

Obsah

| | |
|-------------------|----------|
| Úvod | 3 |
|-------------------|----------|

| | |
|---------------------|----------|
| Prolog | 4 |
|---------------------|----------|

| | |
|-----------------------|---|
| Z královny vůle | 4 |
|-----------------------|---|

| | |
|------------------------------------|---|
| Z královny vůle (část druhá) | 5 |
|------------------------------------|---|

| | |
|----------------|---|
| Barikáda | 5 |
|----------------|---|

| | |
|-----------------|---|
| Na frontě | 6 |
|-----------------|---|

| | |
|---------------------|---|
| Zkouška ohněm | 6 |
|---------------------|---|

| | |
|----------------------|---|
| Krev jeho krve | 7 |
|----------------------|---|

| | |
|-----------------|---|
| Do chrámu | 7 |
|-----------------|---|

| | |
|------------------------------|---|
| Kobky hradu La Valette | 8 |
|------------------------------|---|

| | |
|-------------------------|-----------|
| Kapitola I | 11 |
|-------------------------|-----------|

| | |
|----------------------|----|
| Tvrdé přistání | 11 |
|----------------------|----|

| | |
|------------------------------------|----|
| Z vůle bohů a úředních šimlů | 12 |
|------------------------------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| Nemravný návrh | 12 |
|----------------------|----|

| | |
|---------------|----|
| Balista | 12 |
|---------------|----|

| | |
|--------------|----|
| Kajran | 14 |
|--------------|----|

| | |
|---------------------------|----|
| Kajran: otázka ceny | 14 |
|---------------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Kajran: Osmrtník | 15 |
|------------------------|----|

| | |
|---------------------|----|
| Vrahové králů | 16 |
|---------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Pamětní růže | 17 |
|--------------------|----|

| | |
|---------------------|----|
| Závod s časem | 18 |
|---------------------|----|

| | |
|-------------------|----|
| Na rozcestí | 20 |
|-------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Vernon Roche | 20 |
|--------------------|----|

| | |
|------------------|----|
| Scoia'tael | 20 |
|------------------|----|

| | |
|--------------------------|----|
| Nechť zhyne zrádce | 21 |
|--------------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Plovoucí vězňice | 21 |
|------------------------|----|

| | |
|--|-----------|
| Kapitola II: Pod vedením Iorwetha | 23 |
|--|-----------|

| | |
|--------------------------------|----|
| Válečná předehra: Aedirn | 23 |
|--------------------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Válečná rada | 23 |
|--------------------|----|

| | |
|-----------------------|----|
| Život v podzemí | 24 |
|-----------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Lov na magii | 25 |
|--------------------|----|

| | |
|---------------------------------------|----|
| Kde je Triss Ranuncul? (část 1) | 26 |
|---------------------------------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| Královská krev | 27 |
|----------------------|----|

| | |
|---------------------------------------|----|
| Kde je Triss Ranuncul? (část 2) | 28 |
|---------------------------------------|----|

| | |
|-----------------------------|----|
| Otázka života a smrti | 30 |
|-----------------------------|----|

| | |
|-----------------|----|
| Věčný boj | 30 |
|-----------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Bojové artefakty | 30 |
|------------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Symbol smrti | 31 |
|--------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Symbol nenávisťi | 31 |
|------------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Obléhání Vergenu | 32 |
|------------------------|----|

| | |
|---|-----------|
| Kapitola II: Pod vedením Rocheho | 34 |
|---|-----------|

| | |
|---------------------------------|----|
| Válečná předehra: Kaedwen | 34 |
|---------------------------------|----|

| | |
|-----------------------------------|----|
| Konspirační teorie (část 1) | 35 |
|-----------------------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Řezník z Cidaris | 35 |
|------------------------|----|

| | |
|---------------------------|----|
| In cervisia veritas | 35 |
|---------------------------|----|

| | |
|---------------------|----|
| Krvavá kletba | 36 |
|---------------------|----|

| | |
|-----------------------|----|
| Ztracené ovečky | 37 |
|-----------------------|----|

| | |
|---------------------|----|
| Cesta k vizím | 38 |
|---------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Apage, spiritus! | 38 |
|------------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Symbol smrti | 39 |
|--------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Symbol nenávisťi | 40 |
|------------------------|----|

| | |
|---------------------|----|
| Vrahové králů | 42 |
|---------------------|----|

| | |
|-----------------|----|
| Věčný boj | 43 |
|-----------------|----|

| | |
|-----------------------------------|----|
| Konspirační teorie (část 2) | 44 |
|-----------------------------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| Útok na Vergen | 45 |
|----------------------|----|

| | |
|---|-----------|
| Kapitola III: Pod vedením Iorwetha | 47 |
|---|-----------|

| | |
|-------------------------------|----|
| Jménem vyššího principu | 47 |
|-------------------------------|----|

| | |
|--------------------|----|
| Lamač kouzel | 48 |
|--------------------|----|

| | |
|------------------------------|----|
| Kde je Triss Ranuncul? | 49 |
|------------------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Setkání čarodějů | 50 |
|------------------------|----|

| | |
|---------------------------------|----|
| Na scénu vstupuje dračice | 51 |
|---------------------------------|----|

| | |
|---------------------|----|
| Vrahové králů | 51 |
|---------------------|----|

| | |
|--|-----------|
| Kapitola III: Pod vedením Rocheho | 52 |
|--|-----------|

| | |
|-----------------------|----|
| Jménem Temerie! | 52 |
|-----------------------|----|

| | |
|----------------------|----|
| Do morku kostí | 53 |
|----------------------|----|

| | |
|------------------------------|----|
| Kde je Triss Ranuncul? | 54 |
|------------------------------|----|

| | |
|------------------------|----|
| Setkání čarodějů | 55 |
|------------------------|----|

| | |
|---------------------------------|----|
| Na scénu vstupuje dračice | 56 |
|---------------------------------|----|

| | |
|---------------------|----|
| Vrahové králů | 57 |
|---------------------|----|

Vedlejší úkoly:

Prolog58

| | |
|--------------------------|----|
| Srdce Melitelé | 58 |
| Běda poraženým | 58 |
| Divoký hon | 59 |
| Prolog | 59 |
| kapitola I | 59 |
| kapitola II | 59 |
| kapitola III | 60 |
| Vrahové králů | 60 |

Kapitola I60

| | |
|-------------------------------------|----|
| Ve spárech šílenství | 60 |
| Kocovina | 61 |
| Smlouva na nekkery | 61 |
| Smlouva na endriagy | 62 |
| Pokerová tvář: Flotsam | 62 |
| Přeborník v páce: Flotsam | 62 |
| Muž proti muži: Flotsam | 63 |
| Klub rváčů | 63 |
| Problém s trollem | 64 |
| Vůně kadidla | 65 |
| Malena | 65 |
| Srdce Melitelé | 67 |
| Tajemná řeka | 67 |
| kapitola I | 67 |
| kapitola II | 68 |
| kapitola III | 69 |

Kapitola II: Pod vedením Iorwetha . .69

| | |
|---------------------------------------|----|
| S tlukoucím srdcem | 69 |
| Baltimorova noční můra | 70 |
| Pokerová tvář: Vergen | 71 |
| Muž proti muži: Vergen | 71 |
| Přeborník v páce: Vergen | 72 |
| Smlouva na královnu harpyjí | 72 |
| Smlouva na harpyje | 72 |
| Aj, v dole je šichta tvrdá | 73 |

Kapitola II: Pod vedením Rocheho . .73

| | |
|-------------------------------|----|
| Sestřičky | 73 |
| Ave Henselt! | 75 |
| Smlouva na ohnilce | 75 |
| Pokerová tvář: | |
| Kaedwenský tábor | 76 |
| Přeborník v páce: | |
| Kaedwenský tábor | 76 |
| Proti Modrým pruhům | 76 |

Kapitola III77

| | |
|--|----|
| Smlouva na gargoly | 77 |
| Zašifrovaný rukopis | 78 |
| Přeborník v páce: Loc Muinne | 78 |
| Nevyřízené účty | 79 |
| Poker: Loc Muinne | 79 |
| Z doby dávno minulé | 79 |

Nové vedlejší úkoly:

Kapitola II: Pod vedením Rocheho . .80

| | |
|-------------------------------|----|
| Lilie a zmije | 80 |
| Korunní svědek | 80 |
| Pacta Sunt Servanda | 81 |
| Posel | 82 |

Kapitola II: Pod vedením Iorwetha . .82

| | |
|--------------------------------|----|
| Tajemství Loc Muinne | 82 |
|--------------------------------|----|

Úvod

Vítejte v oficiálním průvodci hrou Zaklínač 2: Vrahové králů.

Rád bych na tomto místě poděkoval svým kolegům z testovacího a designového oddělení za jejich pomoc. Bez nich by tento průvodce nikdy nevznikl. Velké poděkování také patří Adamovi, Jędrzejovi a Przemkovi za jejich důvěru v mé schopnosti a Danielovi za korekturu.

V případě jakýchkoliv dotazů nebo problémů s hrou navštivte oficiální stránky na adrese <http://www.thewitcher.com>.

V popisech questů narazíte na různé vsuvky. Tímto způsobem jsou označeny krátké vedlejší úkoly mající vztah k hlavní dějové linii.

Značka **[Boj]** upozorňuje na větší souboje ve hře. Veškerá rozhodnutí mající dopad na herní příběh jsou uvozena značkou **[Volba]**.

Předměty mající vztah k úkolům jsou označeny **tučně**, čísla v textu odkazují na různé lokace na mapě.

Takže pozor na spoilery, hezké počtení a hlavně spoustu zábavy se Zaklínačem 2!

Marcin Majewski

Zaklínač 2 – Prolog

Temný, zlověstný les. Zraněný zaklínač GERALT z Rivie prchá před pronásledovateli. Padá k zemi. Vrahové už jsou téměř u něj...

Sice to byl jen sen, ale skutečnost je stejně pochmurná, ne-li ještě horší. Ocitáte se ve vězeňské cele. Dva strážníci, kteří hlídají vězně, vás začnou bít, sotva si všimnou, že jste se probrali. Na zádech cítíte palčivé stopy četného bičování a ruce máte spoutané těžkými řetězy. Pak se ve dveřích objeví další muž, aby vás předvedl k výslechu.

Představí se jako Vernon Roche. Z jeho řeči brzy vyrozumíte, že je členem temerských zvláštních oddílů. Když prý nebudete spolupracovat, může se dost dobře stát, že skončíte na popravišti. Nemáte na vybranou, a tak začnete Rochemu líčit, co se stalo předtím, než vás uvěznili. Příběh se dá vyprávět v různém pořadí. Nejlepší ale bude, když začneme od začátku.

Z královny vůle (část první)

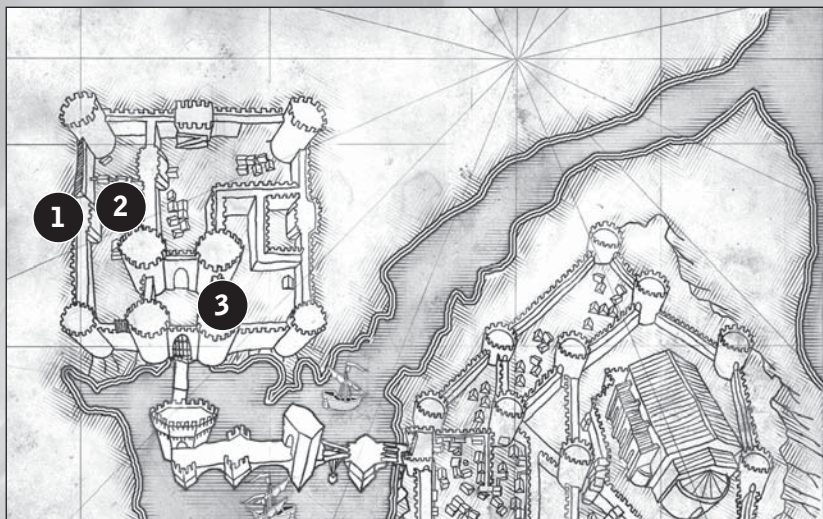


To ráno jste se coby GERALT probudili vedle své milované Triss Ranuncul a těšili se, jak po jejím boku strávíte velice příjemný den. Plány vám ale narušil nezvaný host – temerský voják, který vám sdělil, že vás chce vidět král Foltest. Po krátkém rozhovoru s čarodějkou jste opustili stan [1] a váš pohled spočinul na obrovském táboře temerského vojska. Cestou z kopce jste narazili na skupinku Crinfridských [2] sekáčů, kteří vám ukázali jakýsi medailon a tázali se vás, co si o něm myslíte. Tím začíná vedlejší úkol **Srdce Melitelé**.

Zamířili jste k obrovskému katapultu [3], který bombardoval hrad La Valette. Zde jste se setkali s Foltestem, jehož spolu s jeho rádci doprovázel i nilfgaardský vyslanec Shilard Fitz-Oesterlen. Panovník vás v krátkosti seznámil se svým plánem: chce, abyste mu pomáhali při útoku, který hodlá vést osobně. Společně pak kráčíte táborem až k obléhací věži [4]. **[Volba]** Když procházíte kolem balisty, Foltest vás požádá o pomoc při zaměřování – správný úhel je 1,5 stupně (měli byste mířit doprostřed barikády). Pak pokračujete až na vrchol obléhací věže.

V tomto okamžiku se na chvíli opět vrátíte do mučrny, kde vám svůj názor na obléhání poví i Roche. Dozvíte se od něj, že střílení z katapultu nebyl zrovna nejlepší nápad – král a šlechtici se sice při ostřelování náramně bavili, ale v ulicích zemřela spousta bezjmenných vojáků. Když vás Vernon zklidní, budete muset za Geralta rozhodnout, zda bude vypovídat dále.

Z královy vůle (část druhá)



Výslech pokračuje a vy Rochemu vyprávíte o tom, kterak jste se účastnili obléhání hradu La Valette. Ocitnete se na hradbách pevnosti **[1]**, kde se baroni střetli s prvními nepřáteli a kde vaší hlavní starostí bylo, aby se Foltestovi nic nestalo. **[Boj]** Pomáháte v bitvě temerským šlechticům a svým ocelovým mečem zcela bez problémů zabijíte jednoho protivníka po druhém. Když je po všem, král rozkáže obsadit věž, kterou hlídají muži pod vedením Arjana La Valette.

Barikáda

První věž hájí lučištníci, kteří se starají o to, aby se k nim nikdo nepřiblížil. Krom toho v cestě brání i pevná barikáda. Váš zrak utkví na balisté **[2]** stojící na nádvoří... Seskočíte proto z hradeb, pod nimiž vás čeká boj s dalšími obránci pevnosti. **[Boj]** Nejsnáze je porazíte s pomocí znamení Yrden, které nepřátele znehybní, a vy je pak budete moci snadno dorazit. Sotva začnete natahovat balistu, překvapí vás další rytíři rodu La Valette, s nimiž se však s použitím výše zmíněné taktiky také snadno vypořádáte. Pak se opět vrátíte k dobývací zbraní. Pokud se vám ji několikrát nepovede správně připravit ke střelbě, objeví se další nepřítel. Až mechanismus natáhnete, musíte je ještě zamířit. To provedete podobným způsobem – rytmickým mačkáním klávesy, jejíž ikona se na obrazovce objevuje. Pak vás opět napadnou La Valettovi ozbrojenci. Až je porazíte, zbývá už jen vystřelit a zničit zátarasu.

Na frontě

[Následky střelby z balisty v táboře] Až se vrátíte na hradby a vstoupíte do věže, stanete tváří v tvář odbojnému hraběti Etcheverrymu a jeho rytířům. Pokud jste předtím v táboře správně namířili katapult, bude tento šlechtic již mrtev a vy budete čelit pouze jeho podřízeným. **[Boj]** Tato bitva už bude o něco obtížnější než ty předchozí. Nepřítel bude více a jejich útoky budou účinnější a lépe organizované. Budete se muset krýt a také se snažit, aby vás někdo neprobodl zezadu, neboť takový útok působí dvojnásobné zranění. V této bitce též bohatě uplatníte znamení Quen a Yrden, které vám mohou situaci notně ulehčit.

Po zabití posledního nepřítele krále doprovodíte na následující opevnění, kde na vás už čeká další skupina nepřátel. Můžete na ně použít podobné techniky jako na předešlé protivníky. Foltestovi rytíři pak svými sekýrami rozbijí dveře, které vám brání v další cestě. Za nimi se utkáte s hrozivě vypadajícím hromotlukem a jeho suitou. **[Boj]** Tohoto protivníka nejlépe vyřídíte pomocí znamení Yrden. Poté vám nezbude než ustoupit z věže, kterou hájí Arjan La Valette.

Král vás pak pošle dále, až na vrchol nepřátelského opevnění. V dešti šípů budete pokračovat po lešení směrem na vnější stranu hradeb, až se přes další nepřátele konečně prosekáte až na vrchol. Zde se střetnete s Arjanem **[3]**. **[Volba] [A]** Můžete se pokusit šlechtice přesvědčit, aby se vzdal, **[B]** utkat se s ním v čestném souboji jeden na jednoho a jeho muže ušetřit, anebo konečně **[C]** s Arjanem a jeho rytíři bojovat naplno. Následky vašeho rozhodnutí se projeví při cestě z vězení (**Kobky hradu La Valette**), ale o tom si povíme až později.

[Boj] Pokud se rozhodnete bojovat, musíte vykrývat nepřátelské rány a přecházet do protiútku. Také je životně důležité používat znamení Aard a Yrden.

V této chvíli Geraltovo vyprávění přeruší Roche a vrátíme se opět do mučírny v temném vězení. Po krátkém rozhovoru vás velitel zvláštních jednotek vyzve, abyste vyprávěli dále.

Zkouška ohněm

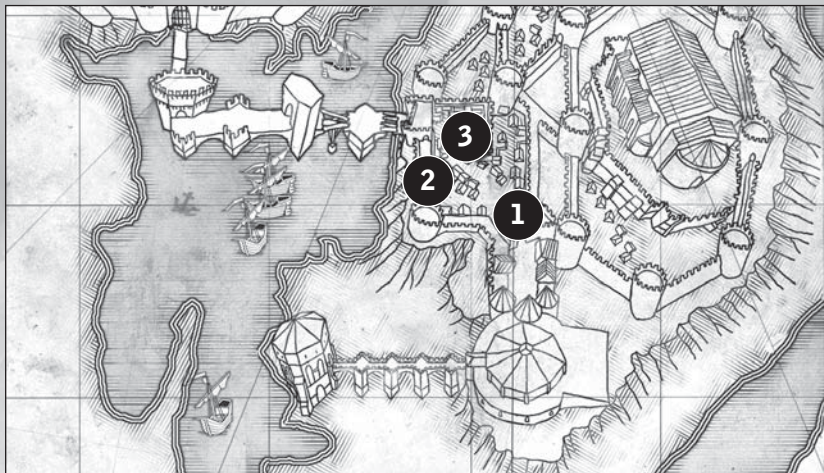
Další důležitá epizoda při dobývání hradu, ve kterém jsou ukryty děti temerského krále, začíná ve chvíli, kdy se na scéně objeví drak.

Po obsazení hlavních opevnění hradu La Valette se spolu s Foltestem a Triss Ranuncul ubíráte do poslední věže, která vás dělí od chrámové čtvrti, v níž se nejspíš královi levobočci ukrývají. S pomocí zvláštních jednotek pod velením Vernona Rocheho bránu otevřete a cesta ke klášteru je volná. Něco však není v pořádku. Váš zaklínačský medailon začíná silně vibrovat a vzápětí vám nad hlavou proletí obrovský černý drak. V poslední chvíli mu uprchnete přes můstek vedoucí do města.

Zde na vás čekají další tlupy nepřátel. **[Boj]** Jako vždy, když Geralt bojuje s přesilou, musí vykrývat jejich rány a používat protiútok (je-li ovšem dostatečně pokročilý, aby měl tyto schopnosti k dispozici). Ani v tomto boji nesmí zapomenout na znamení Aard a Yrden. Tímto způsobem se proboujete až k další bráně, kde se pod strážnicí ukryjete před dračím ohněm. Pak vám Triss magicky „otevře“ bránu, která se však zřítí, a čarodějka zůstane na opačné straně. Most před vámi hoří, a než se vám podaří dostat do bezpečí, objeví se drak přímo před vámi. Naštěstí ho ale vyleká střelba z katapultu.

V tomto okamžiku do vašeho vyprávění opět vpadne Roche. Je netrpělivý, protože všechny události, o kterých mu vyprávíte, prožil také. A proto ve svědectví pokračujete z jiného místa.

Krev jeho krve



Velitele temerských zvláštních oddílů totiž nejvíce zajímá, co se stalo po vašem příchodu do chrámové čtvrti. Brány kláštera byly uzavřeny [1], a tak jste pro vstup museli použít tajnou chodbu pod městem, o níž se zmínil jistý zajatý kněz.

Do chrámu

Při hledání podzemního průchodu nejspíš narazíte na několik temerských vojáků, kteří se chystají pobít všechny obyvatele města [2]. Zde se odehrává vedlejší úkol (**Běda poraženým**), který je popsán níže. Také se dozvíte, co se stalo Mladýmu (členovi Crinfridských sekáčů), pokud jste mu neřekli pravdu o jeho medailonu (**Srdce Melitelé**).

U jedné z vozových hradeb ve městě narazíte na dřevěné dveře, které vedou na dvorek se studnou uprostřed. Zde vás napadne několik zbývajících obránců hradu. **[Boj]** Nejsnáze je porazíte, budete-li používat znamení Yrden – tím je znehybníte a pak je můžete lehce setnout ocelovým mečem. Ve studně pak objevíte vchod do stok pod městem [3]. **[Boj]** Při brodění kanály si přijde na své i váš stříbrný meč, s nímž musíte pobít utopence, kteří se vám pokusí ztrpčovat život. Nakonec najdete žebřík, vedoucí do jedné z věží na okraji kláštera. **[Boj]** Zde se střetnete s několika protivníky, které nejlépe zlikvidujete ocelovým mečem a znamením Yrden. Pak vyjďte z věže, před kterou už na vás číhají rytíři La Valette, s nimiž se vypořádáte stejným způsobem jako s těmi předešlými. Pak můžete vstoupit na půdu chrámu. Na nádvoří stanete před branou, kterou máte otevřít; po boji s posledními zbytky obránců prohledejte jejich těla. Jeden z nich by měl u sebe mít klíč od místnosti, kterou jste předtím minuli. Zde se nachází páka, jež otevřítá brány kláštera – stačí ji jen použít. Pak se setkáte s Foltestem a Rocheem.

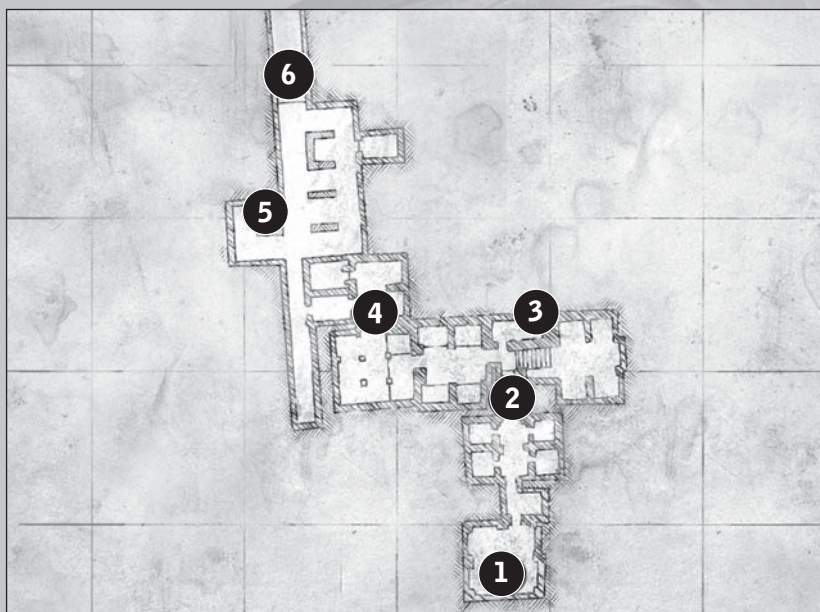
V tomto bodě vás Vernon přeruší a vy se opět ocitnete v mučírňě. Vypadá to, že vám Temeřan pomalu začíná věřit. Pokud mu upřímně vysvětlíte další události, bude snad váš výslech konečně u konce.

Váš příběh pokračuje ve chvíli, kdy se setkáváte s veleknězem a vévodou Taillesem, který vám brzy prozradí, že Anais a Bertil jsou ukryti v nedaleké baště.

Spolu s králem a velitelem zvláštních jednotek se tam okamžitě vypravíte, ovšem pak se vám do cesty postaví drak.

Nyní se připravte na **časově omezené události**, které – pokud nestihnete zareagovat v příslušném časovém limitu – znamenají konec hry. Roche zde padne zraněn k zemi a – pokud v této „časovce“ uspějete – drak odletí. Po králově boku pak dorazíte na baštu, v jejímž nejvyšším patře najdete Anais a Bertila, které doprovází neznámý mnich. Foltest vás požádá, abyste počkali venku, aby Geralt svým drsným zjevem děti nepoděsil. Kněz vás poprosí, abyste se s ním zatím pomodlili. Vzápětí si všimnete, že jeho oči vykazují známky zaklánačské mutace, ale už je pozdě. Král padá mrtev k zemi a jeho vrah vyskakuje z okna přímo do řeky. Vzápětí dovnitř vtrhnou temerští vojáci a zatknou vás jako královraha. Tak jste se tedy dostali do vězení, v němž vás Vernon právě vyslýchá.

Kobky hradu La Valette



Zdá se, že Roche je ochoten vašemu příběhu uvěřit, ale vy jej nemůžete podložit žádnými důkazy ani svědectvím. Soudce nad vámi za daných okolností jistě vyřkne ortel smrti. Vaší jedinou nadějí je právě váš vyšetřovatel. Proto se rozhodněte, jak na jeho nabídku zareagujete. **[Volba]**

[A] Uvolíte-li se, že budete spolupracovat, Vernon vám pomůže uniknout z vězení. **[B]** Jestliže se s ním pustíte do boje a pokusíte se ho přemoci, zahynete. Proto nemáte příliš na vybranou a musíte veliteli slíbit, že mu pomůžete najít Foltestova vraha a očistíte tak své jméno. Za to obdržíte **klíč** od pout a pak vás služba dopraví zpátky do cely.

Po výslechu se opět ocitnete v kobce. Jelikož jste však Vernona přesvědčili, že Geralt není vrahem, můžete se osvobodit z pout. Jak se ale dostat ven? **[Volba]** **[A]** Můžete použít **klíč**, který jste dostali od Vernona. Do cely pak vzápětí vpadnou stráže **[1]**, aby vás znovu spoutaly. **[B]** Nebo můžete své vězňitele vyprovokovat, aby vešli dovnitř a pokusili se vám ukázat, kdo je tu pánem. V každém případě vás čeká pěstní boj. **[Boj]** Pěstní boj vychází ze stejného principu jako časově omezené události, takže toto střetnutí by vám nemělo dělat příliš velké problémy. Po porážce stráží najdete u jednoho z nich **klíče od cel**, na stojanu pak zbraň a několik elixírů.

Po opuštění cely však nemáte ještě zdaleka vyhráno – musíte se nějak dostat z vězení jako takového. Vykročte směrem ke dveřím místnosti, kde se právě nacházíte. Pak se můžete pokusit k východu proplížit, anebo prostě zabít každého, kdo se vám připlete do cesty. Předpokládáme však, že se pokusíte dostat ven nepozorovaně.

V protější místnosti se nachází jeden strážce. Když otevřete dveře, můžete se ukrýt v cele vlevo a počkat, až kolem vás žalárník projde. Pak se přikradte za něj a můžete ho snadno přemoci. Poté vystupte po schodech nahoru **[2]**.

[Volba] Odsud můžete k východu pokračovat dvěma cestami: **[A]** hořejší chodbou, **[B]** nebo chodbou dolejší. Podle toho, kterou z nich zvolíte, a také v závislosti na tom, jak jste se zachovali při střetnutí s Arjanem (úkol **Z královy vůle**), se bude příběh odvíjet trochu jinak.

[A] Na konci této chodby se matně rýsují zavřené dveře. Vlevo sedí strážný, který na tuto celu dohlíží. Zhasněte nedalekou pochoděň, čímž upoutáte jeho pozornost a snáze ho pak přemůžete.

Pak pokračujte vlevo, odkud se hlídač vynořil. Jakmile vás zaslechne vězeň v jedné z kobek, začne křičet a přiláká tak další strážce. Proto se schovejte v jedné z prázdných cel a k žalárníkovi se připlíže tiše a nenápadně. Posléze pokračujte do další místnosti. Chcete-li se vyhnout dalšímu nepříteli, skrčte se za sudy vlevo. Zhasněte další pochoděň, a až ji voják přijde zapálit, zneškodněte ho. V blízkém okolí se nachází ještě jeden, proto se ukryjte za sudy před vámi, a až ho hluk přiláká k vám, vypořádejte se s ním. Poté můžete vstoupit do další místnosti **[4]**.

[A1: Arjan žije] Stanete se svědkem scény, kdy dva strážní odvádějí Arjana La Valette z mučírny. Geralt se na scéně objeví ve chvíli, kdy mladý šlechtic své soupeře přemůže. Následuje rychlý rozhovor, ve kterém dostanete za úkol vyčistit cestu k východu a pak se vrátit k Arjanovi. Ten je mučením příliš zesláblý, než aby vám mohl nějak výrazněji pomoci.

[A2: Arjan je mrtev] Pokud jste s Arjanem bojovali, pak budete svědky scény, ve které vyslanec Shilard odvádí z mučírny baronku Luisu La Valette.

Pak pokračujte nahoru, kde vás čeká boj se strážemi.

[A1] Vraťte se k Arjanovi a vydejte se s ním po schodech vzhůru. Šlechtic vás po chvíli zastaví a ukáže vám tajnou chodbu **[5]**. Otevře ji a nařídí vám, abyste uprchli, zatímco on zapálí sudy

na podlaze a odřízne vás tak od pronásledovatelů. Pak můžete pokračovat chodbou směrem k východu. Venku už na vás čeká Triss, kterou spěšně doprovodíte na Rocheho loď. Je čas začít s pátráním po skutečném vrahovi.

[A2] Až začnete po boji se strážemi hledat východ, dříve nebo později narazíte na místnost, kde se opět setrnete s Marií Luisou a Shilardem Fitzem-Oesterlenem.

Po krátkém rozhovoru se vyslanec nabídne, že vám pomůže. Foltestova smrt je pro Nilfgaard v podstatě příjemnou zprávou, a koneckonců Geralt jednou pomohl i samotnému císaři Emhyrovi. Vyslanec proto zavolá strážce za dveře a namluví jim, že zaklínač uprchl a nyní se volně pohybuje po věznicí. Nic netušící vojáci okamžitě seběhnou dolů do podzemí a vy budete mít volnou cestu **[6]**. Venku se dejte vlevo a najděte Triss, s níž doběhněte až na loď Vernona Rocheho. Jelikož Foltestovu vrahovi pomáhali Scoia'tael, nejspíš z města odjel do Flotsamu, kde byl spatřen jeden Torvethův oddíl.

[B] I na konci této chodby můžete pozorovat zavřené dveře cely, kterou hlídá strážný vlevo. Přilákejte ho zhašením pochodně, a až ji přijde zapálit, zneškodněte ho. Pak vyjděte po schodech vpravo, zdolejte dalšího nepřítele a propíšte se k dalšímu, který je právě plně zaujat elfkou v jedné z cel. U něj naleznete **klíč** od dveří v dolní chodbě. Za nimi otevřete propadliště a seskočte dolů **[3]**. Cesta vás pak dřív nebo později zavede do mučírny **[7]**.



[B1: Arjan žije] Pokud jste Arjana La Valette nezabili, spatříte, jak ho kat mučí a nutí ho podepsat nějaký list. Po chvíli vyrozumíte, že se mladý šlechtic má přiznat k otcovství obou králových levobočků. Seskočte dolů a vypořádejte se nejprve s písařem. Pak si vás všimne i trýznitel a budete se muset utkat také s ním. **[Boj]** V tomto souboji se nezapomínejte křít a používat silné rány. Pak můžete osvobodit Arjana a pomoci mu z této kobky hrůzy ven. Požádá vás, abyste se vypořádali se strážemi nahoře, že na vás počká. Nezbude vám než souhlasit. Taste meč a připravte se na pořádnou řež, neboť mezi strážci už s plížením moc nesvedete. Pak se vraťte pro mladého šlechtice a vyvedte ho nahoru. Po chvíli dojdete na místo, odkud podle vašeho společníka vede tajná chodba **[5]**. Otevře ji a poradí vám, abyste prchli, zatímco on se postará o zbytek. Poté zapálí sudy na podlaze a spolehlivě vás tak odřízne od pronásledovatelů. Vy můžete nerušeně pokračovat chodbou dále až k východu. Tam už na vás čeká Triss, s níž doběhněte až na Rocheho loď a odplujete hledat skutečného Foltestova vraha.

[B2: Arjan je mrtvý] Jestliže jste s Arjanem bojovali, bude kat trýznit jeho matku, Luisu La Valette. Bude se ji snažit přinutit, aby podepsala prohlášení o tom, že skutečným otcem jejích

děťí není Foltest. Seskočte dolů a vypořádejte se s písařem. Tím přilákáte pozornost učitele, který vás napadne. **[Boj]** V tomto souboji se nezapomínejte krýt a používat silné rány. Poté osvobodte baronku. Sotva s ní zapředete rozhovor, přeruší vás nilfgaardský vyslanec Shilard Fitz-Oesterlen, který do kobky vstoupí. Na Luisinu prosbu se uvolí, že vám pomůže uniknout z vězení. Vyjde nahoru a požádá vás, abyste ho po chvílce následovali. Zde přivolá stráž, zatímco vy se někde poblíž bezpečně ukryjete. Strážcům pak namluví, že zaklínač uprchl a naposledy byl spatřen kdesi dole. Oklamání vojáci seběhnou dolů a vy se pak snadno dostanete k východu **[6]**. Venku se poohlédněte po Triss a doběhnete až na loď Vernona Rocheho, která na vás čeká. Jelikož Foltestovu vrahovi pomáhali Scoia'tael, nejspíš se přesunul do Flotsamu. A tam teď máte namířeno i vy.

KAPITOLA I

Tvrdé přistání



S pomocí velitele temerských zvláštních oddílů se vám podařilo uprchnout z věžeňských kobek hradu La Valette a nyní vyrážíte po stopách královraha. Ty vedou do přístavního města Flotsamu, kam se plavíte na lodi Vernona Rocheho. Bohužel se však ukáže, že přístav je zavřený, jelikož se v okolních vodách objevil jakýsi netvor. Proto musíte zakotvit o kousek dál.

V doprovodu Triss Ranuncul a Rocheho vystoupíte z lodi **[1]** a lesní cestou se ubíráte do města **[2]**. Tu zaslechnete flétnu, z čehož Vernon usoudí, že se někde poblíž musí vyskytovat elfové. Vzápětí se jeho dojem potvrdí, neboť se před vámi objeví Vernonův starý známý Iorweth, velitel slavné elfí jednotky. Z rozhovoru s ním vyrozumíte, že tento muž Rocheho už dlouho pronásleduje a že to byl právě on, kdo poskytl útočiště Foltestovu vrahovi. Práví, že „máte zcela protichůdné zájmy“. Triss na něj sešle blesk (nebo Roche po něm hodí dýku), ale elf lehce unikne a v okamžiku se na vás z blízké houštiny začne sypat celý déšť šípů. Díky Trissině magii vám střely neublíží, ovšem s Veverkami, které na vás zaútočí, už se musíte vypořádat hezky „ručně“.

[Boj] Nechcete-li skončit prošpikovaní šípů jako jahelniček, neměli byste opouštět magickou bublinu, která vás před lučištníky chrání. Útočící elfy pak nejlépe zlikvidujete silnými údery. Roche poté vezme Triss do náruče a vydá se s ní směrem k městu. Vy ho budete následovat a cestou odrážet další útočící nepřátele. Až se dostanete k městu, přispěchají vám na pomoc stráž a Iorweth slíbí, že se ještě setkáte. Členové městské gardy se pak zmíní o tom, že na náměstí se má brzy uskutečnit poprava a když si pospíšíte, můžete ji ještě stihnout.

Z vůle bohů a úředních šimlů



Jak už vám prozradily stráže u brány, ve městě se chystá slavná poprava. Cestou spatříte spoustu lidí, kteří spěchají, aby tu podívanou nepropásli. I vy se dříve nebo později na hlavní náměstí **[1]** dostanete.

K vašemu údivu pod šibenicí namísto zločinců stojí vaši dva staří známí: Zoltan a Marigold, jenž je oním informátorem, o kterém se v lese zmiňoval Roche. Když přijдете blíž, promluví na vás strážce. Z hovoru se dozvíte, že Zoltan byl obviněn ze spolupráce se Scoia'tael a Marigold zase prostopášnosti. **[Volba]** Tento problém lze vyřešit dvojím způsobem: **[A]** Buď popudíte dav proti strážím, anebo **[B]** můžete strážce zastrážit. Ať se rozhodnete jakkoliv, čeká vás pěstní souboj s těmito muži zákona.

Až je porazíte, pokusí se popravčí odsouzence pověsit, a proto se s ním v pěstním souboji musíte vypořádat též. Po porážce kata se na náměstí objeví Loredo, velitel zdejší posádky. Ať už v rozhovoru s ním budete jednat jakkoliv, nakonec ho přesvědčíte, že Zoltan a Marigold jsou nevinní. Osvobodí je, ale nebudou se smět vzdálit z města. A kromě toho vás pozve na večerní slavnost, která se koná v jeho sídle (**Nemravný návrh**).

Až osvobodíte přátele, poděkují vám za záchranu života a pozvou vás do nedalekého hostince **[2]**, abyste vše náležitě oslavili. Pak máte trochu času na plnění různých vedlejších úkolů, případně se můžete trochu porozhlédnout po městě. Večer se pak vypravíte do Loredova domu **[3]**.

Nemravný návrh

Až Marigolda a Zoltana zachráníte před šibenicí, setkáte se s velitelem místní posádky, který je zároveň i místodržícím. Jeho pozvání na večeři se prostě nedá odmítnout, a tak se večer vydáte do Loredova sídla. Nejprve vás osloví strážce brány a vyzve vás, abyste odložili zbraň. Když se s ním budete domlouvat, připojí se k vám Roche, který se chce s velitelem setkat také. Do domu tak vstoupíte společně.

Balista

Váš společník si všimne, že se na dvoře nachází balista, která je zaměřena na přístav. Velitel ji používá, aby měl naprostou kontrolu nad loděmi, které do přístavu přijíždějí, nebo z něj naopak odplouvají. Pokud nechcete být v budoucnosti Loredovi vydaní na milost, musíte tento katapult zlikvidovat. Zbraň je však střežená, takže nejprve budete muset nějak odlákat stráž. A to nejlépe dokáže krásná žena. Proto požádejte o pomoc kurtizánu Margaritu, která postává kdesi v prostorách velitelova sídla. Podle toho, co jí řeknete, vám pak pomůže buďto **[A]** za

menší poplatek 60 orníků, nebo **[B]** za to, že odkážete do patřičných mezí dva výtečníky Myrona a Alfonse, kteří ji neustále obtěžují. Zmíněné lotry, na něž narazíte hned o kousek dál, bude nejlepší porazit v páce. Až se vám to podaří nebo až Margaritě prostě zaplatíte, odláká hlídajícího vojáka do křoví, aby okusil její specialitu. Vy tím získáte spoustu času, abyste se postarali o katapult. To lze sice udělat i po setkání s velitelem, ale proč ztrácet čas? Až sabotáž dokončíte, vraťte se zpátky a přichystejte se na setkání s Loredem.

Vyjděte po schodech až ke vchodu do domu. Zastaví vás strážný, který vám sdělí, že Loredo je zaneprázdněn, neboť právě přijímá jakousi čarodějkou Shealu. Roche navrhne, abyste sešli dolů po schodech a popovídali si. Můžete se zde zatím trochu porozhlédnout, ovšem všechny vchody jsou buď zamčené, nebo strážené, takže vám stejně nezbude než se vydat za Roche.

Vernon vám navrhne, že odláká strážného u zadního vchodu do zámečku. Myslí si, že pokud se mu to podaří, mohli byste se následně proplížit dovnitř. Jestliže jste dosud nezabili nestvůru, která brání ve vstupu do přístavu (**Kajran**), přitochí se k vám jakýsi kupec. Pokud se ho rozhodnete vyslyšet, řekne vám, že v zadní části sídla můžete najít část pastí, s jejíž pomocí lze nestvůru zabít. Podle něj se dřív nebo později s tímto netvorem utkáte. Nyní na to ale není čas, neboť musíte pokračovat v plánu tak, jak jej vymyslel Roche.

Až Vernon odláká stráž, propíšte do zahrady Loredova sídla. Rychle se ukryjte za kamenem vpravo a počkejte, až se k vám hlídač otočí zády a budete ho moci omráčit. Pak se plížte dál a snažte se nezpůsobit hluk (například klopýtnutím o kbelík a podobně). Za rohem omračte dalšího vojáka a uvolněte si tak cestu do zahrady, kde vylezte až k oknu Loredova domu a vyslechněte jeho rozhovor s čarodějkou. Pak se vraťte k Roche a opět se vydejte k veliteli, který vás nyní již přijme.

Pokud vás stráž zjaly, před velitele se dostanete také, ovšem už se nedozvíte, o čem si s čarodějkou povídala – jen se s ní minete ve dveřích. A potom se konečně setkáte s Loredem. Bude chtít vědět, co v „jeho“ městě dělá zaklínač obviněný z královraždy. Ať mu povíte cokoliv, nakonec vám přednese jistou nabídku – požádá vás, abyste se vypořádali s Iorwethem a jeho oddílem. Zároveň vám řekne, že by vám v této věci mohl pomoci Zoltan, neboť jako trpaslík se se Scoia'tael snáze dohodne. Zatím se sice nesmí vzdalovat z města, ale můžete pro něj získat milost, pokud zabijete kajrana – nestvůru, kvůli které musel být uzavřen přístav. Samozřejmě můžete veliteli nabídku přijmout, nebo odmítnout s odůvodněním, že do jeho záležitostí vám nic není. Pokud přijmete, můžete obrátit svou pozornost na vedlejší úkoly a zabít kajrana (**Kajran**), nebo – v případě, že jste jej již splnili – na dosíhnutí Iorwetha (**Vrahové králů**).

Kajran



S tím, že obyvatele Flotsamu obtěžuje příšera, jste se seznámili hned při svém příjezdu do města, neboť právě kvůli ní byl přístav uzavřen. Jakmile poprvé vkročíte do místního hostince **[1]** a promluvíte si s přáteli, vběhne dovnitř vesničan, který bude volat lidi do zbraně. Kajran prý totiž opět záutočil na nedaleké molo **[2]**. Triss, která se dívá oknem, navrhuje, abyste se šli podívat blíže, neboť se jí zdá, že vidí někoho kouzlit.

Následujete tedy vesničana až na místo, kde nestvůra záutočila. Ale když dorazíte k cíli, obluda už je pryč. Natrefíte tu pouze na skupinu vesničanů a čarodějku, která tvrdí, že vás zná. Lidé se k čarodějce chovají nepřátelsky a vykřikují, že svým jednáním málem připravila Soska o život. Podle toho, co řeknete **[Volba]**, bude mít tato roztržka různé vyústění. **[A]** Můžete na vesničany použít zastrašování a poslat je, aby si šli po svém. Ovšem pokud se vám je zastražit nepodaří, budete s nimi muset bojovat. **[B]** Také se můžete zeptat, co se stalo, a posleze obyvatele Flotsamu přesvědčit, že celým tím mumrajem je vinen kajran, nikoliv čarodějka.

Bez ohledu na to, kterou alternativu zvolíte, si pak promluvíte se Shealou de Tansarville, jak vám čarodějku představí Triss. Sheala vám prozradí, že ji do Flotsamu přilákal právě kajran. Pak se do hovoru vloží jistý Ludvík Merse, který doposud pouze přihlížel, a poznamená, že zdejší kupci vypsalí za zabití obludy odměnu. A vyjádří naději, že Sheala a Geralt by se s tímto problémem mohli vypořádat. Čarodějka se sice uvolí spolupracovat, ale jenom pod podmínkou, že jí věnujete jistou část z těla nestvůry – peníze si prý můžete nechat. Také vám navrhne, abyste zašel za kupcem, který odměnu nabídl **[3]**, promluvil si s ním o ceně a poptal se po dalších informacích. Nakonec dodá, že pokud ji budete potřebovat, najdete ji nejspíš v hostinci, **[1]** kde má pronajatý pokoj.

Kajran: otázka ceny

Zajděte tedy navštívit obchodníka **[3]** a zkuste se s ním dohodnout na ceně za zabití kajrana. Můžete ho zastražit, použít znamení Axie, nebo ho prostě požádat, aby odměnu zvýšil. Též mů-

žete poprosit o zálohu, abyste se na boj mohli řádně připravit. Kupčík toho o nestvůře moc neví, ale poradí vám, abyste v této záležitosti zašli za Cedrikem, což je jeden z místních lovců kožešin. Najdete ho ve Svazovišti, vesnici za městskými hradbami [4].

Neztrácejte čas a vydejte se hledat Cedrika. U brány se setkáte s Triss, která vás požádá, abyste se Shealou do žádného holportu nechodili. Ať už jí povíte cokoliv, bude vás na cestě za lovcem doprovázet. Až budete procházet osadou, povšimnete si strážného, který o Cedrikovi mluví s nějakou elfkou. Pokud se s ní později dáte do řeči, navede vás k jakési pozorovatelně, kde byste měli lovce najít [4].

Na elfa natrefíte přesně tam, kde vám bylo řečeno. Mimo jiné vám prozradí, že kajran už spoustu lidí zahubil svým jedovatým slizem, který na své oběti plive. Zaklínač by si rád sliz prohlédl, ještě než se pustí do boje, a tak mu Cedrik poradí, aby pozorně prozkoumal netvorovy stopy, které zahlédl poblíž vraku na východě. Po tomto rozhovoru se s vámi přijde rozloučit Triss a oznámí vám, že na vás počká u kajranova doupěte [5].

Nyní se tedy vydejte lesem podél řeky a hledejte stopy velkého netvora. Po chvíli narazíte na zřícený most, u něhož na vás bude čekat Triss [5]. Také odsud uvidíte vrak lodi, o kterém se zmiňoval Cedrik. Musíte se pak dostat na mýtinu, kde na vás budou číhat utopenci. [Boj] Tyto netvory nejnáze porazíte rychlými útoky stříbrným mečem. Znamení Quen a zápalné bomby vám určitě přijdou vhod.

Potom už můžete sebrat trochu kajranova slizu [6], který budete potřebovat k přípravě elixíru chránícího před nebezpečným jedem. Jak brzy zjistíte, budete muset někde sehnat i **osmrtník**, což je jistá bylina rostoucí pod zemí. Triss vám poradí, abyste požádali o radu Cedrika, a odejete. ing underground. Triss suggests we should talk to Cedric and takes her leave.

Kajran: Osmrtník

Vraťte se tedy k elfovi a požádejte ho o pomoc. Do vesnice se dostanete kolem flotsamských hradeb – pokud Cedrik nebude na své pozorovatelně, najdete ho v jeho domku ve vesnici [7]. Oznamte mu, že **sliz [6]** z příšery už jste sice získali, **osmrtník** se vám však zatím opatřit nepodařilo. Lovec však tuto bylinu také nemá, neboť je – jak se od něj dozvíte – velice vzácná. Pokud ale někde v okolí vůbec roste, pak to podle něj jistě bude v jeskyni nedaleko zbořeníště na jihu [8].



Vchod do jeskyně je ukryt za vodopádem poblíž elfích rozvalin. Uvnitř na vás zaútočí několik skupin nekkerů. **[Boj]** Pokud musíte čelit více nestvůrám najednou, vyplatí se používat znamení Aard, neboť vaše protivníky omráčí a vy je pak budete moci dorazit stříbrným mečem. V nejzářším koutě skalní sluje **[9]** pak najdete kýžený **osmrtník**, takže si už konečně můžete připravit **protijed** proti kajranovu slizu. S tímto **elixírem** (jmenuje se Promyka) se vraťte do Flotsamu a sdělte Sheale, že jste připraveni utkat se s nestvůrou. Čarodějka si pak s vámi dohodne schůzku u zříceného mostu poblíž doupěte obludy. Až dorazíte na místo, prozradí vám, jakou vymyslela strategii: zůstane na místě a bude vás podporovat svou magií, zatímco vy sejdete dolů a utkáte se s kajranem v přímém boji. **[Boj]** Střetnutí s touto obludou není nijak snadné. Netvor útočí obrovskými chapadly, a když se k němu přiblížíte, plivne po vás jed. Nejlepší způsob je chapadla znehybnit znaméním Yrden nebo speciální pastí na kajrana (součástí na její výrobu můžete najít v Loredově sídle a nákrés si můžete koupit od Cedrika) a pak je usekat stříbrným mečem. Po utnutí několika chapadel bude váš úkolem „povozit se“ na jednom ze zbývajících chapadel, přitom do netvora stále sekát a snažit se, aby na něj spadla velká skála. Po ní se následně dostanete těsně nad netvora, kde na něj hodíte účinnou petardu. Pak si můžete u flotsamského kupce **[3]** nechat vyplatit zasloužený honorář.

Vrahové králů



Až si vyzvednete odměnu za kajrana, bude na vás u vchodu do sídla velitele Loreda **[1]** čekat Triss. Váš rozhovor se bude odvíjet podle toho, zda jste se uvolili s velitelem spolupracovat, či nikoliv. Každopádně se dozvíte, že na bárce, která kotví u přístavní hráze, drží vězňe, a to včetně Iorwethova pobočníka, Ciarana aep Easnillena. Jelikož byl tento elf Iorwethovi blízký, mohl by něco vědět i o Foltestovu vrahovi. Za pokus to určitě stojí, a tak se vydáte směrem k lodi **[2]**.

Hlíďají ji dva muži. Podle toho, zda s Loredem spolupracujete či nikoliv, vás pustí, nebo budou dělat problémy. Můžete je zastrašit, podplatit, ale také je lze prostě přesvědčit. Na loď vstoupíte v doprovodu Triss a ihned sejdete do podpalubí, kde drží Ciarana. Najdete ho dost ošklivě zbitého, a tak vás vaše společníce požádá o pomoc – nejprve elfa uklidněte znaméním Axie, aby ho mohla vyléčit. Teprve pak můžete začít s výslechem. Pokud si budete při rozhovoru počínat dostatečně diplomaticky, dozvíte se, že onen muž, kterého jste viděli po Iorwethově boku, když jste opustili Rocheho loď, je Letho. A právě on je tím, kdo dal Foltesta a Demawenda. Elfy však jen využíval ke splnění svého poslání – nyní se obrátil proti nim a chystá se Iorwetha zabít. I vyraždění Ciaranovy jednotky je jeho dílem. Až s vězněm domluvíte, dostaví se další vize z minulosti – spatříte, jak Divoký hon přímo před vašimi zraky unáší Yennefer.

Pamětní růže

Triss je Geraltovými vzpomínkami poněkud znepokojena, a tak vám navrhne, že vám pomůže navrátit paměť. Cedrik jí prozradil, že v nedalekých elfích rozvalinách rostou **pamětní růže**. Pokud jí tuto květinu přinesete, dokáže z ní vyrobit lektvar, který vám pomůže obnovit ztracené vzpomínky. **[Volba] [A]** Můžete čarodějku požádat, aby vás do zříceniny doprovodila, anebo **[B]** se na cestu vydat sami a **růže** své přítelkyni přinést.

[A] Když poprosíte Triss o společnost, bude vás na cestě do pozůstatků elfího města **[3]** doprovázet. Cestou lesem dávejte pozor na pasti, které tu nastražili lovci, a také na nestvůry, jež na vás budou útočit, konkrétně na nekkery a endriagy. U vodopádu **[4]** Triss zdůrazní, že hledané rozvaliny už musí být blízko. Dejte se za ní a vyšplhejte na nedalekou vyvýšeninu. Po chvíli si všimnete pozůstatků nádherného elfího sídla, mezi nimiž rostou **pamětní růže**. Utrhněte květinu, kterou potřebujete. U sochy elfích milenců vás pak napadnou tři lupiči. **[Boj]** Když se nezapomenete krýt, nedá vám tento boj žádnou práci. Během tohoto střetnutí se vám pod nohama propadne země a vy se i s Triss ocitnete v elfích lázních. Na stěnu můžete vyzkoušet znamení Aard, ovšem nebude fungovat. Z toho pochopíte, že zde nejspíš pobudete déle, než jste původně plánovali. Můžete tedy zapříst rozhovor s Triss, a když si povedete dobře, skončíte spolu ve vodě. (Když ale poznamenate, že není času nazbyt, můžete na milostné hrátky zapomenout.) Čarodějka vás požádá, abyste všeho nechali, utekli s ní a začali nový život. Až bude po všem, zkuste znovu na stěnu použít znamení Aard. Tentokrát se to podaří a vy budete moci lázně opustit. Pokud jste se s Triss milovali, pak uteklo tolik času, že o vás bude mít Vernon Roche nemalé obavy. Nyní se vraťte do Flotsamu a pohovořte si se Zoltanem, který – jak řekla Triss – vás může zavést k Iorwethovi.

[B] Pakliže hodláte růže získat na vlastní pěst, vydejte se k lesnímu vodopádu **[4]**, který jste objevili již při hledání osmrtníku. Cestou vás čekají střetnutí s lesními obludami, konkrétně s nekkery a endriagami. **[Boj]** Nekkery nejlépe porazíte tak, že je nejprve omráčíte znaméním Aard a pak je dorazíte stříbrným mečem. Endriagy je zase třeba znehybnit znaméním Yrden. Rozvaliny, po nichž pátráte, se nacházejí nad vodopádem. Vylezte nahoru a u sochy elfích milenců seberte kýženou **pamětní růži**. Pak se vraťte do Flotsamu a předejte ji Triss. Čarodějka vám pak poradí, že v pátrání po Iorwethovi by vám mohl pomoci Zoltan, který je s Veverkami určitě ve spojení.

Zoltana zastihnete v hospodě **[5]**. Řekněte mu, že se chcete setkat s Iorwethem, abyste se ho zeptali, kde hledat královraha. Trpaslík se nakonec uvolí, že vás ke Scoia'tael zavede.

A tak se spolu s Chivayem vydáte do lesa, přímo na místo, kde se setkává s Veverkami **[6]**. Ukáže se, že vás sledují – Zoltan sice v poslední chvíli vykřikne heslo, ale elfové na vás nepřestanou mířit. Trpaslík vás má zavést jinam **[7]**, ale varuje vás, že je to past. Tam, kam vás Scoia'tael poslali, má totiž doupě krabopavouk. To ale pro zaklánače není takový problém. Zoltan vám tedy ukáže, kde nestvůra sídlí. **[Boj]** Boj s krabopavoukem je mnohem obtížnější než utkáni s nepřáteli, na něž jste v lese doposud narazili. Vyplatí se používat znamení Yrden, Igni a netvorovy útoky blokovat. Zápalné bomby se vám take velmi pomohou. Až bude obluda po smrti, vstoupí do rokliny jednotka Veverek a před vámi se objeví samotný Iorweth.

Pokud s elfím vůdcem nebudete hovořit správně, bude to znamenat rychlou smrt. Snažte se proto jednat co nejdvořileji, neboť váš soupeř je aktuálně ve výhodě. Vysvětlete mu, že ho Letho chce zabít a že to byl právě on, kdo pobil elfy z Ciaranova oddílu. Iorweth vám sice úplně neuvě-

ří, ale napadne ho, jak si vás prověřit. Nakáže vám, abyste ho odvedli k Lethovi a namluvili mu, že jste slavného vůdce Veverek zajali. Jeho elfové vás budou krýt.

V doprovodu elfa se tedy setkáte s Lethem. Při té příležitosti tak opět navštívíte elfí rozvaliny **[3]**, kde se královrah bude zdržovat u sochy Eldana a Cymoril.

Rozhovor s padouchem Iorwethovi brzy odhalí, že jste skutečně mluvili pravdu. Letho totiž s naprostým klidem přizná, co se stalo s elfy, kteří mu pomáhali. Též se dozvíte, že má své lidi – další vrahy – i v Horním Aedirnu. Až začne boj, nečekaně se odkudsi vynoří Vernonovi lidé a zaspou Iorwethovy elfy šipy. **[Volba]** Iorweth vás požádá, abyste mu vydali jeho meč. **[A]** Jestliže mu vyhovíte, pustí se s Rocheho lidmi do boje a strážcům zákona tak unikne. Ve Flotsamu pak ale následkem toho dojde k pogromu na nelidi. **[B]** Pokud jeho prosbu odmítnete, stane se Vernonovým zajatcem a ve Flotsamu na vaši počest uspořádají hostinu. Zatím se ale opět ocitnete ve starých elfích lázních – tentokrát s Lethem. **[Boj]** Souboj s královrahem rozhodně nebude snadný. Je třeba pečlivě vykrývat jeho rány, používat znamení a silné útoky. Přesto záhy zjistíte, že jste soupeřovy schopnosti podcenili, neboť vás pomocí zaklínačských technik odzbrojí a zůstanete mu vydáni na milost. A k vašemu překvapení vás ušetří se slovy, že jste si podobnější, než by vás kdy napadlo. Nakonec prohlásí, že by ho zajímalo, zda ho Triss dokáže teleportovat do Aedirnu, a zmizí vám z očí.

Vy zůstanete v rozvalinách a společnost vám bude dělat buď Iorweth, nebo Roche (podle toho, zda jste elfovi pomohli, či nikoliv). Na rozprávky však není čas – Letho se chystá najít Triss, a tak se k ní musíte dostat jako první.

Závod s časem



Podle toho, jakou alternativu jste zvolili při plnění úkolu **Vrahové králů**, Iorweth buďto útok Rocheho a jeho lidí odrazí **[A]**, anebo bude naopak zajat **[B]**. Ve Flotsamu pak buď dojde k pogromu na nelidi **[A]**, anebo **[B]** bude na počest Geralta a Rocheho uspořádána hostina.

[A: Pomohli jste Iorwethovi, a proto ve městě dojde k vraždění] Při návratu do Flotsamu vám v bráně zastoupí cestu strážný. Jestliže jste se v rámci úkolu **Nemravný návrh** rozhodli pracovat pro Loreda, odbude se všechno v klidu a beze zmatků. Pokud jste ale velitelovu nabídku odmítli, nebude vás muž zákona chtít pustit dále a vy ho budete muset přesvědčit, zastrašit, nebo na něj použít znamení Axie. Zde budete svědky toho, jak lidé vraždí nelidi, a ocitnete se

přímo uprostřed krvavých událostí. Když se přiblížíte k hospodě **[1]**, zaslechnete Marigoldův hlas. Vypadá to, že se dostal do nějakého maléru. Vstupte tedy dovnitř – zjistíte, že zdejší křupani se snaží dostat ke dvěma elfům, jenž se váš přítel snaží ze všech sil ochránit. Můžete zkusit útočníky zastrašit, aby šli domů, případně použít znamení Axie. Jestliže se vám to ale nepovede, budete se s nimi muset pustit do křížku. **[Boj]** Pěsní soubor procvičí vaše reakce, nicméně by to pro vás neměla být žádná větší překážka. Marigold vám pak prozradí, kdo nejspíše všechny tyto zmatky zapříčinil. Zeptejte se ho také na Triss – dozvíte se, že když jí Marigold pověděl o megaskopu, šla navštívit Shealu. Jděte se tedy podívat do pokoje, který si tato čarodějka v hostinci pronajímá **[1]**. Najdete zde krvavé stopy a malý otvor ve zdi. Někdo jím možná sledoval, co se v místnosti děje. Je tedy načase vypravit se do sousedního nevěstince. Od madam se dozvíte, že Triss hovořila s Filippou Eilhart. Garvena vám také sdělí, že když lidé začali pobíjet elfy, zahlédla Cedrika, jak míří do lesa. Krvavé stopy v Shealině pokoji vedou ven, a tak vypijte elixír **Kočka** a pusťte se po nich. Zavedou vás až do lesní rokliny poblíž vodopádu **[3]**. Zde naleznete umírajícího Cedrika, který vám z posledních sil vylíčí, co se stalo. Triss ho požádala o pomoc, a když společně vešli do Shealina pokoje, napadl je jakýsi zaklánač. Byl příliš rychlý, takže elf nestihl nijak zareagovat. Přemohl i čarodějku a donutil ji, aby je pomocí megaskopu teleportovala k trpasličímu městu Vergen v Horním Aedirnu. Poté vám elf zemře přímo před očima. O chvíli později vás u něj najde Zoltan s Marigoldem.

[B: Iorweth byl zajat, a proto se ve městě koná slavnost] Po souboji s Loredem vás vyhledá Roche, jenž vás informuje o tom, že se mu podařilo zajmout Iorwetha. Vrah však i tentokrát unikl a Triss je tudíž v nebezpečí. Běžíte tedy spolu s Vernonem co nejrychleji do Flotsamu. Na hlavním náměstí **[2]** vás přivítá Loreda a oznámí vám, že se na vaši počest chystá velká slavnost, při které bude Geralt prohlášen za hrdinu. Když dojdete k hostinci **[1]**, zaslechnete Marigoldův chvástavý hlas. V naději, že by mohl vědět, kde hledat Triss, za ním zajdete. Poeta vám prozradí, že čarodějka šla za Shealou do jejího pokoje nad hostincem. Vyjděte tedy po schodech a tuto místnost prohledejte. Objevíte zde krvavé stopy a malý otvor ve zdi – někdo ze sousedního nevěstince možná viděl, co se v pokoji stalo. Vydejte se tedy hledat svědky. V domě lásky potkáte Marigoldovu „známou“ Derae, která – jak se vzápětí ukáže – spolu s Garvenou pozorovala Triss a Cedrika v Shealině pokoji. Triss chtěla zjistit, kdo se Shealou hovoří skrze megaskop, a nakonec se jí podařilo kontaktovat kaedwenského dvorního čaroděje Detmolda. Pak ale byly slyšet zvuky boje, a když elfka vešla dovnitř, spatřila už jen Cedrika, který míří do lesa a za sebou nechává krvavé stopy. Ty můžete sledovat, když vypijete elixír **Kočka**. Zavedou vás až do rokle v lese nedaleko vodopádu **[3]**. Záhy spatříte Cedrika, který je v posledním tažení. Sílly mu stačí sotva na to, aby vám vypověděl, co se stalo. Triss ho prý požádala o pomoc, a když společně vešli do Shealina pokoje, napadl je nějaký neznámý zaklánač. Byl tak rychlý, že Cedrik nestihl nijak zareagovat. Zaklánač bez problémů přemohl i čarodějku a donutil ji, aby je pomocí megaskopu teleportovala k trpasličímu městu Vergen, které leží v Horním Aedirnu. Poté elf před vašimi zraky vydechne naposledy. O chvíli později vás u něj najde Zoltan s Marigoldem.

Na rozcestí



V závislosti na vašem předchozím jednání zažije Flotsam buď slavnost, anebo pogrom na nelidi, Triss se stane rukojmím Foltestova vraha, Sheala zmizí a Cedrik zemře. Poblíž místa, kde jste s elfem naposledy mluvili, za vámi přijde Marigold a Zoltan **[1]**.

Rozhovor s přáteli se bude mírně lišit podle toho, jak jste se vypořádali s Iorwethem. **[Volba] [A]** Marigold vám prozradí, že Roche plánuje nějakou akci proti Loredovi. **[B]** Zoltan bude naopak naléhat, abyste pomohli Veverkám, které se chystají místní posádce vyfouknout věžeňskou bárku. Volba je to těžká. **[A]** Jestliže se rozhodnete pomoci Rochemu (**Nechť zhyne zrádce**), dokončíte tuto kapitolu s ním. **[B]** Pokud se připojíte k Iorwethovi, případně se přidáte ke Scoia'tael a pomůžete jim osvobodit jejich velitele (**Plovoucí věznice**), dohrajete tuto kapitolu po boku elfů a v té následující se ocitnete jinde.

Vernon Roche

Rocheho najdete v jeho příbytku ve Flotsamu **[2]**, Iorweth se zase potuluje kolem tábora v elfích rozvalinách **[3]**. Každý z nich vám poví více.

Jak se dozvíte od Vernona, Loreda se snaží uzavřít jakousi dohodu s Kaedwenem. Hostí dokonce nějakého Henseltova špeha. Roche chce špeha zajmout, vytáhnout z něj všechny informace a pak se náležitě vypořádat s Loredem (**Nechť zhyne zrádce**).

Scoia'tael

Po příchodu do tábora Scoia'tael se dozvíte, že se Veverky chystají do trpasličího města Vergen, které leží v Aedirnu. Podle Iorwetha se jedná o sídelní město Panny z Aedirnu, kterou navštívila čarodějka Filippa Eilhart. Elf se chce pokusit v Pontarském údolí vytvořit skutečně svobodný elfí stát a v této Panně vidí potenciálního spojence. Vergen krom toho brzy napadne kaedwenská armáda, jíž velí král Henselt, a tak se obráncům každá pomoc hodí. Chcete-li se však na místo dostat včas, budete se muset ujmout velení na věžeňské bárce (**Plovoucí věznice**).

Nechť zhyne zrádce



V případě, že se rozhodnete pomoci Rochemu, budete muset souhlasit s jeho plánem, jehož podrobnosti vám vzápětí vysvětlí. Ves vnikne do zrádcova sídla v přestrojení za nevěstku a pomůže pak Loreda zavraždit. Zbytek Rocheho mužů bude zatím čekat v záloze.

Po setmění najdete místo, odkud lze nejsnáze zdolat zeď kolem velitelova sídla **[1]**. Budete tam mít již připravený žebřík, takže bez obtíží vyšplháte na plošinu u vrcholu zdi. Odsud uvidíte děvče, které prchá od bohatě oděného muže. Seskočte do zahrady, propižte se k němu a omračte ho. Dívka vám pak poví, že Ves unesli do věže **[2]**. Dveře jsou však zamčené a klíč u sebe mají strážní v horním patře záměčku. Druhý klíč najdete u Loredovy matky, která v přízemí pilně destiluje fisstech. Propižte se zahradou a snažte se zůstat nepozorovaní, pokud si ovšem nepotrpíte na krvelačné zabíjení strážů. Dříve nebo později se dostanete k dřevěné ohradě **[3]**, kterou musíte přeskočit. Až budete za ní, vnikněte oknem do velitelova domu. Sejděte dolů, přemozte stráž a vstupte do místnosti na konci chodby. Zde se číní Loredova matka. Pak vyjděte nahoru, přemozte nebo pobijte stráže a vystoupejte o poschodí výš. Zde se propižte kolem spících hlídačů a z truhlice u okna vezměte **klíč** od Loredových komnat. Pak vystoupejte vzhůru a otevřete dveře, za nimiž najdete spoutanou Ves. Z vedlejší místnosti na vás vyskočí Loredo. Porazte útočníka a dívku osvobodte. Pak uslyšíte, že ve vedlejší místnosti někdo je – jděte se tam tedy podívat. Najdete zde elfku jménem Moril, která je těsně před porodem. Pokusíte se ji vyvést z Loredova domu, ale v půlce cesty budete muset změnit plány, neboť ženě praskne voda a Ves ji vyvede zpátky nahoru, aby jí pomohla přivést na svět dítě. Pak se probijte z věže ven, kde se setkáte s Rochem. Loď čeká – je čas vyplout do Aedirnského království.

Plovoucí věznice



Pokud se vaše sympatie kloní spíše k Iorwethovi a domníváte se, že Foltestova vraha a Trissina únosce nejlépe vystopujete s jeho pomocí, přidejte se k němu.

Plán je jednoduchý – proplížit se do města, podniknout překvapivý útok, ukrást věžeňskou bárku a vyplout do Aedirnského království. Po rozhovoru s Iorwethem (případně s trpaslíkem, pokud jste v elfích rozvalinách **[1]**) Iorwetha při plnění úkolu **Vrahové králů** zajali, se půjdete do lesa **[2]** setkat s Iorwethovou (nebo s jinou) jednotkou. Zde vám její velitel podrobněji vysvětlí svůj plán. Poskytne vám část svého komanda a požádá vás, abyste se do Flotsamu proplížili podél říčního břehu. Ostatní elfové pod jeho velením zaútočí od řeky. **[Volba]** Jestliže Iorweth není zajat, dá se tato záležitost vyřešit trošku jinak. Můžete buďto souhlasit s jeho plánem **[A]**, anebo do Flotsamu tajně proniknout vlastním způsobem **[B]**.

[A] V případě, že jste s plánem Veerek souhlasili, následujte zvěda směrem k útesům. Jakmile se dostanete k řece, všimnete si, že Vernonova loď už odplouvá. Pokračujte za zvědem dál až do místa, kde vás bude varovat před temerskou hlídkou. **[Volba]** Záleží na vás, jestli Temeřany napadnete, odhalíte tak svou pozici a dost si ztížíte boj v přístavu, anebo necháte vojáky projít. Až se přiblížíte k molu, všimnete si, že v přístavu je velice silná vojenská posádka. Na varování druhého elfího oddílu, který se právě chystá k útoku, je však už pozdě. Proto vám nezbude než se odhalit a zapojit se do boje.

[B] Budete-li raději postupovat podle vlastního plánu, dojdete do města pouze v doprovodu Iorwetha, který bude předstírat, že je vaším zajatcem. Tento úskok ale nebude úplně fungovat, neboť vás cestou zastaví stráž a budou chtít s elfem naložit po svém. Budete-li souhlasit, udeří vašeho „zajatce“ do tváře, a pokud jim v jejich rozmaru nevyhovíte, stejně vás nechají odejít. Po tomto zdržení konečně elfa zaveďte na věžeňskou bárku a pak nečekaně napadněte stráž. Na vaše znamení se pak do útoku zapojí i oddíl Veerek, které se skrývají v nedalekém lese. Tímto způsobem zastihnete Loredovy muže nepřipravené, takže boj bude sice obtížnější, ale zase kratší než v případě, že kývnete na původní Iorwethův plán.

[Boj] V boji se nezapomínejte krýt a používat znamení Yrden. Porazte stráž na palubě a osvobodte tak všechny zajatce (včetně Iorwetha, pokud jste ho při plnění úkolu **Vrahové králů** nechali zajmout). Když bude loď připravena k odplutí, všimnete si, že Loredo nechal v přístavu zapálit věž, která původně fungovala jako sídlo mýtného, nyní však slouží jako vězení pro elfky. Geralt proto v poslední chvíli ještě vyskočí na molo. **[Volba]** **[A]** Můžete se buď pokusit dostat do věže a zachránit věžeňkyně, anebo **[B]** raději pronásledovat zrádného velitele.

[A] Utíkejte k věži **[4]**. U dveří musíte přemoci dva velitelské muže. Až s nimi budete hotovi, vystoupejte vzhůru a osvobodte elfky. Je to poměrně jednoduchý **časově limitovaný úkol**, při kterém musíte ve správném rytmu mačkat klávesy, jež se objevují na obrazovce. Pokud všechny elfky zachráníte, jedna z nich vám později projeví svou vděčnost – to se ale stane až ve druhé kapitole. Nyní musíte spěchat, protože pokud ztratíte příliš mnoho času, uhoříte. Až všechno zvládnete, skočte do řeky. Elfové vás vyloví a pak všichni společně vyplujete do Aedirnu.

[B] Pakliže se rozhodnete, že raději ztrestáte zpupného velitele města, musíte elfky ponechat osudu a pustit se za ním. Najdete ho na hlavním náměstí **[5]** a zdá se, že tam na vás čeká – on i jeho nemilosrdné stráž. **[Boj]** Loredo se ohání halapartnou, takže musíte bojovat nanejvýš opatrně a snažit se ho napadat ze strany. Také se hodí znamení Aard a Yrden, neboť tak se snadno vypořádáte s jeho přísluhovači. Až všechny odešlete na věčnost, vraťte se na molo, kde na vás stále čeká loď. Naskočte na palubu a vyplujte do trpasličího města Vergen.

Kapitola II: Pod vedením Iorwetha

Válečná předehra: Aedirn

Pokud jste z Flotsamu cestovali na lodi s Iorwethem, doplujete do cíle ve chvíli, kdy se po Demawendově zavraždění stává dědicem aedirnského trůnu jeho syn Stennis [1]. Město, jež bylo cílem vaší cesty, je také sídlem slavné Saskie, Panny z Aedirnu.

Po příjezdu se vy, Saskia, Krevův kněz a jednotka trpasličích válečníků vydáte na schůzku s kaedwenským králem Henseltem, který si dělá nárok na Horní Aedirn. Cesta vede soutěskami kolem starého trpasličího města Vergenu.

Až dorazíte na místo srazu Henselt vám přednese svou nabídku: pokud se vzdáte Dolní Marky, ponechá vám vládu. V opačném případě vás nemilosrdně rozdrtí. Po chvíli hašteření vás král podle vašich reakcí buď vyzve na souboj, nebo nakáže svým lidem, aby vás zajali. **[Boj]** Pokud se budete krýt a ocelovým mečem budete soupeřům rozdávat silné rány, neměli byste mít s bojem žádné problémy. Krevův kněz se v jedné chvíli pokusí vaše střetnutí přerušit, ale Henselt ho v záchvatu zuřivosti zabije. Vzápětí nebesa potemní, zemi pokryje hustá mlha a z ní se vynoří duchové. Dosud mírumilovné okolí Vergenu se vinou zlověstné mlhy promění v obraz bitvy, která se zde odehrála před třemi lety. A Geralt se cestou do města ocitne přímo uprostřed válečných hrůz. Jako zaklínač budete muset zachránit Stennise a Saskii, které v tomto oparu potkáte. Též vás bude doprovázet Iorweth a podivná sova, která vám bude ukazovat bezpečnou cestu. Tímto ptákem je ve skutečnosti čarodějka Filippa Eilhart, která pomáhá Aedirňanům. Ta vás také obklopí magickou bariérou a útočící demony bude zaspávat blesky. **[Boj]** Nesnažte se bojovat s démony a držte se v oblasti působení Filippina kouzla, neboť v okolí je tolik draugirů a duchů, že vzdálit se z bezpečné zóny znamená jistou smrt. Několikrát vás cestou zastaví další přízraky, které se vynoří z mlhy a jež budete muset před další cestou zlikvidovat. Nakonec vás však sova vyvede ven a budete si moci promluvit s Filippou i Saskií, které svolají radu všech velitelů – chtějí řádně projednat události, jichž jste právě byli svědky. Pak vás hra zavede za vergenské hradby, kde se setkáte s městským radním. Sdělí vám, že už vám zde připravili ubytování. Také si budete moci prohlédnout trpasličí pevnost. Až se připravíte, můžete se připojit k radě.

Válečná rada

Až si po dlouhé cestě odpočinete, vydejte se na poradu, kterou Saskia svolala. Hned po příchodu uvidíte, že všichni ostatní už jsou na místě: Filippa Eilhart, Saskia, Stennis, Zoltan, Yarpen Zigrin, aedirnská šlechta a další mocní této země. Zastihnete je, kterak pilně plánují obranu před kaedwenskými útočníky. Nejprve bude ale třeba sejmout z bojiště kletbu a rozptýlit vražednou mlhu, která je halí. A o to se má postarat Filippa Eilhart a Geralt. Také se dozvíte, že ke splnění tohoto úkolu budete potřebovat čtyři artefakty – teprve pak budete připraveni k obraně nedobytného Vergenu. Válečné porady se zúčastní také Iorweth, proti němuž se mezi šlechtou zvedne vlna odporu. Saskia však reptání záhy utiší a elfa i jeho jednotku vřele přivítá. Pak se ale stane něco zlého – sotva se Panna z Aedirnu napije z poháru, padne v bolestech k zemi. Všem vzápětí dojde, že statečná hrdinka byla otrávena.

Filippa nejprve Drakobijku stabilizuje a pak si vás vezme stranou a slovíčko. Prozradí vám, že k její záchraně budete potřebovat tyto přísady: **nesmrtelník, dračí sen, královskou krev**

a pamětní růži. Do záznamníku vám přibude nový úkol – **Otázka života a smrti**, který sestává z řady dalších podúkolů: **Život v podzemí, Lov na magii, Královská krev a Kde je Triss Ranuncul?** Během jejich plnění budete moci získat uvedené přísady.

Život v podzemí

Jak vám již sdělila Filippa, jednou z přísad pro přípravu protijedu je bylina rostoucí hluboko pod zemí, kterou trpaslíci obvykle nazývají nesmrtník. Čarodějka vám také řekne, že pár exemplářů by se mohlo vyskytovat v nepoužívaných vergenských dolech.

Na návštěvě nedalekého hostince potkáte skupinu dobrých přátel – Marigolda, Zoltana a Yarpenu, které doprovází Sheldon a radní Cecil Burdon. Když se jich zeptáte na nesmrtník, pošlou vás také do zmíněných dolů. Cecil vám navíc vysvětlí, proč jsou zavřené. Trpaslíci vám nabídnou, že vám v pátrání po vzácné bylině pomohou, a dohodnou si s vámi schůzku u vchodu do dolů.

Až na místě radnímu řeknete, že jste připraveni vydat se pod povrch, požádá Sheldona, aby vám otevřel dveře do podzemí. Zároveň vás poprosí, abyste pobili všechny obludy, jež doly v současné době obývají (**Aj, v dole je šichta tvrdá**). Chcete-li tento úkol řádně splnit, připravte si alespoň čtyři elixíry kočka a několik petard typu úl.

V doprovodu trpaslíků pak sestupte pod zem a vydejte se hledat **nesmrtník**. Přitom se připravte na střetnutí s nekrofágy. **[Boj]** V těchto bitkách vám postačí rychlé rány stříbrným mečem. Také nezapomínejte, že tyto nestvůry po zabití vybuchují, a snažte se vždy včas uskočit.

Trpasličí doly jsou opravdovým labyrintem – klikat se tu spousta chodeb, prošpikovaných zamčenými dveřmi, a vše je skrznastrz prolezlé nekrofágy. Navíc je téměř všude neproniknutelná tma. Jakmile se dostanete do první větší jeskyně, zjistíte, že dveře do dalších částí si nejprve budete muset něčím odemknout. Když se vypořádáte s netvory v pravé boční chodbě, najdete tu ostatky zabitého horníka, který má kýžený **klíč** u sebe. Vraťte se tedy do velké sluje a odemkněte si cestu dál. Při bloumání podzemím najdete ještě další dvě mrtvoly, v jejichž kapsách se skrývají další **klíče**. Tak se nakonec dostanete až úplně dolů, kde na vás bude číhat bulvor. **[Boj]** Pokud u sebe máte nějaké petardy, můžete s nimi pobít nekrofágy, kteří dělají této nestvůře společnosti. Uděláte-li to šikovně, výbuchy jejich těl vašeho protivníka zraní. Také nezapomínejte používat znamení Yrden a snažte se obludu dorazit ranou do zad.

Až vše dokonáte, utrhnete **nesmrtník** a můžete se vrátit na povrch. Pak stačí už jen zajít za Filippou a informovat ji o cenném nálezu.

Lov na magii



Čarodějka Filippa Eilhart **[1]** se zmínila, že k přípravě protijedu pro Saskii bude potřebovat i magický artefakt. Když ji požádáte o radu, kde něco takového sehnat, poradí vám, abyste projevili trochu samostatného myšlení a poptali se mezi místními obyvateli. Také vás odkáže na radního Cecila Burdona **[2]**, neboť tak jako on se ve zdejších krajích hned tak někdo nevyzná.

Když trpaslíka požádáte, aby vám řekl o nějakých místech spjatých s magií, zmíní se o tom, že v lese nedaleko Vergenu stojí magická věž **[3]**. Pravděpodobně se zde nachází nějaké zvlášť silné místo Moci, které vždy lákalo mágy. Proto vám navrhne, abyste vše obhlédli přímo na místě.

Když projdete předměstím, narazíte na chodbu vytesanou v kameni. Na druhé straně se můžete pokochat malebnou vyhlídkou, jejíž součástí bude i zmíněná věž. Přebroďte řeku a vydejte se směrem ke kopci. Připravte se ale na to, že zdejší končiny obývají nebezpečné harpyje, které vás cestou k místu Moci přepadnou. **[Boj]** Čeká vás tedy jeden z prvních bojů s těmito zrůdami, jenž zdaleka nebude poslední. Tyto ptačí ženštiny obvykle útočí ve skupinách, a proto zde dojde uplatnění znamení Aard. Můžete tak srazit k zemi hned několik protivníků najednou a pak je snadno dorazit stříbrným mečem. Až se probijete přes všechny nepřátele, dostanete se konečně k věži, o níž se zmiňoval Cecil. V hnízdě uvnitř objevíte **magický krystal**. Je to snad předmět, který Filippa potřebuje? To zjistíte jedině tak, že se vrátíte do města a pohovoříte si na toto téma s čarodějkou **[1]**.

Filippa krystal prozkoumá a posléze vám vysvětlí, že se jedná o krystalizovaný sen jakéhosi trpaslíka. Předmět je to sice zajímavý, ale ne tak mocný, aby se z něj dal vyrobit lék pro Saskii.

Dále se dozvíte, že uvěznit sny v krystalu dokážou pouze harpyje celaeno, které žijí především v opuštěném kamenolomu za městem. Máte se do těchto míst vydat a poohlédnout se po nějakém snu, který bude mocnější než ten stávající. Vergenský radní dal však bránu ke kamenolomu uzamknout, aby své město uchránil před obludami, jež je obývají. Naštěstí však sen, který jste našli, patří právě jemu [2], a tak s ním můžete zkusit vyjednávat.

Kdo by si pomyslel, že trpaslík může být také abstinentem. Hlavní ale je, že jste získali potřebný klíč a můžete ihned vyrazit do doupěte nebezpečných harpyjí [4]. V samotném kamenolomu i v jeho okolí vás tak čeká nejedno nelehké střetnutí. [Boj] Tak jako dříve v lese se i nyní vyplatí nejprve harpyje srazit k zemi znamením Aard a pak je odpravit stříbrným mečem. V jeskyních najdete celkem pět **očarovaných krystalů**. Jeden z nich bude umístěn na magickém obelisku jako jakýsi projektor – s jeho pomocí si budete moci zkrystalizované sny prohlédnout. Jedním z nich bude i **dračí sen** – a přesně ten potřebujete pro namíchání protijedu. Krom toho zde objevíte i **Baltimorův sen**. Jeho zhlédnutím zahájíte vedlejší úkol **Baltimorova noční mūra**. Až získáte vše, co potřebujete, vraťte se do Vergenu.

Kde je Triss Ranuncul? (část 1)



To, že jste dorazili do trpasličího města, není žádná náhoda. V první řadě jste sem přišli zachránit unesenou Triss Ranuncul a polapit královraha. Nyní získalo vaše pátrání po čarodějce ještě další smysl, neboť vaše přítelkyně má u sebe **pamětní růži**, kterou jste jí věnovali ve Flotsamu a jež představuje další přísadu potřebnou pro přípravu protijedu. Když se Filippy [1] na Triss zeptáte, zmíní se o tom, že jakýsi opilec v místní hospodě vykřikoval, že viděl nějakou rudovlasou ženu, kterou padá z nebe.

Rozhodně neuškodí si tento příběh vyslechnout přímo od očitého svědka, a tak se vypravíte do místní krčmy [2]. Trpaslík, o kterém se čarodějka zmiňovala, bude právě hovořit s hostinským. Uvolí se, že vám vše vypoví, když mu zaplatíte džbánek mahakamské medoviny. Pokud mu vyhovíte, dozvíte se, že kouzelnice i s jakýmsi hrozivě vypadajícím hromotlukem spadla z nebe v soutěškách nedaleko kamenolomu. Její společník ji pak nechal na pospas trollovi, který ji kamsi odnesl.

Dejte se tedy na cestu ke kamenolomu. Na křižovatce s dřevěným oltářem odbočte vlevo, směrem k soutěskám. Zde narazíte na trolla **[3]**, s nímž se můžete dát do řeči. Bude vám vyprávět to, co už znáte, ale také k tomu přidá i několik novinek. Například vám prozradí, že rudovlásce ošetřil rány, avšak jeho žena ho přitom přistihla a ze žárlivosti ho opustila. Sebrala mu také dívčin **šátek**. Rudovláska prý krátce poté utekla. **[Volba]** Máte dvě možnosti:

[A] Jestliže se s trollem pohádáte, zaútočí na vás. **[Boj]** Nejlépe se s ním vypořádáte rychlými ranami stříbrným mečem. Kdyby vám však dělal větší problémy, můžete svou taktiku doplnit i o znamení Yrden a sekat ho do zad. Pak ale ještě musíte najít trollku a získat od ní zmíněný šátek.

[B] Také se můžete uvolit, že trollově drahé polovičce neublížíte, ale že ji naopak přesvědčíte, aby se ke svému muži vrátila.

Jděte pak hlouběji do soutěsek, kde trollova žena zmizela. Cestou vás napadnou harpyje. **[Boj]** Na ně nejvíce platí silné rány stříbrným mečem, a krom toho je můžete omračovat znamením Aard. V soutěskách pak narazíte na hájek, v němž natrefíte na vrak lodí, dejte se doleva a vyšplhejte na nedaleký kopec **[4]**. Kousek od něj zahlédnete i hledanou trollku. Okolo ní však stojí skupina zbrojnošů. **[Volba]** **[A]** Můžete nestvůru zabít a pomoci lidem. **[B]** Nebo se můžete postavit proti ozbrojencům a zachránit trollce život. Co když také viděla Triss nebo Letha?

[A] Jestliže raději pomůžete žoldnérům, oplatí vám to později při obléhání Vergenu. V danou chvíli si ale musíte více hledět rozzuřené trollky, která se na vás právě chystá přuřičit. **[Boj]** Ve střetu s ní se vám osvědčí rychlé rány stříbrným mečem. Krom toho se musíte připravit i na budoucí boj s jejím mužem, který vás při nejbližší příležitosti napadne (pokud jste ho ovšem nezabili už dříve). Hlavně však nezapomeňte z jejího těla sebrat **Trissin šátek**.

[B] V případě, že se rozhodnete postavit na obranu „obludy“, čeká vás boj proti žoldnérům. **[Boj]** Jelikož nepřátelé jsou v přesile, musíte se krýt před jejich ranami a využívat příležitostí k protiútoku. Též nezapomínejte na znamení Yrden. Až získáte výhodu, Pangratt se vzdá a po krátkém rozhovoru odejde, aniž by své oběti nějak ublížil. Až bude po všem, dejte se do řeči s trollkou. Pokud jste zabili jejího muže, požádejte ji o **šátek** a vraťte se do Vergenu. Pakliže jste trolla ušetřili, požádejte ji, aby se ke svému druhovi vrátila. Vděčná dvojice vám pak věnuje nejen **šátek** vaší přítelkyně, ale i roh, kterým ji můžete v případě nebezpečí přivolat. Později vám tak pomůže při obraně Vergenu.

Nyní je načas opět se vrátit k Filippě **[1]**, všechno jí vyličit a předat jí **šátek** v naději, že podle ní dokáže zjistit, kde se Triss nachází. Vaši diskusi přeruší jakýsi šlechtic, který vás informuje, že venkované se chystají zabít Stennise. Došli totiž k závěru, že to byl právě on, kdo Saskii otrávil. Hledání Triss tak budete muset odložit na později. Prozatím utíkejte na radnici, kde se zatarasil Demawendův syn (**Královská krev**).

Královská krev

Tento úkol vám, stejně jako ostatní spojené s přípravou protijedu pro Saskii, zadá Filippa. Jak vám vysvětlí, mimo jiné budete potřebovat i **královskou krev**. Můžete o ni zkusit požádat Stennise ihned po skončení porady (**Válečná rada**), ale následník trůnu vás striktně odmítne. Další příležitost k získání této „ingredience“ se vám naskytne, až když získáte **Trissin šátek** a zanesete ji Filippě. Váš rozhovor přeruší šlechtic, který vás požádá o pomoc. Vesničané se totiž právě chystají zabít Stennise, neboť se domnívají, že otrávení Saskie je jeho dílem.

Spěchejte tedy na místo, kde se princ zatarasil. Narazíte tu také na pestrý dav Vergeňanů – měšťanů, venkovanů, šlechticů i trpaslíků. Také tu potkáte své přátele Zoltana a Marigolda, kteří vám blíže objasní situaci. Prostý lid prostě usoudil, že zločin spáchal Stennis, zatímco šlechtici následníka trůnu brání. Máte-li záležitost posoudit správně, měli byste získat co nejvíce informací.

Čeká vás proto několik rozhovorů se shromážděnými trpaslíky, venkovany a šlechtici. Můžete si promluvit i se samotným Stennisem, pokud při rozhovoru s jeho strážemi použijete znamení Axie.

Až si pohovoříte se všemi zúčastněnými stranami a dozvíte se jejich argumenty, vesničané vás požádají, abyste vynesli soud. Bude proto dobré nejdřív nashromáždit dodatečné důkazy, a to splněním vedlejšího úkolu Podezřelý: Thorak. K tomu si musíme promluvit s Haldorem Hall-dorsonem a pak s Thorakem a získat klíč k Thorakovu domu, zatímco budeme plnit úkol (Baltimorova noční můra). Nakonec budeme muset najít Olcanovo potvrzení. **[Volba]** Máte před sebou velice nelehké rozhodnutí, neboť z dosud zjištěných zkušeností nelze jednoznačně určit, kdo má tento čin na svědomí. **[A]** Můžete za viníka prohlásit Stennise a odsoudit ho k smrti. **[B]** Nebo prohlásíte, že stávající důkazy nejsou dostatečné a že by v této záležitosti měla rozhodnout Saskia, jakmile se uzdraví.

[A] Odsoudíte-li k smrti Stennise, snadno získáte **královskou krev**, kterou potřebujete.

[B] V případě, že ponecháte rozhodnutí na Saskii, zajistíte Stennisovi spravedlivý soud. Avšak **královskou krev** budete muset získat od Henselta.

Bez ohledu na to, jak tuto kauzu rozsoudíte, byste měli zajít za Filippou a zpravit ji o princově osudu. Mezitím se čarodějka pokusí pomocí megaskopu zachytit Trissin signál.

Kde je Triss Ranuncul? (část 2)



Zatímco zjišťujete, jaký podíl měl Stennis na otrávení Saskie, pokusí se Filippa zjistit, kde je Triss. Když zajdete k ní domů **[1]**, dozvíte se, že se vaše oblíbená čarodějka nalézá na opačné straně přízračné mlhy – v táboře krále Henselta. Filippa vám nabídne pomocnou ruku, a tak můžete rovnou vyrazit na zmíněné místo.

Projděte kolem vypálené vesnice a vnořte se do mlhy. Před vámi poletí již známá sova, která vás obklopí magickou bariérou a bude na okolní duchy střílet blesky. Následujte ji. Po chvíli však vaši cestu přeruší přízraky, které sovu uzavrou do magické pasti. Budete je muset všechny pobít, aby se ptačí čarodějka opět dostala na svobodu a mohla vás vést dál. **[Boj]** Útočte silnými ranami stříbrného meče. Jsou to jinak poměrně slabí soupeři, se kterými byste neměli mít větší problémy. Po boji pokračujte dále a v zájmu vlastní bezpečnosti dbejte, abyste se stále drželi v dosahu magické bariéry.

Až se dostanete přes bojiště, čarodějka vás opustí, protože jinak by ji mohl objevit kaedwenský dvorní mág Detmold. Pokračujte na sever směrem k Henseltovu táboru. U hraniční značky **[2]** najdete podivnou **figurku** a vzápětí se před vámi vynoří Vernon Roche i se svou jednotkou. Přestože na vás bude mít vztek, popíše vám, jak se dostanete do tábora nilfgaardského vyslance Shilarda, kde nejspíš najdete i Triss. **[Volba] [A]** Můžete se pokusit na místo proplížit přes kaedwenský tábor na okraji útesu, nebo **[B]** použít podzemní chodby, v nichž se to hemží netvory. **[A]** Vyjděte na útes **[3]**, o kterém se zmiňoval Roche. Po chvílce šplhání se dostanete do tábora královského vojska.

Jakmile dojdete ke stanu vlevo, vypoťáci se z něj opilý strážce. Zastavte se a pokračujte, teprve až se obrátí doleva. Dále narazíte na skupinku vojáků sedících u ohně – když chvíli počkáte, začne jeden z nich zvracet, ostatní na něj soustředí pozornost a vy můžete v tomto nestřeženém okamžiku proklouznout dále. Zabočte vlevo směrem ke stanům a dávejte pozor, ať si vás nevšimne nikdo ze stráží. Tak se dostanete až ke druhé bráně, do které bude právě vcházet patrola **[5]**. Až vojáci přejdou, vyjděte ven, přemozte strážného a pokračujte k jeskyním pod táborem, kde na vás budou číhat nekeři. **[Boj]** Na tyto protivníky nejvíce platí rychlé rány stříbrným mečem. Až se s nimi vypořádáte, postupte dále do jeskyně, u jejíhož východu **[6]** vás osloví člen nilfgaardské stráže.

[B] Druhá cesta, o které se Roche zmínil, vede skrz jeskyně pod táborem. Vchod se skrývá ve stanu kurtizán **[4]** naproti kaedwenským opevněním. Zde si musíte promluvit s madam Karoll a za úplatek z ní vymámit potřebné informace včetně klíče, který otevírá vstup do podzemních chodeb. Dostanete se tak do suterénu nedaleké opuštěné věže, odkud pak můžete vejít do zmíněných skalních slují. Zamířte na sever a severovýchod a připravte se, že si cestu budete muset probojovat přes nekkery, kteří zde žijí. **[Boj]** Jelikož tyto nestvůry útočí ve skupinách, přijde vám při tomto střetu vhod znamení Aard, kterým jich můžete část srazit k zemi a snáze je pak dorazit stříbrným mečem. Též vás tu čeká soubor s bulvorem. Podobně jako v trpasličích dolech lze i tuto stvůru znehybnit znamením Yrden a pak napadnout ze zadu. Tato cesta **[6]** ústí na pláž, kde už na vás bude čekat voják od nilfgaardské stráže. Císařský voják vás zavede k velvyslanci Shilardovi Fitz-Oesterlenovi. Po krátkém rozhovoru vás prohledají a seberou vám **figurku**, kterou jste našli na hranici. Dozvíte se, že se vlastně jedná o Triss, která je do této podoby zakletá. Vyslanec pak odejde a nakáže svým lidem, aby vás zabili. Popravu však v posledním okamžiku přeruší Vernon Roche a Ves. Všichni tři pak musíte čelit nilfgaardským vojákům i mágovi, který je vede. **[Boj]** Uskakujte před jeho kouzly, a jakmile se začne teleportovat, srazte ho k zemi znamením Aard. Nečekejte, až se vzpamatuje, a co nejrychleji ho zabte. Potom můžete znamením Yrden znehybnit strážce a ze zadu je probodnout.

[Důsledky volby v rámci úkolu Královská krev]

[A] Jestliže jste při plnění úkolu **Královská krev** dospěli k rozhodnutí, že Stennis je vinen, a zmíněnou **krev** získali jeho popravou, můžete spolu s Rochem opustit kaedwenský tábor. Povede vás jako

vězně, kterého se má zbavit. Na cestě táborem dávejte pozor na hlídky, neboť pokud si vás všimnou, prohlédnou vaši lest, hlavní hrdina bude zabit a hra skončí. Když si ale dáte pozor, dostanete se až k bráně, kde vás osloví hlídkující voják. Odpověď na jeho první otázku je „Hra“ a pak vyberte možnost „Zůstat zticha“. V opačném případě stráž pochopí, která bije, a zastřelí vás. Až projdete všemi těmito nástrahami a šťastně z tábora vyklouznete, můžete pokračovat směrem k mlze [8].

[B] Pokud jste v rámci úkolu **Královská krev** dospěli k názoru, že o Stennisově vině neexistuje dostatek přesvědčivých důkazů a **královskou krev** tedy ještě nemáte, můžete požádat Rochoho, aby vám pomohl získat trochu krve Henseltovy. Vernon pak upoutá pozornost stráží a vašim úkolem bude nenápadně vniknout do stanu kaedwenského krále [7]. Nejprve se ukryjte za sudy a počkejte, až vojáci poběží za Rochem. Pak se opatrně plížte za stany, dokud nedospějete až k největšímu z těchto plátěných přístřešků. Za ním stojí také nějaké sudy – podpalte je znamením Igni, aby měly strážě jiné starosti a nevěšly si vás. Pak můžete nepozorovaně proklouznout do provizorního vládcova obydlí. Po kratším rozhovoru vám Henselt poskytne trochu **královské krve**, a když mu slíbíte, že rozptýlíte tu vražednou mlhu, nechá vás vyvést z tábora. Nyní nastal čas na návrat do Vergenu.

Nežli vstoupíte do mlhy, opět se před vámi objeví Filippa. Převede vás přes bojiště, přičemž se stejně jako předtím budete muset utkat s mnoha duchy a dalšími záhrobními zjeveními. **[Boj]** Nejlépe uděláte, když se budete držet v dosahu čarodějčina magického štítu a necháte ji, aby se s nepřáteli vypořádala sama. Po chvíli však přízračné zrůdy opět polapí sovu do magické pasti, která se rozptýlí až poté, co zlikvidujete všechny útočníky. Pak už budete moci pokračovat dál až k trpasličí pevnosti.

Ve Vergenu můžete zajít za Filippou [1] a vypovědět jí, co se stalo s Triss. Ukáže se, že čarodějčína služka Cynthia byla ve skutečnosti nilfgaardskou špiónkou a nyní vzala do zaječích. Naštěstí si s sebou nevzala své věci, mezi nimiž je i **pamětní růže**. Květina však umírá, a tak si musíte pospíšit.

Otázka života a smrti

Záchrana Drakobijky, kterou vás Filippa pověří, jakmile dívka při poradě padne otrávená k zemi, patří k vašim nejdůležitějším úkolům ve Vergenu. Sestává ze čtyř úkolů, při kterých sháníte přísady potřebné pro přípravu protijedu. Jsou to: **Život v podzemí**, při kterém získáte trpasličí **nesmrtelník**; **Lov na magii**, kdy najdete **dračí sen**; **Královská krev**, během nějž plnění si opatříte **královskou krev**; a konečně **Kde je Triss Ranuncul?**, jenž vede k získání **pamětní růže**.

Až shromáždíte všechny potřebné ingredience, zaneste je Filippě Eilhart, která ihned začne s přípravou léku pro Saskii. Pak budete svědkem jejího uzdravení. Dívka vám za odměnu věnuje **Vandergriftův meč**. Ten je velice důležitý, neboť k rozptýlení přízračného mlžného oparu budete potřebovat mimo jiné i zbraň kaedwenského generála.

Věčný boj

Bojové artefakty

Během válečné rady se Geralt a Filippa uvolí, že z bojiště sejmou krvavou kletbu. Jak vám čarodějka vysvětlí, budete potřebovat čtyři magické artefakty spojené s bitvou, která se zde před

třemi lety odehrála. Předměty by měly představovat odvahu, víru, nenávist a smrt. První dva prý čarodějka opatří sama, takže na vás zbude obstarání dvou zbývajících symbolů.

Nejprve musíte o bitvě zjistit co nejvíce – pohovořte si na toto téma s Filipou, s radním Cecilem Burdonem a s vašimi trpasličími přáteli Zoltanem a Yarpenem. Zmíní se o **Vandergriftově meči**, který má nyní u sebe Saskie, a o **praporci Šedé korouhve**. Kaedwenský generál, který uvedený meč nosíval, slyšel mimořádnou nenávistí a krutostí. Vojáci z Šedé korouhve zase v bitvě u Vergenu téměř do posledního padli a jejich těla byla pohřbena v katakombách v lese za městem. Jelikož elfové střezící Drakobijku ke své velitelce nepustí nikoho jiného než Filipu, budete se získáním meče muset počkat, až se dívka uzdraví.

Symbol smrti

Proto se zatím soustřeďte na nalezení **praporce Šedé korouhve**. Jak jste se dozvěděli, tento artefakt by měl být ukryt v lesních katakombách. Do těchto míst zavítáte při hledání dračího snu (**Lov na magii**) nebo při vyšetřování vražd ve městě (**S tlukoucím srdcem**). Zamířte tedy do lesa: z vergenského předměstí vylezte na hradby a pak pokračujte do čtvrti, kde se utábořila Iorwethova jednotka. Zde najdete chodbu vedoucí na říční břeh. V lese na druhé straně pak objevíte vchod do katakomb. Ihned po vstupu vás napadne skupina přízraků. **[Boj]** Nejlepší způsob, jak se s nimi vypořádat, je použít stříbrný meč spolu se znamením Yrden a Aard.

Nyní se musíte dostat až do nejnižšího podlaží. V jedné z mnoha místností, které se zde nacházejí, potkáte ducha Ekhearta Henessyho, vůdce Šedé korouhve. **[Volba] [A]** Můžete ho buď obalamutit a namluvit mu, že jste kdysi patřili k jeho jednotce, anebo **[B]** se s ním pustit do boje.

[A] Pokud začnete tvrdit, že jste kdysi bývali členem Šedé korouhve, duch na vás bude hledět podezíravě. Jestliže však budete stále trvat na svém, položí vám několik otázek, aby si vás prověřil. Na jeho první dotaz odvěte, že to není pravda. Druhá odpověď zní Menno Coehoorn a do třetice duchovi sdělte, že Menno Coehoorn zahynul u Brenny. Dále byste měli uvést, že veliteli bitvy u Vergenu byli Seltkirk a Vandergrift a vaše poslední replika by měla znít, že vás unesl Biggerhorn. Tím Ekhearta přesvědčíte, že jste skutečně byli jedním z jeho mužů, a budete si moci ze sarkofágu vzít **praporec**. Pakliže se v něčem spletete, ale máte na sobě **čapku z bobří kožešiny** nebo **plášť Šedé korouhve**, duch vám dá ještě jednu možnost. V opačném případě vás napadne. Zmíněné části oděvu lze v kostkách vyhrát nad Skalenem Burdonem při plnění úkolu **Baltimorova noční můra**.

[B] Nemáte-li náladu na rozprávky s duchem, nebo pokud jste špatně odpověděli na některou z jeho otázek, musíte se s Henessym vypořádat po zlém. **[Boj]** Tento souboj je dosti obtížný, a tak se na něj dobře připravte. Snažte se soupeře znehybnit znamením Yrden a pak ho stříbrným mečem bodnout do zad. Až nebožáka podruhé odešlete na onen svět, můžete sebrat **zástavu Šedé korouhve**, kterou tento nebožtík hlídal. To ale není všechno. Pokud jste Ekhearta obalamutili, bude vás náhodně pronásledovat při dalších bojích ve hře.

Symbol nenávisti

Až získáte **praporec**, musíte si obstarat ještě **Vandergriftův meč**. Ten dostanete za odměnu od Saskie teprve poté, co shromáždíte všechny přísady pro lék a postaráte se o její vyléčení.

Pak už zbývá jen pohovořit s Filippou o dalších dvou artefaktech – o **magickém medailonu** a **Seltkirkově zbroji**. Až budete mít všechny čtyři předměty, zamířte přímo k přízračné mlze.

Sotva vstoupíte do mlhy, posedne vás duch aedirského vojáka. Velitel dá rozkaz lučištníkům a vám nařídí, abyste se zmocnili nepřátelské zástavy. Běžte tedy přes obranná opevnění až k duchům Kaedwenských, kteří praporec brání. **[Boj]** V tomto boji je třeba vykrývat nepřátelské útoky a oplácet je rychlými údery. Jelikož v této chvíli nejste zaklínačem, musíte se obejít bez znamení, elixírů i petard.

Po porážce všech soupeřů se vás zmocní pro změnu duch Kaedwence. Musíte sdělit veliteli, že vaše zástava padla do nepřátelských rukou. Z nebe se přitom budou snášet celé deště šípů, takže přes bojiště postupujte pomalu a chráňte se pod dřevěnými kryty. Lučištníci naštěstí pálí v určitých intervalech, takže mezi salvami budete mít vždy chvíli času popoběhnout o kus dále. Tak se postupně dostanete až k vašemu generálovi Vandergriftovi – draugovi. Ten se zapojí do bitvy, přičemž se bude neustále hašteřit se Sabrinou Glewissig, dvorní čarodějkou krále Henselta.

Jakmile se Sabrina rozhodne, že bitevní pole zasype ohnivými střelami, vtělíte se do aedirského generála Seltkirka. Opět se musíte prosekat bojištěm a bít se s duchy a přízraky kaedwenských vojáků. **[Boj]** K dispozici máte pouze meč, snažte se proto maximálně vykrývat nepřátelské rány a pak provést rychlý výpad. Nakonec stanete tváří v tvář samotnému Vandergriftovi. V této chvíli vás Seltkirkův duch opustí, a tak při zápase s draugem budete moci využívat všech zaklínačských schopností.

[Boj] Boj s Draugem patří k nejobtížnějším střetům v celé hře. Kaedwenský generál se totiž promění v démona, který na sebe může brát podobu tornáda, dávat lučištníkům rozkaz k palbě a nakonec na vás přesměrovávat i Sabrinin ohnivý déšť. Jakmile začne používat některou z těchto zvláštních schopností, je třeba na něj použít stříbrný meč. Také je imunní vůči většině znamení, které máte v arzenálu – až na Quen, a tak se je snažte používat co nejeefektivněji. Také se nezapomínejte kryt a při každé příležitosti se pokoušejte vpadnout protivníkovi do boku a zasadit mu co nejsilnější ránu.

Až bude tento mocný nepřítel po smrti, ovládne vaši mysl duch kaedwenského kněze, který se snaží vojáky vyvést z ohnivého deště, jež na bojiště přivolala jejich vlastní čarodějka. Kryjte se, kde se dá, a postupně tak dospějte až na okraj mlhy.

Obléhání Vergenu



Až všechno zápolení s duchy skončí, probudíte se v domě Filippy Eilhart. **[1]**. Čarodějka vám řekne, že se k Vergenu blíží kaedwenská vojska, jež vede samotný Henselt. Požádá vás, abyste si promluvíli se Zoltanem, který má na starosti obranu města. Vašeho přítele najdete u městské brány **[2]**, kterak hovoří se Saskií. Jakmile se s ním dáte do hovoru, zpozorujete nepřátelské oddíly. Zoltan vás požádá o pomoc – máte na útočníky vylévat vroucí olej. Běžte proto na hradby **[3]** a utkejte se s kaedwenskými štitonoši. **[Boj]** Čelíte-li nepřátelům se štíty, musíte se snažit blokovat jejich úder a sami používat silné úder. Také se vyplatí je při každé příležitosti znehybňovat znamením Yrden, uskakovat a snažit se jim dostat do boků. Až se s protivníky vypořádáte, stiskněte páku a vylijte tak na hlavy vetřelců nádobu s olejem. Nato se vraťte k Zoltanovi. V tu chvíli se ale na scéně objeví Detmold a magicky zničí vnější bránu. Trpaslík vydá proto rozkaz, aby se všichni stáhli za vnitřní hradby města **[4]**.

Sheldon za vámi zavře bránu a vy spěcháte k hradbám. Henseltova vojska zatím obsadí předměstí a pak se přiblíží k opevnění samotného města. Vojáci již vztyčili žebříky a začínají šplhat vzhůru. Čeká vás boj na život a na smrt. **[Boj]** V této bitvě nejste sami, a tak by vám mělo stačit se krýt a používat znamení. Až se vypořádáte s první vlnou nepřátel, můžete si chvilku oddychnout, než bude následovat další. Až zvládnete i tu, Saskia vám sdělí, že do města vede tajná chodba, která se napojuje na doly pod Vergenem. Dodá, že žádný z průzkumníků, které do těchto míst vsílala, se dosud nevrátil.

Drakobijka vás požádá, abyste tyto chodby společně prozkoumali **[5]**. Následujte ji tedy a připravte se, že na vás po cestě budou útočit Kaedwenci. **[Boj]** Tyto ozbrojence nejlépe zneškodníte rychlými údery ocelového meče a znamením Aard. Když do jesky proniknete hlouběji, narazíte na Detmolda doprovázeného jednotkou žoldnéřů. Čaroděj vám zablokuje cestu zpět a vám nezbude, než se s ním pustit do křížku. **[Boj]** Nejvhodnější taktikou je v tomto případě neustále se krýt, používat silné protiútoky a vyhýbat se soupeřovým čarům. Najednou však Geralt jedno kouzlo přece jen zasáhne – než ale může dojít k nehoršímu, Saskia se promění v saň, a tak ho zachrání. Po krátkém rozhovoru s dívkou se pak vrátíte do města. Cestou potkáte Zoltana, který vám oznámí, že vás potřebují na hradbách.

Děj se tedy přenese na vergenské hradby, kde Saskia promlouvá k obráncům, aby pozvedla jejich ducha. O chvilku později dorazí nepřátelské jednotky pod vedením Henselta a Detmolda. Mág řídí útok na bránu a král dává rozkaz ke zteči. Čeká vás další řez s kaedwenskými vojáky. **[Boj]** Budete-li se obratně krýt před jejich výpady a v případě potřeby používat znamení, neměli byste s nimi mít žádné větší problémy.

Až tyto soupeře porazíte, objeví se na opačné straně bojiště Iorweth a jeho oddíl Scoia'tael. Henseltovy oddíly se tak najednou ocitnou v obklíčení, neboť elfové je začnou zasypávat šípky. Saskia vás a Zoltana požádá, abyste se k Iorwethovi připojili, pomohli mu uzavřít první městskou bránu a Kaedwencům tak odřízli jedinou ústupovou cestu.

Vydejte se k žebříku, který je opřen o hradbu vpravo **[6]**, a doběhněte až k opevnění, z něhož jste předtím na hlavy útočníků lili olej **[7]**. Zoltan zavře bránu a Henseltovi nezbude než se vzdát. Což také okamžitě udělá.

Posléze se přenesete k Filippině domu **[8]**, kde se konají mírové rozhovory. Henselt slíbí, že zaplatí válečné reparace – jejich přesná výše bude stanovena při schůzce v Loc Muinne. Také uzná Saskii jako vládkyni Vergenu a samostatného Pontarského údolí. Pak je propuštěn, aby se mohl přesunout na místo dalšího setkání. Detmold je však za své válečné zločiny odsouzen k smrti.

Filippa a Saskia prohlásí, že mají také namířeno do Loc Muinne, a zmizí v portálu, který čarodějka vykouzlí. Nato se k vám přitočí Iorweth a poukáže na to, jak podivně se Saskia chová.

Kapitola II: Pod vedením Rocheho

Válečná předehra: Kaedwen

Pokud jste ve Flotsamu pomohli Rocheho zabít velitele Loreda, odplujete do Aedirnu na lodi temerských zvláštních oddílů. Podle vašich informací do tohoto města uprchl Letho a vzal s sebou i Triss. Kaedwenské vojsko pod vedením krále Henselta přešlo řeku Pontar nedaleko města Vergenu.

A v roli tohoto krále druhou kapitolu zahájíte. V doprovodu Shealy de Tancarville, čaroděje Detmolda a kaedwenských rytířů se zrovna chystáte vyjednávat s aedirnskými šlechtici, kteří se po zavraždění krále Demawenda chtějí uchýlit pod Henseltova ochranná křídla. Mazaný vladař v tom vidí příležitost, díky níž by mohl země svého bývalého souseda připojit k vlastnímu území, a rozhodně ji nehodlá promarnit.

Jednání mezi barony však přeruší Saskia, slavná Panna z Aedirnu a drakobjikva, o níž se v první kapitole zmiňoval Lorweth. Po vzájemné výměně „lichotek“ vyzve dívka krále na souboj. Máte na vybranou: buď na její výzvu přistoupíte, anebo uposlechnete rady dvorního čaroděje a raději se pokusíte Saskii zajmout. To ovšem znamená velkou bitvu. **[Boj]** Pokud nezapomenete ocelovým mečem vykrývat silné soupeřičiny rány, neměl by vám tento střet působit žádné větší problémy. V jedné chvíli se váš boj pokusí přerušit Krevův kněz, avšak Henselta posedne vražedné šílenství a božského služebníka zabije. Vzápětí nebesa potemní a celý kraj zahalí mlha, z níž se začínou vynořovat duchové.

Poté se opět ocitnete v kůži Geralta, který se v onu chvíli spolu s Rocheho blíží k bráně do ležení kaedwenského krále. Zaklínáčův medailon začne náhle vibrovat a varuje tak oba hrdiny před hrozícím nebezpečím. Náhle na vše kolem padne přízračná mlha, ve které potkáte Henselta a mágy, kteří ho doprovázejí. Musíte krále vyvést z přízraky zamořeného bojiště a bezpečně se dostat do tábora. Detmold vám ukáže, kudy se máte ubírat, a obklopí vás ochrannou magickou bariérou. **[Boj]** Pokud se útočící duchové dostanou za její hranice, rychle se odeberou na věčnost. Proto se držte uvnitř této zóny, neboť mimo ni byste dlouho nepřežili.

Cestou Detmolda několikrát zastaví přízraky, které se před vámi zčistajasna vynoří a mága znehybní. Musíte je vždy všechny pobít, abyste kouzlo zlomili. Tak se nakonec bezpečně dostanete až do kaedwenského tábora. U brány už na vás bude čekat svobodník Zywik, jehož král pověřil, aby vám ukázal celé ležení a nakonec vás doprovodil do královského stanu.

Zywik vás tedy provede po táboře, kde vás upozorní na sídlo kováře, jídelnu, lazaret a kolbiště určené pro souboje. Pokud při prohlídce o průvodce nestojíte, můžete svého společníka zkusit přesvědčit, aby vás zavedl rovnou do horního tábora.

Před královským stanem se setkáte s nilfgaardským vyslancem a jeho suitou. Můžete si s ním chvíli popovídat a teprve pak pokračovat na setkání s Henseltem. Ten po vás bude chtít zejména odpovědi na otázky týkající se Foltestova a Demawendova zavraždění. Také vás požádá, abyste z bojiště i z něho samého sejmuli kletbu, která před vaším příchodem začla působit. Přitom vám popíše události, k nimž došlo před třemi lety.

Až budete ze slyšení odcházet, zastaví vás Detmold a bude na vás mít jistou prosbu.

Konspirační teorie (část 1)



Úkol týkající se vyšetřování spiknutí v táboře začne po rozhovoru s Detmoldem **[1]**, který vás po rozhovoru s králem požádá o laskavost.

[Volba] Spiklence můžete odhalit dvojím způsobem: buď pomůžete Manfredovi vyřešit problém s jeho synem **[A]**, anebo několika opilým vojákům přispějete při hledání jejich druha, jistého Odrina **[B]**.

Řezník z Cidaris

[A] Na toulkách po táboře vás kroky dříve nebo později zavedou také do jídelny **[2]**. Zde zahlédnete Manfreda, kterak o samotě popíjí vodku. Když se k němu přitočíte, prozradí vám, že se jeho syn Sven úplně zbláznil a rozhodl se vyzvat na souboj jistého Letanda Aveta, kterému se přezdívá Řezník z Cidaris. Pokud mu nabídnete pomoc, slíbí, že udělá vše, co bude v jeho silách, aby vám v pátrání pomohl. Je čas vypravit se za Svenem **[3]**. Nejprve vás pošle, kam slunce nesvítí, ale posléze se vám ho podaří přesvědčit a přistoupí na váš návrh, abyste se Řezníkem bojovali ve dvou. Nyní se vypravte do stanu, kde přebývá váš soupeř **[4]**, a vyzvěte ho na boj dvou proti dvěma. O jeho souhlasu pak informujte Svena. Až mu oznámíte, že jste připraveni, přenesete se na kolbiště **[5]**, kde stanete proti Avetovi a jeho pážeti. **[Boj]** Nejlepší způsob, jak Řezníka porazit, je vykrývat jeho útoky a zasazovat mu silné rány ocelovým mečem. Také ho můžete znehybnit znamením Yrden a bodnout do zad. U východu z kolbiště se setkáte s Manfredem, který vám poděkuje, že jste zachránili život jeho synovi, nebo se o to alespoň pokusili (podle toho, jak souboj dopadl). Nyní se ho můžete zeptat na lidi, kteří u sebe nosí **hranaté mince**. Manfred dodrží slovo a jednu takovou minci vám dá. Zároveň vám poradí, abyste zašli do nevěstince k madam Karoll **[6]** a požádali o Wendy Píšťalku. Té pak máte říci, aby vám otevřela brány do ráje.

Po boji s Avetem se k vám přitočí také Proximo. Prozradí vám, že králi Henseltovi se váš souboj velice líbil, a proto kázal uspořádat rytířské klání. Nabídně vám, abyste se tohoto turnaje zúčastnili, čímž zahájíte nový úkol (**Ave Henselt!**).

In cervisia veritas

[B] Informace o Vendy Píšťalce můžete vyzvědět i tak, že pomůžete opilcům, kteří se potulují po táboře a marně hledají svého přítele Odrina. Nejprve si promluve se všemi třemi podroušenými vojáky. Ztraceného vojáka samozřejmě můžete zkusit hledat i tak, že budete nazdařbůh bloumat po táboře, ovšem tímto způsobem po něm nenaleznete ani stopy. Odrina najdete ho až na bre-

zích Pontaru [7], a to ve velice dobré náladě. Musíte se ho chopit a přivést ho zpátky do tábora. U brány vás zastaví stráž, které můžete obejít dvěma způsoby: buď je přesvědčíte, že jste Odrina opili proto, že je velice důležitým svědkem ve vyšetřování, jež právě provádíte; anebo tyto žoldnéře prostě podplatíte. Pak pokračujte do tábora. Odrin je prapodivný patron, takže ho budete cestou muset dvakrát budít a přesvědčovat, aby s vámi hledal své druhy a dopotácel se až k jídelně [2]. Jakkmile najdete všechny tři jeho přátele, odeberete se společně do jídelny na pivo. Když s nimi budete správně rozprávět, začnou vás považovat za spojence a prozradí vám tajemství ohledně nevěstince, Vendy Píšťalky a hranatých mincí. Chcete-li toho dosáhnout, musíte tvrdit, že „**Henselta se každý bojí**“ a pak „**Potřebuji informace**“. Jinak vám vojáci neřeknou nic.

[Volba] Až budete mít v kapse **hranatou minci** i informaci o Vendy Píšťalce, můžete zajít za Detmoldem [1] a získané poznatky mu předat. Jeho vojáci vám pak pomohou v boji proti spiklencům. Nebo také můžete toto spiknutí ještě dále prošetřovat na vlastní pěst.

Zajděte proto do nevěstince k madam Karoll [6], povězte jí, že se chcete pobavit s místními děvčaty, a přitom jí ukažte **hranatou minci**. Pak si z dívek vyvolte Vendy Píšťalku, které řeknete: „**Chci, abys mi svým úsměvem otevřela brány do ráje,**“ kterážto věta vám otevře tajný vchod do spiklencekého úkrytu.

Zde se setkáte s Vinsonem Troutem, o němž se zmiňoval jak Detmold, tak i svobodník Zywik. Tento muž má u sebe jeden z artefaktů, které budete potřebovat k rozptýlení vražedné mlhy – **Seltkirkovu zbroj**. Boji se stejně nevyhnete, a tak vám nezbude než ji od něj získat násilím. **[Boj]** Se spiklenci se nejsnáze vypořádáte, když je znamením Aard srazíte k zemi a pak už je jen dobijete. Na konci nezapomeňte prohledat Trautovo tělo a sebrat mu zmíněnou **zbroj**. Na stole také leží velice zajímavé psaní, které byste si měli přečíst. Takový text mohl napsat snad jen jediný člověk – mistr Marigold. Proto barda v táboře co nejdříve vyhledejte [8]. Rozhovorem s ním završíte první část tohoto úkolu. Na setkání se skutečnými vůdci této konspirace si ale budete muset nějakou dobu počkat. Nezapomeňte zajít i za Detmoldem a zpravit ho o výsledcích pátrání a o tom, že jste ze světa sprovodili Trauta i ostatní spiklence. Čaroděj vám za každého zabitého vyplatí odměnu, což vám vynese hned několik set orénů najednou.

Krvavá kletba



Král [1] vám prozradí, že kletbu na něj i na tento kraj seslala jeho bývalá rádkyně Sabrina Glewissig, když ji před třemi lety nechal upálit na hranici. Geralt se rozhodne panovníkovi pomoci a zlé kouzlo rozptýlit. Nejprve zajděte za Detmoldem [2], aby vám tento problém trochu přiblížil. Čaroděj bude překvapivě sdílný a ochotně se rozhovoří o kletbě, Sabrině i přízracích, které v mlze číhají. Mimo jiné se dozvíte, že máte-li panovníka zbavit tohoto prokletí, budete muset provést exorcistický obřad. Nejprve se ale musíte co nejvíce dozvědět o tom, co přesně se tu před třemi lety stalo. Mág vám též poradí, abyste se šli podívat na místo, kde nectnou čarodějkou popravili [3].

Ztracené ovečky

Zamiřte proto na místo, o kterém se Detmold zmínil [3]. Na odchodu z tábora vás svobodník Zywik požádá, abyste se venku poohlédli po dvou pohřešovaných vojácích. Pokud na ně někde narazíte, máte jim vyřídít, aby se co nejrychleji vrátili zpátky do ležení.

Přejděte přes řeku u Rocheho tábora a pokračujte po pobřeží směrem na západ. Cestou na místo Sabrininy popravy vás napadnou utopenci. **[Boj]** Nejlépe se s nimi vypořádáte silnými údery stříbrného meče a znamením Aard.

Když dorazíte do kruhu, najdete zde vojáky, po kterých se sháněl Zywik. Požádají vás, abyste jim pomohli dostat se zpátky do tábora. Než se však rozhodnete, zda je doprovodíte, nebo je ponecháte osudu, musíte prozkoumat místo popravy. Pokud budete důkladní, objevíte zde dopis od vojáka, hranaté mince, hřebík, a také si všude kolem povšimnete prazvláštních stop.

Až celý kruh řádně prohledáte, promluvte si se ztracenými vojáky. Pová vami o Sabrinině kultu, který vede kdosi jménem Jasnovidec, a také o popravě, jež se přesně na tomto místě před třemi lety odehrála. Také si od vás budou chtít vzít nalezený hřebík, a když odmítnete, budete mít několik mírně odlišných možností, jak se Sabrininými uctívači jednat dále.

Zaveďte vojáky do bezpečí a cestou likvidujte utopence, kteří se budou vynořovat z řeky. Až dorazíte k brodu, muži vám poděkují a budou pokračovat do tábora. Tím završíte poslání, kterým vás Zywik pověřil. Pomoc ztraceným vojákům se vám vyplatí později v táboře, neboť si budete moci pohovořit s elfem od Scoia'tael, kterého Kaedwenští zajali. Ten vám poví o plánech Serita a Egana, což byli zaklánači, kteří spolupracovali s Lethem.

Jelikož jste v kruhu našli hned několik zajímavých stop, měli byste se pokusit získat co nejvíce informací o tom, jak z Henselta sejmout kletbu. Vojáci se zmiňovali o Jasnovidci, který prý přebývá v roklinách pod táborem, a také o prodavači relikvií, jehož byste měli zastihnout v jídelně [4]. Vraťte se proto do tábora. Cestou do jídelny si všimnete vojáků, kteří se hádají o jakési relikvie. Pokud u sebe máte hřebík ze Sabrinina kruhu, můžete jej porovnat s tím jejich a ujistit je, že je kupec podvedl.

Pak pokračujte do jídelny, kde se s tímto obchodníkem setkáte osobně. Jestliže jste si na místě popravy povšimli podivných stop, poví vám o nich více. Sabrinu prý svým kopím proklál jistý Yahon, aby zkrátil její utrpení. Nic dalšího už neví, ale poradí vám, abyste zašly za Jasnovidcem. Vyjděte tedy z tábora a zamiřte do roklin na východě. Cestou vás čekají šarvátky s mrchozrouty, kteří na bojišti číhají. **[Boj]** Tato monstra útočí ve skupinách a ve smrtelné agonii se vždy chytí za hlavu a vybuchnou. Nejlepší taktikou proto je použít na ně znamení Aard a ty, které se vám

tak podaří omráčit či srazit k zemi, pak dorazit stříbrným mečem. Jakkmile se ale chytí za hlavu, musíte uskočit do bezpečí, jinak spláčete nad výdělkem.

Cesta k vizím

V soutěskách natrefíte na dva vojáky, kteří se snaží ubránit ohnilcům. Bohužel se vám ale nepodaří dorazit včas, abyste je mohli všechny zachránit. Až jejich smrt pomstíte a útočící zrůdy odpravíte, dejte se na sever. Brzy byste měli dorazit na mýtinu, kde stojí poustevníkova chýše [5]. Jakkmile dorazíte na místo, napadnou vás harpyje. **[Boj]** Jelikož budou v přesile, snažte se je srazit k zemi znamením Aard a prchat k chatrči. Rozžehněte kolem ní svíčky a nestvůry se stáhnou.

Jasnovidce se vás bude hned ptát po důvodu vaší návštěvy. Ovšem moc vám toho nepoví, dokud si nezáskáte jeho důvěru – můžete ho zkusit podplatit, anebo předstírat, že chcete také vstoupit do kultu Sabriny Glewissig. Pakliže šetříte a chcete vůdce kultu obalamutit, budete muset splnit zkoušku – vypít elixír, který vám dá, a pak strávit noc ve svatyni, jež leží v nedalekém údolí.

Nezbude vám tedy než vyrazit na určené místo a provést obřad. Cestou vás napadnou ohnilci, které zlikvidujete stejným způsobem, jak je uvedeno výše. Svatostánek pak leží mezi dvěma jezírky. S obřadem můžete začít hned po setmění (21:00). Vypijte Jasnovidcův lektvar a připravte se na to, že uvidíte věci, které si budete ještě dlouho pamatovat.

Až bude po všem, vraťte se k Jasnovidci. Jako nový člen se ho pak můžete zeptat na události, jež se tu před třemi lety přihodily. Bude vám vyprávět o kletbě, kterou Sabrina uvrhla na Henselta. Když se ho dále otážete, jaké artefakty budete k odstranění tohoto kouzla potřebovat, zmíní se o Seltkirkovi z Guletu, jehož zbroj by mohla být hledaným symbolem odvahy. Též se ho můžete zeptat na Yahonovo kopí, jež budete k rozptýlení zlé magie také potřebovat. Dozvíte se, že tento předmět má u sebe obchodník s relikviemi [4].

Kupec vám asi neřekl celou pravdu, a tak si s ním běžte do tábora znovu promluvit. Přízná vám, že kdysi opravdu vlastnil kopí, jímž Yahon ukončil Sabrinino trápení. Pokud ho podplatíte, přesvědčíte, nebo náležitě zastrašíte (k tomuto účelu se vám bude hodit hřebík, který jste našli na místě poprav), poví vám, že hlavici onoho kopí prohrál s nějakým vojákem v kostkách. A ten nedlouho potom zahynul v Pontarském údolí pod šípky Scoia'tael. Hlavice se pak zmocnil Iorweth, který útočnickům velel. Kupec ještě dodá, že se říká, že tento elf se přidal k Saskii ve Vergenu, na druhé straně mlhy. Měli byste na toto téma zapříst hovor s Detmoldem [1]. Snad vám čaroděj konečně k něčemu bude.

Apage, spiritus!

Když Detmoldovi oznámíte, kdo nyní vlastní hlavici kopí potřebnou k sejmutí kletby, nakáže vám, abyste se vypravili na opačnou stranu mlhy, do Vergenu. Dá vám medailon, jenž vám bude ukazovat cestu, a také vlajku vyslance, která by vám – alespoň teoreticky – měla v trpasličím městě sloužit jako jakýsi průvodní glejt.

Na cestě z horního tábora potkáte Zoltana, mumlajícího cosi nelichotivého o táborových manýrech. Vyhledka na výlet do Vergenu ho však potěší, a tak vám na cestě přes bojiště bude rád dělat společnost. Do vražedné mlhy tedy vkročíte společně.

Před vašimi zraky se objeví bojiště a vy se ocitnete uprostřed bitvy, která se zde odehrála před třemi lety. Když si pomůžete škapulířem od Detmolda, zaklínačský medailon vám bude ukazovat cestu do Vergenu. Cestou vás budou neustále napadat duchové padlých vojáků a draugirové, démoni stvoření ze zbrojí a štítů těch, kteří zde zahynuli. **[Boj]** Bude to krutá řež o život. Ani se nesnažte pobít všechny soupeře – raději se soustřeďte na to, abyste se co nejdříve dostali na druhou stranu. Pokud budete donekonečna bojovat, bude to znamenat jistou smrt. S duchy se jinak nejlépe vypořádáte stříbrným mečem a znameními Aard a Quen.

Až se vynoříte z mlhy, následujte Zoltana do hlavního města. Ve vypálené vesnici **[6]** za soutěskou narazíte na oddíl Veverek, ale díky tomu, že vás doprovází trpaslík, na vás nezaútočí. Místo toho vás pošlou za jejich velitelem na předměstí **[7]**.

Zde potkáte starého přítele Yarpenu Zigrina, který je velitelem místní hlídky. Při rozhovoru s ním se dozvíte, že zástava Šedé korouhve, symbol smrti potřebný pro sejmutí kletby z bojiště, je ukryt kdesi v katakombách v lese pod Vergenem. Geralta do města nepustí, Zoltan, který chce ve Vergenu zůstat, má však dovoleno vejít. Trpaslík se uvolí, že vám od Saskie opatří generálův meč – další artefakt, který je nutný k rozptýlení mlhy. Nakonec si dohodnete schůzku v opuštěných dolech pod městem, do nichž vede cesta roklínami.

Symbol smrti

Zatím se ale soustřeďte na nalezení **zástavy Šedé korouhve**. K tomu budete muset projít předměstí **[8]** Vergenu a pak se vydat dále do lesa. Jak jste se dozvěděli, tento artefakt by se měl nalézat v lesních katakombách. Do těchto míst zavítáte při hledání dračího snu (**Lov na magii**) nebo při vyšetřování vraždy ve městě (**S tlukoucím srdcem**). Zamířte tedy do lesa: z vergenského předměstí vylezte na hradby a pak pokračujte do čtvrti, kde přebývá Iorwethova jednotka. Zde najdete chodbu vedoucí na říční břeh. V lese **[8]** na druhé straně pak objevíte vchod do katakomb **[9]**. Ihned po vstupu vás napadne skupina přízraků. **[Boj]** Nejlepší způsob, jak se s nimi vypořádat, je použít stříbrný meč spolu se znamením Yrden a Aard.

Nyní se musíte dostat až do nejnižšího podlaží. V jedné ze dvou místností, které se zde nacházejí, potkáte ducha Ekharta Henessyho, vůdce Šedé korouhve. **[Volba] [A]** Můžete ho buď obalamutit a namluvit mu, že jste kdysi patřili k jeho jednotce, anebo **[B]** se s ním pustit do boje.

[A] Pokud začnete tvrdit, že jste kdysi bývali členem Šedé korouhve, duch na vás bude hledět podezíravě. Jestliže však budete stále trvat na svém, položí vám několik otázek, aby si ověřil, zda hovoříte pravdu. Na jeho první dotaz odvětte, že to není pravda. Druhá odpověď zní Menno Coehoorn a do třetice duchovi sdělte, že Menno Coehoorn zahynul u Brenny. Dále byste měli uvést, že veliteli bitvy u Vergenu byli Seltkirk a Vandergrift a vaše poslední replika by měla znít, že vás unesl Bigerhorn. Tím Ekharta přesvědčíte, že jste skutečně byli jedním z jeho mužů, a budete si moci ze sarkofágu vzít **zástavu**. Pakliže se v něčem spletete, ale máte na sobě **čapku z bobří kožešiny** nebo **plášť Šedé korouhve**, duch vám dá ještě jednu možnost. V opačném případě vás napadne. Tyto části oděvu si můžete obstarat při rozhovoru se Zywikem, případně je vyhrát v kostkách nad Skalennem Burdonem.

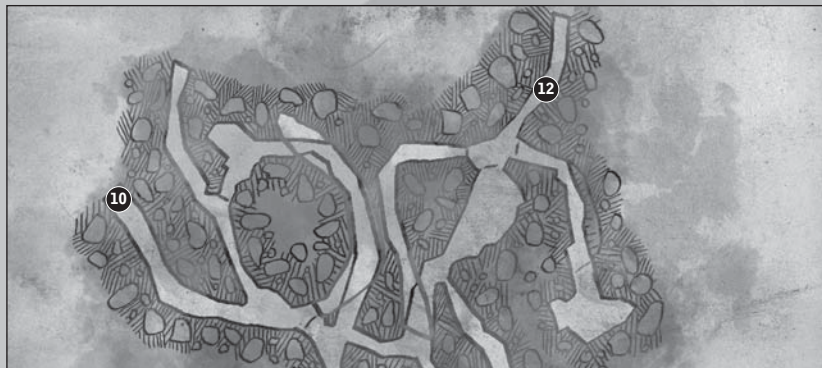
[B] Nemáte-li náladu na rozprávky s duchem, nebo pokud jste špatně odpověděli na některou z jeho otázek, musíte se s Henessym vypořádat po zlém. **[Boj]** Tento soubor je dosti obtížný, a tak se na něj dobře připravte. Snažte se soupeře znehybnit znamením Yrden a pak ho stříbr-

ným mečem bodnout do zad. Až nebožáka podruhé odešlete na onen svět, můžete sebrat **zástavu Šedé korouhve**, kterou tento nebožtík hlídal.

To ale není všechno. Pokud jste Ekharta obalamutili, bude vás náhodně pronásledovat při dalších bojích ve hře.

Symbol nenávisti

Svůj úkol jste splnili, a tak doufejte, že Zoltan bude stejně úspěšný a obstará vám kýžený meč. Projděte vergenským předměstím a vypálenou vesnicí, až se dostanete tam, kde jste se vynořili z mlhy. Na křižovatce odbočte vlevo, směrem k soutěškám, a za starou branou opět vlevo. Tak se dostanete ke skrytému vchodu do dolů **[10]**.



Trpasličí doly jsou skutečným labyrintem. Není lehké se tu vyznat, a pokud zabloudíte, dá vám velkou práci někam se dostat. Navíc je tu tma, kterou pár olejových lamp nijak zvlášť nerozptýlí. Proto byste si měli napřed namíchat nějaké lektvary, které vám pomohou vidět ve tmě. Uvnitř pak budete muset čelit mrchožroutům, kteří by si vás rádi dali k snědku. **[Boj]** S těmito nestvůrami už jste se střetli dříve, takže vhodnou taktiku jste si už jistě osvojili – osvědčuje se srazit je k zemi či omráčit znamením Aard a potom dorazit stříbrným mečem. A hlavně nezapomenout uskočit, jakmile se chytí za hlavu a začnou se třást.

Nakonec dobloudíte do místnosti, kde na vás vyskočí dva metry vysoký bulvor – mrchožrout, který je stejně vysoký a silný jako troll. **[Boj]** Nejlépe jej porazíte, když ho znehybníte znamením Yrden a pak bodnete do zad. V chodbě za dveřmi pak potkáte Zoltana a Saskii Drakobijku **[12]**.

Dívka vám k vašemu překvapení **meč** věnuje sama od sebe, neboť stejně jako vy touží po tom, aby byla kletba z bojiště sejmuta. Zoltan mezitím zjistil, že Iorweth – stejně jako předchozí majitel – **hlavici kopí** také prohrál v kostkách. Jejím nejnovějším držitelem je Skalén Burdon, mladý trpaslík, který přebývá na předměstí.

Štěstí je očividně na vaší straně, a tak je zkuste trochu poškádlit – vraťte se do města a navrhněte trpaslíkovi, aby si s vámi dal partičku **[7]**. Ten bude s radostí souhlasit, jen vás bude varovat, že stejně prohrajete. Vy však hlavici nutně potřebujete, a tak metejte kostky jako o život, dokud nezvítězíte. Pak se skrz mlhu vraťte zpátky do Henseltova vojenského ležení.

Tak jako předtím k tomu použijte medailon a řiďte se jeho pokyny. Tentokrát bude cesta snazší, neboť se v dále před vámi bude rýsovat tábor. Cestu vám ztíží další duchové a přízraky. **[Boj]** Platí na ně rychlé rány stříbrného meče, v případě potřeby ještě podpořené znamením Aard, Quen a Yrden.

Sotva se proboujete zpátky k táboru, spatříte Rocheho a jeho jednotku. Vernon vás informuje, že se z mlhy vynořili Nilfgaardané, kterým velela jakási žena, a napadli je. Nejspíš to byla nějaká služebnice Filippy Eilhart, kterou sem čarodějka poslala, aby pátrala po Triss. Že by ale byla císařskou špiónkou? Vraťte se proto do tábora **[11]** a vyhledejte vyslance Shilarda, který vám snad všechno vysvětlí. Jenže v ležení se dozvíte, že Nilfgaardané už odpluli. Budete si proto muset pohovořit s králem – snad vám dovolí, abyste je pronásledovali.

Zajděte tedy za panovníkem a povězte mu o artefaktech, které jste získali na druhé straně mlhy. Henselt bude chtít, abyste se ihned pustili do exorcistického obřadu. V doprovodu stráží se vydá na místo, kde Sabrinu popravili **[3]**, zatímco vy si musíte pohovořit s Detmoldem **[1]** a získat od něj **magický prach**. Pak si budete muset nachystat runy, o nichž jste se dočetli v **knize**, již vám čaroděj předal již dříve.

Až shromáždíte vše potřebné, zamiřte také do Sabrinina kruhu. Po krátkém rozhovoru vás král zavede na kopec, který ční nad okolní krajinou. Pak si s ním promluvíte ještě jednou. Budete muset přesně zopakovat události, k nimž došlo před třemi lety. Henselt pak musí pod vašim vedením načrtnout runy, jež jsou zapotřebí pro zdárné dokončení celého obřadu.

Jedná se v podstatě o minihru. Pokud jste si prostudovali **knihu**, kterou jste obdrželi od Detmolda, neměli byste mít se správným pořadím znamení žádné problémy. Musíte vytvořit symbol, který se podobá kozí lebce v kruhu. Proto Henseltovi poraďte, aby začal ve vlím kruhu a zamířil ke zkamenělému chlebu. Dále musí zamířit ke spálenému stromu, pak k mrtvému havranovi, kyselému mléku a nakonec zpátky do vlího kruhu.

Zapálením run pak celý exorcistický obřad zahájíte. Znamení na zemi vzplanou tyrkysovým plamenem a z kruhu se vynoří přízraky. Bariéra chráncí krále a vaši maličkost časem zeslábně a záhrobní přeludy proniknou dovnitř. Musíte se postarat, aby Henselt vydržel, dokud Sabrinin duch nepronese poslední slova svého prokletí. **[Boj]** Útoky přízraků odražejte stříbrným mečem a v případě potřeby si pomozte znamení. Po chvíli král čarodějčina ducha probodne **kopím**, čímž celý obřad ukončí a své prokletí rozptýlí.

Henselt vám bude natolik vděčný, že vás pozve do svého stanu na menší oslavu. Také vám přislíbí svůj **medailon**, který potřebujete k sejmutí kletby a rozeznání hrůzné mlhy.

Vrahové králů



Na oslavu toho, že jste sňali prokletí, jež na něj uvrhla Sabrina Glewissig, vás král pozve na hostinu **[1]**. Když dorazíte do horního tábora, dozvíte se, že panovníka právě navštívil redanský vyslanec a stráže až do večera do královského stanu nepustí. Po 22:00 to zkuste znovu. Vyslanec Henselta informuje, že z důvodu Foltestovy smrti a tragického skonu prince Bertila se dědičkou trůnu stává princezna Anaïs. Kaedwenský vládce se vás pak začne vyptávat, co všechno jste viděli při obléhání hradu La Valette. Vaši diskusi však přeruší vrah, jenž vyslance zabije. Geralt králi opět zachrání život, když duchapřítomně použije znamení Aard. Pak se musí utkat hned se dvěma vrahy najednou. **[Boj]** Soupeři jsou poměrně silní, takže nejlepší je vykrývat jejich útoky a snažit se co možná nejčastěji používat znamení Yrden.

V jistou chvíli váš boj přeruší Sheala a zbývající útočník uprchnou. Henselt si s vámi chce opět promluvit, a tentokrát k rozhovoru přizve i svou dvorní čarodějkou Shealu a Detmolda. Ten hodlá použít nekromancii, čili magické odvětví, jež Kapitula čarodějů zakazuje. Ovšem jen takovýmto způsobem bude možné zjistit alespoň něco o nebezpečných mordýřích, kteří ohrožují krále. Nyní můžete odejít a dokončit jiné úkoly, nebo se jen tak potulovat po táboře. Pokud se ale budete chtít dozvědět něco o vrazích, musíte zajít za Detmoldem. Najdete ho v polním lazaretu **[2]** v dolním táboře. Před začátkem rituálu vás požádá, abyste vypili elixír, kterému se říká kopřivka. Pokud jej nemáte, musíte si vyžádat čas na jeho přípravu a koupit si u některého z obchodníků v táboře recept. Příspěvky byste si měli snadno opatřit na starém bojišti u tábora. Až lektvar přichystáte a vypijete, promluvíte si s čarodějem a brzy se ocitnete pod vlivem jeho kouzla.

Nekromantská magie vám umožní vidět svět očima mrtvého vraha, který se jmenoval Egan. Právě se po boku Serita, dalšího královraha, ubíráte soutěskami daleko od tábora a snažíte se dostat do tajné skrýše **[3]**. Cestou vás napadají harpyje, které musíte zneškodňovat. **[Boj]** Na

tyto stvůry stačí silné rány stříbrným mečem. Po chvíli vás Serit zavede do cíle. Kráčejte přesně v jeho stopách a dávejte pozor, ať nespustíte ani jednu z pastí, které jsou v okolí nalíččené. Tak se dostanete až do místnosti, kde už na vás čeká hlavní vrah – Letho. Z rozhovoru s ním se dozvíte, že ve spiknutí je zapletená i Sheala de Tancarville, jenže vrahové už ji k ničemu nepotřebují. Váš „velitel“ se také zmíní o tom, že má namířeno do Loc Muinne.

Pak se – stále pod vlivem Detmoldova kouzla – přesunete do Henseltova tábora. Serit vyleze na palisádu a vy se musíte propíchnout po zemi. Pokud se vám to nepodaří, víze skončí a vy se probeřete v polním lazaretu. Ale chcete-li získat ještě nějaké informace, dejte si raději záležet, aby se vám to podařilo. Ukryjte se za kameny vlevo a počkejte, až spolu strážé doklábosí a odejdou. Pak už se jen musíte dostat na konec uličky mezi stany a palisádou. Když se vám to podaří, ocitnete se v jeskyni pod táborem. Tam se od Serita dozvíte, že na setkání v Loc Muinne má být ustavena nová Rada a čarodějná Kapitula. O chvílku později vás nekromantské kouzlo přeneso do horního tábora, kde vás čeká boj o vstup do Henseltova stanu. **[Boj]** Musíte se vypořádat se strážemi vyzbrojenými obouručními meči a několika štítonoši. Nejlepší způsob, jak je porazit, je vykrývat jejich útoky a používat proti nim silné rány ocelovým mečem.

Nekromantská víze skončí a vy se probudíte v lazaretu **[2]**. Ihned čaroději o svých zážitcích povězte a nachystejte se vydat do doupěte vrahů **[3]**, neboť zraněný Serit nejspíš uprchl právě tam. Předtím si ale ještě můžete vyřídit věci v táboře či dokončit jiné úkoly. Pak se vydejte po cestě, kterou jste spatřili ve své vizi. Ve stejné místnosti, kde jste se kdysi střetnuli s Lethem, naleznete Serita. Spolu se Shealou s ním krátce pohovořte a pak už se můžete vrátit k Detmoldovi a o všem ho informovat. Čaroděj prohlásí, že je nejvyšší čas sejmout z bojiště kletbu, a předá vám **Henseltův medailon** – symbol víry, který potřebujete, abyste mohli rozptýlit přízračnou mlhu. Nyní se můžete ještě věnovat odhalení spiklenců v táboře, pokud jste to již dříve neučinili, anebo se konečně můžete pustit do odeklinání bojiště.

Věčný boj

Nyní je vaším úkolem sejmout prokletí, jež halí bojiště. Neboť jen když rozptýlíte přízračnou mlhu, máte šanci získat královou svolení a pustit se do pronásledování Nilfgaardanů, kteří unesli Triss.

Celá 2. kapitola se proto nese ve znamení shromažďování informací a hledání způsobu, jak se zbavit duchů. Díky vašim zaklínačským zkušenostem a pomoci čaroděje Detmolda dospějete ke zjištění, že ke splnění tohoto poslání potřebujete čtyři artefakty spojené s bitvou, jež se zde před třemi lety odehrála – symbol víry, odvahy, nenávisti a smrti. V průběhu předchozích zadání spojených s hlavní příběhovou linií se dozvíte, že těmito čtyřmi předměty jsou **Henseltův medailon**, **Seltkirkova zbroj**, **Vandergriftův meč** a **zástava Šedé korouhve**. Medailon dostanete od Henselta po dokončení úkolu **Vrahové králů**, zbroj vám (byť nedobrovolně) předá Vinson Traut a spiklenci v rámci **Konspirační teorie**. Meč a zástavu pak získáte ve Vergenu při rozptylování **Krvavé kletby**.

Až budete mít vše potřebné pohromadě, zamiřte do Detmoldova stanu a požádejte ho o poslední radu. Pak se vrhněte přímo do smrtonosného oparu.

Sotva vstoupíte do mlhy, posedne vás duch aedirnského vojáka. Velitel dá rozkaz lučištníkům a vám nařídí, abyste se zmocnili nepřátelské zástavy. Běžte tedy přes obranná opevnění až

k duchům Kaedwenců, kteří praporec brání. **[Boj]** V tomto boji je třeba vykrývat nepřátelské útoky a oplácet je rychlými údery. Jelikož v této chvíli nejste zaklánačem, musíte se obejít bez znamení, elixírů i petard.

Po porážce všech soupeřů se vás zmocní pro změnu duch kaedwenského vojáka. Musíte sdělit veliteli, že vaše zástava padla do nepřátelských rukou. Z nebe se přitom budou snášet celé deště šípů, takže přes bojiště postupujte pomalu a chraňte se pod dřevěnými kryty. Lučištníci naštěstí pálí v určitých intervalech, takže mezi salvami budete mít vždy chvíli času popoběhnout o kus dále. Tak se postupně dostanete až k vašemu generálovi Vandergriftovi – draugovi. Ten se zapojí do bitvy, přičemž se bude neustále hašteřit se Sabrinou Glewissig, dvorní čarodějkou krále Henselta.

Jakmile se Sabrina rozhodne, že bitevní pole zasype ohnivými střelami, vtělíte se do aedirského generála Seltkirka. Opět se musíte prosekávat bojištěm a bít se s duchy a přízraky kaedwenských vojáků. **[Boj]** K dispozici máte pouze meč, snažte se proto maximálně vykrývat nepřátelské rány a pak provést rychlý výpad. Nakonec stanete tvář v tvář samotnému Vandergriftovi. V této chvíli vás Seltkirkův duch opustí, a tak při zápase s draugem budete moci využívat všech zaklánačských schopností.

[Boj] Boj s Draugem patří k nejobtížnějším střetům v celé hře. Kaedwenský generál se totiž promění v démona, který na sebe může brát podobu tornáda, dávat lučištníkům rozkaz k palbě a nakonec na vás přeměňovat i Sabrinin ohnivý déšť. Jakmile začne používat některou z těchto zvláštních schopností, je třeba na něj použít stříbrný meč. Také je imunní vůči většině znamení, které máte v arzenálu – až na Quen, a tak se je snažte používat co nejefektivněji. Také se nezapomínejte kryt a při každé příležitosti se pokoušejte vpadnout protivníkovi do boku a zasadit mu co nejsilnější ránu.

Až bude tento mocný nepřítel po smrti, ovládne vaši mysl duch kaedwenského kněze, který se snaží vojáky vyvést z ohnivého deště, jež na bojiště přivolala jejich vlastní čarodějka. Kryjte se, kde se dá, a postupně tak dospějte až na okraj mlhy.

Konspirační teorie (část 2)



Poté, co z bojiště sejmete kletbu, probudí vás Marigold **[1]**. Popíše vám, co během vaší nepřítomnosti přihodilo – lidé už nahlas reptali proti tomu, že se jejich panovník paktuje s Nilfgaardem, a tak dal Detmold uvěznit několik spiklenců. Jestli někdo rychle nezasáhne, nejspíš nechá popravít polovinu tábora. Henselt mezitím vyslal vojsko k Vergenu. Mezi řečí se Marigold zmíní i o tom, že se spiklenci ukrývají v domku nahoře na útesu **[2]**.

Vypravte se proto na místo, o kterém bard hovořil. Ke svému překvapení se zde setkáte s Vernonem Rochem. V této chvíli vám hra nedá na vybranou a budete mu muset pomoci. Pospěšte si k temerskému stanu a vyhledejte Ves [3]. V táboře Modrých pruhů vás napadnou kaedwenští vojáci. [Boj] Chcete-li je porazit, musíte obratně vykrývat jejich rány a v případě potřeby si pomáhat znamením Aard a Yrden. Po střetnutí však zjistíte, že stan je úplně prázdný, a jedna z kurtizán utrousí, že Detmold pozval Rocheho lidi do táborové jídelny [4] na banket. Běžte tedy s Vernonem obhlédnout situaci. Cestou se budete muset střetnout s Kaedwenci, kteří ještě v táboře zůstali. [Boj] Jelikož soupeři jsou v přesile a bojují halapartnami, musíte být velice opatrní a pozorně před jejich ranami uhýbat. Také využijte znamení Yrden, Quen a Aard. Až dorazíte na místo, najdete tu všechny Rocheho muže – oběšené. Jediný, kdo masakr přežil, je Ves, která vám také poví, kdo má tuto hromadnou vraždu na svědomí. Rozzuřený Roche okamžitě zamíří do Vergenu, aby se Henseltovi pomstil. Geralta zase více zajímá Sheala de Tancarville, která do tohoto města uprchla také. Na každý pád teď nastává čas zúčtování.

Útok na Vergen



Své kroky proto zaměřte k obléhanému trpasličímu městu Vergen [1]. Cesta povede roklinami, s nimiž jste se seznámili při plnění úkolu **Vrahové králů**, a tak vás jistě nepřekvapí, že zde budete muset čelit harpyjím. O něco dále, v místech, jež předtím halila mlha, nyní naleznete vrak staré lodi a u něj trollku [2].

[Volba] Můžete si s ní ve všli slušnosti pohovořit a dozvědět se, že její přítel nedávno potkal kohosi, kdo měl namířeno do Loc Muinne. Ale také se nemusíte zdržovat zbytečnými řečmi a ženštinu rovnou zabít. Když budete pokračovat dál, brzy se před vámi vynoří starý kamenolom [3], u kterého vás napadnou další harpyje. V údolíčku o kousek dál budete moci zachránit trollčina druhá, kterého bijí tři kaedwenští vojáci. Pokud jste ale předtím zabili jeho milou,

troll vás napadne tak jako tak. Za zatačkou vás pak čeká řež s kaedwenskými štitonoši. **[Boj]** Zde je nejlepší taktikou neustále se kryt a zasazovat protivníkům silné rány ocelovým mečem. Po bitvě si poblíž všimnete ještě jednoho Detmoldova muže – jak vidno, čaroděj také zná tajný vchod do Vergenu **[4]**.

Neztrácejte proto čas a vběhněte do jeskyně. Prchajícího vojáka nemusíte dlouho hledat – naražíte na něj brzy, a na jeho kumpány též. Brzy vyjde najevo, že patří k lidem Adama Pangratta, velitele žoldnéřů z tábora. Ten svým lidem nakáže, aby vás zabili, a sám postupuje hlouběji do slují. Vám v dané chvíli nezbude nic jiného než opět tasit ocelový meč. **[Boj]** Tato seč bude poměrně náročná – doporučujeme blokovat nepřátelské útoky a používat kombinaci silných a rychlých úderů. A nezapomínejte ani na znamení Aard a Igni. O něco hlouběji narazíte na další tlupu ozbrojenců. Prosekávejte se dál a dál a nakonec narazíte i na samotného Detmolda. **[Boj]** V této chvíli je nejdůležitější zabít Pangratta. Nejvíce se vyplatí střídat silné a rychlé údery, a také se nezapomínejte chránit před jeho útoky. Zároveň dávejte pozor na kouzla, která na vás bude sesílat Detmold. Nejlepší způsob je vždy včas uskočit z dosahu výbušných zaklínadel. Až se vypořádáte se žoldnéři, čaroděj si otevře portál a zmizí. Vám nezbude než běžet dál – Vergen už je opravdu nedaleko **[5]**. Až se vynoříte z jeskyně, potkáte Zoltana. Trpaslík vám sdělí, že Sheala stojí před domem další čarodějky – Filippy Eilhart **[6]**. **[Volba]** Vaš přítel se také zmíní o tom, že Iorwetha obklíčili Kaedwenští **[7]**. Bude na vás, jestli **[A]** pomůžete elfovi, anebo raději **[B]** hned poběžíte za Shealou.

[A] Vyjděte nahoru po schodech na můstek, o kterém se zmiňoval Chivay. Roche na místo doběhne první, ale most se zřítí a každý z vás zůstane na opačné straně. Chcete-li pomoci Iorwethovi, musíte nejprve běžet vpravo k pevnosti, kterou vám popsal Zoltan **[7]**. Zde na vás bude čekat silný oddíl Kaedwenců. **[Boj]** V tomto boji záleží hlavně na tom, abyste vykrývali nepřátelské útoky a sami používali silné rány. Až budou všichni soupeři ležet na zemi, Iorweth s vámi krátce pohovoří.

[B] Nyní už zbývá jen jediné – najít Shealu de Tancarville. Cestou do Filippina domu se střetnete s několika dalšími vojáky a o pár kroků později se před vámi vynoří obluda, kterou čarodějka vyvolá. **[Boj]** V tomto boji je nesmírně důležité, abyste se kryli, jinak tento netvor Geralta srazí k zemi. Hodí se také znamení Igni doprovázené ranami stříbrného meče.

Tak se dostanete k Filippinu domu **[6]** zrovna ve chvíli, kdy si otevírá kouzelný portál. Sheala poznamená, že se jí nemáte vůbec pokoušet hledat. Pak všechny čarodějky spolu se Saskií zmizí a na jejich místě se vynoří Henselt. Nakáže svým pochopům, aby vás zabili. **[Boj]** V tomto boji vám nejlépe poslouží kombinace krytí a rychlých úderů ocelovým mečem, prokládaných znaméním Igni. Až se vypořádáte se všemi protivníky, přijde na řadu i samotný Henselt. Mezitím Roche vtrhne do Filippina domu. **[Volba]** Nyní nastal čas rozhodnout, jak s kaedwenským králem naložíte. Máte dvě možnosti: **[A]** Buď Vernona přesvědčíte, aby panovníka ušetřil a zbytečně si nešpinil ruce královraždou, anebo **[B]** ho můžete nechat, aby vládce zabil. Podle této vaší volby se pak bude odvíjet příběh ve třetí kapitole.

V každém případě se zdá, že všechny cesty vedou do Loc Muinne.

Kapitola III: Pod vedením Iorwetha

Jménem vyššího principu



Pokud druhou kapitolu zakončíte na Iorwethově straně, dozvíte se, že Filippa svými kouzly plně ovládla Saskii a učinila z ní pouhý nástroj, který jí na slovo poslouchá. Tak to přece nechat nemůžete, a proto se za oběma ženami vydáte do Loc Muinne.

[1] Spolu s Iorwethem se přes horský průsmyk ubírejte k městu. Cestou vás několikrát napadnou harpyje, které zdejší krajinu obývají. **[Boj]** Taste stříbrný meč a s podporou znamení Aard se proboujete přes údolí. **[Volba]** Pojednou si Iorweth všimne, kterak u městských bran **[2]** hlídají rytíři z Řádu planoucích růže. **[A]** Navrhne proto, že byste měli raději projít jeskyněmi **[3]**. Sám půjde příkladem a vkročí dovnitř jako první. **[B]** Pokud jste první díl Zaklínače absolvovali na straně Řádu, budete moci do tábora volně vstoupit. Jinak vás tam čeká jistá smrt, a i kdybyste náhodou přežili, městské brány pro vás budou stejně uzavřeny.

[A] Rozhodnete-li se pro cestu jeskyněmi, připravte se na boj s mrchožrouty a krabouky. **[Boj]** Vyhybejte se útočícím kraboukům, použijte rychlé údery stříbrným mečem a nezapomínejte ani na znamení Igni. Ohnilce je zase nejlepší znehybnit znaméním Yrden a poté dorazit silnými ranami.

V Iorwethových stopách se nakonec z jeskyní zdárně vymotáte. Pokračujte podél akvaduktu směrem k vranskému městu **[4]**. Než dojdete k hradbám, musíte se vypořádat s dalšími harpyjemi. Když s Iorwethem vstoupíte do rozvalin, napadnou vás pro změnu gargooly. **[Boj]** Nejlepší způsob, jak se jich zbavit, je rychle do nich sekat stříbrným mečem. Stejně dobře poslouží i znamení Aard a Yrden, a také buďte neustále připraveni uskočit, neboť tyto nestvůry – podobně jako ohnilci – před smrtí vybuchují a roztříští se na stovky ostrých úlomků.

Při boji s gargoylami se octnete na opuštěném náměstí, uprostřed něhož zeje vchod do jakéhosi sklepení. V něm uvidíte čtyři ochranné runy a truhlici, která zcela jistě skrývá nějaké tajemství. Chcete-li je ale odhalit, musíte ve správném pořadí deaktivovat znamení, jež je střeží. Toto pořadí je určováno náhodně, a tak vám nezbude než věřit ve štěstí. Pokud se spletete, sežehne vás plamen. Otevřením schránky a nalezením rukopisu, který je v ní uložen, začíná úkol **Zašifrovaný rukopis**.

Až budete společně s Iorwethem procházet městem, vyslechnete, kterak spolu stráže **[5]** hovoří o čarodějce, již hledáte. Zdá se, že byla uvržena do žaláře.

[B] Jestliže jste již od prvního dílu s velmistrem tohoto řádu jedna ruka, budete moci projít branou. Vojáci vás sice zastaví, ale Sigfried jim nařídí, aby vás nechali na pokoji. Vysvětlí vám, že Řád v současné době funguje jako osobní garda redanského krále Radovida. Dále se dozvíte, že Filipa Eilhart byla uvězněna za velezradu a nyní je zavřena v žaláři pod redanskou čtvrtí. Nakonec vám váš přítel věnuje svůj **prsten**, který vám zajistí, že se k vám členové Řádu budou vždy chovat přátelsky. Městská brána vám pak zůstane stále otevřená.

Ať už jste se do Loc Muinne dostali jakkoliv, měli byste se v první řadě poohlédnout po Filippě Eilhart. **[Volba]** Do jejího vězení lze vniknout dvěma způsoby: **[A]** Můžete se nechat zajmout od stráží, **[B]** anebo se proplížit stokami pod městem.

[A] Potkat nějaké vojáky vám jistě nedá příliš práce, neboť hlídkují po celém městě. Střetnutí s patroulou vyústí v boj, a až vaše zdraví klesne dostatečně nízko, proberete se za mřížemi. Ve vedlejší cele zahlédnete Filippu. Ale pozor, pokud se do žaláře dostanete tímto způsobem, musíte se smířit s faktem, že přijдете o veškeré vybavení a už se s ním víckrát neshledáte. Čarodějka vám slíbí, že ze Saskie sejme kouzlo, pokud jí pomůžete dostat se ven z cely. Vzápětí se objeví král Radovid a doprovázet ho bude Shilard se strážemi. Po rozhovoru s králem se vám dostane pochybného potěšení pohovořit si s nilfgaardským vyslancem, který opět nařídí vaši popravu. Zde se připravte na časově limitovaný úkol, při kterém se musíte co nejrychleji dostat z pout a utkat se s Nilfgaardany.

[B] Cesta stokami bude o něco obtížnější, neboť vchod **[6]** leží daleko od místa, kde vyslechnete rozhovor stráží (pokud jste se do města dostali přes jeskyně), i od brány (pokud jste zadobře s velmistrem Řádu planoucí růže). Cestou se musíte vyhýbat hlídkám, nebo je porážet v boji, a přitom stále mířit na východ, vpravo od hlavní brány města. Když pak půjdete podél východních hradeb, narazíte na dva Nilfgaardany. Porazte je a u věže o kousek dál konečně naleznete vchod do stok. Ty jsou naštěstí poměrně přehledné, takže byste neměli mít problém se v nich orientovat. Ovšem na druhou stranu tu na vás budou číhat draví mrchozrouti. **[Boj]** Mělo by na ně stačit znamení Aard a stříbrný meč, ovšem musíte mít stále na paměti, že tato monstra před smrtí explodují. Jinak se stále ubírejte jedinou cestou, která se před vámi bude rýsovat a dovede vás až do vězení. Zde spatříte, kterak redanský král Radovid Filippě právě vypichuje oči. Než se z nepěkného pohledu stihnete vzpamatovat, už vás napadnou členové osobní strážie nilfgaardského vyslance Shilarda.

[Boj] Boj s vojáky od císařské strážie je obtížný, zvláště pokud jste se do vězení nechali zavřít jako delikvent a nemáte tedy u sebe žádné vybavení. V každém případě musíte plně využívat zaklínačských znamení, zvláště Aard, Quen a Yrden. S jejich pomocí snáze přemůžete část vojáků a ostatní pak budete moci vyřadit tradičnějším způsobem.

Po porážce Shilardových lidí si pohovořte s Filippou. Brzy před vámi vyvstane další dilema: **[Volba][A]** Můžete Filippě pomoci utéci z vězení (**Lamač kouzel**), nebo **[B]** jí pomoc odmítnout a místo toho se pokusit z nilfgaardských rukou osvobodit Triss (**Kde je Triss Ranuncu!**).

Lamač kouzel

Rozhodnete-li se pomoci Filippě, musíte oslepenou čarodějkou dovést k východu. Do cesty se vám postaví dva nilfgaardští vojáci, ale Iorweth vám přijde na pomoc a zneškodní je. Pak všichni tři zamíříte do stok a skrze ně k čarodějinu obydlí. Cestou dávejte pozor na mrchozrouty, kteří budou

stále při chuti. **[Boj]** Nejlépe na ně platí rychlé úder, a hlavně včas uskakujte, aby vás nezasáhly jejich výbuchy. Případně se hodí i znamení Quen, jež vás před explozemi ochrání. Až odpravíte několik skupin těchto oblud, připojí se k vám Iorweth i s Filippou a odvede vás do jejího domu.

Eilhart vás zavede do horního patra a ukáže vám truhlici, která stojí mezi obřadními svícemi. V ní se skrývá **dýka**, jež dokáže rušit kouzla. Ovšem magickou pečeť na truhlici lze prolomit pouze tak, že svíčky zažehnete ve správném pořadí. Na toto téma se Filippa zmíní o svých **zápiscích**, v nichž by měl být způsob zapalování nějakým způsobem naznačen. Tyto záznamy se nacházejí dole, na stole v čarodějčině ložnici.

Obřad rozsvěcování začnete od svíčky vpravo poblíž vchodu. Pak bude následovat ta, která leží úhlopříčně od ní, potom svíce hned vpravo vedle druhé a na další se natáhněte opět v úhlopříčce. Jako poslední by mělo vzplanout světlo uprostřed. Vzápětí se osvobozená Filippa promění v sovu, odletí a na vás zaútočí elementální strážce truhlice. **[Boj]** Základem je vykrývat útoky tohoto nepřítelů a používat proti němu silné seky – nejúčinnější jsou v tomto případě útoky zbohu nebo zezadu. Také si můžete pomáhat znameními Quen, Yrden či Aard. Až netvora porazíte, otevřete truhlici a vyjměte z ní kýženou **dýku**.

Až tento čaromocný předmět získáte, pohovořte si s Iorwethem o Filippě, Sheale i o způsobu, jakým odčarovat Saskii. Nejpravděpodobnější místo, kde byste měli saň hledat, bude nejspíš shromáždění čarodějů. Iorweth se uvolí, že půjde napřed a pokusí se zjistit co nejvíce. Vy tím získáváte nějaký čas pro sebe – s elfem se setkáte až cestou na jednání (**Setkání čarodějů**).

Kde je Triss Ranuncul?



Pokud dojdete k závěru, že pomáhat Filippě z vězení není zrovna nejlepším řešením dané situace a že mnohem důležitější je osvobodit Triss z nilfgaardských spárů, odmítněte Filippě pomoc, vezměte si Shilarda jako rukojmí **[1]** a odvedte ho k východu z věznice. Cestu najdete snadno, neboť ven vede pouze jediná chodba. Cestou sice narazíte na nilfgaardské strážce, ale v tuto chvíli se jich nemusíte obávat.

Tímto způsobem se dostanete až k východu, který však ústí přímo do nilfgaardského ležení **[2]**. Zde vás obklíčí skupina vojáků, na jejichž velitele k vaší směle rukojmí neplatí. Než se nadějete,

Shilard bude mrtvý a vy budete muset čelit značné přesile protivníků. **[Boj]** Vzhledem k množství nepřátel zde rozhodně využijete znamení Quen a Aard. Když se vám podaří několik soupeřů srazit k zemi a zároveň omráčit, stanou se z nich snadné cíle. S kušníky se nejlépe vypořádáte tak, že se k některému z nich přiblížíte a pokusíte se mu zasadit silný úder dřív, než stihne tasit meč. Pak na něj zaútočte znamením Aard.

Po boji zjistíte, že brána vedoucí do města je zavřená, takže se z tábora budete muset dostat nějak jinak. Vlevo od věznice vede jakýsi průchod – když do něj vstoupíte, narazíte na další Nilfgaardany. **[Boj]** Tentokrát budou pouze dva, takže postačí vykrývat jejich rány a pak silnými seky přejít do protiútoků. Až budou oba vaši soupeři ležet na zemi, čeká vás trochu šplhání a boj s dalšími vojáky, kteří se vám budou snažit zabránit v cestě. Tak se dostanete až na náměstí **[3]**, kde narazíte na další Matsenovy lidi.

[Boj] Soupeřů je opravdu mnoho a mezi první a druhou vlnou nebudete mít čas na oddych. Měli byste se snažit blokovat nepřátelské útoky, uhýbat jim a bránit se silnými údery, podporovanými znamením Igni a Aard. O chvíli později pak proti vám stane samotný Matsen **[4]**. Nejprve si spolu promluvíte o Triss a o lóži, ale nakonec na vás Nilfgaardan stejně zaútočí. **[Boj]** Následuje další kolo bojů s poddanými císaře Emhyra. Nyní na vás naběhnou štítovníci, s nimiž je – tak jako v předchozích soubojích – stěžejní vykrývat údery jejich štítů a oplácet je silnými seky. Také vám přijdou k užítku znamení Igni, Yrden a Aard. Až zabijete Matsena, nezapomeňte z jeho těla sebrat **klíč od Trissiny kely**.

Záchranu Triss máte nyní na dosah. Stačí jen sejít dolů a otevřít její kobku **[5]**. Nato bude následovat dlouhá diskuse, v níž vám čarodějka vysvětlí spoustu věcí. Popíše vám, jak celá lóže vznikla a jaký byl její pravý účel. Také se zmíní, že za Demawendovou smrtí stály Filippa a Sheala, které chtějí v Pontarském údolí vytvořit nový stát.

Teď už se jen musíte dostat z nilfgaardského tábora. Zamiřte proto k východu z věznice **[2]**, kde vám Triss navrhne, abyste se rozdělili, neboť samostatně lépe proklouznete. Zároveň vám slíbí, že se uvidíte na shromáždění (**Setkání čarodějů**).

Setkání čarodějů

Pokud jste do Loc Muinne přišli s Iorwethem a podle toho, zda jste Filippu zachránili (**Lamač kouzel**), či dali přednost Triss (**Kde je Triss Ranuncul?**), dorazíte na shromáždění buď s Iorwethem **[A]**, nebo s Triss **[B]**. Půjdete vždy stejnou cestou, jen se musíte přesunout tam, kde na vás váš protějšek čeká **[1]**.

[A] Až dorazíte na místo, ukáže se, že Iorweth už se zbavil stráží u vchodu. Můžete tedy rovnou zamířit na schůzku na nejvyšší úrovni, na kterou se již dostavil král kaedwenský a panovník redanský. Nechybí ani důstojník Natalis jako představitel Temerie, Saskia, Sheala de Tancarville a spousta dalších. Saskia je stále pod vlivem Filippina kouzla a požaduje, aby byl v Pontarském údolí zřízen nový stát a byla ustanovena nová Rada a Kapitula čarodějů – přesně podle plánu Eilhart a de Tancarville. V této chvíli se však objeví Shilard a prohlásí, že se mu podařilo zajmout Foltestova a Demawendova vraha. Nilfgaardští vojáci pak přivedou Letha, který před celou společností prohlásí, že královraždy si objednala tajná lóže, kterou vede Filippa a Sheala. Radovid pak povolá rytíře z Řádu planouců růže, kteří se pokusí kovířskou čarodějkou zajmout. To jim ale zhatí drak, který se zde zčistajasna objeví.

[B] Na místě si krátce pohovoříte s Triss a pak budete muset porazit dva strážné, kteří hlídají vstupu do amfiteátru **[2]**.

Pak můžete pokračovat na slavné shromáždění, kterého se mimo jiné účastní králové z Kaedwenu a Redanie, Temerii zde zastupuje důstojník Natalis. Dále mezi čtyřmi představiteli z vyšších kruhů zahlédnete i Saskii a Shealu de Tancarville. Saskia je stále pod vlivem Filippina kouzla a požaduje, aby byl v Pontarském údolí zřízen nový stát a aby byla ustanovena nová Rada a Kapitula čarodějů – přesně podle plánu Eilhart a de Tancarville. V této chvíli však na scénu vstoupí Geralt a Triss, která prohlásí, že má hodnověrné svědky na to, že Sheala má na rukou královskou krev. Radovid pak nakáže, aby byla de Tancarville vsazena do žaláře. Rytíři z Řádu planoucí růže ji tedy obklíčí, aby se jí chopili, ovšem v tu chvíli se na scéně objeví drak a odnese zrádnou čarodějkou do bezpečí.

Na scénu vstupuje dračice

Sotva na sebe Saskia vezme podobu saň, uchopí Shealu a odnese ji do věže nedaleko amfiteátru. Zatímco šupinatá Panna aedirnská obletuje město, vy se musíte dostat do věže a vypořádat se s čarodějkou. Vede tam pouze jediná cesta – všechny ostatní východy jsou v jednom ohni.

Nevyšíkejte si dračích útoků a co nejrychleji pospíchejte do věže. Na jejím vrcholku naleznete Shealu, která přizná, že za Demawendovým zavražděním opravdu stojí lóže a že Letho se jim pro tento účel velice hodil. Zároveň ale dodá, že Foltestovu smrt ani pokus o zavraždění Henselta už nikdo z nich nenařídil. Letho totiž své domnělé „zaměstnavatele“ zradil a ve skutečnosti se řídil rozkazy nilfgaardského císaře Emhyra var Emreis. Dále se dozvíte, že těsně před shromážděním jí cintránský agent donesl zprávu, že císařská vojska právě překročila Jarugu. Pak se s vámi čarodějka rozloučí a vy stanete tváří v tvář drakovi. **[Boj]** V tomto střetu využijte především znamení Quen, které vás ochrání před vražednými plameny. Útočit můžete ve chvíli, kdy se Saskia nadechuje, neboť tehdy se k ní lze nejsnáze přiblížit. Až obludu dostatečně rozdráždíte, země se zachvěje a vzápětí se pod dračí vahou propadne podlaha. Budete se muset zachránit lezením po střeše a poté opět pokračovat v duelu se Saesenthesis.

[Boj] Boj se Saskií není nijak snadný. Musíte uhýbat před jejími útoky a trpělivě vyčkávat, až se naskytne nejhodnější příležitost a budete jí moci zasadit silnou ránu stříbrným mečem. Na konci boje vás čeká časově limitovaný úkol a nakonec z města odletíte na dračím hřbetě. V případě, že uspějete v dalším souboji s časem, saň přistane v zalesněném údolí – tělo jí proklaje strom. Osud Panny z Aedirnu nyní spočívá ve vašich rukou. **[Volba][A]** Pokud jste namísto Triss zachránili Filippu, získali jste **dýku** potřebnou k prolomení kouzla. S její pomocí můžete Saskií zachránit život. **[B]** Pakliže jste se rozhodli z Nilfgaardských rukou vyrvat Triss, nebudete mít čím zlomit kouzlo, jež dračici ovládá. Nezbude vám tedy než ji nechat být, anebo ji zabít.

Vrahové králů

Ať už jste v Loc Muinne postupovali jakkoliv, po souboji se Saesenthesis vás tu bude čekat další nepřijemné střetnutí, tentokrát s Lethem. Jestliže jste z nilfgaardského zajetí osvobodili Triss, bude na vás čekat ve městě **[1]**. Pakliže jste zachránili druhou čarodějkou, potkáte na tom samém místě Iorwetha. Po krátkém rozhovoru vás Trissl či elf informuje, že v bývalém temerském táboře na vás čeká Letho **[2]**.

Půjdete-li městem v doprovodu Triss, narazíte na skupinu kaedwenských vojáků, kteří zajali Iorwetha. Můžete zakročit a vašeho spojence zachránit, anebo se do ničeho nemíchat a ponechat elfa osudu. Pokud cestu absolvujete s Iorwethem, budete se muset na cestě městem bránit před útoky kaedwenských vojáků.

Nakonec se dostanete až do čtvrti, kterou donedávna obývali Temeřané. Zde na náměstí už na vás bude čekat královrah. **[Volba]** Můžete s ním buď promluvit, anebo ho rovnou napadnout. Zvolíte-li rozhovor, budete moci na nedávné události nahlédnout poněkud jiným úhlem pohledu. Jestliže se vás Letho pokusí přesvědčit, můžete se souboji zcela vyhnout. Pakliže to neudělá, nezbude vám než se s vrahem pustit do křížku. **[Boj]** Domníváte-li se, že si Letho zaslouží smrt, můžete s ním nyní definitivně skoncovat. Vítězství vám zajistí pečlivé vykrývání jeho ran, používání znamení Yrden a Igni a silné údery.

Pak bude následovat scéna, ve které – podle toho, jak jste se rozhodovali – se nacházíte ve společnosti Trissině nebo Iorwethově.

Kapitola III: Pod vedením Rocheho

Jméno Temerie!



Když spolu s Roche pronásledujete Saskii, Filippu, Shealu a Detmolda z Vergenu do Loc Muinne, objevíte se v horském údolí nedaleko města **[1]**. Vernon vás povede.

Cestou se budete muset vypořádat s harpyjemi, které zde hnízdí. **[Boj]** Nejlepší způsob boje s těmito nestvůrami je srazit je k zemi znaméním Aard a pak je dobít stříbrným mečem. Pojednou si Roche všimne, kterak si na mýtině před hlavní městskou branou **[2]** budují tábor rytíři z Řádu planoucích růže.

V případě, že jste první díl Zaklánače dohráli na straně Řádu, nemáte se čeho bát. Pokud tomu tak nebylo, pak vám z případné šlamastyky pomůže Roche, který strážě přesvědčí, že Foltestovu

smrt opravdu na svědomí nemáte. V táboře se pak setkáte se Sigfriedem, jenž naštěstí nevěří, že byste měli se zavražděním krále něco společného. Popíše vám situaci ve městě a vysvětlí vám, proč členové Řádu cestovali až do Loc Muinne.

Po rozhovoru se Sigfriedem Vernon navrhne, abyste se trochu porozhlédli po okolí. On se mezi tím vydá do redanského tábora, kde se můžete později setkat. Budete si tak moci v klidu prohlédnout město. Až skončíte s prohlídkou, vypravte se na hlavní náměstí **[3]**, kde na vás bude čekat Roche, a společně půjdete navštívit Radovida **[4]**.

Povězte králi o vrazích i o tom, že byli spolčeni se Shealou de Tancarville. Redanský panovník se s vámi zase podělí o své politické plány ohledně Temerie. V současné době hrozí, že tato země bude rozdělena mezi Redanii a Kaedwen. Radovid tomu ale chce zabránit tím, že na její trůn dosadí princeznu Anais, sestru Arjana La Valette. Dívka však byla unesena a nyní padla do rukou Detmoldovi. Proto vás král požádá, abyste ji z čarodějových rukou zachránili (**Do morku kostí**). Také vám slíbí, že blíže prošetří Shealin případ. A konečně se zmíní i o tom, že v Loc Muinne by měla (byť nedobrovolně) pobývat i Triss, kterou uvěznilil Nilfgaardané (**Kde je Triss Ranuncel?**).

Cestou z redanského tábora vám bude Roche promlouvat do duše. Bude se vás snažit přesvědčit, že život jediné čarodějky je zcela bezvýznamný, když na druhé misce vah leží osud celého temerského království. Geralt bude mít ale i přesto obavy o Trissino bezpečí. Temerský velitel pak ponechá rozhodnutí na vás, neboť lze zachránit pouze jednu z obou zajatkyň. Dojdete-li k závěru, že princezna Anais je přece jen důležitější, bude na vás čekat ve stokách vedoucích do kaedwenské čtvrti **[3]**.

[Volba] Musíte říci poslední slovo: Je pro vás důležitější **[A]** „vaše“ Triss (**Kde je Triss Ranuncel?**), anebo **[B]** vám více záleží na osudu Temerie (**Do morku kostí**)?

Do morku kostí

Pokud vás Radovid přesvědčil, že osud Temerie je důležitější nežli vaše city a že tedy vyrve princeznu Anais z Detmoldových spárů, vydejte se na schůzku s Vernonem. Najdete ho ve stokách vedoucích do kaedwenského tábora **[1]**. Sdělte mu, že jste připraveni vyrazit, a pak společnými silami přemozte stráž u brány, kterou se vchází do kaedwenské čtvrti.

Pokračujte dále chodbou a vyběhněte ven **[2]**. Váš společník se obratně zbaví kušníků na hradbách, zatímco vy se musíte utkat s vojáky dole. **[Boj]** Jelikož čelíte přesile, nezapomínejte se kryt a uhýbat před útoky nepřátel. Také jistě oceníte znamení Quen, Aard a Yrden.

Pak vám Roche otevře nedalekou bránu, za níž na vás budou čekat další kaedwenští rytíři. **[Boj]** V této seči doporučujeme používat znamení Yrden a silné údery ocelovým mečem. O chvíli později vás napadne jednotka Detmoldových mužů. Proti nim však nebudete stát sami, neboť Vernon vám přispěchá na pomoc. **[Boj]** Zde se opět vyplatí používat znamení Yrden, neboť jím soupeře vyřadíte z boje a budete proti nim moci použít silné seky. Nakonec proti vám stane i samotný mág, který dosud své pohánky podporoval kouzly. Vyhýbejte se jeho ohnivým střelám a držte se v uctivé vzdálenosti, neboť když se k němu přiblížíte příliš, teleportuje se pryč. Nejlepší taktikou je proto dostat se k němu kotoulem a srazit ho k zemi znaméním Aard dřív, než stihne zareagovat.

Po boji si pospěšte k věži, která je obklopena magickou bariérou [2]. Anais najdete uvnitř snadno, ovšem její vězení bude magicky uzavřeno. Musíte tedy nejprve zamířit do Detmoldovy komnaty vlevo. Zde se vám naskytne velice krutá scéna. Nemusíme zabíhat do přílišných detailů, stačí říci, že Roche čaroděje uskrťá a tím zlomí magickou ochranu, jež celou věž doposud halila.

Když se vrátíte do Anaisiny cely, začne Geralt uvažovat nad Radovidovými slovy. Sdělil Roche mu, že jelikož v rukou drží osud Temerie, musí nyní jednat jako diplomat, nikoliv jako voják. **[Volba]** Můžete buď dodržet dohodu s Radovidem **[A]**, anebo ji porušit a dívku předat temerským vyslancům **[B]**.

[A] Jestliže se rozhodnete vydat dítko redanskému vládci, setkáte se před věží s řádovými rytíři. Je-li Sigfried naživu, budete hovořit s ním. V každém případě pak zamířte do redanského tábora **[4]**. Až se přiblížíte k bráně na hlavním náměstí, Roche vám oznámí, že na vás počká na shromáždění a spolu s rytíři odejde za Radovidem.

[B] Pakliže jste Rocheho přesvědčili, že bude lepší vydat Anais Temeřanům, také se u východu z věže setkáte s řádovými rytíři. Je-li Sigfried naživu, bude k vám shovívavý a nechá vás odejít. Pokud jste ale první díl Zaklínače dohráli na straně Scoia'tael, bude tento rytíř mrtvý a vy se teď budete muset s rytíři utkat. **[Boj]** Nejlepší způsob, jak je porazit, je používat znamení Yrden a silné údery. Po setkání se členy Řádu pokračujte k východu z kaedwenského tábora **[4]**, kde Roche s Anais odejde, aby ji předal temerskému důstojníku Natalisovi.

Kde je Triss Ranuncul?



Po setkání s Radovidem se musíte rozhodnout, zda pomůžete Roche mu zachránit princeznu Anais, anebo se vydáte se do nilfgaardského tábora a pokusíte se osvobodit Triss Ranuncul. V případě, že vaše srdce bije pro krásnou čarodějkou, obraťte své kroky k poddaným císaře Emhyra **[1]**. U vchodu narazíte na Shilarda a dva strážné. Během rozhovoru Geralt jednoho z vojáků zabije a vyslanec si vezme jako rukojmí. Pak se pusťte chodbami a snažte se dostat ven.

Bohužel se ale vynoříte přímo v nilfgaardském táboře **[2]**, kde vás ihned obklíčí skupina žoldnéřů, jejichž velitel se v žádném případě nehodlá vzdát. Shilarda zabije a vy pak budete nuceni pobít velké množství nepřátel. **[Boj]** Vzhledem k tomu, že protivníků je opravdu značná přesila,

je nezbytně nutné používat znamení Quen a Aard. Když několik vojáků odrazíte a navíc ještě omráčíte, stanou se z nich snadné cíle. Ke kušníkům se zase snažte co nejrychleji přiblížit a zasadit jim silný úder dřív, než stihnou vytasit meč. Pak můžete útočit znamením Aard.

Po boji zjistíte, že brána vedoucí do města je zavřená, takže se z tábora budete muset dostat nějak jinak. Vlevo od věznice vede jakýsi průchod – když do něj vstoupíte, narazíte na další Nilfgaardany. **[Boj]** Tentokrát budou pouze dva, takže postačí vykrývat jejich rány a pak silnými seky přejít do protiútoku. Až budou oba vaši soupeři ležet na zemi, čeká vás trochu šplhání a boj s dalšími vojáky, kteří se vám budou snažit zabránit v cestě. Tak se dostanete až na náměstí **[3]**, kde narazíte na další Matsenovy lidi.

[Boj] Soupeřů je opravdu mnoho a mezi první a druhou vlnou nebudete mít čas na oddech. Měli byste se snažit blokovat nepřátelské útoky, uhýbat jim a bránit se silnými údery, podporovanými znameními Igni a Aard. O chvíli později pak proti vám stane samotný Matsen **[4]**. Nejprve si spolu promluvíte o Triss a o lóži, ale nakonec na vás Nilfgaardan stejně zaútočí. **[Boj]** Následuje další kolo bojů s poddanými císaře Emhyra. Nyní na vás naběhnou šftovníci, s nimiž je – tak jako v předchozích soubojích – stěžejní vykrývat údery jejich štítů a oplácet je silnými seky. Také vám přijdou k užitku znamení Igni, Yrden a Aard. Až zabijete Matsena, nezapomeňte z jeho těla sebrat **klíč od Trissiny cely**.

Záchranu Triss máte nyní na dosah. Stačí jen sejít dolů a otevřít její kobku **[5]**. Nato bude následovat dlouhá diskuse, v níž vám čarodějka vysvětlí spoustu věcí. Popíše vám, jak celá lóže vznikla a jaký byl její pravý účel. Také se zmíní, že za Demawendovou smrtí stály Filippa a Sheala, které chtějí v Pontarském údolí vytvořit nový stát.

Teď už se jen musíte dostat z nilfgaardského tábora. Zamířte proto k východu z věznice **[2]**, kde vám Triss navrhne, abyste se rozdělili, neboť samostatně lépe proklouznete. Zároveň vám slíbí, že se uvidíte na shromáždění (**Setkání čarodějů**).

Setkání čarodějů

Po záchraně princezny Anais (**Do morku kostí**), nebo Triss (**Kde je Triss Ranuncul?**) zamířte do amfiteátru v Loc Muinne, kde se koná shromáždění, jež rozhodne o osudu Severních království.

Podle toho, jak jste postupovali dříve, vás u vchodu bude očekávat buď Triss, anebo Roche s Anais. Průběh rozhovoru, který bude následovat, se bude také vyvíjet podle vašich předchozích činů.

[A: Zachránili jste Anais a předáte ji Radovidovi] Před amfiteátrek prohodíte pár slov s Rochem a pak budete sledovat rozhovory. Jako první si vezme slovo velitel Natalis. Ve svém projevu uvede, že Temerie je rozdělena a přestože ji nyní zastupuje, za týden už jeho slova možná nebudou znamenat nic. Je proto ochoten rozdělit tento stát na samostatné provincie. Radovid a Henselt (případně jiný kaedwenský představitel, je-li král mrtev) opáčí, že taková situace je nemyslitelná. Rozdělená Temerie nebude v případě potřeby s to odolávat vojskům nilfgaardského císaře. Proto by se tato země měla stát redanskou državou. V této chvíli vstoupí na scénu Roche, Geralt a Anais. Oba hrdinové předají dívku Radovidovi. Henselt – je-li naživu – se nad tímto činem velice rozčílí a začne vykřikovat, že nikomu už se nedá věřit. Redanský král naopak oznámí, že až Anais dospěje, stane se temerskou královnou, nebo – pokud jste v prvním díle zabili Addu – že se s ní ožení sám.

[B: Zachránili jste Anais a předáte ji Natalisovi] Před amfiteátre si chvíli popovídáte s Rochem a pak budete sledovat jednání. Jako první si vezme slovo velitel Natalis. Uvede, že Temerie je rozdělena a přestože ji nyní zastupuje, za týden se klidně může stát, že jeho slova už nebudou znamenat nic. Je proto ochoten rozdělit tuto zemi na samostatné provincie. Radovid a Henselt (případně jiný kaedwenský představitel, je-li král mrtev) oduší, že taková situace je nemyslitelná. Pokud by došlo k nejhoršímu, rozdělená Temerie nedokáže odolávat vojskům nilfgaardského císaře. Proto by se toto království mělo stát redanskou državou. V této chvíli vstoupí na scénu Roche, Geralt a Anais. Oba hrdinové předají dívku Janu Natalisovi, který rychle změní názor a představí ji všem shromážděným jako právoplatnou dědičku temerského trůnu. Ať už jste dívku dali komukoliv, další část debaty, týkající se vytvoření nové Kapituly čarodějů, bude probíhat stejně. Mágové budou požadovat, aby byla nová kapitula zřízena v souladu s pravidly té, jež působila před událostmi na Thaneddu. V této chvíli jednání přeruší nilfgaardský vyslanec Shilard Fitz-Oesterlen s prohlášením, že se mu podařilo zajmout Foltestova a Demawendova vraha. Pak jeho vojáci vpusť do sálu Letha, který všem oznámí, že za všemi vraždami stojí Lóže, kterou vede Filippa a Sheala. Radovid ihned povolá rytíře z Řádu planoucí růže, aby zrádnou čarodějkou zajali. To se jim však nepodaří, neboť na scéně se náhle objeví drak.

[C: Zachránili jste Triss] Jestliže jste namísto záchrany Anais vnikli do nilfgaardské věznice a osvobodili Triss Ranuncul, bude na vás čekat před amfiteátre. Prohodíte spolu pár slov a pak se vydáte sledovat rozhovory mocných. Jako první si vezme slovo velitel Natalis. Uvede, že Temerie je rozdělena a přestože je jejím oficiálním zástupcem, může se klidně stát, že za týden už jeho slova nebudou znamenat vůbec nic. Proto došel k závěru, že dovolí, aby tato země byla rozdělena na samostatné provincie. Radovid a Henselt (případně jiný kaedwenský představitel, je-li král mrtev) svorně odvětví, že něco takového nelze připustit. Pokud by došlo k nejhoršímu, rozdělená Temerie nedokáže odolávat vojskům nilfgaardského císaře. Proto by se toto království mělo stát redanskou državou. Radovid pak všem přítomným představí Anais jako budoucí temerskou královnu, kterou se v dospělosti stane. Nebo – pokud zaklínač v prvním díle zabil Addu – prohlásí, že si ji vezme za ženu sám.

Další část debaty se bude týkat vytvoření nové Kapituly čarodějů. Mágové budou trvat na tom, aby se nově vytvořený orgán řídil pravidly, jež platila před povstáním na Thaneddu. Tu náhle jednání přeruší Geralt a Triss, která přede všemi obviní Shealu, že rozkázala zavraždit Foltesta a Demawenda. Dodá, že může přivést svědky, kteří to dosvědčí. Radovid proto nakáže, aby byla Tancarville okamžitě vsazena do žaláře. Ovšem když ji rytíři z Řádu planoucí růže obklopí, Saskia – kterou Sheala ovládá – se promění v draka a nastane zmatek.

Na scénu vstupuje dračice

Sotva na sebe Saskia vezme podobu saně, uchopí Shealu a odnese ji do věže nedaleko amfiteátru. Zatímco šupinatá Panna aedirnská obletuje město, vy se musíte dostat do věže a vypořádat se s čarodějkou. Vede tam pouze jediná cesta – všechny ostatní východy jsou v jednom ohni.

Nevsímejte si dračích útoků a co nejrychleji pospíchejte do věže. Na jejím vrcholku naleznete Shealu, která přiznává, že za Demawendovým zavražděním opravdu stojí Lóže a že Letho se jim pro tento účel velice hodil. Zároveň ale dodá, že Foltestovu smrt ani pokus o zavraždění Henselta už nikdo z nich nenařídil. Letho totiž své domnělé „zaměstnavatele“ zradil a ve skutečnosti se řídil rozkazy nilfgaardského císaře Emhyra var Emreis. Dále se dozvíte, že těsně před shromážděním jí cintránský agent donesl zprávu, že císařská vojska právě překročila Jarugu.

Pak se s vámi čarodějka rozloučí a vy stanete tváří v tvář drakovi. **[Boj]** V tomto střetu využijte především znamení Quen, které vás ochrání před vražednými plameny. Útočit můžete ve chvíli, kdy se Saskia nadechuje, neboť tehdy se k ní lze nejsnáze přiblížit. Až obludu dostatečně rozdráždíte, země se zachvěje a vzápětí se pod dračí vahou propadne podlaha. Budete se muset zachránit lezením po střeše a poté opět pokračovat v duelu se Saesentthesis.

[Boj] Boj se Saskií není nijak snadný. Musíte uhýbat před jejími útoky a trpělivě vyčkávat, až se naskytne nejvhodnější příležitost a budete jí moci zasadit silnou ránu stříbrným mečem. Na konci boje vás čeká časově limitovaný úkol a nakonec z města odletíte na dračím hřbetě. V případě, že uspějete v dalším souboji s časem, saň přistane v zalesněném údolí – tělo jí proklaje strom. Osud Panny z Aedirnu nyní spočívá ve vašich rukou.

[Volba] [A] Pokud jste namísto Triss zachránili Filippu, získali jste **dýku** potřebnou k prolomení kouzla. S její pomocí můžete Saskii zachránit život. **[B]** Pakliže jste se rozhodli z Nilfgaardských rukou vyrvat Triss, nebudete mít čím zlomit kouzlo, jež dračiči ovládá. Nezbude vám tedy než ji nechat být, anebo ji zabít.

Vrahové králů

Ať už jste v Loc Muinne postupovali jakkoliv, po souboji se Saesentthesis před vámi bude další nepříjemné střetnutí, tentokrát s Lethem. Jestliže jste z nilfgaardského zajetí osvobodili Triss, bude na vás čekat ve městě **[1]**. Pakliže jste zachránili druhou čarodějkou, potkáte na tom samém místě Rocheho. Po krátkém rozhovoru vás Ranuncul či Vernon informuje, že v bývalém temerském táboře na vás čeká Letho **[2]**.

Cestou narazíte na skupinu vojáků, kteří plení město. **[Boj]** Nejlepší taktikou je krýt se před jejich ranami, používat znamení Yrden a Aard a zasazovat jim silné rány ocelovým mečem.

Nakonec se dostanete až do čtvrti, kterou donedávna obývali Temeřané. Zde na náměstí už na vás bude čekat královrah. **[Volba]** Můžete s ním buď promluvit, anebo ho rovnou napadnout. Zvolíte-li rozhovor, budete moci na nedávné události nahlédnout poněkud jiným úhlem pohledu. Jestliže se vás Letho pokusí přesvědčit, můžete se souboji zcela vyhnout. Pakliže to neudělá, nezbude vám než se s vrahem pustit do křížku. **[Boj]** Domníváte-li se, že si Letho zaslouží smrt, můžete s ním nyní definitivně skoncovat. Vítězství vám zajistí pečlivé vykrývání jeho ran, používání znamení Yrden a Igni a silné údery.

Pak už bude následovat závěrečná scéna.

Prolog

Vedlejší úkoly:

Srdce Melitelé

Sotva vyjdete ze stanu v temerském táboře, setkáte se s Crinfridskými sekáči. Z rozhovoru vyplyne, že jste se s nimi už jednou viděli, a to při lovu na zlatého draka. Od té doby se jim lov nestvůr dvakrát nedařil, a tak se rozhodli vstoupit do Foltestovy armády. Připojil se k nim ještě jeden žoldněř, mladík, kterému říkají Mladej. Jelikož si váží vašich zkušeností, požádali vás, abyste se podívali na jistý amulet. Ten získali, když se Mladej vsadil, že obléhání přežije zcela beze zbroje. Věří, že když bude mít na krku tento amulet, bude chráněn ode vsí újmy. **[Volba]** Nyní můžete jejich teorii buďto podpořit **[A]**, anebo naznačit, že medailon mladíkovi v tomto směru moc k užítku nebude **[B]**. Bez ohledu na to, jak jim poradíte, se Sekáči odejdou připravit na nadcházející útok. O následcích tohoto rozhodnutí se dozvíte až o něco později.

[A] Jakmile se dostanete ze žaláře, opět se setkáte s Mladým. V dobré víře, že od něj amulet všechny rány odrazí, šel do bitvy beze zbroje a zaplatil za to nejvyšší cenu. Cetka, která ho stála život, už mu teď k ničemu není, takže si ji od něj v klidu můžete vzít. V pozdější části hry pak budete moci odkrýt magickou moc tohoto předmětu (**Srdce Melitelé**).

[B] Pokud mladého Sekáče přesvědčíte, aby si oblékl zbroj, setkáte se s ním po úprku z vězení. Bude vám tak vděčný za záchranu života, že vám pomůže odlákat stráž v přístavu a navrch vám věnuje i onen nešťastný medailon. Tajemství tohoto předmětu rozluštíte až později (**Srdce Melitelé**).

Běda poraženým

Až se u chrámové brány rozloučíte s Foltestem, vydáte se do města a budete se snažit objevit tajnou chodbu, o které se zmiňoval zajatý kněz. Jakmile sejdete z kopce a zabočíte vlevo, narazíte na utiskované měšťany.

Před vašimi očima padne k zemi žena, která se s voláním o pomoc snažila utéci. Jak se s krutostí Temeřanů vypořádáte, závisí pouze na vás. Uvnitř narazíte na dva vojáky, kteří rabují dům přímo před zraky bezmocných obyvatel. Chcete-li pomoci utlačovaným, můžete uplatnit znamení Axie, anebo řádění vojáků zastavit pomocí přesvědčování či zastrašování. Zachránění měšťané vám sice svou vděčnost neprojeví ničím jiným než slovy díky, ovšem pokud opravdu nutně potřebujete peníze, můžete z nich pár orněů vymáčknot pomocí zastrašování.

Na cestě o několik domů dál je situace podobně dramatická – vojáci jakési nebožáky uvěznili v domě, který se chystají zapálit. Rozhovor s velitelem oddílu nikam nevede, a tak – chcete-li oběti zachránit – bude třeba nasadit hrubou sílu. **[Boj]** Nejlepší taktikou je soupeře znehybnit znamením Yrden a pak na něj zaútočit ocelovým mečem. Po několika ranách se kapitán vzdá a rozkáže svým lidem, aby vchod do domu uvolnili. Jestliže chcete od zachráněných obyvatel získat nějaké peníze, musíte na ně použít zastrašování. Jinak se musíte spokojit s jejich díky a s hřejivým vědomím, že jste právě zachránili pár nevinných životů.

Příběh těchto nebohých měšťanů si připomenete ještě později, když při návštěvě Flotsamu potkáte jejich příbuzné. Ti k vám přistoupí ve chvíli, kdy budete po záchraně Marigolda a Zoltana na cestě do kupecké čtvrti, a vyjádří vám svůj vděk. V případě, že vám jako dík nebudou stačit pouhá slova, můžete opět uplatnit trochu toho zastrasování a požádat měšťany o další odměnu. Získáte tak trochu peněz a zbroj.

Divoký hon a Vracející se vzpomínky

Tyto dva úkoly jsou poněkud netradiční. Navazují na příběh, který ve svých knihách ztvárnil pan Andrzej Sapkowski, a odhalují nám další informace o Geraltově minulosti. A krom toho samozřejmě přinášejí vaši postavě zkušenostní body.

Prolog

Vzpomínky se vám začnou vracet ve chvíli, kdy vás vyslyší v cele hradu La Valette. Vaše smysly se prodělaným utrpením zbystří a vy se najednou díváte na Geraltovu smrt při pogromu v Rivii.

Kapitola I

Další vize z minulosti přijde po rozhovoru s Ciaranem, elfem z místní jednotky Veverek, kterého vyslyšíte na vězeňské báře v rámci úkolu **Vrahové králů**. Spatříte své vzpomínky ze Země jabloní a jste svědky toho, jak Divoký hon unesl vaši společníci. V této chvíli vám Triss nabídne, že vám pomůže vaše vzpomínky obnovit. Také si o tomto vidění můžete pohovořit s Marigoldem.

Další možnost k rozhovoru o Divokém honu, tentokrát s Rochem, máte po přečtení **lékařských záznamů**, které najdete v rozbořené léčebně pro duševně choré (úkol **Ve spárech šílenství**). S Vernonem se na toto téma můžete dát do řeči i po Cedrikově smrti (při plnění úkolu **Kde je Triss Ranuncul?**).

A konečně, když v elfích rozvalinách naleznete **rukopis** popisující Divoký hon (**Vrahové králů**), nejen že získáte další cenné informace o tomto podivuhodném úkazu a jeho přízračném králi, ale také si na toto téma budete moci popovídat s Marigoldem.

Kapitola II

Ve druhém jednání se dozvíte další věci, když v jednom ze zdobených plášťů v katakombách pod lesem u Vergenu naleznete **výzkumné záznamy**. Do těchto chodeb se dostanete při plnění úkolu **S tlukoucím srdcem, Věčný boj (na Iorwethově straně) a Krvavá kletba (na straně Rocheho)**. Nad těmito zápisky budete moci podiskutovat s Marigoldem nebo s jedním z mágů, kteří vás doprovázejí.

Po rozhovoru se Shilardem (**Královská krev**) nebo s vrahem (**Vrahové králů**) se vám v mysli vynoří další vize z minulosti. V ní budete putovat světem při pronásledování Divokého honu a ženy, kterou unesl ze Země jabloní.

Ať už se připojíte ke kterékoliv straně, ve druhém jednání vás cesta zavede do nilfgaardského tábora (pokud jste se spojili s Iorwethem, je to **Královská krev**, jestliže s Rochem, bude

to **Krvavá kletba**). Zde se vám ve vyslancově stanu dostane do rukou kniha s názvem „Píseň o Honu“. Po jejím přečtení si můžete opět pohovořit s Marigoldem nebo s apatykářem (jestliže jste se přidali k Rochemu).

Další záblesk z minulosti přijde, když ztratíte vědomí po boji s draugem (**Věčný boj**). Geralt si uvědomí, že Letha a jeho muže kdysi znal. Všichni společně tenkrát pronásledovali Divoký hon.

Kapitola III

Když v Loc Muinne najdete stříbrný meč **Addan Deith a promluvíte si o něm s čarodějem** a místním antikvářem Lockhartem, budete mít další možnost rozšířit si své znalosti o Honu. Po splnění Smlouvy na gargoyle naleznete meč **v jedné z uzavřených truhel**. Poslední vize minulosti k vám přijde při rozhovoru s Lethem. Spatříte Geralta, čarodějkou Yennefer, Letha, Serita a Auckese, jak společně bojují proti Divokému honu. A Geralt nakonec obětuje vlastní život, jen aby své přátele zachránil.

Vrahové králů

Tento úkol je také dosti neobvyklý. Táhne se přes celou hru a automaticky se aktualizuje, pokud učiníte nějaký pokrok, splníte určité zadání nebo se stanete svědky dalšího vývoje událostí.

Příběh, který se line druhým dílem Zaklínače, začal již na konci jeho první části, kde jste zabili prvního ze záhadných královrahů. Události této hry se od prologu až do III. jednání v podstatě točí také kolem těchto tajemných zloduchů.

KAPITOLA I

Vedlejší úkoly:

Ve spárech šílenství

Když se Cedrika, lovec ze Svazoviště **[1]**, zeptáte, zda by nevěděl o nějaké práci pro zaklínače, poví vám o nedalekém opuštěném zámečku. Ten v dobách poslední války s Nilfgaardem sloužil jako špitál pro duševně choré a podle pověstí v něm teď straší. Elf vám prozradí, že nedávno zde zmizeli dva lidé, kteří se snažili prozkoumat suterén tohoto děsivého místa. Jeho vyprávění ve vás vzbudí zájem, a tak začnete pátrat, co se v polorozbořeném špitálu vlastně stalo.

Cestou přes les natrefíte na jednoho z pohřešovaných, jistého Ruperta, který vás poprosí, abyste pomohli jeho příteli, jenž se z rozvalin **[2]** ještě nedostal. **[Boj]** Z blízkých ruin k vám zazní řev nekkerů, a tak si připravíte stříbrný meč a vyrazíte směrem k léčebně. Přitom nezapomínejte používat medailon, abyste nepadli do některé z pastí, které jsou po cestě nalícené. U schodů do suterénu vás napadne nekker, který by však pro vás neměl představovat žádný větší problém. I po zběžné prohlídce podzemí pochopíte, že na tomto místě leží nějaká kletba. Vše bude zahalenno mlhou a jediné, co se před vašimi zraky zjeví, bude duch nilfgaardského vojáka. Následujte ho hlouběji do zřícenin, až se dostanete do místnosti, kde vás napadne několik dalších přízraků. **[Boj]** Taste stříbrný meč a útočníky pošlete zpátky na věčnost. Potom z truhlice seberte **zbytky lékařských záznamů** a pokračujte v pátrání po Gridleyovi. V následující místnosti opět na-

trefíte na nilfgaardského ducha. Ukáže vám, kudy pokračovat dál, a pak vás opět zavede do stejné pasti jako předtím. **[Boj]** Nyní na vás zaútočí ještě více přeludů. Mnohem více. Braňte se stříbrným mečem a znamením Quen a Yrden.

O několik místností dál konečně natrefíte na toho, koho hledáte, ale bude tak vyděšený, že se od něj mnoho nedovíte. Proto musíte napřed sehnat nějaké **uklidňující prostředky** a ty Gridleyovi podat. Léky najdete hned ve vedlejším pokoji vpravo, ovšem napřed se budete muset vypořádat s několika přízraky. Teprve pak se můžete k vystrašenému nebožákovi vrátit. Bude vám vyprávět děsупlný příběh o prokletí, jež na celé toto zařízení uvrhl jakýsi Nilfgaardan, kterého zde mučili. Zdá se, že jediný způsob, jak do těchto míst opět navrátit klid a mír, je najít přízrak, v němž se onen ubohý muž proměnil. Potkáte ho hned ve vedlejším pokoji vlevo, ale k vašemu překvapení nebude nijak agresivní. Požádá vás, abyste mu přinesli srdce a oči těch, kteří ho umučili – a to není nikdo jiný než Rupert a Gridley, které sem za tímto účelem přilákal. Poté Gridleye vyvedte ven a s oběma výtečníky si znovu promluvíte. **[Volba]** Máte několik možností: **[A]** Můžete se přiklonit na stranu ducha a lstí mu naservírovat jeho mučitele na stříbrném podnosu. **[B]** Nebo můžete jeho protějškům sdělit, co po vás onen přízrak chce. Ti vám poradí, abyste ducha oklamali a přinesli mu srdce a oči z prasat, které se příliš neliší od těch lidských a můžete je levně koupit u flotsamského řezníka **[3]**. Zvolíte-li tuto možnost, duch si od vás tyto věci vezme. Po sejmutí kletby se můžete rozhodnout, zda Ruperta a Gridleye necháte jít, anebo jestli je předáte Loredovi. **[C]** Případně můžete zkusit přízrak obalamutit očima a vnitřnostmi nekkerů, ten však v tomto případě váš úsok pozná a napadne vás. Až ho porazíte, záleží opět na vás, zda jeho trýznítele propustíte svobodu, nebo je vydáte do rukou flotsamského velitele.

Kocovina

Když navštívíte své přátele od temerských zvláštních oddílů, zjistíte, že právě pořadají nějakou oslavu. Přijmete-li pozvání a připojíte se k nim, Ves vás vyzve k soutěži ve vrhání nožem. Zábavu však přeruší dva vesničané, kteří obviní Rocheho jednotku z toho, že znesvětila Vėjopatovu sochu. Nepříjemná situace skončí bojem mezi Geraltem a Rochem. Ves se pokusí oba rváče uklidnit, ale Vernon se urazí. Dívka vám pak objedná pivo a bude vám vyprávět, jak to s Vernone bylo. Po dalším džbánku zlatavého moku vám navrhne jeden z vojáků soutěž v páce. Když vyhrajete, věnuje vám svou zbraň **meč z Kreydenu**. Po několika dalších korblicích se vám už zatmí před očima. Probudí vás nějaký vesničan kdesi na břehu řeky. Sotva se proberete, zjistíte, že Geralt je od pasu nahoru nahý a beze zbraní. Co se asi předchozí noci dělo? Když venkovana podplatíte nebo zastrašíte, poradí vám, abyste se zastavili za zdejší majitelkou bordelu. Najdete ji snadno, neboť nevěstinec se nachází přímo nad flotsamskou hospodou. Garvena vám pak za menší poplatek prozradí, že jste se ještě s pěti přáteli nechali odvézt do přístavu na zádech jejích dívek. Na podrobnosti se prý máte zeptat Ves, kterou najdete ve flotsamském sídle Modrých pruhů. Ta vám pak vylíčí, kterák jste si kurtizány osedlali jako koně a snažili se na nich přeplavat řeku, a že jste si také pořídili modré tetování – stejné, jako mají ostatní Rocheho lidé. Vaše věci však i po tak bouřlivém mejdanu zůstaly nedotčené. Někdo vám je odnesl a uložil v truhlici u okna. Později můžete požádat Triss, aby vám tetování odstranila, nebo si jej můžete ponechat.

Smlouva na nekkery

Na vývěse před flotsamskou hospodou najdete smlouvu na nekkery. Rozhodnete se, že než se s tímto netvory pokusíte vypořádat, zjistíte něco o jejich způsobu života. O jejich zvycích

a silných a slabých stránkách se nejlépe poučíte v přímém boji. Až těchto nestvůr zabijete o něco více než tucet, dojdete k závěru, že nekkeři mají v podzemí vybudovanou celou síť chodeb, kterými se pak přesouvají po celém lese. Kdyby se vám podařilo najít a zničit všechny vchody, netvoří by už nejspíš nikoho neohrozili. Tyto vchody najdete v lese poblíž Flotsamu, v jeskyních pod městem a také ve skalní slují skryté za vodopádem nedaleko elfích rozvalin. Nejlepší způsob, jak chodby znepřístupnit, je prostě je zavalit. K tomu vám poslouží petardy, konkrétně Úly. K jejich výrobě potřebujete suroviny obsahující alchymistické složky rebis a caelum. Až tímto způsobem zboríte čtyři vstupy, zajděte si k Ludvíku Mersovi pro odměnu. Najdete ho například v jeho domě na flotsamském náměstí.

Smlouva na endriagy

Podobně jako smlouvu na nekery i tuto nabídku práce najdete na vývěsce před flotsamskou hospodou. A stejně jako v předchozím případě i nyní je třeba se s endriagami blíže seznámit tak, že jich něco přes tucet zabijete. Tyto stvůry žijí v lese poblíž Svazoviště. **[Boj]** Boj s endriagami je poměrně náročný, zvláště na začátku hry. Musíte si počínat velice opatrně, ve vhodném okamžiku nestvůry znehybnit znamením Yrden a pak je jednu po druhé dorazit stříbrným mečem. Až jich Geralt pobije dostatečné množství, pochopí, že endriag se nejlépe zbaví, když rozbije několik jejich kokonů – žlutavá poloprůhledná vejce, z nichž se rodí mláďata. Tím ze skrytu vylákáte královny. Až je pobijete, Flotsam bude mít od těchto netvorů nadobro pokoj. Pak už zbývá jen zajít si k Ludvíku Mersovi pro odměnu.

Pokerová tvář: Flotsam

Kostkový poker je minihra, kterou hráčům Zaklínače není třeba příliš představovat. Hraje se s pěti šestistěnnými kostkami. Nejprve si určíte sázku a po jejím potvrzení jste na tahu. Snažte se při házení nepohybovat příliš prudce myšl, jinak vám kostky spadnou z hrací desky a váš vrh bude neplatný. Po vás bude na řadě soupeř. Po prvním kole si budete moci vybrat, kterými kostkami hodíte znovu. Nakonec se oba pokusy porovnájí a hráč s vyšší figurou zvítězí.

Hody jdou po sobě takto (od nejnižšího po nejvyšší): pár, dva páry, trojice, postupka do pěti, postupka do šesti, full house (trojice a dvojice), čtveřice a pěťice.

Ve flotsamské hospodě natreďte na hráče, kteří si s vámi rádi dají partičku – sedí u jednoho ze stolů dole. Mezi nejslabší patří Kašmír a Bendek, takže pro hru s nimi nebudete potřebovat žádné doporučení. Ale jejich kumpán Sindram už si s vámi zahraje teprve tehdy, až porazíte jeho dva společníky. Až obehrajete i jeho, prohlásí, že už jste připraveni změřit síly i s nejlepšími hráči: s Einarem Gauslerem a Zegotou. První přebývá v řemeslnické čtvrti, druhý ve Svazovišti.

Po vítězství nad Zegotou si budete moci vzít buď peníze, anebo si vybrat jinou odměnu. Můžete tak získat nákresy na tři různé pasti, nebo hlavu trollky. Tu budete potřebovat v případě, že budete chtít v rámci úkolu (**Problém s trollem**) pomoci trollovi na mostě.

Přeborník v páce: Flotsam

Zápas v páce je vedle kostkového pokeru a pěstních zápasů další minihrou, na kterou v druhém díle Zaklínače narazíte. Ovládá se myšl a vaším jediným úkolem je udržet kurzor v oblasti, která je na obrazovce viditelná. Čím bude Geralt unavenější, tím bude kurzor užší.

O zápasech v páce se nejdříve zmíní Zoltan, a zároveň bude vaším prvním protivníkem. Také si s vámi rád kdykoli dá cvičnou odvetu, takže si s ním můžete tuto disciplínu natrénovat, než se postavíte (či spíše posadíte) proti někomu dalšímu.

Až trpaslíka přemůžete, budete se moci utkat s dalším protivníkem – Hubeňourem Jožkou. Najdete ho ve flotsamském hostinci. Je nejslabším protivníkem, takže pokud jste porazili Zoltana, neměli byste s ním mít žádné problémy. Postačí vám jen 5 orénů a můžete změřit síly.

Až přemůžete Hubeňoura, pošle vás za svým silnějším přítelem, Svalovcem Jánošem. Tentokrát budete potřebovat 15 orénů. Vaším následujícím soupeřem bude Tlustoch Macek, kterého taky potkáte v hospodě. Souboj s ním už bude poněkud obtížnější a bude vás stát 15 orénů. Až skončete i s tímto soutěžícím, čeká vás zápas s místním šampionem, svazovišfským lodářem Bartošem Škutou. Ve vesničce ho najdete snadno, a když se ho zeptáte, jestli se s vámi nechce utkat v páce, bude souhlasit. Pak ho doprovodíte na břeh řeky, kde s trochou štěstí vyhraje 100 orénů. Když se vám to podaří, zmíní se Bartoš o jistém Adamu Pangrattovi, který prý ho jako jediný také přemohl, a požádá vás, abyste od něj tohoto siláka pozdravovali

Nic dalšího už v této disciplíně v první kapitole podniknout nemůžete, ale Zoltan nebo Svalovec Jánoš si s vámi rádi dají odvetu (pokud oželíte nějaký ten orén).

Muž proti muži: Flotsam

Pěstní souboj je další minihrou Zaklánače 2. Funguje jako časově limitovaný úkol, při kterém se na obrazovce objevují ikony naznačující, kterou klávesu máte stisknout (A, D, W, S). Při návštěvě flotsamské krčmy vám neujde, že se zde konají zápasy. Když si promluvíte s jedním z účastníků, přitocí se k vám Sheridan, který má tyto kratochvíle na starosti. V krátkosti vám vysvětlí pravidla a najde vám vhodného soupeře. Až ho porazíte, přijde na řadu další, tentokrát silnější. Po této šarvátce si vašeho talentu všimne král Ziggy, který je dobře znám po celém Flotsamu. Nabídne vám účast v soubojích, jež se konají v sídle velitele Loreda (Klub rváčů). Pokud na jeho návrh přistoupíte, Ziggy na vás bude každý večer po deváté hodině čekat před hostincem, aby vás zavedl do zámečku. Mezitím se můžete v hospodské soutěži utkat ještě s Malým Dodou, což je z tamějších účastníků nejsilnější protivník. Když ho přemůžete, Sheridan vám dá něco navíc.

Až dokončíte hospodský turnaj, můžete se klidně znovu utkat se soupeři, s nimiž jste se již setkali.

Klub rváčů

Až se budete cítit na víc, zajděte večer za Ziggym, který vás zavede do velitelova obydlí, kde vás prý čeká sláva i peníze. Jakkmile dorazíte na místo, budete mít možnost odejít, ale proč byste to dělali, když zábava teprve začne?

Noví protivníci na vás čekají v jeskyni pod Loredovým domem. Jsou silnější než ti, s nimiž jste se střetli v hospodě, ale také si budete moci vydělat více orénů. Těsně předtím, než nastoupíte proti čtvrtému borci, jistému Zdeňkovi, zapřede s vámi Loredo soukromý rozhovor. Požádá vás, nebo vám spíše rozkáže, abyste tento souboj prohráli. Všichni totiž sázejí na vás, a tak by sázkou na vašeho soupeře mohl přijít k velkým penězům. **[Volba]** Záleží na vás, zda budete, či nebudete souhlasit. **[A]** Jestliže se uvolíte k podvodu, Loredo se s vámi o svou výhru rozdělí. **[B]** Pokud i přes jeho žádost vyhraje, procedí mezi zuby, že toho budete litovat.

Při odchodu z Loredova obydlí si nepampte vyzvednout meče. Stráže je uložily do truhly u brány. V případě, že jste v posledním souboji vyhráli, napadnou vás v přilehlé ulici dva hromotluci. **[Boj]** Jednoho z nich znehyněte znamením Yrden, útoky druhého vykrývejte a snažte se mu zasazovat silné rány do zad. Pak se pokuste zbylého výtečníka srazit k zemi znamením Aard a dorazit ho ocelovým mečem.

O výsledcích turnaje si pak ve velitelově sídle budete moci pohovořit s Marigoldem, čímž celý tento úkol zdárně dokončíte.

Problém s trollem

Smlouvu na trolla najdete na tabuli **[1]** před vchodem do flotsamské hospody. Nejedná se však o typickou zaklánačskou smlouvu, neboť trollové jsou rozumné bytosti, a tak je podle Geraltova kodexu lze zabít pouze v případě, že ohroží lidi. Ještě než se začnete poohlížet po své budoucí oběti, navštivte Choraba **[2]**, stařešinu ze Svazoviště. Ten vás k vašemu překvapení požádá, abyste na znění smlouvy nedbali a trolla nezabíjeli. U zborčeného mostu v lese **[3]**, o kterém je zmínka v smlouvě, potkáte vesničana. Když ho zachráníte před nekkerem, dozvíte se od něj, že se místní troll zbláznil. Dosud se prý o most, který představuje široko daleko jedinou možnost, jak se dostat přes Pontar, pečlivě staral. Nyní jej však nechal zchátrat a za jeho překročení žádá jako mýtné kořalku. A když ji nedostane, tak na poutníky zaútočí. Venkovan vysloví názor, který s ním sdílí i ostatní vesničané – někdo by měl trolla přivést k rozumu, aby se zase vrátil ke své práci. Pak vás požádá, abyste trolla nezabíjeli a raději si promluvili s Chorabem. Pokud jste již se stařešinou mluvili, můžete se soustředit na pátrání po trollovi.

Najdete ho pod mostem. I od vás bude chtít mýtné v podobě alkoholu. Pokud žádný nemáte nebo mu jej odmítnete vydat, zaútočí. Po několika ranách se však vzdá a začne prosit o milost. **[Volba] [A]** V této chvíli ho můžete zabít, u Ludvíka Merseho **[4]** si vybrat odměnu a smlouvu tak ukončit, anebo **[B]** trolla ušetřit a pokusit se pomoci vesničanům, jak vás žádal svazovištský stařešina. V případě, že se rozhodnete pro druhou možnost, se dozvíte, že strážce mostu začal pít, když zavraždil jeho ženu. Slíbí vám, že přechod přes řeku opraví, když vypátráte, kdo má tento zločin na svědomí. Určitě to stojí za pokus – kdo by ale potřeboval hlavu trolla? Nejspíš nějaký mág nebo alchymista – a v tom by vám mohla poradit Sheala. Promluvte si s ní a pak se zastavte i v hospodě za Zoltanem. Ten vám prozradí, že hlava trolla funguje stejně jako například hlava medvěda – když venkovská dívka takovou trofej spatří, obvykle ztratí všechny zábrany. Zní to podivně, ale ne zcela nepravděpodobně, a tak se vydáte do Svazoviště, kde byste mohli najít další vodítka. Najdete je v Zegotově domě. Když se na ní Zegoty přeptáte, poví vám, že ji koupil od jistého Dymitra. Jednoho z jeho kumpánů najdete po setmění v hospodě. Zegota vám hlavu vydá, když ho porazíte v pokeru. Ale zahraje si s vámi, teprve až porazíte všechny ostatní flotsamské hráče.

Nyní se tedy poohlédněte po ušmudlaném individu, najdete ho v hospodě po setmění a rozhodně se nebude nijak zvlášť schovávat. Když na něho pustíte trochu hrůzy, dozvíte se, že Dymitra můžete zastihnout na hřbitově poblíž Svazoviště **[5]**. Pokud se vám ho zastrašit nepodaří, budete se s ním muset pustit do křížku. Poté můžete pokračovat na hřbitov, kde už na vás čeká trollčín vrah. Po krátkém rozhovoru vás napadne. **[Boj]** Jako vždy, když čelíte více protivníkům, používejte znamení Yrden, kryjte se a snažte se soupeře napadnout ze zadu. Nejen to poprvé, co se lidé ukázali být horšími stvůrami než ty, které číhají v lesích. Až Dymitra ztrestáte, vraťte se k trollovi (pokud jste v kostkách vyhráli hlavu trollky, odmění vás troll nákresem zbroje) a na konec si u Choraba vyzvedněte odměnu.

Vůně kadidla

Při procházce po flotsamském přístavu se k vám přitočí Vencel Pugg. Jelikož ví, jaké je vaše povolání, nabídne vám za pomoc značnou částku peněz. Takovou nabídku stojí za to alespoň vyslechnout – jak se ukáže, tento muž se zajímá o formulí na jistý druh kadidla, které prodává jeden z místních obchodníků a jehož kouř je jedovatý.

Malý krámek snů

Při hledání onoho kupce narazíte na dav, který postává u šibenice. Žena, která jej vede, vás požádá, abyste učinili přítrž nekalým obchodům. Ono „neškodné kadidlo“ je prý ve skutečnosti horší než fisstech, neboť je ještě návykovější. Prodavač však samozřejmě tvrdí, že nic z toho není pravda, ale pomocí přesvědčování či zastrašování ho můžete přimět, aby svůj stánek zavřel. Tím potěšíte lidi shromážděné venku a také si vyděláte trochu orénů. Od vyděšeného kupce pak můžete získat **pravou formulí** na dotyčné kadidlo. Ale můžete ho také upozornit na Puggovu nabídku a získat od něj **formulí falešnou**. V každém případě se poté můžete vrátit za Venclem. **[Volba]** Co podniknete dál, to už záleží jen na vás.

[A1] Můžete Puggovi dát samozřejmě přesně tu formulí, o kterou tak stojí. Napřed si bude chtít její účinky ověřit v laboratoři, neboť opatrnosti nikdy nezbyvá, zvláště když je ve hře tisíc orénů. Požádejte ho proto, aby vám formulí vrátil, a dejte si s ním sraz u jedné z městských bran. Odsud vás zavede do své laboratoře. Předtím vás ale požádá, abyste si zakryli oči, neboť chce své působíště uchovat v tajnosti. Po chvíli dojdete na místo, Puggovi lidé si ověří, že jste je nepodvedli, a vy obdržíte dohodnutou sumu, přesně jak jste se dohodli.

[A2] Podstrčíte-li mu formulí falešnou, váš podvod vyjde brzy na povrch a vy se budete muset holýma rukama vypořádat s několika ozbrojenými nepřáteli. **[Boj]** Můžete je zkusit přemoci pěstmi, ale v takovém případě asi moc dlouho nepřežijete. Proto bude lepší se stojanu před vámi vytáhnout meč, začít se s ním rozhánět a zároveň si pomáhat znamením Yrden. Až se vypořádáte se všemi protivníky, úkol bude splněn.

[B] Když se u flotsamské brány setkáte s Puggem, můžete prohlásit, že oči vám rozhodně nikdo zavazovat nebude. Váš partner vám pak zakreslí svou skrýš na mapě a můžete na místo dojít sami. Další události už závisí na tom, zda jste mu dali správnou či falešnou formulí a získáte tak buď odměnu, nebo vás čeká boj s jeho pomocníky.

[C] Pokud si formulí necháte pro sebe, Vencel z Flotsamu znechuceně odcestuje. Až po nějaké době budete procházet kolem cesty do kajranova doupěte, přepadnou vás Puggovi kumpáni. Pobijte je a úkol tím bude splněn.

Malena

Uprostřed Svazoviště narazíte na oddíl městských gardistů, kteří se hašteří s nějakou elfkou **[1]**. Když se do hovoru vložíte, dozvíte se, že dívka má prsty ve zmizení dvou jiných vojáků, které údajně zavedla přímo do spárů Scoia'tael. Pokud v této věci nabídnete pomoc, čeká vás průzkum jeskyní pod Flotsamem, kde byli zmínění vojáci spatřeni naposledy. **[2]** Ihned po vstupu do podzemí si všimnete krvavých stop. Dále naleznete i tělo jednoho ze strážců, ale žádný důkaz,

který by potvrdoval verzi Temeřanů, že jejich druhy zavraždili elfové. Jeskyně je plná nekkerů, a tak je stejně dobře možné, že za jejich zmizením stojí právě tyto obludy. Nechcete-li, aby stejný osud potkal i vás, musíte se s nestvůrami vypořádat. **[Boj]** Se stříbrným mečem a s rychlými útoky by mělo být rychle po boji. Až se s nekkery vypořádáte, můžete pokračovat v pátrání. Když půjdete po krvavých stopách dál, najdete těla dalších vojáků. Na těchto nebožácích už bude jasně patrné, že nepadli za oběť nestvůrám – těla mají probodána šípy, jež Geralt bryskně identifikuje jako střely Scoia'tael. Zdá se, že elfka skutečně vojáky zavedla do pasti. Nato se můžete vrátit na povrch, abyste Malenu s nalezenými důkazy konfrontovali. Než to ale stihnete ve vši tichosti udělat, zastaví vás netrpěliví strážci, a tak vás čeká obtížná volba. **[Volba]** **[A]** Můžete vojákům prozradit, že jejich druhy zabily Veverky, anebo **[B]** si tuto informaci nechat pro sebe a všechno svěst na nestvůry.

[A] Jakmile strážím sdělíte, že jejich druhy pobili elfové, bude dívka tvrdit, že s celou věcí nemá nic společného. Vy můžete buď prohlásit, že už máte jejich lži dost, a učinit s ní krátký proces, anebo jí uvěřit a dovolit jí, aby vám tedy všechno vysvětlila ze svého pohledu. Malena vás požádá, abyste šli za ní, neboť jinak byste tomu, co uvidíte, neuvěřili. Ovšem brzy se ukáže, že její slova jsou jen další lží – v lese, kam vás doprovází, už na vás totiž budou číhat Veverky. **[Boj]** Taste ocelový meč, používejte znamení Yrden a odrážejte a blokuje nepřátelské rány. Snažte se také chránit vojáky, kteří jdou s vámi. Až bude po boji, bude vaše odměna záviset na tom, kolik Temeřanů bitku přežije.

[B] Ponecháte-li si pravdu pro sebe, dívka vás požádá, abyste se s ní setkali v lese u vodopádu, aby vám mohla plně vyjádřit svou vděčnost. Jelikož Geralt podobné příležitosti nikdy nepropásne, rád se vypraví na místo setkání **[3]**. V lese na něj však číhají mnohá nebezpečství. **[Boj]** Jednak jsou zde porůznu rozmístěny pasti, do kterých snadno spadnete, pokud nebudete pozorně sledovat medailon. Dále tu číhají nekkeri, kteří by už pro vás ale neměli představovat žádný vážnější problém – stačí být ve střehu a mít stříbrný meč v pohotovosti. Horší to bude s endriagami, které – zvláště útočí-li ve skupinách – vám mohou způsobit nejednu horkou chvíli. Je třeba používat znamení Yrden a rozdávat silné rány stříbrným mečem. Až překonáte všechny nástrahy a dorazíte k vodopádu, bude tam na vás dívka už čekat. Po krátkém rozhovoru se však dozvíte, že jenom mrtví neprozrazují tajemství, a vzápětí se objeví oddíl Veverek. Pokud jste dříve v rozvalinách pomohli Iorwethovi (**Vrahové králů**), Scoia'tael k Malenině údivu nezaútočí, nýbrž vám vysvětlí její chování. Jestliže ale na místo dorazíte dřív, než se v rozvalinách setkáte s Iorwethem, nebo pokud jste předtím stranili Rochemu, elfové vás napadnou. **[Boj]** Čeká vás lítá bitka, při níž hojně využijete ocelový meč, znamení Yrden a vykrývání nepřátelských útoků. Bude třeba i odrážet rány a útočit na soupeře zezadu, neboť takové útoky jsou dvojnásob účinné.

Malena nastalého zmatku využije k útěku, takže po boji vás čeká další pátrání, tentokrát po této dívce.

Elfka se ve Flotsamu vyzná mnohem lépe než vy a nalézt ji nebude vůbec snadné. Do pátrání po ní se pusťte, teprve až dokončíte úkol **Ve spárech šilenství**, neboť dívka se schovává právě v rozvalinách bývalého špitálu **[4]**. Když pozorně prohledáte přízemí zborčeného komplexu, určitě na ni narazíte. Jak s ní naložíte, to už záleží na vás. **[Volba]** **[A]** Můžete vzít spravedlnost do vlastních rukou a zabít ji sami, **[B]** nebo ji odvést k Loredovi, aby o jejím osudu rozhodl on, **[C]** ovšem také ji můžete nechat jít.

Srdce Melitelé

Při obléhání hradu La Valette jste se mohli setkat s Crinfridskými sekáči, kteří vás požádali o radu ohledně jednoho talismanu. Pokud jste jej tenkrát získali (začátek tohoto úkolu je popsán výše pod stejným názvem – **Srdce Melitelé**), budete moci nyní odhalit tajemství tohoto magického předmětu.

Když dojdete k jednomu z domků ve Svazovišti, začne váš zaklínačský medailon vibrovat a upozorní vás tak, že se v okolí nachází někdo s magickou mocí. Jak se brzy ukáže, touto osobou je Anežka, zdejší bylinkářka. Když se jí zeptáte na **talisman Mladého**, nabídne vám, že od vás tento amulet koupí. **[Volba] [A]** Můžete souhlasit, ovšem v takovém případě počítejte, že tím vaše dobrodružství s přívěskem skončí. Vyplatí se to, pouze pokud už jste dokončili úkol s trolly, nebo jestliže nemáte v úmyslu trola zabít (**Problém s trollem**). **[B]** V opačném případě se Anežky zeptejte, proč po amuletu tolik touží. Pakliže vás její první odpověď neuspokojí, použijte trochu přesvědčování a bylinkářka vám nakonec uvěří, že medailon, který držíte v ruce, je Srdce Melitelé, mocný magický artefakt, jenž svému nositeli propůjčuje mocnou ochranu. Ano, to už jste slyšeli dříve. Jenže do přívěsku bylo dodatečně vetknuto kouzlo, které jeho původní účinky potlačuje, takže v současné podobě tento předmět naopak nosí smůlu. Čarodějka jej od vás chce koupit, neboť zná jistý obřad, s jehož pomocí lze amuletu navrátit původní moc.

Když ji požádáte, aby vám ten obřad popsala blíže, dozvíte se, že k němu bude potřebovat jisté vzácné magické přísady: **esenci smrti, krabopavoučí oči, jazyk trola a zárodek endriagy**. Když se uvolíte, že jí vše opatříte, pomůže vám z medailonu sejmout kletbu. Posledně zmíněná ingredience by pro vás neměla představovat žádný problém, neboť les se endriagami jen hemží. **Esenci smrti** získáte zabíjením přeludů, například při vedlejší úkolu v léčebně pro duševně choré (**Ve spárech šílenství**). **Kraboučí oči** si můžete opatřit před setkáním s Iorwethem při plnění úkolu **Vrahové králů (ale mějte na paměti, že nesmíte Iorwetha na schůzku s Lethem doprovodit hned, protože tím byste si uzavřeli možnost plnit vedlejší úkoly)**. A konečně **jazyk trola** bude váš, pokud zabijete stvoření, za něž Loreda nabízí odměnu, nebo pokud nad Sendlerem vyhraje v kostkách hlavu trollky. (**Problém s trollem**).

Až získáte všechny čtyři přísady, promluve si s Anežkou a kývněte, že se s ní o půlnoci setkáte u Vejopatova oltáře. Nejlepší je meditovat do deseti hodin večer a pak se vydat na zmíněné místo. Socha se nachází hluboko v lese, a tak se cestou budete muset utkat s endriagami a nektery. **[Boj]** Netvory znehybněte znamením Yrden a pak je pobijte stříbrným mečem. U oltáře už na vás bude čekat bylinkářka. Je-li ještě příliš brzo a Anežka zatím nedorazila, prostě na ni počkejte. Pak vaše společnice zahájí odeklinací rituál. Z úst boha vylétné oheň a magická aura k vám přiláká přeludy. Nesmíte se k čarodějce příliš přiblížit, abyste nepřerušili obřad, ale nesmíte to dovolit ani duchům. **[Boj]** Útoky přízraků nejlépe odrazíte stříbrným mečem. Také používejte znamení Yrden a Igni. Až budou všichni nepřátelé poraženi, obřad bude u konce. Když si s dívkou promluvíte, vděčně vám **Srdce Melitelé** předá.

Tajemná řeka

Kapitola I

Když prohledáte vrak v kajranově doupěti, najdete v něm lidské tělo a u něj klíč. Tím pak odečtnete truhlu, která se také nachází na ztroskotané lodi. V ní se skrývá **deník, hlášení kapitá-**

na Petra Sillie a také nějaký řemeslnický materiál. K dokončení tohoto úkolu budete některé z nalezených věcí potřebovat.

Přečtěte si deník i kapitánovo hlášení. Dozvíte se z nich, že členové výpravy, která se pod Petrovým vedením na korábu plavila, našli v Loc Muinne cenné artefakty z doby vranů a že do Pontaru vyplula i další loď. Kapitán své hlášení neposlal včas, a tak to můžete udělat za něj.

Ve Flotsamu je několik schránek Královské pošty, do nichž můžete kapitánovo **hlášení** vhodit. Tyto schránky pravidelně vybírají královští kurýři, kteří jejich obsah poté předávají dále. Dopisy však samozřejmě číst nesmějí.

Na veškerou poštu ve městě dohlíží Ludvík Merse. Jednu schránku má dokonce ve svém domě, přímo na stole. Když se ji ale pokusíte vybrat, zbytečně ho rozčlííte, což vám příliš neposlouží. Proto je lepší s ním promluvit a pomocí znamení Axie ho přesvědčit, aby vám dovolil schránku otevřít. Pak si budete moci bez problémů prohlédnout její obsah, mezi nímž najdete i **hlášení** na Ludvíka Merseho, které je určeno jistému úředníkovi ve Wyzimě. Obsahuje několik narážek na doručovatele a poukazuje i na to, že zanedbává své povinnosti.

Další schránka se nachází v sídle Bernarda Loreda. **Klíč** od ní má však velitel u sebe, takže její obsah si můžete prohlédnout až na konci kapitoly v případě, že Loreda zabijete. Ve schránce pak naleznete dopis určený jistému Detmoldovi, jenž naznačuje, že Foltestova smrt flotsamského velitele nijak zvlášť nesklíčila. Více jej zajímá zdravý kaedwenského krále Henselta.

Kapitola II

Při cestování Aedirnem narazíte v řečišti Pontaru na ztroskotanou loď Eyla Tar. Možná si vzpomenete, že se o ní zmiňoval Petr Sillie, kapitán korábu, který svou plavbu ukončil ve Flotsamu. Ve vraku naleznete truhlici, která se dá otevřít **klíčem**, jež jste našli v průběhu první kapitoly. Uvnitř naleznete **deník kapitána** Eyla Tar, a také **vranské kovářské náčiní**, kterým se podle deníku dá vykovat zbroj vranů. Je zde také vysvětleno, jak došlo ke zničení lodí.

Kapitola III

Když do stok pod Loc Muinne vstoupíte vchodem poblíž hlavního náměstí, dejte se nejprve vlevo a pak vpravo. Dostanete se do místnosti, v níž se nachází truhla. Tu opět otevřete **klíčem** kapitána Petra Sillie. Uvnitř se skrývá **Ysgithova zbroj**, meč **Deireath**, ohnivá runa, **nákres zbroje vranů** a řemeslnický materiál.

S **nákresem zbroje vranů** můžete navštívit místního řemeslníka (je jím Bras z Ban Ardu, který sídlí v hostinci na hlavním náměstí). Pomocí **vranského kovářského náčiní**, které jste našli v Aedirnu, vám může upravit **Ysgithovu zbroj** a vykovat **zbroj vranů**. Až vám ji předá, bude tento úkol hotov.

Kapitola II: Pod vedením Iorwetha

Vedlejší úkoly:

S tlukoucím srdcem

Když po radě, kterou Saskia svolala, navštívíte hostinec, ještě před dveřmi se k vám přitočí jeden elf z Iorwethovy jednotky a požádá vás o laskavost. Představí se jako Ele'yas a řekne vám, že ve Vergenu už nějakou dobu mizí mladí mužové **[1]**, jejichž těla jsou později nalezena v okolí vypálené vesnice. Když ho požádáte, aby vám v této věci sdělil něco bližšího, pošle vás do hrobky, kde jsou těla uložena. Zranění těch nebožáků však prý rozhodně nezpůsobil člověk. Za vaši snahu vám slíbí odměnu, takže se dá říci, že máte před sebou práci jako stvořenou pro zaklánače.

Ve vypálené vísce **[2]** nenajdete moc věcí, které by vám ve vašem pátrání nějak zvlášť pomohly. Pach síry a stopy krve však jen potvrzují Ele'yasova podezření. Musíte tedy sestoupit do katakomb a pozorně prozkoumat těla obětí. Snad tímto způsobem přijdete na nějakou stopu.

Katakomby **[3]** leží v samém srdci zalesněného údolí, kam vás zavede chodba vytesaná ve skále, jejíž ústí se nalézá na vergenském předměstí.

Znamením Aard prolomte zdi a vnikněte do podzemních prostor, kde naleznete mrtvolu zabalené v látce. Než si je ale budete moci prohlédnout, napadnou vás přízraky. **[Boj]** S těmito nepřáteli jste se setkali už ve flotsamském špitále a později v mlze, takže je snad není třeba podrobněji představovat. Stačí si zopakovat taktiku: používat znamením Aard a Yrden, kryt se a používat stříbrný meč. Poté můžete konečně prohledat nebožtíky, což není nijak příjemná práce. Pokud se vám nechce přehrabovat v zetlelých ostatcích, začněte se porozhlížet po někom, kdo zde byl pohřben teprve před několika dny. Teprve ve třetí místnosti od vchodu si všimnete těla, jehož plátěný „rubáš“ ještě nepoznamenal zub času. Rozbalte jej tedy a začněte zavražděného zkoumat blíž. Máte-li k dispozici **chirurgické nástroje**, můžete mu z ruky vyjmout **zakrvácené ostří**. Když tělo obrátíte na bok, abyste si mohli lépe prohlédnout rány na zádech, objevíte pod ním Marigoldův **básnický zápisník**. Po podrobném prozkoumání dojdete k závěru, že stopy na něm nalezené ukazují na dílo sukuby. Nyní můžete návštěvy katakomb využít k tomu, abyste je prozkoumali úplně celé. Sejděte až do nejnižšího podlaží, kde v jedné z místností narazíte na ducha Ekhearta Henesse. Stráží **zástavu Šedé korouhve**, což je jeden z artefaktů, které potřebujete pro rozptýlení přízračné mlhy (**Věčný boj**). Pak se vraťte do Vergenu a popovídejte si s Marigoldem o jeho poezii.

Barda zastihnete v hostinci **[1]**. Když zavedete řeč na jeho zápisník, svěří se vám, že mu jej někdo ukradl. Během rozhovoru se od vás nechá přesvědčit, aby se pokusil prostřednictvím svých veršů vylákat sukubu z úkrytu. Domluvíte si proto schůzku o půlnoci u vypálené vesnice **[2]**.

Zde se tedy s bardem v určenou hodinu setkáte. Jako trubadúr pak můžete začít lákat démonku na básničky. Recitujte následující verše: „Tvé tělo s mým když nejsladší píseň složí, / mé srdce žízni po jemných dlaních tvých, / něžně je stiskni a dotyk ten si prožij. / A pak se budeme jen vznášet v oblacích.“ Poezie zapůsobí a sukuba vás pozve, abyste se k ní připojili. **[Volba] [A]** Coby Marigold můžete s démonkou vejít do jejího brlohu, přestože vám to Geralt zakázal, **[B]** nebo se vrátit zpátky k zaklánači. Tato volba nijak zvlášť neovlivní další děj, neboť stejně zanedlouho budete opět hrát za Bílého vlka. Jako Geralt doběhněte k sukubě, která na vás k vašemu překvapení nezaútočí. Při pohledu na ni vás začnou jímat vážné pochybnosti.

Rohatá kráska tvrdí, že svádí muže a miluje se s nimi, aby z nich vysávala energii. Nezabývá je však, neboť je v jejím vlastním zájmu, aby se k ní neustále vraceli. Prozradí vám ale, že jeden z jejích milenců jménem Ele'yas se do ní zamiloval natolik, že začal ze žárlivosti vraždit své soky. **[Volba]** Máte před sebou obtížné rozhodnutí, neboť tvrzení obou stran jsou logická a smysluplná. **[A]** Pokud odmítnete uvěřit démonce, můžete se s ní utkat v boji. **[B]** Pakliže vás její argumenty přesvědčí, běžte si znovu pohovořit s elfem.

[A] [Boj] Sukuba je coby soupeř obtížnější nežli běžní protivníci, ale ani tak by pro vás následující souboj neměl představovat velký problém. Stačí používat stříbrný meč a znamení Yrden nebo Quen. Až bude nestvůra po smrti, vraťte se k Ele'yasovi pro odměnu.

[B] Ele'yase potkáte před hospodou. Na vaše otázky ohledně vražd však bude odpovídat záporně, a tak budete muset zajít za velitelem jeho jednotky. Pokud jste v těle oběti již našli **zakrvácené ostří**, Iorweth vám uvěří **[4]**. V opačném případě po vás bude chtít nějaký konkrétnější důkaz, takže pokud ještě stále věříte sukubiným slovům, musíte si jej opatřit. Až břít ukážete velícímu elfovi, po hlavním podezřelém jako když se slehne země. To jen potvrzuje vaše podezření, že pekelná svůdnice nelhala. Je čas se za ní vypravit. Cestou přes vypálenou vesnici vás ale napadne Ele'yas. **[Boj]** Je vyzbrojen dvěma šavlemi, a tak se nejlépe vyplatí jej znehybnit znaméním Yrden a pak ho několikrát silně seknout do zad. Poté můžete pokračovat za démonkou a převzít od ní zaslouženou odměnu.

Baltimorova noční mūra

Když vás pátrání po magickém artefaktu zavede do starého kamenolomu **[1]**, najdete tu mezi jinými i sen jistého Baltimora, který si můžete „přehrát“. Trpaslík v něm před něčím prchá. Když se pak budete procházet po Vergenu, uvidíte, že domek z tohoto snu stojí nedaleko dolů **[2]**. Před ním potkáte Thoraka, který, jak se ukáže, je učedníkem velkého runového mistra, jenž před lety zmizel. On pak převzal jak Baltimorův titul, tak jeho dům. Ovšem – jak sám přiznává – ani on, ani nikdo z ostatních učedníků se starému mistrovi v jeho umění nevyrovná.

Trpaslík vás nechá nahlédnout do dílny pohřešovaného kováře **[3]**, kde si mezi prachem a pavučinami opředenými nástroji všimnete, že jednu stěnu lze prorazit znaméním Aard. V tajné místnosti najdete malou truhličku a **Baltimorovu mapu**. Vlastně je to spíše veršovaná naznačující, jak se dostat k ukrytému pokladu.

Když vyjdete z dílny, přitočí se k vám Thorak, neboť ho znepokojil hluk, který jste uvnitř dělali. **[Volba]** **[A]** Můžete mu povědět o vašem nález, anebo **[B]** si tuto informaci nechat pro sebe. V prvním případě vás požádá, abyste mu přinesli Baltimorovy zápisky, pokud na ně někde cestou narazíte.

„Začni pátrat u studníka, tam, kde zní hlas ozvěnska.“ Zničená studna se nachází ve vypálené vesnici, takže jeden záchytný bod už máte. Když budete postupovat podle dalších pokynů, projdete přes vesnici, zabočíte doleva a projdete obrovskou branou. Zde se před vámi vynoří dřevěný oltář jakéhosi božstva. Dáte-li se prostřední cestou, dojdete k lomu, který už jste navštívili dříve. Další Baltimorův verš vás navede do jeskyní harpyjí, avšak namísto brány vyšplháte na kameny po levici, kde naleznete truhlici **[4]**, v níž se skrývá **runový klíč**. A co dál? Opět nahlédněte do zápisů: „Cesta pravá, ta ti říká: totkaj nandeš trosečníka. O poludnách jeho stín okáže ti na tvoj cíl.“ Vraťte se tedy na křižovatku a zamiřte do soutěsek, kde žijí trollové. „Trošečníkem“ se myslí loď, která se zde rozbila o kameny **[5]**. Pod nedalekým břechanem najdete skrytý vchod, který odemknete nalezeným runovým klíčem. Popínává rostliny spalte znaméním Igni a vejděte dovnitř. Zde naleznete truhlici s runami a zápisky mistra Baltimora.

Ještě než stihnete schránku otevřít, objeví se Thorak a dva jeho učenci. Ukáže se, že vás trpaslík sledoval už od chvíle, kdy jste se poprvé zmínili o Baltimorovi.

[A] Jestliže jste se předtím uvolili, že mu předáte mistrovsky zápisky, bude trvat na tom, že si je vezme přímo z truhlice. Nabídne vám 100 orénů a všechno ostatní, co se zde bude nacházet. V případě vašeho souhlasu úkol skončí. Pokud vám ale trpaslíkově chování přijde podezřelé a odmítnete, napadne vás.

[B] V případě, že jste si ve Vergenu informace o **Baltimorově mapě** nechali pro sebe, trpaslík na vás bez zbytečných řečí rovnou zaútočí.

[Boj] Na začátku této seče se vyplatí použít znamení Aard, neboť si tím nepřátele poněkud odrazíte od těla a získáte více času na trochu taktizování. Jelikož vaši soupeři mají přesilu, rozhodně se vám vyplatí používat znamení Yrden, které znehybní alespoň jednoho útočníka a vy se ho pak budete moci snadno zbavit. Až Thoraka i s jeho doprovodem porazíte, můžete konečně otevřít truhlu, již Baltimore tak pečlivě ukryl. Najdete v ní nejen runy a další poklady, ale především mistrovsky zápisky. Také byste se měli zblízka podívat na Thorakovu mrtvolu; tak najdete klíč, který se vám bude hodit při plnění úkolu **Podezřelý: Thorak**.

Z nalezených záznamů se dočtete, že Thorak usiloval Baltimorovi o život. Tato informace by mohla zajímat vergenského radního Cecilia Burdona **[6]**, a tak mu ji předejte. Trpaslík vám dá menší odměnu za odhalení pravdy a pak se začne poohlížet po novém runovém kováři.

Pokerová tvář: Vergen

Pokerové kostky se v Severních královstvích hrají snad všude – a Vergen není žádnou výjimkou. Najdete tu spoustu hráčů – jedním z prvních bude pravděpodobně hostinský Skalen Burdon, který si s vámi ale nezahraje, dokud neporazíte dva slabší soupeře ve městě. Potom si ale s vámi vždy dá rád partičku bez ohledu na to, zda plníte úkolovou linii spojenou s touto minihrou, či nikoli.

Protihráči, o nichž se hospodský zmiňoval – Bruno Briggs a Cornelius Meyer – přebývají v domě kovářského učně, který najdete u sochy trpasličího božstva. Až je porazíte, můžete si jít zahrát kostky s majitelem hostince. Vítězství nad ním vám pak umožní pokračovat proti tužšímu soupeři, konkrétně vergenskému radnímu Cecilu Burdonovi. Toho nejspíš najdete v jeho domě nad vchodem do dolů. Od něj se pak dozvíte o nejlepším místním hráči, jímž je kovářský učeďník Hagart. Toho najdete kdesi v okolí domu u sochy, kde sídlí Bruno a Cornelius. Po odrovnání tohoto experta si budete moci vybrat odměnu: buď meteoritickou ocel potřebnou k vykování nového meče na nestvůry, anebo peníze. Zároveň tím završíte vergenskou část této úkolové linie. Se všemi zdejšími hráči si však můžete dát kdykoliv odvetu.

Muž proti muži: Vergen

Podobně jako ve Flotsamu se i v trpasličím hostinci ve Vergenu pořádají pěstní souboje. Chcete-li změřit síly s místními bijci, promluvte si se Sheridanem, který tyto šarvátky organizuje.

Až se seznámíte s pravidly a připravíte se k zápasu, nastoupí proti vám postupně tři soupeři. Každý z nich bude silnější než předchozí, ale s trochou soustředění by vám neměli působit přílišné problémy. Až vyřídíte posledního z nich, bude Geralt prohlášen za šampiona zdejšího hospodského klání.

Ve chvíli, kdy vás Sheridan před celou hospodou takto vychvaluje, přeruší jeho řeč šlechtic, který se představí jako Seltkirkův bratr Silgrat. Bude si chtít vydobýt slávu a konečně vystoupit ze stínu svého známějšího sourozence, a tak vás vyzve k souboji. Ten můžete buď přijmout, anebo odmítnout.

Ať už odmítnete, nebo rytíře porazíte, nasušeně a s výhrůzkami odejde. Jestliže boj s ním prohráte, spokojeně odkráčí. Každopádně tímto končí část úkolové linie spojené s touto minihrou ve druhé kapitole. Se Silgratem se ale setkáte ještě v kapitole třetí.

Přeborník v páce: Vergen

Jelikož ve Vergenu žije spousta silných trpaslíků, není zde nouze o ty, kteří rádi změří síly v páce. Také tu potkáte staré přátele Yarpa a Zigrina a Sheldona Skaggse, o jejichž kvalitách v tomto oboru se vám před časem zmiňoval Zoltan.

Tito patroni tráví většinu času v hospodě, a tak je jistě snadno najdete. Oba se s vámi s radostí utkají, ale připravte se na to, že s nimi budete mít více práce než s protivníky ve Flotsamu. Až je porazíte, požádají vás, abyste srazili hřebínek také Skalenu Burdonovi, který se neustále vychloubá, že je nejsilnější v celém městě.

Skalena najdete taktéž v hostinci. Když ho požádáte, aby s vámi změřil síly, prohlásí, že nejprve budete muset porazit další dva protivníky: Kordena a Dalina. Ti se překvapivě nacházejí ve stejném podniku a velice rádi se vás pokusí překonat. V porovnání s vašimi přáteli však budou mnohem slabší, a tak byste s nimi neměli mít žádné problémy.

Když porazíte všechny vhodné soupeře ve městě, budete se moci konečně postavit Skalenovi. Je to jednoznačně nejtěžší protivník, s jakým jste se dosud střetli, ale když neztratíte soustředění, jistě ho nakonec přemůžete.

Smlouva na královnu harpyjí

Smlouva na zabití královny harpyjí patří k úkolům, které získáte z tabule před hospodou. Dokončit ji můžete pouze při hledání dračího snu (**Lov na magii**). Nestvůra, o kterou jde, sídlí v kamenolomu poblíž Vergenu, ale cestu k ní si musíte odemknout klíčem, jež dostanete od radního. Způsob, jakým se na místo dostanete, je rozeepsán v návodu ke splnění zmíněného úkolu. Vládkyně harpyjí vás napadne, když se pokusíte zhlédnout krystalizovaný dračí sen. **[Boj]** Jelikož se tato „dáma“ ráda obklopuje hejnem svých družek, využijete v této řezbě především znamení Aard, neboť tak můžete srazit hned několik nestvůr najednou. Pak už je jen stačit dobít stříbrným mečem. Až odpravíte i královnu, prohledejte její mrtvolu a vraťte se do města, kde informujte Cecilia Burdona o splnění úkolu.

Smlouva na harpyje

Na tabuli před hospodou také najdete vyhlášku, která nabádá všechny statečné muže, aby se pokusili snížit počet harpyjí v okolí města. Kdo jiný by se pro takový úkol hodil nežli zaklínáč, jenž se v zabíjení nestvůr zvláště cvičil?

Chcete-li zjistit, jak se těchto zrůd co neúčinněji zbavit, musíte nejprve zjistit něco o jejich zvycích. To se buď dočtete v knihách, anebo to zjistíte z praxe, čili v boji. Kolem Vergenu je harpyjí víc než dost, a tak nemusíte utrácet za učené spisky a raději se o jejich silných a slabých stránkách přesvědčit rovnou. Tyto nestvůry najdete například v lesích kolem zborčené věže, v soutěskách nebo v kamenolomu.

Až Geralt získá potřebné znalosti, uvědomí si, že nejlepší bude zničit hnízda těchto stvůr, a to pomocí **pastí na harpyje**. K jejich vytvoření budete potřebovat řemeslnický materiál, a to konkrétně **olej, dřevěná polena a diamantový prach**. Když tyto věci zanesete kterémukoliv řemeslníkovi (třeba Uchounovi nebo Thorakovi), rád vám pasti vyrobí. Pak už jen stačí najít hnízda a zničit je – poohlédněte se po nich v okolí kamenolomu. Až se dílo podaří, nezapomeňte o svém úspěchu informovat radního a vyzvednout si zaslouženou odměnu.

Aj, v dole je šichta tvrdá

O tom, že doly jsou zavřené, se dozvíte buď od starosty Cecilia Burdona, nebo se to můžete dočíst i na informační tabuli. Tuto smlouvu nejsnáze splníte, spojíte-li ji s hledáním trpasličího nesmrteelníku (**Život v podzemí**), neboť pouze tak se do podzemních slují můžete dostat. Před vstupem si připravte alespoň pět petard typu „úl“, které připravíte z přísad obsahujících rebis a caelum. Také se budou hodit nějaké elixíry kočka.

Pod zemí vám bude o život usilovat spousta nekrofágů a ohnilců. Až jich pár blíže seznámíte se svým mečem, uvědomíte si, že nejlépe se jich zbavíte, když vyhodíte do vzduchu jejich hnízda. **[Boj]** Při boji s ohnilci nezapomeňte, že před smrtí vybuchují, takže jakmile se začnou třást, musíte uskočit do bezpečné vzdálenosti. Jinak tito oživlí nebožtíci útočí ve skupinách, takže se je snažte srazit k zemi znamením Aard, případně znehybnit znamením Yrden.

Když pořádně prohledáte tunely, měli byste objevit všechna hnízda. Ta pak odpálíte petardami typu úl, pokud jste si je s sebou nezapomněli vzít. Až budou všechna hnízda zlikvidována, můžete zajít za Cecilem Burdonem a vyzvednout si u něj odměnu.

Kapitola II: Pod vedením Rocheho

Vedlejší úkoly:

Sestřičky

Na procházkách po kaedwenském táboře narazíte na zvláštního člověka, kterému se ostatní vojáci vysmívají a nakonec mu zasadí pořádný políček. Když si s ním promluvíte, jejich chování vám vysvětlí – když před třemi lety hlídkoval na nedaleké pláži, zahlédl zde přízrak, který ho tak vyděsil, že měl rázem plné kalhoty. Od té doby ho přízraky obtěžují neustále a jeho druhové k němu proto ztratili veškerou úctu. Mavrik – tak se ten chudák jmenuje – vás pak požádá, abyste ho těchto fantómů zbavili.

Pátá vás nejprve zavede do stanu markytánek. Zde potkáte Livu, která s kaedwenským vojskem putovala před třemi lety. Vypoví vám příběh o domě na útesu, o němž se zmiňoval i Ma-

vrik. Prý tam žil jakýsi mastičkář jménem Malget, ale jeho dcery byly zavražděny a on sám se v zoufalství vrhl do řeky.

Pusťte se tedy do pátrání po opuštěném domě. Nejprve zajděte na hřbitov, o němž se Liva zmiňovala. Najdete zde čtyři náhrobní kameny, na nichž stojí: Moira, Marisa, Muron a Malget. Není zvláštní, že si někdo dal tu práci, vylovil z řeky tělo sebevraha a pohřbil je tu? Poté zničte sudy za domem a otevře se vám tajný vchod do sklepa. Zde naleznete stopy, které naznačují, že tu kdosi prováděl jakýsi magický rituál. Zkuste tedy zapálit obřadní totemy – pokud ale popletete pořadí, napadne vás přízrak. Správě musíte zažehnout nejprve ten nejdále od vchodu, pak totem před vchodem a nakonec ten vpravo ode dveří. Tím se vám odkryje tajná místnost, kde naleznete zašifrovaný magický rukopis.

Mavrik se zmínil o tom, že přízraky se před ním poprvé objevily někdy kolem půlnoci. Počkejte proto na pláži a uvidíte, co se stane. Až nastane hodina duchů, objeví se na pláži přízraky tří zavražděných sester. **[Volba]** **[A]** Můžete na ně záutočit, nebo **[B]** si vyslechnout jejich příběh.

[A] **[Boj]** Boj s duchy už pro vás není nic nového – nejlépe se osvědčilo odrazit je znamením Aard, pak použít znamení Quen a poté se je pokusit napadnout ze strany či zezadu, zároveň se však vyhýbat jejich ranám. Také je v případě potřeby lze znehybnit znamením Yrden. Až bude po všem, vraťte se do tábora pro odměnu, čímž tento úkol ukončíte.

[B] Jestliže půlnočnice vyslechnete, sdělí vám, že jejich zavraždění a následné šílenství jejich otce má na svědomí právě Mavrik. Požádají vás, abyste se jejich mučiteli pomstili. Po tomto podivném vyprávění zmizí a zanechají vás, abyste se zaobírali nezodpovězenými otázkami.

Jediným vaším vodítkem je nalezený rukopis, a tak se zastavte u Detmolda pro radu. Jak se brzy přesvědčíte, tato návštěva nebude marná, neboť čaroděj rychle odhalí, že texty popisují nekromantský obřad, který se snaží spojit se zlými duchy.

Zamiřte proto za Mavrikem do dolního tábora a snažte se najít další odpovědi. Když na něj trochu zatlačíte, prozradí vám, že když tu před třemi lety sloužil, šuškal se, že si Malget zahrával se zlými démony.

[Volba] Když Mavrika požádáte o pomoc, dá si s vámi ve 23:00 schůzku na pláži **[A]**. Jestliže mu ale řeknete, že ho duchové obvinili z vraždy, rozzlobí se a už s vámi víckrát nepromluví, takže na pláž budete muset jít sami **[B]**.

[A] Až se dohodnete, dostavte se v jedenáct hodin večer na pláž. Mavrik bude právě vycházet ze soutěsky, a tak se na setkání s přízraky vydáte společně. **[Volba]** Po krátkém rozhovoru s duchy si budete muset vybrat, na čí stranu se postavíte. **[A1]** Můžete Kaedwence vydat duchům, případně ho požádat, aby se přiznal. **[A2]** Avšak můžete se ho také zastat.

[A1] V prvním případě se Mavrik pustí do boje jak s vámi, tak s duchy svých sester. Zanedlouho bude mrtvý, ale jeho smrt jen posílí zlo, které bylo probuzeno již dříve a jež na sebe nyní vezme podobu démona. Ten vám vysvětlí, kdo ony tři sestry doopravdy zabil. Seznáte, že jste se nechali oklamat, neboť dívky zabil jejich vlastní otec, který se nedokázal smířit s tím, že je zneuctilí aedirnští vojáci. Malget se mimoto zabýval nekromantskými vědami, a tak jeho skon i smrt jeho dětí vyvolaného démona jen posílily. A proto vás využil, aby do pasti nalákal i Mavrika. Nakonec vás pekelná stvůra napadne. **[Boj]** Před jejími ranami se braňte stříbrným mečem – pokud se na

vás vrhne, hbitě uskočte. Také ji můžete zkusit znehybnit znamením Yrden. Jelikož je Mavrik coby zadavatel úkolu mrtvý, toto poslání už se vám splnit nepodaří a musíte se spokojit pouze se zkušenostmi získanými v jeho průběhu.

[A2] Zastanete-li se Mavrika, budete se muset utkat s duchy jeho sester. **[Boj]** S přízraky byste měli bojovat stříbrným mečem. Snažte se vykrývat jejich rány a pak rychlými údery přejděte do protiútoků. Také se vyplatí používat znamení Quen. Až bude po všem, konečně se dozvíte, co se tu před třemi lety přihodilo.

[B] Když dorazíte na pláž, zjistíte, že jste příliš pozdě – najdete tu pouze Mavrikovu mrtvulu. Až ji začnete prohledávat, objeví se démon, který se vám vysměje a oznámí vám, že díky vám je teď silnější než kdy dřív. O tom se ostatně přesvědčíte na vlastní kůži, neboť vás vzápětí napadne. **[Boj]** Klíčem ke přežití je zabránit démonovi, aby se na vás vrhl. Můžete zkusit jeho výpady vykrývat a pak se mu snažit dostat do zad. V tom vám pomůže znamení Aard nebo Yrden. Jelikož je Mavrik mrtvý, úkol se vám splnit nepodaří a musíte se spokojit se zkušenostmi získanými v jeho průběhu.

Ave Henselt!

Tento úkol zahájíte, když Manfredovi pomůžete zachránit syna a při pátrání po spiklencích (**Konspirační teorie**) se na kolbišti utkáte s Rezníkem z Cidaris. Po boji vás správce arény Proximo informuje, že králi se váš souboj líbil a rozkázal mu proto uspořádat rytířský turnaj. Kaedwenci vás požádají, abyste se také zúčastnili. Možná v tomto ležení najdete někoho, kdo se vám vyrovná. Pokud tuto výzvu přijmete, čekají vás tři obtížné duely se třemi Henseltovými rytíři. Když všechny vyhrájete, král se rozhořčí nad neschopností svých šlechticů a začne je urážet. Na to zareaguje Ves a prohlásí, že i když v Kaedwenu se zaklínači nikdo nevyrovná, pro Temerii to platit nemusí. Pak vás vyzve k souboji, který bude překvapivě mnohem těžší nežli předchozí bitky. **[Boj]** Chcete-li vyhrát, budete muset soupeřku znehybnit znamením Yrden a pak ji napadnout z boku.

V případě, že zvítězíte, požádá vás Ves, abyste ji navštívili v jejím stanu. Pokud rozhovor s ní povedete správně, můžete s ní pak strávit velice příjemnou noc.

Smlouva na ohnilce

Na vývěsní tabuli před táborem v jídelně najdete smlouvu na ohnilce, kteří obtěžují kaedwenskou armádu. Ještě než budete moci tyto stvůry účinně zničit, musíte zjistit něco bližšího o jejich slabínách a zvycích. Máte na vybranou: buď si o ohnilcích něco přečtete, nebo se s těmito netvory pustíte do křížku a získáte potřebné poznatky v boji. A protože druhá možnost je mnohem levnější (pokud ovšem nezahynete), šetřete si peníze na jiné věci a raději se běžte vzdělávat bojem.

Ohnilci obcházejí po bojišti mezi táborem a soutěskami ponořenými v mlze. **[Boj]** Tyto bestie jsou dvojnásob nebezpečné: jednak útočí ve skupinách, a navíc se před smrtí vždy začnou třást a vzápětí vybuchnou. Nejlepší taktika proto je srazit netvory znamením Aard k zemi a pak je dorazit stříbrným mečem. Jejich zabíjením získáte potřebné znalosti a Geralt si brzy uvědomí, že mrchožrouty k táboru lákají především mrtvá těla, jež se všude kolem povalují. Když je spálí, nebudou mít tyto zrůdy co požírat a najdou si jiné působiště. Ostatky zesnulých se nacházejí

v roklinách východně od tábora, poblíž opuštěného vozu na bojišti a nedaleko říčky. Až spálíte celkem devět nebožtíků, ohnili nebudou mít co žrát a odtáhnou. Vy se pak při nejbližší příležitosti zastavte u Proxima a vyzvedněte si slíbenou odměnu.

Pokerová tvář: Kaedwenský tábor

Ve Wyzimě ani ve Flotsamu o ně není nouze, a ve Vergenu ani v Henseltově vojsku tomu není jinak. Koho že tím míníme? Ne, tentokrát nemáme na mysli snadno přístupné dámy, nýbrž pokerové hráče. Protože jen poražení vykřikují, že vítězství není všechno. A se zaklínačem si rád zahraje kdekdo, i když ne všichni k tomu budou ochotni hned ze začátku. Jako první musíte porazit dva vojáky, které potkáte před táborovou jídelnou. Teprve pak budete moci vyzvat skutečné mistry a obehrát je o větší peníze. Vaším dalším soupeřem bude provianták Zywik, jenž nejčastěji postává před stanem táborového zbrojíře. Když mu dokážete svou převahu a zeptáte se ho, kdo další by se nechal svést ke hře v kostky, pošle vás za madam Karoll. Tu najdete před stanem, kde pracuje. Po vítězství nad ní vás bude čekat nejlepší hráč v táboře – zbrojíř Lasota. A i když vítězství není všechno, za tohle dostanete ještě něco navíc.

Tím končí úkolová linie spojená s touto hrou, kterou můžete v táboře absolvovat. Se všemi zmíněnými hráči si však můžete kdykoliv dát odvetu, anebo k partičce vyzvat i jiné, například Sambora (u stanu kurtizán) či Isidora Keye, kterého najdete u polního lazaretu.

Přeborník v páce: Kaedwenský tábor

Tak jako ve Flotsamu i v Henseltově táboře se lidé rádi pasují v páce. Například oddíl Adama Pangratta dole v táboře, jehož členové posedávají u ohniště poblíž polního lazaretu.

Nejprve s vámi síly změří dva z nich, Randal a Martin. Jsou lepší než soupeři, s nimiž jste se až dosud setkali, ale jelikož už s touto minihrou jistě zkušenosti máte, neměli by vám působit přílišné problémy. Až je přemůžete, doporučí vám další, silnější protivníky, se kterými se můžete poměřit.

Kovář, za kterým vás pošlou, přebývá nedaleko, jen na druhé straně cesty. Zápas s ním bude opět o něco obtížnější než dříve, takže se pozorně soustřeďte. Potom budete moci čelit veliteli žoldnéřů Adamu Pangrattovi.

Toho najdete v horním táboře. Ještě než se s ním pustíte do křížku, pohovořte si s ním o jeho dobrodružstvích v bitvě u Brenny, abyste získali lepší vhled do současných událostí. Jeho porážkou pak ukončíte část úkolové linie spojené s pákou, která se váže k druhému kapitole. Samozřejmě však každého ze soupeřů můžete kdykoli vyzvat k dalšímu zápasu.

Proti Modrým pruhům

V Aedirnu u kaedwenského ležení, konkrétně v táboře zvláštní jednotky Vernona Rocheho, budete mít příležitost trochu si zaboxovat a beztravně tak rozbít pár úst.

U stanů jistě nepřehlédnete Fenna a jeho druhy, kterak se spolu pasují. Když je požádáte, ochotně vám příslibí, že se s vámi utkají v pár zápasech, abyste se mohli přesvědčit, jak dobře je váš přítel Roche vycvičil.

Až porazíte tři Temeřany, vyzvete i velitele jejich jednotky. Boj s Vernonem bude podstatně obtížnější, ale se zaklínačem se žádný člověk přece jen nemůže měřit. Až Rocheho překonáte, přeruší váš rozhovor jistý Burton a vyzve vás k dalšímu souboji. Jestliže budete souhlasit, po několika ranách vás přeruší Zywik a voják odkráčí, mumlaje cosi o hranatých mincích a nevyřízených úctech. Tím započne miniúkol **Nevyřízené úcty**, který skončí, až když se s Burtonem setkáte ve třetí kapitole.

Tímto bojem končí linie spojená s pěštními zápasy, kterou můžete ve druhé kapitole zdolat. S Modrými pruhy si však můžete jen tak cvičně zabojovat, kdykoli budete chtít.

Kapitola III

Vedlejší úkoly:

Smlouva na gargoly

Když se budete procházet rozvalinami dávného vranského města Loc Muinne, na určitých místech vás pravděpodobně napadnou gargoly. Proto jistě nebudete příliš překvapeni, že na vývěsní tabuli před hostincem na hlavním náměstí naleznete smlouvu slibující odměnu tomu, kdo město od těchto netvorů vyčistí. Podepsán je jistý Bras z Ban Ardu, kterého najdete nedaleko hospody. Tento mág vám vysvětlí, že gargoly jsou magická stvoření, jež zde zanechali původní obyvatelé města jako stráž jejich bývalého sídla.

Při zabíjení těchto bytostí si zanedlouho uvědomíte, že chcete-li se jich definitivně zbavit, musíte odstranit magické pečeti, jež je poutají tam, kde se objevují. Taková místa se ve městě nacházejí tři. Každé z nich má podobu podzemní místnosti, kde je umístěna pečeť. Tu vždy musíte zlomit, a to tak, že ve správné posloupnosti deaktivujete magické znaky, jež jsou kolem vyobrazeny. Toto pořadí se náhodně generuje ze dvou možností už ve chvíli, kdy vkročíte do Loc Muinne.

V každém z těchto zvláštních sálů najdete zašifrované zprávy, které odkrývají správné pořadí pro deaktivaci znamení. K jejich rozluštění si budete muset od místního kupce pořídit čtyři svazky, které se týkají run (Lockhart sídlí na hlavním náměstí). Můžete ale samozřejmě šetřit a použít metodu pokus-omyl. Pokud se spletete, sežehne vás oheň.

Anebo máte ještě třetí alternativu – použít tento návod. Správné kombinace pro zlomení pečeti jsou následující (vždy bude fungovat jedna ze dvou uvedených):

Místnost vlevo od hlavní městské brány:

1) runa na stěně vlevo od vchodu, runa na stěně vpravo, runa na zemi vlevo a nakonec runa na zemi před truhlicí;

2) runa na stěně vlevo od vchodu, runa na zemi vlevo, runa na zemi před truhlicí, runa vpravo od vchodu.

Po zlomení pečeti budete moci otevřít truhlici, v níž mimo jiné naleznete i zcela nesrozumitelný **rukopis**. Jeho sebráním zahájíte další úkol – **Zašifrovaný rukopis**.

Místnost vpravo od hlavní městské brány:

1) runa na stěně vpravo od vchodu, runa na zemi vpravo od vchodu, runa na stěně vlevo, runa na zemi vlevo;

2) runa na zemi vlevo od vchodu, runa na stěně vpravo, runa na zemi vpravo, runa na stěně vlevo.

Místnost v rozvalinách u amfiteátru:

1) runa na zemi vlevo od vchodu, runa na zemi vpravo, runa na stěně vlevo, runa na stěně vpravo.

2) runa na zemi vpravo od vchodu, runa na zemi vlevo, runa na stěně vlevo, runa na stěně vpravo.

Po zlomení všech pečetí se můžete vrátit k Brasovi z Ban Ardu a informovat ho o tom, že jste splnili všechny podmínky zaklánačské smlouvy. V souladu s ní vás odmění.

Zašifovaný rukopis

Podivný prastarý **rukopis**, s nímž je tento úkol spojený, naleznete v truhlici v jedné z místností s pečeti, jež střeží gargoly. Konkrétně se jedná o tu, která leží vlevo od hlavní brány města. Kombinací pro její otevření naleznete výše v popisu úkolu **Smlouva na gargoly**.

O svazku, k němuž tímto způsobem přijdete, si pak pohovořte s Brasem z Ban Ardu. Najdete ho nedaleko hostince na hlavním náměstí. Vysvětlí vám, že tato kniha je chráněna starodávnou magií. Nabídne se, že vám ji pomůže rozluštit, ale bude k tomu potřebovat věci, které se v tomto kraji vůbec nenacházejí. Vy jste však některé z nich na svých cestách už shromáždili. Jsou to: **feromony královny endriag, krev nekkerského bojovníka, mozek bulvora a harpyjí vejce**. Namísto poslední ingredience lze použít **jazyk z ohnilce**.

Pokud u sebe máte výše zmíněné předměty, Bras s jejich pomocí zlomí kouzlo, jež **rukopis** chrání. Zjistíte, že kniha tají pokyny pro výrobu legendárního meče **Caerme**. Mág vám náskres předá a vy podle něj budete moci tuto zbraň vyrobit – pokud máte samozřejmě vše, co je k jejímu zhotovení třeba. Chcete-li ovšem břit získat, musíte tento úkol splnit dříve, než se vydáte na shromáždění.

Přeborník v páce: Loc Muinne

V Loc Muinne se střetnete s nejsilnějším soupeřem, na jakého jste dosud narazili. Na vývěsní tabuli na náměstí naleznete zprávu, že Mocný Numa vyzývá na souboj každého, kdo se mu odváží postavit.

Tohoto hromotluka najdete u vchodu do stok, když se dáte směrem k věži poblíž hlavního náměstí. Nejspíše bude právě cvičit. Když pronesete, že si proti němu chcete vyzkoušet své silácké umění, první zápas nejspíše prohrajete. Pak si Geralt uvědomí, že tady něco není v pořádku a že takovou sílu nemůže mít nikdo sám od sebe. Za tím jistě vězí nějaké tajemství.

[Volba] [A] Můžete zkusit Numu zastrašit. Pakliže se vám to podaří, slíbí, že přestane užívat posilující drogu, kterou se doposud dopoval. **[B]** Také můžete prohodit pár slov s jeho poradcem a donutit ho, aby vám prozradil, jakou drogu to jeho pán užívá, a případně si ji koupit.

Ať už vypijete získaný lektvar, nebo svalovce zastrašíte, váš další duel bude mnohem snazší a neměli byste mít problém jej vyhrát. Nezapomínejte ale, že i tento úkol musíte splnit dřív, než se vydáte na velké shromáždění, neboť pak už Mocného Numu nepotkáte.

Nevyřízené účty

Pokud jste ve Vergenu měli tu čest se setkat se Silgratem a v pěštním souboji ho porazili (případně s ním odmítli bojovat), vynoří se před vámi v Loc Muinne. S největší pravděpodobností se tak stane před vchodem do stok, případně u věže nedaleko hlavního náměstí.

Šlechtic vás bez okolků rovnou napadne a vy mu budete muset svými pěštní vysvětlit, že plést se do cesty Geraltovi z Rivie se nevyplácí. Ať už se vám to podaří nebo ne, Silgrata už vícekrát neuvídíte. Tím také skončí pěštní minihra, která vás provázela celou hrou.

Podobná situace v Loc Muinne nastane, pokud jste se spojili s Rochem a museli jste v kaedwenském táboře zápasit s kaedwenským vojákem. Neboť jak si jistě vzpomínáte, Zywik tenkrát váš zápas přerušil.

Voják vás napadne u vchodu do stok nedaleko hlavního náměstí. Nezbude vám než se bránit. Bude to zároveň poslední pěštní souboj, který v Zaklínači 2 absolvujete, tak si dejte záležet, ať jej vyhrajete.

Poker: Loc Muinne

Kdo by si byl pomyslel, že i ve zničeném Loc Muinne čile bují hazardní hry? O tom, že tomu tak skutečně je, se přesvědčíte na vlastní oči – stačí vstoupit do jedné z pobořených budov vpravo od hlavní brány, u hradeb poblíž věže nedaleko hlavního náměstí. Najdete zde společnost nadšených milovníků pokerových kostek.

Podobně jako ve Flotsamu či Aedirnu budete muset nejprve obehrát ty nejslabší. V tomto případě to znamená párek elfů. Poté se můžete střetnout s mágem, a když porazíte i jeho, čeká vás partička s jeho učednicí, která je v této hře mnohem lepší než její mistr.

Až vyhrajete nade všemi členy této skupinky, budete moci změřit síly s nejlepším hráčem v Loc Muinne, padlým mágem Neuvěřitelným Lockhartem. Najdete ho na hlavním náměstí, kde prodává knihy. Tímto vítězstvím se stanete pomyslným králem všech pokerových hráčů v celých Severních královstvích. Za odměnu si budete moci vybrat něco z čarodějova zboží, případně přijmout platbu ve zlatě.

Z doby dávno minulé

Pokud se spojíte s Vernonem Rochem, za svého pobytu v Aedirnu se setkáte s jistým Mavrickem, kterého pronásledují spektry. Až ho těchto příšer zbavíte, věnuje vám **zápisky** jakéhosi Malgeta. Jestliže je neprodáte Detmoldovi a nezbavíte se jich ani nijak jinak, ve stokách pod Loc Muinne narazíte na podivnou magickou bludičku, se kterou se vám nepodaří domluvit. K podobnému setkání dojde i v případě, že Malgetovy poznámky získáte jako Iorwethův spojenec. Sklepení v chýši na útesu můžete navštívit při plnění úkolu **Kde je Triss Ranuncol?**

Pokud se chcete dozvědět víc, pohovořte si s Brasem z Ban Ardu, kterého najdete u hospody na hlavním náměstí. Ukážete-li mu Malgetovy poznámky, pomůže vám je rozluštit.

Když se pak znovu pustíte do „hovoru“ s bludičkou, budete mít celou řadu možností. Správná kombinace „slov“ je ZI, Uddu-ya Ia Ia, Gat, Exa, Nibbit, Kanpa, Gat, Uddu-ZI. Pak vám tato bytost otevře portál do místnosti za zříceným vchodem, před kterým právě stojíte.

Najdete zde několik soch, jež je třeba aktivovat ve správném pořadí. Je tu celkem sedm ohnišť (počítáno od středu místnosti, pak vlevo a dále po směru hodinových ručiček). Správné pořadí je 1, 6, 2, 1, čímž se otevrou dveře do další komnaty.

Zde se setkáte se strážcem, kterého tu před dávnými časy ponechali Vranové. Pozdraví vás jako Vyvoleného a otáže se vás, zda jste připraveni přijmout odkaz předků. Pokud kývnete, budete si moci vynulovat strom talentů a všechny body v něm znovu přerozdělit. Odvítíte-li, že ještě nejste připraveni, dveřník opáčí, že v tom případě nikdy připraveni nebudete a teleportuje vás zpátky do kanálů. Pakliže přiznáte, že Vyvoleným nejste, strážce vás napadne a čeká vás jeden z nejtěžších soubojů ve hře. **[Boj]** Před začátkem řeže se posilněte oblíbenými elixíry a nezapomeňte ani na oleje a petardy. Hodí se také znamení Quen. V boji se strážcem též pomůže, když uhasíte všechny louče v místnosti. Váš soupeř pak nebude moci vyvolávat gargoyle a vy s ním tak budete mít o něco lehčí práci.

Po boji se v místnosti objeví portál, jenž vás přenese zpět do stok pod městem.

Nové vedlejší úkoly z rozšířené edice

Kapitola II: Pod vedením Rocheho

Lilie a zmije

V případě, že se spojíte s Rocheem, při odchodu z redanského tábora se k vašemu příteli přitočí jistá Brigid, jíž Roche nakázal hlídat Foltestovy děti Bertila a Anais. Prozradí vám, že v temerském táboře se skrývá špeh, a požádá vás, abyste jí pomohli dostat se z města. Jestliže na její návrh přistoupíte, můžete na cestu vyrazit ihned, další možností je setkat se s dívkou později u městské brány.

Korunní svědek

Povedte Brigid táborem Řádu planouců růže a pak strouhou do lesa a cestou si s ní promluvejte. Až se přiblížíte k místu, kde měl na vaši společníci čekat přítel, napadnou vás bandité. **[Boj]** S trochou opatrnosti to není nijak těžký boj, je třeba se jen krýt před šípy. Pak pokračujte lesem směrem k místu setkání. Cestou narazíte na endriagy, které slezou ze stromů a napadnou vás. **[Boj]** Nejlepší způsob, jak je porazit, je krýt se před jejich útoky, pak se jim dostat do boku a sekat do nich silnými údery. Zapomínat pochopitelně nesmíte ani na ochranu Brigid. Pak pokračujte dál – můžete se dát jeskyní vlevo, nebo naopak zatočit napravo, boji se však ani v jednom případě nevyhnete. V jeskyni na vás číhají nekkeři, na druhé cestě další endriagy

a bandité. **[Boj]** V případě, že používáte olej zvyšující účinnost znamená Axii, neměly by vám nestvůry ani bandité působit žádné potíže. Doprovodte Brigid k řece, kde objevíte mrtvé tělo pašeráka, s nímž se dívka měla setkat. Vzápětí vás napadnou bandité pod vedením mága. **[Boj]** Tento boj může být dosti obtížný, neboť mág ani žádný z obou lučištníků na vás nesmí vystřelit. Vyplatí se útočit rovnoměrně na všechny a snažit se Brigid držet stranou.

Po boji vám dívka konečně poví, proč musela z Loc Muinne utéci. Dozvíte se tak o politických intrikách barona Kimbolta a vévody Maravela, o osudu Foltestových dětí a o útoku na karavanu, která je doprovázela. Pak Brigid odejde a vy se můžete vrátit do města.

Brigid vám dá také dopis s Kimboltovým podpisem, v němž jsou rozkazy ke změně trasy, jíž se karavana s královskými levobočky přepravovala. S pátráním po zrádcích v temerském táboře byste tedy měli začít rovnou u barona. **[Volba] [A]** Můžete dopis použít jako důkaz, před Janem Natalisem barona obvinít ze zrady a tím tento úkol dokončit. **[B]** Také ale můžete zkusit zjistit něco více. Když barona v táboře konfrontujete, všechno vám zapře, ale bude chtít onen dopis vidět. Ať už mu jej ukážete nebo ne, události tím nijak zvlášť nezměníte. V obou případech budete muset udeřit na šlechticova písaře a ověřit si u něj pravost dopisu. Jenže písařík je úplně namol, takže vám moc nepomůže a zjištění pravého stavu věcí bude na vás. Na policích se nacházejí **neviditelné barvy, písářovy koncepty a pokyny pro písáře**. Tyto předměty by vám spolu s tím, co opilec mumlá ze spaní, měly napovědět, jakým způsobem lze pravost psaní odhalit. Nejprve byste měli do baňky nalít pálené vápno, pustit plyn a přidat vodu. Dopis se zbarví do oranžova, což znamená, že se jedná o podvrh a Kimbolt s ním nemá nic společného. Výsledky šetření oznámte baronovi. Požádá vás, abyste mu pomohli zachytit dopis vévody Maravela nilfgaardskému vyslanci. Tento list by měl jasně dokázat, že oním zrádcem je vévoda. Můžete se svobodně rozhodnout, zda na jeho návrh přistoupíte či nikoliv. Ale odepřete-li šlechtici pomoc, už nikdy ne zjistíte, jak to bylo doopravdy.

Pacta Sunt Servanda

Po odchodu z Kimboltova domu vás zastaví posel vévody Maravela a požádá vás, abyste navštívili jeho pána. U něj se dozvíte, že barona někdo vydíral a že vévoda právě zjistil, kde se viníci ukrývají. Požádá vás, abyste je našli a pobili dřív než baronovi lidé.

Hledání padouši se nacházejí přesně tam, kde říkal vévoda, jenže kromě vás už je vypátrali i Kimboltovi ostří hoši. Samozřejmě jim můžete dovolit, aby je pobili a spolu s nimi pohřbili i jejich tajemství. Rovněž ale můžete baronovým mužům ve vraždění zabránit a od šéfa vyděračů se dozvědět, co baron skrývá. **[Boj]** Boj s Kimboltovými lidmi je poměrně obtížný, neboť šéf vyděračů přitom musí zůstat naživu. Nejlépe zde využijete znamení Yrden a Axie, která vždy na chvíli sníží počet protivníků.

Až bude po všem, vůdce hrdlořežů vám prozradí, že si jejich služby koupil baron Kimbolt. Nakázal jim, aby přepadli karavanu a do posledního muže ji pobili. Útok se však nikdy neuskutečnil, neboť průvod na určené místo vůbec nedorazil. Zločinec se uvolí, že všechno zopakuje Janu Natalisovi, a vy tak získáte důkaz, že baron Kimbolt měl skutečně prsty v útoku na Bertila a Anais. Můžete tedy vše sdělit Natalisovi, Kimbolta obvinít a úkol tak dokončit. Anebo můžete v pátrání pokračovat dále a ověřit si, zda do tajného spolku s Nilfgaardem nevstoupil i vévoda Maravel

Posel

Baron vás požádal, abyste se pokusili zachytit dopis, který vévoda Marvel posílá nilfgaardskému vyslanci. Chcete-li jeho prosbu splnit, promluve si v temerském táboře s Aldrichem a pak ho následujte – zavede vás k poslovi. Pokusíte se ho sledovat, jenže milý kurýr si vašeho snažení brzy všimne, prchne a pošle na vás svou osobní stráž. **[Boj]** Tito soupeři však pro vás sotva budou nějakou překážkou, stačí používat znamení Quen. Až se s nimi vypořádáte, vydejte se za poslem. Cesta vás zavede až na nádvoří u hlavní městské brány, kde vás napadnou Nilfgaardané, kteří ho chrání. **[Boj]** V této seči vám přijde k užítku znamení Quen a krytí. Pak pokračujte dál ve směru, jímž se ubíral prchající posel. Zanedlouho dorazíte na místo, kde na vás dotyčný muž zaútočí. Zjistíte, že se jedná o mága. **[Boj]** Pokud nepoužijete správnou taktiku, může být tento boj velice obtížný. Váš protivník se totiž teleportuje pokaždé, když se k němu přiblížíte, takže na znamení Aard budete muset zapomenout. Můžete se však pokusit odpozorovat, kam se soupeř přemísťuje, a pak na tato místa nastražit znamení Yrden. Když se pak čaroděj přenese na některé z nich, nebude se moci dále hnout a vy ho pak snadno srazíte k zemi znamení Aard a zabijete.

U mrtvého kurýra najdete zprávu pro vyslance Shilarda. Vévoda ho v něm informuje, že Anais byla svěřena do péče kaedwenského čaroděje Detmolda, jak bylo ujednáno. Tento list tedy jasně dokazuje, že zrádcem je i vévoda Marvel.

Nyní můžete zajít do temerského tábora za důstojníkem Janem Natalisem a obvinít buď jen jednoho ze šlechticů, nebo rovnou oba. Pokud obviníte oba, Natalis se spojí s Kimboltem a uvězní Maravela.

Kapitola II: Pod vedením Iorwetha

Tajemství Loc Muinne

Na procházce po hlavním náměstí Loc Muinne potkáte u věže uprostřed skupinu alchymistů. Když se s nimi dáte do řeči, dozvíte se, že v městských stokách je ukryta laboratoř velkého čaroděje, který si říkal Dearhenna.

Sotva vkročíte do první místnosti věžního sklepení, natrefíte na skupinu lovců artefaktů. A k vašemu údivu jim velí Cynthia – ano, ta samá Cynthia, s níž jste se předtím setkali ve Vergenu. Ještě s jedním čarodějem se s vámi pokusí dohodnout a požádá vás o pomoc v pátrání po Dearhennově záhadném artefaktu. **[Volba]** **[A]** Můžete tuto žádost přijmout, nebo **[B]** odmítnout, což bude znamenat boj. **[B]** **[Boj]** Boj s mágy není nijak snadný, ale když se budete obratně vyhýbat jejich útokům a srazíte je k zemi znamení Aard, měli byste je přemoci. Avšak zabijete-li je, svěřený úkol už nikdy nedokončíte.

[A] Pakliže na výše zmíněný návrh přistoupíte, vydáte se s mágy do stok. Za mřížemi sice číhají nekrofágové, ale ti by vám v této chvíli už neměli působit žádné problémy, stačí jen používat znamení Quen. Poté vás napadnou endriagy v čele královnou. **[Boj]** I v tomto boji je opět nedocenitelným pomocníkem znamení Quen a značnou službu vám udělají i zápalné petardy. K endriagám je nejlepší přiblížit se z boku a použít kombinaci silných a rychlých úderů. S královnou se nejlépe vypořádáte, když ji zaženete do rohu a pak ji napadnete ze strany. V následující místnosti vás pro změnu napadnou gargoyle a draugirové, na které nejlépe platí znamení Igni (je-li dostatečně pokročilé) nebo zápalné petardy.

Cestou vyslechnete skupinu Redaňanů, kteří v rozvalinách pátrají po artefaktech. Později se Cynthii podaří rozptýlit iluzi, která chrání vchod do Dearhennovy laboratoře. V zárubni dveří se nachází strážné oko, které vám dá hádanku. Cynthiin pomocník Gaspar na ni odpoví nesprávně a před vašimi očima zahyne. Pak vám tajemný strážce položí další otázku. Odpověď zní „osud“, „čas“, nebo „sen“ – podle toho, o kterou hádanku se jedná. V místnosti za dveřmi však narazíte na skupinu Redaňanů, která sem již vnikla. **[Boj]** Se znamením Quen a dvěma mágy po boku byste měli se soupeři učinit krátký proces. Až bude po všem, Cynthia aktivuje další strážné oko. Místnost je plná knih, které vám v řešení další hádanky pomohou. Nacházejí se tu tři výklenky a v každém z nich tři fresky. Vaším úkolem je aktivovat správnou fresku z každé skupiny. Správná kombinace je dračí konstelace, úplněk a hora. Pak se dveře otevřou, což přinese smrt dalšímu z Cynthiiných kumpánů, vy však budete moci vejít. Hlídá tu strážní golem. Pokud mu podstrčíte správné heslo, budete moci pokračovat bez boje. V opačném případě vás čeká bitva se třemi golemy. **[Boj]** Zde je životně důležité používat znamení Quen, krytí a krátké kombinace útoků. Snažte se také golemům dostat do boku.

Pak Cynthia kouzlem odstraní iluzi a odhalí Dearhennův artefakt. Mágové vám naznačí, že se jedná o prototyp jakéhosi megaskopu. Je to ideální špionážní zařízení, s jehož pomocí lze najít takřka každého. Nilfgaardané vám poděkují a vy můžete buď **[A]** odejít a dokončit tak úkol, **[B]** pustit se s Cynthií a čarodějem do křížku, nebo **[C]** přesvědčit čarodějku, aby vám umožnila artefakt vyzkoušet. Přitom se však budete muset utkat s Abelardem, neboť ten nebude s jejím rozhodnutím souhlasit. **[Boj]** Boj s mágem by vám moc práce dát neměl, stačí správně vykrývat protivníkovy útoky a sražet ho k zemi znamením Aard. Po boji můžete s pomocí artefaktu zjistit, co mají vaši přátelé za lubem.

Cynthia se pak teleportuje pryč, takže budete moci prohledat každičký koutek laboratoře a posbírat všechny Dearhennovy zápisky. Napoví vám, jaký byl skutečný cíl nilfgaardské výpravy. Krom toho se pak s Cynthií můžete setkat na náměstí nebo v hospodě, a když při rozhovoru zvolíte ty správné odpovědi (včetně objetí), můžete s ní strávit příjemné chvílky.

