nicht, müssen wir gegen drei Golems antreten. **[Kampf]** Das Quen-Zeichen ist bei diesem Kampf – ebenso wie das Ausweichen und kurze Angriffskombinationen – von größter Bedeutung. Die Golems werden am besten von der Seite angegriffen.

Als nächstes wirkt Cynthia einen Zauber und löst eine Illusion auf, um Dearhennas Artefakt sichtbar zu machen. Die Magier halten es für einen Megaskop-Prototypen. Ein ideales Spionagegerät, mit dem man fast jede Person ausfindig machen kann. Die Nilfgaarder danken uns und wir können **[A]** fortgehen und die Quest beenden **[B]** gegen Cynthia und die anderen Zauberer kämpfen oder **[C]** Cynthia davon überzeugen, uns das Artefakt ausprobieren zu lassen. Das allerdings führt zu einem Kampf mit Abelard, denn der Zauberer ist mit ihrer Entscheidung nicht einverstanden. **[Kampf]** Sofern wir seinen Angriffen ausweichen und ihn mit dem Aard-Zeichen niederzwingen können, sollte der Kampf gegen den Magier kein Problem darstellen. Nach dem Kampf können wir das Artefakt verwenden, um zu sehen, was unsere Freunde so treiben.

Cynthia verlässt den Ort mithilfe eines Teleportzaubers. Wir hingegen sollten das ganze Labor auf den Kopf stellen, um Dearhennas gesamte Notizen zu finden. Dadurch finden wir das wahre Ansinnen der Nilfgaarder Expedition heraus. Und wenn wir später Cynthia auf dem Hauptplatz der Stadt oder im Wirtshaus wiedersehen und uns für die richtigen Dialogoptionen entscheiden (dazu gehört auch eine Umarmung), bekommen wir dadurch zudem die Möglichkeit, ein paar lauschige Stunden mit ihr ganz allein zu verbringen...