

1	Einführung .....	6
2	Wichtige Orte .....	8
3	Wichtige Charaktere .....	10
4	Vor dem Spiel .....	12
4.1.	Installation von Spiel und Treibern .....	12
4.2.	Neues Spiel.....	12
4.3	Optionen .....	13
4.3.1.	Spieloptionen .....	13
4.3.2	Grafikoptionen .....	13
4.3.3	Soundoptionen .....	13
4.3.4	Steuerung .....	13
4.3.5	Erweiterte Optionen .....	13
4.4	Spiel laden/speichern .....	14
4.5	Spiel-Hauptmenü .....	14
4.6	Spiel verlassen .....	14
5	Spielbeginn und Tutorial .....	15
5.1	Spielinterface .....	15
5.1.1	Haupt-Spielbildschirm .....	15
5.1.2	Medaillon .....	16
5.1.3	Held-Feld .....	17
5.1.4	Inventar-Feld .....	18
5.1.5	Tagebuch-Feld .....	19
5.1.6	Karten-Feld .....	21
5.1.7	Meditationsmodus .....	22
5.1.8	Systemoptionen .....	22
5.2	Navigation in der Spielwelt .....	23
5.2.1	Kamera-/Steuerungsmodi .....	23
5.3	Minikarte und Markierungen .....	24
5.4	Hexermedaillon .....	24

5.5 Interaktion .....	25
5.5.1 Mauszeiger .....	25
5.6 Dialoge .....	26
5.7 Spieldialoge .....	26
5.8 Kampf .....	27
5.9 Ausruhen und Meditieren .....	27
6 Kampf .....	28
6.1 Bewegung .....	28
6.1.1 Spezialmanöver im Kampf .....	28
6.2 Schwertkampf .....	29
6.2.1 Hexerkampfstile .....	29
6.2.2 Sequenzen .....	30
6.2.3 Spezial- und Abschlussangriffe .....	31
6.2.4 Zusammenfassung der Hexerkampfstile .....	32
6.3 Hexermagie .....	38
6.3.1 Zeichen .....	38
6.3.2 Zusammenfassung der Aufwertungen von Hexerzeichen .....	40
6.4 Tränke, Öle und Bomben im Kampf .....	45
7 Charakterentwicklung .....	46
7.1 Erfahrung .....	46
7.2 Talente .....	46
7.3 Eigenschaften .....	47
7.4 Fähigkeiten und Fertigkeiten .....	48
7.5 Erwerb von Aufwertungen .....	48
7.6 Zusammenfassung der Fähigkeiten und Fertigkeiten .....	49
8 Alchimie .....	53
8.1 Arten alchemistischer Mixturen .....	53
8.2 Erwerb von Formeln .....	53
8.3 Zutaten und Komponenten .....	54

8.4 Mixtur-Mischung .....	55
8.5 Experimentieren .....	55
8.6 Nebenwirkungen von Tränken .....	56
8.7 Zusammenfassung von Tränken und Mixturen .....	56
<b>9 Inventar .....</b>	<b>66</b>
9.1 Schwerter und Rüstungen aufwerten .....	66
9.2 Gewöhnliche Gegenstände .....	67
<b>10 Minispiele .....</b>	<b>68</b>
10.1 Würfelpoker .....	68
10.2 Faustkämpfe .....	69
10.3 Austrinken .....	69
<b>11 Bestiarium.....</b>	<b>70</b>
11.1 Gewöhnliche Gegner .....	70
11.2 Gewöhnliche Ungeheuer .....	70
11.3 Einzigartige Ungeheuer .....	71
11.4 Mächtige Widersacher .....	71
11.5 Spezielle Fähigkeiten von Gegnern .....	71
Mitwirkende .....	73
Technischer Support .....	79





# 1 Einführung

Später sagte man, dass der Mann aus Norden kam, vom Seiler-Tor aus. Er ging zu Fuß und führte ein beladenes Pferd am Halfter. Es war Spätnachmittag, die Kramläden der Seiler und Sattler waren schon geschlossen und die Gasse leer. Es war warm und der Mann hatte einen schwarzen Mantel über die Schultern geworfen. Er fiel auf.

Der Unbekannte war nicht alt, aber seine Haare waren fast völlig weiß. Unter dem Mantel trug er einen abgetragenen ledernen Wams, der unter dem Hals und an den Schultern verschnürt war. Als er seinen Mantel ablegte, bemerkte jeder, dass er ein Schwert an einem Gurt auf dem Rücken trug. Das war an sich nicht ungewöhnlich, da in Wyzima fast jeder Waffen mit sich führte, aber niemand trug sein Schwert auf dem Rücken, so wie einen Bogen oder Köcher.

[...] er setzte sich nicht an einen Tisch zu den wenigen Gästen, er stand weiter an der Theke und starre den Wirt mit durchdringenden Augen an. Er nahm einen Schluck aus dem Krug.

- Zahle und scher Dich raus! - Schrie der Pockennarbige.

Erst jetzt blickte der Unbekannte ihn an.

- Das Bier werde ich noch zu Ende trinken.

- Wir werden dir helfen - zischte der Riese. Er schlug dem Rivianer den Krug aus der Hand, packte ihn gleichzeitig an der Schulter und krallte die Finger in den Gurt, den der Fremde schräg über die Brust trug. Einer der Leute im Hintergrund hatte die Faust zum Schlag erhoben. Der Fremde drehte sich ruckartig um und brachte so den Pockennarbigen aus dem Gleichgewicht. Das Schwert zischte aus der Scheide und leuchte kurz im Licht der Öllämpchen auf. Ein Tumult entbrannte. Ein Schrei. Einer der übrigen Gäste stürzte zum Ausgang. Mit Krach fiel der Stuhl um und das Töpfergeschirr schnellte zu Boden. Der Wirt - sein Mund zitterte - schaute auf das schrecklich entstellte Gesicht des Pockennarbigen, der sich mit den Fingern am Rand der Theke festklammerte, abrutschte und wie ein Ertrinkender aus dem Blickfeld verschwand. Zwei andere lagen auf dem Boden. Einer regungslos. Der Zweite krümmte sich und zitterte in einer schnell größer werdenden dunklen Lache. In der Luft vibrierte ein in den Ohren bohrender, hoher, hysterischer Schrei einer Frau.

„Der Hexer“ A. Sapkowski

Willkommen in einer Welt, in der Gnade ein Fremdwort ist. Willkommen in der Welt von The Witcher!

Du bist Geralt – ein bereits legendärer Monsterkiller. Deinen Ruf hast du dir hart verdienten müssen und du weißt, dass du auch jetzt nicht nachlassen darfst, sondern jedes Mal aufs Neue dein Bestes geben musst. Mit The Witcher öffnet sich dir eine riesige Spielwelt, in der dich die Bürde der Wahlfreiheit erwartet. Diese Freiheit solltest du jedoch nicht auf die leichte Schulter nehmen. Du wirst dich in Situationen wiederfinden, in denen eine unüberlegte Entscheidung böse Folgen haben kann, denn mit deinen Entscheidungen beeinflusst du den Spielverlauf in einer Art und Weise, wie es bisher bei Computer-Rollenspielen selten der Fall war.

The Witcher markiert die Rückkehr zum klassischen Multi-Themen-Rollenspiel. Es handelt sich um eine moderne Ausführung der allseits beliebten traditionellen Rollenspiele mit Hintergrundstory, ergänzt durch dynamische, schnelle und optisch beeindruckende Kampfaction inmitten einer pulsierenden Spielwelt. Du kannst das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive betrachten, um einen besseren taktischen Überblick zu haben, oder es wie durch eine geschulte Kamera sehen, um mitten im Spielgeschehen zu stehen. Im Kontrast zu dem Cliché-beladenen Gut-gegen-Böse-Konflikt verlangt dieses Spiel knifflige moralische Entscheidungen von dir, die besser gut durchdacht und gut fundiert sind, da sie einen unglaublich starken Einfluss auf den weiteren Spielverlauf haben.

The Witcher wurde von Leuten entwickelt, die das Genre der Computer-Rollenspiele lieben. Die meisten Mitglieder unseres Entwicklungsteams sind quasi mit den Spielen aufgewachsen, die heute als Klassiker gelten. Der The Witcher ist unser erstes Projekt, und wir haben bei Entwicklung und Umsetzung eine Menge Anstrengungen und Herzblut investiert. Unsere Absicht war es, ein unverwechselbares Spiel zu schaffen und damit etwas frischen Wind in das Genre zu bringen. Als Anhänger traditioneller Rollenspiele wollen wir mit diesem Spiel anderen Rollenspiel-Fans die Möglichkeit einer neuartigen Gaming-Erfahrung bieten. Wenn uns dies gelungen ist, sind wir zufrieden.

Wir sind gespannt auf Ihre Spielerfahrungen  
[www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)

Bis wir uns wiedersehen!  
Das CD Projekt RED-Team

## 2 Wichtige Orte

### Kaer Morhen

Kaer Morhen, was in der alten Elfensprache „Festung vom Alten Meer“ bedeutet, ist eine entlegene Bergfeste, in der seit Jahrhunderten die Hexerzunft ihr Hauptquartier hat. Die Burg hat ihre besten Zeiten längst hinter sich, ein kalter Wind weht jetzt durch ihre Hallen. Nur eine Handvoll Hexer lebt heute hier, aber es gab eine Zeit, da absolvierten viele junge Männer die überaus harte Ausbildung im berüchtigten „Höllenloch“ nahe Kaer Morhen.

### Temerien

Dieses einst mächtige, von dem weisen König Foltest regierte Reich erlangte in den zurückliegenden Jahren seine Bedeutung wieder. Temerien prägt eigene Münzen – den Oren. Der multikulturelle Staat ist die Heimat von Menschen, Zwergen, Elfen, Gnomen und Dryaden. Temerien hat sich weitestgehend von den Zerstörungen des Krieges mit Nilfgaard erholt, doch ein großer Teil des Königreichs wird nach wie vor von Ungeheuern heimgesucht. Aus diesem Grund ist der Beruf des Hexers erneut gefragt, auch wenn das gewöhnliche Volk die Ungeheuer töter fürchtet, wenn nicht gar verabscheut.

### Wyzima

Wyzima ist Hauptstadt und größte Ansiedlung Temeriens. Die Stadt, die am Wyzimasee, einem Knotenpunkt wichtiger Handelswege liegt, profitiert von der Wirtschaft. Wyzima ist in drei große Bezirke eingeteilt. Der Tempelbezirk ist der Ärmere der beiden; die wohlhabenden und einflussreichen Bürger leben im Händlerviertel. Das königliche Schloss befindet sich im Königsviertel, dem exklusivsten und am schwierigsten zugänglichen Bezirk der Stadt.

### Das Umland

Wyzima hat, wie jede größere Stadt, ein Umland. Nahe den Stadtmauern stehen die Häuser der Städter, die sich kein Leben in der Stadt selbst leisten können oder den Gestank der Gassen Wyzimas nicht ertragen. Etwas entfernt findet man inmitten von Feldern und Wiesen Bauernhäuser, doch viele stehen leer, da ihre Besitzer Opfer von Krieg, Ungeheuern oder Krankheiten wurden.

### Das Gasthaus „Zum Haarigen Bären“

Der Haarige Bär ist Treffpunkt für eher anspruchslose Gäste. Die vom Schankwirt servierten Portionen sind eher knapp bemessen, außerdem verwässert er sein Bier, und in den Matratzen seiner Gästezimmer wimmelt es von Ungeziefer. Andererseits fehlt es hier nicht an Unterhaltung, da das Gasthaus ein Magnet für Gauner, Trunkenbolde und Fans illegaler Faustkämpfe ist.

### Die Kloaken

Wyzimas Kloaken stammen aus einer Zeit, als hier noch eine alte Elfenstadt gedieh. Von der einstigen Größe der unterirdischen Anlage ist nicht mehr viel übrig, doch sie erfüllt ihren Zweck noch immer und führt das Abwasser der gesamten Stadt ab, was den Gestank

der Rinnsteine etwas erträglicher macht. Die Kloaken verbinden Tempelbezirk und Händlerviertel der Stadt.

### Der Deich

Kaufleute und Reisende legen mit ihren Booten an diesem Steg unmittelbar vor den Mauern Wyzimas an. Fährleute bieten Fahrten zum nahe gelegenen Sumpf an, und Kaufleute kann man überreden, ihre Waren direkt zu verkaufen, ehe sie den Weg zu den Buden auf dem Markt finden. Der Deich bietet außerdem Zugang nach Alt-Wyzima, doch das Tor wurde wegen der Quarantäne geschlossen.

### Das Kloster des Ordens

Es gibt nur einen Hort von Recht und Gesetz in Wyzimas Tempelbezirk, nämlich das Kloster, Sitz des Ordens der Flammenrose. Scharlachrote Banner mit Stickereien von Rosen hängen am Eingang. Nur wenige Auserwählte haben Zutritt.

### Der Sumpf

In diesem weiten Marschland auf der anderen Seite des Wyzimasees existieren kleine Gemeinden von Menschen und recht große Ungeheuer. Hier ist es nicht einmal tagsüber sicher.

### Das Gasthaus Neu-Narakort

Das Neu-Narakort ist ein großes und vornehmes Gasthaus, in dem die Reichen und Mächtigen Wyzimas verkehren. Es ist der perfekte Treffpunkt für ein anregendes Gespräch bei einem Glas Wein, ein Würfelspiel mit gebildeten Partnern oder ein Kräftemessen mit den besten Faustkämpfern der Stadt. Abends finden im Neu-Narakort Bankette statt, zu denen nur geladene Gäste Zugang haben.

### Alt-Wyzima

Als König Foltest seinen Sitz vom alten Herrenhaus in das königliche Schloss verlegte, leitete er damit Wyzimas beschwerliche Wandlung von einem Holzhüttendorf in eine Stadt der Ziegelsteingebäude ein. Nach dem Krieg wurde das Viertel, das an das einstige Königshaus angrenzt, zum Anderling-Ghetto. Elfen und Zwerge wurden, ob integriert oder nicht, dorthin umgesiedelt, wiewohl nicht einmal das niederste Menschengesindel dort leben wollte.

### Der Friedhof im Sumpf

Wenn sich der königliche Hof im alten Herrenhaus versammelte, wurde der nahe gelegene Sumpf regelmäßig trockengelegt und von Ungeheuern befreit. Ein alter Friedhof, der noch aus Elfenzeiten stammte, umfasste einen Großteil des Sumpflandes. Heute liegt der Hauptfriedhof Wyzimas innerhalb der Stadtmauern, während der Friedhof im Sumpf ein gefährlicher Ort sein soll. Brackwasser hat viele Gräfte überschwemmt, und Myriaden Kreaturen streifen durch die Ausdünstungen. Dennoch haben einige Flüchtlinge aus Alt-Wyzima Zuflucht in den kleinen Höhlen gefunden, die überall in der Marsch zu finden sind.

## 3 Wichtige Charaktere

### Vesemir

Vesemir ist zwar der älteste und erfahrenste Hexer, überwintert aber, wie die anderen Mitglieder der Kaste, in Kaer Morhen und macht sich auf den Weg, wenn der Frühling kommt. Der trotz seines hohen Alters rüstige und agile Vesemir ist ein meisterlicher Schwertkämpfer, der Geralt alles beigebracht hat.

### Triss Merigold

Triss kennt Geralt schon eine ganze Weile. Sie ist den Hexern von Kaer Morhen wohlgesonnen und gehört, obwohl Zauberin und Außenseiterin, zu den Wenigen, die den Weg in die abgeschottete Festung kennen. Man kann sie ruhigen Gewissens zu Geralts Freunden zählen.

### Velerad

Velerad regiert Wyzima in Foltests Abwesenheit, er ist in dieser Zeit die höchste Autorität in der Stadt und im gesamten Land. Der Stadtvogt kennt Geralt aus früheren Zeiten, da er mit ihm den Preis dafür aushandelte, den Striegen-Fluch von Prinzessin Adda zu nehmen.

### Adda

Prinzessin Adda wurde aus einer inzestuösen Vereinigung geboren. Durch den Fluch eines eifersüchtigen Buhlen um die Zuneigung ihrer Mutter kam Adda als Striege zur Welt. Sie wuchs rasch heran, terrorisierte mehrere Jahre lang die Bewohner von Alt-Wyzima und verschlang so manchen Unglücklichen. Niemand konnte sie töten oder den Fluch von ihr nehmen. Dann kam Geralt von Riva des Weges ...

### Rittersporn

Rittersporn, nach eigenem Bekunden Geralts bester Freund, ist eine Klatschbase, ein Witzbold und ein Hansdampf in allen Gassen. Noch dazu ist er ein wahrer Frauenschwarm, was ihn nicht selten in Schwierigkeiten bringt. Darüber hinaus ist Rittersporn fraglos ein begabter Künstler.

### Shani

Shani und Geralt haben sich vor langer Zeit in Oxenfurt durch Rittersporn kennengelernt. Sie besuchte die dortige medizinische Fakultät und ist heute mit Leib und Seele Medizinerin. Nachdem sie in der Schlacht von Brenna Verwundete in einem Feldlazarett behandelte, ist sie reifer, als man bei ihrem Alter erwarten dürfte.

### Zoltan Chivay

Zoltan Chivay behauptet, dass er Geralt bei einem Massaker an Anderlingen in Riva sterben sah. Der offenkundig vernünftige und pragmatische Zoltan sieht seine Umwelt im richtigen Licht und kann sich sarkastische Kommentare zu aktuellen Ereignissen nicht verkneifen. Wie die anderen Anderlinge ist auch er besorgt über den zunehmenden Rassismus in Temerien.

### Geralt von Riva

Die Balladen des Barden Rittersporn erzählen Geralt von Rivas zahlreiche Abenteuer. Wer sie liest, glaubt nicht selten, dass der Weiße Wolf als berühmtester Hexer seiner Zeit an zahlreichen epischen Ereignissen beteiligt war, darunter der Rebellion der Magier auf der Insel Thanedd. Rittersporn widmet Geralts Kämpfen gegen Ungeheuer, seinen legendären romantischen Verstrickungen und seiner Liebe zu einer bestimmten Zauberin viel Aufmerksamkeit.

## 4 Vor dem Spiel

### 4.1 Installation von Spiel und Treibern

- Starten Sie Windows® XP/Vista. Beenden Sie alle anderen Anwendungen.
- Legen Sie die DVD DER HEXER in Ihr DVD-Laufwerk.
- Wenn AutoPlay aktiviert ist, sollte ein Titelbildschirm erscheinen. Klicken Sie auf den Installieren-Button.
- Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist, drücken Sie die Windows®-Logo-Taste und die R-Taste, um den „Ausführen ...“-Dialog zu öffnen. Geben Sie D:\Setup ein und klicken Sie auf OK. Hinweis: Falls Ihr CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk einen anderen Buchstaben als D hat, geben Sie stattdessen diesen Buchstaben ein.
- Folgen Sie den restlichen Bildschirmanweisungen, um die Installation von DER HEXER abzuschließen.
- Nach vollendeter Installation haben Sie die Wahl, ob Sie spielen oder die LiesMich-Datei lesen möchten.

**HINWEIS:** Sie müssen die DVD DER HEXER im DVD-Laufwerk haben, damit Sie spielen können.

#### Installation von DirectX®

Die DVD-ROM DER HEXER erfordert DirectX® 9.0c oder höher. Sollten Sie DirectX® 9.0c oder höher nicht installiert haben, klicken Sie auf JA, um die Lizenzvereinbarungen von DirectX® 9.0c zu akzeptieren. Damit wird die Installation von DirectX® 9.0c gestartet.

### 4.2 Neues Spiel

Damit starten Sie ein neues Spiel. Sie werden gebeten, eine von drei Schwierigkeitsstufen zu wählen:

**Leicht** – perfekt für Spielneulinge (nicht nur von DER HEXER). Auf dieser Stufe werden die Spielelemente nach und nach vorgestellt. Gegner verursachen nicht so viel Schaden, Geralt sammelt schneller Erfahrung. Im Kampf helfen Ihnen zusätzliche Signale, sich durch flüssig ablaufende Angriffssequenzen zu klicken.

**Mittel** – empfohlen für erfahrene Spieler, für die DER HEXER neu ist. Bei Angriffssequenzen wird nicht assistiert, die Klick-Intervalle sind kürzer. Gegner haben Standardeigenschaften, Geralt sammelt Erfahrung in normalem Tempo.

**Schwer** – für sehr erfahrene Spieler. Ungeheuer und andere Gegner sind deutlich stärker, die Klick-Intervalle sind kurz, Geralt sammelt langsamer Erfahrung. Auf dieser Stufe können bestimmte Gegner nicht ohne Anwendung von Alchimie besiegt werden.

Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe gewählt haben, werden Sie gebeten, Ihren bevorzugten Steuerungsmodus zu bestimmen. Sie haben die Wahl zwischen dem reinen Maus-Modus, in dem Sie Geralt in hoher bzw. niedriger isometrischer Kamera-Ansicht mit der Maus steuern, und dem kombinierten Modus mit Tastatur und Maus, wobei eine für Action-Abenteuerspiele typische Über-die-Schulter-Ansicht aktiviert wird. Sie können im Spiel zwischen den Steuerungsmodi wechseln.

## 4.3 Optionen

Hier können Sie die Steuerung, Kameraverhalten, Zuweisung von Tastaturkürzeln und Grafikeinstellungen anpassen. Klicken Sie auf ANNEHMEN, um die neuen Einstellungen zu speichern, oder auf ZURÜCKSETZEN, um Änderungen rückgängig zu machen.

### 4.3.1 Spieloptionen

Mit diesem Bildschirm konfigurieren Sie Spieleinstellungen wie schwebende Textblasen, Untertitel, Kameramodus, Kameraempfindlichkeit, Bildschirmrand-Kamerascrollen und Mausumkehr.

### 4.3.2 Grafikoptionen

Mit diesem Bildschirm konfigurieren Sie Parameter wie Auflösung, Gammakorrektur und Vollbildmodus.

### 4.3.3 Soundoptionen

Mit diesem Bildschirm konfigurieren Sie Soundeffekte und Musik und schalten Hardware-abhängige Creative EAX®-Technologie ein/aus.

### 4.3.4 Steuerung

In diesem Bildschirm passen Sie die Einstellungen der Tastaturkürzel an. Um ein Tastaturkürzel zuzuweisen, klicken Sie auf eine Option und drücken dann die Taste, die Sie damit verbinden möchten. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Zuweisung des Tastaturkürzels zu beenden, und klicken Sie dann auf Annehmen, um Ihre geänderte Konfiguration zu speichern. Klicken Sie auf Zurücksetzen, um alle neuen Tastaturkürzel-Zuweisungen zu verwerfen. Drücken Sie die ESC-Taste, um sowohl neue Zuweisungen zu verwerfen als auch den Bildschirm zu verlassen.

### 4.3.5 Erweiterte Optionen

In diesem Bildschirm konfigurieren Sie erweiterte Optionen der Spiel-Engine, darunter Schatten, Texturen, Lichtqualität, Antialiasing und dergleichen.

#### **4.4 Spiel laden/speichern**

Hin und wieder sollten Sie Ihren Spielfortschritt speichern. Das spart Zeit, sollte Geralt das Zeitliche segnen oder Sie aus einem anderen Grund neu starten müssen. Um ein Spiel zu speichern, öffnen Sie das Hauptmenü und wählen „Spiel speichern“. Wenn Sie auf ein zuvor gespeichertes Spiel doppelklicken, wird es überschrieben. Spiele können außerdem mit der frei wählbaren Schnellspeichertaste gespeichert werden, die jedes Mal, wenn Sie sie benutzen, eine neue Datei mit dem gespeicherten Spielstand anlegt. Ein gespeichertes Spiel können Sie mit dem Befehl „Spiel laden“ im Hauptmenü laden. Drücken Sie die Schnellladetaste, um den zuletzt gespeicherten Spielstand zu laden.

#### **4.4 Spiel-Hauptmenü**

Während des Spielens können Sie die ESC-Taste drücken oder auf das Systemoptionen-Symbol rechts oben am Bildschirm klicken, um ein dem Hauptmenü ähnliches Fenster zu öffnen.

#### **4.4 Spiel verlassen**

Damit verlassen Sie das Spiel.

## 5 Spielbeginn und Tutorial

Wenn das Spiel beginnt, sind Sie Geralt von Riva. Sie befinden sich in der Hexerfestung Kaer Morhen. Als erste Aufgabe müssen Sie die anderen Hexer bei der Abwehr eines Angriffs durch eine Gruppe mysteriöser Eindringlinge unterstützen.

Im Anfangsstadium des Spiels bekommen Sie Unterstützung durch ein Tutorial, das grundlegende Spielemente erläutert.

### 5.1 Spielinterface

Das Spielinterface bietet Zugriff auf alle Informationen, die in der Spielwelt nützlich sein könnten.

#### 5.1.1 Haupt-Spielbildschirm

Der Haupt-Spielbildschirm präsentiert eine Ansicht der Spielumgebung. Diese Ansicht hängt von der Wahl Ihres Kameramodus ab.



**Kein-Kampf-Modus** – Aktiviert den Standardmodus für Interaktion mit neutralen und freundlich gesonnenen Charakteren. Im Kein-Kampf-Modus steckt Geralt alle Waffen weg. Um diesen Modus zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol oder drücken die entsprechende Taste (Standard: TAB).

**Waffen-Schnellplätze** – In diesem Bereich werden Symbole für alle Waffen angezeigt, die Geralt besitzt. Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, um eine Waffe zu ziehen. Wenn Sie ein Schwert ziehen, erscheinen neben dem Schwertsymbol Kampfstilsymbole (siehe Abschnitt 6.2.1, „Hexerkampfstile“). Waffen können ebenfalls Tastaturkürzeln zugewiesen werden.

**Trank-Schnellplätze** – Schneller Zugriff auf Tränke an Geralts Gürtel im Inventar. Tränke können ebenfalls Tastaturkürzeln zugewiesen werden.

**Hexerzeichen** – Direkter Zugriff auf die Zeichen, die Geralt lernt. Zeichen können auch aktiviert werden, indem man die zugehörigen Tastaturkürzel drückt.

**Minikarte** – Zeigt eine Karte des Gebiets, in dem sich Geralt befindet, die Kameraorientierung sowie eine Markierung für Ihren aktuell ausgewählten Quest.

**Zeit-/Ort-Anzeige** – Schieben Sie den Mauszeiger über diese Anzeige, damit Sie die ungefähre Zeit in der Spielwelt und den aktuellen Ortsstatus (gefährlich oder sicher) sehen. An sicheren Orten kann Geralt nur Waffen ziehen oder Zeichen benutzen, wenn er angegriffen wird.

### 5.1.2 Medaillon



**Ausdauer** – Zeigt Geralts Zustand und Energiestufe an. Geralt muss in gutem Zustand sein, damit er Zeichen wirken, bei Faustkämpfen Schläge abblocken und beim Schwertkampf Spezialangriffe ausführen kann. Wenn Sie ein Zeichen auswählen, erscheinen zwei Anzeigen auf dem Ausdauerbalken, um zu signalisieren, wie viel Ausdauer benötigt wird, um die grundlegende als auch die aufgewertete Version des Zeichens zu wirken. Das Zeichen kann nicht gewirkt werden, wenn die Ausdauer unter dem angezeigten Level liegt.

**Vitalität** – Indikator für Geralts Gesundheit und Vitalität, die abnehmen, wenn er Schläge einsteckt oder verwundet wird. Sinkt die Vitalität auf null, stirbt Geralt.

**Toxizität** – Repräsentiert Geralts Körpertoxizität, die sich aus dem Genuss von Tränken ergibt. Eine übermäßige Toxizität wirkt sich negativ auf Geralts Fähigkeiten aus und kann sogar zu seinem Ableben führen.

**Erfahrungsbalken** – Füllt sich, indem Geralt Erfahrungen sammelt. Jedes Mal, wenn der Balken vollständig gefüllt ist, steigen Sie zur nächsten Erfahrungsstufe auf.

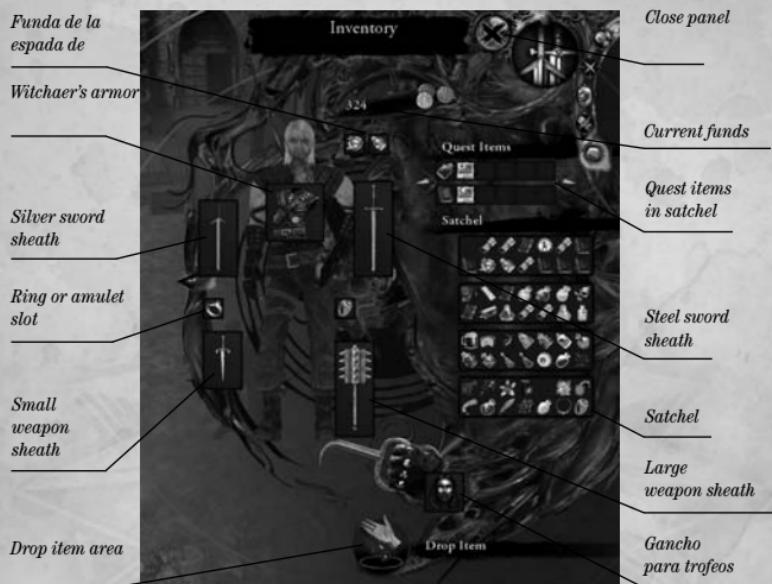
### 5.1.3 Held-Feld

Das Held-Feld zeigt den Status von Charaktermerkmalen, zu denen Charaktereigenschaften, Kampfstile und Zeichen gehören, aber auch Merkmalaufwertungen und Geralts aktuelle Erfahrungsstufe. Detailliertere Informationen finden Sie in Abschnitt 7, „Charakterentwicklung“.



### 5.1.4 Inventar-Feld

Dieses Feld zeigt die Gegenstände in Geralts Besitz.



Das Inventar-Feld ist in zwei Abschnitte aufgeteilt. Sie entsprechen Gegenständen, die Geralt trägt, und Gegenständen, die sich in seinem Rucksack befinden. In den Plätzen rund um Geralt werden Waffen, Ringe und Tränke verstaut. Die Anzahl dieser Plätze hängt von Geralts aktueller Rüstung ab. Am Trophäenhaken werden Trophäen verstaut, die Geralt bei der Jagd auf einzigartige Ungeheuer sammelt. Hinweis! Der Trophäenhaken kann immer nur jeweils eine Trophäe fassen.

### 5.1.5 Tagebuch-Feld

Das Tagebuch ist die Sammelstelle für alles Wissen, das Geralt im Spiel erlangt; es umfasst Informationen über Quests, Charaktere, Ungeheuer, alchimistische Zutaten und Formeln, politische und historische Hintergründe sowie Informationen über Orte der Spielwelt.

#### Quest-Register

Dieses Register zeigt die Quests, die Geralt von anderen Charakteren bekommt oder die er erhält, wenn er Bekanntmachungen an Anschlagtafeln liest.



#### Quest-Status – Diese Symbole geben den Status von Quests wieder

- Zeigt erfolgreich abgeschlossene Quests (nur Quest-Register).
- Zeigt aktive Quests, die mit Markierungen auf der Karte verfolgt werden können.
- Zeigt Quests, die erfolglos endeten.
- Zeigt Quests, die erfolglos endeten.
- Zeigt Quests, die erfolglos endeten.

## Charakter-Register

Dieses Register enthält Beschreibungen aller wichtigen Charaktere, denen Sie begegnen oder über die Sie Informationen bekommen, sei es aus Quellen wie Büchern oder Notizen oder aus Kommentaren anderer Charaktere. Die Beschreibungen werden länger, wenn Geralt neue Informationen über einzelne Charaktere erhält.



Hinweis! Die Register für Orte, Ungeheuer, Alchimie, Zutaten, Glossar und Tutorial sind ähnlich aufgebaut.

### 5.1.6 Karten-Feld

Dieses Feld zeigt eine Karte Ihres aktuellen Standortes. Verborgene Abschnitte der Karte werden enthüllt, wenn Geralt die Spielwelt erforscht.



Die Karte zeigt Geralts aktuelle Position (grüner Pfeil) und die Position von Leuten und Orten, die für die Beendigung eines Quests entscheidend sein könnten. Wichtige Ziele können u. a. Stadttore, übel beleumundete Häuser und an bestimmten Punkten der Geschichte bedeutende Charaktere sein. Mehr über Karte und Minikarte finden Sie in Abschnitt 5.3, „Minikarte und Markierungen“.

### 5.1.7 Meditationsmodus

In diesem Modus, den man durch Spieldialoge (siehe Abschnitt 5.7, „Spieldialoge“) oder durch Anklicken eines lodernden Lagerfeuers erreicht, kann sich Geralt ausruhen und erholen. Geralt braucht mehrere Stunden Ruhe, damit seine Vitalität regeneriert und vorhandene Resttoxizität abgebaut werden.



Überprüfen Sie die aktuelle Spielzeit mit der Zeit-/Ort-Anzeige neben der Minikarte und wählen Sie dann eine der vier vorgegebenen Möglichkeiten aus oder legen Sie die Zahl der Stunden, die Geralt ausruhen soll, mit dem Schieberegler fest. Wenn die Zeit eingestellt ist, klicken Sie auf das MEDITIEREN-Stundenglas, um zu beginnen.

### 1.7.8 Systemoptionen

Klicken Sie auf das oberste Symbol an der rechten Bildschirmseite, um das Hauptmenü zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 4.5, „Spiel-Hauptmenü“.

**Hinweis! Alle Felder können durch Anklicken des schwarzen „X“ in der rechten oberen Bildschirmecke geschlossen werden.**

## 5.2 Navigation in der Spielwelt

### 5.2.1 Kamera-/Steuerungsmodi

Die Kamera kann in einem von drei Modi arbeiten.

**Hoher isometrischer Modus** – Die Welt und Geralt werden in einem Winkel schräg von oben gesehen. Linksklicken Sie auf Zielpunkte, um Geralt in deren Richtung zu bewegen. In diesem Modus sind Vorwärts- und Rückwärts-Tracking der Kamera blockiert und das Scrollen der Kamera ist auf die horizontale Achse beschränkt.

Der Modus „Isometrisch hoch“ wird für Spieler empfohlen, die gern einen Überblick über ihre Umgebung haben. Charaktere sind deutlich sichtbar, ebenso alles, was sich in Geralts Nähe abspielt.

**Niedriger isometrischer Modus** – Dieser Modus präsentiert ebenfalls einen Blick aus der Höhe, allerdings ist die Kamera näher bei Geralt. Drehen Sie die Kamera, indem Sie das Mausrad drücken und gedrückt halten, während Sie die Maus bewegen, oder indem Sie den Mauszeiger zum linken oder rechten Bildschirmrand schieben (aktivieren Sie diese Option in „Spieloptionen“ – siehe Abschnitt 4.5, „Spiel-Hauptmenü“).

Der Modus „Isometrisch niedrig“ wird für Spieler empfohlen, die einen Überblick über die allgemeine Situation haben möchten, aber näher am Geschehen sein wollen.

**Über-die-Schulter (ÜDS)** – In diesem Modus wird die Spielwelt über Geralts rechte oder linke Schulter gesehen (man kann mit einem frei wählbaren Tastatursymbol zwischen beiden Seiten umschalten). Bewegen Sie Geralt mit den Tasten W, S, A und D und drehen Sie die Kamera mit der Maus.

Der ÜDS-Modus wird für Spieler empfohlen, die ein dynamisches und direktes Spielerlebnis bevorzugen.



*Isometrisch hoch*

*Isometrisch niedrig*

*ÜDS*

## 5.3 Minikarte und Markierungen

Die Minikarte vereinfacht die Bewegung, da sie Geralts Position im aktuellen Spielbereich anzeigt.

Mit dem Karten-Feld können Sie wichtige Orte auf der Karte des Gebiets markieren. Linksklicken Sie auf eine hervorgehobene Markierung, um die Zielpunktanzeige in der Minikarte zu aktivieren. Schalten Sie Quest-Tracking im Quest-Register des Tagebuchs ein/aus, um phasenbezogene Markierungen hervorzuheben. Rechtsklicken Sie , um Benutzermarkierungen zu setzen und zu entfernen. Sie können bis zu drei Markierungen setzen.



## 5.4 Hexermedaillon

Das Medaillon des Hexers vibriert, wenn sich Geralt der Quelle nähert, auf die es eingestellt ist. Das Medaillon kann so eingestellt werden, dass es vor in der Nähe lauernden Bestien warnt oder auf Magie hinweist, die von Orten der Macht oder Magie-Anwendern ausgeht.

**Medaillon einstimmen** – Greifen Sie auf die Funktion „Medaillon einstimmen“ zu, indem Sie in den Meditationsmodus wechseln und das Inventar öffnen.



## 5.5 Interaktion

Linksklicken Sie auf Objekte und Charaktere, um mit ihnen zu interagieren. Einige Aktionen sind nur im Kein-Kampf-Modus möglich, wenn alle Waffen weggesteckt wurden. Geralt kann außerdem die Zeichen Aard und Igni bei ausgewählten Objekten benutzen, sofern er sich an einem Ort befindet, der als gefährlich eingestuft wird.

### 5.5.1 Mauszeiger

Der Mauszeiger verändert sich und zeigt so die Standardaktion an, die ausgeführt wird, wenn Sie linksklicken.

-  **Zeigender Handschuh** – Die einfachste Spielanzeige in Spielfeldern. Im Haupt-Spielinterface benutzen Sie diesen Zeiger, um zwischen Spielfeldern zu wechseln, schwebenden Text anzuzeigen sowie Charaktermodus, Waffen, Zeichen und Tränke zu wählen.
-  **Pfeil** – Die einfachste Bewegungsanzeige in den hohen und niedrigen isometrischen Modi. Klicken Sie auf den Boden, um Geralt zu einem bestimmten Punkt zu bewegen.
-  **Deaktivierter Pfeil** – Zeigt nicht-klickbare Spielbereiche an.
-  **Reden** – Klicken, um Gespräche mit anderen Charakteren zu beginnen.
-  **Stumm** – Zeigt Charaktere an, die nicht mit Geralt sprechen.
-  **Hand mit Hebel** – Klicken, um ein Objekt zu bedienen, etwas zu öffnen oder zu durchsuchen.
-  **Offener Handschuh** – Klicken, um ein Objekt aufzuheben.
-  **Schwert** – Klicken, um einen Angriff gegen das anvisierte Ziel zu beginnen.
-  **Flammenschwert** – Klicken, um den nächsten Angriff in der Sequenz zu beginnen (nur im leichten und im mittleren Modus verfügbar).
-  **Deaktiviertes Schwert** – Wird angezeigt, wenn Klicken die aktuelle Angriffssequenz unterbrechen würde (nur im leichten Modus verfügbar).
-  **Faust** – Klicken, um ein Ziel mit den Fäusten anzugreifen (nur bei Faustkämpfen verfügbar).
-  **Faust und Fadenkreuz** – Klicken, um die aktuelle Hiebsequenz zu erweitern (nur bei Faustkämpfen verfügbar).
-  **Tor** – Klicken, um eine Tür oder ein Tor zu öffnen.

## 5.6 Dialoge

Bei Gesprächen mit anderen Charakteren erscheint am unteren Bildschirmrand eine Liste mit Dialogoptionen. Wichtige Dialogtexte im Zusammenhang mit Quests stehen meist oben in der Liste. Dialogoptionen sind generell so angeordnet, dass sie erzählerischen Strukturen entsprechen. Sie können die Textzeilen auswählen, indem Sie sie anklicken oder die entsprechenden Tastaturkürzel drücken (1, 2, 3, 4 usw.).

## 5.7 Spieldialoge

Neben den Dialogzeilen kann der Dialogbereich ein oder mehr Spielsymbole enthalten, die, wenn man sie anklickt, den Fortgang des Spiels deutlich beeinflussen. Spielsymbole ermöglichen Ihnen, auf folgende Arten direkt mit den Charakteren zu interagieren:



**Handeln** – Aktiviert die Option, mit Charakteren zu handeln, die Waren zu verkaufen haben oder Gegenstände von Geralt kaufen möchten,



**Lagern** – Aktiviert die Option, Gegenstände aus Geralts Inventar auf andere Charaktere zu übertragen, um sie später wieder zu holen. Geralt kann eingelagerte Gegenstände später bei jedem Charakter abholen, der die „Lagern“-Option anbietet.



**Bezahlen** – Aktiviert die Option, Charakteren dafür, dass sie Informationen geben, Durchgang gewähren und andere Dienste leisten, eine zuvor vereinbarte Summe zu bezahlen.



**Bestechen** – Aktiviert die Option, Charaktere zu bestechen, um sie dazu zu bringen, etwas zu tun. Wurde das Schmiergeld nicht vorher vereinbart, wählen Sie die zu bezahlende Summe mit dem Regler.



**Schenken** – aktiviert die Option, Charakteren ein Geschenk zu machen.



**Siegelring** – Zeigt Charakteren Symbole, die ihr Verhalten ändern könnten. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Geralt einen Ring trägt (siehe Abschnitt 5.1.5 „Inventar-Feld“).



**Ausruhen/Meditation** – Aktiviert den Meditationsmodus. Wird dieses Spielsymbol in Tavernen und Gasthäusern benutzt, kann es sein, dass eine bescheidene Summe bezahlt werden muss, um ein Zimmer zu mieten.



**Waffen-Aufwertung** – Aktiviert die Option, Waffen zu verbessern, die sich bereits in Geralts Besitz befinden. Weitere Informationen über die Aufwertung von Waffen finden Sie in Abschnitt 9.1, „Aufwertung von Schwertern und Rüstungen“.



**Faustkampf** – Aktiviert das Faustkampf-Minispiel und öffnet ein Wett-Feld. Detailliertere Informationen finden Sie in Abschnitt 10, „Minispiele“.



**Würfelpoker** – Aktiviert das Würfelpoker-Minispiel. Detailliertere Informationen finden Sie in Abschnitt 10, „Minispiele“.



**Trinken** – Aktiviert das Trinken-Minispiel. Wenn Geralt mit anderen Charakteren trinkt, kann er deren Gunst erringen und zusätzliche Informationen erhalten. Details finden Sie in Abschnitt 10, „Minispiele“.

## 5.8 Kampf

Widersacher sind rot hervorgehoben (Charaktername und ein runder Vitalitätsbalken zu ihren Füßen). Sind Geralts Waffen weggesteckt, greift er angeklickte Widersacher mit der Waffe und dem Kampfstil an, die/den er zuletzt benutzt hatte. Bei gezückter Waffe greift er an, wenn Sie auf die Gegner linksklicken. An als gefährlich eingestuften Orten (siehe „Zeit-/Ort-Anzeige“) können auch blau hervorgehobene neutrale Charaktere angegriffen werden. Grün hervorgehobene Charaktere sind Geralts Verbündete und können nicht angegriffen werden.

## 5.9 Ausruhen und Meditieren

Wenn Geralt in einem Kampf schwer verwundet wurde, nach Einnahme zahlreicher Tränke eine gefährliche Toxizitätsstufe hat, neue Talente besitzt, die zu Fertigkeiten und Fähigkeiten entwickelt werden müssen, oder einfach nur neue alchemistische Mixturen brauen muss, suchen Sie einen Kamin, linksklicken darauf, um ein Feuer zu entfachen, und gehen in den Meditationsmodus. Erloschene Feuer können mit Feuerstein oder dem Igni-Zeichen neu entfacht werden. Außerdem kann Geralt in Gasthäusern und den Häusern bestimmter Charaktere meditieren. Klicken Sie in diesem Fall auf das Ausruhen/Meditieren-Spielsymbol in Dialogen, um den Meditationsmodus zu aktivieren.

# 6 Kampf

Die Art, wie Sie in DER HEXER Kampfsituationen erleben, variiert entsprechend dem von Ihnen gewählten Steuerungsmodus (siehe Abschnitt 5.2, „Navigation in der Spielwelt“).

## 6.1 Bewegung

Im hohen und niedrigen isometrischen Modus basiert Bewegung auf einem Zeigen- und-Klicken-System. Linksklicken Sie, um Geralt in Position zu bringen und Angriffssequenzen oder Spezialmanöver auszuführen (weitere Informationen dazu unten). Diese Modi bieten eine umfassendere Perspektive der Kampfsituation, die auch Ereignisse in der näheren Umgebung mit einschließt. Allerdings ist das Kampferlebnis hier nicht so dynamisch wie im Über-die-Schulter-Modus.

Im ÜDS-Modus werden Bewegung und Spezialmanöver mit der Tastatur gesteuert (Standard: W, S, A, D). Die Kamerarotation steuern Sie mit der Maus. Visieren Sie Gegner mit dem zentral platzierten Anzeiger an und klicken Sie, um sie anzugreifen. In diesem Modus ist das Kampferlebnis zwar dynamisch und aufregend, bietet aber keinen taktischen Vorteil gegenüber Kampf in den isometrischen Modi.

### Spezialmanöver im Kampf

Geralt kann drei Spezialmanöver ausführen, die in Kampfsituationen besonders nützlich sein können. Diese kann Geralt nur in Kampfposition (mit gezücktem Schwert) ausführen.

#### 6.1.1 Spezialmanöver im Kampf

Geralt kann drei Spezialmanöver ausführen, die in Kampfsituationen besonders nützlich sein können. Diese kann Geralt nur in Kampfposition (mit gezücktem Schwert) ausführen.

**Springen/Abrollen** – Mit diesem Manöver kann Geralt schnell die Entfernung zu Widersachern verringern oder erhöhen und so die taktische Position verändern oder sich außer Reichweite eines Gegners begeben. In den isometrischen Modi doppelklicken Sie dazu auf eine von Geralt entfernte Stelle, um die Richtung der Bewegung zu bestimmen. Im ÜDS-Modus tippen Sie zweimal auf die entsprechende Richtungstaste (Standard: W, S, A, D). Dieses Manöver kann aus jeder Position ausgeführt werden.

**Hechten/Herumwirbeln** – Dieses Manöver ist perfekt, wenn Geralt von mehreren Widersachern umzingelt ist oder wenn ein Gegner zwischen ihm und seinem anvisierten Ziel steht. Die Bewegung ermöglicht Geralt, über Gegner zu springen, die ihm gegenüberstehen, oder herumzuwirbeln, damit er ihn umgebende Gegner versprengen und eine neue taktische Position einnehmen kann. In den isometrischen Modi doppelklicken Sie dazu hinter die Widersacher, damit Geralt über sie hechtes oder an ihnen vorbeiwirbelt. Im ÜDS-Modus tippen Sie zweimal auf die „Vorwärts“-Taste (Standard: W). Geralt muss sehr nahe an Gegnern sein, um diese Bewegung durchführen zu können.

**Schnelle Drehung** – Bei diesem Manöver wirbelt Geralt um 180° herum, damit er sich schnell von hinten angreifenden Gegnern zuwenden kann oder damit er sich unmittelbar nach dem Hechten oder Herumwirbeln umdreht. Das besonders im ÜDS-Modus hilfreiche Manöver wird durch Drücken des entsprechenden Tastatkürzels aktiviert (Standard: F).

## 6.2 Schwertkampf

In allen Steuerungsmodi linksklicken Sie auf Widersacher, um sie anzugreifen. Geralt wendet Hiebe an, die zu dem aktuell gewählten Kampfstil passen.

### 6.2.1 Hexerkampfstile

Hexer werden in drei essenziellen Kampfstilen ausgebildet, die für den Einsatz gegen verschiedene Widersacher gedacht sind. Dies sind der starke Kampfstil, der schnelle Kampfstil und der Gruppen-Kampfstil. Da Hexer zwei Schwerter benutzen (Stahl und Silber), hat Geralt Zugriff auf insgesamt sechs Kampfstile, drei pro Schwert. Zu jedem Stil gehört ein anderes Set Fähigkeiten, die zu unterschiedlicher Kampfdynamik führen.



**Estilo fuerte:** Starker Kampfstil – Dieser Stil, der Kraft den Vorzug vor Schnelligkeit und Präzision gibt, ist ideal für den Kampf gegen langsamere, schwer gepanzerte Widersacher mit höherer Ausdauer. Der starke Kampfstil ist nicht wirkungsvoll gegen wendige Ziele in leichter Rüstung.



**Schneller Kampfstil** – Das Gegenstück zum starken Kampfstil. Hier wird schnell mit kurzen, nicht sehr schweren Hieben zugeschlagen, die ideal gegen schwer zu treffende Gegner in leichter Rüstung sind. Der schnelle Kampfstil fügt begrenzten Schaden zu und ist nicht wirkungsvoll gegen gepanzerte Ziele mit höherer Ausdauer. Ein Hauptvorteil dieses Stils ist die hohe Schlagrate, die verhindert, dass Widersacher wirkungsvolle Gegenangriffe starten können.



**Gruppen-Kampfstil** – Dieser vorwiegend für schwache Widersacher, die in größerer Zahl angegriffen, entwickelte Stil besteht aus weiten, heftigen Hieben, die Geralt ermöglichen, mehrere Ziele gleichzeitig zu treffen. Er ist gegen einzelne Gegner nur mäßig wirkungsvoll, wird aber umso nützlicher, je mehr Gegnern sich Geralt gegenüberstellt. Ideal ist er in Situationen, in denen Geralt in einen Hinterhalt vieler Gegner gerät, allerdings besteht dabei die Gefahr potenziell gefährlicher Angriffe von hinten.

**Hinweis!** Im Kampf müssen Sie sich nicht darum kümmern, Hiebe von Gegnern zu parieren oder ihnen auszuweichen, ausgenommen bei Spezialmanövern. Als versierter Schwertkämpfer hat Geralt gute Chancen, Hiebe zu parieren und ihnen auszuweichen, was er wann immer möglich automatisch tut.

Die Hexerschwerter haben ebenfalls verschiedene Einsatzgebiete:



**Stahlschwert** – Hexer benutzen Stahlschwerter (häufig aus Meteoritenstahl geschmiedet) gegen Widersacher, die immun gegen Silber sind und zu den vernunftbegabten Völkern gehören, wie Menschen, Elfen, Zwerge und Wodjanoi. Das hohe Gewicht der Klinge macht dieses Schwert zu einer Zweihandwaffe.



**Silberschwert** – Mit seiner zierlichen Silberklinge ist dieses Schwert für nach der Konjunktion aufgetauchte Kreaturen gedacht, zum Beispiel Vampire, Nekrophagen und andere, die gegen das Edelmetall empfindlich sind. Die leichte Waffe lässt sich mühelos mit einer Hand schwingen.

**Hinweis! Schwertsymbole können variieren, je nachdem, welche Waffen Geralt besitzt.**

Geralt versteht auch mit anderen Waffen umzugehen, wie Dreschflegel, Dolche, Streitäxte und Streitkolben, doch wenn er diese benutzt, wendet er keinen Hexenkampfstil an. Da diese Waffen aus Stahl bestehen, sind sie obendrein wirkungslos gegen Kreaturen magischen Ursprungs.

### 6.2.2 Sequenzen

Neben Standardkampfbewegungen und Schwerthieben kann Geralt eine ganze Reihe von Angriffen ausführen, die spezifisch für Hexer und die von ihnen benutzten Waffen sind. Zu diesen Angriffen gehören Sequenzen, aber auch Spezial- und Abschlussstiche.

#### **Sequenzen**

Klicken Sie auf Gegner, um den ersten Angriff in einer Sequenz (die aus mehreren Hieben besteht) zu beginnen. Wenn Geralt den Angriff abschließt, klicken Sie erneut, um den nächsten Angriff in der Sequenz einzuleiten. Verschiedene visuelle Signale und ein Audiosignal helfen Ihnen beim Timing.

**Flammenschwert (nur im leichten und mittleren Modus verfügbar)** – Wenn ein Angriff endet, verwandelt sich das Standardschwertsymbol in ein Flammenschwert.

**Wirbel** – Am Ende eines Angriffs lässt Geralt sein Schwert kreisen.

**Spur** – Eine Flammenspur folgt Geralts Klinge, wenn er den Wirbel ausführt.

**Streich** – Das Geräusch eines Schwerts, das durch die Luft zischt, begleitet das Ende jedes Angriffs.

Achten Sie auf Ihren Hinweis durch die oben aufgelisteten Signale und klicken Sie auf Gegner, wenn der laufende Angriff endet, um den nächsten Angriff zu beginnen. Mit wachsender Erfahrung verbessert sich auch Ihr Gefühl für den Rhythmus der jeweiligen Kampfstile. So werden Geralt's Bewegungen mit der Zeit fließender und Sie müssen sich nicht mehr auf die oben beschriebenen Signale verlassen.

Jeder anschließende Angriff fügt größeren Schaden zu und hat oft spezielle Features. Die Anzahl verfügbarer Angriffe eines Kampfstils hängt von der Zahl der freigeschalteten Stufen dieses Stils ab (maximal sechs). Der beste verfügbare Angriff wird „Letzter Schlag“ genannt und fügt zusätzlichen Schaden zu.

### 6.2.3 Spezial- und Abschlussangriffe

#### **Spezialhiebe**

Wenn die vierte Stufe eines Kampfstils erreicht wurde, stehen außergewöhnlich mächtige Hiebe zur Verfügung. Um einen dieser Spezialschläge auszuführen, müssen Sie auf ein Ziel linksklicken und die Maustaste gedrückt halten. Ein Aufladebalken erscheint am unteren Bildschirmrand. Wenn dieser Balken ganz aufgeladen ist, lassen Sie die linke Maustaste los, damit Geralt seine Gegner mit einem mächtigen, außergewöhnlichen Hieb angreifen kann.

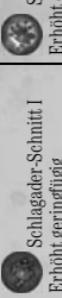
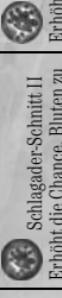
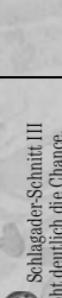
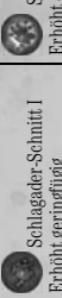
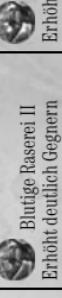
**Hinweis! Spezialhiebe ermüden Geralt und führen zu einer deutlichen Verringerung seiner Ausdauerenergie.**

#### **Gnadenstöße**

Unter besonderen Umständen kann Geralt Abschlusshiebe ausführen, die Gnadenstöße genannt werden und Widersacher sofort und auf spektakuläre Weise erledigen. Gnadenstöße kann man gegen Widersacher anwenden, die unter Verwendung eines Zeichens oder speziellen Kampf-Features gelähmt oder niedergeschlagen wurden (siehe Erläuterung unten). Klicken Sie auf gelähmte oder niedergeschlagene Gegner, ehe diese wieder ganz zu Bewusstsein kommen oder aufstehen. Dann greift Geralt an und führt einen Gnadenstoß aus.

#### 6.2.4 Résumé des styles de combat de sorcier

Remarque : les améliorations de style ne se cumulent pas

		Starker Stahl			
		I	II	III	IV
<b>Grundstufen</b>	 Erster Angriff besteht aus zwei Hieben. Fügt starken Gegnern geringfügigen Schaden zu. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	 Zweiter Angriff besteht aus zwei Hieben. Fügt starken Gegnern mäßigen Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.	 Dritter Angriff besteht aus fünf Hieben. Fügt starken Gegnern ersten Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert deutlich die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.	 Schnitt - Spezialangriff. Besteht aus zwei Hieben. Fügt schweren Schaden zu und reduziert deutlich die Rüstung des Ziels. Doppelte Chance, Lähmen und „Schild wegschlagen“ zuzufügen. Verbraucht Ausdauer.	 Vierter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fligt starken Gegnern überwältigenden Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert erheblich die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.
<b>Aufwertungen</b>	 Schlagger-Schnitt I Erhöht geringfügig die Chance, Bluten zu verursachen.	 Schlagger-Schnitt II Erhöht deutlich die Chance, Bluten zu verursachen.	 Zerschmetternder Hieb I Erhölt geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.	 Zerschmetternder Hieb II Erhöht deutlich zugefügten Schaden.	 Blutige Raserei I Augmente ts dégâts infligés lorsque Geralt est gravement blessé.
					 Blutige Raserei II Erhöht deutlich Gegnern zugefügten Schaden, wenn Geralt schwer verwundet ist.

Grundstufen		Schneller Stahl			
I	II	III	IV	V	
<p>Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt schnellen Gegnern begrenzten Schaden zu. Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffen und Parieren.</p> <p>Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.</p>					<p>Twister – Spezialangriff. Besteht aus vier Hieben. Fügt beachtlichen Schaden zu und erhöht die Effizienz von Treffen und Parieren, verbessert die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.</p>
<p>Paralyse I</p> <p>Erhöht geringfügig die Chance, Schmerz zu verursachen.</p>					<p>Paralyse III</p> <p>Erhöht beachtlich die Chance, Schmerz zu verursachen.</p>
<p>Hieb-Hagel I</p> <p>Erhöht geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.</p>					<p>Hieb-Hagel III</p> <p>Erhöht beachtlich Gegnern zugefügten Schaden.</p>
<p>Sehnensense I</p> <p>Erhöht geringfügig die Chance, schwer verwundeten Gegnern Schmerz zuzufügen.</p>					<p>Sehnensense II</p> <p>Erhöht maßig die Chance, schwer verwundeten Gegnern Schmerz zuzufügen.</p>

Gruppenstahl					
I	II	III	IV	V	
 <p>Erster Angriff besteht aus zwei Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, begrenzten Schaden zu und erhöht geringfügig die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.</p>	 <p>Zweiter Angriff besteht aus fünf Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, mäßigen Schaden zu und erhöht geringfügig die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.</p>	 <p>Dritter Angriff besteht aus fünf Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, ernsten Schaden zu und erhöht beachtlich die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.</p>	 <p>Henker – Spezialangriff. Besteht aus fünf Hieben. Fügt Gegnern deutlichen Schaden zu. Verbraucht etwas Ausdauer.</p>	 <p>Vierter Angriff, besteht aus drei Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, sehr ernsten Schaden zu. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.</p>	
<b>Grundstufen</b>  <p>Präzisionstreffer I Erhöht geringfügig die Chance, Gegnern kritischen Schaden zuzufügen.</p>	 <p>Präzisionstreffer II Erhöht mäßig die Chance, Gegnern kritischen Schaden zuzufügen.</p>	 <p>Präzisionstreffer III Erhöht deutlich die Chance, Gegnern kritischen Schaden zuzufügen.</p>	 <p>Halbdrehung II Erhöht mäßig Gegnern zugefügten Schaden.</p>	 <p>Halbdrehung III Erhöht beachtlich Gegnern zugefügten Schaden.</p>	
<b>Aufwertungen</b>  <p>Stolpern I Erhöht geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.</p>	 <p>Stolpern II Erhöht mäßig die Chance auf Niederschlag, wenn Geralt gegen mindestens drei Gegner gleichzeitig kämpft.</p>	 <p>Stolpern III Erhöht deutlich die Chance auf Niederschlag, wenn Geralt gegen mindestens drei Gegner gleichzeitig kämpft.</p>			

Grundstufen		Auflerungen			
Starkes Silber					
	I		II		III
Erster Angriff besteht aus zwei Hieben. Fligt starken Gegnern begrenzten Schaden zu. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Zweiter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fligt starken Gegnern mäßigen Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fligt starken Gegnern ernsten Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.		Schlinger – Spezialangriff. Besteht aus zwei Hieben. Fügt schweren Schaden zu und reduziert erheblich die Rüstung des Gegners, während die Chance eines Niederschlags verdoppelt wird. Verbraucht etwas Ausdauer.	Vierter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fligt starken Gegnern überwältigenden Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert erheblich die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.
			Tiefer Schnitt I		Tiefer Schnitt II
Entleibender Hieb I Erhöht geringfügig die Chance, Bluten zu verursachen.		Erhöht die Chance, Bluten zu verursachen.		Entleibender Hieb II	Entleibender Hieb III
			Erhöht Gegnern zugefügten Schaden.		Erhöht deutlich die Chance, Bluten zu verursachen.
					Erhöht deutlich Gegnern zugefügten Schaden.
					Patinado II
			Erhöht geringfügig Gegnern unter Einfluss von Einäscherung zugefügten Schaden.		Patinado III
					Erhöht beachtlich Gegnern unter Einfluss von Einäscherung zugefügten Schaden.

Grundstufen		Schnelles Silber			
	→	II	III	IV	V
					
Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern geringfügigen Schaden zu. Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffern und Ausweichen. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Zweiter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern mäßigen Schaden zu. Erhöht die Effizienz von Treffern und Ausweichen sowie die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.	Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern beachtlichen Schaden zu. Erhöht deutlich die Effizienz von Treffern und Ausweichen sowie die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.	Stehendes Licht – Spezialangriff. Besteht aus drei Hieben. Fügt erheblichen Schaden zu; erhöht deutlich die Effizienz von Treffern und Ausweichen. Verbraucht etwas Ausdauer.	Vierter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Erhöht beachtlich die Effizienz von Treffern und Ausweichen und vermeidet die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.	
					
Verkrüppelnder Schmerz I Erhöht geringfügig die Chance, Schmerz zu verursachen.		Verkrüppelnder Schmerz II Erhöht die Chance, Schmerz zu verursachen.	Verkrüppelnder Schmerz III Erhöht beachtlich die Chance, Schmerz zu verursachen.	Blitzschnitte II Erhöht Gegnern zugefügten Schaden.	Blitzschnitte III Erhöht beachtlich Gegnern zugefügten Schaden.
					
Bedrohlich I Erhöht geringfügig Gegnern unter Einfluss von Blindheit zugefügten Schaden.		Bedrohlich II Erhöht Gegnern unter Einfluss von Blindheit zugefügten Schaden.	Bedrohlich III Erhöht beachtlich Gegnern unter Einfluss von Blindheit zugefügten Schaden.		

Aufwertungen

Grundstufen		Aufwertungen		
Gruppensilber		IV	V	
	→		→	
Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, begrenzten Schaden zu und geringfügig erhöht die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Zweiter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, mäßigen Schaden zu und verbessert die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.	Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, beachtlichen Schaden zu und verbessert deutlich die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.	Abfackler – Spezialangriff. Besteht aus einem Hieb. Fügt deutlichen Schaden zu und erhöht die Chance, Einäscherung zu verursachen. Verbraucht etwas Ausdauer.	Vierter Angriff, besteht aus sechs Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, erheblichen Schaden zu. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.
	→			
Kritischer Treffer I Erhöht geringfügig die Chance, Gegnern kritischen Schaden zuzufügen.	Unwetter I Erhöht geringfügig Gegnern zugängigen Schaden.	Unwetter II Erhöht Gegnern zugefügten Schaden.	Unwetter III Erhöht beachtlich Gegnern zugefügten Schaden.	Niederschlag I Erhöht geringfügig die Chance auf Niederschlag, wenn Geralt mindestens drei Widersachern trotzt.
				

## 6.3 Hexermagie

Hexer sind zwar keine Kriegermagier, die mächtige Zauber anwenden, doch sie können einfache Zauber benutzen, die, richtig eingesetzt, große Wirkung entfalten können. Hexer nennen diese Zauber „Zeichen“ und verwenden sie meist gegen Ungeheuer. Zeichen finden aber auch außerhalb von Kämpfen Verwendung.

### 6.3.1 Zeichen

Hexer verwenden fünf Zeichen. Sie können wie jedes andere Charaktermerkmal ausgebaut werden (siehe Abschnitt 7, „Charakterentwicklung“).



**Das Zeichen Aard** – Ein telekinetischer Stoß, der Gegner zurückstößt und niederschlägt. Aard ist ideal für den Kampf gegen Widersacher, die Geralt umzingeln, kann aber auch benutzt werden, um Barrieren zu zerstören und andere anstrengende körperliche Arbeiten zu erleichtern.



**Das Zeichen Quen** – Ein schützendes Feld umgibt Geralt und macht ihn vorübergehend unberührbar. Im Kampf erleichtert Quen die Einnahme von Tränken und die Ausführung von Aktionen, die nicht zum Kampf gehören, indem es Geralt vor den Hieben seiner Gegner schützt. Offensive Aktionen Geralts beenden die Effekte des Zeichens.



**Das Zeichen Yrden** – Eine magische Falle, die auf die Erde oder Fußböden gewirkt wird. Yrden bewirkt verschiedene Effekte bei Widersachern, darunter Schmerz, Blenden, Vergiften und dergleichen. Das Zeichen kann aufgewertet werden, damit es eine höhere Zahl von Effekten gleichzeitig bei einem einzigen Ziel bewirkt oder einen größeren Wirkungsradius bei mehreren Zielen hat.



**Das Zeichen Igni** – Wenn diese pyrokinetische Welle aufgewertet wurde, kann man Widersacher damit in Brand setzen. In seiner einfachen Form ist es eine wirksame Waffe gegen Gegner, die empfindlich auf Flammen reagieren, und kann auch als Ersatz für Feuerstein benutzt werden, um Lagerfeuer zu entfachen.



**Das Zeichen Axii** – Eine psychische Welle, die Geralt Einfluss über andere verleiht. Axii kann benutzt werden, um Widersacher zu bezaubern, zu lähmen oder mit Panik und Furcht zu erfüllen. Stark aufgewertet kann es Gegner so wirkungsvoll verzaubern, dass sie vorübergehend zu Geralts Verbündeten werden.

### Zeichen erlernen

Im Verlauf des Spiels gelangen Sie zu Orten der Macht – Stätten, wo Geralt die Zeichen, die er einst kannte, wieder erlernen kann. Linksklicken Sie auf diese Stätten, um sie zu betreten. Wenn Geralt wieder herauskommt, hat er eines der

Zeichen erlernt. Orte der Macht für Zeichen, die Geralt bereits kennt, werten diese Zeichen vorübergehend auf.

### **Zeichen-Machtverstärkung**

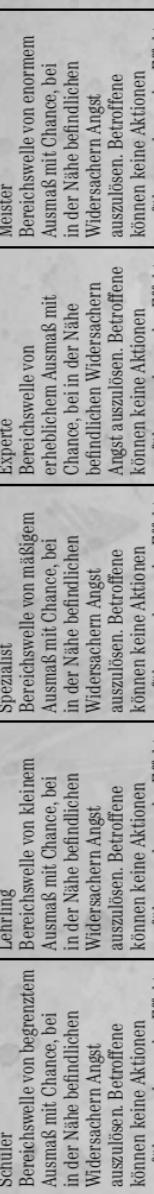
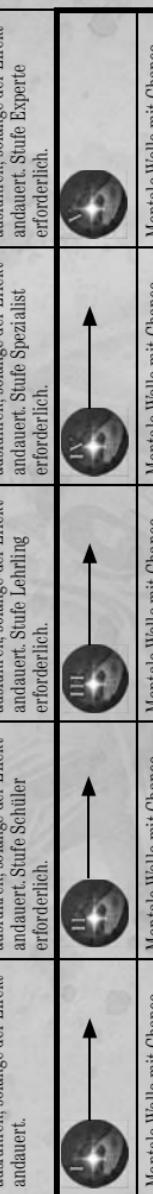
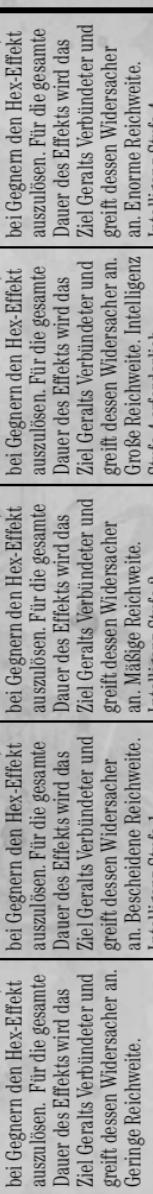
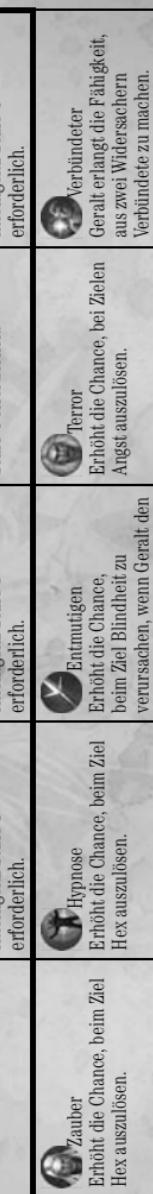
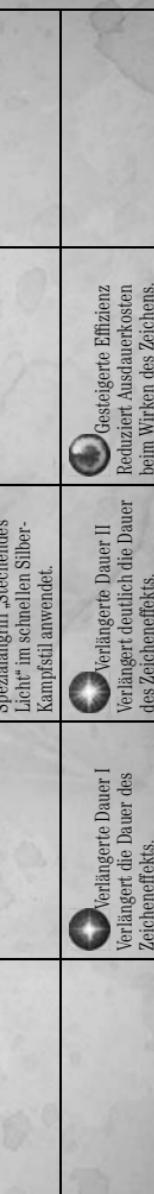
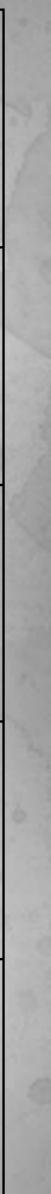
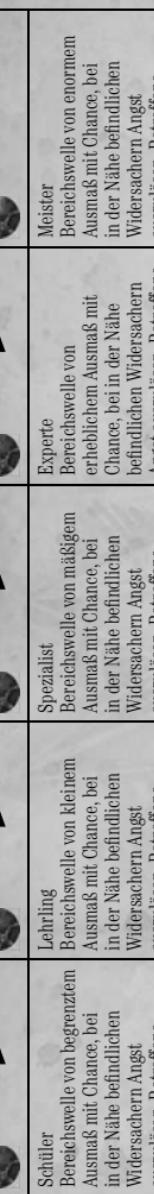
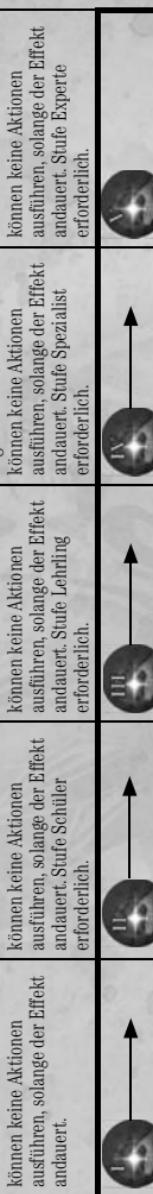
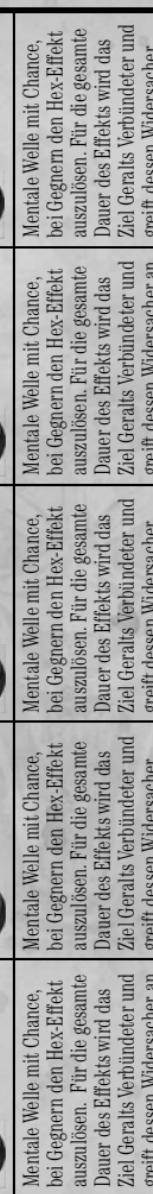
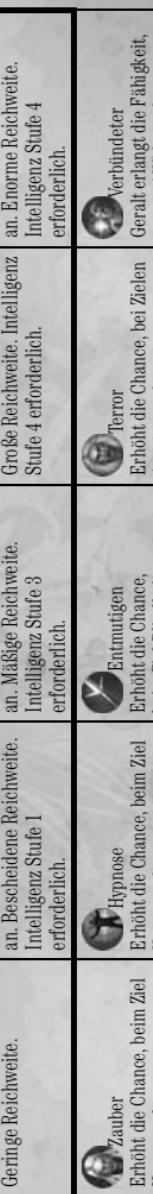
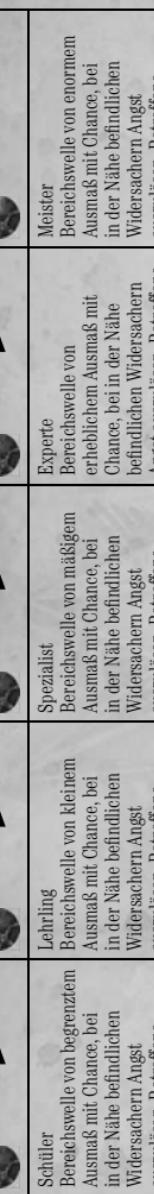
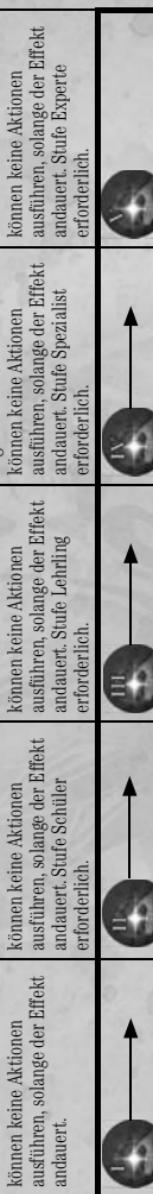
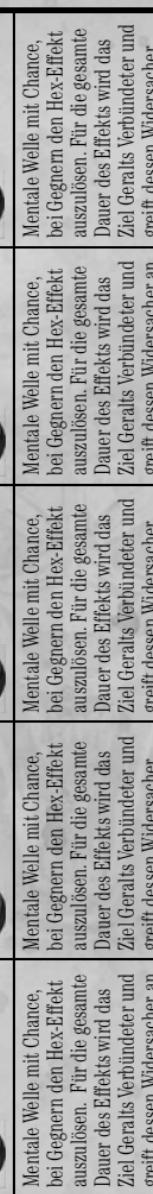
So, wie Geralts Schwertsequenzen Spezialschläge beinhalten können, so kann auch die Macht der Zeichen verstärkt werden. Diese Fähigkeit muss für jedes Zeichen und auf jeder Stufe erworben werden. Um die Macht von Zeichen zu verstärken, müssen Sie rechtsklicken und die Maustaste gedrückt halten (im Falle offensiver Zeichen auf einen Gegner), bis der Aufladebalken ganz aufgeladen ist. Lassen Sie die Maustaste im geeigneten Moment los, um die akkumulierte Energie zu entladen.

Grundstufen		Spezialangriffe		Umwertungen	
		Das Zeichen Aard			
Schüler	Lehrling	Spezialist Ein telekinetischer Stoß von größerer Reichweite und Intensität. Bewirkt Niederschlag und beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 270 Grad vor Geralt. Stufe Lehrling erforderlich.	Experte Ein telekinetischer Stoß von großen Reichweite und Intensität. Bewirkt Niederschlag und beeinflusst alle Feinde um Geralt; besitzt einen effektiven Wirkungsradius von 360 Grad. Stufe Spezialist erforderlich.		
Schüler	Lehrling	Ein telekinetischer Stoß der Niederschlag verursacht. Beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 180 Grad vor Geralt.	Ein telekinetischer Stoß von größerer Reichweite und Intensität. Bewirkt Niederschlag und beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 270 Grad vor Geralt. Stufe Lehrling erforderlich.		
Lähmen	Entwaffen	Das Zeichen bewirkt zusätzlich Lähmen.	Explodierende Faust Erhöht die Chance auf Niederschlag, wenn der Spezialangriff „Schwinger“ im starken Silber-Kampfstil angewendet wird.		
Windbö	Windbö	Erhöht die Chance auf Niederschlag.	Verlängerte Dauer Erhöht die Dauer der vom Zeichen verursachten Effekte.		
Donner	Donner	Erhöht die Chance auf Lähmen, wenn Geralt die Lähmen-Aufwertung besitzt.	Gestiegerte Effizienz Reduziert die Ausdauerkosten beim Wirken des Zeichens.		

Das Zeichen Quen				
Aufwertungen	Grundstufen	Spezialangriffe	Grundstufen	Aufwertungen
				
Schüler Formt ein Schutzfeld um Geralt und fligt Angreifern leichten Schaden zu.	Lehrling Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern geringfügigen Schaden zu. Stufe Schüler erforderlich.	Spezialist Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern mäßigen Schaden zu. Stufe Lehrling erforderlich.	Experte Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern deutlichen Schaden zu. Stufe Spezialist erforderlich.	Meister Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern großen Schaden zu. Stufe Experte erforderlich.
				
				
				
				

Das Zeichen Yrden				
Enhancements	Basic Levels	Special Attacks	Basic Levels	Enhancements
				
Schüler Entfesselt eine Welle, die in einem kleinen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht.	Schüler Entfesselt eine Welle, die in einem kleinen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht.	Spezialist Entfesselt eine Welle, die in einem mittelgroßen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht. Stufe Lehrling erforderlich.	Experte Entfesselt eine Welle, die in einem großen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht. Stufe Spezialist erforderlich.	Meister Entfesselt eine Welle, die in einem sehr großen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht. Stufe Experte erforderlich.
				
Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Zwei Entladungen – entweder bei einem oder zwei verschiedenen Zielen.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Vier Entladungen. Intelligenz Stufe 1 erforderlich.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Sechs Entladungen. Intelligenz Stufe 2 erforderlich.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Zehn Entladungen. Intelligenz Stufe 3 erforderlich.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Zehn Entladungen. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.
				
Zeichen des Schmerzes Erhöht die Chance, Schmerz zu verursachen.	Heldenmut Verdoppelt die Dauer des Zeichens.	Zeichen der Benommenheit Reduziert die Fähigkeit des Ziels zu treffen und Geralts Angriffen auszuweichen	Zeichen des Blendens Erhöht die Chance, das Ziel zu blenden	Zeichen der Verkrüppelung Erhöht die Chance, das Ziel zu vergiften.

Das Zeichen Igni					
Spezialangriffe			Grundstufen		
Schüler	 Lehrling		Spezialist		Experte
Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachsen bei Aufprall Schaden zu. Geringe Reichweite.	Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachsen bei Aufprall Schaden zu. Besiedene Reichtweite. Stufe Lehrling erforderlich.	Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachsen bei Aufprall Schaden zu. Mäßige Reichtweite. Stufe Schüler erforderlich.	Ein Feuerball, der beim Ziel Einstächerung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern Schaden zufügt. Schädigt alle Feinde in einem Winkel von 135 Grad vor Geralt. Intelligenz Stufe 1 erforderlich.	Ein Feuerball, der beim Ziel Einstächerung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern größeren Schaden zufügt. Schädigt alle Feinde in einem Winkel von 225 Grad um Geralt. Intelligenz Stufe 2 erforderlich.	Ein Feuerball, der beim Ziel Einstächerung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern deutlichen Schaden zufügt. Schädigt alle Widersacher um Geralt herum. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.
					
Leidensweg I	Leidensweg II	Leidensweg III	Einstächerung	Inferno	Feuerwand
Erhöht leicht durch das Zeichen zugefügten Schaden.	Erhöht gernfichtig durch das Zeichen zugefügten Schaden.	Erhöht die Chance, beim Ziel Einstächerung zu verursachen, wenn Geralt den Spezialangriff „Abladkler“ im Gruppensilber-Kampfstil anwendet.	Erhöht die Chance, beim Ziel Einstächerung zu verursachen.	Erhöht die Chance, beim Ziel Einstächerung zu verursachen.	Erhöht die Chance, beim Ziel Einstächerung zu verursachen.
					

Das Zeichen Axii				
Aufwertungen	Grundstufen	Spezialangriffe		
Schüler	 <p>Bereichswelle von begrenztem Ausmaß mit Chance, bei in der Nähe befindlichen Widersachern Angst auszulösen. Betroffene können keine Aktionen ausführen, solange der Effekt andauert. Stufe Schüler erforderlich.</p>	 <p>Lehrling Bereichswelle von kleinem Ausmaß mit Chance, bei in der Nähe befindlichen Widersachern Angst auszulösen. Betroffene können keine Aktionen ausführen, solange der Effekt andauert. Stufe Lehrling erforderlich.</p>	 <p>Spezialist Bereichswelle von mäßigem Ausmaß mit Chance, bei in der Nähe befindlichen Widersachern Angst auszulösen. Betroffene können keine Aktionen ausführen, solange der Effekt andauert. Stufe Lehrer erforderlich.</p>	 <p>Experte Bereichswelle von erheblichem Ausmaß mit Chance, bei in der Nähe befindlichen Widersachern Angst auszulösen. Betroffene können keine Aktionen ausführen, solange der Effekt andauert. Stufe Spezialist erforderlich.</p>
Zauber	 <p>Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralt's Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Bescheidene Reichweite. Intelligenz Stufe 1 erforderlich.</p>	 <p>Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralt's Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Mäßige Reichweite. Intelligenz Stufe 3 erforderlich.</p>	 <p>Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralt's Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Große Reichweite. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.</p>	<p>Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralt's Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Enorme Reichweite. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.</p>
	 <p>Erhöht die Chance, beim Ziel Hex auszulösen.</p>	 <p>Hypnose Erhöht die Chance, beim Ziel Hex auszulösen.</p>	 <p>Entmutigen Erhöht die Chance, beim Ziel Blindheit zu verursachen, wenn Geralt den Spezialangriff „Stechendes Licht“ im schnellen Silber-Kampfstil anwendet.</p>	 <p>Terror Erhöht die Chance, bei Zielen Angst auszulösen.</p>
	 <p>Verlängerte Dauer I Verlängert die Dauer des Zeichenefekts.</p>	 <p>Verlängerte Dauer II Verlängert deutlich die Dauer des Zeichenefekts.</p>	 <p>Gesteigerte Effizienz Reduziert Ausdauerkosten beim Wirken des Zeichens.</p>	

## 6.4 Tränke, Öle und Bomben im Kampf

Alchimistische Mixturen, die im Kampf verwendet werden, können das Blatt zu Ihren Gunsten wenden. Tränke verbessern Geralts Kampffähigkeiten und machen ihn schneller, resistenter gegen Schaden und tödlicher im Angriff. Öle, besonders für spezielle Widersacher entwickelte, machen Waffen tödlicher. Mit Bomben kann Geralt mehrere Widersacher gleichzeitig angreifen und behält so leichter die Oberhand im Kampf. Details finden Sie in Kapitel 8, „Alchimie“.



# 7 Charakterentwicklung

Im Verlauf des Spiels entwickelt sich Geralt weiter, da er Erfahrung sammelt und neuen Herausforderungen begegnet. Dieses Kapitel beschreibt Geralts Entwicklung sowie die Mittel und Wege, wie er neue Fähigkeiten erlangt und die aufwertet, die er bereits besitzt.

## 7.1 Erfahrung

Geralt gewinnt jedes Mal an Erfahrung, wenn er einen Widersacher besiegt, ein Rätsel löst, verborgene Objekte oder Plätze entdeckt oder eine ihm übertragene Aufgabe erfolgreich abschließt. Dieses Charaktermerkmal wird durch Erfahrungspunkte (EP) dargestellt. Jedes Mal, wenn Sie die erforderliche Punktzahl erreicht haben, steigen Sie in eine neue Erfahrungsstufe auf, die in einem Rang und einer Stufe zwischen 1 und 10 ausgedrückt wird. Wenn das Abenteuer beginnt, ist Geralt auf geheimnisvolle Weise gerade wieder aufgetaucht, allerdings ohne Gedächtnis und ohne die vielen Fertigkeiten und Fähigkeiten, die er früher hatte. Das bedeutet, Sie beginnen das Spiel mit der Stufe 0. Ausbildung und Abenteuer helfen Geralt, sich an Wissen und Kampfbewegungen zu erinnern, die er vor langer Zeit einmal kannte. Wenn Sie Erfahrungsstufe 1 erreichen, bekommt Geralt seinen ersten Hexerrang. Zum nächsten steigt er auf, wenn er alle zehn Stufen abgeschlossen hat. Das geht weiter, bis er den höchsten und fortgeschrittenen Hexerrang erreicht hat (siehe Tabelle am Ende dieses Kapitels).

## 7.2 Talente

Mit jeder Erfahrungsstufe, die Sie erreichen, bekommen Sie eine bestimmte Anzahl Talente. Damit können Sie Charaktermerkmale aufwerten und neue Fähigkeiten erlangen. Die drei Arten von Talenten sind Bronze, Silber und Gold.

**Bronze-Talente** – Mit den in frühen Stadien des Spiels verfügbaren Bronze-Talenten können Sie die beiden ersten Stufen der Charaktermerkmale entwickeln, die die Aneignung von einfachen Fertigkeiten- und Fähigkeiten-Aufwertungen ermöglichen.

**Silber-Talente** – Die in nachfolgenden Stadien des Spiels verfügbaren Silber-Talente ermöglichen die Weiterentwicklung von Charaktermerkmalen auf Stufe 3 und 4, die fortgeschrittene Fertigkeiten- und Fähigkeiten-Aufwertungen bieten.

**Gold-Talente** – Die in späten Stadien des Spiels verfügbaren Gold-Talente dienen der Entwicklung von Charaktermerkmalen der Stufe 5, die wahrhaft mächtige Fertigkeiten- und Fähigkeiten-Aufwertungen umfassen.

Zusätzliche Talente kann Geralt durch potente alchimistische Mixturen erhalten, die Mutagene genannt werden (siehe Kapitel 8, „Alchimie“). Auf diese Weise erworbene Talente hängen von der Stärke der Mutagene ab.

**Hinweis! Die Anzahl der im Verlauf des Spiels verfügbaren Talente ist begrenzt. Sie können durch Benutzung von Talenten nicht alle verfügbaren Aufwertungen erwerben, wählen Sie sie daher mit Bedacht und entsprechend Ihren Neigungen sowie Ihrem individuellen Spielstil.**

## 7.3 Eigenschaften

Geralt wird durch eine Reihe von Eigenschaften charakterisiert. Diese sind:

**Stärke** – Repräsentiert Geralts Körperkraft. Diese Eigenschaft beeinflusst Schlagkraft bei Schwert- und Faustkämpfen, Resistenz gegen Schaden im Kampf, die Effekte kritischer Hiebe und das Tempo, mit dem sich Geralt erholt. Der Entwicklung der starken Kampfstile über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Stärke vorausgehen.

**Gewandtheit** – Beschreibt Geralts Präzision und Koordination in der Bewegung. Diese Eigenschaft beeinflusst die Effizienz von Treffen, Ausweichen und Parieren. Der Entwicklung der schnellen Kampfstile über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Gewandtheit vorausgehen.

**Ausdauer** – Beschreibt Geralts geistigen und körperlichen Zustand sowie seine Resistenz gegen Erschöpfung. Ausdauer beeinflusst die Ausdauerkosten für das Wirken von Zeichen und die Ausführung von Spezialhieben bei Schwert- und Faustkampf, die Ausdauer-Regenerationsrate, Geralts Toleranz für die in Tränken enthaltenen Toxine sowie seine Resistenz gegen Schmerz-, Gift- und Einäscherungseffekte (siehe Abschnitt 11.5, „Spezielle Fähigkeiten von Gegnern“). Der Entwicklung der Gruppen-Kampfstile über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Ausdauer vorausgehen.

**Intelligenz** – Beschreibt Geralts geistiges Vermögen sowie seine Fähigkeit, Wissen zu erlangen und zu behalten. Intelligenz beeinflusst Geralts Möglichkeiten, Fertigkeiten zu erlernen (z. B. Tränke brauen) und Wissen zu absorbieren (über Kreaturen, Pflanzen oder die Methoden, in Rezepten für Tränke genannte Komponenten zu präparieren). Intelligenz beeinflusst darüber hinaus die Intensität von Zeichen sowie die Anstrengung, die erforderlich ist, sie zu wirken, und auch Geralts Anfälligkeit gegen Angriffe, die auf seinen Verstand zielen. Der Entwicklung von Zeichen über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Intelligenz vorausgehen.

## 7.4 Fähigkeiten und Fertigkeiten

Geralts Eigenschaften sowie sein Wissen über Hexerkampfstile und Zeichen können durch Fähigkeiten und Fertigkeiten aufgewertet werden, die Geralt als Charakter formen. Im Fähigkeitenbaum bestimmt jeder Zweig die Stufe einer bestimmten Eigenschaft (z. B. Stärke Stufe 1), die dann mit zusätzlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessert werden kann.

Fähigkeiten im Zusammenhang mit Eigenschaften sind für gewöhnlich spezielle Fertigkeiten, die das Gameplay beeinflussen. Zu den Beispielen gehören Wissen über die Zubereitung von Kräutern zur Anwendung in Tränken und zusätzliche Kampfexpertise. Sie können auch aus Möglichkeiten bestehen, die unter bestimmten Bedingungen aktiviert werden, zum Beispiel gesteigerte Zeichen-Intensität, wenn Geralts Energie niedrig ist.

Fähigkeiten im Zusammenhang mit Kampfstilen beeinflussen Widersachern zugefügten Schaden und das Zufügen von Effekten wie Bluten oder Schmerz; außerdem können sie unter bestimmten Umständen zusätzliche Charaktermöglichkeiten aktivieren, zum Beispiel erhöhter Schaden bei Gegnern, wenn Geralt kritisch verwundet ist.

Fähigkeiten im Zusammenhang mit Zeichen beeinflussen bestimmte Zeichen-Charakteristiken. Je nach Art des Zeichens können sie Reichweite und Intensität vergrößern, zusätzliche Effekte generieren oder die Ausdauerkosten für das Wirken eines bestimmten Zeichens reduzieren.

## 7.5 Erwerb von Aufwertungen

Wenn Sie neue Talente erwerben, können Sie entscheiden, ob Sie Geralts Charaktermerkmale aufwerten möchten. Fähigkeiten, die mit Eigenschaften, Kampfstilen und Zeichen verbunden sind, entsprechen farblich den Talenten, die ausgegeben werden müssen, um sie zu erlangen. Fähigkeitstufen müssen nacheinander erworben werden; bereits erworbene können aufgewertet werden.

Um ein Charaktermerkmal zu entwickeln gehen Sie in den Meditationsmodus (mieten Sie dazu ein Zimmer in einem Gasthaus, klicken Sie das Ausrufen/Meditieren-Symbol in einem Dialog an oder klicken Sie auf ein brennendes Lagerfeuer). Aktivieren Sie das Held-Feld und linksklicken Sie auf die Fähigkeit oder Fertigkeit, die Sie hinzufügen möchten. Erworbene Fertigkeiten und Fähigkeiten entsprechen farblich der Charaktereigenschaft, die sie verändern.

## 7.6 Zusammenfassung der Fähigkeiten und Fertigkeiten

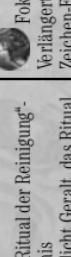
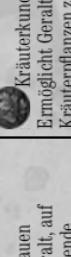
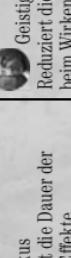
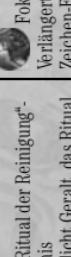
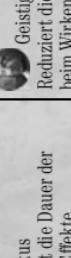
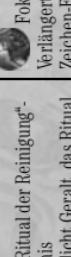
**Hinweis:** Alle Aufwertungen im Zusammenhang mit Eigenschaften sind kumulativ.

Grundstufen		Stärke	
			
Erhöht geringfügig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag.	Erhöht geringfügig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag.	Erhöht mäßig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von starten Kampfstilen.	Erhöht mäßig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von starten Kampfstilen.
			
Schwips	Position Erhöht geringfügig die Effizienz von Parieren.	Lebenskraft Erhöht die maximale Vitalitätsstufe.	Blutun-Resistenz Erhöht deutlich die Resistenz gegen Bluten.
			
Wahrer Mummm	Beschleunigt Regeneration der Vitalität.	Niederschlag-Resistenz Erhöht Geralt gegen Niederschlag.	Steinhaut Erhöht Geralt allgemeinen Rüstungswert
Erhöht Widersachers zugefügten Schaden, wenn Geralt schwer verwundet ist. Einen mutigenen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.			
			
Aufwertungen	Raufhandel Aktiviert Machtverstärkung und Spezialiebe im Faustkampf.	Überlebensinstinkt Erhöht Widersachers zugefügten Schaden, wenn Geralt von Bluten beeinflusst wird.	Aggression Erhöht mäßig Widersachers zugefügten Schaden.

Basic Levels		Dexterity			
					
Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffern und Ausweichen; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einstächerung.	Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffern und Ausweichen; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einstächerung.	Erhöht mäßig die Effizienz von Treffern und Parieren; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einstächerung. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von schnellen Kampfstilen.	Erhöht mäßig die Effizienz von Treffern und Parieren; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einstächerung. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von schnellen Kampfstilen.	Erhöht deutlich die Effizienz von Treffern und Parieren; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einstächerung. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von schnellen Kampfstilen.	Erhöht deutlich die Effizienz von Treffern und Parieren; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einstächerung. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von schnellen Kampfstilen.
					
Hautabziehen Ernöglicht Geralt, alchimistische Zutaten aus besiegenen Untergangern zu gewinnen, sofern er Kenntnisse über sie besitzt. Die Fertigkeit wird im Verlauf des Spiels automatisch erlangt.	Pfeile ablenken Ermöglicht Geralt, Pfeile und Bolzen abzuwenden, wenn er in die Richtung blickt, aus der sie kommen	Blenden-Resistenz Erhöht deutlich die Resistenz gegen Blenden.	Finesse Erhöht die Chance, im schnellen Kampfstil Angst auszulösen	Wachsamkeit Erhöht deutlich die Effizienz von Ausweichen, wenn Geralt von hinten angegriffen wird.	Präzision Erhöht die Chance, im Gruppen-Kampfstil kritischen Schaden zuzufügen
					
Raubtier Erhöht nachts deutlich die Effizienz von Treffern und Ausweichen. Einen mutigenen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.	Wegstoßen Erhöht die Effizienz von Parieren.	Wendigkeit Erhöht beachtlich die Effizienz von Ausweichen.	Fine Erhöht beachtlich die Treffer-Effizienz.	Einstächerung-Resistenz Erhöht beachtlich die Unterbrechung von Einstächerung.	
					
Enhancements		Enhancements			
					

Ausdauer		Auszehr		Austausch	
Grundstoffen	Ausdauer	Auszehr	Austausch	Austausch	Ausdauer
 I	 II	 III	 IV	 V	 VI
Erhöht geringfügig die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen.	Erhöht geringfügig die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen.	Erhöht mäßig die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von Gruppen-Kampfstilen.	Erhöht mäßig die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von Gruppen-Kampfstilen.	Trank-Toleranz Erhöht Toleranz für Tränke.	Erhöht deutlich die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen.
 I	 II	 III	 IV	 V	 VI
Schwergewicht Reduziert Länge der Berauschtum um die Hälfte.	Absorption Ermöglicht Geralt, zweimal täglich an Orten der Macht Energie aufzuladen.	Ausdauer-Regeneration Verbessert die Resistenz gegen Lähmungen.	Schmerz-Resistenz Verbessert beachtlich die Resistenz gegen Schmerz.	Muskelkraft Reduziert die Ausdauerkosten für das Ausführen von Hieben.	Gesteigerte Ausdauer Erhöht maximale Ausdauer. Austausch-Regeneration erforderlich.
 I	 II	 III	 IV	 V	 VI
Mutation Ermöglicht rohen Verzehr ausgewählter alchimistischer Zutaten, um Vitalität wiederherzustellen. Einen mutagenen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.	Gift-Resistenz Verbessert die Resistenz gegen Vergiften.	Wiederbeleben Reduziert beachtlich die Dauer von Lähmungen.	Ausdauer-Regeneration Beschleunigt mäßig die Ausdauer-Regeneration.	Gewandelter Metabolismus Erhöht die Effizienz von Treffen und Ausweichen; verleiht Immunität gegen Schmerz und Vergiftung; verbessert die Resistenz gegen Bluten. Wird aktiviert, wenn Geralt an exzessiver Toxizität leidet.	

### Aufwertungen

Intelligenz		Aufwertungen	
Grundstellen	Aufbau	Grundstellen	Aufbau
 <p>Erhöht geringfügig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 2 von Zeichen.</p>	 <p>Erhöht geringfügig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 3 von Zeichen.</p>	 <p>Erhöht mäßig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von Zeichen.</p>	 <p>Erhöht mäßig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von Zeichen.</p>
 <p>Trank-Brauen Ermöglicht Geralt, auf Formeln basierende alchimistische Tränke zu herzustellen. Die Fähigkeit wird im Verlauf des Spiels automatisch erlangt.</p>	 <p>Kräuterkunde Ermöglicht Geralt, Kräuterpflanzen zu identifizieren und alchimistische Zutaten zu sammeln.</p>	 <p>Aufgehender Mond Verdoppelt die Zeichen-Intensität bei Mondaufgang. Einen mutagenen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.</p>	 <p>Ungeheuerwissen Ermöglicht Geralt, sich an Informationen über gewöhnliche Ungeheuerarten zu erinnern.</p>
 <p>Grundstellen</p>	 <p>Aufbau</p>	 <p>Grundstellen</p>	 <p>Aufbau</p>
 <p>Grundstellen</p>	 <p>Aufbau</p>	 <p>Grundstellen</p>	 <p>Aufbau</p>

## 8 Alchimie

Die Kunst, alchimistische Sude zuzubereiten, ist untrennbar mit dem Beruf des Hexers verbunden. Ihre Bedeutung entspricht durchaus der des Schwertkampfs und dem Geschick im Umgang mit Zeichen. Alchimistisches Wissen, oder dessen Mangel, kann im Kampf gegen Ungeheuer den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Kenntnis der entsprechenden Formeln, Zutaten und Substanzen ermöglicht Hexern, ihre Schmerztoleranz zu erhöhen, Antikörper zu entwickeln, die Sinneswahrnehmung zu schärfen, die Reaktionszeit zu verkürzen, ihre Stärke zu erhöhen, Blutgerinnung und Genesung zu beschleunigen und geistige Konzentration sowie körperliche Wendigkeit in Situationen zu gewährleisten, in denen normale Menschen vor Angst erstarren würden.

### 8.1 Arten alchimistischer Mixturen

In DER HEXER wird Alchimie in drei Gebiete eingeteilt.

**Trank-Brauen** – Verschiedene Alkohole, zu denen auch Schnäpse gehören können, sowie Kräuteraufgüsse dienen als Grundstoff für diese flüssigen Mixturen. Manche Tränke erfordern Zutaten, die aus außergewöhnlich mächtigen und seltenen Kreaturen gewonnen werden. Sie werden Mutagene genannt und bewirken unumkehrbare Veränderungen in Geralt's Organismus, indem sie neue Fähigkeiten freischalten oder die allgemeine Entwicklung beschleunigen.

**Öl-Präparation** – Tierisches Fett, etwa das von Gänsen, dient als Grundstoff für diese Öle. Wendet man diese fettigen Substanzen auf Schwertklingen an, führt das zu einer Vielzahl von im Kampf nützlichen Effekten, die von den verwendeten Zutaten abhängen. Öle werden mit speziellen Kontrahenten im Sinn hergestellt, wie zum Beispiel Vampire, Ghule und Geister.

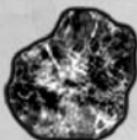
**Bomben-Herstellung** – Bomben sind quasi eine Nebenwirkung der Experimente irrer serikanischer Alchimistenmagier. Sie sind den Hexern zwar eigentlich fremd, aber Geralt kann lernen, wie man sie herstellt, und damit so manchen Widersacher überraschen. Bomben können Ihre Feinde mit Panik erfüllen, sie vergiften oder entflammen. Schwarzpulver wird als Grundstoff für diese Mixturen benutzt; deren Anwendung hat einen Gebietseffekt rund um Geralt herum.

### 8.2 Erwerb von Formeln

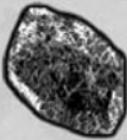
Im Laufe Ihrer Abenteuer werden Sie eine Vielzahl verschiedener alchimistischer Formeln finden und studieren. Sie können sie erlernen, indem Sie mit anderen Charakteren sprechen oder alchimistische Bücher lesen, die Sie finden oder kaufen. Wenn Sie einen Folianten erwerben, der alchimistische Informationen enthält (das Objekt-Feld informiert Sie darüber), rechtsklicken Sie auf das Buch, um die Formel zu lernen. Von da an ist die Formel im Alchimie-Feld verfügbar.

### 8.3 Zutaten und Komponenten

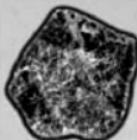
Alchimistische Tränke werden aus sechs Grundsubstanzen hergestellt, die man in verschiedenen Kräutern, Mineralien und Körperteilen erlegter Ungeheuer findet. Diese Substanzen sind:



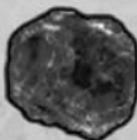
*Vitriol*



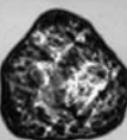
*Hydragenum*



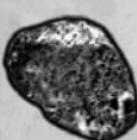
*Rebis*



*Äther*



*Quebrith*



*Karmin*

Zutaten können, müssen aber nicht, eine von drei weiteren Substanzen enthalten: Albedo, Nigredo und Rubedo. Sollte sich herausstellen, dass alle Zutaten, die für einen Trank ausgewählt wurden, dieselbe zusätzliche Substanz enthalten, besitzt der daraus entstandene Trank neben dem grundsätzlichen Effekt noch einen Bonuseffekt.

**Albedo-Tränke** – Zeichnen sich durch reduzierte Toxizität aus. Darüber hinaus hat ein Trank, der unmittelbar nach einem Albedo-Trank eingenommen wird, ebenfalls eine reduzierte Toxizität.

**Nigredo-Tränke** – Beeinflussen Geralts Koordination und geistigen Fokus und erhöhen so die Chance, Gegner zu treffen.

**Rubedo-Tränke** – Zusätzlich zu ihren Kern-Effekten regenerieren sie Geralts Vitalität.

**Hinweis!** Geralt muss die Fertigkeit Kräuterkunde sowie Kräuterkenntnis aus Folianten erwerben, die Herbarien genannt werden, damit er bestimmte Kräuterzutaten finden und sammeln kann.

## 8.4 Mixtur-Mischung

Um eine Mixture herzustellen, die auf einer von Geralt erlernten Formel basiert, aktivieren Sie den Meditationsmodus und gehen zum Alchimie-Feld. Links erscheint eine Liste der verfügbaren Formeln nebst Symbolen, die die Art der Formel sowie die erforderlichen Zutaten angeben. Der Alchimie-Tisch befindet sich in der Mitte des Feldes. Das Inventar ist rechts zu sehen. Tränke stellt man am einfachsten her, indem man auf die gewünschte Formel linksklickt. Formeln, für die Sie alle erforderlichen Substanzen und Zutaten besitzen, sind hervorgehoben. Diejenigen, die Sie nicht mischen können, sind nicht anklickbar. Linksklicken Sie auf eine Formel, damit die erforderlichen Zutaten automatisch auf dem Alchimie-Tisch platziert werden. Der Grundstoff erscheint am erforderlichen Platz, die Zutaten um ihn herum. Klicken Sie auf das Symbol „Mischen“ unter dem Alchimie-Tisch, um die Mixture zuzubereiten. Sie können so viel Einheiten einer Mixture herstellen, wie Sie brauchen, sofern Sie genügend Zutaten haben.

**Hinweis!** Formeln für Tränke nennen erforderliche Substanzen, nicht spezielle Zutaten. Um mutagene Tränke zu mischen, brauchen Sie Grundsubstanzen, einen Grundstoff und eine einzigartige, in der Formel genannte Zutat.



## 8.5 Experimentieren

Sie können versuchen, alchemistische Mixturen zu brauen, ohne die erforderliche Formel zu kennen. Experimentieren Sie ungeniert und erschaffen Sie Ihre eigenen Tränke, Öle und Bomben. Platzieren Sie einen alchemistischen Grundstoff und ein Set Zutaten auf den erforderlichen Plätzen und klicken Sie dann auf „Mischen“, um einen Sud herzustellen. Feststellen, was Sie da gebraut haben, können Sie freilich nur, wenn Sie es an sich selbst erproben und herausfinden, welche Effekte es erzeugt. Mixturen, die positive Effekte haben, werden automatisch für weiteren Gebrauch in der Formelliste aufgezeichnet. Allerdings besteht immer die Chance, dass Ihre Mixture nur negative Effekte hat ...

## 8.6 Nebenwirkungen von Tränken

Hexer-Tränke sind im Grunde genommen nichts anderes als starke Gifte, gegen die Hexer eine gewisse Toleranz erlangt haben. Dennoch enthalten Tränke Toxine, die bei der Einnahme die Körpertoxizität erhöhen. Das kann zu ungewollten Nebenwirkungen führen und im Fall einer Überdosis sogar zum Tod. Behalten Sie daher stets Geralts Toxizität im Auge, wenn Sie Tränke benutzen. Nebenwirkungen treten auf, wenn die Toxizität die Hälfte der Markierung übersteigt, und nehmen zu, wenn weitere Toxine hinzugefügt werden. Im Fall einer schweren Vergiftung erscheinen rote Flecken auf dem Bildschirm, die immer intensiver werden, je mehr sich Geralt der maximalen Giffttoleranz nähert.

Um Geralts Toxizität zu reduzieren, trinken Sie den Trank „Weißen Honig“, ruhen mehrere Stunden aus oder führen an einem Ort der Macht das Ritual der Katharsis durch.

## 8.7 Zusammenfassung von Tränken und Mixturen

### TRÄNKE



#### Schneesturm

**Effekt:** Eine der potentesten Mixturen; reduziert drastisch Geralts Reaktionszeit, verbessert seine Reflexe und beschleunigt die Bewegung.

**Dauer:** Kurz

**Toxizität:** Mittel

*Dieser Trank wird meist unmittelbar vor einer Schlacht benutzt.*



#### Schwarzes Blut

**Effekt:** Tödlich für Ungeheuer, die das Blut eines Hexers zu sich nehmen, der ihn eingenommen hat.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Hoch

*Hexer wenden diesen Trank nur ungern und sparsam an, da er nur funktioniert, wenn sie ein Monster sich an ihrem Fleisch laben und ihr verunreinigtes Blut trinken lassen.*



#### Schwalbe

**Effekt:** Beschleunigt die Regeneration der Vitalität.

**Dauer:** Kurz

**Toxizität:** Mittel

*Es gibt keinen schöneren Vogel als die Schwalbe – Vorbote des Frühlings und der Erneuerung des Lebens. Selbst die abtrünnigen Magier, die diese Formel entwickelten, drückten ihre Bewunderung für diesen Vogel aus, als sie diesen Verjüngungstrank nach ihm benannten..*



### Bindekraut

**Effekt:** Macht alle, die ihn einnehmen, immun gegen Säure.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Mittel

*Hexer nennen diesen Trank oft „Sumpfelixier“, da die meisten Ungeheuer, die Säure spucken, dort anzutreffen sind.*



### Vollmond

**Effekt:** Erhöht deutlich die maximale Vitalität.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Hoch

*Ein Universaltrank, den Hexer für gewöhnlich trinken, bevor sie in den Kampf ziehen, wenn sie nicht genau wissen, welche Widersacher sie erwarten. Sein Nachteil ist die hohe Toxizität.*



### Blitzschlag

**Effekt:** Erhöht deutlich Gegnern zugefügten Schaden, verringert aber die Verteidigung des Benutzers.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Hoch

*Dieser Trank löst eine Kampfrance aus und erhöht Genauigkeit sowie Stärke von Angriffen, allerdings auf Kosten der verringerten Verteidigung.*



### Weide

**Effekt:** Erhöht Geralts Resistenz gegen Lähmen- und Niederschlag-Effekte.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Hoch

*Der Trank verbessert Bewegung und Koordination und erhöht die Resistenz gegen Schaden. Er wird am besten gegen Feinde angewendet, die zu Lähmen- und Niederschlag-Effekten fähig sind.*



### De Vries' Extrakt

**Effekt:** Ermöglicht Geralt, lebende Kreaturen aufzuspüren, auch wenn sie unsichtbar sind.

**Dauer:** Kurz

**Toxizität:** Mittel

*Die Entdeckung dieses Tranks wird der Zauberin Tissaia de Vries zugeschrieben. Hexer können damit Kontrahenten erkennen, selbst wenn sich diese hinter Hindernissen wie Mauern verborgen haben.*



### Weißer Honig

**Effekt:** Reduziert Toxizität auf null und hebt die Effekte aller zuvor eingenommenen Tränke auf.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Der Trank löst die Produktion reinigender Enzyme in den mutierten Organismen der Hexer aus. Der Körper wird von jeglicher Toxizität befreit. Allerdings werden auch alle positiven Effekte zuvor eingenommener Tränke ebenfalls beendet. Weißer Honig hat keine Wirkung auf Giftseren und Gifte im Körper.*



### Kuss

**Effekt:** Erhöht die Resistenz gegen Bluten und lässt jede Blutung sofort gerinnen.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Mittel

*Wird im Kampf gegen Ungeheuer benutzt, die blutende Wunden zufügen.*



### Wolf

**Effekt:** Erhöht Konzentration, verbessert Koordination und vermehrt die Chance, einen kritischen Treffer zu landen.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Mittel

*Hexer, die den Gruppen-Kampfstil anwenden, halten besonders große Stücke auf Wolf.*



### Würger

**Effekt:** Kontrahenten, die einen Hexer treffen, wenn er diesen Trank eingenommen hat, erleiden bei Kontakt stechenden Schmerz.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Hoch

*Der Würger wird auch Rachetrank genannt.*



### Fisstech

**Effekt:** Hat keine positiven Effekte; lähmt, betäubt und führt letztendlich zu Bewusstlosigkeit.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Keine

*Fisstech ist ein beliebtes Betäubungsmittel für die reiche Jugend und kriminelle Unterwelt Temeriens.*



### Katze

**Effekt:** Gewährt Nachtsicht.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Niedrig

*Katze ist angeblich der erste Trank, der eigens für Hexer hergestellt wurde. Die Mixtur modifiziert vorübergehend die Pupille des Auges und verstärkt die Empfänglichkeit für vorhandenes Restlicht.*



### Petrис Wundertrank

**Effekt:** Verstärkt die Macht aller Hexerzeichen.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Sehr hoch

*Der Magier namens Petri machte die Verstärkung magischer Kräfte zu seinem Lebenswerk und schuf dabei erfolgreich mehrere interessante Tränke. Einer davon ist Petris Wundertrank, der oft von Hexern mit überragenden magischen Fähigkeiten benutzt wird.*



### Wolverin

**Effekt:** Erhöht zugefügten Schaden, aber nur, wenn Geralts Vitalität unter die Hälfte absinkt.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Hoch

*Wolverin setzt das gesamte verborgene Kampfspotenzial im mutierten Organismus der Hexer frei. Es wird häufig angewendet, wenn ein Hexer in einem Scharmützel keine Zeichen einsetzen will.*



### Absud Raffards des Weißen

**Effekt:** Regeneriert unmittelbar nach der Einnahme den größten Teil verlorener Vitalität.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Hoch

*Raffard der Weiße, ein Magier aus alter Zeit, entwickelte diesen Trank für die Krieger, die damals die Welt für die Menschen eroberten.*



### Mariborwald

**Effekt:** Erhöht deutlich die maximale Ausdauer. Wird überwiegend von Hexern benutzt, die sich auf die Anwendung von Zeichen spezialisiert haben.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Mittel

*Die Legende berichtet, dass dieser Trank von den Dryaden des Brokilon gebraut wurde. Die Formel gelangte schließlich nach Kaer Morhen, wo die Hexer sie in leicht veränderter Zusammensetzung verwendeten.*



### Oropéndola

**Effekt:** Erhöht die Toleranz des Körpers gegen Gift und beendet die Effekte aller Gifte, die sich bereits im Blutkreislauf befinden.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Mittel

*Vor einem Kampf gegen giftige Kreaturen wie den Basilisken nehmen Hexer „Goldener Pirol“ zu sich, der Enzyme freisetzt, die das Gift neutralisieren.*



### Weiße Möwe

**Effekt:** Ein magischer Trank, der auch als Grundstoff für andere Tränke dienen kann, da er fünf Zutaten aufnimmt, ehe eine Sättigung erreicht ist.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Mittel

*Weiße Möwe, ein mildes Halluzinogen, wird von Hexern benutzt, damit die langen Winternächte in ihrer Festung ... stimulierender werden.*



### Frauentränen

**Effekt:** Befreit den Körper schlagartig von negativen Effekten des Alkoholkonsums; macht den Zecher völlig nüchtern und frei von Kater.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Niedrig

*Dorfhexen verkaufen dieses Gebräu an Frauen, deren Männer zu oft in den Schänken sind.*



### Waldkauz

**Effekt:** Beschleunigt die Rate der Ausdauer-Regeneration.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Mittel

*Der Trank ist besonders nützlich, wenn ein Hexer das Opfer eines Fluchs beobachten oder sich auf einen langen Kampf vorbereiten muss.*



### Parfüm

**Effekt:** Mit seinem betörenden Duft ein Geschenk, das die meisten Frauen gewiss zu schätzen wissen.

**Dauer:** Lang

**Toxizität:** Niedrig

*Der Legende zufolge soll dieser Trank von einem Alchimisten entwickelt worden sein, dessen Frau sich permanent beschwerte, dass seine Arbeit keinen praktischen Nutzen habe. Die Formel ermöglicht die Herstellung von Parfüm aus praktisch allen möglichen Zutaten. Es versteht sich von selbst, dass die Frau des Alchimisten zufrieden war.*



### Furchtbringervision

**Effekt:** Gewährt Geralt ein Bronze-Talent, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Dieser Trank, aus dem Auge eines Furchtbringers hergestellt, treibt die Mutation voran und verbessert den einzigartigen Organismus eines Hexers noch mehr.*



### Golemsmark

**Effekt:** Ermöglicht den Erwerb von Intelligenz-Aufwertungen, die die Intensität der Hexerzeichen steigern, allerdings nur, wenn der Mond aufgeht.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Unter Verwendung der komplexen Magie in dem soliden Steinblock, der das Herz eines Golems bildet, erlangten abtrünnige Magier das Geheimnis von Tränken, die die Mutation der Hexergehirne vorübergehend noch weiter vorantreiben.*



### Dagonsaft

**Effekt:** Ermöglicht den Erwerb von Stärke-Aufwertungen, die den Gegnern zugefügten Schaden deutlich erhöhen, wenn Geralt selbst verwundet ist.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*In uralten Aufzeichnungen heißt es, dass dieser Trank den Schleim einer mythischen Kreatur namens Dagon erfordert.*



### Kikimorenzorn

**Effekt:** Ermöglicht den Erwerb von Ausdauer-Aufwertungen, die Geralt ermöglichen, rohe Ungeheuerenteile zu verzehren, die die Vitalität regenerieren, aber auch die Toxizität erhöhen.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Die spezielle Natur des Nervensystems einer Kikimore inspirierte abtrünnige Magier, dieses Mutagen zu entwickeln. Der Trank beeinflusst Geralts Magen und zwingt seinen mutierten Organismus, reinigende Verdauungsenzyme zu produzieren.*



### Striegentrieb

**Effekt:** Fügt ein Bronze-Talent und ein Silber-Talent hinzu, die zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden können.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Ein mit gebräuchlichen Zutaten gemischtes Striegenherz ergibt diesen Trank, der Hexer noch tödlicher macht.*



### Höllenhundseele

**Effekt:** Fügt ein Silber-Talent hinzu, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Die Hexer sind geschickt genug, dass sie empfindliche Organe aus einzigartigen Kreaturen wie dem Höllen Hund entfernen können.*



### Werwolfwut

**Effekt:** Ermöglicht den Erwerb von Gewandtheit-Aufwertungen, die Geralts Jagdstinkte wecken und seine nächtlichen Kampffähigkeiten verbessern.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Die Altvorderen fanden heraus, dass das Fell eines Werwolfs Raubtierinstinkte verbessern kann. Manche behaupten, dass dieser Trank Hexern unnatürliche animalische Vorteile verschafft.*



### Koschtscheikern

**Effekt:** Fügt ein Gold-Talent hinzu, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Das Herz eines Koschtschei ist eine legendäre alchimistische Zutat und wird zum Brauen von Tränken benutzt, die die aus der Prüfung der Gräser entstandene Mutation noch weiter vertiefen.*



### Zeugl-Lebenskraft

**Effekt:** Fügt ein Gold-Talent hinzu, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

**Dauer:** Soforteffekt

**Toxizität:** Keine

*Das Herz eines Koschtschei ist eine legendäre alchimistische Zutat und wird zum Brauen von Tränken benutzt, die die aus der Prüfung der Gräser entstandene Mutation noch weiter vertiefen.*

## ÖLE



### Veneno del ahorcado

**Effekt:** Dringt in den Blutkreislauf des Opfers ein und vergiftet es. Dieses Einreibemittel ist nutzlos gegen Ungeheuer, deren Physiologie sich von der der Menschen unterscheidet.

**Dauer:** Lang

*Als Vorbereitung auf einen tödlichen Hieb bereitet der Meuchler Henkersgiftserum zu – das Gift der Gifte. Auch wenn der Schlag das Herz verfehlt, kann das Opfer dem Tod nicht lange ein Schnippchen schlagen.*



### Argentia

**Effekt:** Wird auf ein Silberschwert angewendet und erhöht dessen Schadenswirkung. Auf ein Stahlschwert angewendet, verringert Argentia die Werte der Klinge.

**Dauer:** Lang

*Ein Silberschwert bedeutet für die meisten Ungeheuer den Tod, doch die mächtigsten Bestien können dem tödlichen Hieb standhalten. Argentia verstärkt die Macht von Silberklingen.*



### Cinfridöl

**Effekt:** Sobald dieses Öl in den Blutkreislauf eingedrungen ist, erleidet das Opfer pochende Schmerzen. Kreaturen, die keinen Schmerz empfinden, sind immun gegen dieses Öl.

**Dauer:** Lang

*Die Formel für dieses Öl stammt aus der Stadt Cinfrid, wo fragwürdige Elemente der Gesellschaft es gern benutzen.*



### Braunöl

**Effekt:** Erhöht den Blutverlust bei einer Verwundung und führt letztlich zum Tod. Kreaturen, die kein Kreislaufsystem haben, sind immun gegen dieses Öl.

**Dauer:** Lang

*Verfluchen Sie den Namen des Feindes, der Löwenkopfspinne genannt wird, und tauchen Sie die Klinge in dieses Öl. Das verwundete Ziel verblutet selbst bei winzigen Wunden.*



### Ornithosaurusöl

**Effekt:** Erhöht Ornithosauriern zugefügten Schaden.

**Dauer:** Lang

*Dieses Öl nennt man manchmal auch „Basiliskenbann“, da es für alle Reptilien tödlich ist, selbst für den berüchtigten Basiliken.*



### Vampiröl

**Effekt:** Erhöht Vampiren zugefügten Schaden.

**Dauer:** Lang

*Wer einen Vampir töten möchte, aber weder eine Jungfernräne noch geweihten Knoblauch besitzt, sollte dieses Sankt Gregor zugeschriebene Vampiröl zubereiten. Flatterer und Bruxae sind besonders anfällig für seine Effekte.*



### Nekrophagenöl

**Effekt:** Erhöht Nekrophagen und anderen Friedhofsungeheuern zugefügten Schaden.

**Dauer:** Lang

*Aasfresser sind zwar an giftige Gase gewöhnt, reibt man eine Schwertklinge jedoch mit diesem Öl ein, kann sie selbst den abgebrütesten Ghul oder Graveir schwer verletzen.*



### Insektoidenöl

**Effekt:** Erhöht Ungeheuern mit einer insektenartigen Physiologie zugefügten Schaden.

**Dauer:** Lang

*Riesige Insektoide, wie etwa die Kikimore, können nur von Hexern getötet werden, die ihre Klinge in dieses Öl getaucht haben.*



### Geisteröl

**Effekt:** Erhöht Erscheinungen und anderen Geistern zugefügten Schaden.

**Dauer:** Lang

*Ein mystischer Schleier trennt die Welt der Toten von der der Lebenden, doch die Bewohner der Welt der Toten können diesen Schleier überwinden. Hexer, die damit rechnen, dass sie an einen Geist geraten, reiben ihre Schwerter mit dieser Mixtur ein.*

## BOMBEN



### Drachentraum

**Effekt:** Setzt nach der Detonation eine entflammbare Wolke frei, die alle in ihrer Reichweite befindlichen Kreaturen verwunden kann, wenn sie angezündet wird.

**Dauer:** Soforteffekt

*Die Serikanier verehren Drachen, was den Namen dieser serikanischen Mixtur erklärt. Wer diesen Krug zerbricht, entfesselt den Drachentraum über seinem Ziel.*



### Samum

**Effekt:** Lähmt Kreaturen innerhalb der Reichweite der Bombe, sofern sie nicht immun gegen Lähmen-Effekte sind.

**Dauer:** Soforteffekt

*Die Magier Serrikaniens sind mächtig genug, dass sie heiße Wüstenstürme in kleine Gläser bannen können. Wer das Siegel dieses Kruges bricht, riskiert die wilde Wut seines Inhalts.*



### Sonne Serrikaniens

**Effekt:** Blendet in der Nähe befindliche Feinde.

**Dauer:** Soforteffekt

*Meuchler aus Serrikanien benutzen diese Bombe, um nach einem erfolgreichen Anschlag potenzielle Verfolger zu blenden. Während ihrer Ausbildung lernen sie, im Augenblick der Detonation der Bombe die Augen zu schließen.*



### Teufelsbovist

**Effekt:** Vergiftet in der Nähe befindliche Feinde. Hat möglicherweise keinen Effekt auf Kreaturen, die resistent gegen Gift sind.

**Dauer:** Soforteffekt

*Serikanische Alchimisten entwickelten die Formel für diese Bombe. Händler brachten sie in die nördlichen Königreiche, wo Hexer sie übernahmen.*



### König und Königin

**Effekt:** Erfüllt die Herzen von in der Nähe befindlichen Gegnern auf magische Weise mit Furcht.

**Dauer:** Soforteffekt

*Nach der Detonation erfüllt der Inhalt des Kruges Herz und Hirn in der Nähe befindlicher Gegner auf magische Weise mit Furcht.*

## 9 Inventar

Im Laufe Ihrer Abenteuer werden Sie zahlreiche Gegenstände finden, die Sie entweder in Geralts Rucksack verstauen oder an seinem Gürtel befestigen können. Spezielle Waffenarten sind speziellen Waffenplätzen zugeteilt, wobei die Zahl der Waffenplätze von der Art der Rüstung abhängt, die Geralt trägt. Die Geralts Rucksack zugewiesenen Plätze befinden sich an der rechten Bildschirmseite. Sie können alle Arten von kleineren Gegenständen aufnehmen. Der Rucksack hat zwei Abteilungen: Die obere, die für Gegenstände im Zusammenhang mit Quests zuständig ist, hat ein unbegrenztes Fassungsvermögen, während das Fassungsvermögen der unteren Abteilung, in der alle anderen Gegenstände verstaut werden, begrenzt ist. Ihre aktuelle Barschaft in Orens, der Währung Temeriens, wird in dem Bereich über dem Rucksack angezeigt.

Klicken und ziehen Sie Gegenstände, um sie zwischen Abteilen und Fächern zu bewegen. Um mehrere Exemplare eines einzelnen Gegenstandes zwischen mehreren Fächern umherzubewegen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie den Gegenstand ziehen. Mehrere im Rucksack verteilte Exemplare eines Gegenstandes können auf dieselbe Weise gruppiert werden.

Hinweis! Einige Gegenstände, darunter Bomben, Öle und Schleifsteine, können nicht gruppiert werden.

Wenn Ihr Rucksack voll ist und Sie Platz für neue Gegenstände schaffen müssen, wählen Sie einen Gegenstand aus und ziehen ihn auf das GEGENSTAND WEGLEGEN-Symbol unter dem Rucksack. Gegenstände können außerdem bei Schankwirten und anderen Charakteren gelagert werden. Dazu wird das „Lagern“-Dialogsymbol des Spiels benutzt.

### 9.1 Schwerter und Rüstungen aufwerten

Geralt ist nicht auf die Waffen und die Rüstung beschränkt, die er zu Beginn des Spiels besitzt. Bei Ihren Abenteuern werden Sie neue Schwerter und Rüstungen finden. Sie können Geralts Schwerter auch mit Gegenständen aufwerten, die Sie in der Spielwelt finden. Zu diesen Gegenständen zählen Meteoriten, mit denen man Stahlschwerter neu schmieden kann, und Runensteinen, die Geralts Silberschwert aufwerten können. Drei beliebige Meteoritenstücke sind erforderlich, um Ihr Stahlschwert neu zu schmieden; drei Runensteine reichen aus, Ihr Silberschwert neu zu schmieden. Komponenten können auf verschiedene Weise kombiniert werden, sodass unterschiedliche Effekte entstehen.

## 9.2 Gewöhnliche Gegenstände



**Feuerstein** – Wird benutzt, um Feuer zu machen, wenn Geralt das Zeichen Igni noch nicht erlernt hat oder es an einem bestimmten Ort nicht benutzen kann.



**Alkohol** – Stärkere Alkohole können als Grundstoff für Tränke dienen, schwächere trinkt man oder gibt sie Charakteren als Geschenke.



**Orens** – Die Währung, mit der Waren und Dienstleistungen bezahlt werden; Geralt erhält häufig Orens als Belohnung, wenn er einen Vertrag erfüllt.



**Nahrung** – Käse, Hammelkeulen, Brotlaibe, Obst und alle anderen essbaren Gegenstände beschleunigen geringfügig die Regeneration der Vitalität.



**Schleifsteine** – Verbessern die Effektivität von Waffen in unterschiedlichem Maße.

## 10 Minispiele

Im Verlauf des Spiels haben Sie die Möglichkeit, zahlreiche Minispiele mit anderen Charakteren zu spielen. Derartige Spiele werden häufig um Geld gespielt, aber wenn man gewinnt, kann man manchmal auch nützliche Informationen oder Gegenstände bekommen. Würfelpoker

Würfelpoker ist sehr beliebt in Temerien. Um ein Spiel zu beginnen, wählen Sie das Spieldialogsymbol „Spielen wir Poker!“, wenn Sie mit Spielern in Tavernen oder mit anderen Charakteren reden, die bereit sind zu spielen. Das Spiel wird mit fünf Würfeln gespielt:

- Wenn das Spiel beginnt, erscheint der Würfelpoker-Bildschirm. Ihre Würfel befinden sich links unten in der Ecke, die Ihres Gegners rechts oben.
- Klicken Sie auf eine Wettsumme, um Ihren Einsatz zu machen. Das Wett-Feld wird geschlossen.
- Klicken Sie in der Ecke rechts unten auf „WÜRFELN“. Ihr Gegner würfelt immer nach Ihnen. Danach werden die Ergebnisse verglichen.
- In diesem Stadium können Sie mit dem Einsatz Ihres Gegners mitgehen oder ihn erhöhen. Das Wetten endet, wenn ein Spieler den Wetteinsatz des Gegners nicht mehr halten kann (gleichbedeutend mit einer Niederlage in dieser Runde) oder die Wetten nicht mehr gehalten werden.
- Klicken Sie auf die Würfel, mit denen Sie nochmals würfeln möchten, um Ihr Blatt zu verbessern. Die ausgewählten Würfel werden hervorgehoben. Klicken Sie wieder auf „WÜRFELN“, um zu spielen.
- Wenn beide Parteien zum zweiten Mal gewürfelt haben, wird das Ergebnis verglichen. Der Spieler mit dem besseren Blatt gewinnt. Der Wert der Blätter ist wie folgt:

**Paar** – Zwei Würfel zeigen denselben Wert.

**Zwei Paare** – Zwei Würfelpaare zeigen denselben Wert.

**Dreier** – Drei Würfel zeigen denselben Wert.

**Fünfer-Straße niedrig** – Die Würfel zeigen alle Werte von 1 bis 5.

**Fünfer-Straße hoch** – Die Würfel zeigen alle Werte von 2 bis 6.

**Full House** – Paar + Dreier

**Vierer** – Vier Würfel zeigen denselben Wert.

**Fünfer** – Alle fünf Würfel zeigen denselben Wert.

Ein Spiel geht über drei Runden, der Sieger kassiert den gesamten Pott Orens.

## 10.2 Faustkämpfe

Dieses Minispiel ist eine temporeichere, dynamischere Alternative zum Würfeln. Es kann in jedem Gasthaus Temeriens gespielt werden, allerdings sind Gasthäuser nicht die einzigen Austragungsorte von Faustkämpfen. Faustkämpfe werden meistens in Gesprächen mit ausgewählten Charakteren mit dem „Faustkampf“-Spieldialogsymbol gestartet. Normalerweise ist Voraussetzung, dass eine bestimmte Geldsumme als Wettkampfgebühr entrichtet wird. Außerdem können Sie möglicherweise über ein Popup-Feld eine bestimmte Summe auf einen Kämpfer setzen.

Wenn alle Formalitäten erledigt sind, geht Geralt in den Fautskampfmodus, in dem keine Waffen benutzt werden. Der Zustand Ihres Gegners wird durch den runden gelben Balken unter seinen Füßen angezeigt. Linksklicken Sie auf Ihren Gegner, wenn Sie den faustförmigen Mauszeiger sehen, um zuzuschlagen. Rechtsklicken Sie, um die Schläge Ihres Gegners abzublocken, aber bedenken Sie, dass jedes Abblocken Ihre Ausdauer verringert (gelber Balken links oben am Bildschirm).

Sieger ist der erste Spieler, der die Ausdauer seiner Gegners auf wenige Punkte reduziert; der Kampf endet dann mit einem spektakulären K.o. Viele taktische Manöver des Schwerkampfs sind auch bei Faustkämpfen verfügbar, Sprünge und Wirbler ausgenommen. Beim Kampf in Tavernen sollte der Spieler vermeiden, den Kampfbereich zu verlassen, da das automatisch zur Niederlage führt.

## 10.3 Austrinken

Das ist ein Trinkspiel, bei dem der letzte Spieler, der noch stehen kann, gewinnt. Normalerweise finden diese Wettkämpfe in Tavernen statt, aber in ausgewählten Situationen können sie auch Charaktere in einer anderen Umgebung betreffen. Dieses Minispiel wird durch den Standarddialog und das „Trinken wir etwas.“-Spieldialogsymbol aufgerufen. Sie müssen Alkohol im Inventar haben, damit Sie spielen können.

Klicken Sie auf das Spieldialogsymbol, um das Inventar zu öffnen. Benutzen Sie je nachdem, was Ihr Gegner trinken möchte, die Option „Geschenk“, um ihm schwachen, mittelstarken oder starken Alkohol anzubieten. Geralt und sein Gefährte trinken, dann folgt eine weitere Runde. Diese Prozedur wird wiederholt, bis ein Spieler nicht mehr weitertrinkt oder besinnungslos zu Boden stürzt und damit das Trinkduell verliert. Beim Trinken wird Geralt immer betrunkener, bis er umkippt. Jeder Charakter, den Sie bei diesem Minispiel besiegen, kann Sie belohnen, indem er Ihnen Informationen gibt oder einen Gegenstand bzw. Geld anbietet.

**Hinweis! Wenn Geralt besinnungslos wird, während er Alkohol trinkt, wacht er später irgendwo auf der Straße auf und ist höchstwahrscheinlich einen Teil seines Geldes los. Passen Sie also auf, mit wem Sie trinken.**

# 11 Bestiarium

Im Verlauf des Spiels begegnen Sie vielen verschiedenen Widersachern. Dazu gehören Vertreter vernunftbegabter Völker wie Menschen, Elfen und Zwerge, aber auch eine Vielzahl von Ungeheuern.

Geralt, der in drei Kampfstilen und der Verwendung zweier Waffen ausgebildet wurde, teilt seine Gegner gern in zwei Kategorien ein:

**Für Stahl anfällige Gegner** – Gegen sie setzt Geralt ein Stahlschwert ein.

**Für Silber anfällige Gegner** – Gegen sie setzt Geralt ein Silberschwert ein (sofern er eines besitzt).

Jede der beiden oben genannten Gegnerarten lässt sich in drei Kategorien einteilen:

**Starke und resistente Gegner** – Anfällig für den starken Kampfstil.

**Schnelle und wendige Gegner** – Anfällig für den schnellen Kampfstil.

**Unterlegene Gegner, die in Gruppen angreifen** – Anfällig für den Gruppen-Kampfstil.

## 11.1 Gewöhnliche Gegner

In dunklen Gassen lauern Banditen unvorsichtigen Reisenden auf und töten sie ohne Skrupel, nur um an ihre Geldbörsen zu kommen. Wenn Sie das Gesetz brechen, versucht die Stadtwache, Sie festzunehmen. Bedenkt man, dass niemand Hexer mag, geht die Wache dabei nicht gerade zimperlich vor, und so kann es schon mal zu „Unfällen“ kommen.

Es ist wahrscheinlich, dass Sie im Verlauf des Spiels gegen gewöhnliche Gegner wie Menschen, Elfen, Zwerge und Angehörige anderer vernunftbegabter humanoider Völker kämpfen müssen. Sie sind vielleicht nicht so gefährlich für Geralt wie Ungeheuer, sollten aber nicht unterschätzt werden, da sie nicht selten unangenehme Überraschungen im Ärmel haben. Gegen derartige Gegner setzt Geralt am besten das Stahlschwert ein.

## 11.2 Gewöhnliche Ungeheuer

Gewöhnliche Menschen haben kaum eine Chance, Ungeheuer zu besiegen, aber Hexer wurden eigens dafür gezüchtet, sie zu bekämpfen. Ungeheuer haben spezielle Eigenschaften, die sie zu gefährlichen Widersachern werden lassen, aber das machen die Fähigkeiten der Hexer und deren Tränke mehr als wett. Silberschwerter sind höchst wirkungsvoll gegen unnatürliche Bestien. Abgesehen von Ungeheuern begegnet Gerald aber auch wilden Tieren, zum Beispiel Wölfen. Diese kann er mit dem Stahlschwert besiegen, da sie keine Verirrungen der Natur sind.

### 11.3 Einzigartige Ungeheuer

Bestimmte außergewöhnlich mächtige Kreaturen machen den Bewohnern der Gegenden, die sie heimsuchen, so sehr zu schaffen, dass sie sich einen Namen gemacht haben und zu unrühmlichen Legenden geworden sind. Für sie werden meist spezielle Belohnungen angeboten, die Herausforderung ist jedoch proportional zum potenziellen Profit. In bevölkerungsreicheren Orten finden Sie eigentlich immer jemanden in verantwortlicher Position, der Ihnen sagt, ob Ungeheuer dieser Art die Gegend heimsuchen und welche Belohnung es einbringt, wenn man sie besiegt. Damit Sie die Belohnung bei Ihrem Vertragspartner kassieren können, müssen Sie beweisen, dass Sie das Ungeheuer besiegt haben, indem Sie eine Trophäe vom Kadaver der Kreatur vorlegen.

**Hinweis!** Gesammelte Trophäen erscheinen am Trophäenhaken im Inventar. Dieser Platz kann immer nur jeweils eine Trophäe fassen.

### 11.4 Mächtige Widersacher

Eine ganze Anzahl besonders mächtiger Wesen, die mit der Story verwoben sind, bewohnen die Spielwelt. Es ist immer ein außergewöhnliches Erlebnis, mit diesen Gegnern zu kämpfen, und Ihre Kampffähigkeiten müssen in Bestform sein. Um sie zu besiegen, müssen Sie taktischen Heldenmut beweisen und Geralts Stärken sowie die Schwächen seiner Gegner zum größten Vorteil nutzen. Wenn die Widersacher besiegt sind, kann Geralt ihnen einzigartige Zutaten für die Zubereitung mutagener Tränke entnehmen.

### 11.5 Spezielle Fähigkeiten von Gegnern

Verschiedene Widersacher und Ungeheuer besitzen spezielle Kräfte, die Geralts Vitalität und Kampffähigkeiten negativ beeinflussen. Diese Effekte sind zwar vorübergehend, kommen jedoch in einem bestimmten Zeitraum mit ihrer geballten Macht daher.



**Schmerz** – Dieser Effekt verlangsamt die Bewegung, reduziert die Angriffsgeschwindigkeit und verringert Geralts Effizienz beim Parieren und Ausweichen; im Extremfall kann der Effekt vollkommen bewegungsunfähig machen.



**Bluten** – Dieser Effekt bewirkt kontinuierlichen Verlust von Vitalität, reduziert die Effizienz von Treffen, Parieren und Ausweichen und macht Geralt anfällig für den Schmerz-Effekt.



**Blenden** – Dieser Effekt deaktiviert Spezialmanöver, reduziert Geralts Effizienz bei Treffen, Parieren und Ausweichen und macht ihn anfällig für den Niederschlag-Effekt.



**Niederschlag** – Dieser Effekt wirft Geralt auf den Rücken. Einige Ungeheuer nutzen diese Gelegenheit für einen Abschlussstoß, was diesen Effekt besonders gefährlich im Kampf gegen große, mächtige Bestien macht.



**Einäscherung** – Dieser Effekt verursacht kontinuierlichen Verlust von Vitalität, deaktiviert Spezialmanöver und reduziert Geralts Effizienz bei Treffen, Parieren und Ausweichen; außerdem verhindert er die Anwendung von Zeichen und macht Geralt anfälliger für den Blenden-Effekt.



**Lähmen** – Dieser Effekt setzt Geralt außer Gefecht und ermöglicht Gegnern, Abschlussstoß auszuführen.



**Gift** – Dieser Effekt bewirkt kontinuierlichen Verlust von Vitalität.



**Gedankenkontrolle** – Dieser Effekt bewirkt, dass Geralt vorübergehend die Herrschaft über sich selbst verliert.

**Hinweis!** Viele von Geralts Fertigkeiten- und Eigenschaften-Aufwertungen bieten, genau wie seine Tränke, Öle oder Bomben ähnliche Kräfte, die Geralt gegen seine Widersacher anwenden kann.

# Mitwirkende

## DEVELOPED BY CD PROJEKT RED

GAME VISION  
Michał Kiciński

PROJECT LEAD  
Jacek Brzeziński

HEAD OF ART  
Adam Badowski

HEAD OF PRODUCTION  
Maciej Miąsik

CEO OF THE STUDIO  
Adam Kiciński

PRODUCTION

ASSISTANT PRODUCER  
Tomasz Gop

ASSET PRODUCTION  
MANAGER

Danuta Sienkowska

PRODUCTION  
COORDINATORS

Aarkadiusz „troyan”  
Trojanowski  
Paweł Milkowski

EXECUTIVE ASSISTANT  
/ PRODUCTION

Maja Konkol

SPECIAL  
ACKNOWLEDGEMENTS  
Ryszard Chojnowski

DESIGN  
CHIEF DESIGNER

Michał Madej

LEAD STORY DESIGNER  
Artur Ganszyniec

DIALOGUE

Sebastian Stępień

ADDITIONAL DIALOGUE  
Marcin Blacha

STORY DESIGNERS /  
SCRIPTERS

Marcin Blacha  
Karol „Leim” Kowalczyk  
Katarzyna „Thihine”  
Kuczyńska  
Michał Madej  
Jarosław Oziembleski  
Konrad „SeRp” Tomaszkiewicz

ENGLISH

TRANSLATION  
Borys Pugacz-  
-Muraszkiewicz

LEAD GAMEPLAY

DESIGNER  
Maciej Szczęsnik

GAMEPLAY DESIGNERS  
/ SCRIPTERS

Jacek Brzeziński  
Marcin „Tagorn” Jan-  
iszewski

Mateusz „TnZ” Kanik  
Michał Madej

Konrad „SeRp” Tomasz-  
kiewicz

Marek Ziernak

GAME CONCEPT

Adam Badowski  
Jacek Brzeziński  
Ryszard Chojnowski

Artur Ganszyniec

Maciej Jurewicz

Jacek Komuda

Michał Madej

Maciej Szczęsnik

GRAPHICS

CONCEPT ART OF GERALT  
Przemek „Trust” Truściński

CONCEPT ART & 2D

GRAPHICS  
Damian Bajowski  
Paweł „Grinsen” Dobosz

Bartłomiej Gawęć

Adrian Madej

Przemek „Trust” Truściński

ANIMATION

Piotr Chomiak  
Piotr Janiszewski

Kamil Kozłowski

Piotr Żyła

ADDITIONAL ANIMATION

Lukasz Burnet  
Grzegorz Kukuś

Andrzej Zawada

Tomasz Zawada

LEAD CHARACTER

ARTIST  
Marian Chomiak

CHARACTER ARTISTS

Adam Badowski  
Kamil Kozłowski

Paweł Mieliński

Severyn Niedzielski

Tomasz „kurt\_hectic” Polit

CINEMATICS

Adam Badowski  
Paweł Małysiak  
Marcin Nowak  
Tomasz Nowak  
Jacek Podgórski  
Michał Poniedzielski

Lucjan Więcek

USER INTERFACE

Jacek Brzeziński

Benoit Munoz

LEAD LOCATION ARTIST  
Dominik Redmer

LOCATION ARTISTS

Michał Buczkowski  
Aleksander Budzyński  
Adam Kozłowski  
Arkadiusz Ojczyk  
Lucjan Więcek  
Łukasz Ziobrowski

VISUAL EFFECTS

Adam Badowski

Lucjan Więcek

Łukasz Ziobrowski

TECHNICAL ARTISTS

Patryk Brzozowski  
Paweł Małysiak  
Severyn Niedzielski

ADDITIONAL GRAPHICS

Grzegorz Baran  
Krzysztof Bielenin  
Igor Gomsans  
Krzysztof Grudziński  
Marcin Kaledma  
Mariusz Klat

Tomasz „Vondagar” Ochalski  
Severyn Niedzielski

Kamila Redmer

Michał Zagórski

PROGRAMMING

LEAD ENGINE  
PROGRAMMER  
Michał „HarrieR” Iwanicki

LEAD GAMEPLAY

PROGRAMMER

Maciej Sińko

PROGRAMMERS

Jacek Brzeziński  
Andrzej Chomiak  
Maciej „Than” Czerwonka  
Daniel Sadowski  
Arkadiusz Sito  
Michał „Slovak” Ślapa

Tomasz Wójcik

LEAD TOOLS

PROGRAMMER  
Maciej „Than” Czerwonka  
TOOLS PROGRAMMERS  
Jacek Brzeziński  
Andrzej Mędrycki

ADDITIONAL  
PROGRAMMING

Adam Bienias  
Paweł Małysiak

Maciej Miąsik  
Tomasz Przechodzki

Klaudiusz Zych

MUSIC & SOUND

SOUND & MUSIC DIRECTOR  
/ SOUND DESIGN  
Adam Skorupa

COMPOSERS

Paweł Błaszczał  
Adam Skorupa

ADDITIONAL MUSIC

Krzysztof Wierzykiewicz

ADDITIONAL SOUND

Andrzej Kasprzyk aka Lal  
Daniel Kleczyński  
Maciej Miąsik

VOICE EFFECTS

Maciej Miąsik

INSTRUMENTALISTS

Iwona Małcz - vocal  
Karolina Cel - solo violin  
Believe - credits track  
Paweł Błaszczał  
- electric guitar

QUALITY ASSURANCE

QA LEAD  
Jakub Styliński

QA MANAGER

Paweł Czoppa

TEST COORDINATORS

Andrzej Bućko  
Maciej „Scaflok” Mach  
Franciszek Różnowicz  
Paweł Wysłowski

Filip „Slaveous” Turczyński	Maja Konkol	Witold Kulczycki	Grzegorz Roszkowski
Karol Zajączkowski	Maciej „Scaflok” Mach	Urszula Luta	Krzysztof Kuberski
Marek Ziemiak	Borys Pugacz-	Adam Łojeć	Adam Pokora
	-Muraszkiewicz	Tomasz Nidecki	Karol Jasik
LOCALIZATION	ADMINISTRATION	Piotr Niklas	Jakub Kowalczyk
LOCALIZATION	ADMINISTRATIVE	Michał Nowak	Klaudia Pokój
COORDINATORS	MANAGER	Szymon Pełniński	Jarosław Sulecki
Łukasz Podoga	Agnieszka Wasilewska	Jakub Rebelka	Maciej Litwiniec
Arkadiusz „troyan”		Michał Rzepnicki	Mikołaj Szenk
Trojanowski	ADMINISTRATIVE	Małgorzata Syczewska	Arkadiusz Szczyciński
TRANSLATORS	SPECIALIST	Ewa Szczęsbiak	Łukasz Choręk
E. Blake Berry	Agnieszka Dziubek	Maciej Wiśniewski	Marcin Kowalski
Agnieszka Dhaouadi		Damian Wojnowski	Hubert Jadczał
Christopher Smith	ADMINISTRATIVE	Andrzej Wójcicki	Marcin Ziejewski
	ASSISTANT	Anna Zawacka	TRANSLATION
MOTION CAPTURE	Karolina Grochowska	Anna Zawiślńska	AND EDITING
Metricminds		Mieszko Zieliński	Borys Pugacz-Muraszkiewicz
Animazoo	BUSINESS DEVELOPMENT	Tomasz Ziemiański	Maria Frączek
Centrum Zdrowia Dziecka	Marcin Iwiński	Marcin Żmudzki	Anna Snarska
STUNT	FINANCE		Paweł Krawczonek
COORDINATOR	Piotr Nieliubowicz		Błażej Kubacki
Paweł Piłsza	Robert Wesołowski		Bartosz Lewandowski
SWORD MASTERS	ACCOUNTANCY		Marcin Nastarzewski
Paweł Jabłoński	Ewa Chrzanowska		
Slawomir Kurek	Katarzyna Janaszkiewicz		
Maciej Kwiatkowski	Aneta Magiera		
	Edyta Wakula		
MOCAP ACTORS	IT		
Michał Kocurek	Krzysztof Bifúkowski		
Oksana Pryymak	Jakub „Rejt” Cierpka		
PR & MARKETING	Tomasz Skiba		
MARKETING			
MANAGER			
Jerzy Cichocki	LEGAL SERVICES		
	Lou Budzyn		
PR MANAGER	Krystian Janik		
Łukasz „Dziadu” Mach	Wojciech Machała		
	Patrick Sweeney		
PR FOR NORTH	Krzysztof Święcicki		
AMERICA			
Tom Ohie – Evolve PR	SPECIAL		
	ACKNOWLEDGEMENTS		
PR SPECIALISTS	Michael Kandel	QA ASSISTANT	
Michał Balaszczyk	Adam Oldakowski	Jan Piotrowski	Sande Chen, WRITER
Joanna Kobylecka	Patrick Sweeney		Anne Toole, WRITER
Piotr Panasewicz			Steve Ince
WEB PROGRAMMER	ACKNOWLEDGEMENTS	LEAD TESTERS	Hartmut Laepple
Jan Molak	Sylwia Blaszcak	Marek Przyjemski	Anya Ezevskaya
MARKETING ARTISTS	Kinga Blaszcak	Przemysław Sulkowski	Joanna Karapis
Benedykt Szneider	Aleksandra Cwalina	Krzysztof Jabłoński	Adam Foster
Sylwia Żółkiewska	Jeremi Czyżewski		Piotr Burzykowski
	Andrzej Dąbrowski	TESTERS	(LocWorks)
	Kinga Dzierewicz	Błażej Jóźwik	Paweł Pisarzewski
	Bartosz Gulk	Michał Stępecki	
GAME GUIDE	Maciej Gutkowski	Artur Skoczek	
Marcin Batylda	Jedrzej Ilukowicz	Maciej Dobrodziej	ADDITIONAL
Jan Giemza	Adam Jędrzejewski	Grzegorz Kohorewicz	EDITORS
MANUAL	Małgorzata Kalinowska	Dominik Krześniński	Marcin Bartkiewicz (Hex)
Robert Dąbrowski	Krzysztof Kieszkowski	Michał Jędrzejewski	Olena Andrzewievska
Paweł „Grinse” Dobosz	Mateusz Kokot	Michał Wielebski	Artur Jachacy
	Witold Kożłowski	Wojciech Krukowski	Kamil Julianiski
	Ewa Krzczakowska	Mateusz Dybiec	Justyna Szeja
Bartłomiej Gawel		Arkadiusz Pawłowski	Marcin Wroniowski
		Karol Falak	Kuba Żywo (Hex)
			LOCALIZATION
			CONSULTANTS
			Piotr Burzykowski
			(LocWorks)
			Paweł Pisarzewski
			TECHNICAL
			SUPPORT
			Paweł Czoppa



**THE  
WITCHER®**  
ROLE-PLAYING GAME

US VOICE RECORDINGS	Bravo Interactive	Teresa Kosiba	STUNTS
Outsource Media UK	– CHARACTERS CEO /PRESIDENT	Bartłomiej Ślęzak	Maciek Kwiatkowski
VOICE DIRECTOR	Alexander Kot	Grzegorz Baran	Pawel Pliszka
Mark Estdale	ART DIRECTOR	Miroslaw Ślęzak	IT
SOUND EDITOR	Alexander Zayets	FreeMind – ITEMS, PLACEABLES	Piotr Gętka
Mike Timm	SENIOR ARTIST	PROJECT MANAGER	Tomasz Kruszona
LEAD ACTOR	Alexey Zayets	Rafał Krzywda	MUSIC
Doug Cocke	2D/3D ARTISTS	ARTISTS	Pawel Blaszcak
ACTORS	Yulia Solovyova	Bartek Sutor	Adam Skorupa
Alison Dowling	Natalia Balabukha	Krzysztof Krzyściń	SOUND FX
Andrew Wincott	Irina Levanova	Pawel Pluta	Adam Skorupa
Arlene Decker	Anna Platash	Artur Bobek	EDIT
Bill Roberts	Ivan Vavilov	PLATIGE IMAGE	Andrzej Dąbrowski
Brian Bowles	Natalia Simonenko	– CINEMATICS	
Emma Tate	Lidia Golubeva	DIRECTOR	
Everal Walsh	Oleg Velikiy	Tomasz Bagiński	
Ian Drysdale	Katerina Isaeva	EXECUTIVE PRODUCER	
Jay Simon	Aerohills www.aerohills.com - CHARACTER	Marvin Kobylecki	
Jeff Harding	TEXTURES ART DIRECTOR	2D ARTISTS	
Jennifer Woodward	/ PROJECT MANAGER	Damian Bajowski	
John Bull	Oleksiy Honcharov	Michał Dziekan	
Jules deJongh	ARTISTS	Krzysztof Fornalczyk	
Laurence Bouvard	Natalya Kaluzhnaya	Krzysztof Kamrowski	
Lindsay MacI	Nataliya Balaban	Rafał Wojtunik	
Martin T Sherman	Irina Ponamarchuk	3D ARTISTS	
Mikey O'Connor	Sergey Rostov	Maciek Jackiewicz	
Nancy Crane	ANIMAZOO EUROPE	Arkadiusz Jurcan	
Neil Kaplan	– MOTION CAPTURE	Szymon Kaszuba	
Peter Banks	TECHNICAL DIRECTOR	Jakub Knapić	
Peter Marinker	Maurice L Kadaoui	Grzegorz Krysiuk	
Qarie Marshall	MOCAP OPERATOR	Szymon Kusmierczyk	
Seamus O'Neil	Francois Delooffre	Slawek Łatos	
Stanley Townsend	METRICMINDS	Damian Nenow	
Steve Perring	– MOTION CAPTURE	Radostaw Nowakowski	
Teresa Gallagher	MOCAP OPERATOR	Kamil Pohl	
Tom Clarke Hill	/ CLEANUP	Andrzej Sykut	
Wayne Forrister	Bonsai: Philipp Hetzle	Selim Sykut	
3D Brigade Hungary Kft. – CHARACTERS EXECUTIVE PRODUCER	SET RUNNER / CLEANUP	Marcin Wasko	
Tamas Daubner	Corni: Cornelius Pflüger	CHARACTER ANIMATION	
PRODUCER	MOTION EDITOR	Emil Drozda	
Balázs Kálvin	Sebo: Sebo Lesik	Michał Hrydziszko	
3D BRIGADE ART SUPERVISOR	MOTION CAPTURE	Łukasz Kubirski	
Péter Szűcsy	SUPERVISOR / MOTION EDITOR	Grzegorz Kukuś	
ARTISTS	Rudi: Rudolf Diogo Klumpp	Zbigniew Lenard	
Andor Kollár	Detaljion Art	Andrzej Zawada	
András Kapolcsi	– GENERIC LEVELS, PLACEABLES	MOTION CAPTURE	
Csaba Baity	Robert Ozóg	TD	
Csaba Mohnář	Lukasz Pisarek	Bartek Opatowiecki	
Csaba Vékony	Danuta Sienkowska	R&D	
Gábor Balla	Wiesław Budzik	Łukasz Sobisz	
János Tujner	Adam Borkowski	Adam Wierzchowski	
Morozan Miha	Miroslaw Warchol	COMPOSING	
Péter Szűcsy		Maciek Jackiewicz	GAME EVALUATION
Szabolcs Mátéfy		Adam Janecek	TEAM
		Krzysztof Kamrowski	Jocelyn Ciolfi
		Marcin Pazera	Consulting Expert
		Andrzej Sykut	JY Lapasset
		Selim Sykut	Evaluation & Consulting

**PUBLISHED BY  
ATARI**

PUBLISHING TEAM
John Mammis
Senior Producer
Gérard Barnaud
Producer
Raphael Boyon
<b>Associate Producer</b>
Sébastien Chaudat
<b>Executive Producer</b>
Rebecca Coutaz
<b>Publishing Director</b>
Ludovic Bony
<b>Localisation Manager</b>
Franck Genty
<b>Localisation Project Manager</b>
Didier Flipo
<b>Localisation Technical Consultant</b>
Caroline Fauchille
<b>Printed Materials Manager</b>
Sandrine Dubois
<b>Printed Materials Project Manager</b>
Vincent Hattenberger
<b>Copy Writer</b>

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN
Alain Fourcaud
Director Supply Chain
Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

GAME EVALUATION TEAM
Jocelyn Ciolfi
Consulting Expert
JY Lapasset
Evaluation & Consulting

**QUALITY ASSURANCE TEAM**

Ludovic Bony

**Quality Director**

Olivier Robin

**Quality Control Project Manager**

Claire MGowan

**Certification Project Manager**

Stéphane Entéric / Emeric Polin / Pascal Guillen

**Engineering Services Expert**

Sara Hasson

**Product Planning Project Manager**

RelQ

**MARKETING TEAM**

Cyril Voiriot

**European Group Marketing Manager**

Alexandre Enklaar

**European Brand Manager**

Renaud Marin

**European Web Manager**

Véronique Salmeron-Grenot

**Web Coordination Manager**

John Tyrell European

**Communications Manager**
**LOCAL MARKETING TEAM**

France: Linda Duchaussoy

Italy: Fabio Cerutti

Spain: Pablo Tamargo Sitges

Germany: Patrick Rausch

UK: Gram Tasker

Benelux: Nico Deleu

Greece: Akis Vlahos / Chris Altiparmakis

Australia: Simon Sree

Nordic: Jenni Stein

Israel: Noam Weisberg

**LOCALIZATION TESTING PROJECT MANAGER**

Andreas Schlangen

**LOCALIZATION TESTERS**

French Sébastien Faucon

Italian: Mario Barbaliscia

di Lauro

German: Steve Müller

Spanish: Alejandro Diego

English: Marc Kingsbury

**SPECIAL THANKS**

Enzyme Labs

Guillaume Jolicoeur / Martin

Degenais

Martin Goyer Renaud

**TAKE OFF**

Petrol

Synthesis International

- Milano

Synthesis Iberia - Madrid

Around the Word - French

and German Localisation &amp;

Voice Recording

Synthesis Iberia sl

Synthesis International srl

**ENZYME TESTING LABS**

Studio Manager

Caroljjo Maher

Linguistic QA Manager

Kirsten Schrankel

Erik Pojar and Team Vienna

Risa Cohen

RelQ

**ATARI, INC.**
**PRODUCT DEVELOPMENT**

Lawrence Liberty

**Senior Producer**

Hudson Pichl

**VP of Product Development**

Jean-Marcel Nicolai

**Senior VP Content Group**

Samuel Gatté

**Director of Production Support & QA**

Sara Hasson P

**Production Support Project Manager**

Robert Stevenson

**VP of Business Development & 3rd Party**

Roger F. A. Arias

**Director of Business Development**

Nicholas Aronis

**Business Development Coordinator**
**MARKETING AND SALES**

Jeremiah Cohn

**Senior Product Manager**

Steve Tucker

**Senior Director of Marketing Operations**

Bremen Vega

**Manager of Customer Relationship Management**

James Giambrone

**Customer Support Representative**

Joanna Negron

**Manager of Channel Marketing**

Alissa Bell

**Public Relations Manager**

Veronica Franklin

**Creative Services Manager**

Lisa Bonk

**Marketing Finance Director**

Raymond Lau

**Research Specialist**

ONLINE ENTERTAINMENT

Ian Sharpe

**Director of Business Development**

Tracy Swanson

**Director of Web Design and Technology**

Alex Rudis

**Director of Content and Communities**

Matt Labunka

**Business Development Associate**

Nicolette Valdespino

**Assistant Community Manager**
**OPERATIONS**

Robert Spellerberg

**VP of Inventory & Operations Accounting**

Lisa Leon

**Lead Senior Buyer**

Tareena Moretti

**Buyer**
**LEGAL**

Kristina Pappa

**VP & General Counsel**

Kristen Keller Senior Director of Legal and Business Affairs

Joe McDonald

**Manager of IP Rights and Clearances**

Karen Moreau

**Manager of Contract Administration**
**STRATEGIC RELATIONS**

Joy Schnee Director,

**Strategic Relations**

Cecelia Hernandez

**Sr. Manager Strategic Relations**
**QUALITY ASSURANCE AND SUPPORT**

Ezequiel "Chuck" Nunez

**Manager of Publishing Support**

Paul Phillips

**QA Project Manager**

Dave Strang

**Manager, Compatibility and Engineering Services**

Eugene Lai

**Engineering Services Technicians**

Patricia-Jean

**Cody Compatibility Analyst**

Chris McQuinn

**Sr. Compatibility Analyst**
**ATARI ASIA PACIFIC**

William Wang

**General Manager,**
**Atari Taiwan**

Paul Motion

**Localisation Producer**

James Chi

**Product Manager,**
**Atari Taiwan**

Julian Huang

**Translator**

Cynthia Tsang

**Localisation QA Tester**

RelQ Quality Assurance

S Venugopal

**Delivery Manager**

Balaji S V Group Lead

Hemanshu R Sheth

Team Lead

**TESTERS**

Sujesh Mithran

Danny Johnson

Ithihas Reddy

Richin Mathew

## NOTIZEN

## NOTIZEN

# Technischer Support

## Customer Service Numbers

Country	Telephone	(You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	<b>1902 26 26 26</b> (\$2,48 Minute, Price subject to change without notice.)			<a href="mailto:support.australia@atari.com">support.australia@atari.com</a>
• Österreich	Technische: <b>0900-400 654</b> Spielerische: <b>0900-400 655</b> (<1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr			<a href="http://www.de.atari.com">www.de.atari.com</a>
• Belgie	-	-	-	<a href="mailto:nLhelpdesk@atari.com">nLhelpdesk@atari.com</a>
• Danmark	<b>+44 (0)870 850 1958</b> 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	-	<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• Suomi	<b>+44 (0)870 850 1958</b> 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	-	<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• New Zealand	<b>0900 54263</b> (\$1,99 Minute, Price subject to change without notice.)			<a href="http://www.atari.com.au">www.atari.com.au</a>
• France	Technique: <b>0825 15 80 80</b> (0,15 € min. ou 1 unité au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex		<a href="mailto:fr.support@atari.com">fr.support@atari.com</a> <a href="http://www.atari.fr">www.atari.fr</a>
• Deutschland	Technische: <b>0900-1-771 882</b> Spielerische: <b>0900-1-771 883</b> (<1,24/MIN aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr			<a href="http://www.de.atari.com">www.de.atari.com</a>
• Greece	<b>301 601 88 01</b>	-	-	<a href="mailto:gr.info@atari.com">gr.info@atari.com</a>
• Italia	-	-	-	<a href="mailto:it.info@atari.com">it.info@atari.com</a> <a href="http://www.atari.it">www.atari.it</a>
• Nederland	-	-	-	<a href="mailto:nLhelpdesk@atari.com">nLhelpdesk@atari.com</a>
• Norge	<b>+44 (0)870 850 1958</b> 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	-	<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a>
• Portugal	<b>+34 902 10 18 67</b> Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	-	<a href="mailto:stecnico@atari.com">stecnico@atari.com</a> <a href="http://www.pt.atari.com">www.pt.atari.com</a>
• Israel	<b>+ 09-8922912</b> 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	-	<a href="mailto:il.service@atari.com">il.service@atari.com</a> <a href="http://www.il.atari.com">www.il.atari.com</a>
• España	<b>+34 902 10 18 67</b> Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - Viernes: 09:00h-15:00	-	-	<a href="mailto:stecnico@atari.com">stecnico@atari.com</a> <a href="http://www.es.atari.com">www.es.atari.com</a>
• Sverige	<b>08-6053611</b> 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	-	<a href="mailto:se.support@atari.com">se.support@atari.com</a>
• Schweiz	Technische: <b>0900-929 300</b> Spielerische: <b>0900-770 780</b> (2,50 CHF/MIN) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr			<a href="http://www.gamecity-online.ch">www.gamecity-online.ch</a>
• UK	Technical Support: <b>0870 8501958</b> 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)			<a href="mailto:uk.helpline@atari.com">uk.helpline@atari.com</a> <a href="http://www.uk.atari.com">www.uk.atari.com</a>

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

[www.atari.com](http://www.atari.com)      [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)  
Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

CD PROJEKT

ATARI

CD PROJEKT:

Powered by  
**BioWare™**  
AURORA 2007 ENGINE

THE WAY  
NVIDIA.  
IT'S MEANT TO BE PLAYED.



RenderWare

speed tree



© 2007 CD Projekt Sp z.o.o. © 2007 Atari Europe. Marketed and distributed by Atari Europe S.A.S.U. Developed by CD Projekt RED Sp. z o.o. The Witcher is a registered trademark of CD Projekt Sp z.o.o. All rights reserved. This Game was created using the BioWare Aurora Engine © 1997 – 2007 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. Based on the works of Andrzej Sapkowski. The Last Wish by Andrzej Sapkowski, translated by Danusia Stok, published by Victor Gollancz, a member of the Orion Publishing Group. Uses Bink Video. Copyright ©1991-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright ©1991-2005 by RAD Game Tools, Inc. RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Lua code copyright ©1994-2007 Lua.org, PUC-Rio. Portions of this software are copyright ©1996-2004 The FreeType Project ([www.freetype.org](http://www.freetype.org)). All rights reserved. Portions of the Loki Library Copyright ©2001 by Andrei Alexandrescu.