

THE WITCHER® WILD HUNT

PDF-Komplettlösung

by

Beastie Guides

Das Online-Magazin für Komplettlösungen & Walkthroughs

www.beastieguides.de

Hinweis:

Diese PDF-Komplettlösung unterliegt dem Urheberrecht und darf ohne vorherige Zustimmung nicht an anderer Stelle veröffentlicht werden. Die verwendeten Titel und Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von CD PROJEKT RED / CD PROJEKT S.A.

Inhaltsverzeichnis

Prolog

I. Hauptquests in Weißgarten:

[Flieder und Stachelbeeren](#)
[Die Bestie von Weißgarten](#)
[Kaiserliche Audienz](#)
[Die Nebenquests in Weißgarten](#)
[Hexerauftrag: Teufel beim Brunnen](#)

Kapitel 1: In Ciris Fußstapfen

Hauptquests in Velen:

[Die nilfgaardische Verbindung](#)
[Blutiger Baron](#)
[Ciris Geschichte: Der Wolfskönig](#)
[Familienangelegenheiten](#)
[Hexenjagd](#)
[Wanderung im Dunkeln](#)
[Herrinnen des Waldes](#)
[Der Flüsterhügel](#)

Nebenquests in Velen:

[Das Ahnenfest / Blutsbande / Ein leerer Stall](#)
[Das Gold der Trottel / Ein Möchtegern-Hexer](#)
[Der Fall des Hauses Rücker / Geister der Vergangenheit](#)
[Eine Einladung von Keira Metz / Ein Turm voller Ratten](#)
[Ein Gefallen unter Freunden / Zur Förderung der Bildung](#)
[Ein gieriger Gott](#)
[Falsche Papiere / Makabere Ernte / Feuertod](#)
[Magische Lampe](#)
[Meisterlicher Rüstungsschmied](#)
[Rückkehr in den Buckelsumpf](#)
[Scheiterhaufen statt Begräbnis / Verteidiger des Glaubens / Die letzte Ölung](#)
[Wildes Herz](#)

Hexeraufträge in Velen:

[Hanna aus den Wäldern / Kreischling / Monster im Wald](#)
[Das Ding aus dem Sumpf / Die lustige Witwe / Die Bestie von Ehrendorf](#)
[Das Bienenphantom / Der Betrunkene von Oxenfurt / Der vermisste Bruder / Die vermissten Patrouille / Die Kreatur aus dem Wald von Oxenfurt](#)

Hauptquests in Novigrad:

[Scheiterhaufen in Novigrad](#)
[Träumen in Novigrad](#)
[Die Mätressenliste](#)
[Finde Junior](#)
[Graf Reuven's Schatz](#)
[Mit einem Stück zum Erfolg](#)
[Ein Poet in Nöten](#)

Nebenquests in Novigrad:

[Auf der Fährte](#)
[Auge um Auge / Ein tödlicher Plan](#)
[Die meistgesuchte Frau Redaniens](#)
[Ein gefährliches Spiel](#)
[Eine lebenswichtige Angelegenheit / Jetzt oder nie](#)
[Fleischliche Sünden](#)
[Kabarett](#)
[Novigrad, die gesperrte Stadt I + II](#)
[Staatsräson](#)
[Von Milch und Finsternis](#)
[Von Schwertern und Knödeln](#)
[Kurze Nebenquests in Novigrad](#)

Hexeraufträge in Novigrad:

[Das Rätsel der Morde von Kleinweg / Die weiße Dame / Ein flüchtiger Dieb / Herr des Waldes](#)
[Mysteriöse Spuren / Phantom der Handelsroute / Tödliche Wonnen / Türen werden zugeschlagen](#)

Hauptquests in Skellige:

[Reiseziel Skellige](#)
[Der König ist tot – lang lebe der König!](#)
[Echo der Vergangenheit / Vermisste](#)
[Namenlos / Die Ruhe vor dem Sturm](#)

Nebenquests in Skellige:

[Aus einem fernen Land](#)
[Der Herr von Undvik](#)
[Der letzte Wunsch](#)
[Der Turm aus dem Nirgendwo](#)
[Der Weg der Krieger](#)
[Die List des Königs](#)
[Liebling der Götter](#)
[Im Wolfspelz](#)
[Praktikum in fortgeschrittener Alchemie](#)
[Kurze Nebenquests in Skellige](#)

Hexeraufträge in Skellige:

[Das Herz des Waldes / Das Phantom von Eldberg / Der Meistgesuchte von Skellige](#)
[Der vermisste Sohn / Drache / Hier kommt der Bräutigam](#)
[Muire D'yaeblen / Seltsame Bestie / Vermisste Bergleute](#)

Kapitel 2: Umas Fluch

[Das hässliche Entlein](#)
[Die letzte Prüfung](#)
[Störung](#)
[Wie man einen Gabelschwanz anlockt](#)
[Va Fail, Elaine](#)
[Die Nebelinsel](#)
[Die Schlacht von Kaer Morhen](#)
[Blut auf dem Schlachtfeld](#)

[Die Nebenquests in Kaer Morhen](#)

Kapitel 3: Wilde Jagd

[Der Kahle Berg](#)
[Letzte Vorbereitungen](#)
[Die große Flucht](#)
[Durch Raum und Zeit](#)
[Ganz offensichtlich / Zahntag](#)
[Vorbereitungen für die Schlacht](#)
[Der Sonnenstein](#)
[Veni, vidi, Vigo](#)
[Kind vom Älteren Blut](#)
[Finale: Auf dünnem Eis / Tedd Deireadh, das Letzte Zeitalter](#)
[Epilog: Etwas endet, etwas beginnt](#)

Anhang:

[Schatzsuchen für die Hexerausrüstungssets \(Einführung\)](#)
[Die Schemata der Bärenschule](#)
[Die Schemata der Greifenschule](#)
[Die Schemata der Katzenschule](#)
[Die Schemata der Wolfsschule](#)

I. Prolog & Kapitel 1: In Ciris Fußstapfen

Flieder und Stachelbeeren

Einführung

Nachdem ihr das Grundlagen-Tutorial in der Festung Kaer Morhen in den Blauen Bergen erfolgreich absolviert habt, heißen wir euch Willkommen zu unserer Komplettlösung von 'The Witcher: Wild Hunt'. Ihr befindet euch in Person von Geralt Riva zusammen mit Vasemir auf der Straße in Richtung Weißgarten, wo Yennefer zuletzt gesehen worden sein soll. Unterwegs seid ihr wahrscheinlich schon dem Bauern Bram begegnet, den ihr vor einem Greifen rettet, und der euch den Besuch der Taverne von Weißgarten für weitere Hinweis auf Yennefer empfohlen hat.

Taverne von Weißgarten

Die erste Anlaufstelle im Ort Weißgarten ist die Taverne. Sobald ihr das Lokal betretet, beginnt eine Unterhaltung mit Wirtin Elsa. Sie gibt euch allgemeine Informationen über den Ort und verweist euch hinsichtlich Yennefer auf die Gäste der Taverne. Sprecht also mit den Gästen, und probiert zum Beispiel mal das Axii-Zeichen der Hexer zur Beeinflussung von Gesprächspartnern aus; oder unterhaltet euch gleich mit dem Gelehrten. Er erzählt euch von der Garnison der Nilfgaarder nördlich von Weißgarten. Doch bevor ihr zur Garnison aufbrechen könnt, werdet ihr von einer Gruppe Schläger vor der Taverne aufgehalten. Entscheidet ihr euch im Dialog für die provozierende Antwort, müsst ihr es nicht mit allen drei Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Bei der Axii-Option müsst ihr nur gegen zwei Gegner kämpfen. Gebt ihr die umsichtige Antwort, fallen sofort alle drei Schurken über euch her.

Nilfgaarder Garnison

Der Kommandant der Nilfgaarder weiß wohin Yennefer aufgebrochen ist. Aber ohne Gefälligkeit für die Schwarzen, werdet ihr nicht an die Information kommen. Es soll der Greif von Weißgarten zur Strecke gebracht werden, woraufhin sich die Hauptquest „Die Bestie von Weißgarten“ in das Quest-Buch einträgt. Wenn ihr also mit der Hintergrundstory weitermachen wollt, dann verfolgt als Nächstes diese Quest. Oder lest hier weiter, da es in Weißgarten noch zahlreiche Nebenbeschäftigungen gibt.

Beschäftigungsmöglichkeiten in Weißgarten

Selbstverständlich könnt, und solltet ihr, jederzeit von der Hauptgeschichte ausbrechen und Nebenquests oder lukrative Hexeraufträge vom Anschlagbrett in der Dorfmitte erledigen. Ihr lernt dabei die riesige Spielwelt noch besser kennen. Am Anfang von Weißgarten könnt ihr auf den Kaufmann treffen, bei dem ihr nicht mehr benötigte Gegenstände oder Beute eintauschen könnt. Rüstungsschmied Willis in der abgebrannten Schmiede vergibt zum Beispiel die Nebenquest „Durchgeknallter Brandstifter“. Benötigt ihr die Dienste eines Waffenschmieds, dann begeben sich ihr zur Nilfgaarder Festung. Die Alte Frau bei der Fischerhütte nordwestlich von Weißgarten bittet in der Nebenquest „Eine blitzblanke Bratpfanne“ um eure Hilfe. Alle weiteren Nebenquests in Weißgarten schlägt ihr hier nach.

Wenn ihr genug von Weißgarten gesehen und entdeckt habt, kehrt ihr nach dem Abschluss der Hauptquest „Die Bestie von Weißgarten“ wieder zur Garnison zurück, um Yennefers Spur wieder aufzunehmen. Sie soll also in Richtung Wyzima aufgebrochen sein, wie ihr endlich vom Kommandanten als Belohnung für den Greifen-Auftrag erfahrt.

Der Vorfall in Weißgarten

Zwar als Hauptquest im Buch verzeichnet, ist diese Aufgabe ziemlich kurz. Vielmehr besteht die Quest nach der Schlägerei in der Taverne aus einer langen animierten Zwischensequenz. Nach der Flucht vor der Wilden Jagd landen Yennefer und Geralt schließlich im Schloss von Wyzima.

Die Bestie von Weißgarten

Eine Hand wäscht die Andere

Diese Quest ist eine notwendige Teilaufgabe der Hauptquest „Flieder und Stachelbeeren“. Ein Greif terrorisiert Weißgarten und das Umland, wie vom Kommandanten von der Nilfgaarder Garnison zu erfahren ist. Doch bevor das Biest erledigt werden kann, braucht ihr mehr Informationen. Ihr erhaltet dazu zwei Quest-Schritte: zum einen muss die Kräuterfrau von Weißgarten nach Fundorten für das Gewächs Kreuzdorn gefragt werden. Zum anderen sollt ihr euch beim Jäger von Weißgarten nach den Fundorten der Opfer des Greifs erkundigen.

Die Kräuterfrau von Weißgarten

Die Kräuterfrau verrät euch einen Ort beim Fluss, wo ihr nach Kreuzdorn tauchen könnt. Wenn ihr sie im Dialog auf das sterbende Mädchen auf dem Bett anspricht, könnt ihr die Nebenquest „Auf dem Sterbebett“ aktivieren. Ihr müsst dazu den Trank Schwalbe brauen. Solltet ihr eine der Zutaten nicht bereits im Inventar haben, könnt ihr fehlende Zutaten bei der Kräuterfrau kaufen. Für diese sehr schnelle Nebenquest winken neben einem ordentlichen Batzen Erfahrungspunkte einige nützliche neue Alchemie-Rezepte als Belohnung. Und nebenbei habt ihr selbst ab sofort immer einen sehr nützlichen Trank zur Regeneration der Vitalität zur Hand.

Der Jäger von Weißgarten

Da Mislav gerade nicht zu Hause ist, sollt ihr seine Fußspuren mit den Hexersinnen in der Umgebung aufspüren. Wenn ihr ihn gefunden habt, erzählt er vom Problem mit den wilden Hunden. Helft ihm die Biester zu erledigen, wenn ihr seine Hilfe wollt. Wenn das Rudel wilder Hunde erledigt ist, führt euch Mislav zum Fundort der Opfer des Greifens. Untersucht hier die Stellen mit den Hexersinnen, bis ihr die Fußspuren auf dem Weg entdeckt hat. Den roten Spuren müsst ihr als Nächstes folgen. So erreicht ihr am Ende das Greiffennest, wo ihr neben einigen toten Soldaten die sterblichen Überreste eines weiblichen Greifens entdeckt. Mit diesen Informationen könnt ihr euch zu Vesemir begeben. Benutzt den Schnellreisepunkt an der „zerstörten Brücke“ zur „Klagebrücke“ von Weißgarten, um euch den langen Rückweg zur Taverne zu ersparen, in der euch Vesemir erwartet.



Zwingt den Königsgreif mit der Armbrust zuerst zu Boden, damit ihr ihn angreifen könnt.

Der Königsgreif von Weißgarten

Vesemir hat einen Ort für einen Hinterhalt gefunden, um den Greif anzulocken. Bevor ihr aufbrecht, sollt ihr laut Tutorial noch den Trank Donner brauen, um eure Angriffskraft etwas zu erhöhen. Da der Greif ein Bossgegner mit vielen Lebenspunkten ist, empfiehlt sich das auch. Mittlerweile solltet ihr auch schon ein oder zwei Skillpunkte erworben haben, die ihr bei dieser Gelegenheit gut in die Charakterentwicklung investieren könnt. Erhöht zum Beispiel den Schaden der schnellen Angriffe oder investiert Punkte in den Quen-Schild. Sobald Vesemir die Falle auf dem Feld vor Weißgarten präpariert hat, beginnt der Kampf gegen den Königsgreif. Dessen Angriffen vom Boden solltet ihr ohne große Schwierigkeiten ausweichen können. Auch wenn der Greif sich von der Luft aus auf euch stürzt, solltet ihr es schaffen, rechtzeitig seitlich auszuweichen. Ihr könnt die leichte Armbrust von Vesemir benutzen, wenn der Greif fliegt. Treffer zwingen das Biest, am Boden anzugreifen. Am Boden solltet ihr zum Stahlschwert greifen, um mehr Schaden über die Zeit zu erzeugen. Besonders wenn eure Klinge mit dem Trank Donner getränkt wurde, sollte der Kampf nicht ewig dauern.

Ist der Königsgreif besiegt, dann nehmt die „Greifentrophäe“ von seiner Leiche. Mit der Beute rückt der Nilfgaarder Kommandant endlich mit der Information heraus, dass Yennever in Richtung Wyzima unterwegs ist. Nun steht noch die Entscheidung an, ob ihr die Quest mit der Belohnung in Höhe von 150 Goldstücken und weniger Erfahrungspunkten (abhängig von der Charakterstufe) abschließen wollt. Oder ihr verzichtet auf das Gold, um dafür deutlich mehr Erfahrungspunkte erhalten. Anschließend geht es wieder mit der Hauptquest „Flieder und Stachelbeeren“ beziehungsweise „Der Vorfall in Weißgarten“ weiter.

Ende der Vorschau.