

THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

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



CDPROJEKT[®] GAMES



REDengine

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

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

08_17A

QUEST HANDBOOK

SOMMARIO

Introduction	3	Sangue reale	27
PROLOGO	4	Dov'è Triss Merigold? (Parte 2)	28
Per volere del re	4	[Conseguenze della scelta in Sangue reale]	29
Per volere del re (Parte 2)	5	Questione di vita o di morte.	30
Barricata	5	La battaglia eterna	30
Sul fronte	6	Manufatti della battaglia.....	30
La prova del fuoco	6	Il simbolo della morte	31
Sangue del suo sangue	7	Il simbolo dell'odio	31
Verso il tempo	7	L'assedio di Vergen	32
I sotterranei dei La Valette.	8		
ATTO I	11	Atto II : Via di Roche	34
Uno sbarco movimentato	11	Preludio di guerra: Kaedwen.	34
Il volere degli dei – L'esecuzione.....	12	Cospirazione (Parte 1)	35
Proposta immorale	12	Il Carnefice di Cidaris	35
La balista	12	In cervisia veritas	35
Il kayran	14	La maledizione del sangue	36
Il kayran: una questione di prezzo ..	14	Pecorelle smarrite.	37
Il kayran: l'ostmurk	15	Sulla strada per il Visionario	38
Gli assassini dei re.	16	Vattene, vile spirito!	38
La rosa del ricordo.....	17	Il simbolo della morte	39
Dov'è Triss Merigold?	18	Il simbolo dell'odio	40
A un bivio	20	Gli assassini dei re.	42
Vernon Roche	20	La battaglia eterna	43
Scoia'tael.....	20	Cospirazione (Parte 2)	44
Morte al traditore.	21	L'assedio di Vergen	45
La prigionie galleggiante.....	22		
Atto II : Via di Iorveth	23	ATTO III : VIA DI IORVETH	47
Preludio di guerra: Aedirn	23	In nome di una causa superiore!	47
Il consiglio di guerra	23	Il pugnale spezza-incantesimi	48
Vita sotterranea	24	Dov'è Triss Merigold?	49
A caccia di magia	25	Il vertice dei maghi	50
Dov'è Triss Merigold? (Parte 1)	26	L'apparizione del drago.	51
		Gli assassini dei re.	51

ATTO III: VIA DI ROCHE	52
Per Temeria!	52
Osso su osso.	53
Dov'è Triss Merigold?	54
Il vertice dei maghi	55
L'apparizione del drago	56
Gli assassini dei re.	57
PROLOGO	58
Missioni secondarie:	
Il Cuore di Melitele	58
Guai ai vinti.....	58
La Caccia Selvaggia e	
Ricordi dimenticati	59
Prologo	59
Atto I.....	59
Atto II.....	59
Atto III	60
Gli assassini dei re.	60
ATTO II	60
Missioni secondarie: Tra le grinfie della	
follia	60
Postumi della sbornia	61
Contratto per i nekker	61
Contratto per endriaghe	62
Dadi: Flotsam	62
Braccio di ferro: Flotsam	63
Uno contro uno: Flotsam.	63
Fight club.....	63
Attenti al troll	64
Profumo d'incenso.	65
Un negozio di sogni.....	65
Malena	66
Il Cuore di Melitele	67
Fiume mistico	68
Atto I.....	68
Atto II.....	68

Atto III	69
ATTO II: Via di Iorveth	69
Missioni secondarie: Cuore vacillante	69
L'incubo di Baltimore	70
Dadi: Vergen	71
Lotta: Vergen	72
Braccio di ferro: Vergen	72
Contratto per l'arpa regina	72
Contratto per le arpie	73
In miniera	73
ATTO II: Via di Roche	74
Missioni secondarie: Sorelle	74
Ave, Henselt!	75
Contratto per i demoni putrefatti	76
Dadi: Campo kaedweniano	76
Braccio di ferro professionista: Kaedwen	76
Contro le Bande Blu	77
ATTO III: Missioni secondarie	77
Contratto per i gargoyle	77
Un manoscritto in codice	78
Braccio di ferro: Loc Muinne	79
Conto in sospeso	79
Dadi: Loc Muinne	79
Da oltre il tempo	80
Via di Roche	81
Gigli e vipere	81
Testimone della corona.....	81
Pacta sunt servanda	82
Il messaggero	82
Via di Iorveth	83
I segreti di Loc Muinne	83

Introduction

Benvenuti alla guida ufficiale di The Witcher 2: Assassins of Kings.

Vorrei ringraziare i miei colleghi del reparto grafica e controllo qualità per il loro aiuto: non so come avrei fatto senza di loro. Un grazie speciale ad Adam, Jędrzej e Przemek per la loro fiducia nelle mie capacità e a Daniel per la rilettura.

Se avete domande o problemi riguardo al gioco, visitate il sito ufficiale: www.thewitcher.com. Troverete alcuni suggerimenti all'interno delle descrizioni delle missioni principali, insieme alle segnalazioni delle missioni secondarie a esse collegate.

I suggerimenti relativi ai combattimenti sono segnalati dalla tag **[Combattimento]**.

Le decisioni che influenzano il corso della storia, come pure le loro conseguenze, sono segnalate dalla tag **[Scelta]**.

Gli oggetti che hanno un ruolo nelle missioni sono evidenziati **in grassetto**, mentre i numeri all'interno del testo si riferiscono ai luoghi indicati sulla mappa.

Buona lettura, buon divertimento con The Witcher 2 e... attenti agli spoiler!

Marcin Majewski

PROLOGO

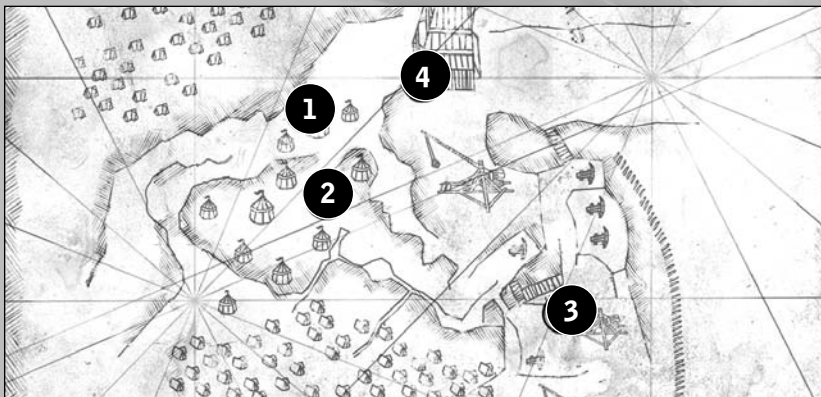
Una foresta oscura e inquietante... Un witcher ferito, Geralt di Rivia, fugge dai suoi inseguitori... Cade... Gli assassini si avvicinano...

Si tratta soltanto di un sogno. Ma sfortunatamente, la realtà si dimostrerà altrettanto grigia, se non persino peggiore: ti ritroverai in una cella sotterranea, con due guardie che inizieranno a picchiarti non appena si accorgeranno che sei rinvenuto. La schiena di Geralt reca chiari segni di frustate, mentre i polsi sono ancora incatenati. Dopo qualche istante, apparirà un uomo e ti scorterà nella stanza degli interrogatori.

L'uomo si presenterà come Vernon Roche, membro delle forze speciali temeriane. Se Geralt non collaborerà, finirà presto sul patibolo. Che scelta ti resta? Inizierai a raccontare a Roche cos'è accaduto prima del tuo arresto.

Potremmo raccontare la storia in qualsiasi ordine... ma forse è meglio cominciare dall'inizio.

Per volere del re



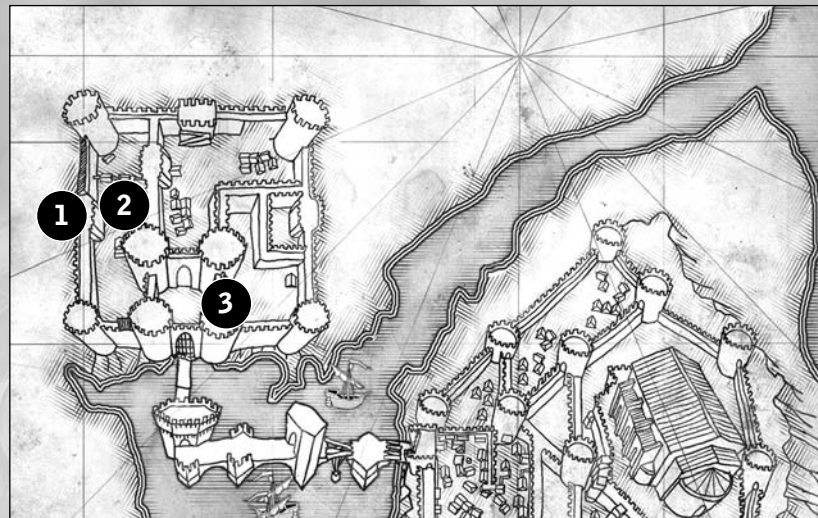
Ti risveglierai a fianco della tua amata Triss Merigold, e la giornata sembrerà molto promettente... Tuttavia, i tuoi piani verranno rovinati da un ospite imprevisto: un soldato temeriano, giunto per riferirti che Re Foltest desidera vederti. Dopo un breve dialogo con la maga, lascerai la tenda [1] e potrai ammirare l'enorme accampamento dell'esercito temeriano. Scendendo dalla collina incontrerai i Razziatori di Crinfrid [2], che ti chiederanno di esaminare un certo medaglione: ciò darà inizio alla missione secondaria **Il Cuore di Melitele**.

Raggiungi l'enorme trabucco [3] intento a bombardare il castello dei La Valette. Qui troverai Foltest, accompagnato dai suoi consiglieri e dall'ambasciatore nilfgaardiano, Shilard Fitz-Oesterlen. Il re vuole che tu lo assista durante l'assalto, che intende guidare di persona. Segui il re attraverso il campo, verso la torre d'assedio. [Scelta] Passando di fianco a una balista, aiuterai Foltest a prendere la mira: 1,5 gradi è l'inclinazione giusta (punta verso il mirino al centro della barricata). Fatto ciò, segui il sovrano in cima alla torre d'assedio [4].

Raggiunta questa parte della storia, tornerai nella stanza delle torture, dove condividerai le

tue impressioni con Roche. La consideravi un'idea stupida: il re e i suoi nobili avevano deciso di svagarsi sulle mura, mentre i soldati comuni morivano per le strade. Vernon richiamerà Geralt all'ordine, e potrai decidere se continuare il tuo racconto.

Per volere del re (Parte 2)



L'interrogatorio continuerà, e Geralt riferirà a Roche il ruolo svolto durante l'assedio al castello dei La Valette.

Ti ritroverai sulle mura della fortezza [2], dove i baroni si scontreranno con i primi nemici. Il tuo compito sarà accertarti che non accada nulla a Foltest. **[Combattimento]** Aiuta i nobili temeriani in battaglia, uccidendo i soldati nemici con la spada d'acciaio. Non dovresti incontrare problemi. Sconfitti gli avversari, il re ordinerà la conquista della torre, difesa dagli uomini di Aryan La Valette.

Barricata

La prima torre è protetta dagli arcieri, che bloccheranno qualsiasi avanzata. Inoltre, l'ingresso è bloccato da una barricata. Innanzitutto, dovrai distruggere la barricata usando la balista [2] situata nel cortile. Salta giù dalle mura e affronta i difensori del castello. **[Combattimento]** Per facilitarti il lavoro, usa il segno Yrden per immobilizzare i soldati e finiscili con la spada. Una volta sconfitti, carica la balista. Prima di poter scoccare, verrai interrotto da altri cavalieri dei La Valette, che potrai sconfiggere utilizzando la stessa tattica. Fatto ciò, torna a occuparti della balista: se fallirai diverse volte, appariranno altri nemici. Una volta caricato il meccanismo, dovrai prendere la mira premendo ritmicamente il tasto indicato su schermo. I soldati dei La Valette ti attaccheranno nuovamente. Sconfitti questi ultimi nemici, potrai finalmente scoccare per distruggere la barricata.

Sul fronte

[Conseguenze per aver usato la balista nel campo] Dopo essere tornato sulle mura ed essere salito sulla torre, dovrai affrontare il Conte Etcheverry e i suoi cavalieri. Se hai preso correttamente la mira con la balista nel campo prima di dare inizio all'assalto, il nobile sarà già morto, e dovrai affrontare soltanto i suoi subordinati. **[Combattimento]** Questo scontro sarà un po' più impegnativo dei precedenti, poiché i nemici saranno più numerosi e coordinati. Ricordati di schivare gli attacchi: essere colpiti alle spalle significa subire il doppio dei danni. Usa i segni Quen e Yrden per aiutarti nel combattimento.

Eliminato l'ultimo nemico nella torre, segui il re verso la prossima fortificazione. Sotto i camminamenti ti attende un altro gruppo di soldati nemici, che potrai sconfiggere utilizzando le stesse tecniche. I cavalieri di Foltest sfonderanno la porta usando delle asce, e Geralt sarà chiamato ad affrontare un minaccioso omaccione e i suoi sgherri. **[Combattimento]** Ti consigliamo di occuparti di questo avversario usando il segno Yrden. Concluso lo scontro, mancherà poco per raggiungere la torre difesa da Aryan La Valette.

Il re ti manderà in avanscoperta per raggiungere la cima delle fortificazioni nemiche e aprire la porta. Lungo il percorso, potrai catturare o uccidere Aryan La Valette. Evita le frecce, corri verso le impalcature sull'altro lato delle mura e, sconfitti altri nemici, raggiungi la cima, dove incontrerai Aryan. **[Scelta] [A]** Potrai provare a convincere il nobile ad arrendersi, **[B]** affrontarlo in onorevole duello, risparmiando i suoi uomini, oppure **[C]** potrai combattere Aryan e i suoi cavalieri. Le conseguenze della tua decisione diverranno evidenti durante la tua evasione dalla prigione (**I sotterranei dei La Valette**), ma ne riparleremo più avanti.

[Combattimento] Se deciderai di combattere, preparati a parare i colpi nemici e a contrattaccare. È fondamentale sfruttare i segni Aard e Yrden.

A questo punto, verrai nuovamente interrotto da Roche, ritrovandoti nella stanza delle torture degli oscuri sotterranei. Dopo un breve dialogo, il comandante delle forze speciali ti inviterà a continuare...

La prova del fuoco

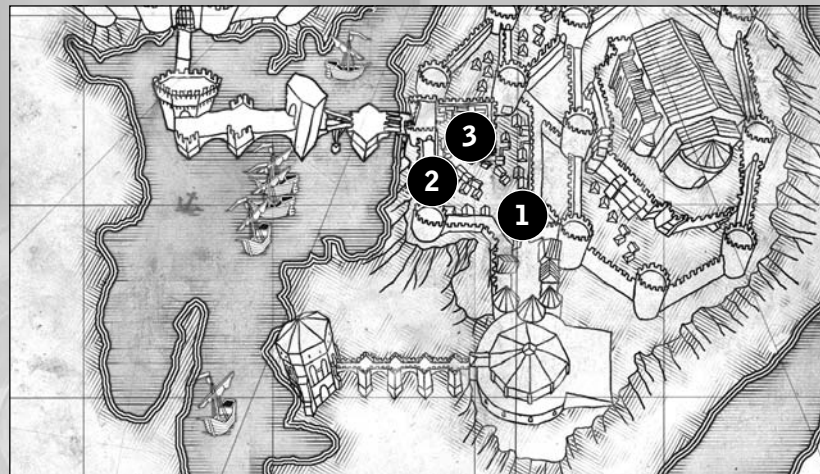
L'episodio successivo della conquista del castello in cui erano custoditi i figli del re temeriano riguarda la comparsa di un drago.

Dopo aver conquistato le fortificazioni principali del castello dei La Valette, raggiungerai insieme a Foltest e Triss Merigold l'ultima torre che vi separa dal quartiere del tempio, dove sono probabilmente nascosti i figli bastardi del sovrano. Aperti i cancelli con l'aiuto delle forze speciali comandate da Vernon Roche, sembra che la strada per il chiostro sia ormai sgombra... ma qualcosa non va. Il medaglione da witcher di Geralt inizierà a vibrare, e un enorme drago nero sorvolerà la scena. Il gruppo riuscirà a malapena a fuggire verso il ponte che conduce in città... Dove si ritroverà ad affrontare un'orda di difensori. **[Combattimento]** Come sempre quando ti trovi in inferiorità numerica, ricordati di parare i colpi nemici e di contrattaccare (se il tuo personaggio possiede queste abilità), oltre a usare i segni Yrden e Aard. Apriti la strada verso il cancello successivo, riparandoti dal soffio del drago sotto le impalcature. A questo punto, Triss „aprirà“ i cancelli grazie alla sua magia. Sfortunatamente, il cancello crollerà, lasciando la maga dall'altra parte delle macerie. Il ponte di fronte a te è in fiamme e, una volta raggiunto un riparo sicuro, sopra la tua testa apparirà il drago. Fortunatamente, la bestia verrà messa in fuga dal bombardamento dei trabucchi.

A questo punto, Roche interromperà nuovamente il tuo racconto. Il comandante temeriano è piuttosto impaziente, essendo già a conoscenza di questa parte della storia. Pertanto, ti inviterà a riprendere la tua testimonianza da un altro punto.

Sangue del suo sangue

Il comandante delle forze speciali temeriane è più interessato agli eventi verificatisi dopo aver raggiunto il quartiere del tempio. I cancelli del chiostro erano chiusi **[1]**, perciò il re ti aveva ordinato di cercare il passaggio segreto sotto la città menzionato da un sacerdote catturato...



Verso il tempio

Mentre cercherai il passaggio, probabilmente incapperai in alcuni soldati temeriani intenti a pacificare i cittadini **[2]**. La missione secondaria Guai ai vinti descrive in dettaglio l'incontro. Vagando per la città troverai una porta di legno accanto a una delle barricate. La porta in questione conduce a un cortile con un pozzo al centro, dove verrai attaccato da diversi difensori del castello. **[Combattimento]** Per sconfiggerli, usa il segno Yrden per immobilizzare i nemici e poi finiscili con la spada d'acciaio. Il pozzo si rivelerà essere un ingresso per le fogne che corrono sotto la città **[3]**. **[Combattimento]** Seguendo le fogne e usando la spada d'argento per sconfiggere i drowner incontrati lungo il percorso, giungerai infine a una scaletta che porta a una delle torri che circondano il chiostro. **[Combattimento]** Risaliti in superficie, incontrerai diversi nemici, che potrai eliminare con la spada d'acciaio e il segno Yrden. Esci dalla torre, dove verrai attaccato dai cavalieri dei La Valette, che potrai eliminare come al solito. Sconfitta la resistenza, entra nel tempio e raggiungi il cortile, trovandoti sull'altro lato del cancello che eri stato incaricato di aprire. Non ti resterà che difenderti dagli ultimi soldati nemici: uno di questi avrà con sé la chiave per una delle stanze che abbiamo appena superato. All'interno della stanza troverai la leva usata per aprire i cancelli del chiostro. Usa la leva e raggiungi Foltest e Roche nel cortile.

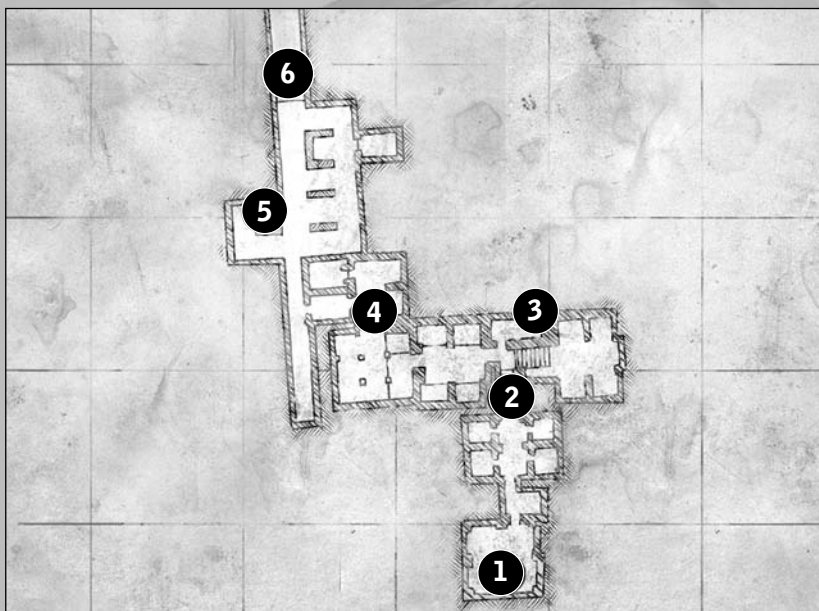
Vernon interromperà nuovamente il tuo racconto, riportandoti nella stanza delle torture. Sembra che il comandante temeriano stia iniziando a fidarsi di te. Se gli hai già riferito tutti gli altri eventi, non ti resterà che concludere la tua testimonianza...

Riprendi il tuo racconto dall'incontro con l'alto sacerdote e il Conte Tailles, dove hai appreso che Anais e Boussy si trovano nell'eremo poco lontano.

Segui il re e il comandante delle forze speciali verso l'eremo... solo per ritrovare il drago sulla tua strada.

Preparati a due importanti **sequenze interattive**: in caso di fallimento, la tua avventura di The Witcher 2 avrà termine. Superate le sequenze, Roche cadrà ferito e il drago si allontanerà. Raggiungi l'eremo insieme al re. Al piano superiore troverai i due bambini, accompagnati da un monaco. Foltest chiederà a Geralt di aspettare in disparte per non spaventare i bambini, e il monaco proporrà una preghiera collettiva. Quando Geralt noterà che gli occhi del sacerdote mostrano i segni della mutazione dei witcher, sarà ormai troppo tardi: il re cadrà a terra morto, mentre il suo assassino salterà giù dalla finestra, nel fiume. Un attimo più tardi, i soldati temeriani faranno irruzione nella stanza, accusando Geralt di regicidio. Ecco come sei finito nei sotterranei e nella stanza degli interrogatori.

I sotterranei dei La Valette



Roche sembrerà disposto a credere alla tua storia, ma senza testimoni né prove è molto probabile che la corte ti condanni comunque a morte. Il temeriano ti spiegherà di essere la tua unica speranza, e sarai chiamato a decidere come reagire alla sua offerta. **[Scelta] [A]** Se accetterai

di cooperare, Roche ti aiuterà a fuggire dai sotterranei. **[B]** Se, invece, deciderai di iniziare uno scontro e cercherai di sopraffarlo, finirai ammazzato. Di fronte a questa scelta, accetta di aiutarlo a trovare l'assassino di Foltest e di ripulire così il tuo nome: in cambio, riceverai la chiave per le catene e verrai scortato nuovamente in cella.

Dopo l'interrogatorio ti ritroverai in cella. Fortunatamente, sei riuscito a convincere Roche della tua non colpevolezza nell'uccisione di Foltest, perciò potrai liberarti dalle catene. Ma come lasciare la cella **[1]**? **[Scelta] [A]** Potrai usare la **chiave** di Vernon, in modo che le guardie entrino per incatenarti nuovamente, oppure **[B]** provocare i tuoi carcerieri, che entreranno per farti vedere chi comanda. In entrambi i casi, ti attende uno scontro a mani nude con i due avversari. **[Combattimento]** Lo scontro disarmato si basa su sequenze interattive, perciò non dovrebbe essere un problema. Stese le guardie, recupera le **chiavi della cella** da una delle due. Nel baule all'esterno troverai le tue **spade** e le pozioni del **gatto** e del **gabbiano bianco**.

Ora che sei uscito dalla cella, non ti resta che fuggire dai sotterranei. Raggiungi la porta della stanza del baule e scegli se cercare di muoverti furtivamente o se eliminare tutte le guardie incontrate. Ipotizzeremo che tu abbia scelto un approccio furtivo...

Nella stanza successiva ti attende una guardia: dopo aver aperto la porta, nasconditi nella cella a sinistra, attendi che il carceriere si avvicini dalla porta da cui sei entrato, avvicinarti furtivo alle sue spalle e mettilo fuori combattimento. Fatto ciò, segui le scale **[2]** verso l'alto.

[Scelta] Ci sono due percorsi che portano fuori dai sotterranei: **[A]** la via superiore e **[B]** la via inferiore. A seconda del percorso scelto e della decisione presa durante l'incontro con Aryan nella missione **Per volere del re**, la fuga sarà leggermente diversa.

[A] Ti ritroverai in un corridoio che termina con una porta chiusa. Davanti alla cella di sinistra è appostata una guardia. Spegni la torcia lì vicino per attirare la sua attenzione, ottenendo così l'occasione di sopraffarla.

Svolta a sinistra dove è comparsa la guardia e verrai notato da uno dei prigionieri delle celle, che attirerà altri carcerieri. Nasconditi in una delle celle vuote e muoviti furtivamente per stendere una guardia, procedendo poi nella stanza successiva. Evita una guardia e accovacciati dietro i barili a sinistra, poi spegni la torcia vicina e, quando il carceriere si avvicinerà per riaccenderla, occupati di lui. C'è ancora una guardia nel ripostiglio lì vicino: nasconditi dietro i barili davanti al ripostiglio e, quando sarà distratta dal rumore, stendila rapidamente. Ora potrai entrare nella stanza successiva **[4]**.

[A1: Aryan è vivo] Noterai due guardie intente a condurre Aryan La Valette fuori dalla stanza delle torture: il nobile sopraffarà le guardie, e Geralt farà il suo ingresso. Dopo un breve dialogo, otterrai il compito di sgombrare la strada fino all'uscita e di tornare poi da Aryan, che, essendo stato torturato, non è in condizioni di aiutarti.

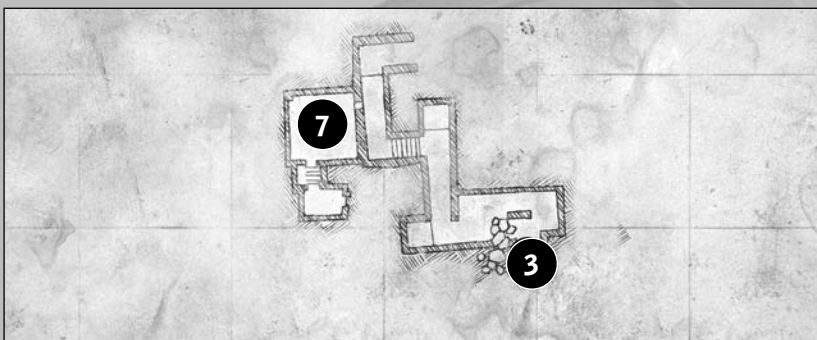
[A2: Aryan è morto] Se hai affrontato e ucciso Aryan, noterai l'ambasciatore nilfgaardiano, Shilard, intento a condurre la Baronessa Louisa La Valette fuori dalla stanza delle torture. Ora non ti resterà che salire al piano superiore, dove dovrai sconfiggere altre guardie.

[A1] Torna a recuperare Aryan e accompagnalo al piano di sopra. Dopo qualche tempo, il nobile ti indicherà un passaggio segreto **[5]**, aprendolo e dicendoti di fuggire: Aryan incendierà i barili nella stanza, tagliandoti fuori. Continua lungo il corridoio che conduce verso l'uscita, dove ti attende Triss. Corri insieme alla maga verso la nave di Roche e salpa alla ricerca del vero assassino di Foltest.

[A2] Sconfitte le guardie, continua a cercare l'uscita e, prima o poi, giungerai in una stanza dove incontrerai nuovamente Marie-Louisa e Shilard Fitz-Oesterlen.

Dopo un breve dialogo, l'ambasciatore si offrirà di aiutarti: dopotutto, la morte di Foltest è piuttosto fortuita per Nilfgaard, e in passato hai aiutato l'Imperatore Emhyr in persona. Shilard chiamerà la guardia dietro la porta, dicendole che il witcher è fuggito e che è libero nei sotterranei. La guardia correrà subito di sotto, liberando la strada **[6]**. Una volta uscito, dirigiti a sinistra per raggiungere Triss e corri insieme alla maga fino alla nave di Vernon Roche. Poiché l'assassino di Foltest è stato aiutato dagli Scoia'tael, è probabile che si sia recato nella città di Flotsam, dov'è stata avvistata l'unità di Iorveth.

[B] Ti ritroverai in un corridoio che termina con una porta chiusa. Davanti alla cella di sinistra è appostata una guardia. Spegni la torcia lì vicino per attirare la sua attenzione, ottenendo così l'occasione di sopraffarla. Sali le scale a destra, stendi una guardia e avvicinati furtivamente all'altra, interessata alla donna elfica in una delle celle: in tasca porta la chiave della porta del corridoio sottostante. Dietro la porta in questione troverai una botola, che ti porterà al livello inferiore **[3]**. Qui, prima o poi, troverai una stanza delle torture **[7]**.



[B1: Aryan è vivo] Se non hai ucciso Aryan La Valette, il torturatore sarà intento a lavorare sul nobile per convincerlo a firmare un foglio che attesta come Aryan sia il padre dei figli bastardi di Foltest. Salta giù e stendi lo scrivano, poi affronta il torturatore. **[Combattimento]** Ricordati di parare e di usare attacchi potenti. Dopo aver liberato e aiutato Aryan, sali dalla stanza delle torture. Il giovane dirà che ti aspetterà lì, chiedendoti di occuparti delle guardie al piano di sopra. Dovrai fare ciò che ti chiede. È improbabile che tu riesca a sopraffare furtivamente tutte le guardie del piano superiore, perciò ti conviene sfoderare la spada e prepararti a un bello scontro. Torna da Aryan e conduci di sopra. Dopo qualche tempo, il nobile ti indicherà un passaggio segreto **[5]**, aprendolo e dicendoti di fuggire: Aryan incendierà i barili nella stanza, tagliandoti fuori. Continua lungo il corridoio che conduce verso l'uscita, dove ti attende Triss. Corri insieme alla maga verso la nave di Roche e salpa alla ricerca del vero assassino di Foltest.

[B2: Aryan è morto] Se hai affrontato e ucciso Aryan, il torturatore sarà intento a occuparsi di sua madre, Louisa La Valette, per convincerla a firmare un foglio che attesta come Foltest

non fosse il padre dei suoi figli. Salta giù e stendi lo scrivano, poi affronta il torturatore. **[Combattimento]** Ricordati di parare e di contrattaccare. Dopo aver liberato la baronessa, il dialogo verrà interrotto dall'arrivo dell'ambasciatore nilfgaardiano, Shilard Fitz-Oesterlen. Su richiesta di Louisa, questi accetterà di aiutarti a lasciare i sotterranei. L'ambasciatore salirà al piano di sopra, chiedendoti di seguirlo, poi chiamerà le guardie, dicendo loro che il witcher è fuggito e che è stato visto nei sotterranei. Le guardie correranno subito di sotto, liberando la strada **[6]**. Una volta uscito, incontra Triss e segui la maga fino alla nave di Vernon Roche. Probabilmente, le tracce degli Scoia'tael che hanno aiutato il vero assassino di Foltest portano a Flotsam, perciò non ti resta che salpare.

ATTO I

Uno sbarco movimentato



Grazie all'aiuto del comandante delle forze speciali temeriane sei riuscito a fuggire dai sotterranei del castello dei La Valette. Sulle tracce del regicida, sei salpato verso la cittadina portuale di Flotsam a bordo della nave di Vernon Roche. Sfortunatamente, scoprirai presto che il porto è chiuso a causa di un mostro che infesta le acque della zona e, pertanto, sarai costretto a gettare l'ancora nei pressi della città.

Accompagnato da Triss Merigold e Roche, sbarcherai sulla costa **[1]** per raggiungere a piedi la città **[2]** attraversando la foresta circostante. Improvvisamente, udirai la melodia di un flauto, e Roche avvertirà la presenza di elfi. Poco più avanti, scoprirai che sulla tua strada si para il famoso comandante elfico degli Scoia'tael in persona, Iorveth, vecchia conoscenza di Vernon. Il dialogo tra i due ti farà capire che da tempo l'elfo dà la caccia a Roche e che sta nascondendo l'assassino di Foltest. Quando Iorveth pronuncerà la frase „In tal caso, i nostri interessi divergono“, Triss scaglierà un fulmine magico verso l'elfo, il quale eviterà l'attacco e ordinerà una pioggia di frecce dal sottobosco circostante. Solo la magia di Triss ti permetterà di sopravvivere: la maga innalzerà intorno al gruppo una barriera magica che trasforma le frecce in farfalle, ma questo la porterà a crollare esausta per lo sforzo. Roche si caricherà in spalla Triss, mentre tu dovrai occuparti degli assalitori Scoia'tael. **[Combattimento]** Ti consigliamo di non lasciare mai la protezione della bolla magica, poiché verresti rapidamente trafitto dalle frecce elfiche. Per affrontare gli assalitori, usa attacchi potenti. Roche porterà Triss fino alla città e tu lo seguirai, respingendo i nemici lungo la strada fino a raggiungere i cancelli cittadini. Iorveth giurerà che vi rivedrete... La guardia della città ti informerà che, se ti sbrighi, arriverai in tempo per l'esecuzione che si sta svolgendo nella piazza principale.

Il volere degli dei – L'esecuzione



Come hai appena appreso dalla guardia ai cancelli, in città è in corso un'esecuzione. Camminando per le strade, incontrerai diversi abitanti diretti all'evento. Anche tu raggiungerai la piazza principale **[1]**, prima o poi.

Sul patibolo, con un cappio stretto al collo, troverai due tuoi vecchi amici, Zoltan e Dandelion, e scoprirai che il secondo è l'informatore di cui Roche ti ha parlato nella foresta. Avvicinandoti alla forca, richiamerai l'attenzione di una guardia, la quale ti spiegherà che Zoltan è accusato di collusione con gli Scoia'tael e Dandelion di dissolutezza. **[Scelta]** Esistono due modi per risolvere il problema: **[A]** potrai incitare la folla contro le guardie, oppure **[B]** potrai intimidire le guardie. In entrambi i casi, ti attende uno scontro a mani nude con le guardie.

Una volta sconfitte le guardie, il boia cercherà d'impiccare i condannati, quindi dovrai occuparti anche di lui. Steso il carnefice, Bernard Loredò, il comandante della guarnigione locale, farà il suo ingresso nella piazza. A prescindere dalle scelte di dialogo effettuate, riuscirai a convincerlo che Zoltan e Dandelion sono innocenti. I due verranno liberati, ma non potranno lasciare la città. Inoltre, verrai invitato a un banchetto serale nella tenuta del governatore (Proposta immorale).

Dopo aver liberato i tuoi amici, questi ti ringrazieranno e ti inviteranno nella vicina locanda **[2]** per festeggiare il felice incontro. Ora sarai libero di dedicarti a eventuali missioni secondarie o, semplicemente, di esplorare la città. Dopo le 21:00, dovrai recarti alla tenuta di Loredò **[3]**.

Proposta immorale

Durante il salvataggio di Zoltan e Dandelion dal patibolo, incontrerai il comandante della guarnigione e il governatore della città, il quale ti inviterà a cena. Rifiutare sarebbe scortese, perciò recati alla tenuta di Loredò dopo le 21:00. Dovrai parlare con la guardia al cancello, la quale prenderà in custodia le tue armi. Durante la discussione, verrai raggiunto da Roche, anch'egli diretto a parlare con il comandante. Entra nella tenuta insieme a Roche.

La balista

Il tuo compagno noterà una balista nella tenuta, puntata verso il molo: sembra che il comandante la utilizzi per avere il completo controllo sulle navi che entrano ed escono dal porto. Se, in futuro, non vorrai ritrovarti alla mercé di Loredò, ti converrà mettere fuori uso quest'arma

d'assedio. Tuttavia, la balista è tenuta d'occhio da una guardia, perciò dovrai trovare un modo per distrarla... e non esiste distrazione migliore di una bella donna. Pertanto, avrai bisogno dell'aiuto di una cortigiana della tenuta di nome Margarita. A seconda di ciò che le dirai, la ragazza potrà aiutarti **[A]** in cambio di 60 oren oppure **[B]** in cambio di un favore: dare una lezione a Myron e Alphonse, due bruti che continuano a importunarla. I due sgherri in questione si trovano nei paraggi, e dovrai sconfiggerli a braccio di ferro. A prescindere dalle opzioni di dialogo scelte, dopo averla pagata o averle fatto un favore, Margarita trascinerà la guardia dietro alcuni cespugli per fargli assaggiare la sua specialità, e tu avrai tutto il tempo per occuparti della balista. Potresti anche farlo dopo aver incontrato il comandante, ma perché perdere tempo? Una volta concluso, recati all'incontro con Loredò.

Sali le scale per raggiungere l'ingresso dell'edificio: una guardia ti informerà che Loredò è occupato a ricevere una maga di nome Sheala. Roche suggerirà di aspettare al piano di sotto. Puoi esplorare i paraggi, ma tutti i passaggi sono bloccati o custoditi dalle guardie, perciò non ti resta che scendere da Roche.

Vernon ti proporrà di distrarre la guardia all'ingresso secondario della tenuta per poterti infiltrare. Se non hai ancora ucciso il mostro che blocca il porto (**Il kayran**), verrai avvicinato da un mercante. Accettando di ascoltarlo, questi ti informerà che sul retro dell'edificio potresti trovare un frammento di una trappola utilizzabile per uccidere il mostro, poiché sospetta che, prima o poi, dovrai affrontare la bestia. Nel frattempo, procedi con il piano di Roche.

Quando Vernon distrarrà la guardia, salta giù dalle scale per raggiungere l'angolo della residenza di Loredò. Dovrai nasconderti rapidamente dietro una roccia sulla destra e attendere che la guardia ti volti le spalle, in modo da poterla stordire. Muoviti senza fare rumore, evitando di inciampare, ad esempio, nel secchio lì vicino, e stordisci un'altra guardia dietro l'angolo. Così facendo potrai raggiungere il giardino, salire fino alla finestra della stanza di Loredò e origliare la conversazione con la maga. Al termine del dialogo, torna da Roche e raggiungi il comandante: ora dovrebbe riceverti.

Se verrai catturato dalle guardie, queste ti condurranno al cospetto del comandante e non scoprirai di cosa stava parlando con la maga, che incrocerai mentre lascia la stanza di Loredò. In ogni caso, incontrerai Loredò, il quale vorrà sapere cosa ci fa nella "sua" città il witcher accusato di aver assassinato Foltest. Qualunque sia la tua risposta, Loredò ti offrirà un lavoro: occuparti di Iorveth e della sua unità. Inoltre, ti consiglierà di sfruttare Zoltan, poiché il nano ha dei contatti con gli Scoia'tael. Se a Zoltan è ancora vietato lasciare la città, Loredò ti prometterà un condono in cambio dell'uccisione del kayran, il mostro responsabile della chiusura del porto. Ovviamente, potrai accettare il lavoro offerto dal comandante o rifiutare, in caso tu decida di non voler collaborare con lui. Ora potrai dedicarti alle missioni secondarie, al kayran (**Il kayran**) o, se hai già concluso tutto, concentrarti su Iorveth (**Gli assassini dei re**).

Il kayran



Hai già risentito degli effetti dell'attività del mostro che infastidisce i cittadini di Flotsam mentre navigavi verso la città: il porto è chiuso per colpa sua. Visitando la locanda [1] per la prima volta, dopo aver parlato con i tuoi amici, un abitante entrerà di corsa nel salone, mettendo in allarme tutti quanti... Il kayran ha attaccato il molo [2]. Triss, guardando dalla finestra, suggerirà di recarsi sul posto, poiché qualcuno sta lanciando degli incantesimi.

Segui il popolano fino al luogo dell'attacco: una volta sul posto, scoprirai che la bestia è già fuggita, e troverai soltanto una maga e un gruppo di persone... Inoltre, la maga sembra conoscerti. I popolani si riveleranno ostili nei confronti della maga, sostenendo che le sue azioni siano quasi costate la vita a un certo Sosek. A seconda delle tue scelte, [Scelta] potrai gestire la situazione in diversi modi: [A] potrai intimare ai popolani di sparire, intimidendoli, ma sarai costretto ad affrontarli in caso di fallimento oppure [B] potrai indagare sull'accaduto, convincendo i popolani che il responsabile di tutto è il mostro, e non la maga.

Qualunque sia la tua decisione, ti ritroverai a parlare con Sheala de Tansarville, che ti verrà presentata da Triss poco più tardi. La maga spiegherà di essere giunta a Flotsam dopo aver udito le voci sul kayran, l'enorme mostro che terrorizza la città. A questo punto, interverrà un certo Louis Merse, che finora era rimasto ad ascoltare, informandoti che i mercanti locali offrono una ricompensa per l'uccisione della bestia, e che si aspetta che Sheala e Geralt se ne occupino. Sheala avrà una proposta per te: intende collaborare in cambio di un particolare ingrediente ottenibile dal cadavere del mostro, cedendoti tutti i soldi della ricompensa. Inoltre, consiglia di fare visita al mercante che ha offerto la ricompensa [3] per negoziare il prezzo e apprendere qualcosa di più sulla creatura. In caso di bisogno, troverai la maga nella stanza che ha preso in affitto sopra la locanda [1].

Il kayran: una questione di prezzo

Recati a parlare con il mercante [3] per negoziare il prezzo dell'uccisione del kayran. Potrai

intimidirlo, usare il segno Axii o, semplicemente, chiedergli di aumentare la ricompensa. Inoltre, potrai chiedergli un anticipo per acquistare il necessario per prepararti allo scontro. Il mercante sa ben poco sul mostro, ma ti consiglierà di parlare con Cedric, un cacciatore locale che abita a Lobinden, il villaggio dietro le mura cittadine [4].

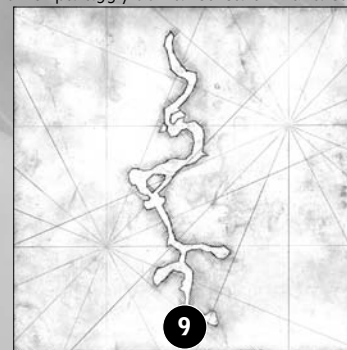
Senza perdere tempo, metti alla ricerca di Cedric. Nei pressi dei cancelli incontrerai Triss, la quale ti chiederà di avere il meno possibile a che fare con Sheala. A prescindere dalla tua risposta, la maga dai capelli rossi ti accompagnerà nella ricerca di Cedric. Attraversando il villaggio, potresti assistere al dialogo tra una guardia e un'elfa a proposito di Cedric. Parlando alla ragazza, verrai indirizzato a una specie di postazione d'avvistamento, dove il cacciatore trascorre buona parte del suo tempo [4].

Troverai Cedric nel luogo indicato. Tra le altre cose, il cacciatore elfico ti racconterà che il kayran ha già ucciso diverse persone sputando muco velenoso: se vuoi prepararti meglio allo scontro, sarà meglio esaminare il muco in questione. Inoltre, Cedric ti dirà di aver visto le tracce del mostro nei pressi di un relitto situato a est. Dopo aver parlato con l'elfo, verrai avvicinato da Triss, la quale ti aspetterà vicino alla tana della bestia [5].

Attraversa la foresta diretto verso il fiume, nella speranza di trovare le tracce del mostro. Dopo qualche tempo, vicino al ponte in rovina, troverai Triss ad attenderti [5]. Troverai anche il relitto menzionato da Cedric. Ora non ti resta che raggiungere la radura, dove dovrai affrontare alcuni drowner. [Combattimento] Per affrontare i drowner, ti consigliamo attacchi veloci con la spada d'argento. Il segno Quen e le bombe incendiarie possono rivelarsi utili. Una volta sconfitti i mostri, dovrai raccogliere del **muco di kayran** [6], necessario a preparare una pozione che ti renda invulnerabile al veleno della bestia. Inoltre, come scoprirai presto, avrai anche bisogno dell'**ostmurk**, un'erba che cresce sottoterra. Triss ti consiglierà di parlare con Cedric e si congederà.

Il kayran: l'ostmurk

Non ti resta che chiedere l'aiuto del cacciatore elfico: torna al villaggio accanto alle mura di Flotsam e, se non troverai Cedric nella sua postazione d'avvistamento, dovrai cercarlo nella sua abitazione [7]. Una volta spiegato all'elfo che possiedi già il **muco** del mostro [6] e che ti occorre dell'**ostmurk**, scoprirai che purtroppo Cedric non lo possiede, in quanto piuttosto raro. Se vuoi sperare di trovarlo nei paraggi, dovrai cercare in una caverna nei pressi delle rovine elfiche a sud [8].



L'ingresso della caverna è nascosto dietro la cascata nei pressi delle rovine elfiche. Al suo interno, affronterai diversi gruppi di nekker. **[Combattimento]** Quando ti troverai ad affrontare diversi mostri alla volta, il segno Aard ti tornerà molto utile, poiché atterrerà le creature, permettendoti di finirle con la spada d'argento. L'**ostmurk** ti attende in fondo alla caverna: ora potrai creare l'**antidoto** per il veleno di kayran. Torna a Flotsam con l'**antidoto** e informa Sheala che sei pronto ad affrontare la bestia. La maga accetterà di raggiungerti al ponte in rovina, vicino alla tana del mostro. Una volta giunti sul luogo, Sheala ti spiegherà la strategia che ha pensato: lei resterà qua sopra e ti supporterà con la sua magia, mentre tu scenderai ad affrontare il kayran in combattimento. **[Combattimento]** Lo scontro con il kayran non sarà facile. Il mostro attaccherà con i suoi enormi tentacoli e, se ti avvicinerai, ti spunterà contro il suo veleno. L'approccio migliore consiste nell'immobilizzare i tentacoli del mostro usando il segno Yrden o una speciale trappola (i componenti per la sua creazione si trovano nella tenuta di Loredo, mentre lo schema si può acquistare da Cedric) e poi tagliarli con la spada d'argento. Quando avrai tagliato quattro dei sei tentacoli della creatura, avrà inizio una **sequenza interattiva** che porrà fine allo scontro con il kayran. Ora non ti resta che tornare dal mercante di Flotsam **[3]** per riscuotere la ricompensa.

Gli assassini dei re



Dopo aver ottenuto la ricompensa per l'uccisione del kayran, incontrerai Triss Merigold vicino all'ingresso della tenuta del comandante Loredo **[1]**. A seconda della tua decisione a proposito della collaborazione con Loredo, il dialogo con la maga sarà diverso. A ogni modo, apprendrai che nella chiazza sul molo ci sono molti prigionieri, tra cui un certo Ciaran aep Easnillen, il braccio destro di Iorveth. Che sappia qualcosa sull'assassino di Foltest? Vale la pena di controllare, perciò recati alla chiazza **[2]**.

A guardia della nave troverai due uomini. Se stai collaborando con Loredo, le guardie ti faranno passare, mentre, in caso contrario, potrebbero darti problemi: potrai intimidirle, corromperle o, semplicemente, convincerle a lasciarti vedere i prigionieri. Salito a bordo insieme a Triss, scendi sotto coperta, dov'è tenuto prigioniero Ciaran. Qui troverai l'elfo, conciato male dopo i pestaggi subiti, che dovrai calmare usando il segno Axii per permettere a Triss di curarlo. Solo allora potrai interrogare Ciaran. Se il dialogo procederà bene, scoprirai che l'uomo visto al

fianco di Iorveth nei pressi della nave di Roche è un certo Letho, l'assassino di Foltest e Demavend. Il regicida ha usato gli elfi per ottenere il loro aiuto, e ora vuole togliere di mezzo Iorveth. Inoltre, è responsabile del massacro dell'unità di Ciaran. Quando avrai finito di parlare con l'elfo, Geralt avrà una visione del suo passato, ricordando come Yennefer gli sia stata strappata via dalla Caccia Selvaggia.

La rosa del ricordo

Turbata dai ricordi di Geralt, Triss lo informerà che potrebbe aiutarlo a recuperare completamente la memoria. Cedric, infatti, sostiene che nei pressi delle rovine elfiche si possano trovare delle **rose del ricordo**: se riuscissi a portarle uno di questi fiori, la maga potrebbe preparare una pozione che ti aiuterebbe a recuperare la memoria. **[Scelta] [A]** Puoi chiedere a Triss di accompagnarti alle rovine oppure **[B]** andare da solo e recuperare una **rosa** per la maga.

[A] Se hai chiesto a Triss di accompagnarti, la maga verrà con te alle rovine elfiche **[3]**. Attraversando la foresta, fai attenzione alle trappole lasciate dai cacciatori e ai nekker e alle endriaghe che infestano la zona. Giunti alla cascata **[4]**, Triss ti segnalerà che le rovine devono trovarsi nei paraggi. Segui la salita fino ad arrivare agli splendidi resti di una cittadina elfica, dove crescono le **rose del ricordo**. Raccogli il fiore che ti occorre e, avvicinandoti alla statua degli amanti elfici, verrai attaccato da tre razziatori. **[Combattimento]** Se ti ricorderai di parare, i tre non dovrebbero darti problemi. Lo scontro provocherà il crollo del terreno sotto i tuoi piedi, facendoti finire in un antico bagno elfico insieme a Triss. Prova pure a usare il segno Aard per distruggere il muro, ma senza successo: sembra che dovrete trascorrere qui un po' di tempo. Tanto vale sfruttare questa occasione per parlare con Triss. Se giocherai bene le tue carte, ti ritroverai nell'acqua insieme a lei, ma se avrai fretta di uscire, la passione svanirà in un istante. La maga ti chiederà di lasciarti tutto alle spalle e di fuggire con lei per cominciare una nuova vita insieme. Al termine del dialogo, usa nuovamente il segno Aard contro il muro: questa volta avrai successo e potrai lasciare il bagno sotterraneo. Se, invece, hai ceduto alla passione insieme a Triss, trascorrerai parecchio tempo e Vernon Roche verrà a cercarti preoccupato, liberandoti dalle rovine. Ora non ti resta che tornare a Flotsam per parlare con Zoltan, il quale, come dice Triss, può portarti da Iorveth.

[B] Se hai deciso di cercare le rose da solo, raggiungi la cascata nella foresta **[4]** che hai già incontrato durante la ricerca dell'ostmurk. Lungo la strada, dovrai affrontare i nekker e le endriaghe che vivono nella foresta. **[Combattimento]** Contro i nekker, utilizza il segno Aard per atterrarli e poi finiscili con la spada d'argento, mentre le endriaghe vanno prima immobilizzate con il segno Yrden. Le rovine elfiche si trovano sopra la cascata, perciò non ti resta che salire. Le **rose del ricordo** ti attendono vicino alla statua degli amanti elfici. Una volta raccolte, dovrai tornare a Flotsam per consegnarle a Triss, la quale ti dirà che Zoltan potrebbe essere in grado di aiutarti nella ricerca di Iorveth, poiché sembra essere in contatto con gli Scoia'tael.

Troverai Zoltan alla locanda **[5]**. Se gli spiegherai che devi parlare con Iorveth, in quanto è l'unico che sa dove si nasconde il regicida, il nano accetterà di guidarti dagli Scoia'tael.

Segui Zoltan nella foresta, verso il punto d'incontro con gli Scoiattoli **[6]**. Una volta sul posto, scoprirete di essere osservati. Zoltan urlerà la parola d'ordine, ma gli elfi non abbasseranno gli archi. Non vi resta che recarvi a un altro punto d'incontro **[7]**, ma il nano ti avvertirà che si tratta di una trappola: il luogo indicato ospita la tana di un'arachas. Tuttavia, questo non è un problema per un witcher, perciò Zoltan ti condurrà dal mostro.

Prima di entrare nella radura, di' al tuo amico di aspettarti al sicuro oppure di seguirti per aiutarti nello scontro. **[Combattimento]** Lo scontro con l'arachas si rivelerà molto più difficile rispetto a quelli con gli altri mostri incontrati nella foresta. Ti consigliamo di usare i segni Yrden e Igni e di parare gli attacchi della creatura. Anche le bombe incendiarie possono rivelarsi utili. Eliminata la bestia, un'unità di Scoia'tael farà il suo ingresso nella radura insieme a Iorveth.

Se gestirai male il dialogo con il comandante elfico, finirai ucciso. Cerca di essere cortese, tenendo bene a mente che è il tuo interlocutore a essere in vantaggio. Se spiegherai che Letho intende uccidere Iorveth e che è responsabile dello sterminio dell'unità di Ciaran, il comandante elfico non ti crederà del tutto, ma accetterà di mettere alla prova il regicida: ti condurrà da Letho, fingendosi tuo prigioniero mentre i suoi elfi vi copriranno.

Segui Iorveth per incontrare Letho. Ancora una volta, tornerai nelle rovine elfiche **[3]**, dove troverai il regicida accanto alla statua di Eldan e Cymoril.

Il dialogo con il regicida, proverà presto la veridicità delle nostre parole: Letho, infatti, non esiterà ad ammettere il ruolo svolto nello sterminio degli elfi. Inoltre, scoprirai che il regicida ha dei compagni nell'Aedirn Superiore. Una volta iniziato lo scontro, gli Scoia'tael di Iorveth cadranno sotto l'assalto degli uomini di Roche, apparsi all'improvviso. **[Scelta]** Iorveth ti chiederà indietro la sua spada. **[A]** Se gliela consegnerai, l'elfo combatterà gli uomini di Roche e sfuggirà alla cattura, causando indirettamente una caccia ai non-umani a Flotsam. **[B]** Se, invece, rifiuterai di consegnargliela, Iorveth verrà catturato da Roche, e a Flotsam si terrà un banchetto in vostro onore. Per il momento, tuttavia, finirai nuovamente nell'antico bagno elfico... questa volta, però, in compagnia di Letho. **[Combattimento]** Lo scontro con il regicida sarà tutt'altro che facile. Ricordati di parare i colpi del tuo avversario e usa Segni e attacchi potenti. Sfortunatamente, sembra che hai sottovalutato il tuo nemico: Letho ti sorprenderà usando delle tecniche da witcher e disarmandoti. Ti ritroverai alla sua mercé. Con tua grande sorpresa, il regicida ti risparmierà la vita, affermando che siete simili e di esserti debitore per avergli salvato la vita in passato. Dopo essersi chiesto se Triss sarà in grado di teletrasportarlo nell'Aedirn, Letho ti lascerà in fretta.

Verrai trovato tra le rovine da Iorveth o da Roche, a seconda se hai aiutato o meno l'elfo. Non c'è tempo per discutere: Letho è sulle tracce di Triss, e tu devi raggiungerla per primo.

Dov'è Triss Merigold?



A seconda della scelta fatta durante la missione **Gli assassini dei re**, Iorveth sarà riuscito a respingere l'assalto di Roche e dei suoi uomini **[A]** oppure, al contrario, sarà stato catturato **[B]**. Di conseguenza, Flotsam sarà teatro di **[A]** un massacro degli abitanti non-umani oppure **[B]** un banchetto in onore di Geralt e Roche.

[A: Iorveth è fuggito, massacro in città] Entrando a Flotsam, una guardia si avvicinerà ai cancelli. Se durante la missione **Proposta immorale** hai deciso di lavorare per Lored, il soldato ti lascerà entrare senza problemi, mentre se hai rifiutato la proposta del comandante, sarai costretto a convincerlo, intimidirlo o usare il segno Axii. In città, gli abitanti stanno uccidendo qualsiasi non-umano, e ti ritroverai nel bel mezzo del massacro. Avvicinandoti alla locanda **[2]**, sentirai la voce di Dandelion, apparentemente nei guai: una volta all'interno, scoprirai che il bardo sta difendendo due elfe, minacciate da un gruppo di bifolchi locali. Potrai provare a convincere la folla a tornare a casa oppure usare il segno Axii. In caso di fallimento, sarai costretto a combattere. **[Combattimento]** Lo scontro a mani nude si svolgerà in una sequenza interattiva, perciò non dovrebbe essere un problema. Dandelion ti rivelerà il probabile responsabile della rivolta, poi potrai chiedergli informazioni su Triss: la maga si è recata nella stanza di Sheala, sopra la locanda **[2]**. Qui troverai tracce di sangue e un buco nel muro, che qualcuno potrebbe aver utilizzato per spiare ciò che accadeva nella stanza. Non ti resta che recarti al bordello adiacente per chiedere informazioni. Dopo aver parlato con la madame del posto, scoprirai che Triss stava parlando con Philippa Eilhart quando è stata rapita. Inoltre, sembra che Cedric stesse cercando di pedinare qualcuno verso la foresta, nella direzione indicata dalle tracce di sangue. Bevi una pozione del **gatto** per seguire la pista nell'oscurità, raggiungendo così una radura nei pressi della cascata **[3]**. Qui troverai un Cedric morente, che, con le sue ultime forze, ti racconterà ciò che è accaduto. Triss gli aveva chiesto aiuto e insieme si erano recati nella stanza di Sheala, dove sono poi stati attaccati da un witcher, che si è rivelato troppo veloce per l'elfo. Così, il witcher ha sopraffatto la maga e l'ha costretta a usare il megascopio di Sheala per teletrasportarli nei pressi della città nanica di Vergen, nell'Aedirn Superiore. Cedric morirà sotto i tuoi occhi e, un momento più tardi, Zoltan e Dandelion ti raggiungeranno nella foresta.

[B: Iorveth è stato catturato, banchetto in città] Dopo lo scontro con Letho, verrai trovato da Roche, il quale ti informerà di aver catturato Iorveth. Tuttavia, il regicida è fuggito, e Triss è in pericolo. Corri a Flotsam insieme a Roche, dove, una volta entrato nella piazza principale **[1]**, verrete accolti da Lored. Il comandante annuncerà un banchetto in vostro onore, definendovi degli eroi. Avvicinandoti alla locanda **[2]**, potrai udire le lodi di Dandelion: che sappia dove si trova Triss? Il bardo ti spiegherà che Triss si è recata da Sheala, nella sua stanza sopra la locanda. Non ti resta che salire al piano di sopra, dove troverai tracce di sangue e un buco nel muro. Nel bordello adiacente qualcuno potrebbe aver visto cos'è successo, perciò corri a cercare un testimone. Nel bordello troverai una delle „conoscenze“ di Dandelion: Derae, che, come scoprirai presto, stava spiando Triss e Cedric nella stanza di Sheala in compagnia di Margot. Triss intendeva scoprire con chi aveva parlato Sheala attraverso il megascopio, ed era così riuscita a contattare il mago di corte del re kaedweniano: Dethmold. In seguito, Derae aveva sentito dei rumori di lotta e aveva visto Cedric allontanarsi verso la foresta, nella stessa direzione indicata dalle tracce di sangue. Usa la pozione del gatto per seguire la pista nell'oscurità, raggiungendo così una radura nei pressi della cascata **[3]**. Qui troverai un Cedric morente, che, con le sue ultime forze, ti racconterà ciò che è accaduto. Triss gli aveva chiesto aiuto e insieme si erano recati nella stanza di Sheala, dove sono poi stati attaccati da un witcher, che si è rivelato troppo veloce per l'elfo. Così, il witcher ha sopraffatto la maga e l'ha costretta a usare il megascopio di Sheala per teletrasportarli nei pressi della città nanica di Vergen, nell'Aedirn Superiore. Cedric morirà sotto i tuoi occhi e, un momento più tardi, Zoltan e Dandelion ti raggiungeranno nella foresta.

A un bivio



A seconda delle scelte compiute, Flotsam sarà teatro di un banchetto o di un massacro dei non-umani. Triss è stata rapita dall'assassino di Foltest, Sheala è scomparsa e Cedric è morto. Verrai raggiunto da Zoltan e Dandelion nel luogo della dipartita del cacciatore elfico **[1]**. Il dialogo con i tuoi amici dipenderà dalla sorte di Iorveth. **[Scelta] [A]** Dandelion ti informerà che Roche ha intenzione di muoversi contro Loredò. **[B]** Zoltan, d'altro canto, ti esorterà ad aiutare gli Scoia'tael, che hanno intenzione di conquistare la chiatta prigioniera ancorata al porto cittadino. Non è una scelta facile. **[A]** Se deciderai di aiutare Roche (**Morte al traditore**), concluderai l'atto in sua compagnia. **[B]** Se ti schiererai con Iorveth e lo aiuterai a liberare i prigionieri, oppure se aiuterai gli Scoia'tael a liberare Iorveth (**La prigioniera galleggiante**), concluderai l'atto insieme all'elfo e ti ritroverai in un altro luogo all'inizio dell'atto II.

Vernon Roche

Potrai trovare Roche nella sua casa di Flotsam **[2]**, mentre Iorveth si aggira per l'accampamento nelle rovine elfiche **[3]**. Entrambi sapranno fornirti informazioni aggiuntive. Roche ti informerà che Loredò sta cercando di stringere un accordo con il Kaedwen e che ospita nella sua tenuta un emissario di Henselt. L'agente temeriano intende catturare la spia per strapparle informazioni, in modo da condannare a morte Loredò (**Morte al traditore**).

Scoia'tael

Se ti recherai nell'accampamento degli Scoia'tael, scoprirai che i ribelli elfici intendono spostarsi nell'Aedirn, nella città nanica di Vergen, dove, secondo Iorveth, è stanziata la Vergine di Aedirn, insieme alla maga Philippa Eilhart. L'elfo sostiene di voler creare una nazione elfica veramente libera nella Valle del Pontar, e vede la Vergine come una potenziale alleata. Inoltre, Vergen verrà presto attaccata dall'esercito kaedweniano guidato da Re Henselt in persona, e ai difensori farebbe sicuramente comodo l'aiuto degli Scoia'tael. Tuttavia, per raggiungere in tempo l'Aedirn, gli Scoiattoli dovranno requisire la chiatta prigioniera ancorata al porto di Flotsam (**La prigioniera galleggiante**).

Morte al traditore



Se hai deciso di aiutare Roche, dovrai accettare di prendere parte al suo piano, che ti illustrerà in dettaglio: fingendosi una prostituta, Ves entrerà nella tenuta del traditore e ti aiuterà ad assassinare Loredò. Il resto degli uomini di Roche resterà pronto di rinforzo.

Tramontato il sole, dovrai raggiungere il punto in cui è più facile scalare il muro che circonda la tenuta del comandante **[1]**. Qui ti attende una scala, che ti porterà su una piattaforma vicino alla sommità del muro da cui vedrai una ragazza inseguita da un uomo riccamente vestito. Salta giù nel giardino e avvicinati furtivamente all'uomo per stordirlo. A questo punto, la ragazza ti rivelerà che Ves è stata portata nella torre **[2]**, la cui porta è chiusa a chiave. Una copia della chiave è custodita dalle guardie del piano superiore della tenuta, mentre un'altra è in mano alla madre di Loredò, occupata a distillare fisstech nei sotterranei. Dunque, non ti resta che sgattaiolare nel giardino cercando di non farti notare, a meno che tu non preferisca uccidere le guardie in un bagno di sangue. A ogni modo, raggiungerai una staccionata di legno **[3]**, da scavalcare per entrare in casa di Loredò da una finestra. Scendi al piano di sotto, occupati della guardia ed entra nella stanza in fondo al corridoio: il seminterrato della madre di Loredò. Aspettati una breve sequenza interattiva. Ora torna di sopra, stordisci o uccidi le guardie e raggiungi il piano superiore. Infiltrati silenziosamente tra le guardie addormentate e recupera la chiave per le stanze di Loredò dal baule vicino alla finestra. Sali di sopra e apri la porta per trovare Ves legata prigioniera. Loredò ti attaccherà dalla stanza adiacente: aspettati una sequenza interattiva, che si concluderà con la morte di Geralt in caso di fallimento. Sconfitto l'assaltatore, potrai liberare Ves ed esaminare la prossima stanza, dalla quale sentirai provenire dei rumori. Qui troverai un'elfa di nome Moril, sul punto di partorire. Cercando di portarla fuori dalla tenuta di Loredò, incontrerai un improvviso cambiamento dei piani: l'elfa romperà le acque e Ves la riporterà di sopra, mentre tu dovrai cercare aiuto. Esci dalla torre e, fortunatamente, incontrerai l'unità di Roche. La nave ti attende: è tempo di salpare per il regno dell'Aedirn.



La prigionia galleggiante

Se hai deciso di schierarti con Iorveth nella speranza di rintracciare l'assassino di Foltest e Triss Merigold, dovrai accettare di aiutare l'elfo.

Il piano è semplice: infiltrarsi in città, sferrare un attacco a sorpresa, requisire la chiatta prigionia e salpare per il regno dell'Aedirn. Dopo aver parlato con Iorveth (o con il nano in carica se Iorveth è stato catturato nella missione **Regicida**) nelle rovine elfiche **[1]**, recati con Zoltan all'incontro con Iorveth e/o con l'unità assegnata al punto indicato nella foresta **[2]**. Qui il comandante dell'unità ti illustrerà in dettaglio il piano: ti assegnerà il suo esploratore migliore e qualche uomo per infiltrarti a Flotsam seguendo il fiume. Nel frattempo, gli altri elfi sotto il suo comando attaccheranno dal fiume. **[Scelta]** Se Iorveth non è stato catturato, potrai affrontare la missione in modo leggermente diverso: ti basterà dissentire dal piano dell'elfo **[A]** e proporre di entrare a Flotsam grazie all'astuzia **[B]**.

[A] Se hai accettato il piano degli Scoia'tael, segui l'esploratore verso le colline. Avvicinandoti al fiume, noterai la partenza della nave di Vernon Roche. Continua a seguire l'esploratore finché non ti avvertirà della presenza di una pattuglia temeriana. **[Scelta]** Dovrai decidere se attaccare, rivelando così la tua posizione e rendendo più difficile l'assalto al porto, oppure se lasciar proseguire le guardie. Avvicinandoti al molo, noterai un nutrito numero di truppe lungo il molo, ma ormai è troppo tardi per avvertire l'altra unità, che sta sferrando il suo attacco. Non ti resta che uscire allo scoperto e scendere in battaglia.

[B] Se hai deciso di seguire il tuo piano, ti recherai in città accompagnato soltanto da Iorveth, che si fingerà tuo prigioniero. Il trucco non funzionerà del tutto, poiché le guardie si avvicineranno chiedendo di potersi vendicare sull'elfo: se accetterai, Iorveth verrà colpito in faccia, altrimenti vi lasceranno comunque passare. Scorta Iorveth fino alla chiatta prigionia e cogli i soldati di sorpresa. Al tuo segnale, un'unità di Scoiattoli attaccherà dalla foresta. Così facendo, riuscirai a cogliere di sorpresa gli uomini di Loredò, e la battaglia sarà più difficile ma anche più breve rispetto a quella prevista per il piano originale di Iorveth.

[Combattimento] Ricordati di parare gli attacchi nemici e di usare il segno Yrden. Sconfiggendo ondate di soldati, ti avvicinerai alla chiatta prigionia **[3]**. Una volta eliminate le guardie sul ponte e sotto coperta potrai liberare i prigionieri della chiatta (compreso Iorveth, se è stato catturato nella missione **Gli assassini dei re**). Quando la nave sarà pronta a partire, noterai Loredò intento ad appiccare il fuoco alla torre degli esattori delle tasse, nella quale sono imprigionate le donne elfiche. All'ultimo momento, Geralt salterà sul molo. **[Scelta]** **[A]** Potrai tentare di raggiungere la torre per salvare le donne prigioniere oppure **[B]** inseguire Loredò.

[A] Raggiungi di corsa la torre **[4]**. Dovrai sconfiggere due uomini del comandante all'ingresso, salire di sopra e liberare le prigioniere. Il salvataggio consiste in una semplice sequenza interattiva che richiede la pressione ritmica dei tasti visualizzati su schermo. Se riuscirai a salvare tutte le elfe, in futuro una di queste ti dimostrerà la sua gratitudine (durante l'atto II). Se perderai troppo tempo potrai morire nell'incendio, perciò ti conviene fare in fretta. Una volta finito, salta nel fiume per venire ripescato dagli elfi e salpare per il regno dell'Aedirn.

[B] Se deciderai di fare giustizia, dovrai abbandonare le donne elfiche al loro destino e inseguire Loredò. Lo raggiungerai nella piazza principale di Flotsam **[5]**, dove il comandante ti stava aspettando insieme alle sue guardie. **[Combattimento]** Loredò impugna un'alabarda, perciò dovrai fare attenzione e cercare di attaccarlo ai fianchi. I segni Aard e Yrden risultano particolarmente utili, poiché ti permetteranno di occuparti rapidamente dei suoi uomini. Concluso lo scontro, torna sul molo, dove ti attende una barca che ti porterà sulla nave degli elfi, pronta a salpare per la città nanica di Vergen.

Atto II : Via di Iorveth

Preludio di guerra: Aedirn

Se sei salpato da Flotsam insieme a Iorveth diretto a Vergen, la città in cui Saskia, la Vergine di Aedirn, risiede, all'inizio dell'atto II ti ritroverai nei panni di Stennis, figlio dell'assassinato Re Demavend e legittimo erede al trono aedirniano.

Stennis, Saskia, un sacerdote di Kreve e un'unità di guerrieri nanici devono recarsi a un incontro con Henselt, re del Kaedwen, che intende conquistare l'Aedirn Superiore. La strada per l'incontro passa dalle gole nei pressi dell'antica città nanica di Vergen.

Raggiunto il luogo dell'incontro, Henselt ti farà la sua offerta: se gli cederai il Lormark ti permetterà di conservare la corona, altrimenti ti annienterà senza pietà. Dopo una breve discussione, il re ti sfiderà a duello o ordinerà ai suoi uomini di catturarti, a seconda delle tue scelte di dialogo. **[Combattimento]** Non dovresti avere problemi, ma ricordati di parare e di sferrare attacchi potenti. A un certo punto, il sacerdote di Kreve cercherà d'interrompere lo scontro, finendo ucciso dall'impeto di Henselt. Il cielo si oscurerà e apparirà una strana nebbia, da cui emergeranno dei fantasmi.

La zona intorno a Vergen, pacifica prima di venir ricoperta dalla nebbia, si trasformerà nel campo di battaglia di tre anni prima. Geralt, diretto alla città nanica, si ritroverà in mezzo a tutto questo. Tornato nei panni del witcher, dovrai salvare Stennis e Saskia, che incontrerai nella nebbia. Sarai accompagnato da Iorveth e da uno strano gufo, che sembra guidarti attraverso un percorso sicuro: si tratta di Philippa Eilhart, una maga alleata con gli aedirniani. Philippa circonda il gruppo con una barriera magica e scaglierà fulmini contro i mostri che ti assaliranno. **[Combattimento]** Ti sconsigliamo di affrontare i demoni o di lasciare la protezione dell'incantesimo di Philippa, poiché subiresti danni e verresti rapidamente circondato da draugir e fantasmi, facendo una brutta fine. Più volte, il gufo verrà fermato dai wraith emersi dalla nebbia, e tu dovrai eliminarli per poter continuare. Seguendo il gufo, uscirai finalmente dalla nebbia, dove potrai parlare con Philippa e Saskia, che convocheranno un consiglio di guerra per discutere degli strani eventi accaduti. Pertanto, ti ritroverai all'interno delle mura cittadine di Vergen, dove incontrerai il consigliere cittadino, il quale ti informerà di averti preparato un alloggio. Inoltre, avrai occasione di ammirare la fortezza nanica. Quando sarai pronto, recati al consiglio di guerra.

Il consiglio di guerra

Dopo esserti riposato dal lungo viaggio, recati al consiglio di guerra convocato da Saskia. Arrivato sul luogo, troverai il consiglio al completo: Philippa Eilhart, Saskia, Stennis, Zoltan, Yarpem Zigrin e vari nobili e magnati aedirniani. Qui assisterai alla pianificazione delle difese contro gli invasori kaedweniani. Prima, però, bisogna spezzare la maledizione e disperdere la nebbia, e questo è un compito per Philippa Eilhart e Geralt. Inoltre, scoprirai che occorrono quattro manufatti per spezzare la maledizione. Fatto ciò, dovrai essere pronto a difendere l'imprendibile Vergen. Durante il consiglio, Iorveth farà la sua comparsa, causando varie proteste da parte dei nobili, ma Saskia apprezzerà l'aiuto dell'elfo e della sua unità. Tuttavia, il consiglio verrà sconvolto da un terribile incidente: dopo un brindisi, la Vergine di Aedirn cadrà a terra in preda al dolore, avvelenata.

Dopo aver stabilizzato le condizioni dell'Amazzadrighi, Philippa vorrà parlarti. La maga ti spiegherà che le occorrono i seguenti ingredienti per salvare la ragazza: una **sempreviva**, un **sogno di drago**, del **sangue reale** e una **rosa del ricordo**. Apprendendo ciò, inizierai una nuova missione, **Questione di vita o di morte**, che si compone delle seguenti sotto-missioni: **Vita sotterranea**, **A caccia di magia**, **Sangue reale** e **Dov'è Triss Merigold?**. Completando queste missioni, otterrai gli ingredienti necessari per la cura.

Vita sotterranea

Secondo quanto spiegato da Philippa, uno degli ingredienti dell'antidoto consiste in un'erba che cresce sottoterra, chiamata „sempreviva“ dai nani. La maga ti consiglierà di provare a cercarla nelle miniere di Vergen, attualmente chiuse.

Facendo visita alla vicina locanda, incontrerai un gruppo di vecchi amici: Dandelion, Zoltan e Yarpn, accompagnati da Sheldon e dal consigliere Cecil Burdon. Se interrogati a proposito della sempreviva, i nani ti confermeranno di provare a cercare nelle miniere, e Cecil ti spiegherà perché sono state chiuse. I tuoi amici si offriranno di aiutarti, dicendoti d'incontrarli all'ingresso della miniera.

Giunto sul luogo, chiedi al consigliere d'iniziare, e questi ordinerà a Sheldon di aprire l'ingresso delle miniere. Inoltre, ti chiederà di sterminare i mostri che infestano le miniere (**In miniera**). Ti consigliamo di portarti dietro almeno quattro pozioni del gatto e, se vuoi sterminare i mostri una volta per tutte, alcune bombe mitraglia.

Accompagnato dai nani, scenderai nelle profondità delle miniere in cerca della sempreviva. Preparati ad affrontare i necrofagi. **[Combattimento]** Ti consigliamo di utilizzare attacchi veloci della spada d'argento, ricordandoti di allontanarti velocemente dai necrofagi uccisi, poiché esplodono alla morte.

Accompagnato dai nani, scenderai nelle profondità delle miniere in cerca della **sempreviva**. Preparati ad affrontare i necrofagi. **[Combattimento]** Ti consigliamo di utilizzare attacchi veloci della spada d'argento, ricordandoti di allontanarti velocemente dai necrofagi uccisi, poiché esplodono alla morte.

Le miniere naniche sono un vero e proprio labirinto, pieno di gallerie, porte chiuse a chiave e necrofagi. Come se non bastasse, come tutti i sotterranei, sono totalmente buie. Raggiunta la prima caverna grossa, scoprirai di aver bisogno di una chiave per accedere ai livelli inferiori. Dopo aver tolto di mezzo i mostri nella galleria di destra, troverai il cadavere di un minatore con addosso una **chiave**. Torna nella grossa sala precedente e apri la porta chiusa. Proseguendo per le gallerie, troverai i cadaveri di altri due minatori con addosso due nuove **chiavi**, che ti permetteranno di raggiungere il fondo della miniera, dove dovrai affrontare un bullvoro. **[Combattimento]** Se hai con te delle bombe, potrai usarle per uccidere rapidamente i necrofagi che accompagnano la bestia: l'esplosione dei loro cadaveri danneggerà ulteriormente il bullvoro. In alternativa, immobilizza il mostro con il segno Yrden e finiscilo con un colpo alle spalle.

Concluso lo scontro, raccogli la **sempreviva** e potrai tornare in superficie. Ora non ti resta che informare Philippa dei tuoi progressi.

A caccia di magia



La maga Philippa Eilhart **[1]** ti spiegherà di aver bisogno di un manufatto magico come ingrediente per l'antidoto per Saskia. Se le chiederai consiglio, ti dirà di provare a chiedere agli abitanti della città, ricordandoti che il consigliere Cecil Burdon **[2]** dovrebbe essere la persona più informata della zona.

Se interrogato su storie riguardanti la magia, il nano ti parlerà della torre di un mago **[3]** situata nella foresta dietro Vergen. A quanto si dice, la torre è un Luogo di Potere che ha sempre richiamato l'interesse dei maghi, perciò dovrete darci un'occhiata.

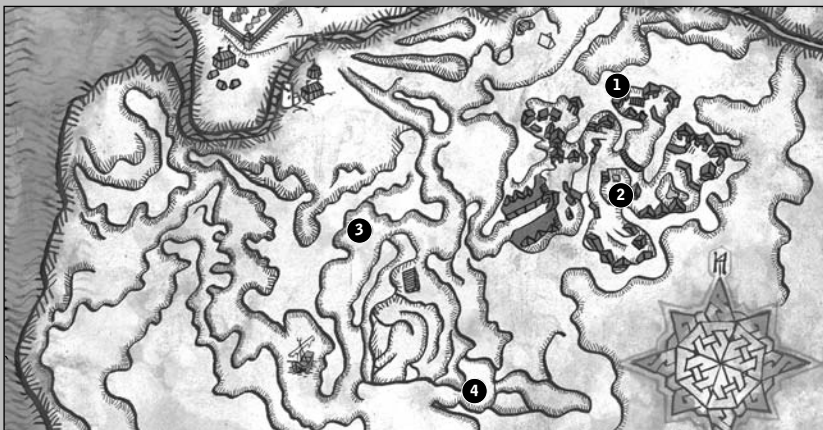
Attraversa i sobborghi della città e la galleria scavata nella roccia, godendoti il pittoresco scorcio sulla torre. Guada il fiume e dirigi verso la collina: lungo la strada per il Luogo di Potere, verrai attaccato dalle arpie che vivono nella zona. **[Combattimento]** Si tratterà di uno dei tuoi primi scontri con queste creature. Attaccando in gruppo, sono particolarmente vulnerabili al segno Aard, che ti permetterà di abatterle per poi finirle con la spada d'argento. Eliminate le arpie, raggiungi le rovine della torre di cui ti ha parlato Cecil e, al loro interno, troverai un nido contenente un **crystallo magico**. È ciò che cerca Philippa? Per scoprirlo, non ti resta che tornare dalla maga **[1]**.

Dopo aver esaminato il crystallo, la maga ti spiegherà che si tratta del sogno cristallizzato di un nano. È interessante, ma non abbastanza potente da essere utilizzato per la cura per Saskia. Solo le arpie celaeno trasformano i sogni in cristalli, e buona parte di queste creature vive

nella cava abbandonata poco lontano da Vergen, dove è probabile che Geralt trovi un sogno sufficientemente potente. Tuttavia, il consigliere di Vergen ha chiuso l'ingresso delle caverne che conducono alla cava per proteggere la città dai mostri... Fortunatamente, il sogno in tuo possesso appartiene proprio a Burdon, perciò potrai recarti dal nano [2] a negoziare.

Un nano astemio... Chi l'avrebbe mai detto! Ciò che importa è che potrai recuperare la chiave per la cava e recarti subito sul luogo [4]. Intorno e dentro la cava ti troverai ad affrontare parecchie arpie. **[Combattimento]** Come in precedenza nella foresta, il modo migliore per affrontare le arpie consiste nell'abbatterle con il segno Aard e finirle con la spada d'argento. Vagando per le caverne, dovresti trovare cinque **crystalli magici**. Inserendoli in un obelisco magico potrai utilizzarlo per visualizzare i sogni cristallizzati al loro interno. Uno dei cristalli si rivelerà contenere un **sogno di drago**, sicuramente abbastanza potente per l'antidoto. Inoltre, uno dei cristalli contiene il **sogno di Baltimore**, che darà inizio alla missione secondaria **L'incubo di Baltimore**. Ottenuto ciò che cercavi, non ti resterà che tornare a Vergen.

Dov'è Triss Merigold? (Parte 1)



Non ti sei recato nella città nanica di Vergen per caso... Sei lì per seguire le tracce di Triss Merigold e del regicida. Ora la ricerca della maga rapita si farà ancora più importante, poiché, se possiede ancora la **rosa del ricordo** che le avevi consegnato a Flotsam, potresti recuperare un altro ingrediente per l'antidoto per Saskia. Se chiederai informazioni sulla tua amica, Philippa Eilhart [1] ti parlerà di un ubriacone della locanda locale, che sostiene di aver visto cadere dal cielo una donna dai capelli rossi.

Udire la storia di persona non fa mai male, perciò corri alla locanda [2], dove il nano menzionato da Philippa sarà intento a parlare con l'oste. L'ubriacone accetterà di raccontarti la sua storia in cambio di un boccale d'idromele di Mahakaman. Accetta per scoprire che Triss e il suo rapitore sono caduti dal cielo nelle gole vicine alla cava. Sembra che l'uomo abbia abbandonato la donna ferita, e che un troll l'abbia poi rapita.

Dirigiti verso la cava e, una volta al crocevia con l'altare di legno, svolta a sinistra, verso le gole. Qui incontrerai il troll, che ti racconterà la stessa versione della storia, più il seguito della stessa: il troll [3] ha curato le ferite della donna dai capelli rossi, e questo ha causato la gelosia

della sua compagna, che l'ha abbandonato, portandosi via il **nastro** di Triss. Poco dopo, la maga è fuggita via. **[Scelta]** Hai due opzioni:

[A] Se farai infuriare il troll, questi ti attaccherà. **[Combattimento]** Per affrontare il troll, ti consigliamo di usare degli attacchi veloci della spada d'argento. In caso di problemi, usa il segno Yrden e colpiscilo alle spalle. Ora non ti resterà che cercare il troll femmina e recuperare il **nastro**.

[B] In alternativa, puoi promettere al troll di non fare del male a sua moglie, e questi ti chiederà di convincerla a tornare da lui.

Inoltrati nelle gole alla ricerca della moglie del troll. Lungo la strada, verrai assalito da alcune arpie. **[Combattimento]** Per toglierle di mezzo rapidamente, sferra attacchi potenti con la spada d'argento e atterrali con il segno Aard. Attraversando le gole, raggiungerai un boschetto contenente il relitto di una nave: gira a sinistra e sali sulla collina vicina, dove troverai il troll femmina [4], circondato da uomini armati.

[Scelta] **[A]** Potrai aiutare gli uomini e uccidere la creatura oppure **[B]** potrai affrontare gli uomini per salvare il troll... Dopotutto, potrebbe aver incontrato Triss o Letho, no?

[A] Se deciderai di aiutare i mercenari, questi ti ricompenseranno in futuro, durante l'assedio di Vergen. Ora, invece, è tempo di affrontare il troll. **[Combattimento]** Ti consigliamo di usare attacchi veloci con la spada d'argento. Inoltre, se non hai già ucciso il troll maschio, questi ti attaccherà la prossima volta che lo incontrerai. Ora non ti resta che recuperare il **nastro di Triss** dal cadavere della creatura.

[B] Se ti porrai a difesa del troll femmina, dovrai combattere i mercenari. **[Combattimento]** Trovandoti di fronte a nemici numerosi, dovrai parare i loro colpi e contrattaccare, sfruttando il segno Yrden per aiutarti. Quando ti ritroverai in vantaggio, Pangratt si arrenderà e se ne andrà dopo un breve dialogo, lasciando in pace te e il troll. Dopo la battaglia, parla con il troll femmina. Se hai ucciso suo marito, chiedile il **nastro** e torna a Vergen. Se non hai ucciso il troll maschio, convincila a tornare da lui. Una volta riuniti, i troll doneranno a Geralt il **nastro** e un corno per richiamarli in caso di pericolo: in futuro, ti aiuteranno a difendere Vergen.

È tempo di tornare da Philippa [1] per consegnarle il **nastro**, nella speranza che possa usarlo per localizzare magicamente Triss. Un nobile interromperà la tua discussione con la maga, informandoti che i contadini intendono uccidere Stennis, ritenendolo colpevole di aver avvelenato Saskia. La ricerca di Triss dovrà attendere. Per il momento, corri al municipio, dove il figlio di Re Demavend si è barricato (**Sangue reale**).

Sangue reale

Riceverai questa missione da Philippa, insieme alle altre necessarie a ottenere gli ingredienti dell'antidoto per Saskia. Come spiegato da Philippa, tra le altre cose, ti servirà del **sangue reale**. Concluso l'incontro del consiglio (**Il consiglio di guerra**), potrai andare subito a trovare Stennis per spiegargli che hai bisogno di lui, ma il principe ti manderà al diavolo. Avrai una possibilità di ottenere del sangue reale solo dopo aver recuperato il **nastro di Triss** e averlo portato a Philippa: un nobile interromperà la conversazione per chiederti aiuto, poiché i paesani intendono uccidere Stennis, ritenendolo colpevole dell'avvelenamento di Saskia.

Raggiungi il luogo in cui si è barricato il principe, e troverai una folla di cittadini di Vergen... contadini, nobili e nani, più i tuoi amici Zoltan e Dandelion, i quali ti spiegheranno la situazione: i contadini considerano Stennis colpevole, mentre i nobili lo difendono. Dovrai raccogliere quante più informazioni possibili prima di poter giudicare.

Discuti con i vari nani, i contadini e i nobili riuniti. Se userai il segno Axii parlando con le guardie di Stennis, potrai parlare anche con il principe.

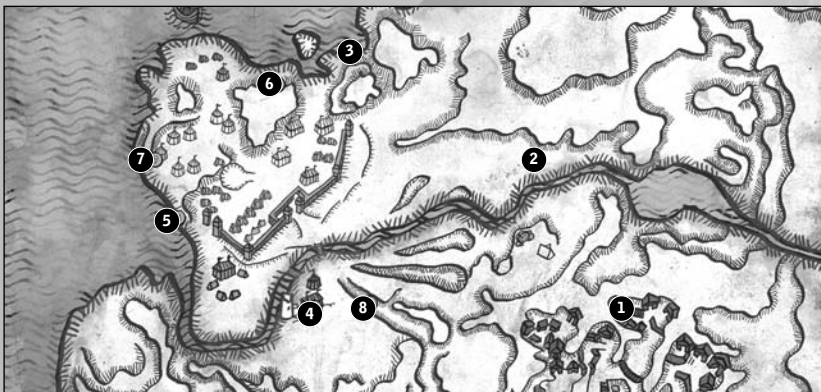
Dopo tre discussioni e dopo aver appreso le posizioni di entrambe le parti, i contadini ti chiederanno di esprimere un giudizio. Pertanto sarà meglio raccogliere altre prove completando la missione secondaria **Sospetto: Thorak**. Per farlo dobbiamo parlare prima con Haldor Halldorson e poi con Thorak, e ottenere la chiave di casa di Thorak portando a termine un'altra missione secondaria (**L'incubo di Baltimore**). Infine dobbiamo trovare la **Ricevuta di Olcan**. **[Scelta]** La decisione che ti attende non è facile, poiché non hai ancora appreso niente che possa indicare inequivocabilmente la parte in torto. **[A]** Potrai condannare Stennis a morte ritenendolo colpevole oppure **[B]** potrai affermare che le prove non bastano, lasciando che sia Saskia a decidere quando si sarà ripresa.

[A] Dichiarando Stennis colpevole, avrai tutto il **sangue reale** che ti occorre.

[B] Se lascerai a Saskia la decisione, assicurerai un equo processo a Stennis, ma dovrai recuperare il sangue reale da Henselt.

A prescindere dalla tua scelta, dovrai tornare da Philippa per informarla del destino di Stennis. Nel frattempo, la maga avrà usato il suo megascopio per localizzare Triss.

Dov'è Triss Merigold? (Parte 2)



Mentre sarai intento a giudicare Stennis per il suo presunto ruolo nell'avvelenamento di Saskia, Philippa Eilhart userà il nastro recuperato per localizzare Triss. Quando tornerai a fare visita alla maga nella sua casa, questa ti informerà che Triss si trova dall'altra parte della nebbia spettrale, nel campo di Re Henselt. La maga si offrirà di aiutarti ad attraversare il campo di battaglia, perciò non ti resta che recarti sul luogo.

Supera il villaggio bruciato e inoltrati nella nebbia. Sarai accompagnato dal familiare gufo, che ti proteggerà con una barriera magica e colpirà i fantasmi con dei fulmini. Segui la maga e, dopo un po', i wraith ti fermeranno, bloccando il gufo in una trappola magica. Non ti resterà che sconfiggerli tutti per liberare Philippa e proseguire. **[Combattimento]** Colpisci i wraith con attacchi potenti della spada d'argento. In quanto facili bersagli, non dovresti avere problemi. Riprendi ad avanzare, facendo attenzione a non lasciare la barriera protettiva.

Superato il campo di battaglia, la maga ti lascerà, temendo di essere scoperta da Dethmold, il mago di corte del re kaedweniano. Prosegui a nord, verso il campo di Henselt, e troverai una misteriosa statuetta in un avamposto**[2]**. Improvvisamente, ti ritroverai faccia a faccia con Vernon Roche e la sua unità. Nonostante il risentimento, l'agente temeriano ti spiegherà come raggiungere il campo dell'ambasciatore nilfgaardiano Shilard, dove potrebbe trovarsi Triss. **[Scelta]** **[A]** Potrai provare a infiltrarti nel campo kaedweniano dal fianco della collina oppure **[B]** passare dalle gallerie sotterranee abitate dai mostri.

[A] Raggiungi la collina di cui ti ha parlato Roche **[3]**. Dopo la salita, arriverai al campo dell'esercito reale.

Avvicinati alla tenda a sinistra e attendi che la guardia ubriaca esca e giri a sinistra. Fatto ciò, attendi che tutti i soldati seduti intorno al fuoco siano distratti dal loro compagno ubriaco e avanza furtivamente, girando a sinistra verso le tende ed evitando di attirare l'attenzione delle guardie. Così facendo, dovresti giungere nei pressi del secondo cancello. Ora attendi che una pattuglia entri nel campo, esci dal cancello, occupati della guardia e scendi nelle caverne sotto il campo **[5]**, dove dovrai affrontare alcuni nekker. **[Combattimento]** Ti consigliamo di eliminarli con attacchi veloci della spada d'argento. Avventurati nelle caverne fino a raggiungere l'uscita **[6]**, dove una guardia nilfgaardiana ti noterà.

[B] Il percorso alternativo menzionato da Roche passa dalle caverne sotto il campo, il cui ingresso è nascosto in una delle tende delle cortigiane **[4]** di fronte alle fortificazioni nilfgaardiane. Una volta nella tenda, dovrai parlare con madame Carole e corromperla per ottenere le informazioni e la chiave necessarie ad aprire la galleria sotterranea. Così facendo, potrai accedere ai sotterranei della vicina torre abbandonata, da cui raggiungerai le caverne. Dirigiti verso nord e poi nord-est: lungo la strada incontrerai alcuni nekker. **[Combattimento]** Per affrontare i gruppi di nekker che ti assaliranno, usa il segno Aard per atterrare i nemici e finirli con la spada d'argento. Tra gli altri mostri, affronterai anche un bullvore: come per il bullvore affrontato nelle miniere di Vergen, immobilizzalo con il segno Yrden e attaccalo alle spalle. Uscendo dalle caverne **[6]** su una spiaggia, verrai avvicinato da una guardia nilfgaardiana.

Il soldato imperiale ti scorterà dall'ambasciatore Shilard Fitz-Oesterlen. Dopo un breve dialogo, verrai perquisito dalle guardie, che ti sottrarranno la statuetta... che si rivelerà essere Triss Merigold trasformata in oggetto! Shilard se ne andrà, ordinando ai suoi uomini di ucciderti, ma Vernon Roche e Ves interromperanno l'esecuzione all'ultimo momento. Insieme ai tuoi salvatori, dovrai affrontare i soldati nilfgaardiani e il mago al loro comando. **[Combattimento]** Evita gli incantesimi del mago con dei salti laterali. Essendo dotato della capacità di teletrasportarsi, ti consigliamo di atterrare il mago con il segno Aard e di eliminarlo prima di dedicarti agli altri nemici. Potrai immobilizzare le guardie con il segno Yrden e finirle con un affondo alla schiena.

[Conseguenze della scelta in Sangue reale]

[A] Se nella missione **Sangue reale** hai dichiarato Stennis colpevole dell'avvelenamento di Saskia e hai acquisito così il **sangue reale**, potrai lasciare il campo kaedweniano con l'aiuto di Roche, il quale ti condurrà fuori

spacciandoti come prigioniero da giustiziare. Attraversando il campo dovrai fare attenzione alle pattuglie, poiché potranno notarti e fiutare l'inganno, e questo porterà alla morte di Geralt. Evitando le pattuglie, raggiungi il cancello, dove sarai avvicinato dalla guardia: rispondi alla sua prima domanda recitando la parte del prigioniero e poi resta in silenzio, altrimenti la guardia capirà cosa sta succedendo e ti ucciderà. Così facendo, potrai lasciare il campo kaedweniano e proseguire verso la nebbia spettrale [8].

[B] Se nella missione **Sangue reale** hai deciso che non c'erano prove sufficienti a dimostrare la colpevolezza di Stennis e, pertanto, non hai acquisito il **sangue reale**, potrai chiedere aiuto a Roche per recuperare del sangue di Re Henselt. Vernon ti aiuterà distraendo le guardie, permettendoti d'infiltrarti dietro le tende, verso quella più grande. Dietro di essa troverai alcuni barili, a cui potrai appiccare fuoco con il segno Igni per richiamare l'attenzione delle guardie. Ora non ti resta che infiltrarti nella tenda del re, parlargli e ottenere il suo **sangue reale**, poi verrai scortato fuori dal campo in cambio della promessa di disperdere la nebbia dei wraith. È tempo di tornare a Vergen.

Una volta rientrati nella nebbia, Philippa comparirà di nuovo per guidarti attraverso il campo di battaglia. Come in precedenza, dovrai affrontare vari fantasmi e wraith. [Combattimento] Ti consigliamo di restare all'interno dello scudo magico della maga e di lasciare che sia lei a occuparsi dei nemici. Dopo qualche tempo, i wraith bloccheranno il gufo in una trappola magica, e sarai chiamato a eliminarli tutti per liberare Philippa. Fatto ciò, seguila fino alla fortezza nanica. Raggiunta la sicurezza delle mura di Vergen, recati a casa di Philippa [1] per informarla della sorte di Triss. Verrai a sapere che l'apprendista della maga, Cynthia, è fuggita via, in quanto spia nilfgaardiana. Fortunatamente, ha lasciato qui diverse cose, tra cui una rosa del ricordo. Ma bisogna sbrigarsi, perché il fiore sta morendo.

Questione di vita o di morte

Salvare l'Ammazzadrighi, l'incarico che Philippa ti assegnerà subito dopo il suo avvelenamento durante il consiglio di guerra, sarà uno dei punti principali del tuo soggiorno a Vergen. L'incarico prevede il completamento di quattro missioni per recuperare altrettanti ingredienti, ovvero: **Vita sotterranea**, nella quale acquisirai la **sempreviva**, **A caccia di magia**, nella quale troverai un sogno di drago, e **Sangue reale e Dov'è Triss Merigold?**, che ti frutteranno il **sangue reale** e una **rosa del ricordo**.

Una volta recuperati tutti gli ingredienti, consegnali a Philippa Eilhart, che comincerà subito a preparare l'antidoto per Saskia. A questo punto, assisterai alla ripresa della ragazza, che, in segno di gratitudine, ti consegnerà la **spada di Vandergriff**. La spada del defunto generale kaedweniano ti servirà per fermare la versione spettrale della battaglia svoltasi tre anni prima.

La battaglia eterna

Manufatti della battaglia

Durante il consiglio di guerra, Geralt e Philippa accetteranno di spezzare la maledizione del sangue che grava sul campo di battaglia. Come spiegato dalla maga, per farlo avrai bisogno di quattro manufatti magici legati alla battaglia di tre anni prima e rappresentanti coraggio,

fede, odio e morte.

Per prima cosa, dovrai scoprire quanto più possibile sulla battaglia, e per questo dovrai chiedere a Philippa, al consigliere Cecil Burdon e ai tuoi amici nanici Zoltan e Yarpen, i quali ti parleranno della **spada di Vandergriff**, attualmente in mano a Saskia, e della **bandiera degli Stendardo Grigio**. Pare che il generale kaedweniano a cui apparteneva la spada fosse tristemente famoso per il suo odio e il suo disprezzo. Gli Stendardo Grigio, invece, vennero uccisi fino all'ultimo uomo durante la battaglia di Vergen, e i loro corpi vennero sepolti nelle catacombe nella foresta, nei pressi della città. Poiché gli elfi a guardia dell'Ammazzadrighi non lasceranno avvicinare nessuno alla ragazza oltre a Philippa, sarai costretto ad aspettare che si rimetta prima di poter recuperare la spada.

Il simbolo della morte

Concentrati sulla ricerca della **bandiera degli Stendardo Grigio**: per iniziare, dovrai esplorare le catacombe nella foresta. Potrai farci un salto durante la ricerca del sogno di drago (**A caccia di magia**) oppure durante l'indagine sugli omicidi avvenuti in città (**Cuore vacillante**). Dirigiti verso la foresta partendo dai sobborghi di Vergen, salendo sulle mura e raggiungendo il distretto in cui è alloggiata l'unità di Iorveth, dove troverai la galleria che conduce al fiume. La foresta che ti interessa si trova dall'altra parte, e l'ingresso delle catacombe è da qualche parte al suo interno. Una volta scesi nelle catacombe, verrai attaccato dai wraith. [Combattimento] Cerca di sconfiggerli rapidamente usando i segni Yrden e Aard, più la spada d'argento.

Ora devi raggiungere il livello inferiore, dove, in una stanza, incontrerai il fantasma di Ekhart Henessy, portabandiera degli Stendardo Grigio. [Scelta] [A] Potrai cercare d'ingannarlo sostenendo di essere un reduce della defunta unità oppure [B] potrai attaccarlo.

[A] Se ti spaccerai per un membro degli Stendardo Grigio, il fantasma non ti crederà. Tuttavia, se insisterai, Ekhart ti farà alcune domande per mettere alla prova la tua sincerità. La prima risposta è "Ti sbagli", la seconda è "Menno Coehoorn", la terza è "Coehoorn è morto", la quarta è "Vandergriff e Seltkirk" e la quinta e ultima è "Biggerhorn mi ha preso prigioniero". Così facendo, potrai convincere il fantasma, che ti lascerà prendere la **bandiera** dal sarcofago nella stanza. Se sbaglierai una risposta ma sarai in possesso di un **berretto di castoro** o di un **mantello degli Stendardo Grigio**, Ekhart ti concederà un'altra possibilità, altrimenti ti attaccherà. Potrai recuperare i due oggetti in questione durante la missione **L'incubo di Baltimore** o vincendoli a dadi contro Skalen Burdon.

[B] Se non avrai voglia di chiacchierare con un fantasma o se sbaglierai una risposta, sarai costretto a combattere contro Ekhart. [Combattimento] Si tratta di uno scontro molto difficile, perciò farai meglio a prepararti adeguatamente. Il segno Yrden potrà tornarti molto utile, permettendoti d'immobilizzare l'avversario e di colpirlo alle spalle con la spada d'argento. Sconfitto il fantasma, potrai recuperare la **bandiera degli Stendardo Grigio** a cui faceva la guardia.

Tuttavia, non finisce qui: se ingannerai Ekhart, questi tornerà saltuariamente e casualmente a infestarti durante gli altri scontri del gioco.

Il simbolo dell'odio

Ottenuta la **bandiera**, non ti resterà che recuperare la **spada di Vandergriff**. Per farlo, dovrai acquisire tutti gli ingredienti necessari per la cura per Saskia: una volta curata l'Ammazzadrighi, la ragazza ti consegnerà la spada in segno di gratitudine.

A questo punto, dovrai parlare con Philippa per ottenere i due manufatti mancanti: il **medaglione magico** e l'**armatura di Seltkirk**. Riuniti i quattro oggetti, potrai dirigerti verso la nebbia spettrale.

Entrato nella nebbia, verrai posseduto dal fantasma di un soldato aedirniano. Dopo essersi occupato degli arcieri, il tuo comandante ti ordinerà di catturare lo stendardo nemico, perciò corri attraverso le fortificazioni difensive, verso i fantasmi kaedweniani a difesa della bandiera.

[Combattimento] Ti consigliamo di parare i colpi nemici e di usare attacchi veloci. Non essendo un witcher, dovrai cavartela senza Segni, pozioni e bombe.

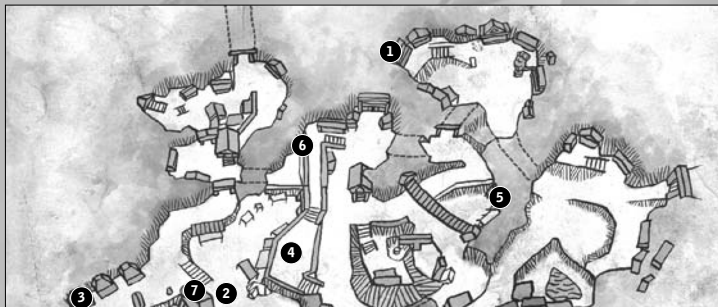
Sconfitti tutti i nemici, verrai posseduto da un fantasma kaedweniano, e dovrai comunicare al tuo comandante che lo stendardo è caduto in mano nemica. A questo punto, dal cielo cominceranno a piovere salve di frecce: accovacciati dietro i ripari di legno e avanza sul campo di battaglia. Gli arcieri scoccheranno a intervalli regolari, perciò tra una salva e la successiva sarai al sicuro. In questo modo, potrai raggiungere il generale... Vandergrift. Il draug. Il generale si unirà alla mischia discutendo con Sabrina Glevissig, la maga di corte di Re Henselt.

Sabrina deciderà di scagliare delle palle di fuoco sul campo di battaglia, e tu verrai posseduto dal fantasma del generale aedirniano, Seltkirk. Ancora una volta, dovrai aprirti la strada attraverso il campo di battaglia, affrontando fantasmi e wraith dei soldati kaedweniani. **[Combattimento]** Avrai soltanto una spada a tua disposizione. Cerca di parare i colpi nemici e sferra attacchi veloci. Infine, ti ritroverai faccia a faccia con Vandergrift: il fantasma di Seltkirk lascerà il tuo corpo, pertanto potrai utilizzare tutte le tue abilità da witcher per combattere il draug.

[Combattimento] Lo scontro con il draug è uno dei più difficili del gioco. Il generale kaedweniano diventerà un demone in grado di trasformarsi in tornado, invocare salve di frecce e dirigere le palle di fuoco di Sabrina contro di te. Quando il draug userà le sue abilità speciali, ti consigliamo di nasconderti dietro un ostacolo. Quando le abilità speciali si placano, attacca il mostro con la spada d'argento. Buona parte dei Segni non funzionerà in questo scontro, ma il segno Quen si rivelerà efficace e utile. Usa la schivata per portarti ai fianchi del nemico e sferrare un attacco potente.

Eliminato il demone, verrai posseduto dal fantasma di un sacerdote kaedweniano intento a guidare i soldati sopravvissuti attraverso la pioggia di palle di fuoco evocata dalla maga del suo stesso schieramento. Nascondendoti dietro i ripari, dirigiti verso i confini della nebbia.

L'assedio di Vergen



Conclusa la battaglia degli spettri, ti risveglierai a casa di Philippa Eilhart **[1]**, la quale ti informerà che le truppe kaedweniane, guidate da Henselt in persona, stanno per piombare su Vergen e ti chiederà di parlare con Zoltan, responsabile della preparazione delle difese cittadine. Troverai Zoltan intento a parlare con Saskia vicino ai cancelli **[2]**. Mentre parlerai con il nano i kaedweniani arriveranno sotto le mura, e Zoltan ti chiederà aiuto per versare l'olio bollente sugli assalitori. Corri sulle mura **[3]**, dove affronterai i soldati con scudi dell'esercito kaedweniano. **[Combattimento]** Quando ti troverai ad affrontare nemici dotati di scudo, ricordati di parare i loro attacchi e di rispondere con attacchi potenti. Ti consigliamo di immobilizzare i soldati con il segno Yrden o di portarti ai fianchi usando la schivata. Sconfitti gli avversari, tira la leva per versare l'olio e torna da Zoltan. Sfortunatamente, Dethmold farà la sua comparsa per distruggere con la magia la barricata dei difensori, e Zoltan ordinerà di ritirarsi dietro le mura interne della città **[4]**.

Sheldon chiuderà i cancelli di Vergen alle tue spalle, dandoti il tempo di correre sulle mura. L'esercito di Henselt conquisterà i sobborghi cittadini e si avvicinerà alle mura interne. I soldati si arrampicheranno con delle scale, e a Geralt non resterà che combattere. **[Combattimento]** Questa volta non combatterai da solo, perciò un uso adeguato delle parate e dei Segni dovrebbe essere sufficiente. Sconfitta la prima ondata di nemici, avrai un breve momento di pausa prima dell'assalto successivo. Eliminata la seconda ondata, Saskia ti informerà dell'esistenza di un passaggio segreto che conduce in città tramite le caverne sotto Vergen, collegate alle miniere. Pare che gli esploratori inviati a controllare non siano tornati.

L'Ammazzadraghi ti chiederà di controllare le gallerie **[5]** insieme a lei. Segui la ragazza, e lungo la strada verrete attaccati da soldati kaedweniani. **[Combattimento]** Per eliminare i soldati ti consigliamo di usare attacchi veloci della spada d'acciaio e il segno Aard. Inoltrati nelle caverne, dove troverai Dethmold e un'unità di mercenari. Il mago ti bloccherà ogni via di fuga, costringendoti a uno scontro impari. **[Combattimento]** Il modo migliore di affrontare questo combattimento consiste nel tenerti sulla difensiva, usando la parata e sferrando contrattacchi potenti mentre eviti gli incantesimi di Dethmold. All'improvviso, Geralt verrà colpito da un incantesimo... e Saskia ti salverà trasformandosi in drago. Dopo un breve dialogo con la ragazza, tornerete in città, dove incontrerete Zoltan, venuto a chiedere il tuo aiuto per difendere le mura. Una volta tornato sulle mura di Vergen, Saskia terrà un breve discorso per accrescere il morale dei difensori. Un momento dopo, arriveranno le truppe nemiche, guidate da Henselt e Dethmold. Il mago riuscirà a distruggere i cancelli, e il re ordinerà un assalto. Ti ritroverai ad affrontare un'altra ondata di soldati kaedweniani. **[Combattimento]** Se parerai i colpi nemici e userai i Segni, non dovresti avere problemi.

Sconfitti gli assalitori, Iorveth e gli Scoia'tael arriveranno sull'altro lato del campo di battaglia. Le truppe di Henselt si ritroveranno circondate, e gli elfi inizieranno a scoccare una pioggia di frecce sui nemici. Saskia chiederà a Geralt e Zoltan di raggiungere Iorveth e di aiutarlo a chiudere il primo cancello, bloccando l'unica via di fuga per i kaedweniani.

Corri alla scala a destra delle mura **[6]** per raggiungere le fortificazioni da cui avevi versato olio bollente **[7]**. Zoltan chiuderà il cancello... e a Henselt non resterà che arrendersi, cosa che farà prontamente.

Ti ritroverai nei pressi della casa di Philippa **[8]**, dove sono in corso le trattative di pace. Henselt prometterà di pagare gli indennizzi di guerra, la cui somma verrà discussa al vertice di Loc Muinne. Inoltre, riconoscerà Saskia come governatrice di Vergen e sovrana della Valle del Pontar. Concordato ciò, Henselt sarà libero di andarsene e di presenziare a Loc Muinne. Dethmold, invece, verrà condannato a morte per i crimini di guerra commessi.

Philippa e Saskia spariranno in un portale creato dalla maga, dirette a Loc Muinne. Iorveth ti farà notare lo strano comportamento di Saskia.

Atto II : Via di Roche

Preludio di guerra: Kaedwen

Se hai aiutato Roche a uccidere il comandante Loreda a Flotsam, lascerai la città a bordo della nave delle forze speciali temeriane e salperai per l'Aedirn, dove, da quel che sai, si sono teletrasportati Letho e Triss. L'esercito kaedweniano guidato da Re Henselt ha appena attraversato il fiume Pontar nei pressi della città di Vergen.

Inizierai l'atto II nei panni del suddetto sovrano: accompagnato da Sheala de Tansarville, dal mago Dethmold e da alcuni cavalieri kaedweniani, ti recherai a negoziare con la nobiltà aedirniana. Dopo l'assassinio di Re Demavend, i nobili cercano la protezione di Henselt, il quale intende sfruttare questa occasione per anettere le terre del defunto vicino.

Saskia, la famosa Vergine di Aedirn e l'Ammazzadraghi di cui ti ha parlato Iorveth durante l'atto I, interverrà nei negoziati con i baroni. Dopo uno scambio reciproco di „convenevoli“, la ragazza sfiderà Henselt a duello, e spetterà a te decidere se accettare la sfida o seguire il consiglio di Dethmold e provare a catturare Saskia, causando così uno scontro armato. **[Combattimento]** Ricorda di parlare e di rispondere con attacchi potenti della spada d'acciaio, e non dovresti avere problemi. A un certo punto, il sacerdote di Kreve cercherà d'interrompere lo scontro, finendo ucciso dall'impeto di Henselt. Il cielo si oscurerà e apparirà una strana nebbia, da cui emergeranno dei fantasmi.

Geralt e Roche giungeranno ai cancelli del campo del re kaedweniano, dove il medaglione del witcher inizierà a vibrare, avvertendolo di un pericolo impellente. All'improvviso, una nebbia spettrale ricoprirà l'intera zona. Al suo interno, incontrerai Re Henselt e i maghi che lo accompagnano. Geralt si ritroverà a guidare il re fuori dal campo di battaglia dei wraith, verso l'accampamento del sovrano. Dethmold ti mostrerà la via, circondando tutti quanti con una barriera magica protettiva. **[Combattimento]** I fantasmi che ti attaccheranno moriranno rapidamente una volta all'interno della barriera di Dethmold, perciò non uscire dai suoi confini, poiché all'esterno non sopravviveresti a lungo.

All'interno della nebbia, Dethmold verrà fermato più volte dall'improvvisa magia di alcuni wraith, e tu sarai chiamato a sconfiggerli per liberare il mago dal loro incantesimo. Una volta raggiunto l'ingresso del campo kaedweniano, incontrerai il caporale Zyvik, che ti scorterà attraverso il campo e fino alla tenda reale.

Zyvik ti mostrerà il campo kaedweniano, menzionando un fabbro, la mensa, l'ospedale e l'arena dei duelli. Se non hai voglia di esplorare il campo insieme a una guida, potrai sempre cercare di convincerlo a condurti direttamente al campo superiore.

Di fronte alla tenda reale incontrerai l'ambasciatore nilfgaardiano e il suo seguito. Se vuoi, potrai chiacchierare con il nilfgaardiano prima di recarti all'incontro con Foltest, il quale ti chiederà di rispondere alle sue domande sull'assassinio di Foltest e di Demavend. Inoltre, il sovrano ti chiederà di spezzare la maledizione che grava sul campo di battaglia, raccontandoti gli eventi di tre anni prima.

Uscendo dalla tenda del re verrai avvicinato da Dethmold, che ti chiederà un incontro.

Cospirazione (Parte 1)



L'indagine sulla cospirazione all'interno del campo inizierà dopo aver parlato con Dethmold **[1]**. Dopo aver raggiunto il campo e parlato con Henselt, il mago ti chiederà un breve incontro. **[Scelta]** Ci sono due modi per rintracciare i cospiratori: aiutare Manfred a risolvere il problema di suo figlio oppure **[A]** aiutare un gruppo di soldati ubriachi a trovare il loro compagno, un certo Odrin **[B]**.

Il Carnefice di Cidaris

[A] Prima o poi, vagando per il campo ti ritroverai nella mensa **[2]**, dove troverai, tra gli altri, Manfred intento a bere vodka da solo. Se ti avvicinerai e gli parlerai, questi ti racconterà la storia di suo figlio, Swen, che ha deciso di sfidare a duello un certo Letande Avet, anche noto come il "Carnefice di Cidaris". Se ti offrirai di aiutarlo, Manfred ti prometterà di fare qualsiasi cosa in suo potere per ripagarti. Recati a parlare con Swen **[3]**, convincendolo ad accettare la tua proposta di affrontare il Carnefice di Cidaris in coppia. Ora non ti resta che recarti nella tenda di Avet **[4]** per spiegargli la tua idea di uno scontro a coppie: Avet accetterà la sfida, e tu potrai tornare da Swen per dargli la notizia. Quando sarai pronto, ti ritroverai nell'arena del campo **[5]**, dove dovrai affrontare Avet e il suo compagno. **[Combattimento]** Il modo migliore per sconfiggere Avet consiste nel parare i suoi colpi e rispondere con attacchi potenti della spada d'acciaio. Potrai anche immobilizzarlo con il segno Yrden e colpirlo alle spalle. All'uscita dell'arena incontrerai Manfred, il quale ti ringrazierà per aver salvato la vita di suo figlio o per averci almeno provato, a seconda se Swen è sopravvissuto o meno al duello. Ora potrai chiedere a Manfred informazioni sugli uomini dotati di monete quadrate: il soldato manterrà la parola data e ti consegnerà una **moneta quadrata**, spiegandoti di recarti al bordello di madame Carole **[6]** e di chiedere di Wendy la Fischiettante. A questo punto, dovrai chiedere alla ragazza di aprire per te le porte del paradiso. Dopo lo scontro con Avet, verrai avvicinato da Proximo, il quale ti comunicherà che Re Henselt è rimasto colpito dal duello, e che ha ordinato di organizzare un torneo tra cavalieri. Proximo ti inviterà a partecipare al torneo, dando inizio a una nuova missione (**Ave, Henselt!**).

In cervisia veritas

[B] Potrai anche ottenere le istruzioni per giungere a Wendy la Fischiettante aiutando gli ubriachi che vagano per il campo in cerca del loro amico Odrin. Per farlo, dovrai parlare con uno dei tre soldati ubriachi, che ti chiederà di trovare il loro amico. Cercare nel campo non darà risultati, perciò non ti resterà che cercare Odrin sulle sponde del Pontar **[7]**. Una volta trovato

Odrin dovrai riportarlo al campo, ma all'ingresso verrai avvicinato dalle guardie. Potrai convincerle che hai fatto ubriacare Odrin perché si tratta di un importante testimone nelle indagini che stai svolgendo, oppure potrai semplicemente corromperle. Odrin è un tipo particolare, e dovrai svegliarlo due volte, incoraggiandolo a cercare con te i suoi amici per poi unirsi a loro nella mensa [2]. Una volta trovati i tre amici di Odrin, raggiungi la mensa per un giro di birra. Se sceglierai le opzioni di dialogo adeguate, il gruppo di ubriachi considererà Geralt loro amico e gli svelerà il segreto del bordello, di Wendy la Fischiettante e delle monete quadrate. Per guadagnarti la loro fiducia, dovrai rispondere "Hanno tutti paura di Henselt" e poi "Mi servono alcune informazioni". Se sceglierai altre risposte, non otterrai nulla da loro.

[Scelta] Una volta ottenuta una moneta quadrata e le informazioni su Wendy la Fischiettante, potrai tornare da Dethmold [1] per riferirgli ciò che hai scoperto. In questo modo, i suoi soldati ti aiuteranno ad affrontare i cospiratori. In alternativa, puoi indagare da solo sulla cospirazione. Recati al bordello di madame Carole [6], dille che vuoi divertirti con le sue ragazze, mostrale la moneta quadrata e scegli Wendy la Fischiettante. A questo punto, di' a Wendy "Voglio che il tuo sorriso mi apra le porte del paradiso" per convincerla ad aprire un passaggio segreto che conduce al covo dei cospiratori.

Sceso nel passaggio, incontrerai Vinson Traut, l'uomo menzionato da Dethmold e dal caporale Zyvik. Uno dei manufatti necessari a porre fine all'eterna battaglia degli spettri, l'**armatura di Seltkirk**, è in suo possesso, perciò non ti resta che combattere. **[Combattimento]** Per eliminare rapidamente i cospiratori, usa il segno Aard e finisci i nemici a terra. Concluso lo scontro, ricordati di ripulire il cadavere di Traut per recuperare l'**armatura**. Sul tavolo al centro della stanza ti attende un'interessante nota: non ti sembrano le parole di mastro Dandelion? Geralt lo noterà subito, perciò non ti resta che andare a parlare con il bardo, nel campo kaedweniano [8]. Il dialogo con Dandelion porrà fine alla prima parte di questa missione. Dovrai attendere a lungo prima di poter incontrare i capi della cospirazione. Una volta eliminati Traut e i cospiratori, potrai fare visita a Dethmold per informarlo dei tuoi progressi: il mago ti pagherà una ricompensa per ogni cospiratore ucciso, permettendoti di racimolare diverse centinaia di oren.

La maledizione del sangue



Re Henselt [1] ti parlerà della maledizione che la sua ex consigliera, Sabrina Glevissig, scagliò su di lui quando venne bruciata al rogo per tradimento durante la battaglia di tre anni prima. Geralt deciderà di aiutare il sovrano e spezzare l'anatema che grava su di lui, perciò recati da Dethmold [2] in cerca d'indizi. Il mago ti fornirà preziose informazioni sulla maledizione, su Sabrina e sui fantasmi che ti hanno attaccato nella nebbia. Tra le altre cose, scoprirai che sarà necessario eseguire un esorcismo per spezzare l'incantesimo lanciato sul re, ma prima dovrai scoprire quanto più possibile sugli eventi di tre anni prima. Inoltre, Dethmold ti consiglierà di visitare il luogo dell'esecuzione della maga [3].

Pecorelle smarrite

Raggiungi il luogo menzionato da Dethmold [3]: uscendo dal campo, il caporale Zyvik ti chiederà di prestare attenzione durante i tuoi vagabondaggi, poiché potresti incontrare due soldati dispersi. Nel caso, dovrai dire loro di tornare al campo il prima possibile.

Attraversa un ruscello nei pressi del campo di Roche e continua verso ovest, sulla spiaggia. Lungo il percorso, verrai attaccato da alcuni drowner. **[Combattimento]** Il modo migliore per eliminarli consiste nello sferrare attacchi potenti con la spada d'argento e utilizzare il segno Aard.

Raggiunto il circolo in cui è morta Sabrina, troverai i soldati menzionati da Zyvik, i quali ti chiederanno di aiutarli a tornare al campo. Tuttavia, prima di aiutarli o lasciarli al proprio destino, ti consigliamo di esaminare il luogo dell'esecuzione di Sabrina. Esaminando accuratamente la zona, troverai la lettera di un soldato, delle monete quadrate e un chiodo. Inoltre, noterai delle impronte interessanti sul terreno.

Esaminato il circolo, rivolgiti ai soldati, i quali ti parleranno del culto di Sabrina, guidato da un certo Visionario, e dell'esecuzione svoltasi tre anni prima. Gli uomini ti chiederanno il chiodo che hai trovato e, se rifiuterai, avrai delle opzioni di dialogo leggermente diverse ogni volta che parlerai con i soldati che venerano Sabrina.

Guida i soldati al sicuro, sconfiggendo i drowner che emergeranno dal fiume lungo il percorso. Raggiunto il guado, i due ti ringrazieranno e si avvieranno verso il campo, ponendo così fine all'incarico assegnato da Zyvik. Una volta tornato al campo, la tua buona azione verrà ripagata, poiché ti verrà concesso di parlare con lo Scoia'tael catturato dai kaedweniani, il quale ti rivelerà i piani di Serrit e Auckes, i witcher che lavorano con Letho.

Nel circolo hai trovato diversi indizi interessanti, perciò non ti resta che seguirli per acquisire la conoscenza necessaria a spezzare la maledizione che grava su Henselt. I soldati ti hanno parlato del Visionario che vive nelle gole dietro il campo e di un mercante di reliquie nei pressi della mensa [4], perciò torna al campo kaedweniano. Lungo la strada per la mensa incontrerai alcuni soldati intenti a discutere a proposito di alcune reliquie: se hai con te il chiodo trovato nel circolo di Sabrina, potrai confrontarlo con quello dei soldati e spiegarli che il mercante li ha imbrogliati.

Troverai il mercante in questione nella mensa. Se hai notato le impronte insolite sul luogo dell'esecuzione di Sabrina, ora potrai saperne di più. Il mercante ti racconterà che, tre anni prima, un certo Yahon aveva trafitto l'agonizzante Sabrina con la sua lancia per porre fine alle sue sofferenze. Il mercante non ti dirà altro, ma ti consiglierà di parlare con il Visionario. Lascia il campo e dirigiti verso le gole a est: lungo la strada affronterai i necrofagi che infestano il campo di battaglia. **[Combattimento]** I mostri ti attaccheranno in gruppo, afferrandosi la testa poco prima di morire ed esplodere. Il modo migliore per affrontarli consiste nell'usare il segno Aard e finire con la spada d'argento i nemici storditi o atterrati. Quando un necrofago si afferrerà la testa, allontanati immediatamente a distanza di sicurezza.

Sulla strada per il Visionario

Nelle gole incontrerai due soldati intenti a respingere l'attacco di alcuni demoni putrefatti, ma non arriverai in tempo per salvarli. Sconfitti i mostri, procedi a nord per raggiungere una radura con la capanna del Visionario **[5]**. Qui verrai attaccato da alcune arpie. **[Combattimento]** Essendo numerose, cerca di atterrare le arpie con il segno Aard e di fuggire verso la capanna: le candele intorno all'edificio terranno lontane le creature.

Il Visionario capirà subito che sei lì per un motivo, ma non otterrai molto finché non ti sarai guadagnato la sua fiducia provando a corromperlo o chiedendogli di unirti al culto di Sabrina Glevissig. Se sarai taccagno e deciderai d'ingannare il Visionario, dovrai superare una prova: trascorrere una notte all'altare nella conca poco lontano dopo aver bevuto una pozione fornita dal Visionario.

Recati sul posto per eseguire il rituale e nella conca verrai attaccato da demoni putrefatti, che potrai sconfiggere come in precedenza. Troverai l'altare in questione tra due laghi: sceso il buio (dopo le 21:00), potrai iniziare a eseguire il rituale. Bevi la pozione fornita dal Visionario e le cose che vedrai in sogno ti resteranno impresse nella memoria a lungo...

Concluso il rituale, torna alla capanna del Visionario e, finalmente convertito al culto, chiedigli degli eventi di tre anni prima: il Visionario ti parlerà della maledizione che Sabrina lanciò su Henselt. Se gli chiederai dei manufatti necessari a porre fine alla battaglia spettrale, il Visionario ti parlerà di Seltkirk di Guleta, ritenendo che la sua armatura possa essere il simbolo di coraggio che cerchi. Inoltre, chiedi anche della lancia di Yahon, necessaria a esorcizzare il re kaedweniano, per scoprire che è in mano al mercante di reliquie.

Sembra che il mercante **[4]** non ti abbia detto tutta la verità... Torna al campo per fare quattro chiacchiere con lui. Il mercante ammetterà di aver posseduto la lancia usata da Yahon per porre fine alle sofferenze di Sabrina, ma, se corrotto, convinto o intimidito (il chiodo trovato sul luogo dell'esecuzione ti tornerà utile per quest'ultima opzione), ti rivelerà di averla persa ai dadi contro un certo soldato che è poi morto combattendo contro gli Scoia'tael nella Valle del Pontar. La punta della lancia è ora in mano al capo degli Scoiattoli, Iorveth. Secondo il mercante, gira voce che l'elfo si sia unito alle truppe di Saskia, a Vergen, sull'altro lato della nebbia. Non ti resta che parlarne con Dethmold, il quale potrebbe rivelarsi utile.

Vattene, vile spirito!

Dopo aver informato Dethmold della punta di lancia necessaria a spezzare la maledizione che grava su Henselt, il mago ti ordinerà di raggiungere Vergen, sull'altro lato della nebbia. Per farlo, ti fornirà un medaglione che ti mostrerà la via attraverso la nebbia e una bandiera da

emissario che, almeno in teoria, dovrebbe fungere da lasciapassare per la città nanica.

Uscendo dal campo superiore incontrerai Zoltan, intento a lamentarsi dell'atteggiamento razzista diffuso per il campo. Il tuo amico, sebbene preoccupato, sarà ben felice di accompagnarti a Vergen, e così guadagnerai un compagno per il pericoloso viaggio attraverso il campo di battaglia. Avventuratevi insieme nella nebbia dei wraith.

Ti troverai davanti il campo di battaglia di tre anni prima. Se usato insieme all'amuleto fornito da Dethmold, il medaglione da witcher ti indicherà la via verso Vergen. All'interno della nebbia verrai ripetutamente assalito dai fantasmi dei soldati caduti e dai draugir, demoni composti da frammenti di scudi e armature dei defunti. **[Combattimento]** Dovrai aprirti la strada combattendo. Ti consigliamo di non cercare di eliminare tutti i nemici presenti nella nebbia, poiché il tuo obiettivo consiste soltanto nel raggiungere l'altro lato: una serie infinita di scontri inutili ti porteranno soltanto alla morte. Per affrontare i fantasmi, usa la spada d'argento e i segni Aard e Quen.

Usciti dalla nebbia, segui Zoltan verso la città nanica. Nel villaggio bruciato **[6]** oltre le gole incontrerai una pattuglia di Scoia'tael: grazie alla presenza di spirito del nano, gli Scoiattoli non vi attaccheranno, ma vi diranno di parlare con il loro comandante, nei sobborghi della città **[7]**. Nei suddetti sobborghi troverai il tuo vecchio amico Yarpen Zigrin, a capo della sorveglianza cittadina. Parlandogli, scoprirai che la bandiera degli Stendardo Grigio, il simbolo di morte necessario a spezzare la maledizione che grava sul campo di battaglia, è sepolta nelle catacombe nella foresta dietro Vergen. Yarpen non può lasciarti entrare in città, ma, visto che Zoltan intende restare a Vergen, questi ti prometterà di recuperare da Saskia la spada del generale, un altro manufatto necessario a disperdere la nebbia spettrale. Zoltan ti darà appuntamento nelle miniere abbandonate dietro la città, che potrai raggiungere attraverso le gole.

Il simbolo della morte

Per ottenere la bandiera dovrai attraversare i sobborghi **[8]** di Vergen, verso la foresta. L'entrata delle catacombe si trova da qualche parte lì dentro **[9]**. Nelle catacombe probabilmente verrai attaccato dai wraith. **[Combattimento]** Cerca di sconfiggerli rapidamente usando i segni Yrden e Aard e la spada d'argento.

Ora devi raggiungere il livello inferiore, dove, in una stanza, incontrerai il fantasma di Ekhart Henessy, portabandiera degli Stendardo Grigio. **[Scelta] [A]** Potrai cercare d'ingannarlo sostenendo di essere un reduce della defunta unità oppure **[B]** potrai attaccarlo.

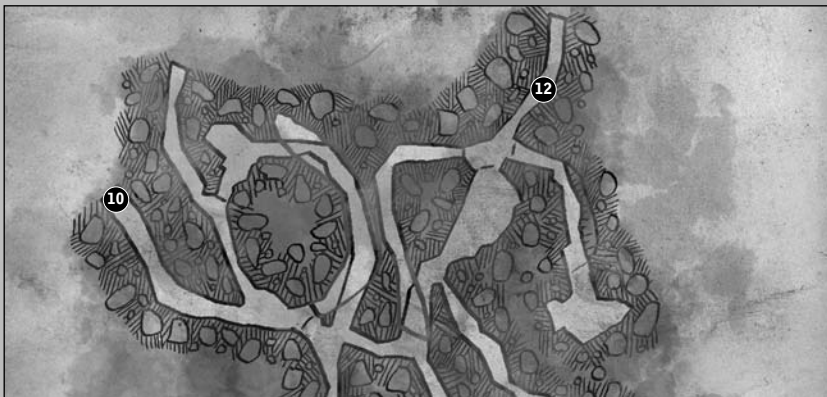
[A] Se ti spaccerai per un membro degli Stendardo Grigio, il fantasma non ti crederà. Tuttavia, se insisterai, Ekhart ti farà alcune domande per mettere alla prova la tua sincerità. La prima risposta è "Ti sbagli", la seconda è "Menno Coehoorn", la terza è "Coehoorn è morto", la quarta è "Vandergrift e Seltkirk" e la quinta e ultima è "Biggerhorn mi ha preso prigioniero". Così facendo, potrai convincere il fantasma, che ti lascerà prendere la **bandiera** dal sarcofago nella stanza. Se sbaglierai una risposta ma sarai in possesso di un **berretto di castoro** o di un **mantello degli Stendardo Grigio**, Ekhart ti concederà un'altra possibilità, altrimenti ti attaccherà. Potrai recuperare i due oggetti in questione parlando con Zyvik o vincendoli a dadi contro Skalen Burdon.

[B] Se non avrai voglia di chiacchierare con un fantasma o se sbaglierai una risposta, sarai costretto a combattere contro Ekhart. **[Combattimento]** Si tratta di uno scontro molto difficile, perciò farai meglio a prepararti adeguatamente. Il segno Yrden potrà tornarti molto utile, permettendoti d'immobilizzare l'avversario e di colpirlo alle spalle con la spada d'argento. Sconfitto il fantasma, potrai recuperare la **bandiera degli Stendardo Grigio** a cui faceva la guardia.

Tuttavia, non finisce qui: se ingannerai Ekhart, questi tornerà saltuariamente e casualmente a infestarti durante gli altri scontri del gioco.

Il simbolo dell'odio

Tu hai fatto la tua parte, ora non ti resta che sperare che Zoltan abbia fatto la sua nell'acquisizione della spada... Recati sul punto d'incontro con il nano. Supera i sobborghi di Vergen e il villaggio bruciato, tornando nella zona in cui eri emerso dalla nebbia. Giunto al crocevia, svolta a sinistra, verso le gole, e nuovamente a sinistra dopo aver superato un vecchio cancello: così facendo, arriverai all'ingresso nascosto delle miniere **[10]**.



Le miniere naniche sono un vero e proprio labirinto. Non c'è modo di apprendere la struttura o di trovare la strada senza sbagliare più volte. Inoltre, saranno completamente buie, e le poche lampade a olio sparse per le gallerie non aiuteranno granché. Ti consigliamo di preparare in anticipo alcune pozioni del gatto per vedere nell'oscurità. All'interno dovrai affrontare i necrofagi che vivono sottoterra. **[Combattimento]** Usa metodi simili a quelli impiegati nei precedenti scontri con questi mostri: cerca di atterrarli o stordirli con il segno Aard per poi finirli con la spada d'argento, ricordandoti di allontanarti a distanza di sicurezza prima che muoiano ed esplodano.

Vagando per le gallerie giungerai infine in una stanza con un bullvore alto due metri: si tratta di un necrofago grosso e forte come un troll. **[Combattimento]** Il modo più rapido di sconfiggerlo è usare il segno Yrden per poi colpirlo alle spalle. Nella galleria dietro la porta **[12]** ti attendono Zoltan e Saskia l'Amazzadraghi.

Con tua grande sorpresa, la ragazza ti consegnerà la **spada** di sua spontanea volontà, nella speranza di spezzare la maledizione del campo di battaglia. Inoltre, Zoltan ha saputo che Iorveth ha perso a dadi la **punta di lancia** che ti occorre: il suo nuovo proprietario è Skalen Burdon, un giovane nano che hai già incontrato nei sobborghi di Vergen.

La fortuna sembra essere dalla tua parte, perciò è il momento di giocare a dadi. Torna in città e sfida il nano **[7]**, che accetterà immediatamente. Gioca finché non vincerai la punta di lancia, poi torna al campo di Henselt, attraverso la nebbia spettrale.

Come in precedenza, usa il medaglione nella nebbia e segui le sue indicazioni. Questa volta, la traversata sarà molto più semplice, poiché potrai scorgere in lontananza il campo. Sulla tua strada si pareranno altri fantasmi e wraith. **[Combattimento]** Sconfiggi i nemici con attacchi veloci della spada d'argento, usando i segni Aard, Quen e Yrden quando necessario.

Uscendo dal campo di battaglia dei fantasmi, ti imbattevi in Roche e nella sua unità. Vernon ti racconterà di essere stato attaccato da alcuni nilfgaardiani comandati da una donna emersa dalla nebbia. Probabilmente, si trattava dell'apprendista di Philippa Eilhart, che la maga aveva mandato qui in cerca di Triss... Ma non era una spia dell'Impero? Tornato al campo, scoprirai che i nilfgaardiani sono salpati. Non ti resta che parlare con Henselt, nella speranza che ti permetta di seguirli.

Recati da Henselt e informalo dei manufatti recuperati sull'altro lato della nebbia. Il re vorrà iniziare subito l'esorcismo, perciò si recherà con le sue guardie sul luogo dell'esecuzione di Sabrina. Tu, invece, dovrai prima passare da Dethmold per ottenere della **polvere magica**. Dovrai tracciare sul terreno le rune illustrate nel **libro** che il mago ti ha fornito in precedenza.

Avendo ottenuto tutti gli oggetti necessari, dirigiti verso il circolo di Sabrina. Dopo un breve dialogo, il re ti condurrà su una collina che domina la zona, dove parlerete ancora. Dovrai ricreare precisamente tutti gli eventi di tre anni prima. Henselt, guidato da te, tratterà le rune necessarie per l'esorcismo.

Si tratta di una sorta di mini-gioco: leggendo il **libro** fornito da Dethmold, non dovresti avere problemi a ricreare il corretto ordine di segni. Dovrai creare qualcosa di simile al teschio di una capra all'interno di un circolo. Per farlo, di' a Henselt d'iniziare dall'anello delle fate e di procedere verso la pagnotta pietrificata, poi chiedigli di avanzare verso l'albero bruciato e poi il corvo morto, il latte acido e, infine, tornare all'anello delle fate.

Ora dovrai dare inizio all'esorcismo incendiando le rune. I segni sul terreno bruceranno di fiamme turchesi, e diversi wraith appariranno fuori dal circolo. La barriera a protezione del re e di Geralt comincerà a vacillare, e gli spiriti malvagi riusciranno a penetrarvi. Toccherà a te assicurarti che Henselt resti sano e salvo finché il fantasma di Sabrina non avrà pronunciato le ultime parole della maledizione. **[Combattimento]** Respingi gli assalti dei wraith con la spada d'argento e, se necessario, i Segni. Dopo qualche tempo, il re trafiggerà il fantasma della maga con la **punta della lancia**, ponendo così fine al rituale e spezzando la maledizione che gravava su di lui. Henselt ti sarà così grato da prometterti il suo **medaglione**, il simbolo di fede necessario a spezzare la maledizione che grava sul campo di battaglia. Inoltre, ti inviterà nella sua tenda per celebrare il suo successo.

Gli assassini dei re



Dopo aver spezzato la maledizione di Sabrina Glevissig che gravava su di lui, Re Henselt ti inviterà per celebrare **[1]**. Giunto al campo superiore, noterai un emissario redaniano in visita dal sovrano, perciò le guardie non ti faranno entrare e dovrai attendere la sera: riprova dopo le 22:00. L'emissario informerà Henselt che, dopo la morte di Re Foltest e la tragica dipartita del Principe Boussy, sarà la giovane sorella di quest'ultimo, Anais, a salire al trono di Temeria. Essendo testimone diretto dell'assedio del castello dei La Valette, il re ti interrogherà a riguardo, ma la discussione verrà interrotta da un assassino, che ucciderà l'emissario. Ancora una volta, Geralt salverà il sovrano dal pericolo, usando il segno Aard. Ora ti ritroverai ad affrontare ben due assassini. **[Combattimento]** I tuoi avversari sono molto potenti, perciò ti consigliamo di parare i loro attacchi e di usare il segno Yrden.

A un certo punto, lo scontro verrà interrotto da Sheala, e il restante assassino fuggerà via. Henselt vorrà nuovamente parlarti, questa volta in presenza dei suoi maghi di corte, Sheala e Dethmold. Quest'ultimo proporrà di usare la negromanzia, una branca della magia proibita dal Conclave dei Maghi, per scoprirne di più sugli assassini che minacciano il suo re.

Ora sarai libero di andare, e potrai dedicarti a completare altre missioni o vagare per il campo. Tuttavia, se vuoi saperne di più sugli assassini, dovrai fare visita a Dethmold nell'ospedale del campo inferiore. Prima d'iniziare il rituale, il mago ti chiederà di bere una pozione dell'anatra: se non la possiedi, prenditi tutto il tempo per prepararla. Se ti occorre, la relativa formula è in vendita da uno dei mercanti del campo, mentre gli ingredienti sono recuperabili sul vecchio campo di battaglia vicino al campo. Dopo aver preparato e bevuto la pozione, parla nuovamente con Dethmold per farti avvolgere dal suo incantesimo.

Grazie alla negromanzia, vedrai il mondo attraverso gli occhi dell'assassino, Auckes. Ti ritroverai

nelle gole lontane dal campo, accompagnato dall'altro regicida, Serrit, e diretto al vostro nascondiglio **[3]**. Lungo la strada, affronterai le arpie che vivono nelle gole. **[Combattimento]** Sferra attacchi potenti con la spada d'argento per liberarti delle fastidiose creature. Dopo qualche tempo, Serrit ti condurrà al nascondiglio: segui i suoi passi e fai attenzione a non far scattare le trappole intorno al covo. Così facendo, giungerai in una stanza occupata dal capo dei regicidi, Letho. Parla con l'assassino per scoprire che Sheala de Tansarville è coinvolta nella cospirazione, e che gli assassini non hanno più bisogno di lei. Inoltre, apprendrai che Letho è diretto a Loc Muinne.

A questo punto, ancora sotto l'effetto dell'incantesimo di Dethmold, ti ritroverai al campo di Henselt. Serrit scalerà la palizzata, e tu dovrai infiltrarti furtivamente nel campo: se fallirai, la visione avrà termine e tornerai all'ospedale del campo. Se vuoi scoprirne di più, farai meglio ad avere successo. Nasconditi dietro la roccia a sinistra e attendi che le guardie smettano di chiacchierare e se ne vadano, poi raggiungi la fine del passaggio tra le tende e la palizzata. Se farai tutto correttamente, ti ritroverai in una caverna sotto il campo, dove Serrit commenterà il piano per creare un nuovo Consiglio e un nuovo Conclave dei Maghi al vertice di Loc Muinne. Un attimo più tardi, l'incantesimo di negromanzia ti porterà nel campo superiore, dove dovrai combattere per accedere alla tenda di Henselt. **[Combattimento]** Dovrai affrontare diverse guardie armate di spade a due mani e altre dotate di scudi. Il modo migliore per sbaragliarle consiste nel parare i loro colpi e rispondere con attacchi potenti con la spada d'acciaio. La visione avrà termine, e Geralt si risveglierà nell'ospedale del campo **[2]**. Dopo aver riferito ciò che hai scoperto, deciderai di raggiungere il nascondiglio degli assassini **[3]**, nella speranza che Serrit, ferito, sia tornato lì. Prima, però, potrai completare le altre missioni relative al campo. Quando sarai pronto, parti per la caverna dei regicidi che hai visto durante la visione. Nella stessa stanza in cui avevi visto Letho troverai Serrit, morente, che ti parlerà brevemente del ruolo di Sheala. Non ti resta che tornare da Dethmold per metterlo al corrente della scoperta: il mago concorderà che è tempo di porre fine alla maledizione che grava sul campo di battaglia e ti consegnerà il **medaglione di Henselt**, il simbolo di fede che ti occorre per disperdere la nebbia spettrale. Ora, a seconda che tu abbia o meno trovato la base dei cospiratori, ti conviene concentrarti su tale missione o sulla maledizione del campo di battaglia.

La battaglia eterna

Hai promesso a Henselt che avresti almeno provato a spezzare la maledizione che grava sul campo di battaglia. Disperdere la nebbia spettrale è la tua unica opportunità di guadagnarti l'approvazione del re e di salpare all'inseguimento dei nilfguardiani che hanno rapito Triss.

Hai trascorso tutto l'atto II a raccogliere informazioni per trovare il modo di togliere di mezzo i fantasmi. Grazie alla tua esperienza di witcher e all'aiuto del mago Dethmold, sei riuscito a stabilire che ti occorrono quattro manufatti legati alla battaglia di tre anni prima: i simboli di fede, coraggio, odio e morte. Completando le missioni che componevano la trama principale di questo atto, hai concluso che i manufatti in questione sono: il **medaglione di Henselt**, l'**armatura di Seltkirk**, la **spada di Vandergriff** e la **bandiera degli Stendardo Grigio**. Riceverai il **medaglione** da Henselt dopo aver completato la missione **Gli assassini dei re**, l'**armatura** dopo lo scontro con Vinson Traut e i cospiratori durante la missione **Cospirazione**, e la **spada** e la **bandiera** durante la missione **La maledizione del sangue**, a Vergen. Ottenuti i quattro manufatti, dovrai recarti nella tenda di Dethmold per chiedergli un ultimo consiglio, poi potrai inoltrarti nella nebbia spettrale.

Entrato nella nebbia, verrai posseduto dal fantasma di un soldato aedirniano. Dopo essersi occupato degli arcieri, il tuo comandante ti ordinerà di catturare lo stendardo nemico, perciò corri attraverso le fortificazioni difensive, verso i fantasmi kaedweniani a difesa della bandiera. **[Combattimento]** Ti consigliamo di parare i colpi nemici e di usare attacchi veloci. Non essendo un witcher, dovrai cavartela senza Segni, pozioni e bombe.

Sconfitti tutti i nemici, verrai posseduto da un fantasma kaedweniano, e dovrai comunicare al tuo comandante che lo stendardo è caduto in mano nemica. A questo punto, dal cielo cominceranno a piovere salve di frecce: accovacciati dietro i ripari di legno e avanza sul campo di battaglia. Gli arcieri scoccheranno a intervalli regolari, perciò tra una salva e la successiva sarai al sicuro. In questo modo, potrai raggiungere il generale... Vandergrift. Il draug. Il generale si unirà alla mischia discutendo con Sabrina Glevissig, la maga di corte di Re Henselt.

Sabrina deciderà di scagliare delle palle di fuoco sul campo di battaglia, e tu verrai posseduto dal fantasma del generale aedirniano, Seltkirk. Ancora una volta, dovrai aprirti la strada attraverso il campo di battaglia, affrontando fantasmi e wraith dei soldati kaedweniani. **[Combattimento]** Avrai soltanto una spada a tua disposizione. Cerca di parare i colpi nemici e sferra attacchi veloci. Infine, ti ritroverai faccia a faccia con Vandergrift: il fantasma di Seltkirk lascerà il tuo corpo, pertanto potrai utilizzare tutte le tue abilità da witcher per combattere il draug. **[Combattimento]** Lo scontro con il draug è uno dei più difficili del gioco. Il generale kaedweniano diventerà un demone in grado di trasformarsi in tornado, invocare salve di frecce e dirigere le palle di fuoco di Sabrina contro di te. Quando il draug userà le sue abilità speciali, ti consigliamo di nasconderti dietro un ostacolo. Quando le abilità speciali si placano, attacca il mostro con la spada d'argento. Buona parte dei Segni non funzionerà in questo scontro, ma il segno Quen si rivelerà efficace e utile. Usa la schivata per portarti ai fianchi del nemico e sferrare un attacco potente.

Eliminato il demone, verrai posseduto dal fantasma di un sacerdote kaedweniano intento a guidare i soldati sopravvissuti attraverso la pioggia di palle di fuoco evocata dalla maga del suo stesso schieramento. Nascondendoti dietro i ripari, dirigiti verso i confini della nebbia.

Cospirazione (Parte 2)



Dopo aver spezzato la maledizione del campo di battaglia, verrai risvegliato dal tuo amico Dandelion **[1]**, il quale ti racconterà i fatti avvenuti mentre eri privo di sensi: gli uomini ne hanno abbastanza della collusione di Henselt con i nilfgaardiani e, sebbene Dethmold abbia già arrestato diversi cospiratori, è probabile che finirà per giustiziare mezzo campo se non farai

qualcosa in fretta. Nel frattempo, Henselt ha inviato l'esercito a Verden. Dandelion ti riferirà che i cospiratori si nascondono nella capanna in cima alla collina **[2]**.

Affrettati verso il luogo menzionato dal tuo amico bardo e, con tua grande sorpresa, incontrerai Vernon Roche. Non avrai altra scelta se non aiutare Roche, perciò corri alla tenda temeriana in cerca di Ves **[3]**. Giunto al campo delle Bande Blu, verrai attaccato dai soldati kaedweniani. **[Combattimento]** Sconfiggi i nemici parando abilmente i loro attacchi e usando i segni Aard e Yrden quando necessario. Raggiunta la tenda, la troverai campo delle Bande Blu, verrai attaccato dai soldati kaedweniani. **[Combattimento]** Sconfiggi i nemici parando abilmente i loro attacchi e usando i segni Aard e Yrden quando necessario. Raggiunta la tenda, la troverai vuota. Una prostituta ti spiegherà che gli uomini di Roche sono stati invitati da Dethmold a un banchetto nella mensa del campo **[4]**. Segui Vernon sul luogo, affrontando altri kaedweniani lungo il percorso. **[Combattimento]** Essendo i nemici numerosi e armati di alabarde, dovrai fare molta attenzione, parando e schivando i loro attacchi. I segni Yrden, Quen e Aard ti torneranno utili. Raggiunta la mensa, troverai tutti gli uomini di Roche... impiccati. L'unica superstite del massacro è Ves, che ti spiegherà chi ne è responsabile. Smanioso di vendetta, Roche vorrà correre a Verden, all'inseguimento di Henselt. Anche Geralt ha un conto in sospeso a Verden, dov'è fuggita Sheala de Tansarville. È tempo di chiudere i conti.

L'assedio di Verden

Dirigiti verso la città nanica assediata di Verden **[1]**. La strada passa dalle gole che conosci già bene dalla missione **Gli assassini dei re**, perciò aspettati di affrontare nuovamente le arpie. Procedendo nelle gole, in una zona precedentemente coperta dalla nebbia spettrale, troverai il relitto di una nave e un troll femmina **[2]**.



[Scelta] Potrai parlare civilmente con la creatura, apprendendo che, di recente, il suo compagno ha incontrato qualcuno diretto a Loc Muinne, oppure uccidere il troll senza perdere altro tempo. Proseguendo verso Vergen, preparati ad affrontare altre arpie nei pressi di una vecchia cava. Arrivato nella conca **[3]**, avrai la possibilità di salvare il compagno del troll femmina da tre soldati kaedweniani. Se, invece, poco prima hai ucciso il troll femmina, il suo compagno ti attaccherà. Oltre la curva, affronterai dei soldati kaedweniani dotati di scudi. **[Combattimento]** Ti consigliamo di parare i colpi nemici e di usare attacchi potenti della spada d'acciaio. Dopo lo scontro, noterai nei paraggi un altro soldato di Dethmold: sembra proprio che anche il mago conosca l'ingresso segreto di Vergen **[4]**.

Entra nella caverna senza perdere tempo e troverai presto il soldato fuggitivo... insieme ai suoi compagni. Scoprirai che si tratta degli uomini di Adam Pangratt, il comandante dei mercenari che hai già incontrato al campo. Questi ordinerà ai suoi uomini di ucciderti, proseguendo verso le profondità delle caverne. Non ti resterà che sfoderare nuovamente la spada. **[Combattimento]** Questo scontro è piuttosto impegnativo, perciò ti consigliamo di parare i colpi nemici e di rispondere con combinazioni di attacchi potenti o veloci della spada d'acciaio. Anche i segni Aard e Igni ti torneranno utili. Proseguendo nelle caverne, incontrerai un altro gruppo di mercenari e, ancora oltre, Dethmold in persona. **[Combattimento]** La tua priorità consiste nello sconfiggere Pangratt. Ti consigliamo di usare alternativamente attacchi potenti e veloci, ricordandoti di parare i colpi nemici. Inoltre, fai attenzione agli incantesimi di Dethmold, usando la schivata per uscire dalle zone coinvolte dalle esplosioni. Sconfitti i mercenari, il mago aprirà un portale e scomparirà, perciò procedi a passo spedito. Ormai non manca molto a Vergen. Uscito dalle caverne, incontrerai il tuo amico Zoltan **[5]**, il quale ti informerà che Sheala è ospite nella casa di un'altra maga, Philippa Eilhart **[6]**. **[Scelta]** Zoltan ti comunicherà anche che Iorveth è assediato dai kaedweniani **[7]**. Dovrai decidere se **[A]** correre ad aiutare l'elfo oppure **[B]** lanciarti subito all'inseguimento di Sheala.

[A] Sali le scale che portano al ponte menzionato dal nano: Roche passerà per primo, ma il ponte crollerà e Geralt sarà separato dall'agente temeriano. Se vuoi aiutare Iorveth, corri prima a destra, verso la fortezza di cui ti ha parlato Zoltan **[7]**. Qui dovrai affrontare un buon numero di soldati kaedweniani. **[Combattimento]** Ti consigliamo di usare la parata e gli attacchi potenti. Sconfitti i soldati, scambierai qualche parola con Iorveth prima di ripartire.

[B] Ora non ti resta che fare un'ultima cosa: trovare Sheala de Tansarville. Lungo il percorso per la casa di Philippa incontrerai altri soldati, poi, poco oltre, dovrai affrontare un mostro evocato dalla maga. **[Combattimento]** Ricordati di usare la parata, poiché questo mini-boss è in grado di atterrare Geralt. Il segno Igni e gli attacchi potenti della spada d'argento si riveleranno molto utili.

Eliminato il mostro, arriverai a casa di Philippa giusto in tempo per vedere la maga aprire un portale. Sheala de Tansarville ti intimerà di non cercarla mai più e, insieme a Saskia, scomparirà nel portale. Pochi istanti più tardi, Henselt farà la sua comparsa e ordinerà ai suoi soldati di ucciderti. **[Combattimento]** Per risolvere rapidamente questo scontro ti consigliamo di usare una combinazione di parate, segni Igni e attacchi potenti con la spada d'acciaio. Sconfitti i nemici, dovrai occuparti di Re Henselt in persona: nel frattempo, Roche avrà fatto irruzione in casa di Philippa. **[Scelta]** È tempo di decidere cosa fare con il re del Kaedwen. Hai due opzioni: **[A]** potrai risparmiare il sovrano e dire a Roche di non sporcarsi le mani oppure **[B]** permettere a Roche di uccidere il re. Questa scelta avrà pesanti conseguenze sull'atto III. Tutte le strade sembrano portare a Loc Muinne...

ATTO III : VIA DI IORVETH

In nome di una causa superiore!



Se hai concluso l'atto II al fianco di Iorveth e scoperto che Saskia è sotto un incantesimo che l'ha trasformata in strumento involontario di Philippa, ti ritroverai a inseguire le due fino a Loc Muinne.

[1] Viaggia insieme a Iorveth verso la città, attraversando un passo montano: lungo la strada, le arpie che vivono nella zona ti attaccheranno diverse volte. **[Combattimento]** Sfodera la spada d'argento e usa il segno Aard per aprirti la strada verso la valle. **[Scelta]** A un certo punto, Iorveth noterà dei cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante di guardia ai cancelli cittadini **[2]**. **[A]** L'elfo ti consiglierà di passare da alcune caverne sotterranee **[3]**, e si avvierà in tale direzione. **[B]** Tuttavia, se hai concluso il primo The Witcher come alleato dell'Ordine, potrai entrare tranquillamente nel campo dei cavalieri. In caso contrario, andrai incontro a morte probabile o, se riuscirai a sopravvivere, troverai chiusi i cancelli cittadini.

[A] Se deciderai di passare dalle caverne, dovrai affrontare alcuni necrofagi e un'arachas. **[Combattimento]** Evita le cariche dell'arachas e togliila di mezzo con attacchi veloci della spada d'argento e con il segno Igni. I demoni putrefatti, invece, vanno immobilizzati con il segno Yrden e finiti con attacchi potenti.

Seguendo Iorveth, raggiungerai infine l'uscita delle caverne. Segui l'acquedotto verso la città dei vran **[4]**. Tuttavia, prima di raggiungere le mura dovrai affrontare alcune arpie. In seguito, seguendo Iorveth nelle rovine, verrai attaccato dai gargoyles. **[Combattimento]** Ti consigliamo di difenderti con attacchi veloci della spada d'argento. Anche i segni Aard e Yrden possono tornare utili, ma tieniti pronto ad allontanarti quando elimini un gargoyle, poiché i nemici in punto di morte esploderanno. Combattendo i gargoyles ti ritroverai in una piazza abbandonata, al cui centro si trova un ingresso sotterraneo. Sceso nei sotterranei, noterai quattro glifi protettivi e un baule che sicuramente contiene qualche segreto: se disattiverai i glifi nel giusto ordine, potrai esaminare il contenuto del baule. L'ordine è casuale, perciò non ti resta che incrociare le dita. In caso di errore, verrai incenerito. Aprendo il baule e recuperando il manoscritto al suo interno darai inizio alla missione **Un manoscritto in codice**.

Seguendo Iorveth attraverso la città udirai alcune guardie **[5]** intente a parlare della maga che stai cercando: a quanto pare, Philippa è stata imprigionata.

[B] Se il Gran Maestro dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante è un tuo buon amico dai tempi del primo The Witcher, potrai entrare dai cancelli, dove verrai fermato dalle guardie e rilasciato su intervento di Siegfried. Il cavaliere ti spiegherà che il suo ordine presta attualmente servizio come guardia personale del re redaniano, Radovid, e che Philippa Eilhart è stata imprigionata per alto tradimento nei sotterranei sotto il distretto assegnato ai redaniani. Inoltre, ti consegnerà il suo **anello**, che fungerà da lasciapassare per tutti i membri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante. Ora non ti resta che varcare i cancelli cittadini.

A prescindere dal metodo utilizzato per entrare a Loc Muinne, il prossimo passo sarà raggiungere Philippa Eilhart. **[Scelta]** Ci sono due modi per entrare nella prigione in cui è custodita: **[A]** potrai farti catturare dalle guardie oppure **[B]** potrai infiltrarti passando dalle fogne sotto la città.

[A] Trovare delle guardie non dovrebbe essere difficile, poiché pattugliano tutta la città. L'incontro con una pattuglia si concluderà in uno scontro: se la tua salute scenderà sotto una certa soglia, ti ritroverai presto dietro le sbarre, nella cella accanto a quella di Philippa. Ricordati che, se sceglierai questa opzione, perderai tutto il tuo equipaggiamento e non potrai recuperarlo. La maga ti prometterà di spezzare l'incantesimo che grava su Saskia in cambio del tuo aiuto a tirarla fuori di prigione. A questo punto, apparirà Re Radovid in persona, accompagnato da Shilard e da alcune guardie: dopo aver parlato con il re, avrai il discutibile piacere di conversare con l'ambasciatore nilfgaardiano, il quale ordinerà nuovamente la tua morte. Preparati a **una sequenza interattiva** per toglierti le catene e affrontare i nilfgaardiani.

[B] La via attraverso le fogne si rivelerà un po' più complessa, poiché l'ingresso **[6]** si trova lontano da dove hai sentito parlare le guardie (se sei entrato in città tramite le caverne) e dai cancelli (se sei amico del Gran Maestro dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante). Lungo il percorso dovrai evitare o sconfiggere le pattuglie. Dirigiti verso est, a destra dei cancelli cittadini principali, e costeggia le mura orientali fino a trovare due nilfgaardiani: dopo averli sconfitti, cerca l'ingresso delle fogne vicino a una torre. Fortunatamente, non sarà facile perdersi nelle fogne, anche se dovrai affrontare i necrofagi che vivono sottoterra. **[Combattimento]** Elimina i mostri con il segno Aard e la spada d'argento, ricordandoti di allontanarti prima che muoiano ed esplodano. Le fogne ti condurranno fino alla prigione, dove vedrai Re Radovid di Redania privare Philippa della vista. Un attimo più tardi, ti ritroverai ad affrontare le guardie del corpo dell'ambasciatore nilfgaardiano, Shilard.

[Combattimento] Affrontare la guardia imperiale sarà piuttosto difficile, specialmente se sei stato portato in prigione e privato del tuo equipaggiamento. I Segni ti torneranno molto utili (soprattutto Aard, Quen e Yrden), permettendoti di eliminare parte delle guardie e di concentrarti sulle altre in modo più tradizionale.

Sconfitti gli uomini di Shilard, parla con Philippa per affrontare un'altra decisione. **[Scelta]**

[A] Potrai aiutare Philippa a fuggire di prigione (**Il pugnale spezza-incantesimi**) oppure **[B]** rifiutarti di aiutarla e andare a salvare Triss dai nilfgaardiani (**Dov'è Triss Merigold?**).

Il pugnale spezza-incantesimi

Se deciderai di aiutare Philippa, dovrai condurre la maga cieca verso l'uscita. Lungo il percorso incontrerai due guardie nilfgaardiane, ma Iorveth, giunto ad aiutarti, le toglierà di mezzo. Dopo

aver parlato con l'elfo e con Philippa, dovrai passare dalle fogne per raggiungere l'abitazione della maga. Lungo la strada incontrerai alcuni necrofagi. **[Combattimento]** Ti consigliamo di usare attacchi veloci e di evitare l'esplosione dei cadaveri. Il segno Quen ti tornerà molto utile, proteggendoti dalle esplosioni. Dopo aver sconfitto alcuni gruppi di mostri, verrai raggiunto da Iorveth e da Philippa, e insieme proseguirete verso le stanze della maga.

Eilhart ti condurrà al piano superiore dell'edificio, dove, tra alcune candele da rituale, è presente un baule con il **pugnale** spezza-incantesimi necessario. Per aprire il sigillo magico del baule dovrai accendere le candele nel giusto ordine, scritto da Philippa nei suoi **appunti**: cerca gli appunti della maga al piano inferiore, sulla scrivania in camera da letto.

Inizia accendendo la candela a destra, vicino all'ingresso, per poi passare a quella diagonalmente opposta. La terza candela si trova a destra della seconda, mentre la quarta è diagonalmente opposta alla terza. Infine, l'ultima candela è quella in mezzo. A questo punto, Philippa approfitterà della confusione per trasformarsi in gufo e volare via, mentre tu dovrai affrontare il guardiano elementale del baule. **[Combattimento]** È fondamentale parare i colpi della creatura e rispondere con attacchi potenti, attaccandola ai fianchi o alle spalle. Ti consigliamo di usare anche i segni Quen, Yrden e Aard. Sconfitto il mostro, apri il baule per recuperare il **pugnale** necessario.

Acquisito il **pugnale**, parla con Iorveth a proposito di Philippa, di Sheala e del modo di spezzare l'incantesimo che grava su Saskia: sembra proprio che troveremo il drago al vertice dei maghi. Iorveth deciderà di andare avanti a vedere com'è la situazione, mentre tu avrai un po' di tempo prima d'incontrare l'elfo lungo la strada per il vertice (**Il vertice dei maghi**).

Dov'è Triss Merigold?



Se deciderai che aiutare Philippa a evadere di prigione non è nel tuo interesse e preferirai liberare Triss dalle grinfie dei nilfgaardiani, rifiutati di aiutare la maga e prendi Shilard in ostaggio **[1]**. Conduci l'ambasciatore fino all'uscita della prigione: trovare la strada non dovrebbe essere un problema, essendoci un unico passaggio che porta all'esterno. Lungo la via incontrerai alcune guardie nilfgaardiane, ma non dovrai temerle.

Raggiunta l'uscita, ti troverai nel bel mezzo del campo nilfgaardiano **[2]**, dove verrai circondato da un gruppo di soldati: sfortunatamente, il loro comandante non sarà disposto a farsi indietro e ucciderà Shilard, costringendoti a difenderti da parecchi avversari. **[Combattimento]**

Dato il numero di nemici, i segni Quen e Aard ti torneranno molto utili: respingendo e, al tempo stesso, stordendo vari avversari alla volta, li renderai dei facili bersagli. Avvicinati ai balestrieri e sferra un attacco potente prima che abbiano il tempo di sfoderare la spada, poi colpiscili con il segno Aard.

Sconfitti tutti gli avversari, scoprirai che i cancelli cittadini sono chiusi, perciò dovrai cercare un'altra uscita dal campo. A sinistra dell'uscita della prigione troverai un corridoio, al cui interno ti attendono altri nilfgaardiani. **[Combattimento]** Questa volta si tratterà soltanto di due nemici, perciò para i loro colpi e rispondi con attacchi potenti. Sconfitte le guardie, dovrai proseguire e, lungo la strada, affrontare un po' di soldati, fino a raggiungere la piazza **[3]**, dove ti attendono altri uomini di Matsen.

[Combattimento] Dovrai affrontare molti avversari, senza il tempo di rigenerare tra la prima e la seconda ondata, perciò ti consigliamo di parare ed evitare i colpi nemici, usando attacchi potenti e segni Igni e Aard. Qualche istante dopo, affronterai Matsen in persona **[4]**. Per prima cosa, discuterai con lui di Triss e della Loggia, poi il nilfgaardiano si lancerà all'attacco. **[Combattimento]** Ti attende un altro scontro con i soldati dell'Imperatore Emhyr: come sempre in presenza di nemici dotati di scudi, rispondi ai loro colpi con attacchi potenti e usa i segni Igni, Yrden e Aard. Eliminato Matsen, recupera la **chiave della cella di Triss** dal suo cadavere. Ti manca poco per salvare Triss: dovrai soltanto scendere e aprire la cella **[5]**. A questo punto, avrai una lunga discussione con Merigold, durante la quale la maga ti spiegherà molte cose. Triss ti parlerà della creazione e del ruolo della Loggia, affermando che Philippa e Sheala sono responsabili della morte di Demavend e spiegandoti il loro piano per la creazione di un nuovo stato nella Valle del Pontar. Ora non ti resta che lasciare il campo nilfgaardiano, perciò dirigiti verso l'uscita della prigione **[2]**. Qui Triss ti suggerirà di dividervi e ti prometterà d'incontrarti al vertice di Loc Muinne (**Il vertice dei maghi**).

Il vertice dei maghi

A seconda se hai salvato Philippa (**Il pugnale spezza-incantesimi**) o Triss (**Dov'è Triss Merigold?**), raggiungerai il vertice insieme a Iorveth **[A]** o Triss **[B]**. Il percorso è identico: dovrai raggiungere il punto in cui ti attende uno dei due **[1]**.

[A] Giunto all'incontro, scoprirai che Iorveth si è già occupato delle guardie all'ingresso. Recati al vertice, dove saranno presenti i sovrani del Kaedwen e della Redania, nonché il conestabile Natalis a rappresentanza di Temeria, Saskia, Sheala de Tansarville e molte altre persone. Saskia è ancora sotto l'effetto dell'incantesimo di Eilhart e, come dai piani di Philippa e di Sheala, vuole che nella Valle del Pontar venga proclamato un nuovo stato e che venga formato un nuovo Consiglio e un nuovo Conclave dei Maghi. Tuttavia, a questo punto apparirà Shilard, il quale dichiarerà di aver catturato l'assassino di Foltest e di Demavend: i soldati nilfgaardiani scorteranno nell'anfiteatro Letho, che rivelerà a tutti il coinvolgimento della Loggia delle Maghe, di Philippa e di Sheala. Radovid chiamerà i cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante per arrestare la maga di Koviri, ma ciò verrà impedito dalla comparsa di un drago...

[B] Giunto all'incontro, avrai un'altra conversazione con Triss e poi dovrai sconfiggere le due guardie all'ingresso dell'anfiteatro **[2]**.

Recati al vertice, dove saranno presenti i sovrani del Kaedwen e della Redania, nonché il conestabile Natalis a rappresentanza di Temeria, Saskia, Sheala de Tansarville e molte altre perso-

ne. Saskia è ancora sotto l'effetto dell'incantesimo di Eilhart e, come dai piani di Philippa e di Sheala, vuole che nella Valle del Pontar venga proclamato un nuovo stato e che venga formato un nuovo Consiglio e un nuovo Conclave dei Maghi. Una volta entrata insieme a Geralt, Triss accuserà Sheala di essere la mandante degli assassini dei re, sostenendo di avere dei testimoni. Radovid ordinerà ai cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante di arrestare de Tansarville, ma ciò verrà impedito dalla comparsa di un drago, che porterà la maga al sicuro...

L'apparizione del drago

Dopo essersi trasformata in drago, Saskia porterà Sheala a una torre nei pressi dell'anfiteatro. Il drago volerà sopra la città, e toccherà a te raggiungere la torre per occuparti della maga. Poiché tutte le altre uscite sono in fiamme, non resta che un'unica via.

Corri alla torre, facendo attenzione agli attacchi del drago lungo la strada. Troverai Sheala in cima alla torre. La maga ammetterà il coinvolgimento della Loggia nell'assassinio di Demavend e l'utilizzo di Letho, ma sosterrà che la Loggia non è responsabile della morte di Foltest e del tentato omicidio di Henselt. Pare che Letho abbia ingannato tutti e agito per conto dell'imperatore nilfgaardiano, Emhyr var Emreis. Inoltre, Sheala ti informerà di aver ricevuto una notizia poco prima del vertice da parte dell'agente della Loggia stanziato a Cintra: le truppe imperiali hanno appena attraversato il fiume Yaruga. Sheala si congederà e sparirà, lasciandoti ad affrontare il drago. **[Combattimento]** Usa il segno Quen per proteggerti dalle fiamme, attaccando Saskia quando questa sofferà nella tua direzione, poiché sarà il momento ideale per avvicinarti. Quando le tue azioni irriteranno il drago, il pavimento crollerà sotto il peso della creatura e ti ritroverai appeso al tetto dell'edificio per salvarti. Qui continuerai il tuo scontro con Saesenthesis.

[Combattimento] Lo scontro con Saskia non sarà facile: dovrai evitare gli assalti del drago e attendere il momento giusto per sferrare attacchi potenti con la spada d'argento. Verso la fine del combattimento affronterai una sequenza interattiva e lascerai la città sul dorso del drago. Dopo un'altra sequenza interattiva, il drago atterrerà in una radura della foresta, con il corpo trafitto da un tronco. Il destino di Saskia è nelle tue mani. **[Scelta] [A]** Se hai liberato Philippa ignorando Triss, avrai recuperato il **pugnale spezza-incantesimi**, che potrai utilizzare per salvare la vita a Saskia. **[B]** Se, invece, hai preferito liberare Triss dai nilfgaardiani, non possiederai il **pugnale** necessario a spezzare l'incantesimo che grava su Saskia, e non ti resterà che lasciarla andare o ucciderla.

Gli assassini dei re

A seconda delle scelte effettuate durante il tuo breve soggiorno a Loc Muinne, tornerai in città dopo il tuo scontro con Saesenthesis solo per affrontare Letho. Se hai salvato Triss dalle grinfie dei nilfgaardiani, la maga ti attenderà in città. In caso contrario, nello stesso punto incontrerai Iorveth. Dopo un breve dialogo, Triss o Iorveth ti informerà che Letho ti attende nell'ex campo temeriano.

Attraversando la città insieme a Triss, incapperai in un gruppo di soldati kaedweniani che hanno catturato Iorveth. Potrai decidere d'intervenire o lasciare l'elfo al suo destino.

Se, invece, sarà Iorveth ad accompagnarti, dovrai affrontare alcuni soldati kaedweniani durante il percorso attraverso la città.

Raggiunta la piazza del distretto in cui i temeriani erano accampati ti ritroverai faccia a faccia con il regicida. **[Scelta]** Potrai decidere di attaccarlo immediatamente o di parlare. Nel secondo caso, apprendrai i recenti eventi da un punto di vista leggermente diverso. Se Letho riuscirà a convincerti, potrai andartene senza combattere. In caso contrario, dovrai sfidarlo a duello. **[Combattimento]** Se riterrai che Letho meriti di morire, dovrai occuparti dell'assassino. Ricordati di parare, usa i segni Yrden e Igni, e sferra attacchi potenti per uscire vincitore dallo scontro.

Concluso il duello, non ti resterà che ammirare la sequenza finale del gioco.

ATTO III: VIA DI ROCHE

Per Temeria!



Se hai seguito Roche da Vergen a Loc Muinne all'inseguimento di Saskia, Philippa, Sheala e Dethmold, ti ritroverai in una valle di montagna nei pressi della città **[1]** insieme a Vernon. Lungo il percorso dovrai affrontare le arpie che abitano nella zona. **[Combattimento]** Ti consigliamo di atterrare le creature con il segno Aard e di finirle con la spada d'argento. A un certo punto, Roche noterà dei cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante accampati nella radura di fronte ai cancelli cittadini principali **[2]**.

Se hai concluso il primo The Witcher come alleato dell'Ordine, non avrai niente da temere. In caso contrario, il capitano delle forze speciali temeriane ti verrà in aiuto, convincendo le guardie che non sei responsabile della morte di Foltest. Una volta nel campo incontrerai Siegfried: fortunatamente, il Gran Maestro non crede nella colpevolezza di Geralt nell'assassinio del re, e ti spiegherà la situazione in città e le ragioni della presenza del suo ordine a Loc Muinne. Dopo aver parlato con Siegfried, Roche ti consiglierà di esplorare la zona mentre lui si recherà al campo redaniano, dove lo raggiungerai più tardi. Cogli questa occasione per esaminare la

città e, quando sarai pronto, recati nella piazza principale **[3]**, dove Roche ti attende per condurti da Re Radovid **[4]**.

Riferisci al sovrano del coinvolgimento di Sheala de Tansarville negli assassini, e il re di Redania ti parlerà dei piani politici che riguardano Temeria, in attesa di essere divisa tra la Redania e il Kaedwen. Tuttavia, Radovid è disposto a porre sul trono temeriano la Principessa Anais, sorella minore di Aryan La Valette, impedendo così la divisione del regno. Sfortunatamente, la ragazza è stata rapita, ed è attualmente in mano a Dethmold. Radovid ti chiederà di salvarla dalle grinfie del mago **(Osso su osso)**. Inoltre, il sovrano ti prometterà d'indagare su Sheala. Infine, Radovid è convinto che Triss Merigold si trovi a Loc Muinne, imprigionata dai nilfgaardiani **(Dov'è Triss Merigold?)**.

Dopo l'incontro con Radovid avrai un breve dialogo con Roche, il quale ritiene che la vita di una singola maga sia irrilevante di fronte al destino dell'intero regno di Temeria. Geralt, d'altro canto, è preoccupato per la sorte di Triss. Roche lascerà decidere a te: se sceglierai di salvare la Principessa Anais, ti attenderà nelle fogne che portano al campo kaedweniano **[3]**.

[Scelta] Dovrai decidere se **[A]** è più importante aiutare Triss **(Dov'è Triss Merigold?)** oppure **[B]** se preoccuparsi del destino di Temeria **(Osso su osso)**.

Osso su osso

Se, dopo aver parlato con Radovid, hai deciso che il destino di Temeria è la cosa più importante e intendi liberare la Principessa Anais dalle grinfie di Dethmold, raggiungi Roche nelle fogne che conducono al campo kaedweniano **[1]**. Quando dirai a Vernon di essere pronto, vi occuperete delle guardie al cancello del distretto kaedweniano.

Continua lungo il corridoio ed esci all'esterno **[2]**: Roche si occuperà dei balestrieri sulle mura, mentre tu affronterai i soldati di sotto. **[Combattimento]** Dovendo affrontare avversari multipli, ricordati di parare ed evitare i loro attacchi. I segni Quen, Aard e Yrden ti torneranno utili.

Dopo che Roche ti avrà aperto il cancello, dovrai affrontare altri cavalieri kaedweniani. **[Combattimento]** Ti consigliamo di usare il segno Yrden e attacchi potenti della spada d'acciaio. Sbaragliati i cavalieri, un'unità degli uomini di Dethmold si lancerà all'attacco, ma Roche giungerà ad aiutarti. **[Combattimento]** Ancora una volta, il segno Yrden si rivelerà utile per escludere alcuni nemici dallo scontro e permetterti di colpirli con attacchi potenti. Infine, dovrai affrontare il mago che ha lanciato i precedenti incantesimi: evita i suoi dardi infuocati e atterralo con il segno Aard. Se ti avvicini, il mago si teletrasporterà lontano.

Sconfitti tutti i nemici, corri verso la torre circondata da una barriera magica **[2]**. Al suo interno troverai presto Anais, ma la sua prigione è sigillata magicamente, perciò entra nella stanza a sinistra in cerca di Dethmold. Qui assisterai a una scena piuttosto brutale: senza scendere nei dettagli, il mago finirà strangolato da Roche. La morte di Dethmold spezzerà la barriera magica della torre.

Tornati nella cella di Anais, Geralt si ritroverà a riflettere sulle parole di Radovid, dicendo a Roche che il destino di Temeria è nelle sue mani, e che dovrà agire da diplomatico, non da soldato. **[Scelta]** Potrai decidere di rispettare l'accordo con Radovid **[A]** oppure rimangiarti la parola data e consegnare Anais alla delegazione temeriana **[B]**.

[A] Se deciderai di consegnare la ragazza a Radovid, incontrerai i cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante appena fuori dalla torre. Se Siegfried è vivo, potrai parlargli. A ogni modo, tornerai al campo redaniano **[4]**. Raggiunti i cancelli per la piazza principale, Roche deciderà di aspettarti al vertice e seguirà i cavalieri da Radovid.

[B] Se convincerai Roche a consegnare Anais ai temeriani, incontrerai i cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante appena fuori dalla torre. Se Siegfried è vivo, si dimostrerà clemente e ti lascerà andare. Se, invece, hai concluso il primo The Witcher alleandoti con gli Scoia'tael, Siegfried sarà morto e tu dovrai affrontare i cavalieri. **[Combattimento]** Ti consigliamo di usare il segno Yrden e attacchi potenti. Dopo lo scontro, dirigiti verso l'uscita del campo kaedweniano **[4]**, dove Roche si congederà per portare Anais a Natalis, il conestabile di Temeria.

Dov'è Triss Merigold?



Dopo l'incontro con Radovid e le informazioni fornite, dovrai decidere se aiutare Roche a salvare la Principessa Anais oppure se recarti al campo nilfgaardiano per salvare Triss Merigold. Se deciderai di aiutare la maga, sarà giunto il momento di fare una visita ai nilfgaardiani **[1]**. All'ingresso del campo troverai Shilard e due guardie: dopo un breve dialogo, Geralt ucciderà le guardie e prenderà Shilard in ostaggio. Conduci il diplomatico attraverso i corridoi, diretto all'uscita.

Ti troverai nel bel mezzo del campo nilfgaardiano **[2]**, dove verrai circondato da un gruppo di soldati: sfortunatamente, il loro comandante non sarà disposto a farsi indietro e ucciderà Shilard, costringendoti a difenderti da parecchi avversari. **[Combattimento]** Dato il numero di nemici, i segni Quen e Aard ti torneranno molto utili: respingendo e, al tempo stesso, stordendo vari avversari alla volta, li renderai dei facili bersagli. Avvicinati ai balestrieri e sferra un attacco potente prima che abbiano il tempo di sfoderare la spada, poi colpiscili con il segno Aard. Sconfitti tutti gli avversari, scoprirai che i cancelli cittadini sono chiusi, perciò dovrai cercare un'altra uscita dal campo. A sinistra dell'uscita della prigione troverai un corridoio, al cui interno ti attendono altri nilfgaardiani. **[Combattimento]** Questa volta si tratterà soltanto di due nemici, perciò para i loro colpi e rispondi con attacchi potenti. Sconfitte le guardie, dovrai

proseguire e, lungo la strada, affrontare un po' di soldati, fino a raggiungere la piazza **[3]**, dove ti attendono altri uomini di Matsen.

[Combattimento] Dovrai affrontare molti avversari, senza il tempo di rigenerare tra la prima e la seconda ondata, perciò ti consigliamo di parare ed evitare i colpi nemici, usando attacchi potenti e segni Igni e Aard. Qualche istante dopo, affronterai Matsen in persona **[4]**. Per prima cosa, discuterai con lui di Triss e della Loggia, poi il nilfgaardiano si lancerà all'attacco. **[Combattimento]** Ti attende un altro scontro con i soldati dell'Imperatore Emhyr: come sempre in presenza di nemici dotati di scudi, rispondi ai loro colpi con attacchi potenti e usa i segni Igni, Yrden e Aard. Eliminato Matsen, recupera la **chiave della cella di Triss** dal suo cadavere.

Ti manca poco per salvare Triss: dovrai soltanto scendere e aprire la cella **[5]**. A questo punto, avrai una lunga discussione con Merigold, durante la quale la maga ti spiegherà molte cose. Triss ti parlerà della creazione e del ruolo della Loggia, affermando che Philippa e Sheala sono responsabili della morte di Demavend e spiegandoti il loro piano per la creazione di un nuovo stato nella Valle del Pontar. Ora non ti resta che lasciare il campo nilfgaardiano, perciò dirigiti verso l'uscita della prigione **[2]**. Qui Triss ti suggerirà di dividervi e ti prometterà d'incontrarti al vertice di Loc Muinne (**Il vertice dei maghi**).

Il vertice dei maghi

Dopo aver salvato la Principessa Anais (**Osso su osso**) o Triss (**Dov'è Triss Merigold?**), dirigiti verso l'anfiteatro di Loc Muinne per partecipare al vertice che deciderà le sorti dei Regni Settentrionali.

All'ingresso troverai ad attenderti Triss oppure Roche e Anais, a seconda delle decisioni prese. Anche gli avvenimenti del vertice dipenderanno dalle tue scelte.

[A: Hai salvato Anais e l'hai consegnata a Radovid] Dopo il dialogo con Roche davanti all'anfiteatro, assisterai al vertice. Il conestabile Natalis affermerà che Temeria è divisa e che, sebbene sia lì per rappresentarla, una settimana più tardi le sue parole potrebbero non avere valore. Natalis è a favore della divisione di Temeria in province separate. Radovid e Henselt (o un altro rappresentante del Kaedwen se il re è morto) la riterranno un'alternativa inaccettabile, poiché una Temeria divisa non sarebbe in grado di affrontare le armate dell'imperatore nilfgaardiano in caso di attacco. Temeria dovrà divenire un protettorato redaniano. A questo punto, faranno il loro ingresso Roche, Geralt e Anais. I nostri eroi consegneranno la ragazza a Radovid, e Henselt, se presente, s'infurierà e commenterà l'inaffidabilità delle persone. Radovid, invece, annuncerà l'incoronazione di Anais come regina di Temeria non appena questa raggiungerà l'età giusta oppure, se nel primo The Witcher hai ucciso Adda, il suo matrimonio con la ragazza.

[B: Hai salvato Anais e l'hai consegnata a Natalis] Dopo il dialogo con Roche davanti all'anfiteatro, assisterai al vertice. Il conestabile Natalis affermerà che Temeria è divisa e che, sebbene sia lì per rappresentarla, una settimana più tardi le sue parole potrebbero non avere valore. Natalis è a favore della divisione di Temeria in province separate. Radovid e Henselt (o un altro rappresentante del Kaedwen se il re è morto) la riterranno un'alternativa inaccettabile, poiché una Temeria divisa non sarebbe in grado di affrontare le armate dell'imperatore nilfgaardiano in caso di attacco. Temeria dovrà divenire un protettorato redaniano. A questo punto, faranno il loro ingresso Roche, Geralt e Anais. I nostri eroi consegneranno la ragazza a John Natalis, che cambierà subito idea e la presenterà a tutti come la legittima erede al trono temeriano.

La seconda parte del dibattito riguarderà la creazione di un nuovo Conclave dei Maghi, e si svolgerà in modo identico a prescindere dalla nostra decisione a proposito di Anais. I maghi chiederanno che il Conclave venga ripristinato con le regole di quello precedente al colpo di stato di Thanedd. Tuttavia, a questo punto apparirà Shilard Fitz-Oesterlen, il quale dichiarerà di aver catturato l'assassino di Foltest e di Demavend: i soldati nilfgaardiani scorteranno nell'anfiteatro Letho, che rivelerà a tutti il coinvolgimento della Loggia delle Maghe, di Philippa e di Sheala. Radovid chiamerà i cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante per arrestare Sheala, ma ciò verrà impedito dalla comparsa di un drago...

[C: Hai salvato Triss] Se non hai aiutato Roche a salvare Anais ma hai preferito recarti nella prigione nilfgaardiana per salvare Triss Merigold, la maga ti aspetterà davanti all'anfiteatro. Dopo il dialogo con Triss, assisterai al vertice. Il conestabile Natalis affermerà che Temeria è divisa e che, sebbene sia lì per rappresentarla, una settimana più tardi le sue parole potrebbero non avere valore. Natalis è a favore della divisione di Temeria in province separate. Radovid e Henselt (o un altro rappresentante del Kaedwen se il re è morto) la riterranno un'alternativa inaccettabile, poiché una Temeria divisa non sarebbe in grado di affrontare le armate dell'imperatore nilfgaardiano in caso di attacco. Temeria dovrà divenire un protettorato redaniano. Radovid presenterà Anais al vertice, annunciandone l'incoronazione come regina di Temeria non appena questa raggiungerà l'età giusta oppure, se nel primo The Witcher hai ucciso Adda, il suo matrimonio con la ragazza.

La seconda parte del dibattito riguarderà la creazione di un nuovo Conclave dei Maghi. I maghi chiederanno che il Conclave venga ripristinato con le regole di quello precedente al colpo di stato di Thanedd. Tuttavia, a questo punto appariranno Geralt e Triss, e la maga accuserà Sheala di aver ordito l'assassinio di Foltest e di Demavend, sostenendo di avere dei testimoni. Radovid ordinerà ai cavalieri dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante di arrestare de Tansarville, ma la maga evocherà un drago: Saskia, attualmente sotto il suo controllo...

L'apparizione del drago

Dopo essersi trasformata in drago, Saskia porterà Sheala a una torre nei pressi dell'anfiteatro. Il drago volerà sopra la città, e toccherà a te raggiungere la torre per occuparti della maga. Poiché tutte le altre uscite sono in fiamme, non resta che un'unica via.

Corri alla torre, facendo attenzione agli attacchi del drago lungo la strada. Troverai Sheala in cima alla torre. La maga ammetterà il coinvolgimento della Loggia nell'assassinio di Demavend e l'utilizzo di Letho, ma sosterrà che la Loggia non è responsabile della morte di Foltest e del tentato omicidio di Henselt. Pare che Letho abbia ingannato tutti e agito per conto dell'imperatore nilfgaardiano, Emhyr var Emreis. Inoltre, Sheala ti informerà di aver ricevuto una notizia poco prima del vertice da parte dell'agente della Loggia stanziato a Cintra: le truppe imperiali hanno appena attraversato il fiume Yaruga. Sheala si congederà e sparirà, lasciandoti ad affrontare il drago.

[Combattimento] Usa il segno Quen per proteggerti dalle fiamme, attaccando Saskia quando questa sofferà nella tua direzione, poiché sarà il momento ideale per avvicinarti. Quando le tue azioni irriteranno il drago, il pavimento crollerà sotto il peso della creatura e ti ritroverai appeso al tetto dell'edificio per salvarti. Qui continuerai il tuo scontro con Saesenthesis.

[Combattimento] Lo scontro con Saskia non sarà facile: dovrai evitare gli assalti del drago e attendere il momento giusto per sferrare attacchi potenti con la spada d'argento. Verso la fine del combattimento affronterai una sequenza interattiva e lascerai la città sul dorso del drago. Dopo un'altra sequenza interattiva, il drago atterrerà in una radura della foresta, con il corpo trafitto da un tronco. Il destino di Saskia è nelle tue mani. **[Scelta] [A]** Se hai liberato Philippa ignorando Triss, avrai recuperato il pugnale spezza-incantesimi, che potrai utilizzare per salvare la vita a Saskia. **[B]** Se, invece, hai preferito liberare Triss dai nilfgaardiani, non possiederai il pugnale necessario a spezzare l'incantesimo che grava su Saskia, e non ti resterà che lasciarla andare o ucciderla.

Gli assassini dei re

A seconda delle scelte effettuate durante il tuo breve soggiorno a Loc Muinne, tornerai in città dopo il tuo scontro con Saesenthesis solo per affrontare Letho. Se hai salvato Triss dalle grinfie dei nilfgaardiani, la maga ti attenderà in città. In caso contrario, nello stesso punto incontrerai Roche. Dopo un breve dialogo, Triss o Vernon ti informerà che Letho ti attende nell'ex campo temeriano.

Lungo il percorso incontrerai un gruppo di soldati intento a saccheggiare la città. **[Combattimento]** Ti consigliamo di occupartene parando i loro colpi e rispondendo con i segni Yrden e Aard, nonché attacchi potenti della spada d'acciaio.

Raggiunta la piazza del distretto in cui i temeriani erano accampati ti ritroverai faccia a faccia con il regicida.

[Scelta] Potrai decidere di attaccarlo immediatamente o di parlare. Nel secondo caso, apprendrai i recenti eventi da un punto di vista leggermente diverso. Se Letho riuscirà a convincerti, potrai andartene senza combattere. In caso contrario, dovrai sfidarlo a duello. **[Combattimento]** Se riterrai che Letho meriti di morire, dovrai occuparti dell'assassino. Ricordati di parlare, usa i segni Yrden e Igni, e sferra attacchi potenti per uscire vincitore dallo scontro. Concluso il duello, non ti resterà che ammirare la sequenza finale del gioco.

PROLOGO

Missioni secondarie: Il Cuore di Melitele

Dopo aver lasciato la tua tenda nel campo temeriano, incontrerai i Razziatori di Crinfrid: il dialogo con questi soldati lascerà intendere che li hai già conosciuti in passato, durante la caccia a un drago dorato. Da allora, la banda ha avuto poca fortuna con i mostri, perciò ha deciso di unirsi all'esercito di Foltest. Un altro mercenario si è unito a loro, un giovane che chiamano „Pivello“, e i Razziatori ti chiederanno di esaminare il suo amuleto. Pivello, infatti, ha scommesso che sarebbe sopravvissuto all'assedio senza armatura, indossando soltanto questo amuleto magico, che dovrebbe proteggerlo dai pericoli. **[Scelta]** Puoi confermare le loro convinzioni a proposito del ninnolo **[A]** oppure puoi dire loro che il medaglione non servirà a molto **[B]**. In entrambi i casi, i Razziatori andranno a prepararsi per l'imminente assalto. Le conseguenze della tua scelta ti appariranno evidenti di qui a poco.

[A] Mentre fuggi dai sotterranei, troverai di nuovo il cadavere di Pivello. Il giovane ha combattuto senza armatura, credendo che l'amuleto l'avrebbe protetto, ma la realtà è diversa dalle fiabe, come il mercenario ha appreso a proprie spese. Potrai recuperare il medaglione dal suo cadavere: dopotutto, ai morti non servirà granché. Più avanti nel gioco avrai l'occasione di sbloccare il vero potere magico di questo oggetto (Il Cuore di Melitele).

[B] Se hai convinto il giovane Razziatore a indossare un'armatura, lo incontrerai durante la tua fuga dai sotterranei dei La Valette. Grato per avergli salvato la vita, Pivello ti aiuterà distraendo le guardie al porto e ti donerà il medaglione come ricordo. Più avanti nel gioco scoprirai il segreto di questo oggetto (Il Cuore di Melitele).

Guai ai vinti

Dopo aver lasciato Foltest ai cancelli del tempio, ti ritroverai a vagare per la città in cerca del passaggio segreto menzionato dal sacerdote catturato. Scendi dalla collina e procedi verso sinistra, dove incapperai in alcuni cittadini oppressi.

Vedrai uccidere davanti ai tuoi occhi una donna che correva e gridava chiedendo aiuto, e dovrai decidere se intervenire di fronte alla crudeltà dei temeriani. All'interno dell'edificio, due soldati stanno saccheggiando la casa di fronte agli abitanti indifesi. Se difenderai gli oppressi, potrai usare il segno Axii, la persuasione o l'intimidazione per convincere i soldati ad andarsene. Gli abitanti esprimeranno la loro gratitudine soltanto a parole, ma potrai intimidirli per ottenere alcuni oren.

Qualche casa più in là, la situazione sarà altrettanto drammatica: i soldati hanno rinchiuso alcuni cittadini in un edificio e si stanno preparando ad appiccarvi il fuoco. Parla con il comandante della pattuglia, il quale si rivelerà inflessibile. Se vuoi salvare gli abitanti dal rogo, non ti resterà che affrontare il comandante temeriano. **[Combattimento]** Ti consigliamo d'immobilizzare l'avversario con il segno Yrden e di attaccarlo con la spada d'acciaio. Dopo qualche colpo, il capitano si arrenderà e ordinerà ai suoi uomini di liberare gli abitanti prigionieri. Potrai intimidire i cittadini all'interno per ottenere qualche oren, altrimenti dovrai accontentarti dei loro ringraziamenti e della consapevolezza di aver salvato loro la vita.

La storia degli abitanti oppressi si concluderà più avanti nel gioco: a Flotsam, incontrerai i parenti di alcuni cittadini salvati durante l'assedio. Dopo aver salvato Dandelion e Zoltan, verrai avvicinato da una coppia nei pressi dei cancelli del distretto mercantile. I due ti ringrazieranno per aver salvato la loro famiglia. Se non ti accontenterai delle loro parole e chiederai qualcosa di più, otterrai un'armatura e del denaro.

La Caccia Selvaggia e Ricordi dimenticati

Queste due missioni sono piuttosto particolari, poiché collegano la storia del gioco con la fine della saga di Andrzej Sapkowski, permettendoti di conoscere parte del passato di Geralt. Inoltre, completare le due missioni ti frutterà punti esperienza extra.

Prologo

I ricordi di Geralt inizieranno a tornare dopo l'intensa esperienza dell'interrogatorio nei sotterranei del castello dei La Valette. Per prima cosa, rivivrà la sua morte durante la rivolta di Rivia.

Atto I

La seconda visione avverrà durante l'interrogatorio di Ciaran, un elfo degli Scoiattoli stanziati a Flotsam, sulla chiatta prigioniera della missione **Gli assassini dei re**. Nella visione, rivivrà i ricordi dell'Isola di Avallach e il rapimento della tua compagna da parte della Caccia Selvaggia. A questo punto, Triss si offrirà di aiutarti a recuperare la memoria. Inoltre, potrai discutere con Dandelion a proposito della visione.

Avrai occasione di discutere della Caccia Selvaggia con Roche dopo aver letto le **note mediche** trovate nel manicomio in rovina della missione **Tra le grinfie della follia**.

Inoltre, potrai discuterne ulteriormente con Vernon dopo la morte di Cedric, durante la missione **Dov'è Triss Merigold?** Infine, recuperare il **manoscritto** sulla Caccia Selvaggia tra le rovine elfiche (**Gli assassini dei re**) non solo espanderà le tue conoscenze sul re spettrale, ma ti permetterà anche di parlarne con Dandelion.

Atto II

Durante l'atto II, avrai occasione di apprendere qualcosa in più dagli **appunti del ricercatore** nelle catacombe della foresta dietro a Vergen, in uno dei sudari. Visiterai le catacombe durante le missioni **Cuore vacillante**, **La battaglia eterna** (Via di Iorveth) e **La maledizione del sangue** (Via di Roche). Potrai discutere degli appunti con Dandelion o con un mago.

Dopo aver parlato con Shilard (**Sangue reale**) e con il regicida (**Gli assassini dei re**), avrai un'altra visione del passato, in cui vedrai Geralt intento a vagare per il mondo all'inseguimento della Caccia Selvaggia e della donna rapita sull'Isola di Avallach. Durante l'atto II, a prescindere dalla scelta di seguire Iorveth o Roche, ti ritroverai nel campo nilfguardiano (durante la missione **Sangue reale** nella Via di Iorveth o durante **La maledizione del sangue** nella Via di Roche). Qui, nella tenda dell'ambasciatore, troverai un **libro** intitolato "Il Canto della Caccia". Se lo leggerai potrai discuterne con Dandelion o con lo speciale (nella Via di Roche).

Un altro ricordo ti tornerà dopo aver perso conoscenza in seguito allo scontro con il draug (**La battaglia eterna**). Geralt ricorderà di aver già conosciuto Letho e i suoi uomini, poiché avevano inseguito insieme la Caccia Selvaggia...

Atto III

A Loc Muinne, dopo aver trovato la spada **Addan Deith** e averne discusso con il mago e antiquario locale, Lockhart il Magnifico, avrai occasione di espandere le tue conoscenze sulla Caccia Selvaggia. Troverai la spada in questione in uno dei bauli sigillati, completando la missione **Contratto per i gargoyle**.

L'ultima visione arriverà parlando con Letho: vedrai Geralt, la maga Yennefer, Letho, Serrit e Auckes intenti a combattere insieme la Caccia Selvaggia, nonché Geralt sacrificarsi per salvare i suoi amici.

Gli assassini dei re

Anche questa missione è particolare: si aggiornerà automaticamente man mano che progredirai nel gioco, completando altre avventure e assistendo agli sviluppi della storia.

La missione narra il racconto iniziato nel primo The Witcher e continuato nel secondo capitolo della saga. Essa ti permetterà di seguire gli eventi legati agli assassini dei re, cominciati nel prologo e conclusi nell'atto III.

ATTO II

Missioni secondarie: Tra le grinfie della follia

Se chiederai a Cedric **[1]**, un cacciatore di Lobinden, di eventuali lavori per witcher, l'elfo ti parlerà di una villa abbandonata che durante l'ultima guerra contro Nilfgaard fungeva da ospedale psichiatrico per pazzi e malati di mente. Cedric sostiene che di recente siano scomparse due persone, partite per esplorare i sotterranei dell'edificio in questione. Per prima cosa, dovrai fare visita all'ospedale in rovina. Attraversando la foresta, incontrerai uno dei due uomini scomparsi, un certo Rupert, il quale ti implorerà di aiutare il suo amico, rimasto nelle rovine **[2]**. **[Combattimento]** Dalle rovine sentirai provenire l'ululato dei nekker, perciò sfodera la spada d'argento e corri verso l'ospedale. Usa il medaglione da witcher per evitare di cadere nelle trappole piazzate tra le rovine. Vicino alle scale dell'ospedale affronterai un nekker, che non dovrebbe rivelarsi un problema. Esplorando i sotterranei, scoprirai che l'edificio è maledetto: vedrai il fantasma di un soldato nilfgaardiano, mentre tutto intorno a te sarà avvolto dalle fiamme. Segui il fantasma nelle rovine, fino alla stanza in cui verrai attaccato da diversi spettri. **[Combattimento]** Sfodera la spada d'argento e respingi i wraith. Il combattimento sarà duro, perciò usa il segno Quen, le schivate e i colpi violenti. Poi recupera l'essenza di morte dai wraith e i **registri dell'ospedale** dal baule e continua l'esplorazione dei sotterranei in cerca di Gridley. Nella stanza successiva incontrerai nuovamente il fantasma nilfgaardiano, il quale ti mostrerà dove continuare la tua ricerca, conducendoti al tempo stesso in un'altra trappola. **[Combattimento]** Verrai attaccato da altri wraith, questa volta in gran numero. Difenditi con la spada d'argento e i segni Yrden e Quen.

Qualche stanza dopo, troverai finalmente l'uomo che stavi cercando, così terrorizzato da essere invincibile. Dovrai cercare dei **tranquillanti** da utilizzare su Gridley. Troverai il medicinale in questione poco lontano, nella stanza a destra. Prima, però, dovrai sconfiggere alcuni wraith. Torna da Gridley, il quale ti racconterà la terribile storia dell'ospedale maledetto e del soldato nilfgaardiano che vi è stato torturato in passato: sembra che l'unico modo per riportare la pace tra le rovine consista nel trovare il wraith che è diventato l'uomo torturato. Il fantasma ti attende nella stanza a sinistra e, con tua sorpresa, si rivelerà disposto a parlare, chiedendoti di portargli gli occhi e i cuori di coloro che lo torturarono: Rupert e Gridley, che ha attirato qui. Scorta fuori Gridley e parla con entrambi gli uomini. **[Scelta]** Hai diverse possibilità. **[A]** Potrai accettare la proposta del fantasma, uccidere i suoi aguzzini e portargli ciò che chiede. **[B]** In alternativa, potrai riferire ai due uomini le richieste del fantasma, i quali ti proporranno d'ingannare il wraith con gli occhi e i cuori di alcuni maiali, molto simili a quelli umani e facilmente reperibili dal macellaio di Flotsam **[3]**. Se sceglierai questa opzione, il fantasma ci cascherà e, spezzata la maledizione, dovrai decidere se lasciare andare Rupert e Gridley o se consegnarli a Loredò. **[C]** Infine, potrai anche provare a portare allo spettro gli occhi e i cuori di nekker, ma il wraith capirà che stai cercando d'ingannarlo e ti attaccherà. Una volta sconfitto il fantasma, dovrai decidere se lasciare andare Rupert e Gridley o se consegnarli a Loredò.

Postumi della sbornia

Facendo visita ai tuoi amici delle forze speciali temeriane scoprirai che stanno organizzando una festa. Se accetterai il loro invito e ti unirai a loro, Ves ti sfiderà a una gara di lancio dei coltelli. Il divertimento verrà interrotto dall'arrivo di due contadini, che accuseranno l'unità di Roche di aver profanato una statua di Vejopatis. L'infelice incidente si concluderà con uno scontro tra Geralt e Roche: Ves cercherà di calmare i due, e Roche se ne andrà offeso. A questo punto, la ragazza ti racconterà la storia di Roche, chiedendoti di unirti a lei per una birra. Dopo un altro boccale, uno dei soldati suggerirà una sfida a braccio di ferro: se vincerai, otterrai la sua arma, una **spada di Creyden**. Dopo qualche altro boccale, calerà una coltre buia sui tuoi ricordi, e verrai svegliato da un contadino da qualche parte lungo il fiume... Ti ritroverai disarmato e nudo dalla cintola in su, chiedendoti cos'è successo la sera prima. Se corromperai o intimidirai il contadino, questi ti dirà di parlare con la madame locale. Trovarla non sarà difficile: il bordello è situato accanto alla locanda di Flotsam. In cambio di una piccola mancia, Margot ti racconterà cos'hai combinato la sera prima insieme a cinque allegri amici delle Bande Blu... A quanto pare, hai cavalcato le sue ragazze e ti sei fatto portare fino al porto. La madame ti dirà di parlare con Ves per maggiori dettagli. Troverai Ves negli alloggi delle Bande Blu di Flotsam. L'unica donna delle forze speciali temeriane ti racconterà che hai cercato di attraversare il fiume insieme ai suoi amici, usando le cortigiane come cavalcature, e che ti sei fatto fare un tatuaggio blu uguale a quello degli uomini di Roche. Perlomeno, il tuo equipaggiamento non è andato perduto nella confusione: qualcuno l'ha recuperato e conservato nel baule vicino alla finestra.

Contratto per i nekker

Troverai il contratto per i nekker, una razza di mostri che vive nella foresta circostante, sulla bacheca di fronte alla locanda di Flotsam. Prima di poterti occupare direttamente dei nekker, dovrai raccogliere informazioni su di essi. Come si suol dire, la pratica è la miglior insegnante, perciò potrai apprendere le abitudini e le debolezze dei mostri affrontandoli sul campo. Dopo

aver ucciso poco più di una dozzina di nekker, Geralt giungerà alla conclusione che i mostri usano un sistema di gallerie sotterranee per spostarsi nella foresta: se riuscirai a trovare e a distruggere tutti gli ingressi delle gallerie, i nekker non saranno più un problema. Gli ingressi delle gallerie sono situati nella foresta intorno a Flotsam, nelle caverne sotto la città e nella caverna nascosta dalla cascata, vicino alle rovine elfiche. Il modo migliore per distruggere le gallerie consiste nel farle crollare usando delle bombe, in particolare la bomba mitraglia. Per crearla, avrai bisogno d'ingredienti che contengano due composti alchemici: rebis e caelum. Una volta distrutte le gallerie, recati da Louis Merse, nel quartiere mercantile di Flotsam, per riscuotere la ricompensa.

Contratto per endriaghe

Similmente al contratto per i nekker, troverai il contratto per le endriaghe sulla bacheca di fronte alla locanda di Flotsam. Ancora una volta, dovrai prima raccogliere informazioni sulle endriaghe, e questo richiederà l'uccisione di poco più di una dozzina di creature. Le endriaghe vivono nella foresta, nei pressi di Lobinden. **[Combattimento]** Affrontare le endriaghe sarà una discreta sfida, specialmente all'inizio del gioco. Fai molta attenzione e usa adeguatamente il segno Yrden per immobilizzare i mostri e finirli con la spada d'argento. Dopo averne uccisi abbastanza, Geralt capirà che la minaccia delle endriaghe avrà fine soltanto quando i loro bozzoli, uova giallastre e semi-trasparenti contenenti cuccioli di endriaga, saranno distrutti. Distruggendo i loro nidi, attirerai allo scoperto le endriaghe regine: dopo averle uccise, la foresta intorno a Flotsam sarà finalmente libera da queste bestie. Una volta distrutti tutti i bozzoli, recati da Louis Merse per riscuotere la ricompensa.

Dadi: Flotsam

Il minigioco dei dadi sarà piuttosto familiare ai giocatori del primo The Witcher. Il gioco richiede il lancio di cinque dadi a sei facce. Innanzitutto, dovrai decidere la tua puntata: dopo averla confermata, potrai lanciare i dadi. Ricorda di non tirarli con troppa forza (ovvero, di non muovere il mouse troppo velocemente), poiché i dadi che cadono dal tavolo non contano. L'avversario lancerà sempre i suoi dadi dopo di te. Dopo il tiro iniziale, potrai selezionare i dadi che desideri ritirare. Infine, i dadi verranno confrontati e vincerà l'avversario con il risultato migliore. L'ordine dei risultati è il seguente: coppia, doppia coppia, tris, scala a cinque, scala a sei, full, quattro di un tipo e cinque di un tipo.

Troverai i primi giocatori disposti a sfidarti nella locanda di Flotsam, seduti a uno dei tavoli del piano inferiore. Cas e Bendeck sono i più deboli della lega, perciò non avrai bisogno di raccomandazione per sfidarli, mentre per giocare contro Zindrab, seduto allo stesso tavolo, dovrai prima battere gli altri due. Sconfitto Zindrab, sarai pronto per sfide più interessanti: Einar Gausel e un certo Zegota. Troverai il primo nel quartiere degli artigiani, mentre il secondo ti aspetta a Lobinden.

Sconfitto Zegota, potrai accettare il denaro o scegliere un'altra ricompensa: gli schemi di creazione per tre trappole diverse o la testa di troll femmina. La testa ti servirà per aiutare il troll del ponte (**Attenti al troll**).

Braccio di ferro: Flotsam

Quello del braccio di ferro, insieme ai dadi e agli incontri di lotta, è uno dei minigiocchi di The Witcher 2. I comandi sono limitati ai tasti direzionali sinistra e destra, e per vincere non dovrai fare altro che mantenere il puntatore nel settore visualizzato su schermo. Man mano che Geralt si stancherà, il settore si farà sempre più stretto.

Sarà Zoltan a parlarti del braccio di ferro e a sfidarti per primo. Il nano sarà sempre disposto ad affrontarti, perciò ti consigliamo di fare pratica con lui prima di passare ad avversari più forti. Dopo aver battuto il nano, potrai sfidare un altro avversario: Wilks il Nerboruto. Troverai Wilks nella locanda di Flotsam. È l'avversario più debole in assoluto, perciò non dovrebbe rivelarsi un problema se hai sconfitto Zoltan. Per sfidarlo, dovrai puntare 5 oren.

Una volta battuto Wilks, questi chiamerà il suo amico più forte: Sten lo Smilzo. Questa volta, avrai bisogno di 15 oren per sfidarlo. Sconfitto Sten, potrai sfidare Mack il Grasso, anch'egli nella locanda. Mack è un avversario tosto, piuttosto simile a Zoltan. Per sfidarlo, dovrai puntare altri 15 oren. Sconfiggendo Mack potrai sfidare il campione locale: un costruttore di barche di Lobinden, Bart la Chiatta. Troverai il campione nel villaggio. Chiedigli del braccio di ferro, e Bart accetterà di sfidarti. Seguilo fino alla riva del fiume e, con un po' di fortuna, vincerai la bellezza di 100 oren. Dopo averlo battuto, Bart ti parlerà di Adam Pangratt, l'unico che sia mai riuscito a sconfiggerlo prima di te, e ti chiederà di portargli i suoi saluti se mai dovessi incontrarlo. Questi sono tutti gli incontri di braccio di ferro disponibili durante l'atto I, ma se hai ancora oren da spendere, puoi sempre sfidare Zoltan o Wilks il Nerboruto.

Uno contro uno: Flotsam

Gli incontri di lotta sono un altro dei minigiocchi di The Witcher 2. Si tratta di sequenze interattive in cui compariranno su schermo i tasti da premere (A, D o W).

Facendo visita alla locanda di Flotsam, noterai sicuramente degli individui che lottano all'interno. Se parlerai con uno di loro, la persona in carica, un certo Sheridan, si farà avanti per spiegarti brevemente le regole e per organizzarti un incontro con qualcuno del tuo livello. Dopo aver vinto, ti offrirà un altro avversario, questa volta più forte. Dopo la seconda vittoria, Re Ziggy, un individuo piuttosto noto a Flotsam, noterà il tuo talento e ti offrirà di partecipare agli incontri che si tengono nella tenuta del comandante Loredo (**Fight club**). Se deciderai di prendervi parte, Ziggy ti attenderà ogni giorno dopo le 21:00 di fronte alla locanda per condurti alla tenuta. Nel frattempo, potrai sfidare Piccolo Doda, l'avversario più forte del campionato locale: se vincerai, Sheridan ti pagherà un piccolo extra.

Concluso il torneo della locanda, potrai sfidare nuovamente gli avversari sconfitti.

Fight club

Se credi di valere di più dei semplici incontri della locanda, parla con Ziggy di sera. Il tuo nuovo „patrono“ ti condurrà alla tenuta del comandante Loredo, parlandoti di fama e fortuna lungo il tragitto. Giunti sul posto, avrai ancora una possibilità di ritirarti, ma perché esitare?

In una caverna sotto la tenuta di Loredo affronterai quattro avversari, tutti più forti di quelli sconfitti nella locanda. Sarà una buona occasione per guadagnare qualche oren. Prima dell'incontro con il quarto sfidante, un certo Zdenek, il comandante chiederà di parlarti in privato: Loredo ti proporrà (o meglio, ordinerà) di perdere apposta l'incontro, poiché tutti hanno scom

messo su di te, e il comandante guadagnerebbe un sacco di soldi scommettendo su Zdenek. **[Scelta]** La scelta è solo tua. **[A]** Se accetterai di perdere l'incontro, Loredo diventerà con te i suoi guadagni. **[B]** Se ignorerai la richiesta del comandante, questi ti prometterà che avrai di che pentirtene.

Uscendo dalla tenuta, non dimenticare di recuperare le tue spade: la guardia le ha depositate in un baule vicino al cancello. Se hai vinto il torneo, due bruti inviati da Loredo ti attaccheranno in una strada poco lontano. **[Combattimento]** Per sconfiggere facilmente i due sicari, immobilizzane uno con il segno Yrden ed evita gli attacchi dell'altro, cercando di colpirlo alle spalle con attacchi potenti. Infine, cerca di atterrare l'avversario rimasto con il segno Aard e di finirlo con la spada d'acciaio. Inoltre, avrai la possibilità di chiacchierare con Dandelion a proposito dei risultati del torneo, completando così la missione.

Attenti ai troll

Troverai il contratto per il troll insieme agli altri contratti, sulla bacheca **[1]** di fronte alla locanda di Flotsam. Tuttavia, non si tratta di un tipico contratto da witcher: essendo il troll una creatura senziente, il codice di Geralt gli permette di ucciderne uno solo in caso si riveli una minaccia per gli umani. Prima di partire alla ricerca del troll, recati a parlare con l'anziano di Lobinden, Chorab **[2]**, il quale ti chiederà d'ignorare il contratto e di non uccidere il troll. Che strano! Nella foresta, nei pressi del ponte in rovina **[3]** menzionato sul contratto, incontrerai un contadino. Dopo averlo salvato da un nekker, scoprirai che il troll locale ha recentemente perso la ragione: finora, la creatura si era sempre occupata del ponte, l'unico per attraversare il Pontar in tutta la zona, ma ultimamente il ponte è finito in rovina e il troll esige alcolici come pedaggio per l'attraversamento, attaccando i viandanti che non pagano. Il contadino ti spiegherà che la zona ha bisogno di un troll sobrio e di un ponte intatto, perciò ti chiederà di non uccidere la creatura e di parlare con Chorab. Avendo già discusso con l'anziano di Lobinden, non ti resta che cercare il troll.

Troverai la creatura sotto il ponte in rovina e, come previsto, questa ti chiederà un pedaggio in alcolici: se non ne possiedi o non vuoi pagare, il troll ti attaccherà. Dopo qualche colpo, il troll cesserà il suo attacco e invocherà pietà. **[Scelta]** **[A]** A questo punto, potrai uccidere il troll e riscuotere la ricompensa da Louis Merse **[4]**, concludendo il contratto, oppure **[B]** risparmiare la vita alla creatura e cercare di aiutare la comunità locale, come chiesto dall'anziano di Lobinden. Se sceglierai la seconda opzione, scoprirai che la compagna del troll è stata uccisa, e questo ha gettato nella disperazione la creatura, spingendola a bere. Il troll ti prometterà di riparare il ponte se scoprirai chi ha ucciso la sua compagna. Vale la pena di provare. Chi potrebbe mai volere la testa di un troll? Forse un mago o un alchimista? Non ti resta che recarti da Sheala in cerca di una pista. Dopo aver parlato con la maga, fai un salto in locanda a parlare con Zoltan: il nano ti spiegherà che la testa di un troll femmina potrebbe servire allo stesso tipo di persona che colleziona teste di animali, cosa che può fare colpo su molte contadine. Per quanto possa sembrarti strano, non ti resta che raggiungere Lobinden in cerca d'indizi. Gli indizi che cerchi si trovano in casa di Zegota, decorata con una testa di troll femmina in bella vista. Interrogato a proposito, Zegota ti dirà di averla acquistata da un certo Dymitr, i cui compagni bazzicano intorno alla locanda di sera. Per ottenere la testa di troll da Zegota dovrai sconfiggerlo ai dadi, ma questi accetterà la sfida soltanto dopo che avrai sconfitto tutti gli altri giocatori di Flotsam (Dadi: Flotsam).

Ora dovrai cercare un losco individuo intorno alla locanda dopo il tramonto. Non dovrete avere problemi a trovarlo. Se riuscirai a intimidire gli sgherri, scoprirai che Dymitr è attualmente nel cimitero vicino a Lobinden, altrimenti sarai costretto a dare loro una bella lezione per ottenere l'informazione. Incontrerai il responsabile della morte del troll femmina nel cimitero. Dopo un breve dialogo, Dymitr ti attaccherà. **[Combattimento]** Come sempre in caso di avversari multipli, usa il segno Yrden, schiva gli attacchi nemici e colpisci alle spalle. Non è la prima volta che degli umani si rivelano essere dei mostri peggiori di quelli incontrati nella foresta. Concluso lo scontro, torna dal troll (se avrai vinto la testa del troll femmina a dadi, questi ti ricompenserà con uno schema per armatura) e poi recati da Chorab, a Lobinden, per riscuotere la tua ricompensa.

Profumo d'incenso

Vagando per il porto di Flotsam, verrai avvicinato da un certo Vencel Pugg, che, conoscendo la tua professione, ti offrirà un'ingente somma di oren in cambio del tuo aiuto. È difficile rifiutare una simile proposta senza neanche ascoltare la richiesta, quindi verrai a sapere che l'uomo è interessato alla formula di un certo tipo d'incenso venduto da un mercante locale. Sembra che i suoi fumi siano velenosi.

Un negozio di sogni

Cercando il mercante, incontrerai una folla intorno a una bancarella vicino al patibolo. La donna a capo della folla ti chiederà di fare qualcosa per questo losco mercante: secondo la donna, il suo "innocuo incenso" è peggio della fisstech, poiché causa una maggiore assuefazione. Il proprietario, naturalmente, non ammetterà nulla, ma potrai convincerlo a chiudere bottega tramite persuasione o intimidazione, se hai sviluppato adeguatamente tali abilità. Così facendo, soddisferai la folla riunita e guadagnerai qualche oren extra. In questo modo, potrai ottenere la vera formula per l'incenso. Potrai anche riferire al mercante dell'offerta di Pugg per ottenere una falsa formula da riportare al tuo datore di lavoro. **[Scelta]** La tua prossima mossa dipende soltanto dal tuo buon cuore.

[A1] Naturalmente, potrai consegnare a Pugg la formula a cui tiene tanto. Prima di pagarti, questi vorrà controllarne l'autenticità nel suo laboratorio... Non si è mai troppo cauti, specialmente quando sono in ballo 1.000 oren. Chiedigli di riavere la formula e accetta d'incontrarlo a uno dei cancelli cittadini, da cui ti guiderà verso il suo laboratorio. Una volta raggiunto il cancello, Pugg ti chiederà di lasciarti bendare, poiché vorrebbe mantenere segreta l'ubicazione del suo laboratorio. Dopo qualche tempo, raggiungerai il luogo in cui gli uomini di Pugg stanno esaminando la formula e, se gli hai consegnato quella vera, otterrai la ricompensa promessa.

[A2] Se, invece, hai consegnato a Pugg la formula falsa, l'inganno verrà presto scoperto e dovrai affrontare a mani nude diversi nemici armati. **[Combattimento]** Puoi anche cercare di sconfiggere tutti i nemici a pugno, ma sarà un'impresa improba. Ti consigliamo di recuperare una spada dalla rastrelliera di fronte a te e di usarla insieme al segno Yrden per sconfiggere gli avversari. A ogni modo, la missione avrà termine.

[B] Quando incontrerai Pugg vicino ai cancelli di Flotsam potrai rifiutare di lasciarti bendare. In questo caso, questi ti segnerà la posizione del suo laboratorio sulla mappa, dove potrai raggiungerlo di persona. Una volta sul posto, otterrai la ricompensa promessa o dovrai affrontare gli sgherri di Pugg, a seconda della formula che gli fornirai.

[C] Se deciderai di tenere per te la formula, Pugg lascerà Flotsam alquanto contrariato. Dopo qualche tempo, vagando per la foresta nei pressi del ponte vicino alla tana del kayran, cadrà

nell'imboscata degli uomini di Pugg, verrai stordito e portato a forza nel laboratorio. Gli sgheri ti prenderanno le armi e la formula dell'incenso, costringendoti ad affrontarli per liberarti e uscire dal laboratorio. **[Combattimento]** Essendo disarmato e privo di speranze con i soli pugni, ti consigliamo di usare i segni Quen e Axii, e di recuperare la spada dalla rastrelliera vicina alla nostra cella di fortuna. Con la spada in pugno, evita gli attacchi nemici e dovresti riuscire a liberarti di Pugg e dei suoi uomini senza grossi problemi.

Malena

Vagando per Lobinden, incontrerai un gruppo di guardie cittadine intente a parlare con un'elfa **[1]** in mezzo al villaggio. Se ti avvicinerai, scoprirai che la ragazza sembrerebbe coinvolta nella scomparsa di due guardie, essendo accusata di averle condotte in un'imboscata degli Scoia'tael. Se offrirai il tuo aiuto, ti verrà chiesto di esplorare le caverne sotto Flotsam, dove le guardie scomparse sono state viste l'ultima volta **[2]**. Non ti resta che recarti nelle caverne, dove troverai delle tracce di sangue. Inoltrandoti nelle caverne, troverai il corpo di una guardia, ma niente sembrerebbe confermare il coinvolgimento degli Scoiattoli. Le caverne sono piene di nekker, apparentemente responsabili della scomparsa delle guardie. Se non vuoi fare la stessa fine, dovrai difenderti. **[Combattimento]** Con la spada d'argento in pugno, usa attacchi veloci per aprirti la strada e cercare altri indizi. Segui le tracce di sangue per trovare i cadaveri delle guardie. Prima di esaminarli da vicino, sarai costretto a occuparti di un necrofago, attirato dai corpi. **[Combattimento]** Usa la spada d'argento per parare gli attacchi del mostro, attendendo l'occasione giusta per sferrare degli attacchi potenti. Quando la creatura si afferrerà la testa e inizierà a tremare, allontanati il più velocemente possibile per evitare un'esplosione letale. Sconfitta la creatura, è tempo di esaminare i cadaveri delle guardie scomparse. Ti apparirà subito ovvio che non sono stati uccisi dai mostri, poiché i corpi presentano ferite da freccia. Freccie di Scoia'tael, come osserverà Geralt... Sembra che l'elfa abbia davvero attirato le guardie in un'imboscata, dopotutto. Torna in superficie per affrontare la ragazza alla luce della tua scoperta: appena uscito dalle caverne, verrai avvicinato dalle guardie, e dovrai prendere una decisione difficile. **[Scelta] [A]** Potrai rivelare che le guardie sono state uccise dagli Scoia'tael oppure **[B]** potrai mantenere il segreto e dare la colpa ai mostri.

[A] Se riferirai alle guardie che i loro compagni sono stati uccisi dagli Scoia'tael, la ragazza sosterrà di non avervi niente a che fare. Potrai decidere se smentire le sue menzogne e farla condannare a morte, oppure se crederle e lasciarle spiegare la situazione. Malena dirà che non le crederete a meno di vederlo di persona e vi chiederà di seguirla... in quella che si rivelerà un'imboscata. Un'unità di Scoiattoli vi attende nella foresta, nel punto in cui vi guiderà l'elfa. **[Combattimento]** Sfodera la spada d'acciaio e usa il segno Yrden, parando ed evitando gli attacchi nemici, per salvare te stesso e le guardie che ti hanno seguito. Concluso lo scontro, riceverai una somma di oren variabile, a seconda di quante guardie temeriane sono sopravvissute.

[B] Se terrai per te la verità, Malena ti chiederà d'incontrarla nella foresta, vicino alla cascata, lasciando intendere di esserti immensamente grata. Poiché Geralt non perde mai simili occasioni, recati sul luogo **[3]** per reclamare la tua ricompensa. Nella foresta ti attendono vari pericoli. **[Combattimento]** Per prima cosa, sono presenti diverse trappole, che potrai evitare usando il medaglione per individuarle. Secondo, ci sono i nekker, che non dovrebbero rivelarsi un problema se resterai in guardia e pronto a usare la tua spada d'argento. Infine, ci sono le endriaghe, che potrebbero rivelarsi una vera sfida, soprattutto se in gruppo. Ti consigliamo di affrontarle con il segno Yrden e attacchi potenti della spada d'argento. Superate queste minacce, potrai raggiungere la cascata, dove ti atten-

de la dolce fanciulla elfica. Dopo un breve dialogo, la ragazza concluderà affermando che solo i morti mantengono i segreti, e capirai di essere caduto in un'imboscata: dal bosco, infatti, emergerà un'unità di Scoiattoli. Se hai aiutato Iorveth nelle rovine effiche (**Gli assassini dei re**), gli Scoia'tael, con grande sorpresa di Malena, non ti attaccheranno, ma si rivolteranno contro la ragazza. Se, invece, arriverai nella radura prima dell'incontro con Iorveth nelle rovine o se ti sei schierato con Roche, gli elfi ti attaccheranno. **[Combattimento]** Lo scontro con l'unità degli Scoia'tael sarà molto impegnativo. Ti consigliamo di usare il segno Yrden e di parare gli attacchi nemici con la spada d'acciaio. Inoltre, dovrai evitare alcuni attacchi e colpire gli avversari alle spalle, raddoppiando così i danni inferti. Malena approfitterà della confusione per fuggire. Non ti resta che cercarla.

L'elfa conosce i dintorni di Flotsam molto meglio di te, e si è nascosta così bene che nessuno sarà in grado di dirti dove si trova. Pertanto, ti consigliamo di cercarla mentre completi un'altra missione, **Tra le grinfie della follia**. La ragazza, infatti, si è nascosta nell'ospedale in rovina **[4]**. Se esplorerai accuratamente le rovine, la troverai sicuramente. Ora non ti resterà che decidere cosa fare di lei. **[Scelta] [A]** Potrai fare giustizia e ucciderla tu stesso oppure **[B]** potrai portarla da Loredò e lasciare a lui la decisione oppure **[C]** potrai lasciarla andare.

Il Cuore di Melitele

Durante l'assalto al castello dei La Valette hai avuto occasione d'incontrare i Razziatori di Crinfrid, i quali ti avevano chiesto consiglio sul talismano in loro possesso. Se hai ottenuto il talismano in questione (Il Cuore di Melitele), potrai apprendere i segreti di questo oggetto magico durante il tuo soggiorno a Flotsam.

Avvicinandoti a una delle case di Lobinden, il villaggio accanto alle mura di Flotsam, il medaglione da witcher inizierà a vibrare, informandoti della vicinanza di qualcuno dotato di capacità magiche. Come scoprirai presto, si tratta di Anezka, erborista locale e presunta strega. Se le chiederai informazioni sul **talismano di Pivello**, la ragazza si offrirà di comprarlo. **[Scelta] [A]** Puoi accettare, ma questo porrà fine alla tua avventura con il talismano. Se proprio intendi accettare, ti consigliamo di concludere prima la missione del troll, a meno che tu non intenda non uccidere la creatura (Attenti al troll). **[B]** In alternativa, potrai indagare sul suo improvviso interesse per l'amuleto. Se non crederai alle sue parole e userai la persuasione, l'erborista ti rivelerà che si tratta del Cuore di Melitele, un potente manufatto magico che protegge chi lo indossa. Sì, è una storia che hai già sentito... ma pare che sul medaglione sia stato lanciato un incantesimo che ne distorce l'effetto originale: attualmente, l'amuleto porta sfortuna a chi lo indossa. La strega vorrebbe comprarlo perché conosce un rituale che potrebbe ripristinare i poteri originali del medaglione.

Se le chiederai del rituale, scoprirai che Anezka ha bisogno di alcuni ingredienti magici rari per eseguirlo: **essenza di morte**, **occhi di arachas**, **lingua di troll** e **feto di endriaga**. Se accetterai di recuperarli, la ragazza ti aiuterà a spezzare la maledizione che grava sul medaglione. L'ultimo ingrediente non dovrebbe essere un problema... Ci sono fin troppe endriaghe nella foresta. Potrai ottenere l'**essenza di morte** uccidendo i wraith, ad esempio, durante la missione secondaria nel manicomio in rovina (**Tra le grinfie della follia**). Gli **occhi di arachas** possono essere recuperati prima dell'incontro con Iorveth durante la missione **Gli assassini dei re** (ricorda però di non seguire subito Iorveth all'incontro con Letho, o salterai diverse missioni secondarie). Infine, la **lingua di troll** è ottenibile uccidendo il troll del ponte in rovina, per il quale Loredò ha offerto una ricompensa (**Attenti al troll**).

Dopo aver recuperato i quattro ingredienti, parla con Anezka e accetta d'incontrarla a mezzanotte nei pressi dell'altare di Vejopatis per eseguire il rituale. Ti consigliamo di meditare fino alle 22:00 e poi di recarti sul luogo. Il monumento si trova nelle profondità della foresta, perciò dovrai affrontare endriaghe e nekker lungo il percorso. **[Combattimento]** Ti consigliamo di affrontare i mostri in questione immobilizzandoli con il segno Yrden e finendoli con la spada d'argento. Giunto all'altare, dovresti incontrare l'erborista: se giungerai prima di mezzanotte, Anezka non sarà ancora arrivata, perciò non ti resterà che aspettare. La ragazza darà inizio al rituale per spezzare la maledizione del medaglione, richiamando fuoco magico dalla bocca della divinità e attirando così i wraith della zona. Non puoi avvicinarti troppo alla strega né lasciare che gli spettri la attacchino, o il rituale fallirà. **[Combattimento]** Respingi l'assalto dei wraith usando la spada d'argento e i segni Yrden e Igni. Una volta sconfitti i fantasmi, Anezka completerà il rituale. Parla per farti consegnare il **Cuore di Melitele** come ricompensa per il tuo aiuto.

Fiume mistico

Atto I

Esaminando il relitto vicino alla tana del kayran troverai un cadavere umano con addosso una chiave. La chiave apre un baule nel suddetto relitto, al cui interno troverai il **diario** e il **rapporto** del capitano della Petra Sillie, nonché alcuni componenti di creazione. Avrai bisogno di diversi componenti per concludere questa missione.

Leggi il diario e il rapporto del capitano per scoprire che la spedizione della Petra Sillie aveva trovato dei preziosi manufatti vran a Loc Muinne. Inoltre, una seconda nave aveva solcato le acque del Pontar insieme alla Petra Sillie. Il capitano morì prima d'inviare il suo rapporto... ma tu puoi farlo per lui.

A Flotsam potrai trovare diverse caselle della posta reale: potrai depositare il **rapporto** del capitano in una di esse. Le caselle sono gestite dai corrieri reali, i quali trasportano sicuramente informazioni interessanti... anche se, naturalmente, nessuno dovrebbe leggere tali lettere.

Tutta la corrispondenza della città è gestita da Louis Merse. Troverai una cassetta delle poste reali nella sua abitazione, sulla scrivania. Louis, tuttavia, si agiterà moltissimo se cercherai di acquisirne il contenuto, e non vorrà saperne. Sarà meglio parlargli e usare il segno Axii per convincerlo a lasciarti aprire la cassetta: se avrai successo, potrai esaminarne il contenuto senza problemi. Al suo interno, troverai un **rapporto** di Louis Merse indirizzato a un ufficiale di Vizima, contenente svariate accuse contro il direttore delle poste e prove di varie mancanze nei suoi doveri.

C'è un'altra cassetta nella tenuta di Loredò, e la **chiave** necessaria per aprirla si trova in mano al comandante. Avrai modo di esaminarne il contenuto soltanto verso la fine del tuo soggiorno a Flotsam, se ucciderai Loredò e recupererai la chiave. Dentro la cassetta troverai una **lettera** indirizzata a un certo Dethmold, che prova come il comandante non fosse particolarmente affranto dalla morte di Foltest, e fosse più preoccupato della buona salute di Henselt, il re kaedweniano.

Atto II

Durante i tuoi viaggi per l'Aedirn, scoprirai nelle gole vicine al Pontar il relitto della Eyla Tar, la nave gemella della Petra Sillie trovata nei dintorni di Flotsam. Usando la **chiave** del capitano recuperata durante l'atto I potrai aprire il baule tra i resti della nave, al cui interno troverai

il **diario del capitano** della Eyla Tar, nonché alcuni **componenti vran per forgiatura**, che, secondo il diario, permetterebbero di creare un'armatura del vran. Inoltre, il diario spiega come sono andate distrutte le navi.

Atto III

Se scenderai nelle fogne di Loc Muinne dall'ingresso vicino alla piazza principale della città, svolta a sinistra e poi a destra per raggiungere una stanza contenente un baule. Qui potrai usare la **chiave** recuperata sulla Petra Sillie per aprire il baule e recuperare un'**armatura di Ysgith**, una spada **Deireath**, una **runa del fuoco**, uno **schema per armatura del vran** e alcuni componenti di creazione. Ottenuto lo **schema per armatura del vran**, potrai fare visita al fabbro locale (Bras di Ban Ard, nella locanda vicino alla piazza principale) e chiedergli di modificare l'**armatura di Ysgith** usando i **componenti vran per forgiatura** trovati nell'Aedirn, forgiando così l'**armatura del vran**. Una volta forgiata l'armatura, la missione sarà conclusa.

ATTO II: Via di Iorveth

Missioni secondarie: Cuore vacillante

Quando tornerai in locanda dopo il consiglio di guerra convocato da Saskia, un elfo dell'unità di Iorveth ti avvicinerà alla porta, chiedendo il tuo aiuto **[1]**. L'elfo si presenterà come Ele'yas, e ti spiegherà che negli ultimi tempi sono scomparsi diversi giovani di Vergen, i cui corpi sono stati ritrovati nel villaggio bruciato poco lontano. Se chiederai maggiori informazioni, Ele'yas ti dirà che i corpi sono stati seppelliti in una tomba nei pressi della città. Le ferite sui cadaveri non sono di natura umana, e l'elfo offre una ricompensa... Sembra proprio un lavoro da witcher. Visitando il villaggio bruciato **[2]** non troverai molti indizi utili per le indagini: l'odore di zolfo e le tracce di sangue sembrano confermare i sospetti di Ele'yas. Non ti resta che esaminare i corpi nelle catacombe **[3]** in cerca di altri indizi.

Una galleria scavata nella roccia ti porterà dai sobborghi di Vergen alla foresta della valle, al cui centro si trovano le catacombe.

Sfonda i muri con il segno Aard per raggiungere le stanze interne, dove troverai le salme avvolte in teli. Prima di poterle esaminare, però, verrai attaccato dai wraith. **[Combattimento]** Hai già incontrato questo tipo di mostri nell'ospedale in rovina di Flotsam, perciò non ti resta che utilizzare le stesse tattiche, ovvero i segni Aard e Yrden, le schivate e la spada d'argento. Profanare le salme dei defunti non sarà un'esperienza piacevole... Il tuo obiettivo è trovare corpi recenti, portati qui soltanto pochi giorni prima. Esplorando le catacombe troverai i teli puliti che stai cercando nella terza stanza partendo dall'ingresso. Dopo aver estratto le salme, inizia a esaminare i cadaveri. Se hai gli **strumenti chirurgici**, potrai estrarre un **frammento di lama** dal braccio di un defunto. Gira il cadavere per esaminarne le ferite sulla schiena, e sotto il corpo troverai un **album di poesie** appartenente a Dandelion. Dopo un'accurata analisi, giungerai alla conclusione che buona parte delle prove indica l'operato di una succube. Già che ti trovi nelle catacombe, scendi al livello inferiore, dove, in una delle stanze, troverai il fantasma di Ekhart Henessy a guardia della **bandiera degli Stendardo Grigio**, uno dei manufatti richiesti per disperdere la nebbia spettrale (**La battaglia eterna**). Torna a Vergen per fare quattro chiacchiere con Dandelion a proposito del tuo album di poesie.

Giunto sul posto, incontrerai il bardo e vestirai i panni di Dandelion per attirare la succube con la tua poesia. Componi la seguente strofa: „Se i nostri corpi potessero comporre una canzone/ Il mio cuore chiederebbe alle tue dolci e candide mani/O se volessi stringere qualcos'altro e lasciarmi soddisfatto?“. Fatto ciò, la succube ti inviterà a seguirla. **[Scelta] [A]** Sempre come Dandelion, potrai seguire la succube ignorando le indicazioni di Geralt oppure **[B]** potrai tornare dal witcher. La scelta non influenzerà particolarmente lo svolgimento della storia, e in entrambi i casi riprenderai presto il controllo del Lupo Bianco. Raggiunta la succube, questa, con tua grande sorpresa, non ti attaccherà. Comincerai ad avere qualche dubbio sul suo conto... Il bel demone sosterrà di aver sedotto le giovani vittime e di aver fatto l'amore con loro per prosciugare parte delle loro energie, ma senza ucciderli, poiché voleva che tornassero da lei. Afferma che sia stato Ele'yas, innamorato alla follia di lei, ad averli assassinati in un impeto di gelosia. **[Scelta]** Si tratta di una scelta difficile, poiché le accuse di entrambe le parti sembrano avere un senso. **[A]** Se non crederai alla succube sarai costretto a combatterla oppure **[B]** se crederai alla succube deciderai di tornare a parlare con l'elfo.

[A] [Combattimento] La succube si rivelerà un avversario più impegnativo dei soliti nemici, ma niente di particolarmente problematico se ti ricorderai di usare la spada d'argento e i segni Yrden e Quen. Ucciso il demone, torna da Ele'yas per riscuotere la ricompensa che ti era stata promessa. **[B]** Incontrerai Ele'yas di fronte alla locanda. Se interrogato a proposito degli omicidi, l'elfo negherà tutto, perciò non ti resterà che recarti a parlare con il capo della sua unità, Iorveth **[4]**. Se hai già trovato il **frammento di lama** sul cadavere di una vittima, Iorveth ti crederà, altrimenti ti chiederà di portargli delle prove. Se credi alle parole della succube, è tempo di cercare le prove necessarie. Dopo aver mostrato il frammento a Iorveth, scoprirai che il sospettato principale è fuggito, a conferma delle accuse della succube. Non ti resta che tornare dalla succube per riscuotere la ricompensa... Ma sulla strada per il villaggio bruciato verrai attaccato da Ele'yas. **[Combattimento]** Il tuo avversario è armato con due sciabole. Ti consigliamo di immobilizzarlo con il segno Yrden e di sferrare attacchi potenti alle spalle. Eliminato l'omicida, recati dalla succube per la ricompensa.

L'incubo di Baltimore

Mentre sarai intento a cercare un manufatto magico nella vecchia cava **[1]**, incapperai nel sogno di un certo Baltimore, nel quale il nano, terrorizzato, fugge da qualcosa. Vagando per Vergen, nei pressi delle miniere, vedrai la casa presente nel sogno **[2]** e, di fronte a essa, incontrerai Thorak. Verrai a sapere che Thorak è l'apprendista del grande mastro runico, scomparso anni prima, e che ne ha rilevato la casa dopo la sua scomparsa. Tuttavia, sembra che nessuno degli apprendisti di Baltimore sia in grado di eguagliare l'arte del vecchio maestro. Il nano ti permetterà di dare un'occhiata al laboratorio del fabbro **[3]** scomparso, al cui interno, tra ragnatele e attrezzi, noterai come uno dei muri possa essere distrutto con il segno Aard. Nella stanza segreta dietro di esso troverai un bauletto contenente la **mappa di Baltimore**. A dire il vero, si tratta più di un poema indicante un qualche luogo che una mappa...

Uscito dalla bottega, verrai avvicinato da Thorak, preoccupato per i rumori sentiti all'interno. **[Scelta] [A]** Potrai decidere di parlargli della nota trovata oppure **[B]** tenere per te l'informazione. Nel primo caso, il nano ti chiederà di portargli gli appunti di Baltimore nel caso tu dovessi trovarli.

„Inizia a cercare nel pozzo in cui risuona l'eco"... Troverai un pozzo in rovina nel villaggio bruciato. Seguendo le successive note di Baltimore, attraverserai il villaggio, svolterai a sinistra e passerai sotto un enorme cancello, dove troverai un altare di legno di una qualche divinità. Segui la strada centrale per dirti verso la cava che hai già esplorato: i prossimi versi ti indirizzeranno verso le caverne delle arpie. Invece di avvicinarti all'ingresso, scala le rocce a sinistra, dove troverai un baule **[4]** contenente una chiave runica. E adesso? Esamina le note del nano: „Se sceglierai di andare a destra, presto troverai qualcuno in difficoltà. Di notte, quest'anima affogata punta la sua ombra verso il tuo obiettivo"... Torna al crocevia e dirigitisi verso le gole in cui vivono i troll. L'anima affogata in questione è la nave naufragata contro le rocce **[5]**. Troverai una porta nascosta tra l'edera che cresce poco lontano, apribile con la chiave runica. Brucia le erbacce con il segno Igni ed entra per trovare un baule contenente le rune e gli appunti di mastro Baltimore. Prima di poter aprire il baule, appariranno Thorak e due suoi apprendisti: pare che il nano ti abbia seguito fin dalla prima volta che hai menzionato Baltimore.

[A] Se hai accettato di consegnargli gli appunti del suo maestro, Thorak ti chiederà di poterli recuperare personalmente dal baule, offrendoti in cambio 100 oren e tutto il resto del contenuto del baule. Se accetterai, la missione terminerà qui. Se riterrai sospetto il comportamento del nano e rifiuterai, questi ti attaccherà.

[B] Se hai tenuto per te le informazioni sulla mappa di Baltimore, Thorak ti attaccherà.

[Combattimento] Ti consigliamo di usare il segno Aard all'inizio dello scontro, poiché potrebbe scagliare indietro i nemici e darti il tempo di organizzare le tue tattiche. Trovandoti in minoranza numerica, il segno Yrden si rivelerà utile per immobilizzare almeno un avversario, permettendoti di eliminarli rapidamente. Sconfitti Thorak e i suoi apprendisti, potrai finalmente aprire il baule nascosto con tanta cura da Baltimore: al suo interno troverai delle rune, altri tesori e, soprattutto, gli appunti del vecchio mastro. Dovrai anche esaminare il cadavere di Thorak per trovare una chiave che ti servirà nella missione **Sospetto: Thorak**.

Leggendo gli appunti, scoprirai che Thorak voleva Baltimore morto per prenderne il posto. Porta queste informazioni al consigliere di Vergen, Cecil Burdon **[6]**, il quale ti pagherà una piccola ricompensa per aver scoperto la verità. Il nano si metterà subito alla ricerca di un nuovo fabbro nanico.

Dadi: Vergen

I giocatori di dadi sembrano crescere come funghi nei Regni Settentrionali, e Vergen non fa eccezione. In città troverai diversi giocatori d'azzardo. I primi sfidanti che incontrerai sono l'oste della locanda e Skalen Burdon. L'oste non giocherà con te finché non avrai sconfitto i due giocatori più deboli di Vergen. Skalen, invece, giocherà a prescindere dalla missione legata a questo minigioco.

Troverai gli avversari menzionati dall'oste nella casa dell'apprendista del fabbro, vicino alla statua di una divinità nanica. Dopo aver sconfitto Munro Biggs e Cornelius Meyer, potrai tornare alla locanda e sfidare l'oste. La vittoria contro l'oste ti permetterà di giocare contro un avversario ancora più forte, ovvero il consigliere di Vergen, Cecil Burdon, nella sua casa sopra l'ingresso delle miniere. Sconfitto anche Cecil, verrai a sapere del miglior giocatore della zona, l'apprendista del fabbro di nome Hagart, che troverai nella casa vicino alla statua che hai già visitato per sfidare Munro e Cornelius. Sconfitto l'apprendista del fabbro, potrai scegliere la tua ricompensa: l'acciaio meteorico necessario a forgiare una nuova spada per mostri o del denaro. Questa vittoria porrà fine alla missione, anche se potrai continuare a sfidare liberamente tutti i giocatori locali.

Lotta: Vergen

Similmente a quanto avveniva a Flotsam, anche la locanda di Vergen ospita degli incontri di lotta. Se vuoi metterti alla prova contro gli sfidanti locali, parla con Sheridan, l'organizzatore degli incontri.

Dopo aver appreso le regole e accettato di combattere, dovrai affrontare tre avversari di fila: ogni sfidante sarà più forte del precedente, ma, con un po' di abilità, non dovresti avere problemi a sconfiggerli tutti. Steso il terzo avversario, vincerai il titolo di campione del torneo.

Le congratulazioni di Sheridan verranno interrotte da un nobile, che si presenterà come il fratello del leggendario Seltkirk, Silgart. Ansioso di guadagnarsi un po' di fama e di smettere di vivere all'ombra del defunto fratello, il cavaliere ti sfiderà. Potrai accettare o rifiutare la sfida di Silgart.

Se rifiuterai o se vincerai l'incontro con il cavaliere, questi se ne andrà offeso e minacciandoti. Se accetterai e perderai, Silgart si congederà felice, ponendo fine a questa missione. Tuttavia, incontrerai nuovamente Silgart durante l'atto III.

Braccio di ferro: Vergen

Vergen è una città mineraria piena di forti nani, e non mancheranno certo avversari per una bella sfida a braccio di ferro! Inoltre, in città incontrerai i tuoi vecchi amici Yarpen Zigrin e Sheldon Skaggs, menzionati da Zoltan come abili avversari.

I due nani in questione trascorrono buona parte del proprio tempo nella locanda, perciò non ti resterà che cercarli lì. Entrambi saranno ben lieti di sfidarti, ma si riveleranno degli ossi più duri di quelli affrontati a Flotsam. Se riuscirai a sconfiggerli, ti chiederanno di dare una lezione a Skalen Burdon, che si vanta di essere il più forte di Vergen.

Anche Skalen frequenta la locanda, ma accetterà la tua sfida soltanto dopo che avrai sconfitto altri due avversari: Korden e Dalin. I due nani in questione trascorrono il loro tempo in locanda, e accetteranno subito di sfidarti: rispetto ai tuoi amici, i due si riveleranno molto più deboli, perciò non dovresti avere problemi a batterli.

Sconfitti tutti gli altri avversari di Vergen, potrai finalmente sfidare Skalen, l'avversario più forte mai affrontato finora. Resta concentrato per portare a casa il titolo di campione.

Contratto per l'arpia regina

Il contratto per l'arpia regina è una delle missioni che otterrai dalla bacheca della locanda. Tale contratto potrà essere completato durante la ricerca del sogno di drago (**A caccia di magia**). Troverai la regina delle arpie nella cava nei pressi di Vergen, ma prima dovrai acquisire una chiave dal consigliere cittadino. Per farlo, segui le istruzioni della relativa missione. L'arpia regina ti attaccherà dopo che avrai visualizzato il sogno cristallizzato di drago. **[Combattimento]** Essendo accompagnata da un intero stormo di arpie, il segno Aard si rivelerà molto utile in questo scontro, poiché ti permetterà di abbattere diversi mostri alla volta per poi finirli con la spada d'argento. Uccisa la regina, raccogli tutto ciò che troverai sul suo cadavere e torna a informare il consigliere Cecil Burdon.

Contratto per le arpie

Sulla bacheca della locanda troverai un proclama per uomini coraggiosi disposti a sterminare la popolazione delle arpie che infesta i dintorni di Vergen. Chi meglio di un witcher potrebbe occuparsi del loro sterminio?

Per eliminare in modo efficace i mostri della zona, dovrai prima studiare le loro abitudini ottenendo tale conoscenza dai libri o attraverso la pratica, ovvero combattendoli. Le arpie intorno a Vergen sono in numero più che sufficiente per questo, perciò ti consigliamo di risparmiare i tuoi soldi e di scoprire i punti deboli di queste creature in combattimento, affrontandole nella foresta intorno alla torre in rovina, nelle gole e nella cava.

Una volta acquisita la conoscenza necessaria, Geralt capirà che i nidi di arpia possono essere distrutti con delle trappole per arpie, che richiedono i seguenti componenti: **olio**, **pezzi di legno** e **polvere di diamante**. Qualsiasi artigiano, come, ad esempio, Earso o Thorak, potrà preparare tali trappole. Ora non ti resterà che individuare i nidi nei pressi della cava e distruggerli. Eliminati i nidi, torna dal consigliere per riscuotere la ricompensa.

In miniera

Potrai scoprire che le miniere cittadine sono chiuse dal consigliere Cecil Burdon o dalla bacheca. Ti consigliamo di completare questo contratto durante la ricerca della sempreviva nanica (**Vita sotterranea**), poiché è l'unico modo per entrare nelle miniere. Prima di scendere nelle miniere, prepara almeno cinque bombe mitraglia, per le quali ti occorreranno ingredienti contenenti rebis e caelum. Inoltre, ti torneranno anche utili delle pozioni del gatto.

Una volta nelle miniere, affronterai numerosi necrofagi: sterminandoli, acquisirai la conoscenza necessaria a distruggere la loro tana. **[Combattimento]** Ricorda che i demoni putrefatti inizieranno a tremare poco prima di morire e di esplodere, perciò allontanati in tempo. I necrofagi attaccano in gruppo, e il segno Aard ti tornerà utile per atterrarli. Anche il segno Yrden può essere efficace per immobilizzare i mostri.

Esplora accuratamente le gallerie della miniera per individuare tutte le tane e usa le bombe mitraglia per toglierle di mezzo. Distrutte tutte le tane, torna da Cecil Burdon per informarlo del tuo successo.

ATTO II: Via di Roche

Missioni secondarie: Sorelle

Vagando per il campo kaedweniano, noterai alcuni soldati intenti a farsi beffe e a schiaffeggiare un loro commilitone. Se, incuriosito, ti avvicinerai per parlargli, questi ti spiegherà perché lo trattano in quel modo: tre anni prima, mentre pattugliava una spiaggia lì vicino, aveva incontrato uno spettro e se l'era fatta addosso dal terrore. Da allora, i wraith lo tormentano costantemente, e i suoi compagni hanno perso ogni rispetto nei suoi confronti. Mavrick, il poveraccio in questione, ti chiederà di occuparti dei fantasmi che lo infestano.

Il primo indizio di questa missione ti porterà nella tenda del campo dei seguaci, dove incontrerai Liva, una ragazza che accompagnava l'esercito kaedweniano tre anni prima. Liva ti racconterà la storia della casa in cima alla collina menzionata da Mavrick. Sembra che, in passato, vi vi-esse un ciarlatano di nome Malget insieme alle sue figlie: quando queste vennero assassinate, l'uomo si gettò nel fiume per il dolore.

Recati a esplorare la casa abbandonata e dai un'occhiata al cimitero di cui ti ha parlato Liva, dove troverai quattro tombe: quella di Moira, quella di Marisa, quella di Murrone e quella di Malget. Non è strano che qualcuno abbia ripescato il cadavere del suicida dal fiume e l'abbia seppellito qui? Distruggi i barili dietro la casa per scoprire l'ingresso segreto della cantina, dove troverai alcune tracce di un rituale magico. Incendia i totem del rituale, ma attento, poiché, se sbaglierai l'ordine, verrai attaccato da un wraith. La sequenza corretta è la seguente: prima il totem più lontano dall'ingresso, poi quello di fronte all'ingresso e infine quello a destra della porta. Così facendo, aprirai un passaggio per una stanza segreta, al cui interno troverai un manoscritto magico in codice.

Mavrick ti ha raccontato che lo spettro gli è apparso per la prima volta intorno a mezzanotte, perciò attendilo sulla spiaggia, curioso di vedere cosa succede. Scoccata l'ora, appariranno tre wraith delle sorelle uccise. **[Scelta] [A]** Potrai attaccare i fantasmi oppure **[B]** ascoltare ciò che hanno da dire.

[A] [Combattimento] Combattere i fantasmi non è certo una novità per Geralt. Ti consigliamo di allontanare i nemici con il segno Aard, usando poi il segno Quen ed evitando i colpi mentre cerchi di attaccarli ai fianchi o alle spalle. Se necessario, prova a immobilizzarli con il segno Yrden. Concluso lo scontro, torna al campo per riscuotere la tua ricompensa, ponendo così fine alla missione.

[B] Se accetterà di ascoltare i wraith, questi accuseranno Mavrick di averle assassinate, portando loro padre alla follia e alla morte. Gli spettri vogliono vendicarsi del loro aguzzino, ma la cosa suona un po' sospetta. Scomparsi i fantasmi, ti ritroverai con più domande che risposte. Recati a parlare con Dethmold, nella speranza che il mago possa decifrare il manoscritto trovato in cantina. L'idea si rivelerà azzeccata, poiché il mago di corte di Henselt ti spiegherà che la pergamena contiene un rituale di negromanzia usato per contattare degli spiriti malvagi. Torna al campo inferiore in cerca di altre risposte. Parlando con Mavrick e facendogli pressione, il soldato ti rivelerà che, quand'era stanziano lì tre anni prima, giravano voci secondo cui Malget fosse in combutta con i demoni.

[Scelta] [A] Se chiederai aiuto a Mavrick, questi accetterà di raggiungerti sulla spiaggia alle 23:00. **[B]** Se, invece, gli dirai che le sorelle defunte lo accusano di averle assassinate, Mavrick s'infurierà e non ti parlerà più, recandosi da solo alla spiaggia.

[A] Come concordato, raggiungi la spiaggia dopo le 23:00 per incontrare Mavrick dopo le gole e recarvi insieme dai wraith. **[Scelta]** Dopo un breve dialogo con i fantasmi, sarai chiamato a schierarti con una delle due parti. **[A1]** Potrai consegnare il kaedweniano agli spettri o implorarlo di ammettere la sua colpevolezza, oppure **[A2]** potrai decidere di credere in Mavrick.

[A1] Nel primo caso, Mavrick si rivolterà contro Geralt e i fantasmi delle sue sorelle, morendo nel giro di pochi istanti. La sua morte conferirà ancora più potere allo spirito malvagio che ha orchestrato tutto quanto, il quale si materializzerà in forma di demone. Lo spirito ti rivelerà chi fu a uccidere davvero le sorelle: sei stato ingannato, poiché fu il loro stesso padre, Malget, a ucciderle, incapace di accettare il fatto che fossero state disonorate da alcuni soldati aedirniani. Malget era un negromante, e la sua morte, insieme a quella delle sorelle, conferì forza allo spirito. Il demone ha organizzato questa trappola per Mavrick per ottenere altro potere, ma prima dovrà vedersela con Geralt. **[Combattimento]** Difenditi con la spada d'argento, schivando le cariche del demone e cercando d'immobilizzarlo con il segno Yrden. Essendo Mavrick morto, la missione fallirà e dovrai accontentarti soltanto dell'esperienza guadagnata.

[A2] Se sosterrai Mavrick, dovrai affrontare i fantasmi delle sue sorelle. **[Combattimento]** Elimina gli spettri parando i loro colpi e rispondendo con attacchi veloci della spada d'argento, usa anche il segno Quen. Concluso lo scontro, il kaedweniano ti racconterà la verità sugli eventi di tre anni prima.

[B] Raggiunta la spiaggia, scoprirai di essere arrivato troppo tardi: mentre esaminerai il cadavere di Mavrick, un demone apparirà per sbeffeggiarti e ringraziarti per averlo reso più potente. Concluso il breve dialogo, il demone ti attaccherà. **[Combattimento]** È fondamentale evitare le cariche del demone. Se vuoi, puoi provare a parare una carica e attaccare il demone ai fianchi o alle spalle. I segni Aard e Yrden ti torneranno utili. Essendo Mavrick morto, la missione fallirà e dovrai accontentarti soltanto dell'esperienza guadagnata.

Ave, Henselt!

Questa missione sarà disponibile se hai aiutato Manfred a salvare suo figlio, affrontando il Carnefice di Cidaris nell'arena durante la ricerca dei cospiratori (Cospirazione). Dopo lo scontro con Letande Avet, Proximo, l'organizzatore degli incontri dell'arena, ti informerà che Re Henselt ha gradito il tuo duello e ordinato di organizzare un torneo tra cavalieri, al quale ti invita a partecipare. Se accetterai, dovrai affrontare i cavalieri di Henselt in tre difficili duelli. Vincendo tutti i duelli, il re s'infurierà con i suoi cavalieri e inizierà a insultarli. Questo causerà l'intervento di Ves, che dichiarerà che forse non esistono degni avversari per il witcher nel Kaedwen, ma lo stesso non si può dire per Temeria. La ragazza ti sfiderà, e così ti ritroverai ad affrontarla. Con tua grande sorpresa, si rivelerà un'avversaria molto più abile dei precedenti sfidanti. **[Combattimento]** Cerca d'immobilizzare Ves con il segno Yrden e di attaccarla ai fianchi o alle spalle.

Se vincerai, Ves ti inviterà a farle visita nella sua tenda. Se la cosa ti interessa e se sceglierai le giuste opzioni di dialogo, potrai trascorrere con lei una notte molto piacevole.

Contratto per i demoni putrefatti

Sulla bacheca di fronte alla mensa del campo troverai una richiesta per lo sterminio dei demoni putrefatti che tormentano l'esercito kaedweniano. Prima di poter eliminare questi mostri una volta per tutte, dovrai scoprire di più sulle loro abitudini e sulle loro debolezze. Come al solito, potrai ottenere tale conoscenza dai libri o dalla pratica. La seconda opzione è sicuramente più economica, perciò risparmia il tuo denaro per altri oggetti che non siano libri.

Troverai dei demoni putrefatti sul campo di battaglia presente tra il campo kaedweniano e i canyon in mezzo alla nebbia. **[Combattimento]** I mostri attaccheranno in gruppo e, in punto di morte, tremeranno brevemente prima di esplodere. Il modo migliore di toglierli di mezzo consiste nell'atterrarli con il segno Aard e finirli con la spada d'argento. Eliminando i demoni putrefatti otterrai la conoscenza necessaria, intuendo di dover bruciare tutti i cadaveri intorno al campo per liberarti dei necrofagi che li usano come nutrimento. Troverai i cadaveri in questione nelle gole a est del campo, vicino a un carro abbandonato sul campo di battaglia e a un torrente. Dopo aver bruciato nove cadaveri, i demoni putrefatti si ritroveranno privi di cibo e saranno costretti a lasciare la zona. Torna da Proximo per riscuotere la ricompensa promessa sull'annuncio.

Dadi: Campo kaedweniano

A Vizima e a Flotsam non sono mai mancati, e lo stesso varrà per Vergen e il campo dell'esercito di Henselt sarà lo stesso... Di chi parliamo? No, non delle signorine dai facili costumi, ma dei giocatori di dadi. Soltanto i perdenti credono nella massima „vincere non è tutto“. Nel campo troverai diversi giocatori disposti a giocare con te, anche se non potrai sfidarli tutti fin dall'inizio. I primi avversari da battere saranno Nat Koster e Adam Ulve, di fronte alla mensa. Sconfitti i due, potrai puntare cifre più interessanti contro i veri campioni, iniziando dal quartiermastro Zylvik, nella tenda del fabbro. Battuto Zylvik, chiedigli di altri giocatori e questi ti suggerirà di sfidare madame Carole, nel campo dei seguaci. Sconfitta anche la madame, potrai finalmente giocare con il campione del campo, Lasota. Forse „vincere non è tutto“, ma questa volta la vittoria ti frutterà qualcosa d'interessante.

Questa missione terminerà qui, ma potrai sempre giocare contro gli avversari già sconfitti, più altri due: Sambor, vicino alla tenda delle cortigiane, e Isidor Quay, vicino all'ospedale da campo.

Braccio di ferro professionista: Kaedwen

Similmente a Flotsam, anche nel campo di Henselt troverai persone disposte a sfidarti a braccio di ferro. In particolare, cerca tra i mercenari dell'unità di Adam Pangratt, accanto al fuoco vicino all'ospedale da campo.

Due di questi, Randal e Martin, accetteranno la sfida. I due si riveleranno più forti di tutti gli avversari affrontati finora, ma non dovrebbero rivelarsi un problema insormontabile. Una volta sconfitti, i mercenari ti parleranno di un altro avversario, ancora più forte di loro.

Il fabbro in questione si trova poco lontano, sull'altro lato della strada. Probabilmente, sarà l'avversario più tosto mai affrontato. Sconfitto il fabbro, potrai sfidare il capo dei mercenari in persona, Adam Pangratt.

Troverai Pangratt nel campo superiore. Prima di sfidarlo, chiedigli delle sue avventure da mercenario o della battaglia di Brenna per comprendere meglio il contesto degli eventi attuali. Sconfiggendolo, concluderai la missione e le sfide a braccio di ferro dell'atto II. Naturalmente, se lo desideri, potrai sempre sfidare gli avversari già sconfitti.

Contro le Bande Blu

Nei pressi del campo kaedweniano avrai l'occasione di allenarti un po' o, per meglio dire, di cambiare i connotati a qualcuno... Stiamo parlando del campo delle forze speciali di Vernon Roche. Vicino alle tende, noterai Fenn allenarsi con un suo compagno. Parla con i due, e questi accetteranno di organizzare alcuni incontri con te per mettere alla prova l'addestramento fornito da Roche.

Dopo aver sconfitto tre soldati temeriani, verrai sfidato dal comandante dell'unità in persona. L'incontro con Roche si rivelerà ben più tosto di quelli con i suoi uomini, ma un witcher non teme rivali. Sconfitto Roche, un soldato kaedweniano di nome Burton interromperà la discussione con il tuo amico e ti sfiderà. Se accetterai, Zylvik interromperà l'incontro dopo pochi colpi e i soldati se ne andranno, bofonchiando qualcosa a proposito di monete quadrate e conti in sospeso. Questo darà inizio a una mini-missione, **Conto in sospeso**, che si concluderà durante l'atto III, quando incontrerai nuovamente Burton.

L'incontro con Burton concluderà la missione degli incontri di lotta dell'atto II, ma potrai sempre sfidare i soldati delle Bande Blu per divertimento.

ATTO III: Missioni secondarie

Contratto per i gargoyle

Vagando per le rovine di Loc Muinne, un'antica città vran, verrai probabilmente attaccato dai gargoyle. Troverai il contratto per il loro sterminio sulla bacheca nei pressi della locanda, nella piazza principale. Il contratto reca la firma di un certo Bras di Ban Ard, anch'egli vicino alla locanda. Il mago ti spiegherà che i gargoyle sono creature magiche lasciate in città come guardiani dagli antichi abitanti di Loc Muinne.

Uccidere i gargoyle ti garantirà la conoscenza necessaria a capire che per sterminarli dovrai rimuovere i sigilli magici che legano tali creature ai luoghi che proteggono. In città sono presenti tre di questi luoghi, ognuno sotto forma di stanze sotterranee dotate di sigilli. Per rimuovere i sigilli, dovrai disattivarli nel giusto ordine, generato casualmente tra due possibili dopo aver raggiunto Loc Muinne.

In ogni stanza troverai degli appunti cifrati contenenti il corretto ordine per disattivare i sigilli. Per decifrare le note, dovrai comprare quattro tomi che parlano di rune dal mercante locale (Lockhart il Magnifico, nella piazza principale) oppure risparmiare i tuoi soldi e cercare la giusta combinazione per tentativi: se fallirai, verrai attaccato dai gargoyle. In alternativa, puoi sempre usare questa guida... attaccato dai gargoyle. In alternativa, puoi sempre usare questa guida...

Le combinazioni per rimuovere i sigilli sono le seguenti:

Stanza a sinistra dei cancelli cittadini principali:

- 1) Runa sul muro a sinistra dell'ingresso, runa sul muro a destra, runa sul pavimento a sinistra e runa sul pavimento vicino al baule.
- 2) Runa sul muro a sinistra dell'ingresso, runa sul pavimento a sinistra, runa sul pavimento vicino al baule e runa a destra dell'ingresso.

Dopo aver rimosso i sigilli potrai aprire il baule presente nella stanza, al cui interno troverai, tra le altre cose, un **manoscritto** incomprensibile. Recuperalo per dare inizio a un'altra missione: **Un manoscritto in codice.**

Stanza a destra dei cancelli cittadini principali:

- 1) Runa sul muro a destra dell'ingresso, runa sul pavimento a destra dell'ingresso, runa sul muro a sinistra e runa sul pavimento a sinistra.
- 2) Runa sul pavimento a sinistra dell'ingresso, runa sul muro a destra, runa sul pavimento a destra e runa sul muro a sinistra.

Stanza nelle rovine vicino all'anfiteatro:

- 1) Runa sul pavimento a sinistra dell'ingresso, runa sul pavimento a destra, runa sul muro a sinistra e runa sul muro a destra.
- 2) Runa sul pavimento a destra dell'ingresso, runa sul pavimento a sinistra, runa sul muro a sinistra e runa sul muro a destra.

Dopo aver rimosso tutti i sigilli, torna da Bras di Ban Ard per informarlo del tuo successo e riscuotere la ricompensa.

Un manoscritto in codice

Troverai l'antico **manoscritto** cifrato che darà inizio a questa missione in uno dei bauli sigillati e protetti dai gargoyles. La stanza in questione si trova a sinistra dei cancelli principali di Loc Muinne, e la combinazione per aprire il baule è descritta nella missione **Contratto per i gargoyles**.

Con il manoscritto in mano, recati a parlare con Bras di Ban Ard, vicino alla locanda, nella piazza principale. Il mago ti spiegherà che il **manoscritto** è in realtà un libro sigillato con un antico incantesimo. Bras si offrirà di decifrarlo, ma avrà bisogno di alcuni ingredienti che non si possono trovare in zona. Fortunatamente, potresti averli già raccolti durante i tuoi viaggi. Gli ingredienti in questione sono: i **feromoni di un'endriaga regina**, il **sangue di un nekker guerriero**, il **cervello di un bullvoro** e un **uovo di arpia**. L'ultimo ingrediente può essere sostituito con la **lingua di un demone putrefatto**.

Se avrai con te gli ingredienti richiesti, Bras potrà spezzare l'incantesimo che protegge il **manoscritto**, il quale si rivelerà contenere le istruzioni per creare la leggendaria spada **Caerme**. Il mago ti consegnerà lo schema di creazione e, raccolti gli ingredienti necessari, potrai usarlo per forgiare la spada. Se intendi creare la spada, dovrai concludere questa missione prima di recarti al vertice.

Braccio di ferro: Loc Muinne

A Loc Muinne affronterai l'avversario più forte mai incontrato finora. Sulla bacheca della piazza cittadina troverai un annuncio di sfida firmato da Numa il Possente.

Troverai Numa vicino all'ingresso delle fognie. Recati alla torre vicino alla piazza principale, dove è probabile che l'omone si stia allenando. Se dichiarerai di voler mettere alla prova la tua forza contro Numa, è probabile che tu perda la prima sfida. Geralt capirà subito che c'è qualcosa di strano e che la forza dell'uomo nasconde qualche segreto.

[Scelta] [A] Potrai provare a intimidire Numa il Possente: se avrai successo, questi ti prometterà di smettere di usare la droga che ne potenzia la forza. **[B]** In alternativa, potrai parlare con il suo aiutante e strappargli informazioni sulla droga utilizzata da Numa. Se vuoi, potrai persino acquistarla.

Se berrai la pozione o intimidirai l'omone, la tua prossima sfida dovrebbe risultare molto più facile, e non dovrebbe darti problemi. Ricordati soltanto di concludere prima di recarti al vertice, poiché non potrai più incontrare Numa in seguito.

Conto in sospeso

Se durante il tuo soggiorno a Vergen hai avuto il piacere d'incontrare Silgart e di vincere il duello o di rifiutare la sua sfida, questi tornerà a seccarti a Loc Muinne. Probabilmente, lo incontrerai vicino all'ingresso delle fognie o nei pressi della torre della piazza principale.

Il nobile ti attaccherà senza tanti convenevoli, e saranno i tuoi pugni a dovergli spiegare perché sfidare Geralt di Rivia è una pessima idea. Che tu vinca o meno, non rivedrai comunque Silgart, concludendo così il minigioco della lotta di The Witcher 2.

Affronterai un incontro simile se ti sei alleato con Roche e hai sfidato il soldato kaedweniano nel campo dell'esercito del Kaedwen: come ricorderai, Zvyik aveva interrotto l'incontro.

Lo stesso soldato ti attaccherà nei pressi dell'ingresso delle fognie, vicino alla piazza principale, e Geralt sarà costretto a difendersi. L'incontro con il kaedweniano sarà l'ultimo del gioco, perciò cerca di vincere.

Dadi: Loc Muinne

Chi avrebbe mai detto che il gioco d'azzardo avrebbe preso piede tra le rovine di Loc Muinne? E invece sì! Troverai dei giocatori di dadi in uno degli edifici in rovina a destra dei cancelli cittadini principali, accanto alle mura e vicino alla torre della piazza principale.

Come già sperimentato a Flotsam e nell'Aedirn, dovrai prima affrontare gli avversari più deboli, ovvero un paio di elfi. Sconfitti i due, dovrai giocare con un mago e poi con la sua apprendista, che si rivelerà molto più abile del proprio maestro.

Sconfitti i quattro avversari, potrai finalmente affrontare il miglior giocatore di Loc Muinne: Lockhart il Magnifico, un mago decaduto. Lo troverai nella piazza principale, dove vende libri. Sconfiggere il mago farà di te l'indiscusso campione di dadi dei Regni Settentrionali. A questo punto, non ti resterà che scegliere la tua ricompensa tra alcuni oggetti offerti da Lockhart o accettare del denaro sonante.

Da oltre il tempo

Se hai scelto di allearti con Vernon Roche, avrai incontrato un uomo di nome Mavrick durante la permanenza nell'Aedirn. L'uomo ti ha chiesto di aiutarlo a far sparire gli spettri che lo perseguitavano. Se ci sei riuscito, hai ottenuto in cambio gli **appunti** di un certo Malget. Se li hai conservati invece di venderli a Dethmold, e se ne sei ancora in possesso, incontrerai nelle fogne di Loc Muinne una strana creatura magica, un wisp, al quale però non avrai nulla da dire... Lo stesso accadrà se avrai conservato gli appunti dopo esserti alleato con Iorveth. Potrai visitare la cantina della capanna sulla collina durante la missione **Dov'è Triss Merigold?**

Se sei incuriosito dall'incontro con la strana creatura, dovresti andare a parlare con Bras di Ban Ard, che si trova vicino alla locanda nella piazza principale della città. Se gli mostrerai gli appunti di Malget, ti aiuterà a decifrarli.

Così durante la prossima „conversazione“ con il wisp avrai diverse opzioni. La combinazione di „parole“ giuste è: ZI, Uddu-ya Ia Ia, Gat, Exa, Nibbit, Kanpa, Gat, Uddu-ZI. Il wisp a quel punto aprirà un portale, che ti condurrà in una stanza nascosta dietro l'ingresso in rovina davanti al quale ti trovi.

Nella stanza ci sono diverse statue che dovrai attivare nell'ordine giusto. Partendo dal centro e proseguendo verso sinistra in senso orario conterai sette camini. L'ordine giusto è: 1, 6, 2, 1. Così sbloccherai la porta che conduce alla stanza successiva.

In questa stanza troverai l'operatore, un guardiano lasciato qui molto tempo fa dai vran. Si rivolgerà a te chiamandoti il Prescelto e ti chiederà se sei pronto ad accettare l'eredità del suo maestro. Se dirai di sì, potrai ripristinare il tuo albero dello sviluppo e ricollocare nuovamente tutti i talenti. Se dirai di no, l'operatore risponderà che non lo sarai mai e ti riporterà alle fogne attraverso il portale. Se ammetterai di non essere il Prescelto, l'operatore ti attaccherà, e sarà uno degli scontri più duri del gioco. **[Combattimento]** Farai bene a bere le tue pozioni preferite e a preparare unguenti e bombe. Anche il segno Quen ti sarà molto utile. Se vuoi sconfiggere l'operatore, prova prima a spegnere tutte le torce nella stanza: così non potrà evocare i gargoyles e per te sarà molto più facile vincere.

Per ritornare nelle fogne sotto la città dovrai entrare nel portale che apparirà dopo la battaglia.

Nuove missioni secondarie dalla versione Xbox/EE.

Via di Roche

Gigli e vipere

Se ti sei alleato con Roche, il nostro amico verrà avvicinato all'uscita dal campo redaniano da una donna di nome Brigida. A quanto pare Roche le aveva ordinato di sorvegliare Anais e Boussy, i figli di Re Foltest. La donna afferma inoltre di sapere che c'è una spia nel campo temeriano e ti chiede di aiutarla a fuggire dalla città. Se acconsentirai, potrai partire subito insieme a lei oppure darle appuntamento alle porte della città.

Testimone della corona

Mentre scorterai Brigida attraverso l'accampamento dell'Ordine della Rosa Fiammeggiante e poi attraverso una gola e una foresta, parlerai con la ragazza. Quando vi avvicinerete al fiume dove un amico di Brigida dovrebbe aspettarla, verrete attaccati dai banditi. **[Combattimento]** Se farai attenzione, lo scontro non sarà difficile: ricorda soltanto che devi parare le frecce. Proseguendo nella foresta verso il punto d'incontro con l'amico della ragazza, verrete attaccati anche dalle endriaghe che vi caleranno addosso dagli alberi. **[Combattimento]** Il miglior modo per sconfiggerle è schivare le loro cariche, aggirarle e sferrare colpi forti. Dovrai anche proteggere Brigida, o fallirai la missione. Riprendendo il cammino verso il fiume, potresti scegliere se passare per la caverna a sinistra o se andare verso destra. In entrambi i casi dovrai combattere: infatti incontrerai dei nekker nella caverna oppure dei banditi e delle endriaghe lungo l'altra strada. **[Combattimento]** I mostri non dovrebbero più essere un problema ormai, e anche i banditi si sconfiggono facilmente usando l'unguento che aumenta il danno del segno Axii. Una volta giunto al fiume con Brigida, troverai il cadavere dell'uomo con cui la ragazza si era data appuntamento. Poi alcuni banditi guidati da un mago vi attaccheranno. **[Combattimento]** Questo combattimento potrebbe rivelarsi insidioso: devi impedire al mago e agli arcieri di colpirvi. Può essere una buona idea alternare alcuni attacchi per distrarre i nemici da Brigida.

Dopo il combattimento, la ragazza finalmente ti spiegherà perché è fuggita da Loc Muinne. Potrai scegliere se indagare ancora sugli intrighi politici del Barone Kimbolt e del Conte Maravel, sul destino dei figli di Re Foltest e sull'attacco alla carovana su cui viaggiavano. Brigida salperà e tu dovrai tornare in città.

Brigida ti ha dato una lettera firmata dal Barone Kimbolt, che contiene l'ordine di cambiare il percorso della carovana di Boussy e Anais. Puoi iniziare la tua indagine sui possibili traditori del campo temeriano proprio dal Barone. **[Scelta][A]** Se userai la lettera come prova per accusare il Barone Kimbolt di tradimento davanti a John Natalis, metterai fine alla missione. **[B]** Altrimenti puoi continuare l'indagine: se affronterai il Barone al campo, questi negherà e vorrà vedere la lettera. Puoi acconsentire o meno, ma non cambierà nulla. In ogni caso dovrai affrontare lo scrivano del Barone e verificare l'autenticità della missiva. Lo scrivano è ubriaco, quindi del tutto inutile. Dovrai esaminarla da solo. Sugli scaffali troverai **tinture invisibili**, alcune **prove dello scriba** e **appunti**. Questi oggetti, insieme alle frasi che lo scriba pronuncia nel sonno, ti aiuteranno a scoprire cosa devi fare per verificare l'autenticità della lettera. Per prima cosa devi mettere

della calce viva nella fiaschetta, poi aggiungere acqua, guano di cormorano e poi scaldare la mistura, liberare il gas e aggiungere altra acqua. La lettera diventerà arancione, il che dimostrerà che è un falso e che Kimbolt non ha nulla a che fare con tutto questo. Dopo avere rivelato la scoperta al Barone, questi ti chiederà di intercettare la lettera spedita dal Conte Marvel all'ambasciatore nilfgaardiano, che dovrebbe dimostrare che il traditore è il Conte. Puoi acconsentire o meno, ma nel secondo caso non scoprirai mai la verità...

Pacta sunt servanda

Dopo aver lasciato la dimora del Barone Kimbolt, verrai avvicinato dal messaggero del Conte Marvel, che ti chiederà di incontrare il suo padrone. Marvel ti informerà che qualcuno sta ricattando il Barone Kimbolt e di avere appena scoperto dove si nascondono i ricattatori. Ti chiederà quindi di trovarli prima che gli uomini del Barone li uccidano.

Troverai i ricattatori dove indicato dal Conte, ma insieme a te arriveranno anche gli sgherri di Kimbolt: starà a te decidere se permettere loro di uccidere i ricattatori per seppellire i segreti del barone per sempre o se metterli in fuga. Se aiuterai i ricattatori, questi ti riveleranno il segreto di Kimbolt. **[Combattimento]** Affrontare gli uomini di Kimbolt non sarà facile, anche perché dovrai difendere i ricattatori. I segni Yrden e Axii, che riducono temporaneamente il numero degli avversari, ti saranno utili.

Alla fine il capo dei ricattatori ti rivelerà che il Barone Kimbolt li ha assoldati per tendere un agguato a una carovana e uccidere tutti i viaggiatori. L'attacco però non si è mai verificato perché la carovana non è mai passata... Il ricattatore acconsente a testimoniare davanti a John Natalis. Ora hai tutte le prove che denunciano il coinvolgimento del Barone Kimbolt nell'aggressione ai danni di Boussey e Anais: puoi informare subito Natalis, condannando Kimbolt e mettendo fine alla missione, oppure continuare l'indagine sui rapporti fra il Conte Marvel e Nilfgaard.

Il messaggero

Il Barone ti ha chiesto di intercettare la lettera del Conte Marvel all'ambasciatore nilfgaardiano. Per farlo dovrai parlare con Aldrich al campo temeriano e poi seguirlo: ti indicherà chi è il messaggero. Puoi pedinarlo, ma ben presto questi se ne accorgerà e dovrai affrontare i suoi sgherri. **[Combattimento]** Non si tratta di nemici potenti: basta tenere a mente di usare il segno Quen. Una volta sconfitte le guardie del corpo, dovrai correre nella direzione presa dal messaggero di Marvel: giungerai in un cortile presso la porta principale della città, dove verrai attaccato da alcuni nilfgaardiani che proteggono il messaggero. **[Combattimento]** Per sconfiggerli usa il segno Quen e schiva i loro colpi. Anche le bombe incendiarie possono rivelarsi utili. Poi riprendi l'inseguimento e arriverai nel luogo scelto dal messaggero per affrontarti: scoprirai che si tratta di un mago. **[Combattimento]** Il combattimento si rivelerà difficile e persino frustrante se sbaglierai a usare i trucchi. Il mago si teletrasporta ogni volta che ti avvicini a lui e quindi non puoi usare il segno Aard. Dovrai prendere nota dei punti in cui si teletrasporta e collocare lì delle trappole del segno Yrden. In questo modo il mago rimarrà intrappolato e sarà facile colpirlo con il segno Aard. Non ti resterà che finirlo.

Ispezionando il cadavere del messaggero troverai una lettera per l'ambasciatore Shilard. Il Conte informa l'emissario dell'Imperatore che Anais è stata consegnata, come d'accordo, al mago kaedweniano Dethmold. La lettera conferma il tradimento di Marvel.

Con le prove del tradimento tanto del Conte Marvel quanto del Barone Kimbolt, puoi andare dal conestabile John Natalis, al campo temeriano. Puoi accusare uno dei due nobili, oppure entrambi: in questo caso Natalis si alleerà con Kimbolt e arresterà Marvel.

Via di Iorveth

I segreti di Loc Muinne

Girando per la piazza principale di Loc Muinne incontrerai un gruppo di alchimisti presso la torre centrale. Parlando con loro scoprirai che nelle fogne della città si trova il laboratorio di un certo Dearhenna, un grande mago.

Ispezionando la cantina della torre troverai nella prima stanza un gruppo di cercatori di manufatti. Curiosamente a guidarli è Cynthia, la stessa Cynthia che hai incontrato a Vergen. Insieme a un altro mago vuole allearsi con te e chiede il tuo aiuto per trovare un misterioso manufatto di Dearhenna. **[Scelta]** **[A]** Puoi accettare la proposta dei nilfgaardiani oppure **[B]** rifiutare, ma in questo caso dovrai combattere. **[B]** **[Combattimento]** Non sarà uno scontro facile, ma se schiverai gli attacchi e userai il segno Aard dovresti farcela. Ma se li ucciderai, fallirai la missione.

[A] Se accetterai, seguirai i maghi nelle fogne. Troverai dei necrofagi in agguato, ma ormai non dovrebbero più causarti problemi: dovrai però usare il segno Quen. In seguito verrete attaccati dalle endriaghe, guidate dalla loro regina. **[Combattimento]** Anche qui il segno Quen ti sarà utile, come pure le bombe incendiarie. È meglio aggirare le endriaghe e alternare colpi forti e veloci. La regina va costretta in un angolo e colpita ai fianchi. Gargoyle e draugir ti aspettano nella prossima stanza: contro di loro usa bombe incendiarie o il segno Igni (se adeguatamente potenziato).

Seguendo i maghi, sentirai i discorsi di un gruppo di redaniani in cerca di manufatti. In seguito Cynthia lancerà un'illusione per proteggere l'ingresso del laboratorio di Dearhenna. Nell'architrave della porta si trova un occhio, che ti porrà un indovinello. Gaspar, l'aiutante di Cynthia, darà la risposta sbagliata e morirà davanti ai tuoi occhi. Seguirà un altro indovinello, la cui risposta può essere il fato, il tempo o il sogno a seconda dell'enigma. Nella stanza dietro la porta sono già entrati alcuni redaniani. **[Combattimento]** Con il segno Quen non dovresti avere problemi a sconfiggerli, visto che hai anche due maghi dalla tua parte. Alla fine Cynthia attiverà un nuovo occhio. La stanza è stracolma di libri che ti aiuteranno a risolvere il prossimo enigma. Troverai tre gruppi di nicchie, ciascuno contenente tre dipinti: dovrai attivare quello giusto in ciascun gruppo. La combinazione giusta è: la costellazione del drago, la luna piena e la montagna. Quando la porta si aprirà, morirà anche il secondo aiutante di Cynthia, ma voi riuscirete a passare. Ora dovrai affrontare un golem guardiano: se indovinerai la parola chiave potrai passare senza combattere, altrimenti dovrai affrontare tre golem. **[Combattimento]** Il segno Quen sarà fondamentale, come pure le schivate e le combinazioni di attacchi. Sarà meglio attaccare i golem ai fianchi.

Poi Cynthia lancerà un incantesimo e rimuoverà un'illusione, svelando il manufatto di Dearhenna. I maghi ti diranno che si tratta di un prototipo di megascopio, molto utile per spiare, dal momento che rivela la posizione di chiunque si voglia, o quasi. I nilfgaardiani ti ringrazieranno e tu potrai scegliere se **[A]** andartene, mettendo fine alla missione, o se **[B]** affrontare Cynthia e l'altro mago, o ancora se **[C]** farti consegnare il manufatto da Cynthia. In questo caso dovrai affrontare Abelard, e se questi vincerà si rifiuterà di darti il manufatto. **[Combattimento]** Lo scontro con il mago non dovrebbe essere difficile, dal momento che puoi schivare i suoi attacchi e usare il segno Aard. Alla fine potrai usare il manufatto per vedere dove si trovano i tuoi amici.

Cynthia si teletrasporterà via, e tu dovrai ispezionare ogni angolo del laboratorio per trovare tutti gli appunti di Dearhenna. Questo ti permetterà di comprendere il vero scopo della spedizione nilfgaardiana. Inoltre, se incontrerai di nuovo Cynthia nella piazza della città o nella taverna e se sceglierai le opzioni di dialogo giuste (come l'abbraccio), potrai trascorrere dei dolci momenti con lei...