

# Tartalomjegyzék

**Bevezető** .....3

**A Prolóógus** .....4

A király akaratából (1. rész) ..... 4

A király akaratából (2. rész) ..... 5

Barikád ..... 5

A frontvonalban ..... 6

Tűzpróba ..... 6

Vérének vére ..... 7

A templomhoz ..... 7

A La Valette börtön ..... 8

**I. felvonás** .....11

Rázós földetérés ..... 11

Istenek (és hóhérok)

akaratából ..... 12

Tisztességtelen ajánlat ..... 12

A balliszta ..... 12

A kayran ..... 14

A kayran: pénzkérdés ..... 14

A kayran: homályvirág ..... 15

Királyok gyilkosai ..... 16

Az emlékezés rózsája ..... 17

Hol van Triss? ..... 18

Keresztúton ..... 28

Vernon Roche ..... 20

Scoia'tael ..... 20

Halál az árulóra ..... 20

Az úszó börtön ..... 21

**II. felvonás: Iorveth útja** .....23

A háború előszele: Aedirn ..... 23

A haditanács ..... 23

Élet a föld alatt ..... 24

A mágia nyomában ..... 25

Hol van Triss? (1. rész) ..... 26

Királyi vér ..... 27

Hol van Triss? (2. rész) ..... 28

Élet-halál kérdése ..... 30

Az örökké tartó csata ..... 30

A halál szimbóluma ..... 31

A gyűlölet szimbóluma ..... 31

Vergen ostroma ..... 32

**II. felvonás: Roche útja** .....34

A háború előszele: Kaedwen ..... 34

Ősszeesküvés-elmélet (1. rész) ..... 35

Cidaris mészárosa ..... 35

In Cervisia Veritas ..... 35

A vérátok ..... 36

Elveszett bárányok ..... 38

Úton a Látnokhoz ..... 38

Távozz, gonosz szellem! ..... 38

A halál szimbóluma ..... 39

A gyűlölet szimbóluma ..... 40

Királyok gyilkosai ..... 42

Az örökké tartó csata ..... 43

Ősszeesküvés-elmélet (2. rész) ..... 44

Támadás Vergen ellen ..... 45

**III. felvonás: Iorveth útja** .....47

Egy magasztos ügy nevében! ..... 47

A varázstörő ..... 48

Hol van Triss? ..... 49

A varázslók találkozója ..... 50

A sárkány közbelép ..... 51

Királyok gyilkosai ..... 51

**III. felvonás: Roche útja** .....52

Temeria nevében! ..... 52

Csontok csontja ..... 53

Hol van Triss? ..... 54

A varázslók találkozója ..... 55

A sárkány közbelép . . . . .	56
Királyok gyilkosai . . . . .	57

Mellékküldetések:

**A Prológus . . . . .58**

Melítele Szíve . . . . .	58
Jaj a legyőzötteknek! . . . . .	58
A Vadak és visszatérő emlékek . . . . .	59
Prológus. . . . .	59
I. felvonás . . . . .	59
II. felvonás. . . . .	59
III. felvonás. . . . .	60
Királyok gyilkosai . . . . .	60

**II. felvonás. . . . .60**

Az őrület markában. . . . .	60
Másnaposság. . . . .	61
A nekkerszerződés. . . . .	61
Az endriágszerződés . . . . .	62
Pókerarc: Flotsam. . . . .	62
Profí szkander: Flotsam . . . . .	62
Őkölharc: Flotsam. . . . .	63
Harcosok klubja. . . . .	63
Trollzúr . . . . .	64
Füstölők illata . . . . .	65
Álmok kicsiny boltja . . . . .	65
Malena. . . . .	66
Melítele Szíve . . . . .	67
Titokzatos folyó. . . . .	68
I. felvonás . . . . .	68
II. felvonás. . . . .	68
III. felvonás. . . . .	69

**II. felvonás: Iorveth útja . . . . .69**

Reszkető szívvel. . . . .	69
Baltimore rémálma. . . . .	70
Pókerarc: Vergen. . . . .	71
Őkölharc: Vergen. . . . .	72
Profí szkander: Vergen . . . . .	72

A háripiakirálynő-szerződés. . . . .	72
A háripiaszerződés . . . . .	73
A fiúk a bányában dolgoznak . . . . .	73

**II. felvonás: Roche útja . . . . .74**

Kistestvérek. . . . .	74
Ave Henselt! . . . . .	75
A búzdémon-szerződés . . . . .	76
Pókerarc: A kaedweni tábor . . . . .	76
Profí szkander: A kaedweni tábor. . . . .	76
A Kékszalogosok ellen. . . . .	77

**III. felvonás . . . . .77**

A gargyle-szerződés . . . . .	77
Egy rejtjelezett kézirat . . . . .	78
Profí szkander: Loc Muinne . . . . .	79
Egy adósság rendezése . . . . .	79
Pókerarc: Loc Muinne. . . . .	79
Egy régmúlt kor hagyatéka. . . . .	80

Új mellékküldetések:

**II. felvonás: Roche útja . . . . .81**

Liliom és vipera . . . . .	81
Koronatanú . . . . .	81
Pacta Sunt Servanta . . . . .	82
A hírvívő . . . . .	82

**II. felvonás: Iorveth útja . . . . .83**

Loc Muinne titkai . . . . .	83
-----------------------------	----

# Bevezető

Üdvözöllek a The Witcher 2: Assassins of Kings hivatalos útmutatójában.

Szeretném megköszönni a tervező és tesztelő kollégáknak a segítséget. Nélkülük nagyon nehéz lett volna létrehozni ezt az útmutatót. Hálás köszönet Adamnek, Jędrzejnek és Przemeknek is, hogy bíztak a képességeimben, illetve Danielnek az átolvasásért.

Ha bármilyen kérdésed vagy gondod akadna a játékkal kapcsolatban, akkor látogasd meg a hivatalos honlapot: [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com).

Sok küldetés leírásában találsz majd utalásokat, mert így jelöltem meg a rövid mellékküldetéseket, amelyek szigorúan kötődnek egy-egy főküldetéshez.

A játékban felmerülő különleges harcokra vonatkozó tanácsokat a **[Harc]** jelöléssel láttam el.

Minden olyan döntés, amely befolyásolja a játék történetét, illetve ezek következményei a **[Választás]** jelölést kapták.

A küldetésekhez kötődő tárgyak **vastagítva vannak**, míg a szövegben található számok a térkép egyes részeire utalnak.

Vigyázz, mert ebből az útmutatóból mindent megtudsz a játékról! Jó olvasást, és jó játékot a The Witcher 2-höz!

Marcin Majewski

# A Prológus

Sötét, baljós erdő... Egy sérült witcher, Riviai Geralt menekül üldözői elől... Elesik... Az oryilkosok közelednek...

Csak egy álom. Sajnos a valóság is éppen ilyen sivárnak bizonyul, ha ugyan nem rosszabbnak. Egy börtöncellában vagyunk: a minket őrző két őr azon nyomban elkezd ütlegelni minket, amint észreveszik, hogy magunkhoz térünk. Hátunkon friss korbácsütések nyomai, kezünk láncra verve. Ekkor megjelenik egy újabb férfi, és elvezet minket kihallgatni.

Vernon Roche néven mutatkozik be; a beszélgetésből kiderül, hogy a Temeriai Különleges Erők tagja. Ha nem működünk együtt, minden bizonnyal a bitón végezzük. Milyen választásunk van hát? Nekiállunk elmesélni Roche-nak, hogy mi történt a bebörtönzésünk előtt.

Bármilyen sorrendben elmesélhetjük... De talán érdemes az elejéről kezdeni...

## A király akaratából (1. rész)

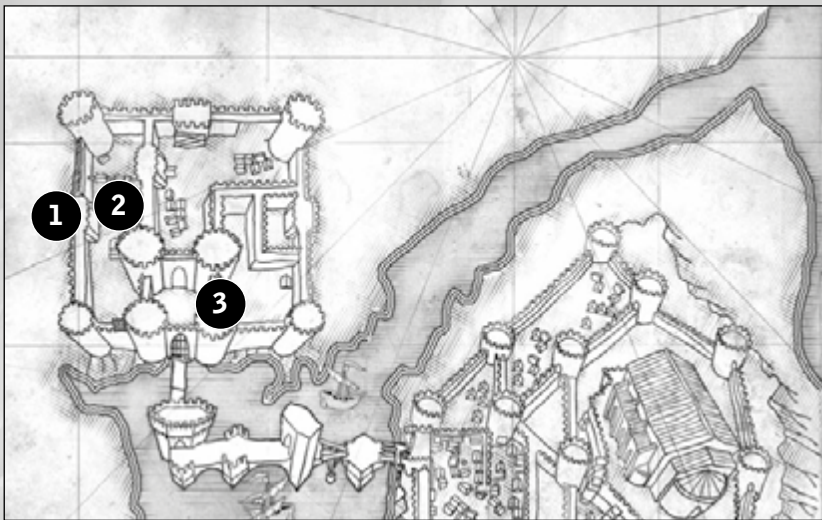


Szeretett Triss Merigoldunk mellett ébredünk, és úgy tűnik, pompás nap vár ránk. Terveinket azonban hivatlan vendég húzza keresztül – egy temeriai katona, aki tudatja velünk, hogy Foltest király látni óhajt minket. A varázslónővel folytatott rövid csevejt követően elhagyjuk a sátrat **[1]**, és megpillantjuk a temeriai sereg hatalmas táborát **[2]**. A dombról leballagva összefutunk a Crinfridi Martalócokkal, akik arra kérnek minket, vizsgáljunk meg egy bizonyos medált. Ezzel veszi kezdetét a **(Melitele Szíve mellékküldetés)**.

A La Valette várat lövő óriási kőhajító **[3]** felé tartunk. Ott találjuk Foltestet tanácsosai és a nilfgaardi nagykövet, Shilard Fitz-Oesterlen társaságában. A király azt akarja, hogy segítsük őt az ostrom során, melyet személyesen kíván irányítani. Követjük a királyt a táboron át az ostromtorony **[4]** felé. **[Választás]** Egy balliszta mellett elsétálva segítünk Foltestnek célozni – 1,5 fok a megfelelő irányszög (a barikád közepét kell megcéloznod a célkereszttel). Ezután követjük a királyt az ostromtorony tetejére.

Történetünknek ennél a részénél visszatérünk a kínzókamrába, megosztva Roche-sal az ostromtoronnyal kapcsolatos véleményünket. Beteges ötletnek tartjuk – a király és a nemesek úgy döntöttek, jól szórakoznak a falakon, míg a közkatonák az utcákon vesznek oda. Vernon rendre utasítja Geraltot, és mi választhatunk, hogy akarunk-e még többet mondani.

## A király akaratából (2. rész)



A vallatás folytatódik, ahogy elmeséljük Roche-nak, mi volt a szerepünk a La Valette vár ostromában. Az erőd falán **[1]** állunk, a bárók az első ellenségekkel csapnak össze, és nekünk kell figyelni arra, hogy Foltestnek nehogy baja essék. **[Harc]** A temeriai lordokat segítjük a csatában, egymás után ölve le az ellent az acélkarddal, ami nem jelenthet gondot. Miután ezzel végzünk, a király megparancsolja, hogy az Aryan la Valette vezette erők által védett tornyot el kell foglalni.

### Barikád

Az utunkba eső első toronyban íjászok vannak, akik megakadályozzák, hogy bárki is közel férközzön. Mi több, a bejáratot is eltorlaszolták. Először el kell pusztítanunk az említett barikádot az udvarban álló ballisztával **[2]**. Leugrunk a falról. Meg kell verekednünk a várvédőkkel. **[Harc]** Legkönnyebben az Yrden Jel segítségével győzhetjük le őket, hogy aztán végezzünk a megbénítottakkal. Miután levertük az összeset, felkurblizzuk a ballisztát. Újabb La Valette lovagok fogják félbeszakítani tevékenységünket, akiket a fent említett taktikával győzünk le. Ezután visszatérünk a ballisztához. Ha párszor hibázunk, még több ellenség jön majd.

A gépezet felhúzása után most céloznunk kell. A célzás hasonlóan működik – ritmikusan nyomogatjuk a képernyőn megjelenő ikon jelezte billentyűt. A La Valette fegyveresek ismét ránk vetik magukat. Az ő legyűrűsüket követően már csak tüzelünk kell a ballisztával, szétlőve a torlaszt.

## A frontvonalban

**[A tábori ballisztával való tüzelés következményei]** Ismét a falakon vagyunk, és behatolunk a toronyba, ahol a lázadó Etcheverry gróffal és lovagjaival kerülünk szembe. Ha sikerült a célzás a tábori ballisztával még a roham előtt, már végeztünk a nemessel, és csak alárendeltjeivel gyűlik meg a bajunk. **[Harc]** Ez a harc kicsit keményebb lesz, mint az előzőek. Több az ellenség, és jobban összehangolják a támadásaikat. Fontos, hogy ne felejtünk el kitérni és azt se, hogy a hátba dőfés duplán sebez. A Quen és az Yrden Jelek is segíthetnek az összecsapás túlélésében.

Miután megöltük az utolsó ellenséget is a toronyban, követjük a királyt a következő erődítményszeghez. A védőpalánk alatt ellenfeleink újabb csapata vár ránk. Ugyanazzal a technikával győzhetjük le őket, mint korábban. Folttest lovagjai fejszékkel verik szét az előttünk álló ajtót. Az ajtón túl megverekszünk egy fenyegető külsejű izomkolossal és lakájaival. **[Harc]** Ezt az ellenfelet legjobb az Yrden Jellel elintézni. Mikor végzünk, már csak egy iramodásnyira vagyunk az Aryan la Valette védelmezte toronytól.

A király utasít, hogy jussunk el az ellenséges erődítmény tetejére és nyissuk ki az ottani ajtót. Útközben elfoghatjuk vagy megölhetjük Aryant **[3]**. A nyílak elől elugrálva rohanunk a külső fal állványzata felé és további ellenségek legyőzése után elérjük a tetőt, ahol találkozunk La Valette-tel. **[Választás]** **[A]** Megpróbálhatjuk meggyőzni a nemest, hogy adja meg magát. **[B]** Becsületesen megküzdehetünk vele, egy az egy ellen, megkímélve embereit, vagy **[C]** megküzdehetünk Aryannal és lovagjaival. Döntésünk következményeire a szókés **(A La Valette börtön)**, során derül fény, de erről majd később.

Roche itt félbeszakít minket, visszakerülünk a sötét tömlöc kínzókamrájába. Rövid csevegés után a Különleges Erők parancsnoka nógatni kezd, hogy folytassuk...

## Tűzpróba

A vár – ahol a temeriai király gyermekeit rejtegetik – bevétele során a következő fontos epizód egy sárkány felbukkanása volt.

A La Valette vár fő erődítményének elfoglalása után Foltsttel és Triss Merigolddal elértük az utolsó tornyot, amely elválaszt minket a templomnegyedről, ahol valószínűleg a király fattyai rejtőznek. A kaput a Vernon Roche vezette Különleges Erők segítségével nyitjuk ki, és úgy fest, hogy nyitva áll az út a kolostorba. Valami viszont nem stimmel. Witchermedálunk vibrálni kezd. Egy hatalmas fekete sárkány száll el a fejünk felett... Az utolsó pillanatban sikerül a városba vezető hídra menekülnünk...

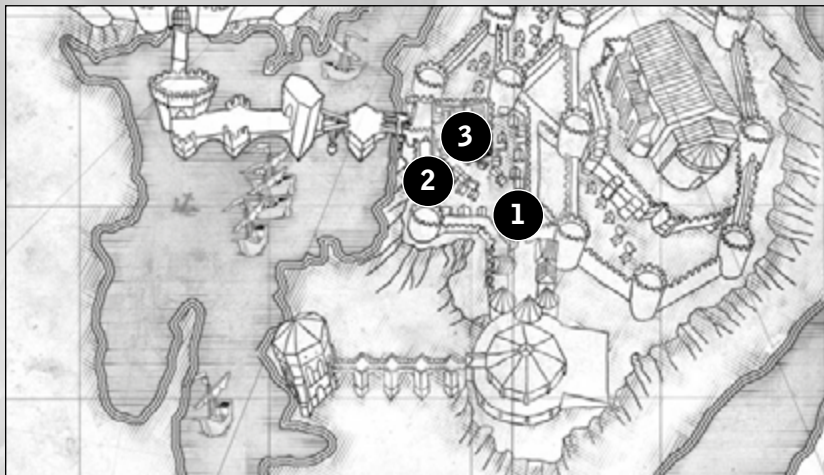
Ahol védők valóságos hordája vár. **[Harc]** Mint mindig, amikor ellenségeink számbeli fölényben vannak, ne felejtjük el blokkolni csapásaikat és visszavágni (ha karakterünk elég fejlett ezekhez a képességekhez), és emlékezzünk az Yrden és Aard Jelekre is. Átküzdjük magunkat a következő kapun, a védőpalánk alá rejtőzve a sárkánytűz elől. Ekkor Triss, mágiáját használva „kinyitja” a kaput. Sajnos az összeomlik, így Merigold a túloldalon reked.



Az előttünk álló híd lángol, és amikor biztonságos helyre jutunk, feltűnik előttünk a sárkány. Szerencsére a kőhajító lövése eljlesztí...

Roche itt megint félbeszakít minket. Türelmetlen, mert ő maga is tökéletesen tisztában van az épp az imént elmondottakkal. Így hát vallomásunkat máshonnan folytatjuk.

## Vérének vére



A Temeriai Különleges Erőket leginkább azok az események érdeklik, melyek a templomnegyed elérése után történtek. A kolostor kapuja zárva volt **[1]**, így utasítottak minket, hogy keressük meg a város alatti titkos folyosót, amit az egyik elfogott pap említett.

### A templomhoz

Míg a folyosót keressük, valószínűleg összefutunk pár temeriai katonával, akik a városlakókat **[2]** sanyargatják. A lejjebb ismertetett mellékküldetésben (**Jaj a legyőzötteknek!**) foglalkozunk majd ezzel. A városban rohangászva az egyik barikádnál egy faajtóra bukkanunk. Egy hátsó udvarba vezet, melynek közepén egy kút áll. Itt ránk fog támadni néhány, még élő várvédő. **[Harc]** Őket legkönnyebben az Yrden Jelet használva tudjuk legyőzni – amint megbénuultak, már könnyű végezni velük az acélkarddal. A kútról kiderül, hogy a város alatt futó csatornarendszerbe vezet.

**[3]. [Harc]** A vízben gázolva és ezüstkardunkat forgatva győzzük le az útközben előforduló főtőlidérceket, míg rá nem bukkanunk az egyik, kolostor melletti toronyba vezető létrára. **[Harc]** Itt több ellenféllel is találkozunk; az acélkarddal és az Yrden Jellel érdemes elbánnunk velük. Elhagyjuk a tornyot. A La Valette lovagok kintről támadnak ránk, és ugyanúgy intézzük el őket is, mint a többieket. Legyőzésüket követően belépünk a templom területére. Eljutunk az udvarra és annak a kapunak a túloldalán találjuk magunkat, amelyeknek a kinyitására parancsot kaptunk. Védjük meg magunkat a megmaradt ellenséges katonáktól. Egyiküknél lesz annak a szobának kulcsa, amely mellett nemrég haladtunk el. Itt találjuk a kolostor kapuját nyitó kart.

Most már csak használnunk kell. Folttesttel és Roche-sal az udvaron találkozunk.

Vernon ismét félbeszakítja a történetet, visszarángatva minket a kínozókamrába. Úgy tűnik, hogy a temeriai lassan kezd hinni nekünk. Ha minden más eseményről beszámoltunk már neki, már csak be kell fejeznünk a vallomásunkat.

Onnantól vesszük fel a fonalat, hogy találkozunk a főpappal és Tallies gróffal, aki hamarosan elárulja, hogy Anais és Boussy a közeli sekrestyében vannak.

Követjük a királyt és a Különleges Erők parancsnokát oda... de a sárkány ismét utunkat állja.

Két **QTE**-re (gyors lefolyású esemény) számítsunk, amit ha elrontunk, kalandjaink véget érnek a Witcher 2-ben. Roche sebesülten összerogy, de ha sikerrel járunk, a sárkány elrepül. A királlyal elérjük a sekrestyét. A gyerekeket a felső szinten találjuk egy szerzetes társaságában. Folttest arra kéri Geralsot, hogy várjon, nehogy megijessze a gyerekeket. A szerzetes azt javasolja, imádkozzanak közösen... Mire rájövünk, hogy szeme a witcher mutáció jeleit mutatja, már túl késő. A király holtan esik össze, gyilkosa pedig kiveti magát az ablakon, a folyóba... Kisvártatva temeriai katonák rohannak be, és minket tartanak a király gyilkosának... Így kerültünk hát a börtönbe, ahol vallatnak minket.

## A La Valette börtön



Roche láthatóan hinni akar nekünk, de nincs se tanúja, se bizonyítéka. A bíróság minden bizonnyal halálra ítél minket. A temeriai azt sugallja, hogy ő az egyetlen reményünk és rajtunk áll, hogy eldöntsük, miképpen válaszolunk az ajánlatára. **[Választás] [A]** Amennyiben beleme-



gyünk az együttműködésbe, Roche segít megszökni a börtönből. **[B]** Amennyiben úgy döntünk, hogy inkább verekszünk, és megpróbáljuk legyúrni, holtan végezzük. Ezt a választási lehetőséget látva inkább beleegyezzünk, hogy segítünk neki megtalálni Foltest gyilkosát, és közben tisztázuk magunkat. Cserébe megkapjuk béklyóink **kulcsát**, és visszakísérnek minket a cellánkba.

A kihallgatás után visszakerülünk cellánkba. Szerencsére sikerült meggyőznünk Roche-t, hogy nem mi öltük meg Foltestet, így kiszabadíthatjuk magunkat láncainkból. De hogy hagyjuk el a cellát? **[Választás]** **[A]** Használhatjuk a Vernontól kapott **kulcsot** – az örök ekkor bejönnek a cellába **[1]**, hogy ismét láncra verjenek vagy **[B]** provokálhatjuk a börtönőröket, akik ekkor szintén bejönnek a cellába, hogy megmutassák, ki a főnök. Akárhogy is, ökölharc vár ránk két ellenféllel.

**[Harc]** Az ökölharc is a QTE-ken (gyors lefolyású eseményeken) alapszik, így nem okozhat gondot. Az örök leverése után egyiküknél megtaláljuk a **cellakulcsokat**. A kinti ládában rábukkanunk a **kardunkra** és a főzeteinkre: a **Macskafőzetre** és a **Fehér Sirályra**.

A cella elhagyása után ki kell jutnunk a tömlőcből.. A terem ajtaja felé indulunk, ahol most vagyunk. Megpróbálhatunk kilopózni a kijáraton, vagy egyszerűen megölni az összes őrt, akivel összefutunk. Tétélezünk fel, hogy észrevétlenül akarunk kisurranni.

Az előttünk levő teremben van egy őr. Az ajtó kinyitása után rejtőzzünk el a bal oldali cellában és várjuk meg, míg a börtönőr az ajtóhoz nem ér, ahol bejöttünk. Lopózzunk mögé és gyűrjük le. Aztán kövessük a felfelé vezető lépcsőt **[2]**.

**[Választás]** Két út vezet ki a tömlőcből: **[A]** a fenti út és a **[B]** lenti út. Attól függően, hogy mit választunk, és hogy miképpen döntöttünk, mikor szembekerültünk Aryannal (**A király akaratából küldetésben**), a történet némileg eltérő irányt vesz majd.

**[A]** Egy folyosóban állunk; a végén egy zárt ajtót látunk. Balra van egy őr, aki az egyik cellát vigyázza. Eloltjuk a közeli fáklyát – ez magára vonja a figyelmét, így le tudjuk gyúrni.

Így aztán balra megyünk, ahonnan az őr érkezett. Amint az egyik cellában ülő fogoly felismer minket, toroka szakadtából kiabálni kezd, ami további őroket csal oda. Így aztán bújunk el az egyik üres cellában és lopózva nyomjuk le az őrt. Majd osonjunk be a következő terembe. Az őrt kikerülve lekuporodunk a balra álló hordók mögé. Eloltjuk a közeli fáklyát, és amikor a börtönőr odajön, hogy meggyújtsa, elintézzük. A nem messze levő kamrában van még egy őr. Elbújunk az elől levő hordók mögé, és amikor a zaj eltereli a figyelmét, legyűrjük. Majd belépünk a következő terembe **[4]**.

**[A1: Aryan él]** Szemtanúi leszünk a jelenetnek, ahogy Aryan la Valette-et két őr kivezeti a kínzókamrából. A nemes fölérjük kerekedik és ekkor Geralt előbújik. Rövid beszélgetést követően megbíznak a feladattal, hogy tisztítsuk meg a kijáratot vezető utat, aztán térjünk vissza Aryanért, akit megkínóztak és nincs olyan állapotban, hogy segíthessen.

**[A2: Aryan halott]** Ha megküzdöttünk Aryannal, annak a jelenetnek leszünk szemtanúi, hogy Shilard, a nilfgaardi nagykövet kivezeti Louis La Valette bárónőt a kínzókamrából. Ekkor felmegyünk a lépcsőn, legyözve az ott található őroket.

**[A1]** Visszatérünk Aryanhoz, és együtt megyünk fel a lépcsőn. Kisvártatva elérünk egy helyre, ahol a nemes megmutat egy titkos folyosót **[5]**. Kinyitja és közli, hogy meneküljünk; a többiről ő majd gondoskodik. A teremben található hordókat meggyújtja, amivel elvágja az utunkat. Így hát a kijáratot vezető folyosón indulunk tovább. Odakint Triss vár ránk: együtt futunk Roche hajójára, és útra kelünk, hogy felkutassuk Foltest igazi gyilkosát.

**[A2]** Az örök legyőzése után, míg a kijáratot keressük, előbb vagy utóbb eljutunk egy terembe, ahol ismét találkozunk Marie Louisával és Shilard Fitz-Oesterlennel.

Rövid csevej után a nagykövet felajánlja, hogy segít nekünk. Végére is Foltest halála kimondottan kapóra jön Nilfgaardnak és egykor magának Emhyr császárnak is segítettünk. Shilard behívja az ajtón túli öröket, közli velük, hogy a witcher megszökött és a várbörtönben kószál. Az örök azonnal lerohannak a lépcsőn, így szabaddá válik előttünk az út **[6]**. Miután kiérünk, balra fordulunk, ahol Trissre bukkanunk. Együtt futunk Roche várakozó hajójára.

Mivel Foltest gyilkosát a Scoia'tael segítette, valószínűleg Flotsam városába hajóztak, ahol egy bizonyos Iorveth egységét látták feltűnni.

**[B]** Egy folyosóban állunk; a végén egy zárt ajtót látunk. Balra van egy őr, aki az egyik cellát vigyázza. Eloltjuk a közeli fákylát – ez magára vonja a figyelmét, így le tudjuk gyúrni. Felsétálunk a jobbra levő lépcsőn. Legyűrjük az ottani őrt és odaosonunk egy másikhoz, akit csak az egyik cellában üldögélő tünde nő érdekel. Nála megtaláljuk a lenti folyosó ajtajának **kulcsát**. Az ajtó mögött kinyitjuk a csapóajtót és leugrunk **[3]**. Előbb-utóbb egy kínzókamrában találjuk magunkat **[7]**.



**[B1: Aryan él]** Ha nem öltük meg Aryan La Valette-et, a kínvallató a nemesrel fog foglalkozni, megpróbálva rávenni, hogy írja alá a dokumentumot, melyben az áll, hogy ő az apja Foltest fattyainak. Leugrunk, és legyűrjük az írnot. Ekkor a kínvallató felfigyel ránk és meg kell küzdenünk vele. **[Harc]** A kínvallató elleni harcban ne felejtünk el blokkolni és erős csapásokat osztogatni. Kiszabadítjuk Aryant, és őt támogatva elhagyjuk a kínzókamrát. Az ifjú azt mondja, itt vár ránk, és arra kér, intézzük el a fenti öröket. Eleget kell tennünk az óhajának. Valószínűtlen, hogy sikerülne leütni az összes őrt odafent, úgyhogy elő is húzhatjuk pengénket és felkészülhetünk egy kis kardvívásra. Visszajövünk Aryanért, és felvisszük a lépcsőn. Kisvártatva elérünk egy helyre, ahol a nemes megmutat egy titkos folyosót **[5]**. Kinyitja és közli, hogy meneküljünk; a többitől ő majd gondoskodik. A teremben található hordókat meggyújtja, amivel elvágja az utunkat. Így hát a kijáratához vezető folyosón indulunk tovább. Odakint Triss vár ránk: együtt futunk Roche hajójára és útra kelünk, hogy felkutassuk Foltest igazi gyilkosát.

**[B2: Aryan halott]** Ha megvítettük Aryannal, a kínvallató az anyjával, Louisa La Valette-tel fog foglalkozni, megpróbálva rávenni, hogy írja alá a dokumentumot, melyben az áll, hogy nem Foltest volt az apja a fattyaknak. Leugrunk, és legyűrjük az írnot. Ekkor a kínvallató felfigyel ránk, és meg kell küzdenünk vele. **[Harc]** A kínvallató elleni harcban ne felejtünk el blokkolni

és erős csapásokat osztogatni. Kiszabadítjuk a bárónőt, és röviden elbeszélgetünk vele, amit a kínzókamrába lépő nilfgaardi nagykövet, Shilard Fitz-Oesterlen szakít félbe. Louisa kérésére belemegeg, hogy segít kijutni nekünk a börtönből. Felmegy a lépcsőn, arra kérve minket, hogy némileg lemaradva kövessük. A nagykövet összehívja az öröket, míg mi biztonságosan elrejtőzünk. A nilfgaardi közli az örökkel, hogy a witcher kiszabadult, és hogy emberei a várbörtönben látták. Az örök lerohannak a várbörtönbe, így szabad előtünk az út [6]. Távozunk is. Miután kijutottunk, Triss-szel találkozunk, és követjük Vernon Roche várakozó hajójára. A Foltest valódi gyilkosát segítő Scoia'tael nyomaira legvalószínűbben Flotsamban fogunk ráakadni. Úgy hogy útra kelünk.

## I. felvonás

### Rázós földetérés



Hála a temeriai Különleges Erők parancsnokának, sikerült elmenekülnünk La Valette várnak börtönéből. A királygyilkos nyomait követve Vernon Roche hajóján indultunk el Flotsam kikötővárosa felé. Sajnos kiderült, hogy a kikötő le van zárva, mivel a környező vizeken egy szörnyeteg garázdálkodik. Így a város közelében vetettünk horgonyt.

Triss Merigold és Roche társaságában elhagyjuk a hajót [1], hogy bejussunk a városba [2], átvágva a környező erdőn. Váratlanul furulyaszó üti meg a fülünket, és Roche tündék jelenlétét érzi. Egy pillanat alatt kiderül, hogy maga a híres tünde egységparancsnok, Iorveth állja utunkat. Ő és Vernon régi ismerősök. A vele folytatott csevejből kiviláglik, hogy a tünde már jó ideje vadászik Roche-ra, és hogy ő rejtegeti Foltest gyilkosát. Ahogy azt Iorveth mondja: „Érdekeink ellentétesek”... Triss kilö egy mágikus villámot a tündére, de az elugrik a támadás elől, és nyílzápor zúdul ránk a közeli bozótosból. Triss mágiája révén éljük túl a dolgot. A varázslónő mágikus gátat emel körénk, ami a nyilakat lepkékké változtatja. Ám ez annyira kimeríti, hogy összeesik. Roche felkapja Trisst, de még el kell bánnunk a ránk támadó scoia'taelekkel. [Harc] Én ellenzem, hogy elhagyjuk a varázsbuborékot, mivel életünket gyorsan kioltanák a tündék nyilai. A ránk támadó tündékkal legjobb erős csapásokkal végezni. Roche a város felé indul Triss-szel, mi követjük, végig verekedve a ránk rontó tündékkal. Így érzük el magát a várost, ahol a városi őrség a segítségünkre siet. Iorveth megígéri, hogy találkozunk még... A városőr tájékoztat róla, hogy ha sietünk, még megnézhetjük a város főterén hamarosan kezdődő kivégzést.

## Istenek (és hóhérok) akaratából



Amint azt korábban megtudtuk az őrtől, a városban kivégzésre kerül sor. Átvágva a városon, számos emberrel találkozunk, akik az eseményre sietnek. Előbb vagy utóbb mi is megérkezünk a főtérré **[1]**.

A vérpadon hurokkal a nyakukban barátainkat, Zoltant és Dandeliont pillantjuk meg. Ráadásul az utóbbi az az informátor, akiről Roche említést tett az erdőben. Miután elindulunk a vérpad felé, egy őr szólít meg minket. Megtudjuk, hogy Zoltant a Scoia'taellel való összejátszással, Dandeliont pedig bujálkodással vádolták meg... **[Választás]** Két módon oldhatjuk meg a kérdést: **[A]** Fellázíthatjuk a tömeget az őrök ellen vagy **[B]** megfélemlíthetjük az őrseget. Mind-egy, mit választunk, ökölharc vár ránk az őrökkel.

Miután legyűrtük őket, a hóhér nekiáll fellógnatni az elítélteket, így őt is le kell győznünk. Újabb ökölharc következik. A hóhér leverése után Loredo – a kormányzó és a helyőrség parancsnoka – megérkezik a térre. Nem számít, mit választunk, mikor szóba elegyedünk vele, meg fogjuk győzni Zoltan és Dandelion ártatlanságáról. Szabadon engedik őket, de a várost nem hagyhatják el. Továbbá meghívnak minket a kormányzó kúriáján tartandó esti lakomára (**Tisztességtelen ajánlat**).

Barátaink kiszabadítása után megköszönik, hogy megmentettük őket, és meghívnak minket egy közeli fogadóba **[2]**, hogy megünnepeljük az eseményt. Ezután tetszés szerint foglalkozhatunk akármelyik mellékküldetéssel, vagy egyszerűen indulhatunk „városnézésre” is. Este 9 óra után azonban elindulunk Loredo kúriájára **[3]**.

## Tisztességtelen ajánlat

Miközben megmentjük Dandeliont és Zoltant az akasztófától, találkozunk a helyőrség parancsnokával, aki a város kormányzója is egyben. Meghív minket vacsorára. Udvariatlanság lenne nemet mondani, így este 9 óra után felkeressük Loredo kúriáját. Beszélgetnünk kell a kapuban álló őrrrel, aki elveszi a fegyvereinket. A társalgás során csatlakozik hozzánk Roche – ő is látni akarja a parancsnokot. Vernonnal beszélgetve lépünk be a kúriába.

## A balliszta

Társunk figyel egy ballisztára a kúriában, mely a kikötőre irányul. A parancsnok arra használja, hogy teljesen ellenőrzése alatt tartsa a kikötőbe befutó és azt elhagyó hajókat. Ha nem akarunk a későbbiekben Loredo kegyelmére hagyatkozni, szét kellene szednünk mihamarabb a fegyvert. A ballisztát azonban őrzik, ezért valahogy el kell terelnünk az őr figyelmét... És egy szép nőnél nincs jobb figyelemelterelés. Szükségünk lesz a Margarita nevezetű kurtizán segítségére, akit a kúrián találunk meg. Attól függően, hogy mit mondunk neki, a lány segít

nekünk **[A]** csekély 60 orenért vagy **[B]**, ha teszünk neki egy szívességet, és az őt zaklató két vagányt, Myront és Alphonse-t leszállítjuk a magas lóról. Az említett nehézfúkat a közelben találjuk, és szkanderban kell őket legyőznünk. Nem számít, melyik lehetőséget választjuk, miután fizetünk neki vagy megteszük a kért szívességet, Margarita becsalja az őrt a bokorba, hogy ízelőt adjon neki specialitásából. Nekünk pedig több mint elég időnk marad, hogy elintézzük a ballisztát. Megtehetjük ezt a parancsnokkal való találkozás után is, de miért pazarolnánk az időt? Amint végzünk, indulhatunk a találkozóra Loredóval.

A lépcsőn felsétálva érjük el ház bejáratát. Az ott posztoló őr azonban tudatja velünk, hogy Loredó elfoglalt, mert egy Síle nevű varázslónőt fogad éppen. Roche azt javasolja, várjunk a földszinten. Addig körülnézhetünk, de minden folyosó vagy le van zárva vagy őrök vigyázzák, így lemegyünk Roche-hoz.

Vernon felveti, hogy csaljuk el a kúria hátsó bejáratánál posztoló őrt, hogy besurranhassunk. Ekkor, ha még eddig nem öltük meg a kikötőt elzáró szörnyet (**A kayran**), egy kereskedő keres fel minket. Ha beleegyezünk, hogy meghallgatjuk, tudatja velünk, hogy a kúria mögött találhatjuk annak a csapdának az egyik darabját, ami segíthet megölni a szörnyet. Gyanúja szerint előbb-utóbb szembekerülünk a bestiával. Közben kivitelezhetjük Roche tervét is.

Míg Vernon elvonja az őr figyelmét, elrugaskodunk a lépcsőről, és Loredó rezidenciájának sarka mögött érünk földet. Gyorsan el kell bújunk a jobbra levő szikla mögött, aztán megvárni, míg az őr hátat fordít nekünk, hogy leüthessük. Belopózunk, próbálva nem zajt csapni, ami nagyon is lehetséges, például ha elbotlunk a közeli vödörben. A sarkon túl leütünk még egy őrt. Így jutunk be a kertbe, ahol felmászunk Loredó szobájának ablakához, és kihallgatjuk beszélgetését a varázslónővel. Mikor ez megvan, visszatérünk Roche-hoz, és elmegyünk a találkozóra a parancsnokkal – aki most már fogad minket.

Ha elfognak minket az őrök, a parancsnok elé vonszolnak, de nem fogjuk megtudni, miről beszélgetett a varázslónővel. Egyszerűen csak elsétál mellettünk, mert éppen ekkor hagyja el a parancsnok szobáját. Ezután találkozunk Loredóval. Tudni akarja, hogy mit keres a Foltst meggyilkolásával vádolt witcher az „ő” városában. Bármit mondunk is neki, Loredó végül egy-fajta szerződést kínál – bánjunk el Iorvethtel és alakulatával. Azt is javasolja, hogy használjuk erre a célra Zoltant, mivel a törp a Scoia'tael cinkosa. Ha Zoltannak még mindig tilos elhagynia a várost, Loredó megígéri, hogy megkegyelmez neki, ha megöljük a kayrant, a szörnyet, amely miatt lezárták a kikötőt. Világos, hogy vagy elfogadjuk a parancsnok ajánlatát vagy elutasítjuk, ha nem akarunk részt venni az ügyleteiben. Ezután foglalkozhatunk mellékküldetésekkkel vagy a kayrannal (**A kayran**), vagy ha ezt már megtettük, koncentrálhatunk arra, hogy eljussunk Iorvethez (**Királyok gyilkosai**).



## A kayran



A Flotsam népét háborgató szörny tevékenysége már akkor hatással volt ránk, mikor a város felé hajóztunk. A kikötőt ugyanis miatta zárták le. Mikor első ízben felkeressük a fogadót **[1]**, amint befejezzük a beszélgetést barátainkkal, berohan egy városlakó, fegyverbe szólítva az embereket... A kayran ismét megtámadta a szomszédos mólót **[2]**. Triss kinézve az ablakon azt javasolja, hogy menjünk oda, mivel valaki varázslatot űz.

Így aztán követjük a parasztembert a szörny támadásának színhelyére. Mire odaérünk, a fevad már eltűnt. Csak egy varázslónővel és egy csapat helybelivel találkozunk. Mi több, a nő mintha ismerne minket... A parasztok ellenségesek a varázslónővel, azt állítják, hogy tettei kis híján egy bizonyos Sosek életébe kerültek. Attól függően, hogy mit mondunk, **[Választás]** a mólón kitört vita aszerint rendeződik. **[A]** Megmondhatjuk a parasztnak, hogy nyeljük le a békát, megfélemlítve őket, de ha elrontjuk, meg kell verekednünk velük. **[B]** Megkérdezhetjük azt is, hogy mi történt, így meggyőzhetjük a parasztokat, hogy a szörny felelős mindenért és nem a varázslónő.

Függetlenül attól, hogy mit választunk, ezután szóba elegyedünk Tansarville-i Sílével, mert Triss kíváratva ezen a néven mutatja be a varázslónőt. Elmondása szerint akkor jött Flotsamba, amikor megtudta, hogy a kayran, ez a hatalmas szörnyeteg rettegésben tartja a várost. Egy bizonyos Louis Merse, aki eddig hallgatott, most közbeszól, tudatva velünk, hogy a helyi kalmárok jutalmat ajánlottak fel a szörny megöléséért, és hogy felteszi, Síle és Geralt elbánnak majd vele. Sílének van egy ajánlata számunkra. Szívesen együttműködik velünk, mivel a szörny hullájából csak bizonyos komponensekre van szüksége, így a pénzt megtarthatjuk. A varázslónő azt javasolja, hogy keressük fel a jutalmat felkínáló kalmárt **[3]**, ha alkudni akarunk a díjra és több mindent szeretnénk megtudni. Amennyiben szükségünk van rá, megtaláljuk őt a fogadó **[1]** fölött bérelt szobájában.

## A kayran: pénzkérdés

Így felkeressük a kalmárt **[3]**, hogy kialkudjuk vele a kayran megölésének árát. Megfélemlíthetjük őt, használhatjuk az Axii Jelet, vagy egyszerűen csak megkérhetjük, hogy növelje meg a

jutalmat. Kérhetünk tőle előleget is, amit a harcra való felkészüléshez használunk fel. A kalmár keveset tud a szörnyről, de azt javasolja, keressük fel Cedricet, az egyik helyi prémvadászt. Őt Tutajrévben találjuk, a városfalon **[4]** túli faluban.

Nem vesztegetve az időt, megkezdjük Cedric felkutatását. A kapunál összefutunk Triss-szel, aki arra kér minket, hogy semmilyen ügyletbe ne keveredjünk Sílével. Függetlenül attól, hogy mit mondunk neki, velünk tart Cedricet megkeresni. A faluba érve látjuk, hogy egy őr éppen az egyik tünde nővel Cedricről beszélget. Ha később beszélünk a lánnyal, megmutatja azt a leshelyfélét, ahol megtaláljuk a prémvadászt **[4]**.

A tündét ott találjuk, ahova irányítottak minket. Többek között elmondja, hogy a kayran számos embert őt már meg mérgező nyálkaköpetével. A witcher meg akarja vizsgálni a nyálkát, hogy jobban felkészülhessen a csatára. Cedric elmeséli, hogy látta a szörny nyomait egy keletre fekvő hajóroncsnál. A tündével való beszélgetés után hozzánk lép Triss, aki közli, hogy ebben az esetben találkozunk a szörny tanyájának **[5]** közelében.

Így aztán átvágunk az erdőn a folyó mentén, azt remélve, hogy rábukkanunk a szörny nyomára. Kiszáratva, a romba dőlt híd mellett ráakadunk a minket váró Trissre **[5]**. Innen már látjuk a Cedric említette hajóroncsot is. Most már csak a ligetbe kell eljutnunk. Mikor végül odaérünk, pár fojtólidérccsel kell szembeszállnunk. **[Harc]** A fojtólidérceket legkönnyebben az ezüst kardot használva, gyors támadásokkal győzhetjük le. A Quen Jel és a gyújtóbombák szintén hasznosak lehetnek. Miután végeztünk a szörnyekkel, össze kell gyűjtenünk a kayran **nyálkáját [6]**, ami ahhoz kell, hogy elkészítsük a szörny mérgére immunissá tevő főzetet. Kiderül, hogy ehhez egy, a föld alatt növekvő gyógynövény, a **homályvirág** kell. Triss azt ajánlja, beszéljünk Cedric-vel, majd távozik.

## A kayran: homályvirág

Így a már említett tünde segítségét kell kérnünk. Visszatérünk hát a Flotsam melletti faluba. Ha nem találjuk Cedricet a leshelyén, keressük őt a faluban **[7]** levő házában. Elmondjuk Cedricnek, hogy nálunk van a szörny nyálkája **[6]**, és hogy még szereznünk kell homályvirágot. A tündének sajnos nincs ilyen gyógyfüve, és elárulja, hogy ez egy nagyon ritka növény. Ha bárhol előfordul a vidéken, csak a déli romok környéki barlangban **[8]** nőhet.



A barlang bejárata a tünde romok közelében, a vízesés mögött van. Odabent több csoport nekkerrel kerülünk majd szembe. **[Harc]** Mikor egyszerre több szörnyel küzdünk, az Aard Jel

rengeteget fog segíteni, mivel ledönti a szörnyeket a lábukról, így marad időnk, hogy végezzünk velük az ezüstkarddal. A **homályvirágot** a barlang legvégében találjuk. Most már létrehozhatjuk a kayran mérget semlegesítő **ellenmérget**. Visszatérünk Flotsamba az **ellenméreggel**, hogy tudassuk Sílével, készen állunk szembeszállni a bestiával. A varázslónő beleegyezik, hogy találkozzunk a szörny tanyája melletti romos hídnál. Mikor odaérünk, ismerteti, milyen stratégiát dolgozott ki: ő itt marad és mágiával támogat minket, míg mi lemegyünk, hogy megvívjuk a kayrannal a borzalmas küzdelmet. **[Harc]** A fenevaddal vívott küzdelem nem egyszerű. A szörny óriás csápaival támad ránk, és ha közelebb megyünk, mérget köp felénk. A legjobb módszer megbénítani a rémség csápjait az Yrden Jellel vagy egy speciális kayrancspaddal (az ehhez kellő tárgykészítési alkotóelemeket Loredó kúriáján találunk, és az ábrát megvehetjük Cedrictől), aztán levágni őket az ezüstkarddal. Mikor hat csápjából lemetéltük a negyediket is, a szörnyrel vívott harcnak véget vető **QTE (quick-time event – gyors lefolyású esemény)** veszi kezdetét. Ezután felkereshetjük a flotsami kereskedőt **[3]** a jutalomért.

## Királyok gyilkosai



Miután megkapjuk jutalmunkat a kayranért, találkozunk Triss Merigolddal Loredó kormányzó kúriájának **[1]** bejárata közelében. Attól függően, hogy beleegyeztünk-e a Loredóval való együttműködésbe vagy sem, alakul majd a párbeszéd. Mindenképpen megtudjuk, hogy a rakpartnál horgonyzó bárkán rabokat őriznek. Köztük van egy bizonyos Ciaran aep Easnillen nevű tünde, Iorveth jobbkeze. Talán ő tud valamit Foltest gyilkosáról? Meg kellene néznünk. Úgy-hogy a bárkára **[2]** megyünk.

A hajót ketten őrzik. Attól függően, hogy együttműködünk-e a parancsnokkal vagy sem, vagy felengednek minket vagy bajt okoznak. Megfélemlíthetjük, lefizethetjük vagy egyszerűen meggyőzhetjük őket. Triss-szel feljutunk a fedélzetre, majd a fedélközbe, ahol Ciarant őrzik. Mikor ráakadunk az alaposan összevert tündére, Triss a segítségünket kéri. Meg kell nyugtatnunk a férfit az Axii Jellel, míg a varázslónő meggyógyítja. Ezután nekilátunk kikérdezni Ciarant. Ha jól sikerül a párbeszéd, megtudjuk, hogy az az ember, akit Iorveth mellett látunk, miután elhagytuk Vernon hajóját, nem más, mint Letho, aki végzett mind Foltesttel, mind Demavenddel. A tündéket használta fel arra, hogy segítsenek neki, és most Iorveth halálát

akarja. Ő a felelős Ciaran egységének lemészárlásáért is. Mikor befejeztük a beszélgetést a tündével, Geraltnak látomása támad a múltból – eszébe jut, hogy a Vadak ragadták el tőle Yennefert.

## Az emlékezés rózsája

A Geralt emlékeitől felkavart Triss azt mondja neki, hogy segíthetne felidézni az összes emléket. Cedric elmondta neki, hogy a közeli tünde romoknál **emlékezés rózsáit** lehet találni. Ha megszerzzük ezeket a virágokat, készíteni tud olyan főzetet, amely segíthet visszanyerni az emlékeztűnket. **[Választás] [A]** Megkérhetjük Trisst, hogy tartson velünk a romokhoz vagy **[B]** egyedül is odamehetünk, és elhozhatjuk a varázslónőnek a **rózsákat**.

**[A]** Ha arra kérjük Merigoldot, hogy tartson velünk, akkor az ő társaságában indulunk a tünde romokhoz **[3]**. Amikor átvágunk az erdőn, vigyázunk kell a prémvadászok itt hagyott csapdái és a ránk rontó szörnyek, a nekkerek és az endriágok miatt. A vízesésnél **[4]** Triss közli, hogy a romok már nem lehetnek messze. A nyomában felmászunk a közeli magaslatra. Kísértatva megpillantjuk egy tünde város fenséges maradványait, ahol az **emlékezés rózsái** nőnek. Összeszedjük a szükséges virágokat. A tünde szerelmesek szobránál három nehézfű ront ránk. **[Harc]** Legyőzésük nem lehet gond, ha nem felejtünk el blokkolni. A harcól beszakad alattunk a föld, és Triss-szel egy tünde fürdőben kötünk ki. Megpróbáljuk az Aard Jellel szétrombolni a falakat, de úgy fest, el fogunk tölteni itt egy kis időt, mivel semmi hatása nincs. Jó ötlet kihasználni a lehetőséget és beszélgetni Triss-szel. Ha ügyesen játszunk ki kártyáinkat, végül vele együtt a vízben kötünk ki. Ha azt mondjuk, hogy nincs sok időnk, el is felejthetjük a szenvedélyes részt. A varázslónő arra kér minket, hogy hagyjunk hátra mindent, szökjünk el vele, és kezdjük új életet. Mikor vége, megpróbáljuk az Aard Jellel ismét lerombolni a falat, és ezúttal sikerül kijutnunk a fürdőből. Ha azonban szeretkeztünk Triss-szel, annyi idő eltelt már, hogy az aggódó Vernon Roche fog kiszabadítani minket. Ezután visszatérünk Flotsamba, hogy beszéljünk Zoltannal, aki, ahogy azt Triss mondta, elvezet minket Iorvethhez.

**[B]** Ha úgy döntöttünk, hogy segítség nélkül szerezzük meg a rózsákat, elmegyünk az erdei vízeséshez **[4]**, amit már jól ismerünk a homályvirág utáni keresésből. Útközben az erdőben élő szörnyekkel kell szembeszállnunk: nekkerekkel és endriágokkal. **[Harc]** A nekkerekkel a legjobb úgy elbánni, ha az Aard Jellel ledöntjük a szörnyeket a lábukról, majd végzünk velük az ezüstkarddal. Az endriágokat viszont előbb az Yrden Jellel érdemes megbénítani. A keresett romok a vízesés fölött vannak. Felmászunk. Az **emlékezés rózsáit** a tünde szerelmesek szobránál találjuk. Felszedjük őket, és visszatérünk Flotsamba, ahol odaadjuk őket Trissnek. Merigold rámutat, hogy Zoltan segíthet Iorveth keresésében, mivel láthatóan összejátsszák a Scoia'taellel.

Zoltant a fogadóban **[5]** találjuk. Ha elmondjuk neki, hogy szükségünk van rá, hogy találkozzunk Iorvethel, mivel ő talán tudja, hol van a királygyilkos, a törp belemegy, hogy elvezet minket a Scoia'taelhez.

Így az erdőbe indulunk Chivay-jal, oda, ahol a Mókusokkal szokott találkozni **[6]**. Itt kiderül, hogy már figyelnek minket. Zoltan az utolsó pillanatban elkiáltja a jelszót, de a tündék még mindig ránk céloznak az íjjaikkal. Zoltan ekkor elvezet egy másik találkahelyre **[7]**, de a törp figyelmeztetett minket, hogy ez csapda – a hely, ahova a scoia'taelek küldtek minket, egy arakász fészke. Ez azonban nem gond egy witchernek. Zoltan elvezet minket a szörnyeteghez. Mielőtt belépünk az arakász ligetébe, megkérhetjük barátunkat, hogy várjon itt, biztonságos helyen, vagy magunkkal is vihetjük, hogy segítsen minket a harcban. **[Harc]** Az arakással vívott csata sokkal nehezebb, mint az erdőben eddig látott szokványos szörnyekkel való harc. Így érdemes használni az Yrden és az Igni jeleket, és blokkolni a lény támadásait. A gyújtóbombák szintén



hasznosak lehetnek. Miután végzünk az arakással, egy Scoia'tael egység jelenik meg a ligetben és aztán felbukkan Iorveth is.

Ha rosszul alakul a tünde vezérrel folytatott párbeszéd, meghalunk. Próbáljunk meg udvariasak lenni, észben tartva, hogy ő van fölényben. Elmagyarázzuk, hogy Letho holtan akarja látni Iorvethet, és hogy ő a felelős a Ciaran egységében szolgáló tündék megöléséért. A tünde nem hisz nekünk teljesen, de támad egy ötlete, hogyan ellenőrizze mondandónkat. Elvezet minket Foltest gyilkosához, azt színlelvé, hogy a foglyai vagyunk. A tündék fognak fedezni minket.

Iorvethtel tartunk hát, hogy találkozhassunk Lethóval. Ismét a tünde romokhoz **[3]** megyünk, ahol a királygyilkost Eldan és Cymoril szobránál találjuk.

A királygyilkossal folytatott beszélgetés gyorsan igazolja szavunkat Iorveth előtt. Letho nem habozik beismerni, hogy mi történt az őt segítő tündékkal. Azt is megtudjuk, hogy vannak emberei, más orgyilkosok is Felső-Aedirnben. Mikor kitör a harc, a Iorveth egységéhez tartozó tündéket tűz alá veszik a váratlanul felbukkanó Roche emberei. Iorveth a kardját kéri tőlünk. Ha odaadjuk, megküzd Roche embereivel, és elmenekül a csetepatéből, Flotsamban pedig megkezdődik a másfajúak kiirtása. **[B]** Ha megtagadjuk tőle, Iorvethet Roche elfogja, és a tiszteletünkre lakomát rendeznek Flotsamban. Most azonban ismét a jó öreg tünde fürdőben találjuk magunkat... sajnos ezúttal Lethóval. **[Harc]** A királygyilkossal vívott párbaj távolról sem egyszerű. Ne felejtjük el blokkolni ellenfelünk támadásait, használjuk a jeleket és az erős támadásokat. Sajnos úgy fest, hogy alábecsültük ellenségünket. Letho meglep minket a witcher technikákat betevve, és lefegyverez. Ki vagyunk szolgáltatva neki. És nagy meglepetésünkre megkímél minket, azt mondva, hogy egyformák vagyunk, és hogy a múltban megmentettük egymást. Aztán azon töprengve, hogy vajon Triss elteleportálja-e őt Aedirnbe, távozik...

A romok között Iorveth vagy Roche talál ránk, attól függően, hogy segítettünk-e a tündének vagy sem. Beszélgetésre nincs idő. Letho meg akarja találni Trisst, így nekünk kell előbb odaérnünk.

## Hol van Triss?



Attól függően, hogy mit választottunk a **Királyok gyilkosai** küldetésben, Iorvethnek vagy sikerül visszavernie Roche-t és embereit **[A]**, vagy épp ellenkezőleg, Iorvethet elfogják **[B]**. Flotsamban ekkor vagy **[A]** a másfajúak kiirtása veszi kezdetét vagy **[B]** lakomát rendeznek Geralt and Roche tiszteletére.

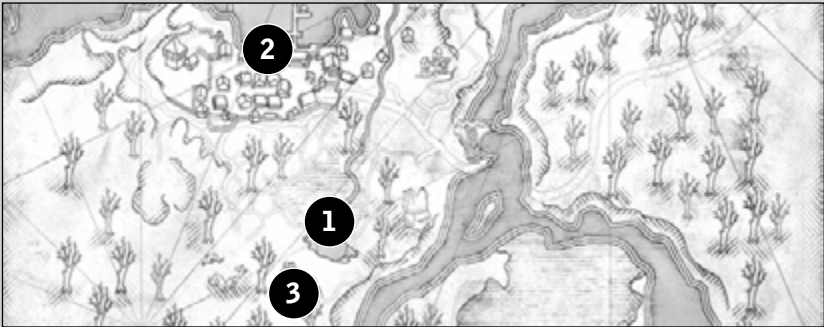


**[A: Segítettünk Iorvethnek, mészárlás zajlik a városban]** Ahogy lélekszakadva futunk vissza Flotsamba, egy őr tartóztat fel minket a kapunál. Ha a **Tiszteességtelen ajánlat** során úgy döntöttünk, hogy Loredónak dolgozunk, mindenféle felhajtás nélkül beenged minket. De ha elutasítottuk a parancsnokot, nem fog engedelmelkedni. Azonban meggyőzhetjük, megfélemlíthetjük, vagy használhatjuk az Axii Jelet, így jutva be a városba. Odabent az emberek a másfajúakat öldösis, és egyenesen a mészárlás közepébe csöppenünk. A fogadóhoz **[2]** közeledve meghalljuk Dandelion hangját. Ebből ítélve bajban van. Belépünk a fogadóba, és kiderül, hogy a helyi bugrisok kedvüket akarják tölteni két tünde nővel, akiket a bárd védelmez. Megpróbálhatjuk meggyőzni az embereket, hogy térjenek haza, vagy használhatjuk az Axii Jelet. Ha nem sikerül, meg kell küzdenünk velük. **[Harc]** Az ökölharc a QTE-n alapszik, így a harc nem lehet gond.

Dandelion elárulja, hogy valószínűleg ki a leginkább felelős a lázongásért. Kikérdezzük Trissről is. Kiderül, hogy Síléhez ment, mikor Dandelion beszélt neki a megaszköpről. Így megnézzük Sílének a fogadó **[2]** feletti bérélt szobáját. Ott véryomokra bukkanunk és egy lyukra a falban. Valaki arra használhatta, hogy kilesse, mi történt a szobában. A helyi bordélyba indulunk, hogy értesüléseket szerezzünk. Beszélünk a madámmal... Kiderül, hogy Triss Philippa Eilharttal beszélt. Margó azt is elmondja, hogy mikor a csőcselék nekiállt tündéket ölni, látta, hogy Cedric valakit követve bemegy az erdőbe. Mi több, a Síle szobájában látott véryomok is a szabadba vezetnek. Megisszuk a **Macskafőzetet**, így követni tudjuk a nyomokat. A véryomokon haladva átvágunk az erdőn a vizesés **[3]** melletti ligethez érve. Ott rábukkanunk a haldokló Cedricre. A tünde utolsó erejével elárulja, hogy mi történt. Triss a segítségét kérte. Síle szobájában rájuk támadt egy witcher, aki túl gyors volt Cedricnek ahhoz, hogy bármit is tegyen ellene. A witcher legyűrte a varázslónőt is, és arra kényszerítette, hogy a megaszköpot használva teleportálja el őket a felső-aedirni törpváros, Vergen mellé. Cedric a kezünk között hal meg... Kisvártatva Zoltan és Dandelion talál ránk az erdőben...

**[B: Iorvethet elfogták, lakoma van a városban]** Lethóval való párviadalunk után Roche talál ránk, aki elmondja, hogy sikerült elfognia Iorvethet. A gyilkos azonban elmenekült, és Triss vesztélyben van. Roche-sal Flotsamba rohanunk. Miután beérünk a főtérré **[1]**, Loredó üdvözlő minket. A parancsnok lakomát rendez a tiszteletünkre, és hősnek nevez minket. A fogadóhoz **[2]** érve meghalljuk a hencegő Dandelion hangját. Talán ő tudja, hol van Triss? A költő elmondja, hogy Triss felkereste Sílét annak fogadó feletti szobájában. Így felmegyünk az emeletre, hogy vessünk egy pillantást a varázslónő szobájára. Ott véryomokra bukkanunk és egy lyukra a falban. A szomszédos bordélyból valaki láthatta, mi történt itt. Így átmegyünk, keresni egy szemtanút, ahol összefutunk Dandelion egyik „ismerősével” – Derae-vel, akiről kiderül, hogy ő leste ki Margóval együtt Síle szobájában Trisst és Cedricet. Merígold meg akarta tudni, hogy Tansarville-i kivel beszélt a megaszköpon át. Trissnek sikerült kapcsolatba lépnie Kaedwen királyának udvari varázslójával – Dethmolddal. Később a kikérdezett tünde csak egy reccnést hallott, majd dulakodás hangjait. Mikor kiment az épületből, csak azt látta, hogy Cedric az erdő felé tart. Cedric hagyta a véryomokat... A **Macskafőzetet** használva követni tudjuk őket... Úgyhogy fogjuk a főzetet, és kövessük az erdőbe vezető nyomokat. A tünde véérének nyomán haladva eljutunk a vizesés **[3]** melletti ligetbe. A tünde utolsó erejével elárulja, hogy mi történt. Triss a segítségért kérte. Síle szobájában rájuk támadt egy witcher, aki túl gyors volt Cedricnek ahhoz, hogy bármit is tegyen ellene. A witcher legyűrte a varázslónőt is, és arra kényszerítette, hogy a megaszköpot használva teleportálja el őket a felső-aedirni törpváros, Vergen mellé. Cedric a kezünk között hal meg... Kisvártatva Zoltan és Dandelion talál ránk az erdőben...

## Keresztúton



Tetteinktől függően Flotsamban épp az imént zajlott le egy lakoma vagy a másfajúk kiirtása. Triszt elfogta Foltest gyilkosa, Síle eltűnt, Cedric meghalt... Nem messze onnan, ahol utoljára beszélünk vele, felbukkan Dandelion és Zoltan.

A barátainkkal folytatott beszélgetés egy kissé eltérő lesz, attól függően, hogy miképpen bántunk Iorvethel. **[Választás]** **[A]** Dandelion elárulja, hogy Roche valamilyen lépésre készül Loredó ellen. **[B]** Zoltan viszont arra ösztökél minket, hogy segítsünk a Scoia'taelnek, akik el akarják foglalni a helyőrségtől a börtönbarkát. Nehéz a döntés. **[A]** Ha úgy határozunk, hogy Roche-nak segítünk (**Halál az árulóra**), a felvonást vele fogjuk zárni. **[B]** Ha Iorveth mellé állunk, és segítünk kiszabadítani a foglyokat, vagy esetleg segítünk a Scoia'taelnek kiszabadítani Iorvethet (**Az úszó börtön**), a felvonást a tündével fejezzük be és a II. felvonásban máshová kerülünk.

### Vernon Roche

Roche-t flotsami házában **[1]** találhatjuk meg, míg Iorveth a tünde romok **[2]** körüli táborban időzik. Mindkettő többet fog mondani nekünk.

Amint azt Roche-tól megtudjuk, Loredó megpróbál egyezséget kötni a kaedweniekkel. Ő látja vendégül Henselt ügynökét. Vernon el akarja fogni a kémet és kiszedni belőle az értesüléseit, Loredó parancsnokot pedig halálra ítéli (**Halál az árulóra**).

### Scoia'tael

Ha a Scoia'tael táborába megyünk, megtudjuk, hogy az aedirni törpvárosba, Vergenbe szándékoznak indulni, ami Iorveth szerint az Aedirni Szűz székhelye, akit Philippa Eilhart varázslónő segít. Az a szándéka, hogy a Pontar-völgyben létrehoz egy valóban szabad tünde államot, és a Szűzben potenciális szövetségest lát. Mi több, Vergent hamarosan megtámadja a Henselt király vezette kaedweni sereg, és a védők hasznát vennék a segítségüknek. Ahhoz viszont, hogy időben odaérjünk, szükségünk van a börtönbárka elkötésére (**Az úszó börtön**).

## Halál az árulóra!



Ha úgy döntünk, hogy Roche-nak segítünk, bele kell egyeznünk, hogy részt veszünk a tervében, amit elmagyaráz majd Geraltnak és a csapatának. Ves, utcalánynak álcázva magát, bejut az áruló kúriájába, majd segít nekünk meggyilkolni Loredót. Roche többi embere tartalékban vár. Sötétedés után megkeressük a parancsnok kúriája **[1]** falának legkönnyebben megmászható pontját. Itt egy létra vár minket, melyen felkapaszkodunk a fal tetejétől nem messze húzóód emelvényre. Innen megpillantunk egy lányt, akit éppen egy díszes öltözékű férfi kerget. Leugrunk a kertbe, és a férfit is lopódzunk, akit elkábítunk. A lány elmondja, hogy Vest a toronyba **[2]** vitték. A torony ajtaja zárva van, és a kulcsot a kúria felső szintjén levő örök vigyázzák. A másik kulcs Loredó anyjánál van, aki fiszteket desztillál az alagsorban. Így átlapozunk a kertben, és megpróbálunk észrevétlenül maradni, hacsak nem akarunk inkább vérontást, mert akkor egyszerűen leöljük az öröket. Akárhogy is, eljutunk egy fakerítéshez **[3]**. Átugrunk rajta, majd egy ablakon át behatolunk Loredó házába. Lemegyünk a földszintre, legyűrünk egy őrt, és bemegyünk a folyosó végén nyíló szobába. Ez az alagsor, itt van a parancsnok anyja. Itt számíthatunk egy kis QTE-re. Visszamegyünk a földszintre, legyűrjük vagy megöljük az öröket, és feljutunk az emeletre. Itt ellopózunk az alvó örök mellett, és kivesszük a Loredó lakhelyét nyitó **kulcsot** az ablak melletti ládából. Megyünk még egy emeletet, és kinyitjuk az ajtót... Odabent megpillantjuk a megkötözött Vest. Loredó a szomszédos szobából veti ránk magát. Itt számíthatunk egy QTE-re, amely Geralt halálával végződik, ha elbukunk. Legyőzzük a támadónkat, és kiszabadítjuk Vest. Halljuk, hogy van még valaki a szomszédos szobában. Megnézzük... Egy Moril nevezetű tünde nőt találunk ott, aki éppen szülés előtt áll... Segítünk, hogy elhagyhassa Loredó parancsnok házáat, de félúton kissé változik a terv. A tünde magzatvizet elfolyik, így Ves visszaviszi az emeletre, míg nekünk az a dolgunk, hogy hozzunk segítséget. Végül kijutunk a toronyból. Szerencsére odakint összefutunk Roche egységével.

A hajó már vár ránk. Ideje vitorlát bontani Aedirn királysága felé...

## Az úszó börtön



Ha együtt érzünk Iorvethel, és úgy gondoljuk, hogy mellé állva van a legnagyobb esélyünk megtalálni Foltest gyilkosát és az elrabolt Triss Merigoldot, belegeyезünk, hogy segítünk a tündének.

A terv egyszerű. Átlopозunk a városon, meglepetésből támadunk, elköjtük a börtönbárkát, és elhajozunk az Aedirni Királyságba. Miután beszélünk Iorvethel vagy a törppel – amennyiben elfogtuk Iorvethet a **(Királyok gyilkosai)** küldetésben – a tünde romoknál **[1]**, Zoltannal tartunk, hogy találkozzunk Iorvethel és az egységével vagy csak a kijelölt egységgel az erdőben **[2]**. Ott az alakulat vezére részletesen ismerteti tervét. Legjobb felderítőtjét és még néhány emberét mellénk adja és a mi feladatunk lesz átlopозni Flotsamon a folyópartra. A többi tünde az ő parancsnoksága alatt a folyó felől támad majd. **[Választás]** Ha Iorvethet nem fogták el, kissé másképp is megközelíthetjük a kérdést. Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy nem fogadjuk el a tünde tervét **[A]**, és fel kell ajánlanunk, hogy álruhában jutunk be Flotsamba **[B]**.

**[A]** Ha belementünk a Scoia'tael tervébe, kövessük a felderítőt a szirtekhez. A folyóhoz érve megpillantjuk Vernon Roche távozó hajóját. Követjük tovább a felderítőt, aki az egyik helyen figyelmeztet minket egy temeriai járőrré. **[Választás]** Mi döntjük el, hogy támadunk-e, így elárulva helyzetünket, ami megnehezíti a kikötői csatát, vagy hagyjuk az őrköt elvonulni. A rakparthoz érve a kikötőben rengeteg katonát pillantunk meg. Ám túl késő már figyelmeztetni a másik egységet, ami mindjárt támadni fog. Így aztán felfedjük magunkat, és bekapcsolódunk a csatába.

**[B]** Ha saját tervünket követjük, csak Iorveth társaságában megyünk be a városba, aki a foglyunknak tettei magát. A trükk nem válik be teljesen, mivel az őrk fel fognak tartóztatni minket, és megkérdezik, szórakozhatnak-e kicsit a tündével. Ha igent mondtunk, a tündét arcul ütik. Ha nemet, akkor is továbbengednek minket. Így vezetjük el Iorvethet a börtönbárkához, ahol meglepjük a katonákat. Jelünkre az erdőből egy Mókus-egység ront elő. Így cselekedve sikerül meglepni Loredo embereit, és a csata keményebb, de rövidebb lesz, mint Iorveth terve esetében.

**[Harc]** Ne felejtjük el blokkolni a támadásokat, és az Yrden Jelet használni. Egyre több és több ellenséget legyőzve haladunk a börtönbárka **[3]** felé. Legyőzzük a fedélzet és a fedélköz őreit. Kiszabadítjuk a bárkán őrzött foglyokat, köztük Iorvethet is, ha elfogták **(Királyok gyilkosai)**. Mikor a hajó már indul, megpillantjuk Loredót, aki felgújtja a vámszedők tornyát a kikötőben, ahol a tünde nőket tartják fogságban. Geralt az utolsó pillanatban ugrik ki a mólóra. **[Választás]** **[A]** Megpróbálhatunk eljutni a toronyhoz és megmenteni a tünde nőket, vagy **[B]** követhetjük a parancsnokot.

**[A]** A toronyhoz **[4]** futunk. Le kell győznünk a kapuban a parancsnok két emberét, aztán felmásztunk, és kiszabadítjuk a tündéket. A nők megmentése egyszerű **QTE**, amihez ritmusosan kell nyomogatni a képernyőn látható billentyűt. Ha sikerül megmentenünk az összeset, egyikük a későbbiekben kimutatja háláját... De erre már a II. felvonásban kerül sor. Ha túl sok időt vesztesztünk, odaveszhetünk a tűzben, így jobb, ha sietünk. Amikor végzünk, beugrunk a folyóba. A tündék kihalásznak minket, és elvitorlázunk az Aedirni Királyságba.

**[B]** Ha igazságot akarunk szolgáltatni a gazembernek, sorsukra kell hagynunk a tünde nőket, és ekkor Loredo nyomába szegődünk. A város főterén találunk rá. Mintha a kormányzó csak ránk várna. Ekkor szembekerülünk Loredóval és őreivel. **[Harc]** Loredo alabárdot forgat, így óvatossá kell lennünk és próbáljuk meg oldalról támadni. Az Aard és az Yrden Jelek is hasznosak lesznek, mivel ezek segítségével könnyen elbánuunk az embereivel. Mikor végzünk, visszatérünk a mólóhoz, ahol egy csónak vár ránk. Kivisz a hajóhoz, és elindulunk a folyón felfelé a törp városba, Vergenbe.



## II. felvonás

# IORVETH ÚTJA

### A háború előszele: Aedirn

Ha Iorvethtel hajóztunk Flotsamból Vergenbe, Saskia, az Aedirni Szűz székhelyére, a II. felvonást Stennisként **[1]**, a meggyilkolt Demavend fiaként, az aedirni trónörökösként kezdjük.

Nekünk, Saskiának, egy Kreve-papnak és egy törpe harcosokból álló alakulatnak találkoznia kell Henselttel, Kaedwen királyával, aki igényt tart Felső-Aedirnre. Az út vízmosásokon át vezet a régi törpváros, Vergen mellett.

Amint elérjük a találkozópontra **[2]**, Henselt közli az ajánlatát: mi lemondunk Lormarkról, ő pedig megengedi, hogy megtartsuk a koronát, mert ha nem egyezünk bele, irgalmatlanul szétzúz minket. Némi perlekedés után a király vagy párbajra hív minket, vagy megparancsolja az embereinek, hogy fogjanak el, attól függően, hogy mit mondunk neki. **[Harc]** Nem lehet semmi problémánk, míg nem felejtünk el blokkolni és az acélkarddal súlyos csapásokat osztogatni. A Kreve-pap egy ponton megpróbálja félbeszakítani a harcot, de Henselt örülteként dühöngve megöli. Az ég elsötétül és köd támad, amiből szellemek tűnnek elő.

Vergen békés környéke, miután a köd beborította, a három évvel korábbi csataterrré változik. A törpváros felé tartó Geralt éppen ennek a közepébe csöppen. Ismét a witcherrel játszva meg kell mentenünk Stennist és Saskiát, akikkel a ködben találkozunk. Csatlakozik hozzánk Iorveth is és egy bagoly, amely mintha a biztonságos utat mutatná – ő Philippa Eilhart, az aedirnieket segítő varázslónő. A varázslónő mágikus gáttal vesz körül minket, és villámnyalábokat lök ki a ránk támadó démonokra. **[Harc]** Nem javaslom, hogy megküzdjünk a démonokkal vagy hogy elhagyjuk a Philippa varázslata óvta területet, mivel azon túl megsebesülünk, és olyan sok a draugir és a szellem, hogy biztosan meghalunk. A minket vezető baglyot többször feltartóztatják a ködből felbukkanó lidércek. Hogy továbbmehessünk, el kell bánnunk velük. A baglyot követve kijutunk a ködből, ahol esélyünk nyílik beszélgetni Philippával és Saskiával, aki tanácskozássra hívja összes parancsnokát, hogy megvitassák az imént látott furcsa eseményeket. Ekkor a játék Vergen falai közé repít minket, ahol találkozunk a város előljárójával. Ő tudatja velünk, hogy a már korábban előkészített szállásunk már vár minket. Egyben alkalmunk lesz megnézni a törpe erődöt is. Amint készen állunk, mehetünk a tanácsba.

### A haditanács

Amint kipihentük hosszú utunkat, menjünk a Saskia által összehívott tanácsba **[1]**. Odaérve látjuk, hogy már mindenki megérkezett: Philippa Eilhart, Saskia, Stennis, Zoltan, Yarpin Zigrin, az aedirni nemesség és mágnások. Láthatjuk, miképpen tervezik megvédeni magukat a kaedweni betolakodóktól. Azt is megtudjuk, hogy ehhez négy ereklye kell majd. Így fel kell készülnünk, hogy megvédjük a bevehetetlen Vergent. A tanács során felbukkan Iorveth, mire a nemesek tiltakozni kezdenek, de Saskia sokra becsüli az erőt, amit a tünde és egysége képvisel. Azonban történiik valami rossz is... Miután a Szűz tósztot mond, fájdalomban nyögve összesuklik – megrémegtezték.

Philippa, miután stabilizálja a Sárkányölő állapotát, szót akar váltani velünk. A varázslónő elmondja, hogy a következő összetevőkre lesz szükségünk a lány megmentéséhez:



**egy szalmagyopárra, egy sárkányalomra, királyi vére** és egy **emlékezés rózsájára**. A beszélgetéssel új küldetés veszi kezdetét: **az Élet-halál kérdése**, amely a következő küldetésekből áll: **Élet a föld alatt, A mágia nyomában, Királyi vér** és **Hol van Triss?** Ezek révén fogjuk megtalálni a szükséges összetevőket.

## Élet a föld alatt

Ahogy Philippa mondta, az ellenszer egyik összetevője a mélyen föld alatt növő gyógynövény, melyet a törpök szalmagyopárnak hívnak. A varázslónő rámutatott, hogy valószínűleg a bezárt vergeni tárnák lesz az a hely, ahol a növény él.

A közeli fogadót felkeresve találkoznak barátaink egy csapatával, vagyis Dandelional, Zoltannal és Yarpennel, akikhez csatlakozik Sheldon és Cecil Burdon előljáró. A szalmagyopárról érdeklődve a törp is kifejti, hogy a tárnák lesz az a hely, ahol a gyógyfű nő, és Cecil elmagyarázza, hogy miért vannak zárva. Barátaink felajánlják, hogy segítenek, és megegyezünk, hogy találkoznak a tárnák bejáratánál.

Ott, miután megerősítettük elhatározásunkat az előljáró felé, ő arra kéri Sheldont, hogy nyissa ki a föld alá vezető kaput. Egyben arra is megkér minket, hogy szabaduljunk meg a tárnákat előzőnlő szörnyektől (**A fiúk a bányában dolgoznak**). Legalább négy Macskafőzetre lesz szükségünk, és ha végleg meg akarunk szabadulni a szörnyektől, néhány Méhkas-bombára.

A törpök kíséretében leereszkedünk, hogy megkeressük a **szalmagyopárt**. Jobb, ha felkészülünk a nekrofágokra. **[Harc]** Az ezüstkard gyors csapásai lesznek a leginkább hasznunkra. Egyben ne felejtsük el azt sem, hogy a nekrofágok felrobbannak halálukkor, így javallott olyan messzire ugrani, amennyire csak lehet, amikor megölnék egyet.

A törpe tárnák igazi labirintus. Tele vannak folyosókkal, zárt ajtókkal és nekrofágokkal. Ráadásul, ahogy az a föld alatt megszokott, sötét van. Amikor elérjük az első nagyobb barlangot, kislül, hogy kulcs kell ahhoz, hogy kinyissuk az alsó szintekre vezető kaput. Miután elintézzük a jobb oldali folyosóban levő szörnyeket, rábukkanunk egy halott bányász tetemére, akinél van egy **kulcs**. Így hát visszatérünk a nagy csarnokba, és kinyitjuk a lezárt ajtót. A tárnákban bolyongva még két bányász holttestét kell megtalálnunk és két másik **kulcsot**. Így fogunk lejutni a legmélyebb szintre. Itt szembe kell néznünk egy rémbivallyal. **[Harc]** Ha van nálunk bomba, azzal meg tudjuk ölni a szörnyet kísérő nekrofágokat. Haláluk utáni felrobbanásuk a rémbivallyt is megsebezheti. Az is működik, ha a lényt megbénítjuk az Yrden Jellel, aztán a hátára mért csapással végzünk vele.

Amint ez megvan, felkapjuk a szalmagyopárt, és indulhatunk vissza a felszínre. Most már csak értesítenünk kell Philippát, hogy megtaláltuk.

## A mágia nyomában



Philippa Eilhart említette, hogy szüksége van egy mágikus ereklyére, mint a Saskiának szánt ellenszer egyik összetevőjére. Mikor tanácsát kérjük, azt feleli, hogy legyünk találekonyak és kérdezősködjünk a városiak között. Egyben azt is elárulja, hogy Cecil Burdon előljáró a környék legnagyobb ismerője.

Mágikus történetekről kérdezősködvé a törpe megemlíti, hogy a Vergenen túli erdőben áll egy mágustorony. Feltehetően olyan egyedi Erőhely, amely mindig is kíváncsivá tette a mágusokat, és érdemes lenne megnéznünk.

Átvágunk a külvároson, aztán a sziklába vágott alagútban megyünk tovább. A túloldalon festői látvány fogad minket, és szerencsére látjuk a tornyot is. Átgázolunk a folyón, és elindulunk a domb felé. A vidéken élő háripiák ránk fognak támadni, ahogy megközelítjük az Erőhelyet.

**[Harc]** Ez egyike a szörnyek ellen vívott első harcainknak. Általában csapatosan támadnak, így érdemes használni az Aard Jelet. Ezáltal jó esélyünk lesz arra, hogy egyszerre több háripiát is feldöntsünk, és aztán már könnyű végezni velük az ezüstkarddal. A háripiák eltakarítása után elérjük a Cecil említette romos tornyot. A benti fészekben egy **varázkristályra** bukkanunk. Erre van szüksége Philippának? Visszatérünk Vergenbe, hogy elbeszélgessünk a varázslónóvel.

Ő a kristály megvizsgálása után elmagyarázza, hogy ez egy törp kristályba zárt álma. Érdekes ugyan, de nem elég erős ahhoz, hogy hasznunkra legyen a Saskiának szánt gyógyfőzethez. Csak a Caelano-háripiák változtatják az álmokat kristállyá, és ezeknek a szörnyeknek a zöme a városon kívüli elhagyott köfjétkőben él. Geralt ott biztosan talál elég erős álmot. A vergeni elől-

járó azonban lezárta a barlangokba vezető kaput, hogy megvédje a vidéket a szörnyektől. Szerencsére a nálunk levő álom éppen Burdoné, így elmegyünk a törphöz, hogy megalkudjunk vele.

Egy bornemissza törp, ki gondolta volna... A lényeg azonban az, hogy nálunk van a kulcs, így haladéktalanul útnak indulunk. Mind a kőfejtőben, mind körülötte rengeteg hárpíával kerülünk szembe. **[Harc]** Akárcsak korábban az erdőben, a hárpíákkal úgy a legjobb elbánni, ha feldöntjük őket az Aard Jellel, és aztán végzünk velük az ezüstkarddal. A barlangokban bolyongva öt **bűvös kristályra** akadunk. Egyiküket egy mágikus obeliszkbe helyezve, az afféle kivetítőként fog működni, így láthatjuk a kristályosított álmokat. Egyikük egy **sárkányálom** lesz – az biztos megteszi az ellenszerhez. Mi több, köztük van **Baltimore álma** is. Ha végignézzük, azzal kezdetét veszi a **Baltimore rémálma** mellékküldetés. Megvan, amiért jöttünk, ideje visszatérni Vergenbe.

## Hol van Triss? (1. rész)



Nem véletlenül érkezünk a törpvárosba. Az elrabolt Triss Merigoldot és a Királygyilkost követve jöttünk ide. Most a varázslónő keresése még jelentősebbé vált, mert ha még mindig nála van az az **emlékezés rózsája**, amit tőlünk kapott Flotsamban, akkor sikerülne megszerezni Saskia ellenszerének újabb összetevőjét. Barátunkról érdeklődve Philippa Eilhart **[1]** megemlíti azt a részletet a helyi fogadóban, aki azt állítja, hogy látott egy vörös hajú nőt aláhullani az égből.

Ártani nem árthat, ha a történetet annak eredeti forrásától halljuk, így elfutunk a fogadóba **[2]**. A törp, akit Philippa említett, a fogadóssal fog beszélgetni. Beleegyezik, hogy elmeséli a vörös hajú nő történetét egy korsó mahakami sörért cserébe. Miután teljesítettük kérését, megtudjuk, hogy egy lány és egy nagydarab fickó hullt alá az égből a kőfejtő melletti egyik vízmosásba. A férfi hátrahagyta a sebesült nőt, akit aztán egy troll elrabolt.

Így aztán elindulunk a kőfejtőbe. A fából ácsolt oltáros kereszteződésnél balra fordulunk, a vízmosások felé. Ott találkozunk az említett trossal **[3]**. A lény elmondja a már ismert történetet, de hozzátesz valami újat is. Ellátta a vörös hajú sebeit, ami miatt féltékeny felesége elhagyta őt. Elvette tőle a lány **szalagját** is, aki nem sokkal ezután elszökött. **[Választás]** Két lehetőségünk van:

**[A]** Ha felingereljük a trollt, ránk támad. **[Harc]** A trollt a legegyszerűbben az ezüstkarddal és gyors csapásokkal győzhetjük le. Amennyiben így gondunk lenne, használhatjuk az Yrden Jelet, és lecsaphatunk a hátára. Meg kell találunk a trollnőt és megszerezni tőle a szalagot.

**[B]** Meg is ígérhetjük, hogy nem bántjuk a troll feleségét, mire a troll megkér minket, hogy győzzük meg, térjen vissza hozzá.

Beljebb merészkedünk a vízmosásokba, mert erre ment a troll felesége. Útközben pár hárpia vár ránk. **[Harc]** Velük a legjobb az ezüstkard erős csapásaival elbánni. Az is segíthet, ha az Aard Jellel feldöntjük őket. A vízmosásokon át elérjük a hajóroncsos ligetet, ahol fordulunk balra, és másszunk fel a közeli dombra. De ami fontosabb, itt találjuk a fegyveresekkel körülvett trollnőt **[4]**. **[Választás]** **[A]** Megölhetjük a szörnyet, segítve az embereknek. **[B]** De megküzdehetünk az emberekkel is, hogy megmentsek a szörnyet. Mert mi van, ha találkozott akár Triss-szel, akár Lethóval?

**[A]** Ha úgy határozunk, hogy a zsoldosokon segítünk, később visszafizetik a kölcsönt, Vergen ostroma alatt. Most azonban egy trollnővel állunk szemben. **[Harc]** Én az ezüstkarddal osztogatott gyors csapásokat javaslom. Továbbá, ha nem öltük meg korábban a troll férfit, ő is ránk fog támadni, amikor legközelebb találkozunk. Előbb azonban vegyük el Triss szalagját a trollnő testéről.

**[B]** Ha megvédjük a szörnyet, meg kell verekednünk a zsoldosokkal. **[Harc]** Mivel számos ellenfelünk van, blokkolnunk kell támadásaikat, és ellentámadásokat kell vezetni. Az Yrden Jel is hasznos lesz. Amikor főlénybe kerülünk, Pangratt megadja magát, és egy gyors csevegés után távozik, életben hagyva minket és a szörnyet. A csata után elbeszélgetünk a trollnővel. Ha megöltük a férjét, kérjük el a **szalagot**, és térjünk vissza Vergenbe. Ha nem öltük meg a troll férfit, megkérjük, hogy térjen vissza hozzá. A hálás trollok nekünk adják barátunk **szalagját**, valamint egy kürtöt, amivel őket hívhatjuk, ha veszélybe kerülünk – később segítenek megvédeni Vergent.

Ideje visszatérni Philippához **[1]**, elmondani neki mindent és átadni a **szalagot**, remélve, hogy azzal mágikus úton meg tudja határozni Triss hollétét. A varázslónővel folytatott beszélgetésünket egy nemes szakítja félbe, tudatva velünk, hogy a parasztok meg akarják ölni Stennist, mert azt hiszik, ő mérgezte meg Saskiát. Triss kereséséhez visszatérünk még a játék során. Most azonban fussunk a városházára, ahol Demavend fia elbarikádozta magát (**Királyi vér**).

## Királyi vér

Ezt a küldetést Philippától kapjuk, a Saskia ellenszeréhez szükséges komponensek összegyűjtését célzó többi küldetéssel együtt. Ahogy Philippa mondja, többek között **királyi vér** is kell neki. Stennist közvetlenül a tanácsülés (**A haditanács**) után is felkereshetjük, és ekkor elmondjuk neki, mit akarunk tőle, mire elküld minket a fenébe. Csak azután van esélyünk a királyi vér megszerzésére, miután hozzájutottunk **Triss szalagjához**, és elvisszük azt Philippához. A varázslónővel folytatott beszélgetésünket egy segítségkérő nemes szakítja félbe, mert a parasztok meg akarják ölni Stennist, mivel azt hiszik, ő mérgezte meg Saskiát.



Odamegyünk, ahol a herceg elbarikádozta magát. Itt találkozunk egy csomó vergeni városival, paraszttal, nemessel, törpével, továbbá barátainkkal, Zoltannal és Dandelionnal. Ők ketten ismertetik a helyzetet. A parasztek Stennist tartják bűnösnek, míg a nemesek védelmezik őt.

A lehető legtöbb értesülést érdemes összeszednünk, aztán ítéletet hirdetni.

Több beszélgetést fogunk folytatni az összeverődött törpökkel, parasztokkal és nemesekkel. Egyben beszélhetünk Stennisszel is, ha használjuk az Axii Jelet, mikor az őreivel társalunk.

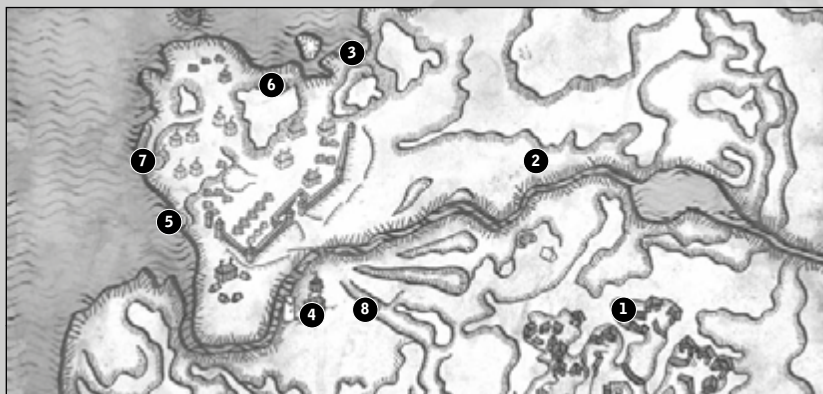
Három beszélgetést és azt követően, hogy megismertük mindkét fél álláspontját, a parasztek követelni fogják, hogy hozzunk ítéletet. Így az a legjobb, ha megpróbálunk előbb további bizonyítékokat gyűjteni, befejezve a **Gyanúsított: Thorak** mellékküldetését. Ehhez beszélünk kell Haldor Halldorsonnal, majd Thorakkal és meg kell szerezniük Thorak házának kulcsát egy másik mellékküldetés során (**Baltimore rémálma**). Végül meg kell találnunk **Olcán formuláját**. **[Választás]** A ránk váró döntés nem könnyű. Nem hallottunk egyetlen olyan ténytet sem, amely egyértelműen elárulná, melyik fél a bűnös. **[A]** Ugyanakkor kimondhatjuk a halálos ítéletet Stennisre, mint bűnösre. **[B]** Azt is mondhatjuk, hogy az elénk tárt bizonyítékok nem elegendőek, így Saskiára hagyjuk a döntést felépülése után.

**[A]** Ha Stennist bűnösnek nyilvánítjuk, megszerezük az áhított **királyi vért**.

**[B]** Amennyiben Saskiára hagynánk a döntést, az tisztos tárgyalást jelent majd Stennisnek. A **királyi vért** viszont Henseltől kell majd megszerezniünk.

Függetlenül attól, hogy mit választunk, felkeressük Philippát, hogy tudassuk vele, milyen sors vár Stennisre. Időközben a varázslónó megaskópójával meghatározta Triss helyzetét...

## Hol van Triss? (2. rész)



Míg mi Stennis állítólagos részvételét mérlegeltük Saskia megmérgezésében, Philippa Eilhart a szalagot használta arra, hogy meghatározza Triss hollétét. Mikor felkeressük a varázslónót a házában **[1]**, ő tudatni fogja velünk, hogy Merigold a rémes köd túloldalán van – Henselt király táborában. A varázslónó felajánlja, hogy segít átjutni a csatatéren, így egyszerűen akár oda is mehetünk.

Áthaladunk a leégett falun, és belépünk a ködbe. Velünk tart egy ismerős bagoly, aki mágikus



gátat von körénk, és villámcsapásokkal sújt le a szellemekre. Követjük a varázslónőt. Kiszáratva a lidércek feltartóztatnak minket, mágikus csapdába ejtve a baglyot. Le kell győznünk őket, hogy kiszabadítsuk Philippát és folytassuk utunkat. **[Harc]** Az ezüstkard erős csapásaival támadjuk őket. Könnyű célpontok, így nem okozhat gondot elbánni velük. Folytatjuk utunkat, vigyázva, nehogy elhagyjuk a védelmező gátat.

Miután átjutunk a csatatéren, a varázslónő magunkra hagy minket, mert fél, hogy Dethmold, a kaedweni király udvari mágusa felfedezi. Mi északnak indulunk, Henselt táborába. A határpóznánál egy titokzatos **szobrocskára** lelünk, majd hirtelen szemtől szembe találjuk magunkat Vernon Roche-sal és egységével. A temeriai neheztelése dacára elárulja, hogy juthatunk el a nilfgaardi követ, Shilard táborába, ahol feltehetően Trisst találjuk. **[Választás]** **[A]** Megróbálhatunk átlopózni a kaedweni táboron a szirt felől vagy **[B]** próbát tehetünk a szörnyek lakta földalatti alagutakkal.

**[A]** A szirthez megyünk **[3]**, amiről Roche mesélt nekünk. Némi mászás után elérjük a királyi sereg táborát.

Megközelítjük a balra levő sátrat, és amikor a részeg őr kimegy, megvárjuk, míg befordul balra. Ezután kivárjuk, míg az összes, a tűzhelynél ülő katona figyelmét elvonja okádó társuk. Ezután lopakodunk tovább a sátrak felé, vigyázva, nehogy magunkra vonjunk valamelyik őr figyelmét. Kimegyünk a kapun, legyűrjük az őrt, és lemegyünk a tábor alatti barlangokba **[5]**. Ott pár nekkerrel kerülünk szembe. **[Harc]** A legjobb őket az ezüstkard gyors csapásaival támadni. Beljebb merészkedve a barlangba eljutunk a kijáratához **[6]**. Ott fel fog figyelni ránk egy nilfgaardi őr.

**[B]** A másik út, amit Roche említett, a tábor alatti barlangokon vezet át. A bejáratot a kaedweni erődítésekkel szembeni kurtizánsátor **[4]** rejt. Itt beszélünk kell Karoll madámmal, és lefizetünk őt a szükséges értesülésért és az alagút bejáratát nyitó kulcsért. Így jutunk le a közelé, elhagyatott torony alagsorába, ahonnan bejuthatunk a barlangokba. Észak-északkeletnek tartunk. Útközben a föld alatt élő nekkerekkel találkozunk. **[Harc]** Az Aard Jel hasznos lesz, mikor a szörnyek csapatostul támadnak, így feldönthetjük a lényeket, és könnyebben levághatjuk őket az ezüstkarddal. Egy rémbivallyal is szembekerülünk. Ez, akárcsak amelyikkel a törpe tárnákban találkoztunk, úgy győzhető le, hogy amikor az Yrden Jellel megbénítjuk, hátba támadjuk. Amint a barlangokból **[6]** kijutunk az egyik partszakaszra, egy nilfgaardi őr fog minket feltartóztatni.

A császári katona Shilard Fitz-Oesterlen nagykövet színe elé vezet minket. Rövid csevej után átkutatnak minket, és az örök elveszik tőlünk a **szobrocskát**. Mint kiderül, Triss Merigold alakult át a tárggyá! A nagykövet távozik, parancsot adva embereinek, hogy öljenek meg minket. Vernon Roche és Ves az utolsó pillanatban akadályozza meg a kivégzést. Hármunknak most szembe kell szállnunk a nilfgaardi katonákkal és az őket vezető mágussal. **[Harc]** A varázsló varázslatait oldalugrásokkal érdemes elkerülni. Mivel telepörtál, a legjobb feldönteni egy Aard Jellel, és mindenki más előtt végezni vele. Az öröket az Yrden Jellel tudjuk megbénítani, hogy aztán hátba döfve végezzük ki őket.

### **[A Királyi vér küldetés választásának következményei]**

**[A]** Ha Stennist bűnösnek nyilvánítottuk Saskia megmérgezésében a **Királyi vér** küldetésben, és így jutottunk hozzá a **királyi vérhez**, most igénybe tudjuk venni Roche segítségét a kaedweni tábor elhagyásához. Olyan fogolyként vezet ki minket, mint akitől látszólag meg akar szabadulni. A táboron át tett utunk során figyelniünk kell az őrjáratokra, mert ha észrevesznek minket, átlátnak a csaláson, ami hősünk halálához és a játék befejezéséhez vezet. Az őrjáratokat elkerülve eljutunk a kapuhoz, ahol az őr feltartóztat minket. Első kérdésére a válasz „Játssz!”.

aztán válasszuk a „Hallgass!”-t. Egyébként az őr rájön, hogy mi folyik itt, és lelő minket. Így jutunk ki a táborból és folytatjuk utunkat a köd felé [8].

[B] Ha úgy döntöttünk, hogy nincs elég bizonyíték Stennis bűnösségére a **Királyi vér** küldetésben és így nem szereztünk szemernyi **királyi vért** sem, most megkérhetjük Roche-t, hogy segítsen Henselt vérért venni. Vernon segít elterelni az őrk figyelmét, így majd belopózhatunk a kaedweni király sátrába [7]. Elrejtőzünk a hordók mögött, megvárva, hogy a Henselt kísérő katonák elvonuljanak, majd lopózva elindulunk a legnagyobb sátor felé. Mögötte akad pár hordó, így az Igni Jellel lángra lobbantva őket eltereljük az őrk figyelmét. Most már belopózhatunk a király sátrába. Miután beszélünk vele, hozzájutunk királyi véréhez, és kikísérnek minket a táborba, cserébe azért, hogy megígérjük, megszabadulunk a lidércek kódétól.

Ideje visszatérni Vergenbe.

Philippa ismét megjelenik, még mielőtt belépnénk a ködbe. Átvezet minket a csatatéren. Akárcsak korábban, most is számos szellemmel és lidérccel kell megküzdenünk. [Harc] A legjobb a varázslónő mágikus pajzsán belül maradni és rábízni, hogy elintézzé az ellent. Kisvártatva azonban a lidércek mágikus csapdába ejtik a baglyot. Mindet le kell győznünk, hogy kiszabadítsuk Philippát. Aztán követjük őt vissza a törp erdőbe.

Így érzük el a biztonságos Vergent, és most felkereshetjük Philippa házát [1] hogy tudassuk vele Triss sorsát. Mint kislú, a varázslónő szolgálja, Cynthia nilfgaardi kém volt, és elmenekült. Szerencsére holmijait hátrahagyta, köztük egy **emlékezés rózsáját**. A virág azonban halódik, így sietnünk kell...

## Élet-halál kérdése

A Sárkányölő megmentése, a feladat, amit Philippától azután kaptunk, hogy a lányt megmérgezték a tanácskozás során, vergeni tetteink fő mozgatórugója. Az összetevők összegyűjtésének négy küldetését fűzi egybe, ahogy azt fent leírtuk, melyek a következők: **Élet a föld alatt**, ahol megszereztünk egy törp **szalmagyopárt**, **A mágia nyomában**, ahol rátaláltunk **sárkányalomra**, továbbá a **Királyi vér** és a **Hol van Triss?**, amelynek során miénk lett némi **királyi vér** és egy **emlékezés rózsája**.

Miután minden komponenst összegyűjtöttünk, átadjuk őket Philippa Eilharnak, aki azonnal nélkül elkészíteni a gyógyfözetet Saskiának. Ezután szemtanúi leszünk a lány felépülésének. Hálája jeléül Saskia nekünk adja **Vandergriff kardját**. A kaedweni hadvezér kardjára szükségünk lesz majd, hogy széteszlasszuk a három évvel ezelőtti, a generális vezette csata szellemváltozatát.

## Az örökké tartó csata

A haditanács során GERALT és Philippa beleegyezett, hogy megtörik a vératkot a csatatéren. Ahogy a varázslónő mondta, a három évvel ezelőtti csatához kapcsolódó négy mágikus ereklyére lesz ehhez szükség. Ezek jelképezik a bátorságot, a hitet, a gyűlöletet és a halált. Philippa megígéri, hogy megszerzi az első kettőt, míg a gyűlölet és a halál szimbólumai ránk maradnak.

Mivel többet meg kell tudnunk a csatáról, ezért érdemes kikérdezni Philippa Eilhartot, Cecil Burdon előljárót és törp barátainkat, Zoltant és Yarpent róla. Ők mesélni fognak **Vandergriff kardjáról**, amely most Saskia birtokában van, és a **Barna Kompania lobogójáról**. Mint kiderül, a kaedweni hadvezér, a kard tulajdonosa, hírhedt volt gyűlöletéről és dacosságáról. A Barna Kompaniát viszont mind egy szálíg levágták a vergeni csatában, és a katonák testét

a város melletti erdő katakombáiban hantolták el. Mivel a Sárkányölőt őrző tündék Philippát leszámítva senkit nem engednek a lány közelébe, meg kell várunk felgyógyulását, mielőtt megszerezhetnénk a kardot.

## A halál szimbóluma

Koncentráljunk hát a **Barna Kompania lobogójának** megtalálására! Ehhez fel kell fedeznünk az erdei katakombákat. Megtehetjük a sárkányalom (**A mágia nyomában**) keresése közben, vagy a városban történt gyilkosságok kinyomozása (**Reszkető szívvvel**) során. Az erdőbe indulunk: Vergen külvárosa után elérjük a falakat, majd a körzetet, ahol Iorveth egysége él. Itt megeljük a folyópartra vezető alagutat. A minket érdeklő erdő a túlparton van. A katakombák bejárata valahonnan onnan nyílik. Valószínűleg meg fognak támadni minket a bent élő lidércek.

**[Harc]** A legegyszerűbben az ezüstkarddal és az Yrden és Aard Jelekkel győzhető le. El kell jutnunk az alsó szintre. Ott az egyik kamrában találkozni fogunk Ekhart Henessával, a Barna Kompania zászlóvivőjével. **[Választás]** **[A]** Becsaphatjuk, és állíthatjuk, hogy egykor mi is az alakulatban szolgáltunk, vagy **[B]** megküzdhetünk vele.

**[A]** Ha azt állítjuk, hogy a Barna Kompania tagjai vagyunk, a szellem nyilvánvalóan nem hisz nekünk. De ha erősködünk, feltesz pár kérdést, hogy próbára tegye, igazat mondunk-e. Az első kérdésre a helyes válasz az, hogy rosszul tudod. Menno Coehoorn a következő felelet, a harmadik kérdésre pedig az a válasz, hogy Menno Coehoorn Brennánál esett el. Seltkirk és Vandergrift a válasz a vergeni csata parancsnokait firtató kérdésre. Az utolsó válasz az, hogy Nagytulok rabolt el minket. Így meg fogjuk győzni Ekhartot, aki megengedi, hogy elvigyük a **lobogót** a teremben álló szarkofágból. Ha hibázunk, de nálunk van egy **hódbőr sisak** vagy a **Barna Kompania köpenye**, a szellem ad még egy esélyt, egyébként meg kell küzdenünk vele. Ezeket a tárgyakat a **Baltimore rémálma** küldetés során szerezhethük meg vagy Skallen Burdontól kockán nyerhetjük el.

**[B]** Ha nincs kedvünk a szellemmel társalogni, vagy ha rossz választ adunk egyik kérdésére, meg kell küzdenünk Henessával. **[Harc]** Ez egy nagyon nehéz harc, amire nem árt felkészülnünk. Az Yrden Jel nagyon sokat fog segíteni, mert megbénítja az ellenfelet, és így hátba döfhetjük ezüstkardunkkal. Most már elvehetjük a **Barna Kompania lobogóját**, melyet a szellem őrzött.

Ez azonban még nem minden. Ha becsapjuk Ekhartot, a játék során más küzdelmek idején véletlenül kísérteni fog minket.

## A gyűlölet szimbóluma

Amint a miénk a **lobogó**, már csak **Vandergrift kardja** kell. Emiatt össze kell gyűjtenünk Saskia gyógyfözetének összes összetevőjét. Miután a Sárkányölő meggyógyul, egyszerűen nekünk adja a kardot hálája jeléül.

Most már csak Philippával kell beszélünk, hogy megkapjuk a maradék két ereklyét – egy **mágikus medált** és **Seltkirk vértjét**. Miután mind a négy tárgyat összeszedtük, irány a lidércköd.

A ködben egy aedirni katona szelleme fog minket megszállni. A parancsnokunk parancsokat osztogat az íjászoknak, és közli velünk, hogy szerezzük meg az ellenség zászlaját. Így aztán átrohanunk a védelmi erődtámenyeken a lobogót védelmező kaedweni szellemek felé. **[Harc]** Érdemes blokkolni az ellenség támadásait és gyors csapásokat osztogatni. Nem vagyunk witcherek, így Jelek, főzetek és bombák nélkül kell boldogulnunk.

Az összes ellenség legyőzése után egy kaedweni szellem száll meg minket. Értesítenünk kell

a parancsnokunkat, hogy a zászló az ellenség kezére került. Az égből nyilak záporoznak. A fa fedezékek mögé lebukva haladunk át a csatamezőn. Az íjászok bizonyos időközönként lőnek, így a nyílzáporok között biztonságban vagyunk. Így jutunk el a hadvezérünkig... Vandergriff. A draugig. A hadvezér beveti magát a csatába, Sabrina Gleivissigell, Henselt király udvari varázslónőjével perelve.

Sabrina úgy dönt, hogy tűzgolyókkal árasztja el a csatateret, minket pedig megszáll az aedirni hadvezér, Seltkirk szelleme. Ismét átverekedjük magunkat a csatán, a kaedweni katonák szellemeivel és lidérceivel harcolva. **[Harc]** Csak egy kard áll a rendelkezésünkre. Miközben próbáljuk blokkolni az ellenséges csapásokat, gyors támadásokat indítunk. Végül szemtől szembe állunk Vandergriffel. Seltkirk szelleme kiszáll a testünkből, így minden witcher képességünket használhatjuk, mikor megküzdünk a drauggal.

**[Harc]** A drauggal vívott harc a játék egyik legnagyobb kihívást jelentő küzdelme. A démonná változott kaedweni hadvezér képes tornádóvá alakulni, nyílzáport idézni és végül Sabrina tűzgolyóit felénk terelni. Mikor a draug különleges képességeit használja, a legjobb, amit tehetünk, ha valami akadály mögé bújunk, Mikor nem alkalmazza különleges képességeit, ezüstkardunkkal érdemes támadni. A legtöbb Jelnek nem vesszük hasznát ebben a harcban, de a Quen működik, így aztán használjuk ügyesen. Egyben bevethetjük a kitérést is, hogy a démon oldalába kerüljünk, így esélyünk nyílik egy-egy nagy erejű csapás bevitelére.

Amint a démon meghalt, megszáll minket annak a kaedweni papnak a szelleme, aki megpróbálja kivezetni a katonákat a saját varázslónőjük megidézte tűzgolyó-zivatarból. Fedezék mögé rejtőzve indulunk meg a köd széle felé...

## Vergen ostroma



A szellemek csatájának lezárása után Philippa Eilhart házában **[1]** ébredünk. A varázslónő tudatja velünk, hogy a maga Henselt vezette kaedweni katonák közelednek Vergenhez, és arra kér minket, beszéljünk Zoltannal, aki a város védelméért felelős. Zoltanra a városkapunál **[2]** akadunk rá, ahol Saskiával beszélget. Még a törppel beszélgetünk, mikor feltűnnek a kaedweniek. Zoltan a segítségünket kéri – forró olajat kell öntenünk a rohazó csapatokra. Így aztán a falakhoz **[3]** futunk, ahol kaedweni pajzshordozókkal kerülünk szembe. **[Harc]** Mikor pajzsos ellenséggel küzdünk, ne felejtjük el blokkolni támadásaikat és az erős csapásokat használni. Egyben a legjobb megbénítani őket az Yrden Jellel vagy kitérésünket bevete az oldalukba kerülni. Az ellenség legyőzése után a kart meghúzva zúdítsuk le az olajat, és térjünk vissza

Zoltanhoz. Sajnos felbukkan Dethmold, és mágiáját használva elpusztítja a védők emelte bariádát. Zoltan parancsot ad a visszavonulásra a belsőváros falai **[4]** közé.

Sheldon bezárja mögöttünk Vergen kapuját, és mi a falakra rohanunk. Henselt serege elfoglalja a külvárost és a valódi falakhoz közelít. A létrákon katonák kapaszkodnak felfelé...

Halálíg tartó harc áll előttünk. **[Harc]** Nem egyedül küzdünk, így a blokkolás és a Jelek hatékony használata elegendő kell, hogy legyen. Az ellenség első rohamának visszaverése után lesz egy röpké pihenőnk, aztán máris jön a következő kaedweni támadás. Miután elintézzük a támadók második hullámát is, Saskia tudatja velünk, hogy a városba titkos alagút vezet be a Vergen alatti tárnákat összekötő barlangokon át. Hozzáfűzi, hogy egyetlen odaküldött felderítője sem tért még vissza.

A Sárkányölő arra kér minket, hogy derítsük fel az alagutakat **[5]** vele. Követjük a lányt, közben kaedweniek fognak ránk támadni. **[Harc]** A katonákkal legegyszerűbben acélkardunk gyors csapásaival és az Aard Jellel végezhetünk. Még beljebb futunk a barlangokba, ahol összetalálkozunk Dethmolddal és egy zsoldoscsapattal. A varázsló elzárja a visszautat, egyenlőtlen csatára kényszerítve minket. **[Harc]** Ezt a csatát legjobb úgy megközelíteni, hogy figyelünk a blokkolásra, erős ellentámadásokat használunk, és kitérünk Dethmold varázslatai elől. Geraltot azonban hirtelen mégis eltalálja egy varázslat... Saskia fog megmenteni minket, mivel sárkánnyá változik. A lánnyal folytatott rövid csevegés után visszatérünk a városba. Útközben összefutunk Zoltannal, aki tudatja velünk, hogy szükség van ránk a falakon.

A játék átrepít minket Vergen falaira, ahol Saskia beszédet mond, hogy fokozza a védők harci kedvét. Kisvártatva megjönnek a Henselt és Dethmold vezette ellenséges csapatok. A varázslónak sikerül betörnie a kaput, és a király elrendeli a rohamot. A kaedweni katonák újabb hullámával kell szembeszállnunk. **[Harc]** Nem lehetnek gondjaink az ellen legyőzésével, ha ügyesen blokkoljuk az ellenséges támadásokat, és ha szükséges, használjuk a Jeleket.

Az ellenség leverése után Iorveth és Scoia'tael alakulata bukkan fel a csatatér túoldalán. Henselt katonái be vannak kerítve, és a tündék nyílzáport zúdítanak az ellenre. Saskia arra kéri Geraltot és Zoltant, hogy csatlakozzanak Iorvethhez, és segítsenek neki bezárni az első városkaput, így vágva el a kaedweniek egyetlen menekülési útvonalát.

A faltól jobbra levő létrához **[6]** futunk, és elérjük annak az erődítménynek a szomszédságát, ahonnan korábban az olajat zúdítottuk alá **[7]**. Zoltan bezárja a kaput... és Henseltnek nincs más választása, csak a megadás. Azonnal így is tesz.

A játék átrepít minket Philippa háza **[8]** mellé, ahol éppen a béketárgyalások folynak. Henselt megígéri, hogy háborús kártérítést fizet. A pontos összeget a Loc Muinne-i gyűlésen beszéljük majd meg. Emellett elismeri Saskiát Vergen urának és a Pontar-völgy fejedelmének. Ezután elengedik, és Loc Muinne-ban még fel fog tűnni. Dethmoldot viszont halálra ítélik háborús bűntetteiért.

Philippa és Saskia közlik, hogy Loc Muinne-ba indulnak, és elenyésznek a varázslónő által teremtett mágikus kapuban. Iorveth odalép hozzánk, és rámutat, milyen furcsán viselkedik Saskia.



## II. felvonás ROCHE ÚTJA

### A háború előszele: Kaedwen

Ha segítettünk Roche-nak megölni a parancsnokot, a Temeriai Különleges Erők hajóján hagyjuk el a várost, és Aedirn felé indulunk. Amennyire tudjuk, Letho odamenekült, menet közben elrabolva Trisst. A Henselt király vezette kaedweni sereg átkelt a Pontaron Vergen városa mellett..

A II. felvonást az említett királlyal játszva kezdjük. Tansarville-i Síle, Dethmold varázsló és kaedweni lovagok társaságában indulunk tárgyalni az aedirni nemességgel. A nemesek Henselt király kegyeit keresik, miután Demavend királyt meggyilkolták. Henseltnek legfőbb szándéka, hogy az alkalmat kihasználva megszállja elhunyt szomszédja földjeit.

Saskia, a hírneves Szűz és sárkányölő, akit Iorveth az első felvonásban emlegetett, beavatkozik a bárókkal folytatott alkudozásba. A kölcsönös „udvariaskodás” után a lány párbajra hívja a királyt, és rajtunk áll, hogy elfogadjuk-e a kihívást, vagy Dethmold tanácsát követjük, és megpróbáljuk elfogatni Saskiát, ami komoly csetepatéba torkollik. **[Harc]** Ha nem felejtünk el blokkolni acélkardunk erős csapásaival, akkor nem lehet semmi gondunk. Kreve papja megpróbálja majd egy ponton félbeszakítani a harcot, de Henselt örülteként dühöngve megöli. Az ég elsőtétül, és köd támad, amiből szellemek tűnnek elő.

Geralt és Roche a kaedweni király táborának kapuja felé igyekeznek. A witcher medálja vibrálni kezd, figyelmeztetve a közelgő veszélyre. Hirtelen szörnyű köd borul a vidékre. Benne összetalálkozunk Henselttel és a vele tartó mágusokkal. Ki kell vezetnünk a királyt a lidércek csatateréről, és eljutni a táborba. Dethmold mutatja az utat és mindenkit mágikus védőburokkal vesz körül. **[Harc]** A minket támadó szellemek gyorsan odavesznek Dethmold varázslatán belül, és mi is biztonságban vagyunk ott, így nem érdemes elhagyni azt. Azon kívül nem maradnánk életben sokáig.

A ködben Dethmoldot többször feltartóztatja majd a hirtelen felbukkanó lidércek mágiája. Mindet le kell győznünk ahhoz, hogy kiszabadítsuk a mágust varázslatuk alól. Így érjük el a kaedweni tábor nyújtotta biztonságot. A kapunál találkozunk Zvyik őrzetővel, akit a király azzal bíz meg, hogy vezessen körbe minket a táborban, aztán kísérfen a királyi sátorhoz.

Zvyik körülvezet minket a táborban, megmutogatva a kovácsot, a tábori kantint, az ispotályt és a bajvivó arénát. Ha nincs kedvünk kísérőnkkel felfedezni a tábor, megpróbálhatjuk meggyőzni a katonát, hogy vezessen minket egyenesen a felső táborba.

A királyi sátor előtt összefutunk a nilfgaardi nagykövettel és társaságával. Egy ideig elcsevegünk a nilfgaardiakkal, aztán indulunk a Henselttel való találkozóra. A király válaszokat követel a Foltest és Demavend meggyilkolását érintő kérdéseire, és megkér minket, hogy törjük meg az átkot a csataterén. Egyben beszámol a három évvel ezelőtti eseményekről is.

Ahogy kilépünk a király sátrából, Demavend lép hozzánk, és megkérdi, rabolhatja-e az időnket.

## Összeesküvés-elmélet (1. rész)



A táborban zajló összeesküvést érintő küldetés azután kezdődik, hogy beszélünk Dethmolddal **[1]**. A varázsló azután kérdi meg, hogy rabolhatja-e az időnket, hogy eljutottunk a táborba, és befejeztük a beszélgetést Henselttel.

**[Választás]** Kétféleképpen nyomozhatjuk le az összeesküvőket: vagy segítünk Manfrednek megoldani fia gondját **[A]**, vagy segítünk pár részeg katonának megtalálni társukat, egy bizonyos Odrint **[B]**.

### Cidaris mézárása

**[A]** A táborban bolyongva előbb-utóbb eljutunk a kantinba **[2]**. Ott többek között rábukkanunk Manfredre, aki egyedül szopogatja vodkáját. Ha odalépünk hozzá, és beszélünk vele, elmeséli fia, Swen történetét, aki úgy döntött, hogy párbajra hív egy bizonyos Letande Avetet, akit Cidarisi Mézárósként is ismernek. Amennyiben felajánljuk segítségünket, Manfred megígéri, hogy megtesz mindent, amit csak hatalmában áll, hogy törlesszen nekünk. Így aztán megyünk és beszélünk Swennel **[3]**. Kezdetben azt mondja, hogy kopjunk le, de végül meg tudjuk győzni arról, hogy fogadja el javaslatunkat, és párban mérkőzünk meg a Mézáróssal. Ezután Avet sátrába **[4]** megyünk, hogy elmondjuk ötletünket a szemtől szembeni harcról. Ő szívesen beleegyezik, így visszatérünk Swenhez a hírrrel. Ha azt mondjuk, hogy készen állunk, átkerülünk az Arénába **[5]**, ahol szembe kell szállnunk Avettel és fegyvernökével. **[Harc]** A Mézáróst leginkább támadásainak blokkolásával és az acélkard erős csapásaival tudjuk legyőzni. Meg is béníthatjuk őt az Yrden Jellel, hogy aztán hátba szúrjuk. Az Aréna kijáratánál összefutunk Manfreddel, aki köszönetet mond vagy fia életének tényleges megmentéséért vagy a kísérletért, attól függően, hogy Swen életben maradt-e, vagy meghalt. Egyben kérdezhetünk is tőle a szögletes érmés összeesküvőkről. Manfred tartja a szavát, és ad nekünk egy **négyszögletű érmét**. Azt is elmondja, hogy keressük fel Karoll madám bordélyát **[6]**, és ott kérjük Füttyös Wendy. A lány majd azt várja tőlünk, hogy kérjük meg, nyissa meg előttünk a mennyek kapuját. Az Avettel vívott harc után hozzánk lép Proximo is, aki közli, hogy küzdelmünket látta Henselt király, és annyira tetszett neki, hogy elrendelte, rendezzenek lovagi tornát. Proximo felajánl egy induló helyet a tornán, ami a következő küldetés **(Ave Henselt!)** nyitánya.

### In Cervisia Veritas

**[B]** Füttyös Wendy kapcsán útbaigazítást kaphatunk úgy is, ha segítünk a táborban bóklászó részegeknek megtalálni Odrin barátjukat. Ezért beszélünk kell a három részeg katona egyikével. Bolyonghatunk a táborban, de egyetlen nyomra se fogunk akadni. Odrint a Pontar partján **[7]** fogjuk megtalálni, úgyhogy ragadjuk meg a vidám részeget, és cipeljük vissza a táborba.

A kapuban feltartóztatnak minket az őrk. Vagy meggyőzhetjük őket arról, hogy azért rúgattuk be Odrint, mert fontos tanú a nyomozásunkban, vagy le kell fizetnünk őket. Mindkét módon bejutunk a táborba. Odrin nagyon furcsa alak, és kétszer is fel kell ébresztenünk és meggyőzni arról, hogy keresse meg velünk a cimboráit és menjünk a kantinba [2]. Ha megtaláltuk Odrin mindhárom barátját, a kantinba megyünk egy kis sörért. Ha körültekintően beszélünk velük, ezek az úriemberek Geraltot a barátjuknak fogják tartani, és megosztanak vele egy apró titkot a bordélyról, Füttyös Wendyről és a szögletes érmékről. Ehhez azt kell mondani, hogy „**Mindenki fél Henseltől...**”, majd utána azt, hogy „**Információt szeretnék.**” Egyébként semmit nem húzunk ki belőlük.

**[Választás]** Amint megvan a **négyszögletű érme** és a Füttyös Wendyről szóló értesülés, felkereshetjük Dethmoldot [1], és beszámolhatunk neki arról, amit megtudtunk. Ennek eredményeként a katonái segítenek nekünk az összeesküvők elleni harcban. Másik lehetőség, hogy saját szakállunkra folytatjuk a nyomozást.

Felkeressük hát Karoll madám bordélyát [6]. A lányaival akarunk mulatni, mutassuk fel neki a **négyszögletű érmét**, majd válaszuk Füttyös Wendy. Wendynek azt mondjuk: „**Azt szeretném, ha mosolyoddal kinyitná a Paradicsom kapuját.**”, mire feltárja előttünk az összeesküvők rejték helyére vezető titkos folyosót.

Odalent találkozunk Vinson Trauttal, akit mind Dethmold, mind Zyvik említett. A szellemcsata bevégzéséhez szükséges egyik ereklje – **Seltkirk vértje** – az ő birtokában van. Nincs hát más választásunk, mint megküzdeni vele. **[Harc]** Az összeesküvőket legkönnyebben az Aard Jelet használva és aztán a feldöntött ellenfeleket kivégezve ölhetjük meg. Ne felejtjük el átkutatni a halott Trautot a csata után, hogy megszerezzük a **vértet**. A szoba közepén álló asztalon érdekes feljegyzést találunk. Érdemes elolvasni. „Mintha Dandelion mestert hallanám...””, jegyzi meg magában Geralt, úgyhogy nosza, keressük fel a bárdot a táborban [8]. A Dandelionnal folytatott beszélgetés a küldetés első felének befejezését jelenti. Sokáig kell még várnunk arra, hogy találkozzunk az összeesküvés vezetőjével. Traut és az összeesküvők megölése után felkereshetjük Dethmoldot is, és mindent elmesélhetünk neki. A varázsló jutalmat ad nekünk minden megölt összeesküvőért, így több száz orent fogunk keresni.

## A vértatok



A király [1] mesélni fog majd az átokról, amit egykori tanácsadója, Sabrina Glevissig tett rá, amikor megégették a három évvel ezelőtti csata során elkövetett hazaárulásáért. Geralt úgy dönt, hogy segít az uralkodónak, és megtöri a rajta levő átkot. A nyomok felkutatásához érdemes felkeresnünk Dethmoldot [2]. A varázsló rengeteg értékes értesüléssel szolgál az átokról, Sabrináról és a ködben ránk támadó szellemekről. Többek között megtudjuk, hogy szelleműzésre lesz szükség a királyra mondott varázs megtöréséhez. Emiatt a lehető legtöbbet kell megtudnunk a három évvel ezelőtti eseményekről. Dethmold azt is javasolja, hogy érdemes lenne felkeresni a varázslónő kivégzésének helyszínét [3].

## Elveszett bárányok

Így aztán elindulunk a Dethmold említette helyre [3]. Alig hagyjuk el a tábor, Zyvik örvezető arra kér minket, hogy tartsuk nyitva a szemünket, míg a környéken kóborlunk, mert két katonája eltűnt. Közöljük velük, hogy a lehető leggyorsabban térjenek vissza a táborba.

Roche tábortól nem messze átkelünk egy patakon, és a parton át nyugat felé haladunk tovább. Úton Sabrina halálának színhelye felé fojtólídercek támadnak ránk. **[Harc]** Legkönnyebben az ezüstkard erős csapásaival és az Aard jelet használva bánhatunk el velük.

Elérjük a kört, és megtaláljuk a Zyvik által keresett katonákat. Azok segítségünket kérik, hogy visszajussanak a táborba. Mielőtt azonban segítenék rajtuk vagy magukra hagynánk őket, érdemes átvizsgálni a varázslónő kivégzésének helyszínét. Ha alapos munkát végzünk, találunk egy levelet, amit egy katona írt, valamint szögletes érméket és egy szöveget, és a környéken furcsa lábnyomokra is felfigyelünk.

A kör megvizsgálása után érdemes szót váltani a katonákkal. Azok mesélnek majd Sabrina kultuszáról, amelyet egy Látnok nevezetű ember vezet, és az itt három éve lezajlott kivégzésről. A férfiak magukkal akarják vinni a szöveget, amit találtunk, de ha nem egyezünk bele, kissé más beszélgetési lehetőségeink lesznek, amikor a többi Sabrina-hívó katonával beszélgetünk.

A katonákat visszakísérjük a biztonságba, útközben legyőzve a folyóból felbukkanó fojtólíderceket. Amikor elérjük a patak gázlóját, az emberek köszönetet mondanak és elindulnak a tábor felé. Ezzel ér véget a Zyvik által ránk testált küldetés. Az eltűnt katonák megsegítése jutalmat hoz majd nekünk a táborban, emellett lehetővé teszi, hogy beszéljünk a kaedweniek által elfogott scoia'tael tündével. Ő beszámol majd nekünk Serrit és Auckes, a Lethóval együtt dolgozó witcherek terveiről.

A körben több érdekes nyomra bukkantunk, kövessük azokat, hogy hozzájussunk a Henselt átkának megtöréséhez szükséges tudáshoz. A katonák említették a táboron túli szurdokban élő Látnokot, és az ereklyearust, akit a kintinban találhatunk meg. Így hát térjünk vissza a táborba. Úton a kintinhoz a reliквиákról vitázó katonákkal fogunk majd találkozni. Ha nálunk van a Sabrina körében talált szög, összehasonlíthatjuk az övékével, és megmondhatjuk nekik, hogy az árus becsapta őket.

A kereskedőt a kintinban találjuk. Ha furcsa nyomokra bukkantunk a varázslónő kivégzésének helyszínén, sokkal többet megtudunk a férfitől. Az árus elmondja, hogy Yahon a lándzsájával szúrta le a haldokló Sabrinát, hogy így vessen véget szenvedésének. Sokkal többet nem fog mondani, de azt tanácsolja, látogassuk meg a Látnokot.



Így magunk mögött hagyjuk a táborn, és a keletre levő szurdokba indulunk. Útközben a csataterén kóborló nekrofágokba botlunk. **[Harc]** A szörnyek csapatosan támadnak, és amikor meghalnak, a fejükhöz kapnak és felrobbannak. Ezért a legjobb úgy harcolni velük, hogy az Aard Jelet használjuk, és az ezüstkarddal kivégezzük az elkábultakat vagy a földre kerülteket. Amikor valamelyikük a fejéhez kap, azonnal ugorjunk félre, tisztas távolságra tőle.

## Úton a Látnokhoz

A szurdokban két, büzdémonokkal küzdő katonával találkozunk. De nem érkezünk időben ahhoz, hogy megmentsek őket. A szörnyek legyőzése után északnak vesszük utunkat. Így jutunk el a ligetbe, ahol a Látnok kunyhója áll **[5]**. Itt háрпиák támadnak ránk. **[Harc]** Mivel sokan vannak, döntünk fel őket az Aard Jellel, és menekülünk a kunyhóhoz. A körülötte égő gyertyák előzik a lényeket.

A Látnok azonnal megsejti, hogy nem véletlenül látogattuk meg. Nem sokat fogunk tőle megtudni, ha nem nyerjük el a bizalmát. Ezért megpróbálhatjuk lefizetni, vagy beléphetünk Sabrina Glevissig kultuszába. Ha zslugoriak vagyunk, és úgy döntünk, átverjük a kultusz vezetőjét, át kell mennünk egy próbán – el kell töltenünk egy éjszakát a közeli völgyben, miután felhajtottuk a Látnoktól kapott főzetet.

Így aztán elindulunk, hogy végrehajtsuk a rituálét. A völgyben büzdémonok támadnak ránk; úgy győzzük le őket, ahogy a korábbiakkal tettük. Megtaláljuk a két tó közti szentélyt. Sötétedés (este 9) után elkezdhetjük a rituálét. Megisszuk a kultistától kapott főzetet. A dolgok, amiket látni fogunk, sokáig megmaradnak az emlékezetünkben...

A látomás végével visszatérünk a Látnok kunyhójához. Mint megtértek, most megkérdezzük őt a három évvel ezelőtti eseményekről. Mesélni fog az átokról, amit Sabrina mondott Henseltre. Ha a szellemcsata lezárásához szükséges ereklyékről kérdezzük, a Látnok beszélni fog nekünk Guleti Seltkirkről, rámutatva, hogy a vértje lehet a bátorság általunk keresett szimbóluma. Megkérdezzük Yahnó lándzsájáról is, amire a kaedweni király szelleműzéséhez lesz szükségünk. Megtudjuk tőle, hogy a relikviaárusnál **[4]** van...

Úgy fest, az árus nem árulta el nekünk a teljes igazságot. A táborba indulunk, hogy ismét elbeszélgessünk vele. Az árus elismeri, hogy egykor nála volt az a lándzsa, amellyel Yahnó véget vett Sabrina szenvedéseinek. Ha lefizetjük, meggyőzzük vagy megfélemlítjük őt (ez utóbbi lehetőséghez hasznos lesz a kivégzés helyszínén talált szög), elárulja nekünk, hogy a lándzsahegyet egy katona nyerte el tőle kockán. Ez az ember később elesett a Pontar-völgyben a scoia'taelek elleni harcban. Egységük vezére, Iorveth szerezte meg a lándzsahegyet... Az árus azt mondja, hogy úgy hírlík, a tünde csatlakozott Saskiához Vergenben, a kód túloldalán. Erről beszélnünk kell Dethmolddal **[1]**. Talán végül valami hasznát vesszük a varázslónak.

## Távozz, gonosz szellem!

Miután értesítjük Dethmoldot a Sabrina Glevissig által Henseltre mondott átok megtöréséhez szükséges lándzsahegy tulajdonosáról, a varázsló megparancsolja, hogy jussunk el Vergenbe, a kód túloldalára. Ad nekünk egy medált, amely megmutatja a ködön átvezető utat és egy követzást, amely legalábbis elméletileg sértetlenséget biztosít nekünk a törp városban.

Alig hagyjuk el a felső táborn, találkozunk Zoltannal, aki a táborban uralkodó fajgyűlölő hangulatról zsörtölődik. Barátunk, noha aggódik, boldog lesz, hogy esélye nyílik Vergenbe jutni. Így lesz egy társunk a csatater túloldalára vezető veszedelmes út során. Együtt merészkedünk be a lidércek kódébe.



A három évvel ezelőtti csatater tárul a szemünk elé. Mikor felváltva használjuk a Dethmoldtól kapott medállal, witchermedálunk megmutatja a Vergenbe vezető utat. A ködben egyfolytában támadnak majd minket az elesett katonák szellemei és a draugirok, az elhulltak vértjeiből és pajzsaiból lett démonok. **[Harc]** Az életünkért kell küzdenünk. Nem tanácsolom, hogy megpróbáljunk végezni minden ellenféllel a ködben. Célunk eljutni a túoldalra. A szüntelen harc csak a végünket hozza el. A szellemekkel leginkább az ezüstkarddal és az Aard, illetve Quen Jeleket használva tudunk elbánni.

A ködből kilépve követjük Zoltant a törpváros felé. A magunk mögött hagyott vízmosáson túli leégett faluban **[6]** összefutunk egy Scoia'tael egységgel. Hála Chivay jelenlétének, a tündék nem támadnak ránk. Azt mondják, hogy keressük fel parancsnokukat a külvárosban **[7]**.

Yarpen Zigrin barátunkat az említett külvárosban találjuk, a törp az őrparancsnok. Szóba elegeyve vele megtudjuk, hogy a Barna Kompánia lobogóját, a csatateret megülő átok megtöréséhez szükséges halálszimbólumot a Vergenen túli erdő katakombáiban találjuk. Yarpen nem engedhet be minket a városba, de mivel Zoltan Vergenben akar maradni, megígéri, hogy megszerzi Saskiától a hadvezér kardját, a kód szétozlatásához szükséges másik ereklyét. Megbeszéljük, hogy találkozunk az általa jelzett helyen, a város alatti elhagyatott tárnákban. A vízmosásokon át juthatunk el oda.

## A halál szimbóluma

Ahhoz, hogy megszerezzük a lobogót, át kell vágnunk Vergen külvárosán **[8]** és nekivágni az azon túl kezdődő erdőnek. A katakombák **[9]** bejárata valahonnan onnan nyílik. Valószínűleg meg fognak támadni minket a bent élő lidércek. **[Harc]** A legegyszerűbben az ezüstkarddal és az Yrden és Aard Jelekkel győzhetők le.

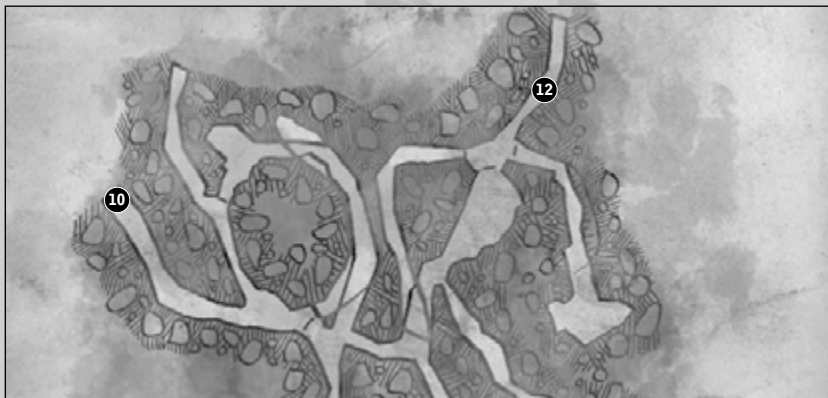
El kell jutnunk az alsó szintre. Ott az egyik kamrában találkozni fogunk Ekhart Henessával, a Barna Kompánia zászlóvivőjével. **[Választás]** **[A]** Becsaphatjuk, és állíthatjuk, hogy egykor mi is az alakulatban szolgáltunk, vagy **[B]** megküzdehetünk vele.

**[A]** Ha azt állítjuk, hogy a Barna Kompánia tagjai vagyunk, a szellem nyilvánvalóan nem hisz nekünk. De ha erősködünk, feltesz pár kérdést, hogy próbára tegye, igazat mondunk-e. Az első kérdésre a helyes válasz az, hogy rosszul tudod. Menno Coehoorn a következő felelet, a harmadikra pedig az, hogy Menno Coehoorn Brennánál esett el. Seltkirk és Vandergrift a válasz a vergeni csata parancsnokait firtató kérdésre. Az utolsó válasz az, hogy Nagytulok rabolt el minket. Így meg fogjuk győzni Ekhartot, aki megengedi, hogy elvigyük a **lobogót** a teremben álló sarkofágából. Ha hibázunk, de nálunk van egy **hódbőr sisak** vagy a **Barna Kompánia köpenye**, a szellem ad még egy esélyt egyébként meg kell küzdenünk vele. Ezeket a tárgyakat Zyviktól szerezhettük meg, ha korábban beszéltünk vele, vagy Skalen Burdontól kockán nyerhetjük el.

**[B]** Ha nincs kedvünk a szellemmel társalogni, vagy ha rossz választ adunk egyik kérdésére, meg kell küzdenünk Henessával. **[Harc]** Ez egy nagyon nehéz harc, amire nem árt felkészülnünk. Az Yrden Jel nagyon sokat fog segíteni, mert megbénítja az ellenfelet, és így hátba dönthetjük ezüstkardunkkal. Most már elvehetjük a **Barna Kompánia lobogóját**, melyet a szellem őrzött.

Ez azonban még nem minden. Ha becsapjuk Ekhartot, a játék során más küzdelmek idején véletlenül kísérteni fog minket **[10]**.

## A gyűlölet szimbóluma



A magunk részét teljesítettük, reméljük, hogy Zoltan is az övét, és megszerezte a kardot. Találkoznunk kell a törppel. Átmegyünk Vergen külvárosán és a leégett falun, eljutva oda, ahol kijöttünk a ködből. A keresztútnál balra fordulunk, a vízmosások felé és ismét elhagyjuk, miután áthaladunk a régi kapun. Így érzük el a tárnák rejtett bejáratát.

A törpe tárnák igazi labirintus. Elrendezésüket nem áll módunkban megtanulni, vagy úgy eljutni célunkhoz, hogy ne futnánk párszor zsákutcába. Továbbá a föld alatt nyilvánvalóan sötét van, így néhány olajlámpás nem sokat fog segíteni. Azt javasolom, készítsünk elő több olyan főzetet, amely lehetővé teszi, hogy lássunk a sötétben. Odabent a föld alatt élő nekrofágokkal kell szembenéznünk. **[Harc]** A szőrnyekkel vívott korábbi harcainkban használt módszerekhez hasonlóan küzdjünk itt is. Próbáljuk meg feldönteni vagy elkábítani őket az Aard Jellel, aztán végezzünk velük az ezüstkarddal, és eközben ne felejtssük el biztonságos távolságra ugrani a haláluk előtt.

A tárnákban való bolyongás során végül eljutunk abba a terembe, ahol egy két méter magas rémbivaly ront ránk. Ez a nekrofág olyan nagy és erős, akár egy troll. **[Harc]** Legegyszerűbben az Yrden Jelet használva, aztán hátba döfve tudjuk legyőzni. Zoltant és Sárkányölő Saskiát **[12]** az ajtó mögötti folyosóban találjuk.

A nő meglepő módon magától nekünk fogja adni a **kardot**, abban a reményben, hogy megtörjük a csatater átkát. Zoltannak is sikerült elintéznie, hogy Iorveth elveszítse kockapókeren a **lándzsahegyet**, amire szükségünk van. Új tulajdonosa Skalen Burdon, a fiatal törp, akivel a külvárosban találkoztunk.

Úgy fest, a szerencse a mi oldalunkon áll, így itt az ideje, hogy hasznát vegyük kockapókerben. Visszatérünk a városba, és kihívjuk a törpöt **[7]**. Ő azonnal belemegy, de figyelmeztet, hogy úgylis veszíteni fogunk. Kell a lándzsahegy, úgyhogy addig játszunk, míg nem nyerünk. Mikor ez megvan, visszatérünk Henselt táborába a ködön át.

Mint ahogy korábban tettük, most is a medálunkat használjuk a ködben, és követjük annak útmutatását. Ezúttal sokkal könnyebben át fogunk jutni, mivel a távolban látjuk a táborot. Utunkat több szellem és lidérc is állja majd. **[Harc]** Ezüstkardunk gyors csapásaival győzzük le őket, az Aard, a Quen és az Yrden jeleket használva, amikor szükség van rá.

A kísérteties csatamezőt elhagyva összefutunk Roche-sal és alakulatával. Vernon elmondja majd, hogy nilfgaardiak támadtak rájuk, akiket egy, a ködből felbukkanó nő vezetett. Valószínűleg Philippa Eilhart szolgája volt az, a varázslónő Triss felkutatására küldött... Vajon császári kém volt? Elfutunk a táborhoz [11], talán Shilard nagykövet magyarázatot ad majd mindenre. A táborba érve azonban kiderül, hogy a nilfgaardiak elhajóztak... Beszélünk kell Henselttel. Talán ő megengedi, hogy utánuk eredjünk.

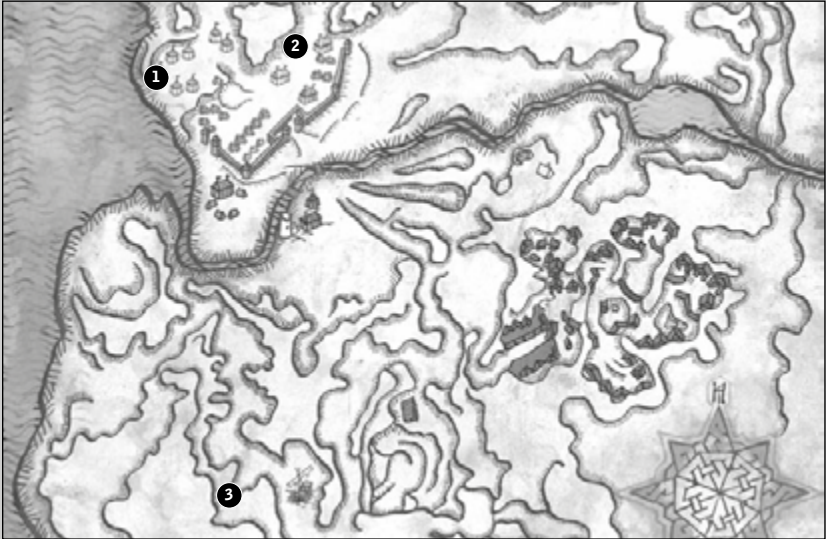
Felkeressük a királyt, és beszámolunk neki a kód túlóldalán megszerzett ereklyékről. A király azt akarja, hogy azonnal kezdjük meg a szelleműzést. Őreivel együtt Sabrina kivégzésének helyszínére [3] fog menni. Nekünk azonban még beszélünk kell Dethmolddal [1], hogy megkapjuk tőle a **varázsport**. Szükségünk lesz rá, hogy felrajzoljuk vele azokat a rúnákat, amelyekről a varázslótól korábban kapott **könyvb**en olvastunk.

Miután megvan az összes szükséges tárgy, elindulunk Sabrina körébe. Rövid csevegés után a király felvezet egy dombra, ahonnan az egész vidék belátható. Ott ismét beszélgetünk vele. Pontosan kell rekonstruálnunk a három évvel ezelőtti eseményeket. Henseltnek a mi útmutatásunk alapján kell felrajzolni a szelleműzéshez szükséges rúnákat.

Ez egyfajta minijáték. Ha elolvassuk a **könyvet**, amit Dethmold adott nekünk korábban, semmi gondunk nem lehet a jelek felrajzolásának pontos sorrendjével. Olyasmit kell létrehozunk, ami leginkább egy körbe rajzolt kecskefejre hasonlít. Ehhez mondjuk Henseltnek, hogy kezdjen a boszorkánykörből, és induljon el a megkövesedett kenyér felé. Ezután kérjük arra a királyt, hogy kanyarodjon a fekete gyertyák irányába, majd a kecskekoponya felé. Ha ez megvan, menjen a megégett fához, utána sorban a hollótetemhez, aztán a kőtáliban lévő aludt tejhez, és végül vissza a boszorkánykörbe.

Most meg kell kezdenünk a szelleműzést, meggyújtva a rúnákat. A földre rajzolt jelek türkizlánggal fognak élni, és a körön kívül lidércek jelennek meg. A királyt és minket védelmező gát idővel gyengülni fog, és a gonosz szellemek bejutnak. Addig kell Henselt biztonságát megóvni, míg Sabrina szelleme ki nem ejti az átok utolsó szavait. [Harc] Ezüstpengénkel verjük vissza a lidércek támadásait, a Jeleket használva, ha szükséges. Kisvártatva a király átszúrja a varázslónő szellemét a **lándzsahegyel**, bevégezve a rituálét és megtörve a rá mondott átkot. Henselt olyan hálás lesz, hogy nekünk ígéri **medálját**, a csatater átkának megtöréséhez szükséges hit szimbólumát. Egyben meginvitál a sátrába egy kis lakomára...

## Királyok gyilkosai



Henselt király meghívott minket lakomára **[1]**, miután megtörtük az átkot, amit Sabrina Glevissig mondott rá. Mikor megérkezünk a felső táborba, észrevesszük, hogy éppen egy redaniai követ tesz látogatást az uralkodónál. Az örök nem fognak most beengedni a királyi sátorba, és meg kell várunk az estét. Este 10 után ismét próbálkozunk. A követ értesíti Henseltet, hogy Foltest király és Boussy herceg tragikus halála miatt a fiú húga, Anais lesz a trónörökös. A király kérdezősködni fog tőlünk bizonyos részletekről, amelyeket La Valette várának ostromakor láttunk. A beszélgetést azonban félbeszakítja a követet megölő orgyilkos. Geralt ismét megmenti a királyt a veszélytől, az Aard Jelet használva. Meg kell küzdenünk a két orgyilkossal. **[Harc]** Ellenfeleink kimondottan erősek. Érdemes blokkolni az ellenség támadásait és az Yrden Jelet használni.

Egy ponton Síle fogja félbeszakítani a harcot, és a megmaradt orgyilkos menekülőre fogja. Henselt ismét beszélni akar velünk, ezúttal meghívja királyi varázslóit, Sílet és Dethmoldot is. Az utóbbi nekromanciához akar folyamodni, a Varázslók Konklávéja által betöltött mágiaághoz, hogy megtudjon valamit a királyát fenyegető orgyilkosokról.

Ezután már távozhatunk. Befejezhetünk más küldetéseket, vagy bolyonghatunk a táborban. ha azonban többet akarunk megtudni az orgyilkosokról, ideje felkeresni Dethmoldot. Őt az alsó tábor tábori kórházában **[2]** találjuk. Mielőtt megkezdjük a rituálét, a varázsló arra kér minket, hogy igyunk meg egy bizonyos főzetet. Ha nincs nálunk, időt kell kérnünk tőle, hogy elkészítsük. A Récefőzetre lesz szükségünk. Ha még nincs nálunk, megvehetjük a formuláját a tábor valamelyik kalmárjától. Az összetevőket könnyedén beszerezhetjük a tábor melletti régi csatatéren. Miután elkészítjük és megisszuk, beszélünk ismét a varázslóval. Varázslata hatalmába kerít minket...



Hála a nekromanciának, most a világot az orgyilkos, Auckes szemén keresztül látjuk. A tábornok messze fekvő vízmosásokban vagyunk, egy másik királygyilkos, Serrit társaságában. Feladatunk eljutni a rejtékelyhelyekre [3]. Útközben a vízmosásokban élő háripiákkal fogunk megküzdeni. [Harc] Az ezüstkard erős csapásai a követendő őzi. Nemsokára Serrit elvezet minket a rejtékelyre. Követjük minden lépését, vigyázva, nehogy a menedék körül lerakott csapdák közül aktiváljuk valamelyiket. Így jutunk el a szobába, ahol nem más lakik, mint a minden orgyilkos felett álló orgyilkos – Letho. Beszélünk a királygyilkossal, és megtudjuk, hogy Tansarville-i Síle is benne van az összeesküvésben, és hogy az orgyilkosoknak többé már nincs rá szükségük. Azt is megtudjuk, hogy Letho Loc Muinne-ba tart.

Majd még mindig Dethmold varázslata alatt állva átkerülünk Henselt táborába. Serrit átmászik a sáncon, míg mi lent lopakodunk be. Ha elbukunk, visszakerülünk a tábori ispotályba, és a látomás befejeződik. De ha többet akarunk tudni, jobb, ha sikerrel járunk. Rejtőzzünk a bal oldali szikla mögé, és várjuk ki, míg az örök befejezik a beszélgetést és elmennek. Most már csak a sátrak és a sánc közti sikátorba kell eljutnunk. Ha ez összejön, a tábor alatti barlangban találjuk magunkat, ahol Serrit megosztja velünk gondolatait a varázslók új Tanácsának és Konklávéjának létrehozását célzó, Loc Muinne-i gyűlés terveiről. Kiszáratva a nekromanta varázslat átrepít minket a felső táborba, ahol be kell verekednünk magunkat Henselt sátrába. [Harc] Több, kétkezes karddal felfegyverzett őrrrel és pajzshordozóval kell elbánnunk. A legegyszerűbben csapásaik blokkolásával és az acélkard erős csapásaival gyűrhetők le.

A nekromanta látomás itt véget ér, és magunkhoz térünk a kórházban [2]. Miután azonnal beszámolunk arról, hogy mit tudtunk meg, érdemes elindulni az orgyilkosok rejtékére [3], ahova valószínűleg a sebesült Serrit menekült. De kedvünk szerint bolyonghatunk a táborban és fejezhetünk be más küldetéseket. Amint végeztünk, elindulunk az orgyilkosok barlangjába a látomás során megismert úton. A haldokló Serritet ugyanabban a szobában találjuk, ahol Lethóval találkoztunk a látomás során. Egy kicsit elcsevegünk vele Síléről. Most már ideje visszatérni Dethmoldhoz és beszámolni neki mindenről. A varázsló közli velünk, hogy itt az ideje, hogy megtörjük a csatátér átkát, és kezünkbe nyomja **Henselt medálját** – a köd eltüntetéséhez szükséges hit szimbólumát. Ezután, attól függően, hogy korábban ráakadtunk-e a tábori összeesküvőkre vagy sem, vagy összpontosítsunk arra a küldetésre, vagy törjük meg a csatátér átkát.

## Az örökké tartó csata

Megígértük Henseltnek, hogy legalább megpróbáljuk megtörni a csatátér átkát. Az egyetlen esélyünk arra, hogy megkapjuk a király jóváhagyását, és elhajozzunk a Trisst elráló nilfgaardiak után, ha megszabadulunk a kísérteties ködtől.

Az egész II. felvonást azzal fogjuk tölteni, hogy értesüléseket szerzünk és módot keresünk a szellemek eltüntetésére. Hála witcherünk tapasztalatának és Dethmold varázsló segítségének, sikerül kiderítenünk, hogy a három évvel ezelőtti csatához kapcsolódó négy ereklyére lesz szükségünk. A hit, a bátorság, a gyűlölet és a halál szimbólumaira. Amint befejezzük a játék fő küldetésvonalába tartozó korábbi küldetéseket, arra a következtetésre jutunk, hogy az ereklyék, melyekre szükségünk van, a következők: **Henselt medálja**, **Seltkirk vértje**, **Vandergriff kardja** és a **Barna Kompania lobogója**. A medált Henseltől kapjuk a **Királyok gyilkosai** küldetés befejeztével, a **vértre** a Vinson Trauttal és az összeesküvőkkel vívott harc után teszünk szert az **Összeesküvés-elmélet** küldetés során, a **kardot** és a **lobogót** pedig Vergeben, a **vératok** küldetés során kaparintjuk meg.

Mind a négy ereklyével a kezünkben Dethmold sátrába megyünk, és egy utolsó tanácsot kérünk tőle. Aztán berohanunk a kísérteties ködbe.



A ködben egy aedirni katona szelleme fog minket megszállni. A parancsnokunk parancsokat osztogat az íjászoknak, és közli velünk, hogy szerezzük meg az ellenség zászlaját. Így aztán átrohanunk a védelmi erődítményeken a lobogót védelmező kaedweni szellemek felé. **[Harc]** Érdemes blokkolni az ellenség támadásait és gyors csapásokat osztogatni. Nem vagyunk witcherek, így Jelek, főzetek és bombák nélkül kell boldogulnunk.

Az összes ellenség legyőzése után egy kaedweni szellem száll meg minket. Értésítünk kell a parancsnokunkat, hogy a zászló az ellenség kezére került. Az égből nyilak záporoznak. A fa fedezékek mögé lebukva haladunk át a csatamezőn. Az íjászok bizonyos időközönként lőnek, így a nyílzáporok között biztonságban vagyunk. Így jutunk el a hadvezérünkig... Vandergriftig. A draugig. A hadvezér beveti magát a csatába, Sabrina Glevissiggel, Henselt király udvari varázslónőjével perelve.

Sabrina úgy dönt, hogy tűzgolyókkal árasztja el a csatateret, minket pedig megszáll az aedirni hadvezér, Seltkirik szelleme. Ismét átverekedjük magunkat a csatán, a kaedweni katonák szellemeivel és lidérceivel harcolva. **[Harc]** Csak egy kard áll a rendelkezésünkre. Miközben próbáljuk blokkolni az ellenséges csapásokat, gyors támadásokat indítunk. Végül szemtől szemben állunk Vandergrifttel. Seltkirik szelleme kiszáll a testünkéből, így minden witcherképességünket használhatjuk, mikor megküzdünk a drauggal.

**[Harc]** A drauggal vívott harc a játék egyik legnagyobb kihívást jelentő küzdelme. A démonná változott kaedweni hadvezér képes tornádóvá alakulni, nyílzáport idézni és végül Sabrina tűzgolyóit felénk terelni. Mikor a draug különleges képességeit használja, a legjobb, amit tehetünk, ha valami akadály mögé bújunk. Mikor nem alkalmazza különleges képességeit, ezüstkardunkkal érdemes támadni. A legtöbb Jelek nem vesszük hasznát ebben a harcban, de a Queen működik, így aztán használjuk ügyesen. Egyben bevethetjük a kitérést is, hogy a démon oldalába kerüljünk, így esélyünk nyílik egy-egy nagy erejű csapás bevitelére.

Amint a démon meghalt, megszáll minket annak a kaedweni papnak a szelleme, aki megpróbálja kivezetni a katonákat a saját varázslónőjük megidézte tűzgolyó-zivatarból. Fedezék mögé rejtőzve indulunk meg a köd széle felé...

## Összeesküvés-elmélet (2. rész)



Miután megtörjük az átkot a csatamezőn, Dandelion ébreszt minket **[1]**. Elmeséli, hogy mi történt távollétünkben. Az embereknek elégük lett abból, hogy Henselt lepaktált Nilfgaarddal, mire Dethmold több összeesküvőt letartóztatott, és valószínűleg kivégezteti a fél tábornok, ha nem teszünk gyorsan valamit. Henselt Vergenbe küldte seregét. Dandelion azt is megemlíti, hogy az összeesküvők a szirttetőn álló házban **[2]** bujkálnak.

Így aztán elszaladunk a költő említette helyre. Meglepő módon ott Vernon Roche-sal találkozunk. A játék nem hagy nekünk választási lehetőséget, és segítenünk kell Roche-nak. A temeriai sátorhoz sietünk, hogy megkeressük Vest [3]. A Kékszalagosok táborában kaedweni katonák támadnak ránk. [Harc] Támadóinkat csapásaik ügyes blokkolásával és amikor szükséges, az Aard és az Yrden Jelek bevetésével győzzük le. Ezután kiderül, hogy a sátor üres. Egy szajha elmondja, hogy Dethmold Roche embereit lakomára hívta a tábori kantinba. Követjük oda Vernont. Útközben a táborban maradt kaedweniekkel kell szembenéznünk. [Harc] Mivel ellenségeink sokan vannak, és többen alabárdot forgatnak, nagyon óvatosnak kell lennünk.

Blokkolnunk kell csapásaikat, és ki kell térnünk előlük. Az Yrden, Quen és Aard Jelek is hasznosnak bizonyulhatnak. Miután eljutottunk célunkhoz, megtaláljuk Roche embereit.. felakasztva. A meszárlás egyetlen túlélője Ves, aki elmondja, hogy ki a felelős ezért. A bosszúért lihegő Roche Vergenbe akar indulni Henselt nyomában. Geraltot jobban érdekli Tansarville-i Sífle, aki szintén Vergenbe menekült. Eljött a leszámolás ideje...

## Vergen ostroma



Így aztán elindulunk az ostromlott törpvárosba, Vergenbe. Utunk a Királyok gyilkosai küldetésből ismert vízmosásokon át vezet, így ismét számíthatunk hárpíákra. A vízmosás mélyén, az egykor kőd borította helyen rátalálunk egy régi hajóroncsra és mellette egy trollnőre [1].

[Választás] Udvariasan szóba elegyedhetünk a lénnel, így megtudva, hogy a párja nemrégiben találkozott valakivel, aki Loc Muinne felé tartott. Vagy meg is ölhetjük a trollt, hogy ne vesztegensünk több időt. Vergen felé futva készülünk fel, hogy hárpíákkal találkozunk, mikor elérjük a régi kőfejtőt, majd a völgyben [3] lehetőségünk lesz megmenteni a trollnő párját, akit éppen három kaedweni katona ütleget. Ha korábban megöltük a trollnőt,

a párja is ránk fog támadni. A kanyar után [4] kaedweni pajzshordozókkal kerülünk szembe. [Harc] Legjobb nem elfelejtkezni a blokkolásról, és az acélkarddal erős csapásokat osztogatni. A csata után Dethmold újabb embereit vesszük észre a közelben. Kiderül, hogy a varázsló is ismeri a Vergenbe [5] vezető titkos bejáratot.

Anélkül, hogy vesztegetnének az időt, befutunk a barlangba. Nem kell sokáig keressélnünk a menekülő katonát. Rábukkanunk... meg a cimboráira is. Mint kiderül, ő Adam Pangratt egyik embere. A zoldosparancsnokot a táborból ismerjük. Megparancsolja embereinek, hogy öljenek meg minket, ő maga pedig a barlang mélye felé indul. Ismét kardot kell rántanunk. [Harc] Ez a harc kimondottan emberpróbáló, ezért azt tanácsolom, blokkoljuk az ellenség támadásait és az acélkard erős és gyors csapásait kombináljuk. Az Aard és az Igni Jelek is hasznosak lehetnek. A barlang mélyén újabb zoldoscsapatra akadunk. Egyre beljebb és beljebb verekedjük magunkat, magával Dethmolddal is összefutunk. [Harc] A legfontosabb Pangratt legyőzése. Legjobb felváltva használni az erős és a gyors csapásokat és ne felejtjük el blokkolni az ellenség támadásait. Egyben figyelniünk kell Dethmold varázslataira is. Az a leghatékonyabb, ha kitérésünket használva eltűnünk a robbanás által betérített területről. A zoldosok legyőzése után a varázsló megnyit egy portált, és eltűnik. Úgyhogy rohanunk tovább. Vergen most már nem lehet messze [5]. Ahogy elhagyjuk a barlangokat, Zoltannal találkozunk, aki közli velünk, hogy Síle egy másik varázslónő házában szállt meg – Philippa Eilhartnál [6]. [Választás] Zoltan azt is megemlíti, hogy Iorvethet kaedweniek szorongatják [7]. Rajtunk áll, hogy [A] akarunk-e segíteni a tündén, vagy [B] azonnal Síle nyomába eredünk.

[A] Felmegyünk a Chivay által említett hídra vezető lépcsőn. Roche rohan előre, de a híd összeomlik, ami elválaszt minket a barátunktól. Ha segíteni akarunk Iorvethnek, előbb fussunk jobbra, a Zoltan által említett erődhez [7]. Itt rengeteg kaedwenivel fogunk összeakadni. [Harc] Azt javaslom, hogy blokkoljuk az ellenség támadásait, és erős csapásokat osztogassunk. Miután mindet legyőztük, Iorveth egy kis ideig elcseveg velünk.

[B] Már csak egy dolog van hátra – megtalálni Tansarville-i Sílét. Úton Philippa házához még néhány katonával fogunk találkozni. Aztán, alig pár lépés megtétele után szembe kell néznünk a nyilván a varázslónő által megidézett szörnyeteggel. [Harc] Ne felejtünk el blokkolni a harc során, mivel az elementál fel tudja dönteni Geraltot. Az Igni Jel is hasznos lesz, akárcsak az ezüstkard erős csapásai.

Így még épp időben érjük el Philippa házát ahhoz, hogy lássuk, amint a varázslónő megnyit egy portált. Tansarville-i Síle közli velünk, hogy ne keressük többé. A varázslónők Saskia társaságában eltűnnek, és helyettük Henselt bukkan fel. A király parancsot ad a megölésünkre. [Harc] A blokkolás, az Igni Jel és az acélkard erős csapásainak kombinálása teszi nekünk a legnagyobb szolgálatot ebben a csatában. Az összes ellenség legyőzése után el kell bánnunk Henselttel is. Közben Roche is berobban Philippa házába. [Választás] Ideje eldönteni, hogy mihez kezdjünk Kaedwen királyával. Két lehetőségünk van: [A] Megkímélhetjük, és mondhatjuk Roche-nak, hogy jobb, ha tiszta marad a kezünk, vagy [B] hagyhatjuk, hogy Roche végezzen a királlyal. Ennek a választásnak mélyreható hatása lesz a III. felvonás cselekményére.

Úgy tűnik, minden út Loc Muinne-ba vezet..

# III. felvonás IORVETH ÚTJA

## Egy magasztos ügy nevében!



Ha Iorveth oldalán fejeztük be a II. felvonást, és megtudtuk, hogy Saskiát olyan varázs sújtotta, amely akarata ellenére Philippa szolgájává teszi, követjük kettejüket Loc Muinne-ba.

**[1]** Iorvethtel a város felé indulunk egy hegyi hágón át. A környéken élő háрпиák többször is ránk támadnak út közben. **[Harc]** Előhúzzuk ezüst kardunkat, és az Aard Jelet használva törünk utat a völgy felé. **[Választás]** Iorveth hirtelen lovagokra lesz figyelmes a Lángoló Rózsa Rendjéből, akik a város kapuit őrzik **[2]**. **[A]** A tünde azt javasolja, menjünk a barlangokon át **[3]**, és elindul arrafelé. **[B]** Ha azonban a The Witcher játék első részét a Rend oldalán fejeztük be, biztonságban beléphetünk a lovagi táborba. Máskülönben itt biztos halál vár ránk, és még ha túlélnénk is, a városkapukat zárva találánk.

**[A]** Ha a barlangokon át megyünk, nekrofágokkal és arakászokkal kell megküzdenünk. **[Harc]** Ki kell kerülnünk a ránk rohanó arakászokat, és gyors csapásokat mérnünk rájuk az ezüstkarddal. Használjuk az Igni Jelet is! Másfelől a bűzdémonokkal a legjobban úgy bánhatunk el, ha mozdulatlaná dermesztjük őket az Yrden Jellel, és erős csapásokkal végzünk velük.

Iorvethet követve végül kijutunk a barlangból. Követjük a vízvezetékét a vran városig **[4]**. Mielőtt a falakhoz érnének, még el kell bálnunk pár háрпиával. Ahogy követjük Iorvethet a romokhoz, megtámadnak a gargoyle-ok. **[Harc]** Legkönnyebben az ezüstkard gyors csapásaival lehet legyőzni őket. Az Aard és Yrden Jelek szintén hasznosak lehetnek, és mindig készen kell állnunk az elugrásra, ahogy a szörnyek darabokra robbannak szét haláluk pillanatában.

A gargoyle-okkal küzdve végül egy elhagyott téren találjuk magunkat, melynek közepén egy pincelejárát látható. A pince mélyén négy örpecsétet találunk, meg egy ládát, amely bizonyára valami titkot rejt. Ha a megfelelő sorrendben hatástalanítjuk a jeleket, megvizsgálhatjuk a tartalmát. A megfelelő sorrend véletlenszerű, úgyhogy egyedül a jó szerencsében reménykedhetünk. Ha elrontjuk, elevenen elégünk. A láda kinyitásával és az abban talált kézirat magunkhoz vételével kezdetjük meg az **Egy rejtjelezett kézirat** küldetését.



Mialatt Iorveth társaságában a városban járunk, meghalljuk, hogy őrök **[5]** beszélnek a varázslónőről, akit keresünk. Úgy néz ki, bebörtönözték.

**[B]** Ha a Lángoló Rózsa Rendjének nagymestere jó barátunk a The Witcher 1 játékból, bemehe-tünk a kapun. Itt megszólítanak az őrök, de Siegfried rájuk parancsol, hogy hagyjanak minket békén. Elmondja nekünk, hogy a Rend jelenleg Radovid redaniai király személyes őrzésével van megbízva, és hogy Philippa Eilhartot hazaárulás vádjával börtönbe zárták a redaniai kerület alatti katakombákba. Ezután átadja nekünk a **gyűrűjét**, hogy garantálja a Rend minden tagjának baráti magaviseletét irányunkban. A városkapu immár nyitva áll előttünk.

Függetlenül attól, hogyan jutunk be Loc Muinne-be, a következő lépés az, hogy megtaláljuk Philippa Eilhartot. **[Választás]** Kétféleképpen juthatunk be börtönébe. **[A]** Ha elfognak az őrök, vagy **[B]** ha beosonunk a város alatti szennyvízcsatornákon át.

**[A]** Őröket találni nem nehéz, mivel mindenfelé megtalálhatók a városban. Ha találkozunk egy őrjáráttal, harcra kerül sor. Amennyiben elég alacsonyra csökken az életerőnk, a börtön rácsait fogjuk látni, mire magunkhoz térünk. Philippa a szomszédos cellában lesz. Amennyiben azonban ezt a módszert választjuk, észben kell tartanunk, hogy teljes felszerelésünket elveszítjük, és nem is fogjuk visszakapni. A varázslónő ígéretet tesz, hogy feloldja a varázst Saskiáról, ha segítünk neki kijutni a cellából. Ezután megjelenik Radovid király Shilard és néhány őr kíséretében. Beszélünk a királlyal, majd részünk lehet abban a kétes értékű élvezetben, hogy szót váltunk a nilfgaardi nagykövettel, aki ismét elrendeli, hogy végezzenek velünk. Készen kell állnunk egy **QTE**-re, hogy gyorsan megszabadulhassunk láncainktól, és megküzdjünk a nilfgaardiakkal.

**[B]** A csatornán át vezető út valamivel nehezebb lehet, mivel a bejárat **[6]** messze van onnan, ahol az őrök beszélgetését hallottuk (amennyiben a barlangokon át jutottunk be a városba), és a kaputól is (ha a Lángoló Rózsa nagymestere az oldalunkon áll). El kell kerülnünk vagy le kell győznünk az őrjáratokat útközben. Továbbra is kelet felé haladunk, a város főkapujától balra eső részre. A keleti falak mentén gyalogolva két nilfgaardival találkozunk. Miután végeztünk velük, megleljük a csatornához vezető lejáratot egy torony közelében. Szerencsére könnyű eligazodni a csatornámban, viszont kénytelenek vagyunk megütközni az itt élő nekrofágokkal. **[Harc]** Az Aard Jel és az ezüstkard segítségével elbánhatunk velük, de ne feledjük, a szörnyek közvetlenül haláluk előtt felrobbannak. Utunk a börtönhöz vezet, ahol láthatjuk, hogyan nyomja ki Redaniai Radovid Philippa szemeit. Egy pillanattal később szembe kerülünk Shilard, a nilfgaardi nagykövet testőreivel.

**[Harc]** A császári őrség legyőzése kemény dió, főleg, ha úgy cipeltek minket be a börtönbe, megfosztva minden felszereléstől. A jelek segítségünkre lesznek, különösen az Aard, a Quen és az Yrden. Ezek segítségével megszabadulhatunk a katonák egy részétől, és hagyományosabb módon gondoskodhatunk a többiekről.

Shilard embereinek legyőzését követően beszélhetünk Philippával. Ekkor újabb választás elé kerülünk. **[Választás]** **[A]** Segíthetünk Philippának kijutni a börtönből (**A varázstörő**), vagy **[B]** megtagadhatjuk a segítségnyújtást, és megpróbálhatjuk megmenteni Trisst a nilfgaardiaktól (**Hol van Triss?**).

## A varázstörő

Ha úgy döntöttünk, hogy segítünk Philippának, a kijáráthoz vezetjük a megvakított varázslónőt. Két nilfgaardi őr áll az utunkba, de Iorveth a segítségünkre siet, és elbánik velük. Miután



beszéltünk a tündével és Philippával, mindhárman a varázslónő lakhelye felé indulunk a csatornákon át. Útközben meggyűlik a bajunk a nekrofágokkal. **[Harc]** A legjobb gyors vágásokat bevinni, és elkerülni a szétrobbanó hullákat. A Quen Jel is igen hasznos lehet, mivel megvéd a robbanástóltól. Ha legyőztünk a szörnyek egymás utáni csoportjait, Iorveth és a varázslónő csatlakoznak hozzánk, és levezetnek Philippa szállására.

Eilhart az épület felső szintjére visz bennünket, ahol rituális gyertyák között a láda áll, mely az áhított varázstörő **tört** rejt. A ládát védő mágikus pecsét feltöréséhez a megfelelő sorrendben kell meggyújtanunk a gyertyákat. Philippa említést tesz majd a **feljegyzéseiről**, melyekben megtalálhatjuk a helyes módszert rejtő utalásokat. A varázslónő feljegyzéseit az alsó szinten, a hálószoza asztalán találjuk.

A bejárat felé eső, jobb oldali gyertyával kezdjük. A következő a tőle átlósan levő lesz. A harmadik ettől jobbra, a negyedik ettől átlósan, az utolsó pedig középen áll. Ekkor tanúi leszünk, hogyan változik a kiszabadított Philippa bagollyá, hogy elrepüljön, nekünk pedig meg kell vívniunk a ládát őrző elemi erővel. **[Harc]** Itt lényeges, hogy hártsuk a lény támadásait, és erős csapásokat alkalmazunk. A legjobb oldalról vagy hátulról támadni. Érdemes használni a Quen, Yrden és Aard Jeleket. Ha legyőztük a teremtményt, nyissuk ki a ládát, és megleljük az áhított **tört**.

A tört megszerzését követően beszélünk Iorvethtel Philippáról, Síléról és arról, hogy oldhatjuk fel a Saskiát sújtó varázst. Úgy tűnik, a sárkányt a gyűlésen találjuk majd. Iorveth akar elsőnek odamenni, és felderíteni a helyet. Ekkor kapunk egy kis időt, és a tündével a gyűléshez vezető úton találkozunk. **(A varázslók találkozója).**

## Hol van Triss?



Amennyiben úgy döntöttünk, hogy nem Philippának segítünk kijutni a börtönből, hanem inkább Trisst szabadítjuk meg a nilfgaardiak markából, megtagadjuk a segítséget a varázslónőtől, és túsul ejtjük Shilardot **[1]**. A börtön kijáratához kísérjük a nagykövetet. Nem fogunk eltevedni, mert csak egy út vezet kifelé. Útközben elhaladunk a nilfgaardi őrk előtt, de nem kell tartanunk tőlük.

Hamarosan a kijáratához érünk. Sajnos épp a nilfgaardi táborba botlunk **[2]**. Itt egy csapat katonára kerít be minket. Vezérük balszerencsénkre nem hajlandó meghátrálni. Megöli Shilardot, nekünk pedig nagyszámú ellenféllel kell megküzdenünk, ha életben akarunk maradni. **[Harc]**

Mivel sok az ellenfél, a Quen és az Aard Jel nagyon fontos lesz. Ha többet is odébb lökünk és el-kábítunk, könnyű prédává válnak. A számszerűjászoknak igyekezzünk a közelébe jutni, és erős csapást mérni rájuk, mielőtt kardot ránthathánánk, aztán használjuk az Aard Jelet!

Legyőzések után észrevesszük, hogy a városba vezető kapu zárva van. Másfelé kell kijutnunk a táborból. Van egy folyosó a börtön kijáratától balra. Odabent újabb nilfgaardiakkal találkozunk. **[Harc]** Ezek csak ketten vannak, hársítsuk támadásaikat, és lendüljünk ellentámadásba erős csapásokkal! Legyőzések után egy kis mázrás következik, öljük meg a katonákat útközben! Ekkor eljutunk a térre **[3]**, ahol Matsen további embereivel kerülünk szembe.

**[Harc]** Igen sokan lesznek, és nincs időnk regenerálódni az első és a második hullám között. Érdemes hátrítani vagy elkerülni a támadásaikat, és erős csapásokat, valamint Igni és Aard Jeleket alkalmazni. Kisvártatva maga Matsen is felbukkan **[4]**. Szót váltunk vele Trissről és a Szövetségről, majd a nilfgaardi ránk támad. **[Harc]** Újabb küzdelem vár ránk Emhyr császár alattvalói ellen. Mint mindig, ha pajzsos ellenféllel kerülünk szembe, emlékezzünk, hogy óvakodni kell pajzsos támadásuktól és erős csapásokkal kell viszonzni azokat. Érdemes az Igni, Yrden és Aard Jeleket is használni. Ha megöltük Matsent, vegyük magunkhoz a hullától **Triss cellájának kulcsát!**

Már csak egy lépésre vagyunk Triss megmentésétől. Le kell mennünk a lépcsőn, és kinyitnunk a cellát **[5]**. Ekkor hosszú beszélgetésre kerül sor Merigolddal, és a varázslónő számos dolgot megmagyaráz. Felidézi a Szövetség létrehozását és szerepét, elmondja, hogy Philippa és Síle álltak Demavend halála mögött, és beszél terveikről, melyekben egy új állam megalapítása szerepel a Pontar-völgyben... Most már csak ki kell jutnunk a nilfgaardi táborból. A börtön kijáratára felé indulunk **[2]**. Ott Triss javasolja, hogy váljunk szét, mivel könnyebb egyedül cselekedni, és megígéri, hogy a gyűlésen találkozunk **(A varázslók találkozója)**

## A varázslók találkozója

Ha Loc Muinne-ba Iorveth társaságában érkezünk, attól függően, hogy megmentjük Philippát **(A varázstörő)** vagy Trisst szabadítjuk ki **(Hol van Triss?)**, vagy Iorveth **[A]**, vagy Triss vár bennünket a gyűlésen **[B]**. Az útvonal azonban egyforma. El kell érniünk azt a helyet, ahol valamelyik barátunk vár ránk **[1]**.

**[A]** Amikor ide megérkezünk, kiderül, hogy Iorveth már megszabadult a bejárat őrségétől. A gyűlés felé indulunk, ahol megjelentek Kaedwen és Redania királyai, a Temeriát képviselő Natalis parancsnok, Saskia, Tansarville-i Síle és sokan mások. Saskia továbbra is Philippa mágiájának hatása alatt áll, és Síle meg ő azt tervezik, hogy új államot kiáltanak ki a Pontar-völgyben, és megalapítják a varázslók új Tanácsát és Konklávéját. Ezen a ponton azonban megjelenik Shilard, és kijelenti, hogy sikerült elfognia Foltest és Demavend gyilkosát. Nilfgaardi katonák bevezetik Lethót, aki mindenkinek elmondja, hogy mindezek mögött a Philippa és Síle által vezetett titkos Szövetség áll. Radovid a Lángoló Rózsa lovagjait szólítja, akik le akarják tartóztatni a koviri varázslónőt. Ez azonban nem sikerül, mivel megjelenik egy sárkány...

**[B]** Amikor odaérünk, újabb párbeszéd következik Triss Merigolddal, aztán végeznünk kell az amfiteátrum bejáratánál őrködő két katonával **[2]**.

A gyűlés felé indulunk, ahol megjelentek Kaedwen és Redania királyai, a Temeriát képviselő Natalis parancsnok, Saskia, Tansarville-i Síle és sokan mások. Saskia továbbra is Philippa mágiájának hatása alatt áll, és Síle meg ő azt tervezik, hogy új államot kiáltanak ki a Pontar-völgyben, és megalapítják a varázslók új Tanácsát és Konklávéját. Ezen a ponton azonban megjelenik Geralt és Triss, utóbbi azzal vádolja Sílét, hogy annak királyi vér tapad a kezéhez. Erre

tanúk is vannak, teszi hozzá. Radovid elrendeli a Tansarville-i letartóztatását. A varázslónőt körülvesszük a Lángoló Rózsa lovagjai, de egy sárkány jelenik meg, és biztonságba viszi Sílét..

## A sárkány közbelép

Miután felöltötte sárkányformáját, Saskia egy toronyba viszi Sílét az amfiteátrum közelében. A sárkány a város felett köröz, míg nekünk a toronyhoz kell mennünk, hogy elbájnuk a varázslónővel. Csak egyfelé mehetünk, az összes többi kijárat lángokban áll..

A torony felé rohanunk, őrizkedve a sárkánytól, mely minket támad közben. A torony csúcsán Tansarville-i Síle bevallja, hogy a Szövetség állt Demavend meggyilkolása mögött, és hogy Letho épp kéznél volt. Azt állítja azonban, hogy a Szövetség nem felelős Foltest haláláért, sem a Henselt elleni merényletkísérletért. Letho mindenkit megtevesztve Emhyr var Emreis, a nilfgaardi császár parancsára cselekedett. Síle arról is beszámol, hogy a gyűlés előtt hírt kapott a Szövetség cintrai ügynökétől, miszerint császári csapatok keltek át a Yarugán. Tansarville-i búcsút intve eltűnik, nekünk pedig meg kell vívnuuk a sárkánnyal.. **[Harc]** A Quen Jellel megvédehetjük magunkat a lángoktól. Akkor kell támadnunk, amikor Saskia tüzet okád, mert ilyenkor a legkönnyebb megközelíteni. Ha támadásunk már eléggé feldühítette a teremtményt, a padló beomlik a sárkány súlyától. Fel kell másznunk az épület tetejére, hogy az életünket meentsük, majd tovább kell küzdenünk Saesenthesis ellen.

**[Harc]** Saskia kemény ellenfél. El kell kerülnünk a sárkány támadásait, és kivárni a megfelelő pillanatot, aztán erős csapásokat rámérni az ezüstkarddal. A harc vége felé egy QTE következik, majd a sárkány hátán elhagyjuk a várost. Ha sikerrel jártunk egy újabb QTE-ben, a sárkány egy erdei tisztán ér földet, és egy fa dőfi át a testét. **[Választás] [A]** Ha nem Trisst, hanem Philippát szabadítottuk ki korábban, akkor nálunk van a varázstörő **tör.** Ezzel megmenthetjük Saskia életét. **[B]** Ha kiszabadítottuk Trisst a nilfgaardiak fogságából, nem lesz nálunk a **tör,** mellyel megtörhetnénk a varázst. Így vagy magára hagyjuk Saskiát, vagy megöljük.

## Királyok gyilkosai

A Loc Muinne-ban való tartózkodásunk során hozott döntések következményeként, amikor visszatérünk a városba Saesenthesis legyőzését követően, Lethóval kerülünk szembe. Amennyiben megmentettük Trisst a nilfgaardiak fogságából, a városban ő fog várni ránk **[1]**. Ha nem így cselekedtünk, Iorveth vár majd ránk ugyanott. Rövid társalgás után Triss vagy Iorveth elmondja, hogy Letho az egykori temeriai táborban vár **[2]**.

Miközben átszeljük a várost Triss társaságában, egy csapat kaedweni katonába botlunk, akik elfogták Iorvethet. Közbeléphetünk, hogy megmentjük, vagy sorsára hagyhatjuk a tündét.

Ha kalandjaink során Iorveth kíséretében vetődünk ide, szembe kell szállnunk a kaedweni katonákkal a városon át vezető úton.

Végül elérkezünk abba a negyedbe, ahol nemrég temeriaiakat szállásoltak el. Szemtől szemben állunk a királygyilkossal, aki a téren vár minket. **[Választás]** Beszélhetünk vele, vagy megtámadhatjuk. Ha a beszélgetés mellett döntünk, megtudhatjuk, hogyan festenek a közelmúlt eseményei egy kissé eltérő nézőpontból. Ha Letho sikeresen meggyőz minket, harc nélkül is távozhatunk. Ellenkező esetben párbajozunk vele. **[Harc]** Ha úgy gondoljuk, Letho megérdemli a halált, most jön el az ideje, hogy leszámoljunk a gyilkossal. Győzni fogunk, amennyiben megfelelően háritunk, erős csapásokkal válaszolunk, és használjuk az Yrden és Igni Jeletet.

Ezután megnézhetjük az utolsó jelenetet.

## III. felvonás ROCHE ÚTJA

### Temeria nevében!



Roche-t követve Vergentől Loc Muinne-ig üldözzük Saskiát, Philippát, Sílét és Dethmoldot. Egy völgyben találjuk magunkat a város közelében [1]. Vernon vezet minket.

Útközben meg kell küzdenünk a közelben fészkelő háriákkal. **[Harc]** A legjobb, ha az Aard Jellel a földre küldjük őket, majd az ezüstkarddal végzünk velük. Hirtelen Roche észreveszi a Lángoló Rózsa Rendjének lovagjait, amint tábort vernek a város főkapuja előtti mezőn [2].

Ha a Rend oldalán fejeztük be a The Witcher 1 játékot, nincs mitől tartanunk. Ha nem így történt, a temeriai különleges erők kapitánya siet a segítségünkre. Roche képes lesz meggyőzni az öröket, hogy nem mi vagyunk a felelősök Foltest haláláért. A táborban Siegfrieddel találkozunk. A nagymester szerencsére nem hiszi, hogy Geralt volna a felelős a király meggyilkolásáért. Ismerteti velünk a városban uralkodó helyzetet, és elmondja, miért van jelen a Rend Loc Muinne-ban.

Miután tárgyaltunk Siegfrieddel, Roche javasolja, hogy járjuk be a környéket, addig ő a redaniai táborhoz megy, ahol később találkozhatunk. Most szabadon bejárhatjuk a várost, és ha felkészültünk, Roche a főtéren [3] fog várni ránk. Ekkor elindulunk Radovidhoz [4].

Beszélünk a királynak a gyilkosokról és kapcsolatukról Tansarville-i Sílével. Redania királya a Temeriával kapcsolatos politikai tervekről mond néhány dolgot. Temeriát Redania és Kaedwen közt akarják felosztani. Ő azonban hajlandó lenne Anais hercegnőt, Aryan La Valette testvérét a temeriai trónra ültetni, és megelőzni a királyság felosztását. Sajnos a lányt elrabolták, és Dethmold kezébe került. Radovid arra kér bennünket, mentjük meg a varázslótól **(Cson-tok csontja)**. Megígéri, hogy fontolóra veszi Síle ügyét. A király szerint Triss Merigold is Loc Muinne-ban van, a nilfgaardiak bebörtönözték **(Hol van Triss?)**.



A Radoviddal való találkozást követően váltunk pár szót Roche barátunkkal a redaniai táborból kifelé. Vernon szerint egyetlen varázslónő élete nem számít, ha egész Temeria sorsa a tét. Geralt ellenben aggódik Triss miatt. Roche ránk hagyja a választást, és amennyiben úgy döntünk, hogy Anaís hercegnőt mentjük meg, a kaedweni negyedbe vezető csatornáknál vár bennünket [3].

**[Választás]** El kell döntenünk, hogy **[A]** a „mi” Trissünk a fontosabb (**Hol van Triss?**), vagy **[B]** inkább Temeria sorsáért aggódunk (**Csontok csontja**).

## Csontok csontja

Ha a Radoviddal való találkozásunk után úgy érezzük, hogy Temeria sorsa fontosabb, és ki akarjuk szabadítani Anaís hercegnőt Dethmold markából, a kaedweni táborhoz vezető csatorna bejáratához megyünk, ahol Roche vár ránk [1]. Ha azt mondjuk Vernonnak, hogy készen állunk, ketten legyűrjük a kaedweni negyed kapujánál posztoló őrüket.

Továbbmegyünk a folyosón, aztán kijutunk a szabadba [2]. Roche hozzáértően elintézi a falon álló számszeríjásokat, mi pedig a lenti katonákkal küzdünk meg. **[Harc]** Mivel több ellenféllel kerülünk szembe, ne feledjük, hogy támadásaikat hártani kell, vagy el kell kerülnünk azokat. A Quen, Aard és Yrden Jelek szintén jól jönnek.

Ezután Roche kinyitja nekünk a közeli kaput. A túloldalon újabb kaedweni lovagok várnak. **[Harc]** Érdemes az Yrden Jelet használni, és erős csapásokat osztogatni az acélpengével. Nyomban ezután Dethmold néhány embere ront ránk. Szerencsére Roche a segítségünkre siet. **[Harc]** Ismét jó szolgálatot fog tenni az Yrden Jel, mivel távol tartja az ellenfeleket a csatától, és erős csapásokat mérhetünk rájuk. Végül a mágussal kerülünk szembe, aki korábban varázslattal támadt ránk. El kell kerülnünk tüzes villámain. Ha megközelítjük a varázslót, messzebbre teleportál, így a legjobb, ha rárontunk, és a földre kényszerítjük az Aard Jellel.

Ha összes ellenfelünkkel elbántunk, a varázsfallal körülvett toronyhoz rohanunk [2]. Könnyen megtaláljuk odabent Anaist, de börtönén mágikus pecsét van. Ezért Dethmold szobájába megyünk, balra, ahol valami egészen rettenetes jelenet tanúi leszünk... Ne bocsátkozunk részetekbe, mindenesetre a Roche által megölt varázsló végül lehanyatlik. Haláia megszünteti a torony varázsvédelmét.

Visszatérve a helyiségre, mely Anaís börtöne volt, Geralt megfontolja Radovid szavait. Azt mondja Roche-nak, hogy Temeria sorsa most az ő kezében van, és diplomataként, nem pedig katonaként kell cselekednie. **[Választás]** Tiszteletben tarthatjuk megegyezésünket Radoviddal **[A]**, vagy megszeghetjük, és átadhatjuk a lányt a temeriai küldöttségnek **[B]**.

**[A]** Ha a gyermeket Radovidhoz visszük, a Rend lovagjaival találkozunk a torony előtt. Ha Siegfried életben maradt, beszélünk vele. Ettől függetlenül elindulunk a redaniai táborhoz [4]. Amikor a főtérre nyíló kapuhoz érünk, Roche szól, hogy a gyűlésen vár minket, és követi a lovagokat Radovidhoz.

**[B]** Ha meggyőztük Roche-t, hogy jobb, ha Anaist a temeriaiaknak adja, a Rend lovagjaival találkozunk a torony előtt. Ha Siegfried életben maradt, elnéző lesz, és megengedi, hogy távozzunk. Ha azonban a The Witcher 1 játékot a Scoia'tael oldalán fejeztük be, akkor Siegfried halott, és meg kell vívniuk a lovagokkal. **[Harc]** A legkönnyebben úgy győzhetjük le őket, ha



az Yrden Jelet használjuk, és erős csapásokat alkalmazunk. A Renddel való találkozás után a kaedweni tábor kijáratához megyünk [4], ahol Roche Anaisszal együtt távozik, hogy átadja őt Natalisnak, Temeria parancsnokának.

## Hol van Triss?



Azután, hogy Radoviddal találkoztunk, és meghánytuk-vetettük mindazt, amit mondott, el kell döntenünk, segíteni akarunk-e Roche-nak Anais hercegnő megmentésében, vagy a nilfgaardi táborba megyünk, hogy kiszabadítsuk Triss Merigoldot. Ha Trissért megyünk, ideje meglátogatni a nilfgaardiakat [1]. Shilardot a bejáratnál találjuk két őrrrel. Miközben szoba elegyedünk vele, Gera!t megöli az egyik őrt, és túsul ejti Shilardot. A folyosókon át elindulunk, hogy kijussunk valahogy.

Hamarosan a kijáratához érünk. Sajnos épp a nilfgaardi táborba botlunk [2]. Itt egy csapat katon! kerít be minket. Vezérük balszerencsénkre nem hajlandó meghátrálni. Megöli Shilardot, nekünk pedig nagyszámú ellenféllel kell megküzdenünk, ha életben akarunk maradni. [Harc] Mivel sok az ellenfél, a Quen és az Aard Jel nagyon fontos lesz. Ha többet is odébb lökünk és el-kábítunk, könnyű prédává válnak. A számszerl!aszoknak igyekezzünk a közelébe jutni, és erős csapást mérni rájuk, mielőtt kardot ránthatnának, aztán használjuk az Aard Jelet!

Legyőzések után észrevesszük, hogy a városba vezető kapu zárva van. Másfelé kell kijutnunk a táborból. Van egy folyosó a börtön kijáratától balra. Odabent újabb nilfgaardiakkal találkozunk. [Harc] Ezek csak ketten vannak, hárítsuk támadásaikat, és lendüljünk ellentámadásba erős csapásokkal! Legyőzések után egy kis mászás következik, öljük meg a katonákat útközben! Ekkor eljutunk a t!erre [3], ahol Matsen további embereivel kerülünk szembe.

[Harc] Igen sokan lesznek, és nincs időnk regener!alódni az első és a második hullám között. Érdemes hárítani vagy elkerülni a támadásaikat, és erős csapásokat, valamint Igni és Aard Jeleket alkalmazni. Kisvártatva maga Matsen is felbukkan [4]. Szót váltunk vele Trissről és a Szövetségről, majd a nilfgaardi ránk támad. [Harc] Újabb küzdelem vár ránk Emhyr császár alattvalói ellen. Mint mindig, ha pajzsos ellenféllel kerülünk szembe, emlékezzünk, hogy óvakodni kell pajzsos támadásuktól és erős csapásokkal kell viszonzni azokat. Érdemes az Igni, Yrden és Aard Jeleket is használni. Ha megöltük Matsent, vegyük magunkhoz a hullátót **Triss cellájának kulcsát!**

Már csak egy lépésre vagyunk Triss megmentésétől. Le kell mennünk a lépcsőn, és kinyitnunk a cellát [5]. Ekkor hosszú beszélgetésre kerül sor Merigolddal, és a varázslónő számos dolgot megmagyaráz. Felidézi a Szövetség létrehozását és szerepét, elmondja, hogy Philippa és Síle álltak Demavend halála mögött, és beszél terveikről, melyekben egy új állam megalapítása szerepel a Pontar-völgyben... Most már csak ki kell jutnunk a nilfgaardi táborból. A börtön kijárata felé indulunk [2]. Ott Triss javasolja, hogy váljunk szét, mivel könnyebb egyedül cselekedni, és megígéri, hogy a gyűlésen találkozunk (**A varázslók találkozója**).

## A varázslók találkozója

Anais (**Csontok csontja**) avagy Triss (**Hol van Triss?**) megmentését követően a Loc Muinne-i amfiteátrumba megyünk, hogy részt vegyünk a gyűlésen, amely átforgalmazza az Északi Királyságok jövőjét.

Vagy Triss, vagy Roche és Anais vár bennünket az amfiteátrum bejáratánál, korábbi tetteinktől függően. A vita eseményei szintén e cselekedeteken múlnak.

**[A: Megmentettük Anaist és átadjuk Radovidnak]** Beszélünk Roche-sal az amfiteátrum előtt, majd megjelenünk a tanácskozáson. Natalis elmondja, hogy Temeria megosztott, és bár ő képviseli a királyságot, szavainak talán már egy héten belül sem lesz jelentősége. Amellett van, hogy osszák Temeriát egymástól elkülönülő tartományokra. Radovid és Henselt, vagy egy másik kaedweni küldött, ha a király már halott, egyhangúlag elképzelhetetlennek tartják az ötletet. Egy feldarabolt Temeria nem lenne képes ellenállni a nilfgaardi császár seregeinek, ha úgy kívánná a helyzet. Ennél fogva Temeria redaniai protektorátus lesz... Ebben a pillanatban Roche, Geralt és Anais jelennek meg. Hőseink átadják a lányt Radovidnak. Henselt, ha él, fel-dühödik, és azt mondja, senkiben sem lehet bízni, stb. Radovid ellenben bejelenti, hogy amikor Anais eléri a megfelelő kort, Temeria királynője lesz, vagy – amennyiben megöltük Addát a The Witcher 1 játékban –, elveszi őt feleségül.

**[B: Megmentettük Anaist és átadjuk Natalisnak]** Beszélünk Roche-sal az amfiteátrum előtt, majd megjelenünk a tanácskozáson. Natalis elmondja, hogy Temeria megosztott, és bár ő képviseli a királyságot, szavainak talán már egy héten belül sem lesz jelentősége. Amellett van, hogy osszák Temeriát egymástól elkülönülő tartományokra. Radovid és Henselt, vagy egy másik kaedweni küldött, ha a király már halott, egyhangúlag elképzelhetetlennek tartják az ötletet.

Egy feldarabolt Temeria nem lenne képes ellenállni a nilfgaardi császár seregeinek, ha úgy kívánná a helyzet. Ennélfogva Temeria redaniai protektorátus lesz... Ebben a pillanatban Roche, Geralt és Anais jelennek meg. Hőseink átadják a lányt John Natalisnak, aki meggondolja magát, és bejelenti, hogy Anais a temeriai trón jogos örököse.

A megbeszélés következő része, amely az új Varázslókonklávé létrehozásával kapcsolatos, mindenképpen egyformán zajlik, akárkinek is adtuk a lányt. A mágusok követelik, hogy Konklávé alakítsanak, a Thanedd-incident előtt működő egykori tanács szabályait követve. E pillanatban azonban szívre lép a nilfgaardi nagykövet, Shilard Fitz-Oesterlen. Azt állítja, sikerült elfognia Foltest és Demavend gyilkosát. Nilfgaardi katonák bevezetik Lethót, aki mindenkinek elmondja, hogy egy Philippa és Síle által vezetett titkos Szövetség áll minden bonyodalom mögött. Radovid a Lángoló Rózsa lovajait szólítja, akik le akarják tartóztatni Sílét, ez azonban nem sikerül, mivel megjelenik egy sárkány...

**[C: Megmentettük Trisst]** Ha nem voltunk Roche segítségére Anais megmentésében, hanem bejutottunk a nilfgaardi börtönbe, és megmentettük Triss Merigoldot, ő fog ránk várni az amfiteátrum előtt. Miután beszéltünk a varázslónővel, tanúi lehetünk a megbeszélésnek. Natalis elmondja, hogy Temeria megosztott, és bár ő képviseli a királyságot, szavainak talán már egy héten belül sem lesz jelentősége. Amellett van, hogy osszák Temeriát egymástól elkülönülő tartományokra. Radovid és Henselt, vagy egy másik kaedweni küldött, ha a király már halott, egyhangúlag elképzelhetetlennek tartják az ötletet. Egy feldarabolt Temeria nem lenne képes ellenállni a nilfgaardi császár seregeinek, ha úgy kívánná a helyzet. Ennél fogva Temeria redaniai protektorátus lesz. Radovid bemutatja Anaist a jelenlévőknek, mondván, hogy a lány lesz Temeria királynője, ha eléri a szükséges kort, vagy – ha Adda meghalt a The Witcher 1 játékban – azt, hogy feleségül veszi.

A megbeszélés következő része az új Konklávé létrehozásával kapcsolatos. A mágusok azt akarják, hogy erre a Thanedd-incidens előtt működő egykori tanács szabályait követve kerüljön sor. E pillanatban azonban megjelenik Geralt és Triss, és az utóbbi azzal vádolja Sílét, hogy ő rendelte el Foltest és Demavend meggyilkolását. Azt állítja, erre tanúk is vannak. Radovid megparancsolja, hogy a Lángoló Rózsa lovagjai vegyék körül a Tansarville-it, és tartóztassák le, de ekkor Síle egy sárkányt idéz meg – Saskiát, akit ő irányít.

## A sárkány közbelép

Miután felöltötte sárkányformáját, Saskia egy toronyba viszi Sílét az amfiteátrum közelében. A sárkánynő a város felett köröz, míg nekünk a toronyhoz kell mennünk, hogy elbánnjuk a varázslónővel. Csak egyfelé mehetünk, az összes többi kijárat lángokban áll..

A torony felé rohanunk, őrizkedve a sárkánytól, amely minket támad közben. A torony csúcsán lesz a Tansarville-i. Síle bevallja, hogy a Szövetség állt Demavend meggyilkolása mögött, és hogy Letho épp kéznél volt. Azt állítja azonban, hogy a Szövetség nem felelős Foltest haláláért, sem a Henselt elleni merényletkísérletért. Letho mindenkit megtévesztve Emhyr var Emreis, a nilfgaardi császár parancsára cselekedett. Síle arról is beszámol, hogy a gyűlés előtt hírt kapott a Szövetség cintrai ügynökétől, miszerint császári csapatok keltek át a Yarugán. Tansarville-i búcsút intve eltűnik, nekünk pedig meg kell vívunk a sárkánnyal... **[Harc]** A Quen Jellel megvédhetjük magunkat a lángoktól. Akkor kell támadnunk, amikor Saskia tüzet okád, mert ilyenkor a legkönnyebb megközelíteni. Ha támadásunk már eléggé feldühítette a teremtményt, a padló beomlik a sárkánynő súlya alatt. Fel kell másznunk az épület tetejére, hogy az életünket meentsük, majd tovább kell küzdenünk Saesenthessis ellen.

**[Harc]** Saskia kemény ellenfél. El kell kerülnünk a sárkánynő támadásait, és kivárni a megfelelő pillanatot, aztán erős csapásokat rámérni az ezüstkarddal. A harc vége felé egy QTE következik, majd a sárkány hátán elhagyjuk a várost. Ha sikerrel jártunk egy újabb QTE-ben, a sárkánynő egy erdei tisztáson ér földet, és egy fa dőfi át a testét. **[Választás]** **[A]** Ha nem Trisst, hanem Philippát szabadítottuk ki korábban, akkor nálunk van a varázstörő **tör.** Ezzel megmenthetjük Saskia életét. **[B]** Ha kiszabadítottuk Trisst a nilfgaardiak fogságából, nem lesz nálunk a **tör,** mellyel megtörhetnénk a varázst. Így vagy magára hagyjuk, vagy megöljük.

## Királyok gyilkosai

A Loc Muinne-ban való tartózkodásunk során hozott döntések következményeként, amikor visszatérünk a városba Saesenthesis legyőzését követően, Lethóval kerülünk szembe. Amennyiben megmentettük Trisst a nilfgaardiak fogságából, a városban ő fog várni ránk. Ha nem így cselekedtünk, Roche vár majd ránk ugyanott. Rövid társalgás után Triss vagy Vernon elmondja, hogy Letho az egykori temeriai táborban vár.

Útközben egy csapat fosztogató katonával találkozunk. **[Harc]** Hárítsuk csapásaikat, és az acélkard erős csapásaival válaszoljunk, közben használjuk az Yrden és az Aard Jeleket.

Végül elérkezünk abba a negyedbe, ahol nemrég a temeriaiakat szállásoltak el. Szemtől szemben állunk a Királygyilkossal, aki a téren vár minket. **[Választás]** Beszélhetünk vele, vagy megtámadhatjuk. Ha a beszélgetés mellett döntünk, megtudhatjuk, hogyan festenek a közelmúlt eseményei egy kissé eltérő nézőpontból. Ha Letho sikeresen meggyőz minket, harc nélkül is távozzhatunk. Ellenkező esetben párbajozunk vele. **[Harc]** Ha úgy gondoljuk, Letho megérdemli a halált, most jön el az ideje, hogy leszámoljunk a gyilkossal. Győzni fogunk, amennyiben megfelelően hártunk, erős csapásokkal válaszolunk, és használjuk az Yrden és Igni Jeleket.

Ezután megnézhetjük az utolsó jelenetet.

# Prológus

Mellékküldetések:

## Melitele Szíve

Miután elhagyjuk sátrunkat a temeriai táborban, összefutunk a Crinfridi Martalóccokkal. A velük való csevej arra utal, hogy találkoztunk már velük korábban, mikor a tisztavérű sárkányra vadásztunk. Mivel akkor nem sok szerencsével jártak szörnyvadászat közben, úgy döntöttek, belépnek Foltest seregébe. Még egy zsoldos csatlakozott hozzájuk, egy Újfiú névre hallgató ifjonc. Tapasztalatunkra építve a Martalócok arra kérnek minket, hogy vizsgáljunk meg egy bizonyos amulettet. Akkor szerezték, mikor Újfiú fogadott, hogy páncél nélkül éli túl az ostromot, és csak az amulettet fogja viselni, amely állítólag megvédi őt minden bajtól. **[Választás]** Megerősíthetjük őket a csecsebecse mágikus erejébe vetett hitükben **[A]**, vagy mondhatjuk, hogy a medálnak nem sok hasznát fogják venni **[B]**. Függetlenül attól, hogy mit választunk, a Martalócok távoznak, hogy felkészüljenek a közeledő rohamra... Döntésünk következményeiről valamivel később értesülünk majd...

**[A]** A tömlőcből való szökés után ismét találkozunk Újfiúval. Páncél nélkül harcolt, abban a hitben, hogy a medál jobban megvédi őt. De az élet nem tündérmese. A Martalóc a legnagyobb árat fizette ezért a leckéért. Elvehetjük a medált az ifjú hullájától; végtére is halott, és nem sok hasznát fogja venni. A játék során később lehetőségünk nyílik majd a tárgy mágikus erejét aktiválni **(Melitele Szíve)**.

**[B]** Ha meggyőztük az ifjút, hogy vegyen vértet, azután találkozunk vele, hogy elhagyjuk a La Valette tömlőcöt. Az ifjonc, aki hálás, hogy megmentettük az életét, segít elterelni az örök figyelmét a kikötőben, és emlékül nekünk adja a medált. Az amulett titkát a játék során később fogjuk megtudni **(Melitele Szíve)**.

## Jaj a legyőzötteknek!

Miután Foltesttől elvállunk a templom kapujában, a város utcáin fogunk bolyongani az elfogott pap említette titkos folyosót keresve. A dombot elhagyva és balra fordulva sanyargatott városalakókba botlunk.

Egy nő rohan ki az egyik házból, és segítségért kiabálva a szemünk láttára holtan esik össze. Rajtunk áll, hogy miként cselekszünk a temeriaiai kegyetlensége láttán. A házat két katona fosztja ki éppen tehetetlen lakóinak jelenlétében. Ha megvédjük a sanyargatottakat, használni tudjuk az Axii Jelet, a meggyőzést vagy a megfélemlítést, hogy rávegyük a katonákat, hagyják abba a fosztogatást. A megmentett városlakók csak szavakkal fejezik ki hálájukat, de megfélemlítéssel néhány orent is ki tudunk csikarni belőlük.

Az út mentén pár házzal odább hasonlóan drámai helyzetbe csöppenünk. Az egyik házat katonák torlaszolja el és fel akarják gyújtani. Szót váltunk a járőr parancsnokával, de ő hajthatatlan. Ha meg akarjuk menteni az embereket attól, hogy elevenen elégezzék őket, meg kell küzdenünk vele. **[Harc]** Legjobb megbénítani ellenfelünket az Yrden Jellel, majd megtámadni az acélkarddal. A kapitány, miután kapott néhány csapást, megadja magát, és megparancsolja az embereinek, hogy bontsák le a torlaszt a ház elől. A benti városlakókat megfélemlíthetjük, néhány orent csikarva ki tőlük. Egyébként be kell érünk hálájukkal és a tudattal, hogy megmentettük valaki életet...



A sanyargatott városiak története valamivel később fejeződik be. Az ostrom során megmentettek rokonaival Flotsamban fogunk találkozni. Miután megmentjük Dandeliont és Zoltant, a kereskedőnegyed kapujánál hozzánk lép egy pár. Megköszönik, hogy megmentettük a családjukat. Ha nem érjük be csak szavakkal, és többet kérünk, kapunk egy vértet és némi pénzt jutalom gyanánt.

## A Vadak és visszatérő emlékek

Ez a két küldetés elég különös. A játék történetét kapcsolják össze Andrzej Sapkowski regényfolyamának befejezésével, amelyből többet tudhatunk meg Geralt múltjáról. Emellett mindkettő teljesítése további tapasztalati pontokat eredményez.

## Prolóógus

Emlékeink a La Valette várbörtönben való kihallgatás során kezdenek visszatérni a Geralt által átélt intenzív élmények hatására. Látjuk, hogyan hal meg Geralt a riviai fajirtásban.

## I. felvonás

A múlttól újabb látomásunk támad, miután kifaggatjuk Ciarant, a helyi Mókus-egység egyik tündéjét a **Királyok gyilkosai** küldetés során a börtönbárkán. Látjuk az Almafa-szigetről és a társunkat elrabló Vadakról szóló emlékeinket. Ekkor Triss felajánlja, hogy segít visszaszerezni az emlékeinket. Dandelionnal is beszélhetünk a látomásról.

A Vadakról újabb esélyünk nyílik beszélgetni (ezúttal Roche-sal), miután elolvassuk **Az örület markában** küldetés során a romos elmegyógyintézetben talált **orvosi feljegyzéseket**. A Vadakról beszélhetünk Vernonnal is Cedric halála után a **Hol van Triss?** küldetés idején.

Végül a tünde romok (**Királyok gyilkosai**) között talált, Vadakról szóló **kézirat** nemcsak a Kísértetkirállyal kapcsolatos ismereteinket bővíti, de egyben lehetőséget teremt arra is, hogy elbeszélgessünk Dandelionnal.

## II. felvonás

A II. felvonásban esélyünk nyílik még többet megtudni, amikor megtaláljuk **egy kutató feljegyzéseit** a Vergenen túli erdő katakombáiban. Az egyik lepelben bukkanunk rá. A katakombákat a Reszkető szívvel, Az **örökké tartó csata (Iorveth útja)** és **A vérátok (Roche útja)** küldetések során keressük fel. A jegyzetekről elbeszélgethetünk Dandelionnal vagy valamelyik mágus ismerősünkkel.

Miután beszélünk Shilarddal (**Királyi vér**) vagy az orgyilkossal (**Királyok gyilkosai**), újabb látomásunk támad a múlttól. Látjuk Geraltot a világban bolyongani a vadak és az Almafa-szigetről elrabolt nő nyomában.

A II. felvonás bármelyik útján is megyünk végig, egyszer csak a nilfgaardi táborban találjuk magunkat (Iorveth útja esetén a **Királyi vér** küldetésben vagy Roche útjánál **A vérátok** küldetés során). A nagykövet sátrában találni fogunk egy **könyvet**, aminek az a címe, hogy „A Vadak éneke”. Elolvasásával ismét beszélgethetünk a Vadakról Dandelionnal vagy a patikáriussal (Roche sátrában).

Újabb emlékünknél tér vissza, amikor elveszítjük az eszméletünket a drauggal vívott harc során (**Az örökké tartó csata**). Geralt ráébred, hogy egykor ismerte Lethót és embereit. Együtt keresték a Vadak nyomát...

### III. felvonás

Ha megtaláljuk az **Addan Deith** ezüstkardot Loc Muinne-ban, és beszélünk róla egy varázslóval vagy a helyi antikváriussal, bizonyos Lockharttal, újabb esélyünk nyílik bővíteni tudásunkat a Vadakról. A kardot az egyik lepecsételt ládában találjuk **A gargoyle-szerződés** befejezése után.

A múltról szóló utolsó látomásunk akkor támad, amikor Lethóval beszélünk. Látjuk Geraltot, Yennefer varázslónőt, Lethót, Serritet és Auckest együtt küzdeni a Vadak ellen, és látjuk, amint Geralt feláldozza az életét, hogy megmentsse barátait.

## Királyok gyilkosai

Ez a küldetés is különös. Automatikusan frissül, ahogy a játékos halad előre a játékban, más küldetéseket teljesítve és látva, hogyan tárul fel a történet.

Azt a történetet meséli el, amely még a Witcher 1-ben kezdődött, és ami a második játék váza. Lehetőségünk lesz a címadó királyok gyilkosaihoz kapcsolódó események nyomon követésére, ami a prológussal kezdődik és a III. felvonásban ér véget.

## I. felvonás

Mellékküldetések:

### Az örület markában

Cedric – egy tutajrévi prémvadász –, ha a witcherek munkájáról kérdezzük, mesélni fog egy elhagyatott kúriáról, ami a Nilfgaard elleni utolsó háború idején az örületek és elmebajosok menhelyeként szolgált. A tünde szerint nemrégiben eltűnt két ember, mikor a kísértetjárta hely alagsorát mentek felfedezni. Kíváncsian nekilátunk kideríteni, hogy mi folyik a romos elmeegógyintézetben. Az erdőn át jutunk el oda, ahol találkozunk az egyik eltűnettel, bizonyos Ruperttel, aki könyörög, hogy segítsünk barátján, aki a romok között rekedt. **[Harc]** Nekkerek üvöltése hallatszik a közeli romok közül, így kivonjuk ezüstkardunkat, és az ispotály felé futunk. Érdemes használni a medálunkat, nehogy beleessünk a romok között felállított csapdákba. A kórház alagsorába vezető lépcsőnél egy nekkerrel találjuk szembe magunkat, ami nem okozhat gondot. Ahogy átkutatjuk az alagsort, érezzük, hogy elátkozott helyen járunk. Megpillantjuk egy nilfgaardi katona szellemét, körülöttünk minden ég. Követjük a szellemet a romok mélyére. Így eljutunk egy szobába, ahol több szellem ront ránk.

**[Harc]** Előrántjuk ezüstkardunkat, és megvédjük magukat a lidércektől. A harc elég nehéz, így a legjobb használni a Quen Jelet, kitérni és erős csapásokat osztogatni. Fogjuk a haláleszenciát (a lidércekből szerezzük) és a ládában talált **orvosi naplótöredéket**, és folytatjuk az alagsor felderítését, Gridley után kutatva. A következő szobában ismét összefutunk a nilfgaardi szellemmel. Az megmutatja, hol folytassuk a kutatást, és egy hasonló csapdába vezet minket..

**[Harc]** Még több lidérc ront ránk. Rengeteg. Az ezüstkarddal, meg az Yrden és a Quen Jelekkel védjük meg magunkat. Néhány szobával arrébb végre rábukkanunk a keresett emberre, de az annyira rémült, hogy nem sokat tudunk meg tőle. Keresnünk kell némi **nyugtatót**, és azzal lecsitítani Gridleyt. A közelben találjuk a gyógyszerert, a jobbra eső szobában. Előbb azonban le kell győznünk pár lidérceket. Ezután visszatérünk Gridleyhez. Ő elmesél egy háborzongató történetet arról, hogy az átkot az itt megkínzott nilfgaardi mondta az elmeegógyintézetre. Úgy tűnik, a

hely csak úgy nyerheti el békéjét, ha megtaláljuk a lidércet, akivé a megkínzott férfi vált. A balra levő szobában akadunk rá. Meglepetésünkre nem lép fel támadóan. Viszont azoknak a szívét és szemét kéri, akik megkínózták – Rupertét és Gridleyét, akiket idecsalt. Az utóbbit kivezetjük az alagsorból, és beszélünk mindkettővel. **[Választás]** Több lehetőségünk van. **[A]** Elfogadjuk a szellem javaslatát, megöljük azokat, akik megkínózták és elvisszük neki, amit kér. **[B]** Elmondhatjuk nekik, hogy mit akar a lidérc. Erre azt javasolják majd, hogy csapjuk be a szellemet, adjunk neki dísznószemet és -szívet, ami alig különbözik az emberétől, és a flotsami hentesnél könnyű hozzájutni. Ha ezt a lehetőséget választjuk, a szellem beveszi a cselt. Az átok megtörése után el kell döntsük, elengedjük-e Rupertet és Gridleyt, vagy átadjuk őket Loredónak. **[C]** Megpróbálhatunk nekkerszemet és -szívet is adni a lidércnek, de a szellem ekkor rájön, hogy megpróbáljuk becsapni, és ránk támad. Legyőzése után el kell döntsük, elengedjük-e Rupertet és Gridleyt, vagy átadjuk őket Loredónak.

## Másnaposság

Mikor meglátogatjuk barátainkat a Temeriai Különleges Erőknél, kiderül, hogy éppen buliznak. Ha elfogadjuk meghívásukat, és csatlakozunk, Ves kihív minket egy késdobáló versenyre. A mulatságot két paraszt szakítja félbe, akik Roche egységét azzal vádolják, hogy megszeptségtele-nítették Vejopatis szobrát. A kínos helyzet a GERALT és Roche közti verekedéssel ér véget. Ves megpróbálja lecsillapítani mindkettőt, de Roche megsértődik. A lánytól viszont többet tudunk meg VERNON történetéből, és megkérdezi, nem csatlakozunk-e hozzá egy sör erejéig. Egy újabb korsónyi aranylő italt követően az egyik katona felveti a szkanderverseny ötletét. Ha győzünk, megkapjuk a fegyverét – egy **creydeni kardot**. Még néhány korsó, és elájulunk. Egy paraszt ébreszt fel minket valahol a folyóparton. Fegyvertelenek vagyunk és derékgig meztelenek... Vajon mi történt a múlt éjjel? Ha lefizetjük vagy megfélemlítjük a parasztot, azt mondja majd, hogy keressük fel a helyi madámot. Őt nem lesz nehéz megtalálni – a bordélyház a flotsami fogadó felett van. Margó csekély díj ellenében elmondja, hogy berúgtunk, és őt barátunkkal együtt felültünk a lányai hátára, majd a kikötőbe vitettünk magunkat. Hozzáteszi, hogy a részletekről kérdezzük Vest. A lányt a Kékszalagosok flotsami szálláshelyén találjuk. A Különleges Erők egyetlen nőtagja elárulja, hogy barátaival együtt megpróbáltunk átkelni a folyón a kurtizánok hátán, és hogy miként került ránk a kék tetoválás – ugyanolyan, mint amilyen Roche embereinek is van. Legalább a holmink nem veszett oda eközben, szemben a józanságunkkal. Valaki fogta és az ablak melletti ládába pakolta.

## A nekkerszerződés

A flotsami fogadó előtti hirdetőtáblán találunk egy, a közeli erdőben élő különleges szörnyetegrre, a nekkerre vonatkozó szerződést. Mielőtt megfelelően elrendezhetnénk a nekker-kérdést, értesüléseket fogunk gyűjteni róluk. A gyakorlás a legjobb tanítómester, és a szörnyek szokásait és gyengéit a velük való harcból tanulhatjuk meg. Vagy egy tucatnyi nekker megölését követően GERALT arra a következtetésre jut, hogy a szörnyek földalatti alagútrendszeren át közlekednek az erdőben. Ha sikerülne megtalálni és elpusztítani az alagútba vezető összes bejáratot, a szörnyek többé nem jelentenének fenyegetést. A Flotsam melletti erdőben, a város alatti barlangokban, valamint a tünde romok melletti vízesés rejtett barlangjában bukkanunk majd alagútlejáratokra. Az alagút megsemmisítésének legjobb módja a beomlasztásuk bombák, főként Méhkas segítségével. Elkészítésükhöz csak két alkímiai összetevő kell: rebis és caelum. Amint az összes alagutat beomlasztjuk, keressük fel Louis Merse-t a jutalomért. Őt a flotsami kereskedőnegyedben találjuk meg.

## Az endriágszerződés

Akárcsak a nekkerszerződés esetében, a flotsami fogadó előtti hirdetőtáblán találunk egy endriágszerződést is. Ismételten, mint a nekkerekknél, előbb többet kell megtudnunk az endriágokról, és ezért jó egy tucatnyival végzünk majd. Könnyen rájuk bukkanhatunk a Tutaj-rév melletti erdőben. **[Harc]** Az endriágokkal vívott harc, főleg a játék elején, igazi kihívás lesz. Nagyon óvatosnak kell lennünk, és ügyesen kell használnunk az Yrden Jelet, hogy megbénítsuk a lényeket és aztán ezüstkardunkkal egymás után bánjunk el velük. Miután eleget megöltünk belőlük, Geralt rájön, hogy az endriágoktól véglegesen csak úgy fog megszabadulni, ha a báb-gubóikat – a fiatal példányokat rejtő, félig áttetsző sárgás tojásokat – elpusztítja. Fészkeik megsemmisítésével kicsalja az endriágkirálynőket rejtekükből. Miután végez velük, a flotsami erdő egyszer s mindenkorra megszabadul a bestiáktól. Amint végzünk a gubókkal, keressük fel Louis Merse-t a jutalomért.

## Pókerarc: Flotsam

A kockapóker egy minijáték, ami ismerős lesz mindenkinek, aki játszott az első The Witcherrel. A játékhoz öt darab hatoldalú kockával kell dobni. Először felrakjuk a tétet, majd miután megerősítettük, dobunk a kockákkal. Ne felejtsük el, hogy ne dobjunk túl erősen, vagyis ne mozgassuk az egeret túl nagy erővel, mert az asztalról legurult kocka nem számít. Az ellenfél mindig azután gurít, hogy mi dobtunk. Az első kört követően kiválaszthatjuk az újradobni kívánt kockákat. Végül a gurításokat összehasonlítjuk, és a jobbat dobott játékos nyer.

A dobások értékei emelkedő sorrendben: pár, két pár, drill, kis sor, nagy sor, full, póker, royal póker.

A flotsami fogadóban találunk játékosokat, akik hajlandóak játszani velünk – az egyik földszinti asztalnál ülnek. Casmir és Bendeck a leggyengébbek a pókerbajnokságban, így velük ajánlás nélkül is kiállhatunk. Sindram ellen, aki ugyanennél az asztalnál ül, viszont csak akkor játszhatunk, ha előbb a kettő közül a jobbikat legyőztük. Amint őt is megverjük, Sindram azt mondja majd, hogy készen állunk az igazi kihívásokra és üzeni fog még jobb játékosoknak: Einar Gauslernek és egy bizonyos Sendernek. Előbbit a kézműves negyedben, utóbbit Tutaj-révben találjuk.

A Sender elleni győzelem után vagy elvehetjük a pénzt, vagy választhatunk más jutalmat. Választhatjuk három különböző csapda ábráját vagy egy trollnő fejét. Az utóbbi tárgyra szükségünk lesz, ha segíteni akarunk a trollnak a hídnál (**Trollzűr**).

## Profi szkander: Flotsam

A kockapóker és az ökölvívás mellett a szkander is az egyik minijáték a The Witcher 2-ben. Az irányítás kizárólag az iránybillentyűkkel történik – bal/jobbról, és a győzelemhez csak egyvalamit kell tennünk: a kurzort a képernyőn látható tartományban kell tartanunk. Ahogy Geralt egyre fáradozik, úgy szűkül a tartomány.

Zoltan az egyik, aki tanítani fog minket szkanderezni, és ő lesz az első ellenfelünk is. Mindig buzgón próbál majd megmérkőzni velünk, így a legjobb vele gyakorolni, mielőtt megpróbálnánk lenyomni más ellenfeleket.

A törpe legyűrése után újabb ellenfélhez jutunk el – Inas Wilkshez. Őt a flotsami fogadóban találjuk. Ő a leggyengébb ellenfél, így nem okozhat gondot, ha Zoltant lenyomtuk. Csak 5 oren

kell, hogy próbát tegyünk vele.

Amint Wilkset elintézzük, üzeni fog egy erősebb barátjának, Sovány Stennek. Ezúttal 15 orenre lesz szükségünk. Sten legyőzése után szembeszállhatunk Húspogácsával, aki szintén a fogadóban található. Húspogácsa kemény ellenfél, ilyen tekintetben Zoltanhoz fogható. Hogy kiálljunk vele, 15 oren kell. Húspogácsa lenyomása után megívhatunk a helyi bajnokkal, a tutajrévi hajóéptővel, Dereglyés Barttal. Követjük őt a folyópartra, és egy kis szerencsével 100 orent nyerünk. Amint jobbnak bizonyulunk nála, Bart megemlíti Adam Pangrattot, az egyetlen embert, akinek sikerült legyűrnie őt, és megkér minket, hogy adjuk át üdvözetünket, amennyiben találkozánk vele.

Ez az összes szkander az I. felvonásban, de Zoltannal vagy Inas Wilksszel bármikor kiállhatunk, ha spórolni akarunk az orenjeinkkel.

## Ökölharc: Flotsam

Az ökölvívás újabb minijáték a The Witcher 2-ben. A gyors lefolyású eseményen alapszik, és ilyenkor ikonok jelennek meg a képernyőn, jelezve, hogy melyik billentyűt kell lenyomni (A, D, W).

Amikor felkeressük a flotsami fogadót, bizonyosan felfigyelünk az odabent verekedőkre. Ha beszélünk egyikükkel, akkor a vezérük, Sheridan szóba áll velünk. Röviden ismerteti a szabályokat, és megszervez egy bunyót valakivel, aki a mi szintünkön áll. Amikor győzünk, újabb ellenfelet ajánl, ezúttal erősebbet. A győzelem után Ziggy király, aki valamennyire ismert Flotsamban, felfigyel a tehetségünkre. Felajánlja, hogy tegyünk próbát a Loredó parancsnok kúriáján rendezett, általa szervezett verekedéseken (**Harcosok klubja**). Ha részt akarunk venni, Ziggy minden este 9 után a fogadó előtt vár minket, hogy elkísérjen minket a kúriára. Ez alatt még mindig megmérkőzhetünk Takaros Tibbel, legerősebb ellenfelünkkel a helyi bajnoki címért. Amennyiben nyerünk, Sheridantól kapunk valami különlegeset.

Amint a fogadóbéli viadallal végzünk, további meccseket vívhatunk a már ismert ellenfelekkel.

## Harcosok klubja

Amennyiben úgy érezzük, többre vagyunk hivatottak, keressük fel este Ziggyt. Új „patrónusunk” elvisz minket a kormányzó kúriájára, miközben végig a pénzről és a hírnévről szónokol. Miután megérkezünk, még mindig van lehetőségünk visszalépni, de ki tenné már ezt ilyenkor?

A Loredó háza alatti barlangban négy ellenféllel kerülünk szembe. Ők erősebbek, mint akikkel a fogadóban találkoztunk. Egyben van esély arra is, hogy több orent nyerjünk. Mielőtt a negyedik ökölharcossal, bizonyos Zdenekkel megívánk a bajnoki döntőt, Loredó pár szóra félrehív minket négy szemközt. Ajánlatot tesz nekünk, vagyis inkább ránk parancsol, hogy adjuk fel a harcot. Ugyanis mindenki arra fogad, hogy mi győzünk, így ő rengeteget nyerhetne, ha Zdenekre tenne... **[Választás]** Rajtunk áll, hogy elfogadjuk-e az ajánlatát. **[A]** Ha elfogadjuk, és feladjuk a harcot, Loredó megosztja velünk a nyereményét. **[B]** Ha vendéglátónk akarata ellenére győzünk, közli velünk, hogy ezt még megbánjuk.

Amikor elhagyjuk a kúriát, ne felejtjük el visszavenni a kardjainkat. Az örök a kapu melletti ládába tették őket. Amennyiben nyernénk, a parancsnok két vagányt uszít ránk egy közeli utcában. **[Harc]** Az ellenfelek könnyű legyőzéséhez bénítsuk meg egyiküket az Yrden Jellel, térjünk ki a másik támadásai elől, és próbáljunk meg erős ütésekkel mérni a hátára. Majd próbáljunk meg a megmaradtat feldönteni az Aard Jellel, és az acélkarddal végezni vele.



Egyben lesz esélyünk elcsevegni Dandelionnal a kúrián zajlott bajnokság eredményéről is, ezzel téve teljessé a küldetést.

## Trollzúr

A trollszerződést a többi között találjuk a flotsami fogadó előtti hirdetőtáblán **[1]**. Ez azonban nem tipikus witcherszerződés. Mivel a trollok értelmes lények, Geralt kódexe csak akkor engedi meg ilyen lény megölését, ha az embereket fenyeget. Mielőtt felkeresnénk a trollt, érdemes elmennünk a tutajrévi előljáróhoz, Chorabhoz **[2]**. Arra kér minket, hogy ne öljük meg a trollt, bármit mondjon is a szerződés. Különös. Az erdőben, a szerződésben említett hely – a romos híd **[3]** – közelében, találkozunk egy parasztemberrel. Miután megmentjük őt egy nekkertől, megtudjuk, hogy a helyi troll elvesztette az esztét. A teremtmény mostanáig a hídert felelt – a vidéken ez az egyetlen átkelőhely a Pontar felett. De a híd mára romba dőlt, és a troll italt követel fizetségként az átkelésért. Ha nem kapja meg, rátámad az utazókra. A paraszt elmondja, hogy a vidéknek sértetlen hídra és józan trollra van szüksége, nem egy romra és egy részeges alakra, így arra kér minket, hogy ne öljük meg a trollt és beszéljünk Chorabbal. Mivel ezt már megtettük, koncentráljunk a troll megtalálására.

A híd alatt bukkanunk rá. A lény szeszben követeli a vámot. Ha nincs nálunk, vagy nem válnak meg tőle, ránk támad. Néhány csapásunk után abbahagyja a rohamozást, és irgalomért esdekel. **[Választás] [A]** Ekkor megöletjük a trollt, és megkapjuk jutalmunkat Louis Merse-től, bevégezve a szerződést, vagy **[B]** megkíméljük a teremtményt, és megpróbálunk segíteni a helyi közösségen, ahogy a falusi előljáró kérte tőlünk. Ha a második lehetőséget választjuk, megtudjuk, hogy a troll párját meggyilkolták, és ezért kapott rá az ivásra. A troll megígéri, hogy megjavítja a hidat, ha megtudjuk, ki a bűnös. Megér egy próbát. Kinek lenne szüksége egy troll fejére? Talán egy mágusnak vagy egy alkímistának? Ezért aztán Síléhez megyünk, hátha ő nyomra vezet minket. A varázslónővel való beszélgetés után érdemes felkeresni a fogadót is, és beszélni Zoltannal. A törp elmondja, hogy egy trollnő feje ugyanannak az embernek lehet hasznos, aki medvefeje is vágyik, és hogy nem egy parasztlány megemlítésénél a szoknyáját egy ilyen trófea láttán... Ez kicsit furán hangzik, de Tutajrévbe indulunk nyomokat keresni. Sendler házában találunk is. Elég könnyű figyelni rá, hogy a konyhóját egy trollnő fejével díszítette. Mikor erről kérdezzük, elárulja, hogy egy bizonyos Dmitritől vette a fejet, és a fogadóra mutat, ami mellett Dmitri cimborái estefelé megtalálhatóak. Sendlertől a fejet kockapókerrel elnyerhetjük. De csak azután lesz hajlandó játszani velünk, miután legyőztünk minden más játékost Flotsamban (**Pókerarc: Flotsam**).

Most már csak meg kell keresnünk a fogadó környékén a kétes alakokat sötétedés után. Nem okozhat gondot rájuk bukkanni. Ha sikerül megfélemlítenünk a nehézfiúkat, megtudjuk, hogy Dmitrit a Tutajrév melletti temetőben találjuk. Ha nem sikerül, ezt csak azután árulják el, hogy kaptak egy kóstolót Geralt ökléből. A trollnő haláláért felelős alakkal a temetőben futunk össze. Rövid csevej után tánk támad. **[Harc]** Mint mindig, amikor több ellenféllel nézünk szembe, az Yrden Jel, a kitérés és az ellenfelek hátulról támadása most is hasznosnak bizonyul majd. Nem ez az első alkalom, hogy kisül, az emberek nagyobb szörnyetegek, mint azok, amik az erdőben élnek. Mikor végeztünk, visszatérünk a trollhoz (ha kockán elnyertük a trollnő fejét, a troll megajándékoz minket egy páncélábrával), aztán felkeressük Chorabot a faluban a jutalomért.

## Füstölők illata

A flotsami kikötőben lófrálva odalép hozzánk egy bizonyos Vencel Pugg. Tudja, hogy mi a foglalkozásunk, és az ismeretlen nagy összegű pénzt kínál a segítségünkért. Nehéz visszautasítani

egy ilyen ajánlatot úgy, hogy még meg se hallgattuk. Kiderül, hogy a férfit az egyik helyi szatócs árúja, egy bizonyos füstölőnek a formulája érdekli. A füstölőnek feltehetően mérgező a kipárolgása.

## Álmod kicsiny boltja

A szatócsot keresve összefutunk a verpad közelében az egyik standnál egy kisebb tömeggel. A csapatot vezető nő arra kér minket, hogy kezdjünk valamit ezzel a kétes ügylettel. Mint mondja, ez az „ártalmatlan füstölő” rosszabb a fiszteknél is, még erősebb függőséget okoz. A tulajdonos persze semmit sem ismer be, de meggyőzhetjük, hogy zárja be a standját vagy meggyőzés vagy megfélemlítés útján, ha kellően fejlettek ezek a készségeink. Ez elégedettséggel fogja eltölteni a kint összegyűlteket, ami további orenekkel gazdagítja erszényünket. Így szerezhetjük meg a füstölő **valódi formuláját**. Elmondhatjuk az árusnak azt is, hogy milyen ajánlatot tett Pugg, és ekkor kapunk egy **hamis formulát**. A formulával kezünkben felkeressük Vencelt. **[Választás]** Következő lépésünk kizárólag a lelkiismeretunktől függ.

**[A1]** Természetesen odaadhatjuk Puggnak a hön áhított formulát. Ő ezt előbb a laboratóriumában le akarja ellenőrizni, hogy valódi-e. Soha nem lehetsz túl óvatos, főleg, ha 1000 oren a tét. Ezért arra kérjük, hogy adja vissza a formulát, és egyezzen bele, hogy az egyik városkapunál találkozzunk majd. Onnan majd elvisz minket a laboratóriumába. Mikor a kapuhoz érünk, Vencel arra kér minket, hogy beköthesse a szemünket, mivel titokban szeretné tartani laboratóriuma hollétét. Kisvártatva eljutunk oda, ahol Vencel emberei a formulát vizsgálgatják, és megkapjuk az ígért pénzt, ha az igazit adtuk át neki.

**[A2]** Ha a hamis formulát adtuk oda neki, csalásunkra hamar fény derül, és több fegyveres ellenféllel kell elbánnunk fegyvertelenül. **[Harc]** Ökölharcra legyőzhetjük őket, de igen valószínűtlen, hogy egy darabban kijutunk. Ezért jobb felkapni egy kardot az előttünk levő állványról és használni, akárcsak az Yrden Jelet, ellenfeleink legyűrésére. Mindkét módon befejezhetjük a küldetést.

**[B]** Mikor találkozunk Vencellel Flotsam kapujában, lehetőségünk van arra, hogy nemet mondjunk arra a kérésére, hogy bekösse a szemünket. Ebben az esetben a térképünkön megjelöli rejtkehelyét, és egyedül kell eljutnunk oda. Miután megérkezünk, attól függően, hogy az igazi vagy hamis formulát adtuk neki, vagy megkapjuk a beígért jutalmat vagy Pugg keményfűi várak ránk.

**[C]** Ha úgy döntünk, hogy megtartjuk magunknak a formulát, egy boldogtalan Vencel hagyja el Flotsamot. Nem sokkal később, amikor a kayran tanyája melletti híd közelében fekvő erdőben kószálunk, rajtunk ütnek Pugg cinkosai, leütnek, és erővel elhurcolnak a laboratóriumba. A nehézfűk elveszik a fegyvereinket és a füstölő formuláját. Hogy kiszabadítsuk magunkat és kijussunk a rejtkehelyükről, le kell győzni az összes banditát. **[Harc]** Mivel fegyvertelenek vagyunk, és nem lesz esélyünk ökölharcban felfegyverzett ellenfeleinkkel szemben, legjobb a Quen és az Axií Jeletet használni, és lekapni a kardot a lehető leggyorsabban a hevenyészett cellánk melletti állványról. Karddal a kézben, kitérve az ellenség támadásai elől, el kell tudnunk bánni Vencellel és az embereivel.

## Malena

Amikor áthaladunk Tutajréven, találkozunk a városi őrség egyik osztagával, amint éppen egy tünde nővel **[1]** beszélgetnek a falu közepén. Ha bekapcsolódunk, megtudjuk, hogy a lány belekeveredett két másik őr eltűnésébe, állítólag egy scoia'tael kelepcébe csalta őket. Ha felajánljuk

a segítségünket, be kell jutnunk a Flotsam alatti barlangokba, ahol az eltűnt örököt utóljára látták. Úgyhogy odamegyünk **[2]**. A barlangba lépve vérnyomokat találunk; megvizsgáljuk őket. Beljebb érve ráakadunk az egyik őr testére, de szemmel láthatóan semmi sem erősíti meg a temeriaiak elképzelését, miszerint tündék végeztek a társaikkal. A barlangban hemzsegek a nekkerek, és úgy fest, ők a felelősek az örök eltűnéséért. Ha nem vágyunk hasonló sorsra, el kell bánnunk velük. **[Harc]** Ezüstkarddal a kézben, gyors támadásokat alkalmazva verekedjük magunkat beljebb, további nyomok után. A vérnyomokat követve találjuk meg az örök tetemét. Mielőtt azonban alaposabban megvizsgálhatnánk őket, le kell győznünk a hullák által odavonzott nekrofágot. **[Harc]** Kirántjuk ezüstkardunkat, blokkoljuk a szörny támadásait, és várunk a lehetőségre, hogy erős csapásokat vigyünk be. Mikor a lény megragadja saját fejét és remegni kezd, ugorjunk olyan messze, amennyire csak tudunk, hogy elkerüljük a halálos robbanást.. Ideje megvizsgálni az eltűnt örök tetemét. Nyilvánvaló, hogy nem szörnyek ölték meg őket – tetemüket nyilak járják át. Scoia'tael nyilak, ahogy arra Geralt rámutat.. Úgy fest, hogy valóban a tünde nő csalta kelepcebé a katonákat. Visszatérünk a felszínre, hogy szembesítsük a szavakat az épp az ímént megdudott tényekkel. Ahogy kilépünk a barlangból, a türelmetlen örök hozzánk lépnek, és azonnal meg kell hoznunk egy nehéz döntést. **[Választás] [A]** Elárulhatjuk, hogy a katonákat a Scoia'tael ölte meg, vagy **[B]** megtarthatjuk magunknak az értesülést, és a szörnyeket hibáztathatjuk érte.

**[A]** Ha azt mondjuk az öröknek, hogy cimboráikat a tündék ölték meg, a lány kijelenti, hogy neki semmi köze hozzá. Most eldönthetjük, hogy megelégteltük-e már a hazugságait, és halálra szánjuk, vagy hiszünk neki, és hagyjuk, hogy elmagyarazza a helyzetet. Malena azt mondja, hogy nem fogunk hinni neki, amíg nem látjuk saját szemünkkel, és arra kér, hogy kövessük. Mint kiderül, kelepcebé csal minket. Az erdőben egy Scoia'tael egység várakozik, és ő egyenesen odavezet minket. **[Harc]** Acélkardot rántunk, és az Yrden Jellet használva, blokkolva az ellenfél csapásait és kitérve előle, megmentjük az irhánkat és a velünk jött örökét is. Mikor végzünk, attól függően, hogy hány temeriai maradt életben, több-kevesebb pénzt kapunk.

**[B]** Ha megtartjuk magunknak az igazságot, a lány arra kér minket, hogy találkozzunk vele az erdőben a vízesésnél, hogy leróhassa végtelen hálóját. Ott majd teljes mértékben megmutatja, mennyire hálás is nekünk.. Mivel Geralt soha nem hagy ki ilyen lehetőséget, a jutalom reményében elindulunk **[3]**. Az erdőben számos veszély les ránk. **[Harc]** Először is ott vannak a csapdák, amelyekbe beleesünk, hacsak nem használjuk a medált a megtalálásukra. Aztán vannak nekkerek, amik nem okozhatnak nagy gondot, ha éberek vagyunk és készen állunk használni ezüstkardunkat. Végül vannak az endriágok, melyek főként csapatosan nagy kihívást fognak jelenteni. Leginkább az Yrden Jellel és az ezüstkard erős csapásaival lehet legyőzni őket. A nehézségeket leküzdve érzük el a vízesést, ahol a kecses tündelány vár ránk. Rövid csevej után, aminek az a vége, hogy csak a halottak tudnak titkot tartani, kiszül, hogy csapdába csal minket. Felbukkan egy scoia'tael egység. Ha korábban segítettünk Iorvethek a romoknál (**Királyok gyilkosai**), a Mókusok Malena meglepetésére nem támadnak ránk, ehelyett a lány viselkedésére tesznek megjegyzéseket. Ha viszont azelőtt érkeztünk ide, hogy találkoztunk volna Iorvethtel a romoknál vagy ha akkor Roche mellé álltunk, a tündék ránk rontanak. **[Harc]** Ekkor nagyon kemény csata elé nézünk egy Scoia'tael egységgel szemben. Az Yrden Jel hasznosnak bizonyul majd, akárcsak az ellenséges támadások blokkolása és az acélpenge. Továbbá ki kell térnünk, és hátulról támadni ellenségeinket, ami megduplázza az okozott sebzést.

Malena a felfordulást kihasználva elmenekül. Meg kell találnunk őt.

A tünde jobban ismeri nálunk Flotsam vidékét, és olyan jól elbújik, hogy senki sem fogja tudni megmondani nekünk, merree lehet. Így a legjobb azután keresni, hogy befejeztünk egy másik küldetést – **Az örület markában küldetést** – mivel a lány a romos ispotályt használja rejtek-

helynek. Ha gondosan átkutatjuk a romokat a felszínen, biztosan ráakadunk. Most már csak az kérdés, mihez kezdünk vele. **[Választás] [A]** Igazságot teszünk, és mi magunk öljük meg; **[B]** elvihetjük Loredóhoz, ráhagyva a döntést vagy **[C]** hagyhatjuk elmenni.

## Melitele Szíve

La Valette várának ostroma alatt esélyünk nyílt találkozni a Crinfridi Martalócokkal, akik tanácsot kértek a náluk lévő talizmánról. Ha megszereztük a talizmánt (ahogy azt fent leírtuk – lásd **Melitele Szíve**), van rá esély, hogy megismerjük a mágikus tárgy titkát flotsami tartózkodásunk alatt.

Amikor a városfal melletti faluban, Tutajrévben az egyik ház közelébe érünk, witchermedálunk vibrálni kezd, tudatva, hogy valaki a közelben mágikus képességgel bír. Kiderül, hogy Anezkáról, a helyi herbalistáról van szó, aki egyesek szerint boszorkány. Ha **Újfiú talizmánjáról** kérdezzük, a lány váratlanul meg akarja venni tőlünk. **[Választás] [A]** Beleegyezhetünk, de legyünk óvatosak, mert ez a talizmánnal való kalandjaink végét jelenti majd. Csak akkor érdemes így tenni, ha már befejeztük a trollos küldetést, vagy ha nem akarjuk megölni a lényt (**Trollzúr**). **[B]** Egyébként kérdezzük meg Anezkát, miért akarja ilyen hirtelen az amulettet. Ha nem hiszünk neki, és meggyőződéshez folyamodunk, a gyógyfüves elárulja, hogy a nálunk levő medál Melitele Szíve, egy erős mágikus ereklye, amely védelmet nyújt viselőjének. Igen, erről már hallottunk korábban... De kiderül, hogy varázslatot mondtak a tárgyra, ami megváltoztatja az eredeti hatást. Jelenleg csak balszerencsét hoz a tulajdonosára. A boszorkány meg akarja venni tőlünk, mert ismeri a rituálét, amellyel visszaállíthatja a medál eredeti hatalmát.

Amikor a rituáléről kérdezzük, megtudjuk, hogy bizonyos ritka mágikus összetevők kellenek a végrehajtásához: **halállessencia, egy arakász szemei, egy trollnyelv és egy endriágmagzat**. Ha beleegyezünk, hogy meghozzuk ezeket neki, a lány segíteni fog megtörni a medálra mondott átkot. Az utolsó összetevő nem lehet probléma. Az erdőben már így is túl sok az endriág. **Halállessenciát** lidércek megölésével szerezhetünk, például az elmeegógyintézetes mellékküldetés során (**Az örület markában**). Az **arakászszemekre** még azelőtt tehetünk szert, hogy találkozzunk Iorvethel a **Királyok gyilkosai** küldetés során (csak ne felejtjük el azonnal követni Iorvethet, aki a Lethóval való találkozóra indul, mert ez több mellékküldetést is lezár előtünk). **Trollnyelvet** a hídi troll megölésével szerezhetünk, akiért Loredó jutalmat tűzött ki, vagy ha elnyerjük a trollnő fejét kockán Sendlertől (**Trollzúr**).

Mind a négy összetevő begyűjtését követően beszélünk Anezkával, és belemegyünk, hogy éjfélkor találkozunk vele Vejopatis oltáránál, hogy végrehajtsuk a rituálét. Legjobb este tízig meditálni, és utána odamenni. Az emlékmű az erdő mélyén áll, így odafelé endriágokkal és nekkerekkel lesz dolgunk. **[Harc]** A már említett szörnyeket legjobb ezüstkarddal megölni, miután Yrden Jellel lebénítottuk őket. A herbalistával az oltárnál találkozunk, de még nincs éjfél és még nem jött meg, így egyszerűen csak várjunk kicsit. Anezka megkezdja a rituálét, hogy megtörje a medálra mondott átkot. Az istenség szájából tűz tör elő, és a mágikus aura lidérceket vonz majd hozzánk. Nem mehetünk túl közel a boszorkányhoz, különben a rituálé nem sikerül, de azt sem hagyhatjuk, hogy a szellemek megtámadják. **[Harc]** Ezüstkarddal verjük vissza a lidércek támadásait, valamint az Yrden és az Igni Jelekkel. Mikor mindet legyőztük, a lány sikeresen befejezi a rituálét. Beszélünk vele, ő pedig segítségünkért hálából átadja **Melitele Szívét**.

# Titokzatos folyó

## I. felvonás

Ha átkutatjuk a hajóroncsot a kayran tanyája mellett, rábukkanunk egy ember tetemére. Egy kulcsot fogunk találni nála. Egyben rájövünk, hogy a mondott kulcs a roncsban levő ládát nyitja. Benne megtaláljuk a Petra Sillie kapitányának **hajónaplóját** és **jelentését**, valamint egyéb tárgykészítési alkotóelemeket. Szükségünk lesz rájuk belőle valamennyire a küldetés befejezéséhez.

Érdemes elolvasni a hajónaplót és a kapitány jelentését. Megtudjuk, hogy a Petra Sillie-n utazott expedíció értékes vran ereklyékre bukkant Loc Muinne-ban, és hogy egy másik hajó is vízre szállt a Pontaron. A kapitány nem küldte el jelentését időben... Mi megtehetjük helyette.

Flotsamban a Királyi Postának több ládája is van. Bármelyikbe bedobhatjuk a kapitány **jelentését**. A ládákat a királyi futárok használják, és bizonyosan továbbítják az érdekes értesülést... Persze a leveleket nem lenne szabad elolvasni...

A városban minden postát Louis Merse felügyel. A házában is találunk egy postaládát, az íróasztalán. Louis azonban felesleges purparlét csap, ha megpróbáljuk rátenni kezünket a tartalmára, és ez nem jó nekünk. Jobb hát, ha beszélünk vele és az Axii Jelet használjuk, hogy meggyőzzük, engedje meg, hogy kinyissuk a postaládát. Ha sikerül, minden gond nélkül meg tudjuk vizsgálni a tartalmát. Odabent találunk egy **jelentést** Louis Merse-től, amelyet egy vizimai hivatalnoknak írt. Néhány vádpont szerepel benne a postamesterről, és utal rá, hogy az elhanyagolja a kötelességeit.

Bernard Loredo kúriáján van egy másik doboz. A kinyitásához szükséges **kulcs** a parancsnok kezében van. Tartalmának átvizsgálására csak flotsami tartózkodásunk vége felé nyílik esély, ha megöljük Loredót és megszerezzük a kulcsát. Benne egy **levelet** találunk, ami egy bizonyos Dethmoldnak szól, és ami azt sejteti, hogy a kormányzót nem különösebben hatotta meg Folttest halála. Úgy fest, jobban izgatja Henselt, a kaedweni király egészsége.

## II. felvonás

Megtaláljuk az Eyla Tar, a Flotsam közelében hajótörést szenvedett Petra Sillie ikertestvéreinek roncsait a Pontar szurdokaiban, amikor Aedirnben utaztatunk. Az első felvonásban meglelt kapitányi **kulccsal** ki tudjuk nyitni a hajó maradványai között fellelt ládát. Odabent ráakadunk az Eyla Tar **kapitányának hajónaplójára**, valamint **vran kovácsolási alkotóelemekre**, melyekkel a hajónapló szerint vran páncélt lehet kovácsolni. A napló azt is elmagyarázza, hogyan semmisült meg a hajó.

## III. felvonás

Ha lemegyünk a Loc Muinne alatti csatornába a város főtere melletti bejáraton, forduljunk balra, majd jobbra. Így jutunk el egy ládát rejtő szobáig. A Petra Sillie-n talált kapitányi **kulccsal** tudjuk ezt kinyitni. Benne találunk egy **Ysgith-vértet**, egy **Deireath** kardot, egy **tűzrúnát**, egy **vran páncélábrát** és tárgykészítési alkotóelemeket.

A **vran páncélábrával** a kezünkben felkereshetjük a helyi kézművest (Ban Ard-i Brast, akit a város főterén álló fogadóban találunk). Megkérhetjük, hogy módosítsa a **Ysgith-vértet** az Aedirnben talált **vran kovácsolási alkotóelemekkel**, egy **vran páncélt** kovácsolva. Ha sikerül, a küldetést befejezettnek tekinthetjük.



## II. felvonás: Iorveth útja

Mellékküldetések:

### Reszkető szívvel

Mikor felkeressük a fogadót a Saskia által összehívott tanácskozás után, Iorveth egységének egyik tündéje lép hozzánk az ajtóban, és megkérdi, rabolhatja-e egy kicsit az időnket. Ele'yas néven mutatkozik be, és elárulja, hogy Vergenben már egy ideje ifjak tűnedeznek el **[1]**, és testükre később a leégett falu környékén találnak rá. Amennyiben tovább kérdezzük, elmondja majd, hogy a tetemetek a város melletti sírban találjuk. Sebeiket feltehetően nem emberek okozták, és a tünde jutalmat kínál... Ez witchermunkának ígérkezik.

A leégett falut **[2]**, felkeresve nem sok olyan nyomra akadunk, ami segíthetné nyomozásunkat. A kényszag és a vérnyom mintha csak megerősítené Ele'yas gyanúját. El kell látogatnunk a katakombákba, hogy megvizsgáljuk a holttesteket. Talán ott nyomra bukkanunk.

Egy sziklába vájt alagút vezet ki Vergen külvárosából az erdős völgybe. A katakombákat **[3]** a völgy mélyén találjuk.

A földalatti kamrába úgy jutunk be, hogy betörjük a falat az Aard Jellel. Itt rábukkanunk a holtak kelmébe bugyolált tetemére. Mielőtt alaposabban is megvizsgálhatnánk őket, lidércek rontanak ránk. **[Harc]** Ilyen ellenségekkel már korábban is találkoztunk, a ködben és a flotsami elmeegógyintézetben. Hasonló taktikával fogjuk őket most is legyőzni: az Aard és Yrden Jelekkel, kitéréssel és az ezüstkarddal. A holtak nyugalmának háborgatása nem kellemes élmény... Friss testeket jöttünk keresni, melyeket pár napja hoztak ide. A katakombák felderítése során az általunk keresett tiszta és egyszerű kelmét a bejárártól számított harmadik szobában találjuk meg. Lehámozása után nekiállunk megvizsgálni a meggyilkolt férfi hulláját. Ha vannak ná-lunk **orvosi műszerek**, el tudunk távolítani egy **pengeszilánkot** az elhunyt karjából. Miután a testet az oldalára fordítottuk, hogy megvizsgáljuk a hátán levő sebeit, a test alatt rábukkanunk Dandelion **verses vázlatfüzetére**. A tetem gondos átvizsgálását követően azt a következtetést vonjuk le, hogy számos bizonyíték vall szukkubusz jelenlétére. Mivel már úgyis a katakombákban vagyunk, lemehetünk az alsó szintre, ahol találkozni fogunk Ekhart Henessa szellemével az egyik szobában. Ő őrzi a **Barna Kompania lobogóját**, az egyik ereklyét, amire szükségünk lesz a lidércököd szétosztatásához (**Az örökké tartó csata**). Visszatérünk Vergenbe, hogy elcsevegjünk Dandelionnal a költészetéről.

Barátunkra a fogadóban **[1]** akadunk rá. Vázlatfüzetéről érdeklődve elmondja, hogy ellopták tőle. A beszélgetés során sikerül rávennünk, hogy segítsen kicsalni verseivel a szukkubuszt rejtékből. Megegyezünk, hogy éjfélkor találkozunk vele a leégett falunál **[2]**.

A megfelelő időpontban találkozunk a bárdal. Átvesszük Dandelion irányítását és verseivel kell kicsalnunk a démont. A következő strófát válasszuk: „Bár testünk dalt zenghetne / Szívem arra kérné szép kacsódat / Simogatnám állad, te az orrom hegyét / Vagy finom falat lennék, s vacsorát ennél?” Ez beválik, és a szukkubusz arra kér, hogy tartsunk vele. **[Választás] [A]** Dandelionként követhetjük a démont rejtékére Geralt kérésére ellenére, vagy **[B]** visszatérhetünk a witcherhez. A választás nem befolyásolja nagyon a történetet; nem számít, mit csinálunk, hamarosan visszakapjuk a Fehér Farkas irányítását. Elrohanunk a szukkubuszhoz, aki meglepetésünkre nem támad ránk. Nekünk viszont ettől kétségeink támadnak.

A szarvas szépség bevallja, hogy férfiakat csábít el, és azért szeretkezik velük, hogy elszívja az energiájukat, de nem öli meg őket, mivel azt akarja, hogy visszajöjjenek. Azt mondja, hogy egyikük, Ele'yas, beleszeretett, és hogy ő gyilkolja le a többieket féltékenységből. **[Választás]** Nehéz a választás, mindkét fél állításának van értelme. **[A]** Ha nem hiszünk a démonnak, megküzdehetünk vele. **[B]** Ha viszont hiszünk a szukkubusznak, úgy döntünk, még egyszer beszélünk kell a tündével.

**[A] [Harc]** A szukkubusszal való viadal keményebb, mintha egy szokványos ellenféllel harcolnánk, de nem okozhat gondot túlélni, csak ne felejtjük el az ezüstkardot, sem az Yrden vagy a Quen Jelet. A démon megölése után visszatérünk Ele'yashoz a befért jutalomért.

**[B]** Ele'yasszal a fogadó előtt találkozunk. Mindent tagad, ha a gyilkosságokról kérdezzük. Így hát felkeressük alakulatának vezérét. Vajon mit fog mondani Iorveth **[4]**? Ha már nálunk van az áldozatban talált **pengeszilánk**, a tünde hinni fog nekünk. Egyébként arra kér minket, hogy találjunk bizonyítékot. Ha még mindig hiszünk a démonnak, ideje keresni egyet. Miután megmutatjuk a szilánkot Iorvethnek, kiderül, hogy a fő gyanúsított eltűnt. Ez az egyetlen megerősítése annak a gyanúknak, hogy a szukkubusz az igazat mondta. Ideje hát találkozni vele és begyűjteni a jutalmat. Útközben a leégett falnál Ele'yas ránk támad. **[Harc]** Ellenfelünk két szablyát forgat. Leghatásosabb megbénítani az Yrden Jellel és aztán erős csapást mérni a hátára. Ezután felkeressük a démon a jutalomért...

## Baltimore rémálma

Mikor a régi kőfejtőben a mágius ereikye után kutatunk **[1]**, megnézzük egy bizonyos Baltimore álmát. A rémült törp valami elől menekült. Vergenben bolyongva megpillantjuk az álomban látott házat a tárnák **[2]** közelében. Előtte találkozunk Thorakkal. Mint kiderül, ő az évekkel ezelőtt eltűnt nagy rúnamester tanítványa. Ő vette át Baltimore házát és címét, mikor mestere eltűnt, de bevallja, hogy sem ő, sem tanítványai nem érnek fel régi mesterükhöz.

A törp megengedi, hogy vessünk egy pillantást az eltűnt kovács műhelyére. Odabent, pókhálók és szerszámok között felfedezzük, hogy az egyik fal az Aard Jellel betörhető. A rejtekszobában egy ládikára és abban **Baltimore térképére** bukkanunk. Az igazat megvallva ez inkább egy vers, amely egy helyre utal.

Amint elhagyjuk a műhelyt, Thorak lép oda hozzánk. Kicsit aggódik a zaj miatt, amit bent csaptunk. **[Választás] [A]** Beszámolhatunk neki a feljegyzésről, vagy **[B]** megtarthatjuk az értesülést magunknak. Ha beszámolunk róla, arra kér minket, hogy vigyük el neki Baltimore jegyzeteit, amennyiben találunk még.

„Nézz a kút felé elébb, hol a visszhang enyész!” A leégett faluban rá fogunk bukkanni egy romos kútra. A kovács jegyzeteit tovább követve átvágunk a falun, aztán balra fordulunk, és áthaladunk egy nagy kapu alatt. Itt valamelyik isten faoltárát találjuk. A középső utat követve a kőfejtőhöz érünk, ahol már jártunk. Baltimore következő sorai a háripiák barlangjaihoz vezetnek minket. De ahelyett, hogy a kapuhoz mennénk, megmásszuk a balra levő sziklákat, ahol rábukkanunk egy ládára **[4]**, benne egy rúnakulccsal. És most hogyan tovább? Megnézzük a törpe feljegyzéseit: „Válaszd jobbra az utat, balsorsú irányt mutat! Délben vízbefúlt árnya célra hullt.” Visszatérünk a keresztúthoz, és nekiindulunk a vízmosásnak, ahol a trollok élnek. A „vízbefúlt” a sziklákon széttört hajó **[5]**. A közelben egy repkénylen benőtt rejteajtóra bukkanunk. A rúnakulcs fogja nyitni. Az Igni Jellel le kell égetnünk a gyomot, majd bemegyünk. Ott találunk egy ládát, benne Baltimore mester rúnáival és jegyzeteivel.

Mielőtt kinyithatnánk a ládát, felbukkan Thorak és két tanítványa. Kiderül, hogy a törp azóta kémkedett utánunk, hogy először említettük Baltimore nevét.

**[A]** Mivel korábban beleegyeztünk, hogy átadjuk neki mestere jegyzeteit, követeli, hogy engedjük meg, hogy ő maga vegye ki azokat a ládából. 100 orent kínál, és minden mást, amit a ládában esetleg találunk. Ha belemegyünk, a küldetés véget ér. Amennyiben gyanúsnak találjuk a törp viselkedését, és nemet mondunk, Thorak ránk támad.

**[B]** Ha megtartjuk magunknak az értesülést **Baltimore térképéről** még Vergenben, a törp rögtön ránk támad.

**[Harc]** Legjobb az Aard Jelet használni az összecsapás elején, mivel az hátrább lökheti ellenfeleinket, és így lesz időnk kigondolni a taktikánkat. Mivel többen vannak, az Yrden Jel hasznos lehet, hiszen legalább az egyik támadónkat megbénítja, így könnyedén megszabadulhatunk tőle. Thorak és tanítványainak legyőzése után végül kinyitjuk a ládát, amit Baltimore ilyen furfangosan elrejtett. Rúnákat és más kincseket találunk benne, de mindenelőtt megtaláljuk a régi mester feljegyzéseit. Továbbá Thorak testét is érdemes átvizsgálni, hogy megtaláljuk a kulcsot, amely hasznos lesz a **Gyanúsított: Thorak** küldetés során.

Ezeket elolvastva megtudjuk, hogy Thorak akarta Baltimore halálát. Az értesüléssel felkeressük Vergen előljáróját, Cecil Burdont **[6]**. A törp átad nekünk egy csekélyke jutalmat az igazság kiderítéséért, és nekilát keresni egy új rúnakovácsot.

## Pókerarc: Vergen

Úgy tűnik, mindenfelé kockapókereznek az Északi Királyságokban. Vergenben sem más a helyzet, és rengeteg szerencsejátékoskal fogunk itt találkozni. Az első játékosok, akikkel valószínűleg összefutunk, a fogadós és Skalen Burdon. A fogadós addig nem játszik velünk, míg le nem győzzük két leggyengébb ellenfelünket a városban, Skalen viszont játszani fog velünk, függetlenül a minijátékhoz kapcsolódó küldetéstől.

A fogadós említette ellenfeleket a kovács tanítványának házában találjuk a törpe istenség szobra mellett. Ők Bruno Briggs és Cornelius Meyer. Kettejük legyőzése után indulhatunk a fogadóba, hogy megmérkőzzük a tulajjal. A felette aratott győzelem révén keményebb ellenféllel is kiállhatunk, aki nem más, mint Vergen előljárója, Cecil Burdon. Őt legvalószínűbben a tárnák bejárata feletti házban találjuk. Cecil legyőzését követően megtudjuk, ki a legjobb helybeli játékos. Ő a kovács tanítványa, bizonyos Hagart. Keressük a törpét a szobor melletti háza környékén! Már jártunk ott, mikor Brunót és Cornelius-t kerestük. A kovács tanítványának megverése után kiválaszthatjuk jutalmunkat: vagy a szörnyek elleni új kard kovácsolásához szükséges meteoritacélt vagy pénzt. A győzelem a küldetésor végét jelenti Vergenben. Persze továbbra is játszhatunk az összes, már itt megismert játékosal.

## Ökölharc: Vergen

Akárcsak Flotsamban, a vergeni törp fogadó is otthont ad ökölvívó mérkőzéseknek. Ha próbára akarjuk tenni bátorságunkat a helyi ökölharcosok ellen, beszéljük a küzdelmeket szervező Sheridannel.

A szabályok elsajátítása és a küzdelemben való beleegyezés után egymás után három ellenfél vár ránk. Mindegyik ökölvívó erősebb lesz az előzőnél, de egy kis ügyességgel nem lehet gond legyőzni mindhármat. A harmadik ellenfél legyőzése után elismernek minket a fogadóbeli verseny bajnokának.

Egy nemes, aki Seltkirk öccseként mutatkozik be, szakítja félbe Sheridan nekünk szóló gratulációját. A hírnévre és bátyja árnyékából kibújni vágyó lovag kihív minket. Elfogadhatjuk vagy elutasíthatjuk a Silgarttal való küzdelmet.

Amennyiben visszautasítjuk vagy legyőzzük a lovagot, megsértődik és fenyegetőzve elvonul. Ha beleegyezzük és veszítünk, boldogan távozik, ezzel vetve véget a minijáték küldetés-sorozatának a II. felvonásban.

Silgarttal viszont fogunk még találkozni a III. felvonásban.

## Profi szkander: Vergen

Vergen, az erős törpökkel teli bányászváros nem szenved hiányt szkanderozásra éhes jelentkezőkben. Találkozunk itt régi barátainkkal, Yarpen Zigrinnel és Sheldon Skaggszal is, Zoltan pedig már korábban is emlegette képességeit.

Az említett törpök a felvonás nagy részét a fogadóban töltik, így ott érdemes őket keresnünk. Mindketten boldogan beleegyeznek, hogy kiálljanak ellenünk. A velük vívott csata keményebb, mint amihez Flotsamban szoktunk. Amennyiben lenyomjuk őket, arra kérnek minket, hogy törjük le Skalen Burdon szarvát, mivel azzal henceg, hogy a városban ő a legerősebb.

Skalent is a fogadóban találhatjuk meg. Mikor szkanderozni hívjuk, azt feleli, hogy csak akkor áll ki velünk, ha legyőzzük két másik ellenfelet, Kordent és Dalint. Az említett törpöket a fogadóban találjuk, és azok rögvest belemennek, hogy megmérkőzzünk. Barátainkhoz képest ez a kettő messze gyengébbnek fog bizonyulni, így semmi gondunk nem lehet nyerni ellenük.

Minden más ellenfél lenyomása után szembenézhetünk Skalennel. Ő a legnehezebb ellenfelünk, akivel eddig találkoztunk, de ha végig koncentrálnunk, le tudjuk győzni.

## A háriakirálynő-szerződés

A háriakirálynő megölésére szóló szerződés egyike azoknak a küldetéseknek, melyeket a fogadó hirdetőtábláján találunk majd. Ezt a szerződést csak akkor lehet teljesíteni, mikor a sárkányálmot keressük (**A mágia nyomában**). A háriakirálynőt a Vergen melletti köfeytőben találjuk. Hogy eljussunk oda, meg kell szerezniünk a kulcsot az előljárótól. A szerződés teljesítéséhez szükséges összes lépést már leírtuk az említett küldetés végigjátszásánál. A háriakirálynő azután támad ránk, hogy megnéztük a sárkány kristályba zárt álmát. **[Harc]** Mivel egy egész raj háripia van vele, az Aard Jel nagyon hasznos lesz ebben a csatában, mert így több szörnyet is fel tudunk dönteni. Aztán már csak végezni kell velük az ezüstkarddal. A királynő megölése után felszedünk mindent, amit a hullánál találunk, és visszatérünk a városba, hogy tudassuk Cecil Burdon előljáróval a fejleményeket.

## A háripiaszerződés

A fogadó hirdetőtábláján egy kiáltványra bukkanhatunk, amely arra ösztönzi a bátrakat, hogy ritkítsák a város körül élő háripianéppességet. És ki tudná jobban megtenni ezt, mint egy erre szakosodott witcher?

Ahhoz, hogy megtaláljuk a hatékony módot arra, hogy megszabaduljunk a vidéken élő szörnyektől, előbb meg kell ismernünk szokásaikat. Ezt a tudást vagy könyvekből, vagy gyakorlással, vagyis a szörnyekkel vívott harcokból szerezhetjük meg. Több mint elég háripia él Vergen környékén, így a legjobb spórolni a pénzzel, és a lények gyengéit harcban megismerni.

A romos torony környékén az erdőben, a vízmósásokban és a kőfejtőben fogunk háрпиákkal összeakadni.

A szükséges tudás megszerzése után Geralt rájön, hogy a szörnyek fészkeit **háрпиacsapdákkal** kellene elpusztítani. Megalkotásukhoz olyan tárgykészítési alkotóelemekre lesz szükségünk, mint **olaj**, **fahasábok** és **gyémántpor**. Bármelyik kézműves, mint Fülelő vagy Thorak megcsinálja nekünk a csapdákat. Most már egyszerűen csak meg találunk a fészkeket és elpusztítunk őket – a kőfejtő közelében akadunk rájuk. A fészkek megsemmisítése után visszatérünk a városba, hogy átvegyük jutalmunkat az elöljárótól.

## A fiúk a bányában dolgoznak

Azt, hogy a város tárnáit bezárták, Cecil Burdon elöljárótól vagy a hirdetőtábláról tudhatjuk meg. Ezt a szerződést legjobb a törp szalmagyopár keresése (**Élet a föld alatt**) során teljesíteni, mivel csak így juthatunk le a tárnákba. Legalább öt Méhkas bombát érdemes előkészítenünk, mielőtt lemennénk a tárnákba. Rebist és caelumot tartalmazó összetevőkre lesz szükségünk. A föld alatt több Macskafőzetnek is hasznát fogjuk látni.

A tárnákban számos nekrofággal össze fogunk futni. Kiirtásukkal megszerezzük a tanyáik felrobbantásához szükséges tudást. **[Harc]** Mikor nekrofágokkal harcolunk, ne felejtsük el, hogy a szörnyek haláluk előtt remegni kezdenek, aztán felrobbannak. Amennyiben látjuk, hogy valamelyik remegni kezd, ugorjunk biztonságos távolságra tőle. A nekrofágok csapatosan támadnak, így jó ötlet az Aard Jellel feldönteni őket. Az Yrden Jel is hasznosnak bizonyulhat, mivel megbénítja a szörnyeket.

Ha gondosan átkutatjuk a tárnák folyosóit, az összes tanyát meg fogjuk találni. Ha nem felejtettünk el Méhkas bombát hozni, mindet fel tudjuk robbantani.

Az összes tanya felrobbantása után most már csak értesítenünk kell Cecil Burdont, hogy elvégeztük a feladatot.



## II. felvonás: Roche útja

Mellékküldetések:

### Kistestvérek

A kaedweni táborban bolyongva figyelünk egy emberre, akiből a többi katona gúnyt űz és megpofozza. Ha kíváncsiak vagyunk, és beszélünk vele, elmondja, hogy miért bánnak vele így. Három évvel ezelőtt, mikor a közeli partszakaszon járőrözött, találkozott egy kísértettel, aminek láttán a nadrágjába csinált. Azóta a lidércek állandóan zaklatják, és bajtársai minden tiszteletét elvesztette. Mavrick, mert ez a szerencsétlen pára neve, arra kér minket, hogy szabadítsuk meg az őt kísértő fantomoktól.

A küldetés először a seregkísérők táborába szólít minket. Itt találkozunk Livával, a kaedweni sereghöz három éve csatlakozott lánnyal. Ő el tudja mesélni a Mavrick által említett, szirtcsúcon álló ház történetét. A lány úgy hallotta, hogy ott egy Malget nevezetű sarlatán élt, de a lányait meggyilkolták, mire a férfi vízbe ölte magát.

Így aztán elindulunk átkutatni az elhagyatott házat, és vetünk egy pillantást a Liva említette temetőre, ahol négy sírkövet találunk: Moiráét, Mariséét, Muronét és Malgetét. Nem furcsa, hogy valaki kihalásztá az öngyilkos testét a folyóból, és itt temette el? Szétverjük a ház mögött talált hordót, és rábukkanunk a pince titkos lejárata. Odalent olyan nyomokra lelünk, melyek azt jelzik, hogy valaki mágikus rituálékat űzött itt. Meggyújtjuk a rítus totemjeit. Ha összekeverjük a sorrendet, egy lidérc ront ránk. A pontos sorrendhez először a bejáratról legtávolabbi totemet kell meggyújtani, majd a bejárat előtti, végül az ajtótól jobbra levőt. Ez nyitja a rejtek-szobába vezető folyosót. Odabent egy rejtjeles mágikus kéziratra bukkanunk.

Mavrick említette, hogy a kísértet először éjfél tájban jelent meg előtte. Így hát a parton várnunk, kíváncsiak, hogy most mi fog történni. A meggyilkolt három lánytestvér jelenik meg a boszorkányok órájában lidércalakban. **[Választás]** **[A]** Megtámadhatjuk a kísérteteket, vagy **[B]** végighallgathatjuk őket.

**[A] [Harc]** A szellemekkel vívott harcban nincs semmi új. Legjobb odébb lökni az ellenfelet az Aard Jellel, aztán alkalmazni a Quen jelet, és az ellenség csapásai elől kitérve megpróbálni oldalról vagy hátulról támadni. Ha kell, az Yrden Jellel megbéníthatjuk őket. Amikor végzünk, visszatérünk a táborba, hogy átvegyük a jutalmat, amivel a küldetés befejeződik.

**[B]** Ha beleegyeztünk, hogy végighallgatjuk az éji lidérceket, elmondják, hogy Mavrick gyilkolta meg őket, amivel örületbe és halálba taszította apjukat. És a kísértetek bosszút akarnak állni kínzójukon. Ez egy kicsit körmönfont úgynek tűnik. A szellemek eltűnnek, és nekünk több a kérdésünk, mint a válaszunk.

Úgyhogy felkeressük Dethmoldot. Talán ő tud mondani nekünk valamit arról, hogy mit is rejt a pincében talált kézirat. A varázsló meglátogatása jó ötletnek bizonyul. Henselt udvari mágusa elárulja, hogy a feljegyzések egy olyan nekromanta rítust tartalmaznak, amivel gonosz szellemekkel lehet kapcsolatot létesíteni.

Az alsó tábor felé vesszük az irányt, hogy további válaszokat kapjunk. Itt beszélünk Mavrickkal. Ha megszorongatjuk a katonát, elmondja, hogy amikor három éve itt állomásozott, az a hír járta, hogy Malget gonosz démonokkal trafikál.

**[Választás]** Ha Mavrick segítségét kérjük, belemegy, hogy találkozik velünk a parton este 11-kor **[A]**. De ha eláruljuk neki, hogy a kísértetek szerint ő a gyilkos, akkor dühbe gurul, és többé nem áll szóba velünk. Mi több, egyedül fog lemenni a partra **[B]**.

**[A]** Ahogy megegyeztünk, este 11 után lemegyünk a partra. A vízmosásból kilépve találkozunk Mavrickkal, és együtt indulunk a lídercekhez. **[Választás]** A szellemekkel való rövid csevegés után állást kell foglalnunk a konfliktusban. **[A1]** Átadhatjuk a kaedwenit a kísérteteknek, vagy eszedhetünk neki, hogy valjaja be bűnösségét. **[A2]** Azt is választhatjuk, hogy őt segítjük.

**[A1]** Az első esetben Mavrick ellenünk és hűgának szelleme ellen fordul. Hamarosan meghal, de halála csak még több hatalmat ad az itt honoló gonosznak, amely démoni formában ölt testet. Ez elmondja nekünk, hogy valójában ki gyilkolta meg a lánytestvéreket... Becsaptak minket... Saját apjuk ölte meg őket, aki képtelen volt megbirkózni a tudattal, hogy aedirni katonák megbecstelenítették őket. Malget nekromanta volt, és az ő, valamint gyermekeinek halála miatt kapott erőre a démon. Ezért használt minket arra, hogy Mavrickot csapdába csalja... Végül a démon ránk ront. **[Harc]** Az ezüstkarddal érdemes védeni magunkat, kitérve a rohamozó démon útjából és megpróbálni megbénítani őt az Yrden Jellel. Mivel végső soron Mavrick bérelt fel minket arra, hogy megszabaduljunk a kísértetektől, és ő halott, a küldetést elbuktuk, és be kell érnünk a küldetés során szerzett tapasztalattal.

**[A2]** Ha Mavrickot segítjük, meg kell küzdenünk hűgának szellemeivel. **[Harc]** A kísértetekkel úgy bánhatunk el, ha blokkoljuk támadásaikat, és az ezüst kard gyors csapásaival visszavágunk, valamint bevetjük a Quen Jelet. Amikor végzünk, a kaedweni elmeséli az igazságot a három éve itt történetéről.

**[B]** Mire lejutunk a partra, már kiderül, hogy elkéstünk. Rábukkanunk Mavrick holttestére. Ahogy vizsgálgatjuk, megjelenik a nevető démon, és közli velünk, hogy hála nekünk erősebb lett. Hamarosan ránk támad. **[Harc]** A túlélés kulcsa nem más, mint kitérni a rohamozó démon elől. Megpróbálhatjuk blokkolni a rohamot és aztán oldalról vagy hátulról rárontani. Az Aard és az Yrden Jelet használata is jó ötlet. Mivel Mavrick halott, a küldetés sikertelen, és be kell érnünk a küldetés során szerzett tapasztalattal.

## Ave Henselt!

Ez a küldetés akkor veszi kezdetét, ha segítünk Manfrednek megmenteni a fiát, és megvívunk a Cidarisi Mészárosal az arénában az összeesküvők felkutatása során (**Összeesküvés-elmélet**). A harc után Proximo, az aréna működtetője tudatja velünk, hogy a királynak tetszett a párbajunk, és megparancsolta neki, hogy rendezzen egy lovagi tornát. A kaedweni megkér minket arra, hogy vegyünk rajta részt. Talán a witcher emberére akad a kaedweni táborban. Ha belemegyünk, Henselt lovagjaival három nehéz párbajt kell vívunk. Ha mindet megnyerjük, a király mérges lesz lovagjaira, és nekilát sértegetni őket. Ves fog erre választ adni, és közli, talán nincs senki egész Kaedwenben, aki felérne a witcherrel, de ez nem igaz Temeriára. A lány kihív minket. Úgyhogy megküzdünk Vessel. Meglepetésünkre ő sokkal jobb előző ellenfeleinknél. **[Harc]** Ha győzni akarunk, bénítsuk meg barátunkat az Yrden Jellel, és támadjunk rá hátulról vagy oldalról.

Ha győztünk, Ves arra kér minket, hogy látogassuk meg a sátrában. Ha érdekel minket, és megfelelően csevegünk vele, egy nagyon kellemes éjszakát tölthetünk a sátrában.

## A büzdémon-szerződés

A tábori kantine előtti hirdetőtáblán egy szerződést találunk, ami a kaedweni sereget győtrő büzdémonok megsemmisítését kéri. Mielőtt megfelelően megszabadulhatnánk a szörnyektől, meg kell ismernünk gyengéiket és szokásaikat. A tudást könyvekből vagy gyakorlati úton szerezhethetjük meg. Az utóbbi jóval olcsóbb, legalábbis amíg nem halunk bele, úgyhogy tegyük félre a pénzt más dolgokra, és ne pazaroljuk a könyvekre.

A büzdémonokat a tábor és a ködlepte kanyon közti csatatéren találjuk. **[Harc]** Ezek a szörnyek csapatostul támadnak, és haláluk előtt remegni kezdenek, majd felrobbannak. Legjobb velük úgy küzdeni, hogy feldöntjük őket az Aard Jellel, aztán bevégezzük a munkát az ezüstkarddal. Megölésükkel megszerezzük a kellő tudást. Geralt rá fog jönni, hogy el kell égetni a tábor körül heverő hullákat, hogy megszabaduljon a belőlük táplálkozó nekrofágoktól. A testeket a tábor-tól keletre eső szurdokokban, a csatatéren álló elhagyatott szekér közelében és a patak mellett találjuk. Miután összesen kilenc tetemet elégetünk, a büzdémonoknak nem lesz mit enniük, és elhagyják a vidéket. Mi pedig visszamehetünk Proximóhoz a hirdetőtáblán emlegetett jutalomért.

## Pókerarc: A kaedweni tábor

Vizimában vagy Flotsamban sem volt belőlük hiány. Mint ahogy Vergenben és Henselt seregének táborában sem ismeretlenek. Hogy kikre gondolok? Nem, nem azokra a hölgyekre, akik kegyeiket pénzért osztogatják. Hanem a kockapóker-játékosokra. Csak a vesztesek mondogatják, hogy „Nem minden a győzelem.” Rengetegen hajlandóak játszani egy kört a witchterrel. Viszont nem mindegyikükkel fogunk tudunk játszani már a kezdetektől. Az első hazardőrök, akiket le kell győznünk, Nat Koster és Adam Ulve, akikkel a tábori kantine előtt találkozunk. Kettejük legyőzése után már igazán komoly pénzt nyerhetünk el az igazán komoly bajnokoktól. Zyvik szállásmester lesz a következő ellenfél. Vele legnagyobb valószínűséggel a tábori páncélvadás sátránál találkozunk. Miután győzünk, a katona azt javasolja, játszunk Karoll madámmal, ha a többi szerencsejátékosról kérdezzük. A markotányosnőt a munkahelyeként szolgáló sátor előtt találjuk... Az ő legyőzésével játszhatunk a tábori bajnokkal – Lasota páncélvadásossal. Talán végeredményben „nem minden a győzelem” – győzelmünkért viszont különleges jutalomban részesülünk.

Ezzel ér véget a kockapókeres küldetésor a táborban. De a fent említett játékosokkal továbbra is játszhatunk. Másokat is fogunk találni: Sambort a kurtizánok sátra közelében és Isildor Keyt a tábori kórház mellett.

## Profi szkander: A kaedweni tábor

Akárcsak Flotsamban, Henselt táborában is találunk olyanokat, akik hajlandóak szkanderozni velünk. Az alsó táborban Adam Pangratt egységének zsoldosait a tábori kórház melletti tűznél találjuk.

Közülük ketten, Randal és Martin kiállnak ellenünk. Jobbak, mint azok az ellenfelek, akiket eddig találkoztunk. Ha azonban van már némi tapasztalatunk ebben a minijátékban, nem okozhat gondot legyőzni őket anélkül, hogy eleinte pénzt vesztenénk. Amint legyűrjük őket, megemlítenek majd egy, az eddigieknél erősebb ellenfelet.

A kovácsot – mert ő az, akiről szó van –, a közelben találjuk, az ösvény túloldalán. Igen valószínű, hogy ő lesz a legkeményebb ellenfelünk. Az ő lenyomása után most már kiállhatunk a zoldosvezérrel – Adam Pangratt-tal.

Pangrattot a felső táborban találjuk. Mielőtt szkanderoznánk vele, beszéljünk el a zsoldossal kalandjairól vagy a brennai csatáról, mert így jobban meg fogjuk érteni a jelenlegi események összefüggéseit. Az ő legyőzése véget vet a II. felvonás szkanderozó küldetésősrának. Természetesen továbbra is szkanderozhatunk a már ismert ellenfelekkel, ha akarunk.

## A Kékszalagosok ellen

Van rá esélyünk, hogy bokszoljunk kicsit, vagyis átrendezzünk pár arcot Aedirnben, a kaedweni tábor közelében. Hogy pontosak legyünk, Vernon Roche különleges alakulatának táborában.

A sátrak mellett megpillantjuk az egymással gyakorló Fennt és bajtársait. Mikor rákérdezünk, a katonák szívesen kiállnak több bunyóra, és esélyünk nyílik meglátni, hogy Roche barátunk miképpen képezte ki őket.

Három temeriai legyőzése után maga az egységparancsnok hív ki minket. A Vernonnal vívott harc keményebb lesz, mint megvívni az embereivel. De velünk, witcherekkel senki sem ér fel... Miután legyőztük Roche-t, egy Burton nevezetű kaedweni katona szakítja félbe beszélgetésünket barátunkkal, és kihív minket. Ha igent mondunk, Zyvik egy pár ütés után megállítja a harcot, és a katona elmegy, valami szögletes érmékről és rendezendő számlákról hablatyolva. Ezzel veszi kezdetét a **Egy adósság rendezése**, amely akkor ér véget, amikor a III. felvonásban ismét találkozunk Burtonnel.

A Burtonnel vívott harccal fejeződik be a II. felvonás ökölvívásos küldetésősrora. A móka kedvéért persze még megverekedhetünk a Kékszalagosokkal.

## III. felvonás

Mellékküldetések:

### A gargoyle-szerződés

Loc Muinne, az ősi vran város romjai közt kószálva minden bizonnyal gargoyle-ok támadnak ránk itt-ott. A város főterén, a fogadó melletti hirdetőtáblán találjuk a szerződést, mely szerint fenyegetést jelentenek a városba látogatókra, és meg kell tőlük szabadulni. A szerződést bizonyos Ban Ard-i Bras írta alá, akit a fogadó közelében találunk. A mágus elmondja, hogy a gargoyle-ok varázslények, akiket örként hagytak hátra a város egykori lakói.

A gargoyle-ok megölése újfajta ismeretekkel vértéz fel bennünket, és rájövünk, hogy csak úgy bánhatunk el velük, ha eltávolítjuk a varázspecséteket, melyek őrhelyükhöz kötik e teremtményeket. Három ilyen hely van a városban, föld alatti termek, bennük a pecsétekkel, melyeket fel kell törnünk. A szobákban található varázspecsétek feltörését a megfelelő sorrendben kell elvégeznünk. E sorrend véletlenszerűen kerül kiválasztásra két lehetőség közül, amikor megérkezünk Loc Muinne városába.

Az egyes szobákban rejtjeles feljegyzéseket találunk a pecséték feltörésének megfelelő sorrendjéről. Úgy fejthetjük meg őket, ha egy helyi kereskedőtől (a főtéren tevékenykedő Hihetetlen Lockharttól) megvásárolunk négy, rúnákról szóló tekercset. Spórolhatunk is a pénzzel, és próba-szerencse alapon találhatjuk el a megfelelő kombinációt. Ha hibázunk, gargoyle-ok támadnak ránk... De használhatjuk ezt a végigjátszást is:

A pecsétek feltörésének megfelelő kombinációja:

### **A város főkapujától balra eső szoba:**

- 1) a falon a bejárattól jobbra, a földön balra, és végül a földön, a láda mellett levő rúna.
- 2) a falon a bejárattól balra, a földön balra, a földön a láda mellett, és végül a bejárattól jobbra levő rúna.

A pecséteket feltörve már kinyithatjuk az itt található ládát. Benne többek között egy olvashatatlan kézirat hever. Ha magunkhoz vesszük, új küldetés kezdődik – Egy rejtjelezett kézirat.

### **A város főkapujától jobbra eső szoba:**

- 1) a falon a bejárattól jobbra, a földön a bejárattól jobbra, a falon balra, végül a földön jobbra levő rúna.
- 2) a földön a bejárattól balra, a falon jobbra, a földön jobbra, végül a falon balra levő rúna.

### **A romok között, az amfiteátrum közelében levő szoba:**

- 1) a földön a bejárattól balra, a földön jobbra, a falon balra, végül a falon jobbra levő rúna.
- 2) a földön a bejárattól jobbra, a földön balra, a falon balra, végül a falon jobbra levő rúna.

Ha az összes pecséteket feltörtük, térjünk vissza Ban Ard-i Brashoz, és mondjuk meg neki, hogy a szerződést teljesítettük. Megjutalmaz majd bennünket.

## **Egy rejtjelezett kézirat**

A küldetést elindító ősi, titkosírással készült **kéziratot** a gargole-ok által őrzött egyik lepecsételt ládában találjuk, mely a Loc Muinne főkapujáról balra eső helyiségben található. A ládát nyitó kombináció A gargole-szerződés küldetés leírásában található.

A kézírralattal a kezünkben beszéljünk Ban Ard-i Brasszal! A város főterén levő ivónál találjuk. A mágus elmondja, hogy a **kézirat** egy ősi mágiával lepecsételt könyv. Bras felajánlja, hogy segít a megfejtésben, de ehhez szüksége van néhány dologra, ami a környéken nem található. Szerencsére előfordulhat, hogy utazásaink során már begyűjtöttük ezek némelyikét. A következőkre van szükség: egy **endriágkirálynő feromonjaira**, egy **nekker harcós vére**, egy **rémbi-valy agyára** és egy **hárpia tojásra**, bár egy **búzdémon nyelve** is megteszi.

Ha megvannak a fent említett összetevők, Bras képes lesz megszüntetni a **kéziratot** védő varázst, és kiderül, hogy a **Caerme**, egy legendás kard elkészítésének módját írja le. Átadja nekünk az ábrát, amivel, ha meglesznek a szükséges hozzávalók, kardot kovácsolhatunk. Ha szeretnénk a kardot, be kell fejeznünk ezt a küldetést, mielőtt elmegyünk a gyűlésre.

## **Profi szkander: Loc Muinne**

Loc Muinne városában kerülünk szembe az eddigi legerősebb ellenfelünkkel. A főtér hirdető tábláján található egy feljegyzés, mely kihív bármilyen rendű és rangú személyt, hogy küzdjön meg Rettentő Numával.

A helyi erős embert a csatornák bejárata közelében találjuk, vagy a főtér közelében lévő toronynál. Valószínűleg épp edzeni fog. Ha szólunk, hogy próbára tennék a tudását, igen valószínű, hogy az első mérkőzést elveszítjük. Geralt gyanakodni kezd, hogy valami nincs rendben, és a férfi hatalmas ereje mögött valami titok lappang.



**[Választás] [A]** Megpróbálhatunk ráijeszteni a Rettentő Numára. Ha sikerül, megígéri, hogy többé nem használja az anyagot, amely megsokszorozza az erejét. **[B]** Beszélhetünk a segédjével is, hogy értesüléseket csikarjunk ki belőle a Numa által használt szerről, amit akár meg is vehetünk.

Ha megisszuk a szert vagy megfélemlítjük a bajnokot, következő mérkőzésünk sokkal könnyebb lesz, és valószínűleg győzünk. Csupán azt kell észben tartanunk, hogy ezt még a gyűlés előtt megtegyük, mert később már nem találkozhatunk az izompacsirtával.

## Egy adósság rendezése

Ha volt szerencsénk Silgarttal találkozni Vergenben, és megnyertük ellene az öklharcot, vagy elutasítottuk a kihívást, az utunkba fog állni Loc Muinne városában. Valószínűleg a csatornák bejáratánál vagy a főtér melletti toronynál lesz.

A nemes mindenféle üdvözlés nélkül támad ránk, az öklünkkel kell megtanítanunk arra, hogy Riviai Geraltnak nem érdemes az útjába állni. Akár legyőzzük, akár nem, ekkor találkozunk Silgarttal utójára. Ezzel vége a The Witcher 2 öklharcos minijátékának.

Loc Muinne területén hasonló helyzetbe kerülünk, ha szövetségre léptünk Roche-sal, és öklözünk egyet egy katonával a kaedweni táborban. Akkor, emlékszünk rá, Zyvik félbeszakította a párbajt.

A katona a csatornabejárat közelében, a főtérhez közel támad ránk. Meg kell védenünk magunkat. A kaedweni elleni párbaj lesz az utolsó öklözéses minijáték a The Witcher 2 játékban. Nyerjük hát meg!

## Pókerarc: Loc Muinne

Ki hitte volna, hogy Loc Muinne romjai közt virágzik a szerencsejáték? Pedig így van! A főkaputól jobbra eső egyik romos épületben, a főtérnél levő torony közelében kockapóker-játszmába csöppenünk.

Ahogy Flotsamban és Aedirnben, itt is a leggyengébbekkel kerülünk szembe először, ezúttal egy tündepárral. Ha őket megvertük, egy mágus következik. Ha legyőzzük, a tanítványa lesz az ellenfelünk: a lány sokkal jobban kockázik, mint mentora.

Ha mind a négyet legyőzzük, Loc Muinne legjobb játékosa, Hihetetlen Lockhart, a bukott mágus játszik majd ellenünk. A főtéren találkozhatunk vele, könyveket árul. Ha ő is alulmarad velünk szemben, az Északi Királyságok vitathatatlan pókerbajnokává lettünk. Választhatunk magunknak valami jutalmat a Lockhart által felajánlott tárgyak közül, vagy elfogadhatunk pénzt.

## Egy régmúlt kor hagyatéka

Ha úgy döntöttünk, hogy Vernon Roche-sal szövetkezünk, lehetőségünk volt találkozni egy Mavrick nevezetű emberrel aedirni tartózkodásunk alatt. Ez az ember arra kért minket, hogy segítsünk elbánni az őt győtrő kísértetekkel. Ha megtettük, esélyünk nyílt arra, hogy megszerezzük egy bizonyos Malget **feljegyzéseit**. Ha megtartottuk ezeket magunknak ahelyett, hogy eladtuk volna Dethmoldnak, és ha még mindig nálunk vannak, akkor találkozni fogunk egy Lidércfényel, egy különös mágikus lényel Loc Muinne csatornáiban. Csakhogy nem lesz mit mondanunk a lénynek... Hasonló találkozásban lesz részünk, ha Malget feljegyzéseit Iorveth szövetségeseként szereztük meg. A szirten álló kunyhó pincéjét a **Hol van Triss Merigold?** küldetés során kereshetjük fel.

A találkozás felkeltette kíváncsiságunktól vezérelve érdemes beszélnünk Ban Ard-i Brasszal, aki a város főterének fogadója közelében található. Ha megmutatjuk neki Malget feljegyzéseit, segít megfejteni.

Ezzel a lehetőségek széles választéka nyílik meg előttünk a Lidércfényel való következő „beszélgetésünk” során. A „szavak” helyes kombinációja a következő: ZI, Uddu-ya Ia Ia, Gat, Exa, Nibbit, Kanpa, Gat, Uddu-ZI. A Lidércfény ezután megnyit egy portált, amelyen át eljuthatunk az eddig romba dőlt ajtó mögött rejtőző terembe, ami előtt eddig álltunk.

A teremben több szobor áll, melyeket helyes sorrendben kell aktiválnunk. A terem közepétől számítva, balra, az óramutató járásával megegyező irányban, két kandalló található. A helyes sorrend: 1, 6, 2, 1. Ez nyitja a következő terembe vezető ajtót.

Ebben a teremben vár minket a Kezelő. Ez egy őrző, melyet réges-régen még a vranok hagytak hátra. A Kiválasztottként üdvözl minket, és megkérdi, készen állunk-e elfogadni gazdáinak örökségét. Ha igent mondunk, újra állíthatjuk fejlődési fánkat és ismét eloszthatjuk adottságainkat. Ha azt mondjuk, még nem vagyunk készek rá, a Kezelő közli, hogy soha nem is leszünk, és áthajt minket egy portálon a csatornába. Ha bevalljuk, hogy nem mi vagyunk a Kiválasztott, a Kezelő ránk támad. Ez a játék egyik legkeményebb küzdelme. **[Harc]** A legjobb előtte felhajtani kedvenc főzeteinket, előkészíteni olajainkat és bombáinkat. A Quen Jel is felbecsülhetetlen értékű lesz. A Kezelőt leghatékonyabban úgy győzhetjük le, ha kioltunk minden fáklyát a teremben. Ez meggátolja, hogy gargoyle-okat idézzon, és jelentősen csökkenti a harc nehézségét. A csata után be kell lépünk a teremben megjelenő portálba. Az visszavisz minket a város alatti csatornába.

## Új mellékküldetések

# II. felvonás: Roche útja

## Liliom és vipera

Ha Roche-sal szövetkezzünk, egy Brigida nevű nő lép oda barátunkhoz a redaniai tábor elhagyása után. Úgy fest, Roche parancsára figyelni Anaist és Boussyt, Folttest király gyermekeit. A nő közli, hogy kém van a temeriai táborban, és arra kér minket, segítségünk neki elhagyni a várost. Ha beleegyezzünk, vele tarthatunk azonnal, vagy találkozhatunk vele később a városkapunál.

## Koronatanú

Átkísérjük Brigidát a Lángoló Rózsá Rendjének táborán, majd egy vízmosáson át az erdőbe. Útközben elbeszélgetünk a lánnyal. Mikor a folyó közelébe érünk, ahol állítólag Brigida barátja vár rá, banditánk rontanak ránk. **[Harc]** Ez a küzdelem nem túl nehéz, ha óvatosak vagyunk. Csak azt nem szabad elfelejtsük, hogy hátrítanunk kell az érkező nyílvevesszőket. Folytatjuk utunkat az erdőn át, míg oda nem érünk, ahol állítólag a lány csempész barátja várakozik. Az erdő azonban nem biztonságos hely. Endriágok másznak le a fáról és vetik ránk magukat. **[Harc]** A legjobb módszer a legyőzésükre, ha kitérünk rohamuk elől, és az oldalukba kerülve erős csapásokat osztogatunk. Brigida épségét is óvnunk kell, különben elbukjuk a küldetést. Ezután visszaindulunk a patakhoz. Mehetünk a balra nyíló barlangon át vagy egyenesen jobbra, de így is, úgy is újabb harc vár ránk. A barlangban nekkerek támadnak meg, míg a másik úton banditák és endriágok teszik ugyanezt. **[Harc]** A szörnyek mostanra már nem jelenthetnek gondot, és a banditák is könnyen elesnek, ha nem felejtsük el a sebzést növelő olajat és az Axii Jelet használni. Brigidát elkísérjük a folyóhoz. Itt egy halott csempészre bukkanunk: arra, akivel a lánynak állítólag találkoznia kellett volna. Ezután egy mágus vezetésével banditák csapnak le ránk. **[Harc]** Ez a harc nehéznek bizonyulhat. Nem hagyhatjuk, hogy a mágus és két fíjász lövöldözzön ránk. Jó ötlet felváltva támadni őket, hogy elvonjuk figyelmüket Brigidáról.

A küzdelem után a lány végre elmagyarázza, miért menekült el Loc Muinne-ből. Lehetőségünk van többet megtudni Kimbolt báró és Maravel gróf politikai intrikáiról, értesülni Folttest király gyermekeinek sorsáról és az őket szállító karavánt ért támadásról. Brigida elhajózik, mi pedig visszatérünk a városba.

Brigidától kaptunk egy levelet, melyet Kimbolt írt alá. A levélben az a parancs szerepel, amely megváltoztatja Boussy és Anais konvojának útvonalát. Talán kezdhethénk a temeriai táborban megbúvó esetleges árulók utáni nyomozást a bárónál. **[Választás]** **[A]** A levelet bizonyítékként használva árulással vádoljuk Kimbolt bárót John Natalis színe előtt. Ezzel a küldetés véget ér. **[B]** De megpróbálhatunk még többet is megtudni. A báró, ha a táborban felelősségre vonjuk, tagadni fog mindent, és a levelet is látni akarja majd. Rajtunk áll, hogy megmutatjuk-e, de sok mindenen nem fog változtatni. Mindkét esetben tetemre kell hívnunk a báró írnokát, hogy igazolja a levél eredetiségét. Az írnok részeg, így nem sok hasznunkra lesz. A polcokon találunk **láthatatlan tintát**, az **írnok vázlatait** és az **írnoknak szóló feljegyzéseket**. Ezek a tárgyak és az, amit az írnok álmában motyog, segíthetnek, hogy kiderítsük a levél eredetiségének igaz-

lásához szükséges műveletek megfelelő sorrendjét. Először öntsünk oltott meszet a lombikba, majd adjunk hozzá vizet, ezután guánót, és végül hevítsük fel a lombikot, engedjük ki belőle a gázt, és adjunk hozzá még vizet. A levél narancsszínűre színeződik, ami azt jelenti, hogy hamis, és Kimboltnak semmi köze hozzá. Érdemes megosztanunk felfedezésünket a báróval. A nemes arra kér minket, hogy segítsünk neki elfogni Maravel gróf levelét, amit a nilfgaardi nagykövetnek írt. A levél feltételezése szerint bizonyítani fogja, hogy a gróf áruló. Vagy beleegyezünk, vagy nem, de ha nem, nem tudjuk meg a teljes igazságot...

## Pacta Sunt Servanta

Kimbolt báró házának elhagyása után hozzánk lép Maravel gróf hírvivője, és arra kér, látogassuk meg gazdáját. Maravel azt mondja, hogy Kimboltot megzsarolták. A gróf azt állítja, éppen az imént tudta meg, hol rejtőznek a zsarolók. Arra kér minket, találjuk meg a zsarolókat, mielőtt a báró emberei megölhetnék őket.

A zsarolókat ott találjuk, ahol a gróf mondta, de már Kimbolt verőemberei is rájuk akadtak. Rajtunk áll, hogy hagyjuk-e, hogy megöljék a zsarolókat és így magukkal vigyék titkukat a sírba, vagy szembeszállunk Kimbolt embereivel. Ha segítünk a zsarolóknak, vezérük elárulja majd a báró titkát. **[Harc]** A Kimbolt embereivel vívott harc kimondottan nehéz, mert a főzsarolót életben kell tartanunk. Az Yrden és az Axii Jelek, melyek átmenetileg csökkentik az ellenfelek számát, nagyon hasznosak lesznek.

Amikor a küzdelemnek vége, a főzsaroló elmondja, hogy Kimbolt báró bérelte fel őt és az embereit, hogy támadjanak meg egy karavánt, és öljék meg annak minden tagját. A támadásra azonban soha nem került sor, mivel a karaván sosem érkezett meg... A zsaroló beleegyezik, hogy mindent elmond John Natalisnak. Most már van bizonyítékunk arra, hogy Kimbolt báró részt vett a Boussy és Anais elleni támadásban. Egyben folytathatjuk nyomozásunkat, és igazolhatjuk Maravel gróf állítólagos összejátszását Nilfgaarddal.

## A hírvivő

A báró arra kért minket, hogy fogjuk el Maravel gróf a nilfgaardi nagykövetnek írott levelét. Ehhez érdemes beszélünk Aldrichhal a temeriai táborban, majd követnünk őt. A temeriai meg fogja nekünk mutatni, ki a hírnök. Követjük a hírvivőt, de gyorsan rájön, hogy mit csinálunk, és elmenekül, hátrahagyva testőreit, hogy küzdjenek meg velünk. **[Harc]** Mostanra az ilyen ellenfelek nem jelenthetnek fenyegetést. Csak ne feledkezzünk meg a Quen Jelről! A testőrök legyőzése után elrohanunk arra, amerre Maravel hírnöke elmenekült. Így jutunk el a város főkapuja melletti udvarra, ahol ránk támadnak a küldöncöt védelmező nilfgaardiak. **[Harc]** Legyőzzük a nilfgaardiakat, nem feledkezve meg a Quen Jelről és a kitérésről. A gyújtóbombáknak is hasznukat vehetjük. Ismét arra szaladunk, amerre a hírnök menekült. Gyorsan eljutunk arra helyre, ahol a küldönc úgy döntött, megvív velünk. Kiderül róla, hogy mágus! **[Harc]** Ez harc nagyon nehéznek bizonyulhat, és még bosszantóbb, ha nem vetünk be egy trükköt. A mágus mindannyiszor teleportál, mikor a közelébe érünk. Az Aard Jellel nem tudjuk felbuktatni. Az egyetlen, amit tehetünk, hogy megjegyezzük, hova teleportál, és ezekre a helyekre Yrden Jellel ellátott csapdákat teszünk. Amint a mágus teleportál, mozdulatlaná válik, és könnyedén feldönthető egy Aard Jellel. Ezután végezzünk vele.

A hírnök tetemének átkutatása után megtaláljuk a Shilard nagykövetnek írt levelet. A gróf ebben arról értesíti a császári követet, hogy Anaist átadták Dethmoldnak, a kaedweni varázslónak, a megegyezés részeként. A levél egyértelműen bizonyítja Maravel árulását.

Mivel most már a kezünkben van mind Kimbolt báró, mind Maravel gróf árulásának bizonyítéka, felkereshetjük John Natalis parancsnokot, akit a temeriai táborban találunk. Bármelyik nemes bűnösségét tanúsíthatjuk vagy akár mindkettőt is megvádolhatjuk. Ha mindkettőt megvádoljuk, Natalis Kimbolt mellé áll, és lefogatja Maravelt.

## II. fejezet: Iorveth útja

### Loc Muinne titkai

Ahogy átbálgunk Loc Muinne főterén, a központi toronynál egy csapat alkímistába ütközünk. ha beszédbe elegyedünk velük, megtudjuk, hogy a város csatornáit rejti egy nagy varázsló, bizonyos Dearhenna laboratóriumát.

Ha átkutatjuk a torony pincéjét, az első teremben egy csapat erekleivadásra bukkanunk. Furcsamód Cynthia vezeti őket – ugyanaz a Cynthia, akivel korábban Vergenben találkoztunk. Ő és egy másik varázsló üzletet ajánl nekünk, és arra kérnek minket, hogy segítsünk felkutatni Dearhenna titokzatos ereklejét. **[Választás]** **[A]** Elfogadhatjuk a nilfgaardiak ajánlatát vagy **[B]** elutasíthatjuk, ami harcba torkollik. **[B]** **[Harc]** A mágusokkal vívott harc nem könnyű, de ha ügyesen elkerüljük támadásaikat, és használjuk az Aard Jelet, hogy feldöntsük őket, sikerrel járhatunk. Ha azonban megöljük őket, elbukjuk a küldetését.

**[A]** Ha igent mondunk, követjük a mágusokat a csatornán át. Az általunk talált rostélyok mögött nekrofágok rejtőznek, de ezen a ponton nem okozhatnak gondot. Viszont gyorsan meg fogunk halni, ha nem használjuk a Quen Jelet. Ezután támadnak ránk királynőjük vezetésével az endriágok. **[Harc]** A Quen Jel ebben a harcban szintén hasznos lesz. Ha vannak gyújtóbombáink, azok szintén segíthetnek. Legjobb az endriágok oldalába kerülni és az erős és gyors ütések kombinációjával támadni. A királynővel akkor a legjobb elbánni, amikor sarokba szorítottuk és az oldalába kerültünk. A következő teremben gargoyle-ok és draugirok fognak támadni. Az Igni Jel gyújtóbombái (ha kellően fejlettek) velük is elbánnak.

Ahogy követjük a varázslókat, ki fogunk hallgatni egy redaniai csoportot, akik a romokat felszűrik át ereklek után. Cynthia-nak később sikerül eloszlattania a Dearhenna laboratóriumának bejáratát védő illúziót. Az ajtó szemöldökhátságában egy őrző szem van, amely feltesz egy találos kérdést. Cynthia segítje, Gaspar, rossz választ ad, és a szemünk láttára hal meg. A szem ekkor egy újabb találos kérdést tesz fel. A válasz: „Sors”, „Idő” vagy „Álom”, a talánytól függően. Az ajtón túli terembe közben már sikerült betörnie egy csapat redaniainak. **[Harc]** A Quen Jel megkönnyíti a harcot, főleg mivel két mágus is áll a mi oldalunkon. Amikor véget ér, Cynthia aktívál egy újabb őrző szemet. A termet ellepik a könyvek, melyek segítenek megoldani a következő talányt. Három alkóvcsoport van, mindegyikben három freskó. Mindegyik csoportnál a megfelelő freskót kell aktiválnunk. A helyes kombináció: a sárkány csillagkép, a telihold és a hegy.



Ahogy az ajtó kinyílik, Cynthia másik segédje is meghal, de mi átjutunk. Itt egy őrgólem vár ránk. Ha sikerül becsapnunk őt megadva a jelszót, harc nélkül mehetünk tovább. Ha nem sikerül, meg kell küzdenünk három gólemmel. **[Harc]** A Quen Jel a lényeg, akárcsak a kitérés és a támadások rövid kombinálása. Legjobb a gólemek oldalába kerülni.

Ezután Cynthia elmond egy varázslatot, és eltávolít egy illúziót, amely felfedi Dearhenna ereklyéjét. A mágusok szerint ez egy megaszköp prototípusa. Ideális eszköz kémkedéshez, mert szinte bárkit meg lehet vele találni. A nilfgaardiak köszönetet mondanak, mi pedig **[A]** elmehetünk, befejezve a küldetést, vagy **[B]** megvívhatunk Cynthiával és a másik varázslóval, vagy **[C]** rávehetjük Cynthiát, hogy engedje meg, hadd próbáljuk ki az ereklyét. Ez azonban harchoz vezet Abelarddal, mivel a varázsló nem fog egyetérteni a döntésével. **[Harc]** A mágussal vívott harc könnyű lehet, amíg kitérünk támadásai elől, és az Aard Jellel feldöntjük. Amikor a harcnak vége, használhatjuk az ereklyét, hogy megnézzük, mire készülnek barátaink.

Cynthia elteleportál, nekünk pedig be kell néznünk a laboratórium minden zegébe és zugába, hogy megtaláljuk Dearhenna összes feljegyzését. Ebből kikövetkeztethetjük a nilfgaardi expedíció igazi célját. Emellett, ha később találkozunk Cynthiával a város terén vagy a fogadóban, és a megfelelő beszélgetési lehetőséget választjuk (beleértve azt is, hogy megöleljük), módunkban áll egy kis időt négy szemközt eltölteni vele...