

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.

QR.ESP

QUEST HANDBOOK

INDICE

Introduction	3
---------------------------	----------

EL PRÓLOGO	4
-------------------------	----------

Por la voluntad del rey	4
Por la voluntad del rey (segunda parte)	5
La barricada	5
En primera línea	6
Prueba de fuego.	6
Sangre de su sangre	7
Al templo	7
Las mazmorras de los La Valette	8

PRIMER ACTO	11
--------------------------	-----------

Una dura arribada.	11
Colgando patanes por voluntad divina	12
Una proposición indecente	12
La balista	12
El kayran.	14
El kayran: una cuestión de precio	15
El kayran: la brumósea	15
Los asesinos de reyes.	16
La rosa del recuerdo	17
¿Dónde está Triss Merigold?	18
En una encrucijada	20
Vernon Roche	20
Los scoia'tael	20
Muerte al traidor.	21
La cárcel flotante	22

Segundo acto : Ruta de Iorveth	23
---	-----------

Preludio de la guerra: Aedirn	23
El gabinete de crisis	23
Vida bajo tierra	24
Cazando magia	25
¿Dónde está Triss? (primera parte)	26
Sangre real	27
¿Dónde está Triss? (segunda parte)	28
[Consecuencias de la elección de San-	

gre real]	29
Un asunto de vida o muerte.	30
La batalla eterna.	30
Reliquias de batalla	30
El símbolo de muerte	31
El símbolo de odio	31
El asedio de Vergen.	32

Segundo acto : Ruta de Roche	34
---	-----------

Preludio de la guerra: Kaedwen	34
La teoría de la conspiración (primera parte)	35
El Carnicero de Cidaris	35
In cervisia veritas	35
La maldición de sangre	36
Corderos descarriados	37
Camino al Visionario	38
¡Fuera, espíritu malvado!	38
El símbolo de muerte	39
El símbolo de odio	40
Los asesinos de reyes.	42
La batalla eterna.	43
La teoría de la conspiración (segunda parte)	44
El asedio de Vergen.	45

TERCER ACTO: RUTA DE IORVETH..	47
---------------------------------------	-----------

¡Por una causa más justa!	47
La rompehechizos	48
¿Dónde está Triss Merigold?	49
La cumbre de los hechiceros	50
Operación dragón	51
Los asesinos de reyes.	51

TERCER ACTO: RUTA DE ROCHE	52
--	-----------

¡Por Temeria!	52
Huesos de sus huesos.	53
¿Dónde está Triss Merigold?	54

Introduction

Bienvenidos a la guía oficial del juego The Witcher 2: Assassins of Kings.

Quiero agradecer la ayuda de mi equipo de control de calidad y diseño. Me habría resultado muy complicado crear esta guía sin ellos. También quiero dar las gracias a Adam, Jędrzej y Przemek por su confianza en mis habilidades, y a Daniel por su trabajo de revisión.

Si tenéis alguna duda o problema con el juego, visitad el sitio web oficial:

www.thewitcher.com.

Encontraréis indicaciones en las descripciones de muchas misiones. He marcado las misiones adicionales breves que están directamente conectadas a las misiones principales.

Los consejos específicos sobre combates aparecen marcados con la etiqueta **[Combate]**.

Todas las decisiones que afecten a la historia del juego, así como a sus consecuencias, aparecen con la etiqueta **[Opción]**.

Los objetos relacionados con las misiones vienen **en negrita**, y los números que aparecen en el texto hacen referencias a lugares del mapa.

Recordad que el texto contiene pasajes que pueden desvelaros elementos de la trama. Disfrutad de la lectura de esta guía y, sobre todo, ¡pasadlo en grande con The Witcher 2!

Marcin Majewski

La cumbre de los hechiceros	55	El contrato de las arpías	73
Operación dragón	56	Eh, alguien trabaja en las minas.	73
Los asesinos de reyes.	57		
EL PRÓLOGO	58	SEGUNDO ACTO: Ruta de Roche	74
Misiones adicionales.	58	Misiones adicionales: Las hermanitas	74
El corazón de Melitele	58	¡Ave, Henselt!	75
Ay de los vencidos	58	El contrato de los demonios podridos	76
La cacería salvaje y Recuerdos recurrentes	59	Cara de póquer: el campamento kaedweni	76
Prólogo	59	Pulso: el campamento kaedweni	76
Primer acto	59	Contra los Franjas Azules	77
Segundo acto	59		
Tercer acto	60	TERCER ACTO: Misiones adicionales.	77
Los asesinos de reyes.	60	El contrato de las gárgolas	77
		Un manuscrito codificado	78
SEGUNDO ACTO: Misiones adicionales	60	Pulso: Loc Muinne.	79
En las garras de la locura	60	Una cuenta que ajustar	79
Resaca.	61	Cara de póquer: Loc Muinne.	79
El contrato de los endriagos	62	El caso de un hechicero	80
Cara de póquer: Flotsam.	62	Ruta de Roche	81
Pulso: Flotsam	62	Lirios y víboras	81
Cara a cara: Flotsam.	63	Testigo de la corona.	81
El club de la lucha.	63	Lo pactado obliga	82
Problema con los trols.	64	El mensajero	82
El olor a incienso.	65		
La pequeña tienda de los sueños.	65	Ruta de Iorveth	83
Malena	66	Los secretos de Loc Muinne	83
El corazón de Melitele	67		
Río místico	68		
Primer acto	68		
Segundo acto	68		
Tercer acto	69		
SEGUNDO ACTO	69		
Ruta de Iorveth: Misiones adicionales	69		
Con el corazón trémulo.	69		
La pesadilla de Baltimore	70		
Cara de póquer: Vergen.	71		
Cara a cara: Vergen	72		
Pulso: Vergen	72		
El contrato de la reina de las arpías	72		

EL PRÓLOGO

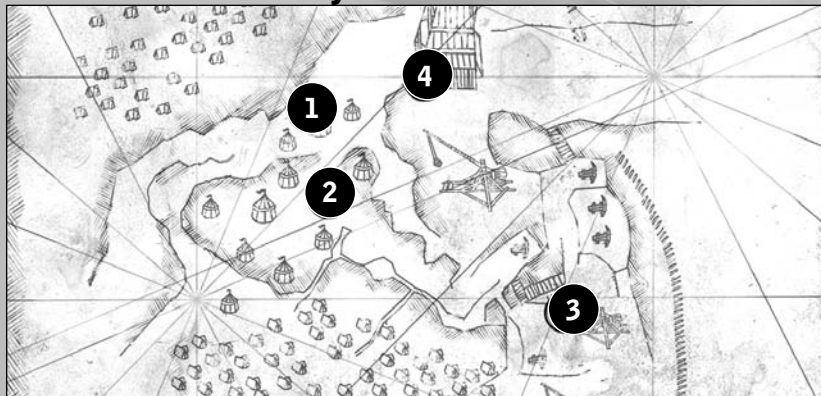
Un bosque oscuro y misterioso... Un brujo herido, Geralt de Rivia, es perseguido... Se cae al suelo... Los asesinos se acercan...

Solo es un sueño. Pero desgraciadamente la realidad resulta ser igual de funesta, o incluso peor. Estamos en la celda de una mazmorra; los dos guardias que nos vigilan comienzan a golpear nos en cuanto descubren que estamos conscientes. En nuestra espalda hay señales recientes de azotes; nuestras manos están encadenadas. Aparece un hombre que nos saca de allí para interrogarnos.

Se presenta como Vernon Roche. De sus palabras se deduce que es un miembro de las fuerzas especiales temerias. Si no cooperamos con él, terminaremos en el patíbulo. ¿Qué opciones tenemos? Comenzamos contándole a Roche lo que ocurrió antes de que nos apresasen.

La historia puede contarse en cualquier orden... Quizás deberíamos empezar por el principio.

Por la voluntad del rey

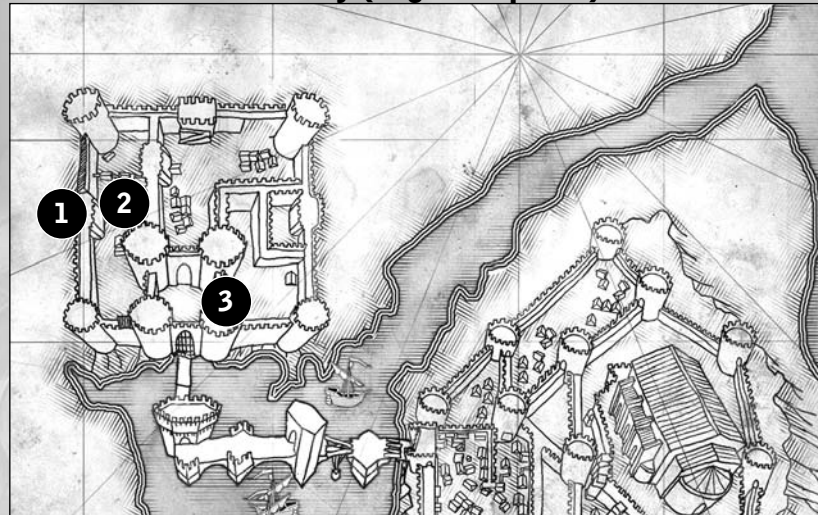


Nos despertamos junto a nuestra amada Triss Merigold en lo que parecía que iba a ser un hermoso día. Pero un invitado inesperado viene a desbaratar nuestros planes: un soldado temerio nos informa de que el rey Foltest desea vernos. Tras una charla rápida con la hechicera, abandonamos la tienda [1] y contemplamos el impresionante campamento del ejército temerio. Al pie de la colina nos reunimos con los Sableros de Crinfrid [2], que nos piden que examinemos un medallón. Esto dará comienzo a la misión adicional **El corazón de Melitele**.

Nos dirigimos a un enorme trabuco [3] que está bombardeando el castillo La Valette. Allí encontramos a Foltest, con sus consejeros y el embajador nilfgaardiano, Shilard Fitz-Oesterlen. El rey quiere que lo ayudemos durante el ataque, que pretende dirigir en persona. Seguimos al rey por el campamento hasta llegar a la torre de asedio. **[Opción]** Al pasar junto a una balista, ayudamos a Foltest a disparar; el ángulo de 1,5 grados es el correcto (deberías apuntar la mira al centro de la barricada). Después subimos con el rey a lo alto de la torre de asedio [4]. Durante esa parte de nuestra historia, volveremos a la cámara de torturas para hablar de la

torre de asedio con Roche. Nos parece una idea horrible: el rey y sus nobles se divertían sobre las murallas, mientras que los soldados de a pie morían en las calles. Vernon llamará a Geralt al orden y podremos decidir si queremos contarle más.

Por la voluntad del rey (segunda parte)



Continúa el interrogatorio. Le contamos a Roche nuestra intervención en el asedio al castillo de La Valette.

En los muros de la fortaleza [2], los barones se enfrentan a los primeros enemigos y nos ocupamos de que no le ocurra nada a Foltest. **[Combate]** Ayudamos a los señores temerios en la batalla y sin mayor esfuerzo matamos uno a uno a los enemigos con nuestra espada de acero. Al acabar, el rey ordenará que nos hagamos con la torre, que está siendo defendida por un grupo de hombres comandado por Aryan La Valette.

La barricada

La primera torre que nos encontraremos está ocupada por arqueros que nos impedirán acercarnos. Después veremos una barricada en la entrada. Primero tenemos que destruir dicha barricada con la balista [2] del patio. Bajamos de los muros. Tendremos que luchar contra los defensores del castillo. **[Combate]** La forma más sencilla de derrotarlos es inmovilizándolos con la Señal de Yrden para después rematarlos. Cuando hayas acabado con todos, subiremos la balista. Varios caballeros de la Valette vendrán a interrumpirnos; los derrotaremos con la táctica ya explicada y después volveremos a la balista. Si fallamos varias veces, aparecerán más enemigos. Una vez subida la balista, tenemos que apuntar con ella. Esto se hace de forma similar: pulsando rítmicamente la tecla que aparecerá en pantalla. Más soldados de La Valette nos atacarán de nuevo. Después de liquidarlos, solo nos quedará disparar la balista y destruir la barricada.

En primera línea

[Consecuencias de disparar la balista en el campamento] En cuanto volvamos a los muros y entremos en la torre, nos enfrentaremos al rebelde conde Etcheverry y a sus caballeros. Sin conseguimos apuntar la balista del campamento bastante antes de entrar en la contienda, ya habremos matado al noble y solo tendremos que luchar contra sus subordinados. **[Combate]** Esta batalla será algo más ardua que las anteriores. Habrá más enemigos y coordinarán mejor sus ataques. Es importante esquivar sus embestidas y no olvidar que una puñalada por la espalda provoca el doble de daño. Además, las Señales de Quen e Yrden nos ayudarán a sobrevivir a esta contienda. Tras acabar con el último enemigo de la torre, seguiremos al rey hasta la siguiente fortificación. Otro grupo de enemigos nos esperará bajo el adarve. Los derrotaremos con las técnicas ya empleadas. Los caballeros de Foltest destruirán con hachas la puerta que está ante nosotros. Detrás lucharemos con un impresionante matón y sus lacayos. **[Combate]** La Señal de Yrden es la mejor solución para acabar con este enemigo. Una vez liquidado, solo estaremos a un paso de la torre que defiende Aryan La Valette.

El rey nos ordenará que lleguemos a lo alto de la fortificación enemiga y abramos la puerta. También tendremos que capturar o matar a Aryan. Mientras esquivamos flechas, corremos hacia la pasarela exterior de las murallas. Derrotamos a más enemigos, llegamos a la parte superior y nos encontramos a La Valette. **[Opción] [A]** Podemos intentar persuadir al noble para que se rinda. **[B]** Podemos luchar contra él de forma justa, uno contra uno, sin sus hombres, o **[C]** podemos enfrentarnos a Aryan y a sus caballeros. Descubriremos las consecuencias de nuestra decisión durante la fuga de la prisión (**Las mazmorras de los La Valette**), y hablaremos de ellas en su momento.

[Combate] Si decidimos luchar, tendremos que estar listos para bloquear ataques y contraatacar. También es fundamental utilizar las Señales de Aard e Yrden. En este momento, Roche nos interrumpirá y volveremos a la cámara de torturas de la mazmorra. Tras una breve charla, el comandante de las fuerzas especiales nos exigirá que le contemos más cosas...

Prueba de fuego

El siguiente momento decisivo de la toma del castillo, en el que estaban escondidos los hijos del rey temerío, fue la aparición de un dragón...

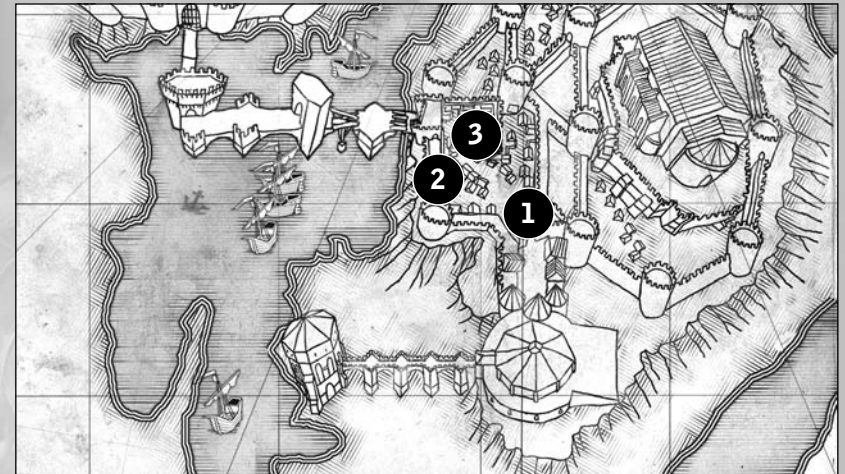
Tras conquistar las fortificaciones principales del castillo La Valette, llegamos con Foltest y Triss Merigold a la torre final que nos separaba del barrio de los templos; es muy probable que allí estuvieran refugiados los bastardos del rey. La puerta se abrió con ayuda de las fuerzas especiales, dirigidas por Vernon Roche, despejando el camino hacia el claustro. Pero algo iba mal: nuestro medallón de brujo comenzó a vibrar... Un enorme dragón negro sobrevoló nuestras cabezas. En el último momento, conseguimos alcanzar el puente que lleva a la ciudad...

Pero allí nos encontramos con una nueva oleada enemiga. **[Combate]** Como siempre hay que hacer cuando nuestros rivales nos superen en número, recuerda bloquear sus golpes y contraatacar (si nuestro personaje ha evolucionado lo suficiente como para disponer de estas habilidades), así como usar las Señales de Yrden y Aard. Conseguiéremos llegar a la siguiente puerta, resguardándonos del fuego del dragón bajo el adarve. Después, Triss usará su magia para "abrir" la puerta. Por desgracia se desplomará, y Merigold se quedará al otro lado. El puente

que tenemos ante nuestros ojos se incendiará y, al llegar a un lugar seguro, el dragón aparecerá ante nosotros. Por suerte, el bombardeo del trabuco lo asustará.

En este momento, Roche volverá a interrumpir nuestra historia con nuestro testimonio desde otro punto de vista.

Sangre de su sangre



Al comandante de las fuerzas especiales temerios le interesarán mucho los hechos ocurridos al llegar al barrio de los templos. Las puertas del claustro están cerradas **[1]**, así que buscamos un pasadizo secreto que está bajo la ciudad, siguiendo las indicaciones de un sacerdote prisionero.

Al templo

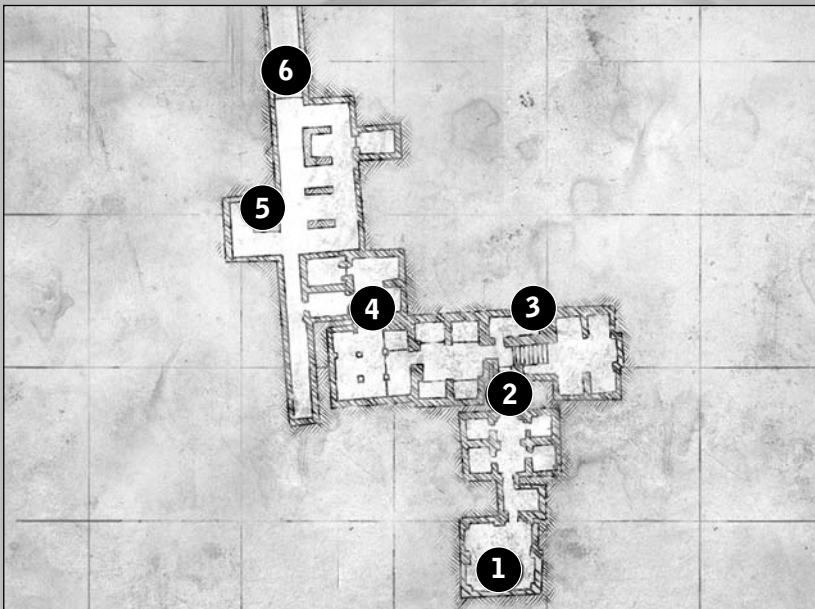
Mientras buscamos el pasadizo, es probable que nos encontremos con varios soldados temerios apaciguando a los habitantes del pueblo **[2]**, algo relacionado con la misión adicional descrita a continuación (**Ay de los vencidos**). Corremos por la ciudad hasta encontrar una puerta de madera junto a una barricada. Conduce a un patio con un pozo en el centro. Allí nos atacarán varios supervivientes del castillo. **[Combate]** Lo mejor para derrotarlos es la Señal de Yrden. Una vez inmovilizados, será fácil liquidarlos con la espada de acero. El pozo resultará ser la entrada a unas cloacas subterráneas. **[3]**. **[Combate]** Avanzamos por el agua y liquidamos con nuestra espada de plata a los sumergidos que nos topemos en nuestro camino, hasta finalmente alcanzar la escalera que conduce a una de las torres que rodean el claustro. **[Combate]** Aquí nos encontraremos con varios enemigos; daremos cuenta de ellos con la espada de acero y la Señal de Yrden. Al salir de la torre, nos atacarán los caballeros de La Valette y acabaremos con ellos como con los anteriores para entrar en el templo. Al llegar al patio, nos encontraremos al otro lado de la puerta que teníamos que abrir. Nos defenderemos de los últimos soldados enemigos. Uno de ellos tiene la llave de una habitación que vimos momentos antes. En ella está la palanca que abre las puertas del claustro. La usaremos y nos reuniremos con Foltest y Roche en el patio.

Vernon volverá a interrumpir nuestro relato en la cámara de torturas. Parece que el temerío comienza a confiar en nosotros. Si ya le hemos contado todo lo anterior, solo nos queda terminar nuestro testimonio...

Retomamos nuestra historia en el momento de nuestra reunión con el sumo sacerdote y el conde Tailes, que nos dirán que Anais y Boussy están en una ermita cercana. Seguimos al rey y al comandante de las fuerzas especiales... pero volvemos a toparnos con el dragón.

Debemos estar preparados para dos **secuencias interactivas** que, si fracasamos al resolverlas, pondrán fin a nuestra aventura en The Witcher 2. Roche caerá herido y, si tenemos éxito, el dragón se marchará volando. Llegamos con el rey a la ermita. Los niños están en el piso de arriba, acompañados por un monje. Foltest le pide a Geralt que espere para no asustar a los niños. El monje nos pide que lo acompañemos en una oración... Cuando descubrimos en sus ojos indicios de una mutación de brujo, ya es demasiado tarde. El rey muere y su asesino se lanza al río por la ventana... Unos instantes después, soldados temerios entran y nos toman por el regicida. Así es como terminamos en la mazmorra en la que nos están interrogando.

Las mazmorras de los La Valette



Roche parece dispuesto a creernos, pero no existen testigos ni pruebas. Es casi seguro que el tribunal nos condene a muerte. El temerío nos dice que es nuestra única esperanza. Tenemos que decidir cómo reaccionar a su oferta. **[Opción] [A]** Si cooperamos con él, Roche nos ayudará a

escapar de la mazmorra. **[B]** Si intentamos luchar para reducirlo, terminaremos muertos. Decidimos ayudarlo a encontrar al asesino de Foltest y de paso limpiar nuestro nombre. A cambio recibimos la **llave** de nuestros grilletes y Roche nos acompaña a nuestra celda.

Tras el interrogatorio, terminamos en nuestra celda. Afortunadamente, hemos conseguido vencer a Roche de que no hemos asesinado a Foltest y podemos librarnos de nuestros grilletes. Pero, ¿cómo escapar de la celda **[1]**? **[Opción] [A]** Podemos usar la **llave** que nos dio Vernon; entrarán los guardias y volverán a encadenarnos. **[B]** Si provocamos a los carceleros, entrarán en la celda para enseñarnos quién está al mando. En cualquier caso, nos espera una pelea de puños contra dos enemigos. **[Combate]** Las peleas de puños se basan en secuencias interactivas, así que no son complicadas. Tras derrotar a los guardias, encontraremos las **llaves de la celda** en el cuerpo de uno de ellos. En el cofre del exterior está nuestra **espada** y las pociones **Gato y Gaviota blanca**.

Salimos de la celda y ahora debemos abandonar la mazmorra. Nos dirigimos a la puerta de la sala en la que estamos. Podemos intentar escapar con sigilo o matar a todos los guardias que nos encontremos. Vamos a intentar pasar desapercibidos.

Hay un guardia en la siguiente habitación. Tras abrir la puerta, debemos escondernos en la celda de la izquierda y esperar a que el carcelero se acerque a la puerta por la que entramos para reducirlo por sorpresa. Después subimos por las escaleras **[2]**.

[Opción] Hay dos formas de salir de la mazmorra: **[A]** el camino de arriba y **[B]** el de abajo. La historia variará dependiendo de nuestra elección y de la que hayamos tomado al enfrentarnos a Aryan en **Por la voluntad del rey**.

[A] Llegamos a un pasillo que termina con una puerta cerrada. A la izquierda hay un guardia vigilando una celda. Apagamos una antorcha cercana para distraerlo y reducirlo. Después vamos a la izquierda, hacia el lugar del que vino el guardia. En cuanto el prisionero nos descubra, comenzará a llamar a gritos a más guardias. Nos esconderemos en una celda vacía para atacar por sorpresa a un guardia. Después iremos a la siguiente habitación. Esquivamos a un guardia y nos agachamos detrás de los barriles de la izquierda. Apagamos una antorcha y liquidamos al carcelero que se acerque a encenderla. Queda un guardia más en un almacén. Nos esconderemos tras los barriles delanteros; cuando el ruido distraiga al guardia, lo reduciremos y después pasaremos a la siguiente sala **[4]**.

[A1: Aryan está vivo] Presenciamos una escena en la que dos guardias sacan a Aryan La Valette de la cámara de torturas. El noble consigue deshacerse de ellos y entonces Geralt se muestra ante él. Tras una breve conversación, nos encargará que despejemos el camino de salida y que después volvamos a por Aryan: lo han torturado y no está en condiciones de ayudarnos.

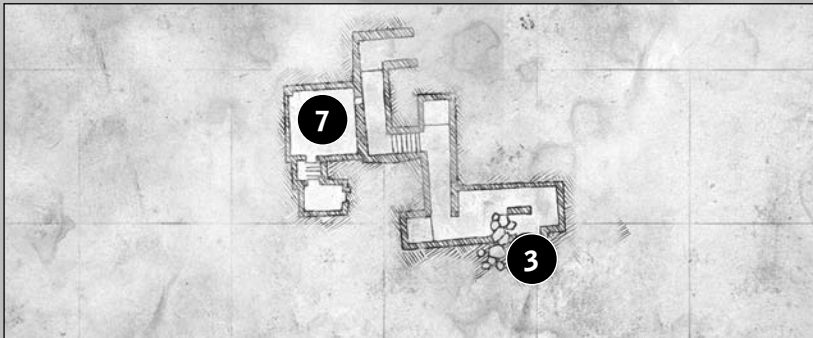
[A2: Aryan está muerto] Si nos habíamos enfrentado a Aryan, presenciaremos cómo Shilard, el embajador nilfgaardiano, saca a la baronesa Louise La Valette de una cámara de tortura. Subimos las escaleras para acabar con los guardias del piso de arriba.

[A1] Volvemos a por Aryan y subimos las escaleras con él. Tras unos instantes, llegamos a un lugar en el que el noble nos hablará de un pasadizo secreto **[5]**. Lo abrirá para que huyamos mientras él se encarga del resto: incendiará los barriles de la sala, cubriéndonos las espaldas. Seguimos por el pasillo que lleva a la salida. Triss nos esperará en el exterior: corremos con ella hacia el barco de Roche y nos dirigimos en busca del verdadero asesino de Foltest.

[A2] Una vez derrotados los guardias, buscaremos la salida y terminaremos encontrando una sala en la que nos reencontraremos con Marie Louise y Shilard Fitz-Oesterlen.

Tras una breve charla, el embajador se ofrecerá a ayudarnos. Después de todo, la muerte de Foltest resulta bastante provechosa para Nilfgaard, y ya habíamos ayudado al emperador Emhyr. Shilard llama a los guardias que están al otro lado de la puerta para decirles que el brujo ha escapado y anda suelto por la mazmorra. Los guardias corren escaleras abajo, dejándonos vía libre **[6]**. Una vez fuera, vamos hacia la izquierda para reunirnos con Triss y nos dirigimos al barco de Vernon Roche. El asesino de Foltest recibió la ayuda de los scoia'tael, así que lo más probable es que esté en la ciudad de Flotsam, donde se ha visto a una unidad de Iorveth.

[B] Llegamos a un pasillo que termina con una puerta cerrada. A la izquierda hay un guardia vigilando una celda. Apagamos una antorcha cercana para distraerlo y reducirlo. Subimos por las escaleras de la derecha. Reducimos a un guardia y nos acercamos con sigilo a otro, que solo parece estar interesado en la elfa de una de las celdas. Este guardia lleva la **llave** que abre la puerta del pasillo de abajo. Tras la puerta encontramos una trampilla por la que nos colamos **[3]**. Allí terminaremos encontrando una cámara de torturas **[7]**.



[B1: Aryan está vivo] Si no asesinamos a Aryan La Valette, el torturador estará obligando al noble a que firme una declaración reconociendo ser el padre de los bastardos de Foltest. Nos lanzamos sobre el escriba para reducirlo. Después, el torturador nos verá y tendremos que luchar contra él. **[Combate]** En este combate tendremos que usar bloqueos y golpes fuertes. Liberamos a Aryan y le ayudamos a preparar para salir de la cámara de tortura. El joven dice que nos esperará y nos pide que nos encarguemos de los guardias de arriba. Cumplimos con sus deseos. Es poco probable que podamos acabar con sigilo con todos los guardias del piso de arriba, así que tendremos que desenvainar la espada y usarla. Terminaremos llegando a un lugar en el que el noble nos hablará de un pasadizo secreto **[5]**. Lo abrirá para que huyamos mientras él se encarga del resto: incendiará los barriles de la sala, cubriéndonos las espaldas. Seguimos por el pasillo que lleva a la salida. Triss nos esperará en el exterior: corremos con ella hacia el barco de Roche y nos dirigimos en busca del verdadero asesino de Foltest.

[B2: Aryan está muerto] Si nos enfrentamos a Aryan, el torturador estará obligando a su madre, Louise La Valette, a que firme una declaración reconociendo que Foltest no era el padre de sus hijos. Nos lanzamos sobre el escriba para reducirlo. Después, el torturador nos verá y

tendremos que luchar contra él. **[Combate]** En este combate tendremos que usar bloqueos y golpes fuertes. Liberamos a la baronesa y hablamos con ella; tras unos instantes, entra en la cámara de tortura el embajador nilfgaardiano, Shilard Fitz-Oesterlen. A petición de Louise, Shilard accede a ayudarnos a escapar de la mazmorra. Sube las escaleras y nos pide que lo sigamos un poco más tarde. El embajador llama a los guardias mientras nos escondemos. El nilfgaardiano dice a los guardias que el brujo ha escapado y que sus hombres lo han visto en el piso de abajo. Los guardias corren a la mazmorra, dejándonos el camino libre **[6]**. En el exterior nos encontramos con Triss y vamos con ella al barco de Vernon Roche. El rastro de los scoia'tael que ayudaron al verdadero asesino de Foltest está probablemente en Flotsam, y hacia allí nos dirigimos.

PRIMER ACTO

Una dura arribada



Con la ayuda del comandante de las fuerzas especiales temerías, conseguimos huir de las mazmorras del castillo de La Valette. Siguiendo el rastro del asesino del rey, zarpamos en el barco de Vernon Roche rumbo a la ciudad portuaria de Flotsam. Por desgracia, el puerto está cerrado a causa de un monstruo que merodea cerca, así que tenemos que echar anclas cerca de la ciudad.

Junto con Triss Merigold y Roche, bajamos del barco **[1]**. Para llegar a la ciudad **[2]**, cruzamos el bosque que la rodea. De pronto escuchamos una flauta y Roche detecta la presencia de elfos. Poco después se interpone en nuestro camino el famoso Iorveth, comandante de las unidades elfas. Vernon y él son viejos conocidos. La conversación que mantienen deja entrever que el elfo lleva mucho tiempo persiguiendo a Roche, y que está cobijando al asesino de Foltest. Tal y como dice Iorveth, sus intereses son contradictorios. Triss lanza un rayo mágico al elfo, pero este esquiva el ataque y de un matorral cercano sale una lluvia de flechas que cae sobre nosotros. Sobrevivimos gracias a la magia de Triss. La hechicera nos envuelve con una barrera mágica que convierte las flechas en mariposas. Pero eso deja tan fatigada a Triss que se desmaya. Roche la recoge mientras nos defendemos de los ataques de los scoia'tael. **[Combate]** Recomendando no salir de la burbuja mágica, porque las flechas de los elfos terminarían con nuestras vidas de inmediato. Los golpes fuertes son el mejor remedio para acabar con los elfos que nos atacan. Roche carga con Triss mientras se dirige a la ciudad, y lo seguimos mientras luchamos contra los elfos. Al llegar a la ciudad, los guardias vendrán a ayudarnos. Iorveth promete que volveremos a vernos. El guardia de la ciudad nos dice que, si nos damos prisa, llegaremos a tiempo para la ejecución que se celebra en la plaza mayor.

Colgando patanes por voluntad divina



Tal y como sabemos por el guardia, se celebra una ejecución en la ciudad. Vemos a mucha gente que se dirige a verla. Antes o después llegaremos a la plaza del pueblo **[1]**.

En el cadalso nos encontramos con la soga al cuello a nuestros amigos Zoltan y Jaskier; el segundo resulta ser el informador del que nos habló Roche en el bosque. Al acercarnos al cadalso, un guardia nos habla. Descubrimos que Zoltan está acusado de colaborar con los scoia'tael, y Jaskier de libertinaje. **[Opción]** Hay dos formas de solucionar este problema. **[A]** Podemos incitar a la plebe para que ataque a los guardias o **[B]** podemos intimidar a los guardias. Sea cual sea la opción elegida, terminaremos peleándonos a puñetazos con los guardias.

Tras acabar con ellos, el verdugo comenzará a colgar a los reclusos, así que también tenemos que acabar con él a puñetazos. Después de terminar con él, entrará en la plaza Loredo, el comandante de la guarnición de Flotsam. No importa la decisión que tomemos al hablar con él: le convenceremos de que Zoltan y Jaskier son inocentes. Quedarán libres, pero no podrán salir de la ciudad. Además, nos invitarán a un banquete en la mansión del gobernador (**Una proposición indecente**).

Tras liberar a nuestros amigos, nos invitarán a tomar algo en una posada **[2]** para celebrar que les hemos salvado la vida. En este momento podremos completar misiones adicionales o dar un paseo por la ciudad. Pero a las 21:00 tendremos que ir a la mansión de Loredo **[3]**.

Una proposición indecente

Mientras salvábamos la vida a Jaskier y a Zoltan, conocimos al comandante de la guarnición de Flotsam, a la sazón gobernador de la ciudad. Nos invita a cenar y nos vemos obligados a aceptar. A las 21:00 vamos a la mansión de Loredo. Tenemos que hablar con el guardia de la puerta, que requisará nuestras armas. Roche se unirá a nosotros: también quiere ver al comandante. Entramos en la mansión mientras hablamos con Vernon.

La balista

Nuestro compañero se fija en la balista de la mansión, que apunta hacia el puerto. El comandante la usa para tener control absoluto sobre los barcos que entran y salen del puerto. Si en el futuro no queremos quedar a merced de Loredo, conviene que destruyamos el arma. Pero la balista está vigilada, así que tendremos que distraer al guardia; y no hay mejor distracción que una mujer hermosa. Pedimos ayuda a una cortesana de nombre Margarita, que está dentro de

la mansión. En función de lo que le digamos, la chica nos ayudará **[A]** por la módica suma de 60 orens o **[B]** a cambio de un favor: acabar con Myron y Alphonse, dos matones que no dejan de molestarla. Los matones andan cerca, y tendremos que vencerlos en un pulso. Sea cual sea la opción que elijamos, Margarita se llevará al guardia a unos arbustos para enseñarle sus encantos, dejándonos tiempo de sobra para destrozarnos la balista. Incluso podríamos hacerlo después de reunirnos con el comandante pero, ¿por qué no hacerlo ya? Después acudiremos a nuestra cita con Loredo.

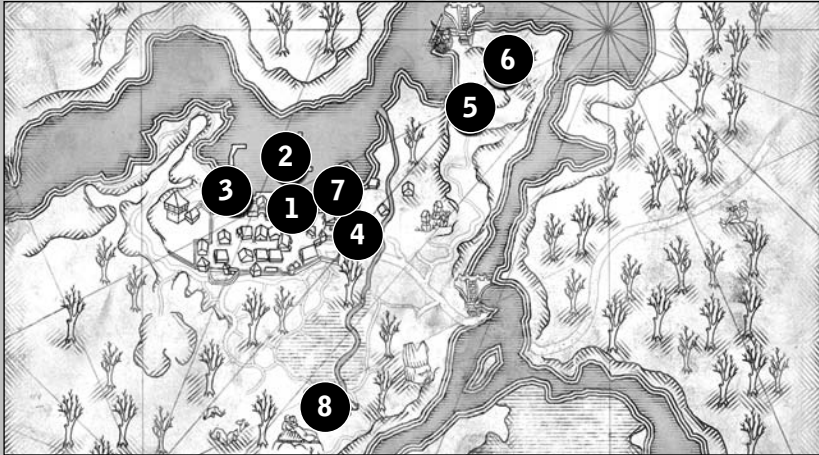
Subimos las escaleras para llegar a la entrada de la casa. Pero el guardia allí apostado nos dirá que Loredo está reunido con una hechicera llamada Sheala. Roche sugiere que lo esperemos abajo. Podemos dar una vuelta por la mansión, pero todos los pasadizos estarán cerrados o protegidos por guardias, así que seguimos a Roche.

Vernon propone que atraigamos al guardia que protege la entrada trasera de la mansión para poder colarnos. En este punto, si no hemos matado al monstruo que bloquea el puerto (**El kayran**), un mercader vendrá a hablar con nosotros. Si accedemos a escucharlo, nos contará que en la parte de atrás de la mansión podemos encontrar un fragmento de una trampa con la que matar al monstruo. El mercader sospecha que tendremos que enfrentarnos a la bestia tarde o temprano. De momento, ponemos en marcha el plan de Roche.

Mientras Vernon distrae al guardia, saltamos de las escaleras y caemos detrás de la esquina de la residencia de Loredo. Debemos escondernos rápidamente detrás de la roca de la derecha, y después esperar a que los guardias nos den la espalda para aturdirlos. Nos acercaremos con sigilo, intentando no hacer ruido: por ejemplo, hay que evitar chocar con el cubo. Aturdiremos a otro guardia que está al doblar la esquina. Así llegaremos al jardín, subiremos a la ventana del cuarto de Loredo y escucharemos su conversación con la hechicera. Cuando terminen de hablar, nos reuniremos con Roche e iremos a ver al comandante, que ya podrá recibirnos.

Si nos capturaron los guardias, nos llevarán con el comandante, pero nos perderemos su conversación con la hechicera: tan solo nos la cruzaremos mientras sale de la habitación del comandante. Después nos reuniremos con Loredo. Quiere saber qué hace en "su" ciudad el brujo acusado de matar a Foltest. Sin importar lo que le digamos, Loredo nos encargará un trabajo: acabar con Iorveth y su unidad. También nos recomendará que usemos a Zoltan, ya que el enano tiene negocios con los scoia'tael. Si Zoltan sigue sin permiso para abandonar la ciudad, Loredo promete perdonarlo cuando matemos al kayran, el monstruo responsable de que el puerto esté cerrado. Como es obvio, podemos aceptar o rechazar la oferta del comandante. Podemos dedicarnos a las misiones adicionales, al kayran (**El Kayran**), o si ya hemos terminado con él, centrarnos en Iorveth (**Los asesinos de reyes**).

El kayran



La actividad del monstruo que está molestando a los habitantes de Flotsam ya nos afectó cuando llegamos en barco a la ciudad: por su culpa, el puerto estaba cerrado. Cuando visitamos la posada [1] por primera vez, después de hablar con nuestros amigos, entrará alguien del pueblo para hacer un llamamiento a las armas: el kayran acaba de atacar un embarcadero cercano [2]. Triss, que está mirando por una ventana, comenta que deberíamos ir allí porque alguien está lanzando hechizos.

Seguimos al campesino hasta el escenario atacado por el monstruo. Pero al llegar allí no hay rastro de la bestia. Tan solo vemos a una hechicera y a unos cuantos habitantes del pueblo. Curiosamente, la mujer parece conocernos... Los campesinos se muestran hostiles con la hechicera: dicen que sus acciones casi le cuestan la vida a un tal Sosek. Resolveremos la disputa del embarcadero en función [Opción] de lo que digamos. [A] Podemos intentar intimidar a los campesinos para que se marchen; si no lo conseguimos, tendremos que luchar contra ellos. [B] También podemos preguntarles qué ha pasado, y así convencerlos de que el responsable de todos sus males es el monstruo y no la hechicera.

Sea cual sea la opción elegida, hablaremos con Sheala de Tancarville, nombre con el que Triss nos presenta a la hechicera un poco más tarde. Sheala vino a Flotsam siguiendo la pista del kayran, un enorme monstruo que aterriza la ciudad. Un tal Louis Merse, que hasta ahora permanecía callado, nos informa de que los comerciantes de la zona ofrecieron una recompensa al que matase al monstruo, y da por hecho que Sheala y Geralt acabarán con él. Sheala nos hace una oferta: quiere que colaboremos, ya que necesita varios ingredientes del cadáver del monstruo. Nosotros podemos quedarnos con el dinero. La hechicera también comenta que deberíamos visitar al comerciante que ofrece la recompensa [3] si queremos negociar su cuantía y algún detalle más. Si necesitamos a Sheala, la encontraremos en la habitación que ha alquilado encima de la posada [1].

El kayran: una cuestión de precio

Vamos a ver al comerciante [3] para negociar la recompensa por liquidar al kayran. Podemos intimidarlo, usar la Señal de Axia o pedirle que aumente su cuantía. También podemos pedirle un adelanto para los preparativos del combate. El comerciante no sabe apenas nada del monstruo, pero nos recomienda que hablemos con Cedric, un cazador de la zona. Lo encontraremos en Lobinden, una aldea al otro lado de las murallas de la ciudad [4].

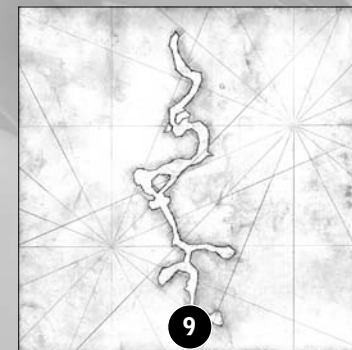
Sin perder un segundo, salimos en busca de Cedric. En la puerta nos reunimos con Triss, que nos pide que no hagamos ningún trato con Sheala. Da igual lo que hablemos con ella; nos acompañará a buscar a Cedric. Mientras atravesamos el pueblo, veremos a un guardia que habla de Cedric con una elfa. Más adelante podremos hablar con la chica y nos dirá que el cazador está en una especie de puesto de vigilancia [4].

Hallaremos al elfo en el lugar que nos han dicho. Entre otras cosas, nos contará que el kayran ha acabado con muchas vidas porque escupe moco venenoso. El brujo decide examinar dicho moco y así prepararse para la batalla. Cedric nos cuenta que ha visto el rastro de la bestia cerca de un barco encallado al este. Tras nuestra conversación con el elfo, Triss nos dice que nos reuniremos con ella cerca de la guarida del monstruo [5].

Atravesamos el bosque río arriba, en busca del rastro de la bestia. Un poco después encontraremos a Triss cerca de un puente en ruinas [5]. También veremos el barco del que nos habló Cedric. Ya solo tenemos que llegar al claro del bosque, en el que tendremos que luchar contra unos sumergidos. [Combate] La mejor forma de vencer a los sumergidos es con la espada de plata. La señal de Quen y las bombas incendiarias también pueden resultar útiles. Tras derrotar a los monstruos, recogeremos algo de moco del kayran [6], necesario para preparar una poción que nos hará inmunes al veneno del monstruo. Descubrimos que también necesitamos brumósea, una hierba que crece bajo la tierra. Triss nos dice que hablemos con Cedric y después se marcha.

El kayran: la brumósea

Tenemos que pedir ayuda a Cedric el elfo. Volvemos al pueblo que está junto a las murallas de Flotsam. Si no encontramos al elfo en su puesto de vigilancia, lo buscaremos en su casa del pueblo [7]. Le contamos a Cedric que tenemos el moco del monstruo [6], pero que también necesitamos un poco de brumósea. Por desgracia, el elfo no tiene dicha hierba y nos dice que es muy rara. De crecer en algún sitio, sería en una cueva cerca de las ruinas del sur [8].



La entrada de la cueva está escondida detrás de una cascada cercana a las ruinas élficas. Una vez dentro, nos enfrentaremos a varios grupos de nekkers. **[Combate]** Cuando luchemos contra varios monstruos a la vez, la Señal de Aard nos resultará de gran utilidad: los tumbará y los podremos rematar con la espada de plata. Encontraremos la **brumósea** al final de la cueva. Con ella podremos por fin crear el **antídoto** para el veneno del kayran. Regresamos a Flotsam con el **antídoto** y le decimos a Sheala que ya podemos enfrentarnos a la bestia. La hechicera se reúne con nosotros junto al puente en ruinas, cerca de la guarida del monstruo, para contarnos su estrategia: se quedará allí y nos apoyará con hechizos mientras nos enfrentamos al kayran en un impresionante combate. **[Combate]** Luchar contra esta bestia no es sencillo. El monstruo nos atacará con sus enormes tentáculos; si nos acercamos en exceso, nos escupirá veneno. La mejor táctica es inmovilizar los tentáculos con la Señal de Yrden o con una trampa especial para el kayran (sus componentes están en la mansión de Loredo, y Cedric puede vendernos el diagrama). Una vez inmovilizados los tentáculos, los cortaremos con la espada de plata. Cuando solo quedan dos tentáculos, comenzará una **secuencia interactiva** que pondrá fin al combate. Una vez liquidado el monstruo, iremos a ver al comerciante de Flotsam **[3]** para recoger la recompensa.

Los asesinos de reyes



Tras cobrar la recompensa del kayran, nos reuniremos con Triss Merigold cerca de la entrada a la mansión del comandante Loredo **[1]**. El diálogo variará dependiendo de si hemos decidido colaborar con Loredo o no. En cualquier caso, descubriremos que hay prisioneros dentro de la barcaza que está atracada junto al embarcadero. Uno de ellos es Ciaran aep Easnillen, la mano derecha de Iorveth. ¿Sabrá algo sobre el asesino de Foltest? Vamos a la barcaza a comprobarlo **[2]**.

Dos hombres vigilan el barco. Dependiendo de si colaboramos con el comandante o no, nos dejarán pasar o empezarán a darnos problemas. Podemos intimidarlos, sobornarlos o simplemente convencerlos. Subimos al barco con Triss, y bajo cubierta encontraremos a Ciaran. El elfo está gravemente herido y Triss nos pide ayuda. Lo calmaremos con la Señal de Axia mientras la hechicera lo cura. Después lo interrogaremos. Si encauzamos bien el diálogo, nos contará que el hombre que vimos junto a Iorveth cuando nos fuimos del barco de Roche es un tal Letho, el asesino de Foltest y Demavend. Letho utilizó a los elfos y ahora quiere ver muerto a Iorveth. Tam-

bién es el responsable de haber masacrado a la unidad de Ciaran. Al acabar de hablar con el elfo, Geralt tiene una visión de su pasado: recuerda cómo la cacería salvaje le arrebató a Yennefer.

La rosa del recuerdo

Inquieta por los recuerdos de Geralt, Triss le dice que podría ayudarle a recuperarlos todos. Cedric le habló de unas **rosas del recuerdo** que crecen en las ruinas élficas. Si le traemos esas **rosas**, podrá preparar una poción con la que recuperar nuestros recuerdos. **[Opción] [A]** Podemos pedirle a Triss que venga con nosotros a las ruinas o **[B]** podemos ir solos y llevarle las **rosas** a la hechicera.

[A] Si le pedimos a Merigold que nos acompañe, iremos con ella a las ruinas élficas **[3]**. Al atravesar el bosque, debemos tener cuidado con las trampas de los cazadores y con los nekkers y endriagos que intentarán atacarnos. Junto a la cascada, **[4]** Triss comenta que las ruinas deben de andar cerca. Escalamos juntos el terreno elevado y por fin vemos las hermosas ruinas de una ciudad élfica, entre las que crecen **rosas del recuerdo**. Recogemos las que necesitamos. Junto a la estatua de los amantes élficos nos atacan tres bandidos. **[Combate]** Derrotarlos no será complicado si bloqueamos sus ataques. El combate provocará que se desplome la tierra que pisamos y terminaremos en un balneario élfico con Triss. Intentamos usar la Señal de Aard para destruir la pared, pero no lo conseguimos: parece que vamos a tener que quedarnos en dicho lugar. Aprovechamos para hablar con Triss; si jugamos bien nuestras cartas, terminaremos en el agua con ella. Si le decimos que no tenemos tiempo, habrá que olvidarse de la pasión. La hechicera nos pedirá que dejemos todo atrás y que empecemos nuestra vida desde allí. Cuando terminemos, podemos volver a usar la Señal de Aard para destruir la pared y esta vez conseguiremos salir del balneario. Pero si hemos hecho el amor con Triss, habrá pasado tanto tiempo que un preocupado Vernon Roche nos liberará. Regresaremos a Flotsam para hablar con Zoltan; como ha dicho Triss, él puede llevarnos hasta Iorveth.

[B] Si decidimos conseguir las rosas sin ayuda, iremos a la cascada del bosque **[4]**, que ya conocimos en la búsqueda de la brumósea. Por el camino tendremos que luchar con criaturas del bosque: nekkers y endriagos. **[Combate]** Lo mejor para acabar con los nekkers es derribarlos con la Señal de Aard y liquidarlos con la espada de plata. A los endriagos, por otro lado, hay que inmovilizarlos primero con la Señal de Yrden. Las ruinas que estamos buscando están sobre la cascada. Al subir, encontraremos las **rosas del recuerdo** junto a la estatua de los amantes élficos. Las recogemos y regresamos a Flotsam para dárselas a Triss. Ella nos comentará que Zoltan puede ayudarnos a encontrar a Iorveth, ya que parece que tiene negocios con los scoia'tael. Encontraremos a Zoltan en la posada **[5]**. Si le decimos que tenemos que ver a Iorveth para preguntarle dónde está el asesino del rey, el enano accederá a llevarnos con los scoia'tael.

Nos vamos con Chivay al bosque, para reunirnos con las ardillas **[6]**. Allí descubrimos que nos vigilan. En el último momento Zoltan grita una contraseña, pero los elfos siguen apuntándonos con sus arcos. Se supone que Zoltan iba a llevarnos a un punto de encuentro **[7]**, pero el enano nos avisa de que es una trampa: el lugar que nos han indicado es la guarida de un arachas, aunque eso no es problema para un brujo. Zoltan nos lleva hasta el monstruo. Antes de entrar en el claro del arachas, podemos pedirle a nuestro amigo que nos espere o llevárnoslo para que luche a nuestro lado. **[Combate]** El arachas es mucho más complicado de vencer que los monstruos que has encontrado en el bosque hasta ahora. Conviene que uses las Señales de Yrden e Igni y que bloques los ataques de la criatura. Las bombas incendiarias también pueden resultarte útiles. Tras acabar con el arachas, una unidad scoia'tael entrará en el claro e Iorveth aparecerá junto a nosotros.

Si escogemos la opción de diálogo incorrecta, moriremos. Conviene ser educados, teniendo en mente que la ventaja la tiene él. Le contaremos que Letho quiere muerto a Iorveth y que es el responsable de las muertes de elfos de la unidad de Ciaran. El elfo no nos cree del todo, pero se le ocurre algo para comprobar si es cierto. Nos llevará hasta el asesino de Foltest, haciéndose pasar por nuestro prisionero. Los elfos de Iorveth nos cubrirán.

Nos vamos con Iorveth en busca de Letho. Visitamos una vez más las ruinas élficas [3] y encontramos al regicida junto a la estatua de Eldan y Cymoril.

Una breve charla con el asesino deja claro a Iorveth que le decíamos la verdad. A Letho no le duelen prendas al admitir lo que ocurrió con los elfos que lo ayudaron. También descubrimos que tiene más asesinos en Alto Aedirn. Cuando empiece el combate, los elfos de la unidad de Iorveth serán abatidos por los hombres de Roche, que aparecerán de forma inesperada. **[Opción]** Iorveth nos pide su espada. **[A]** Si se le damos, luchará contra los hombres de Roche, escapará de la emboscada y se producirá una matanza de no humanos en Flotsam. **[B]** Si no se le damos, Roche capturará a Iorveth y se celebrará un banquete en nuestro honor en Flotsam. Pero de momento, terminamos una vez más en el balneario élfico... aunque esta vez con Letho, desafortunadamente. **[Combate]** El duelo contra el regicida es de todo menos sencillo. Tenemos que bloquear las embestidas del enemigo, usar Señales y ataques fuertes. Por desgracia, parece que hemos infravalorado a nuestro rival; Letho nos sorprende con técnicas de brujo y nos desarma. Quedamos a su merced. Para nuestra sorpresa, nos deja con vida, alegando que somos parecidos y que hemos salvado a otras personas. Se pregunta si Triss será capaz de teletransportarlo a Aedirn y finalmente se marcha.

Dependiendo de si hemos ayudado al elfo o no, en las ruinas nos encontrará Iorveth o Roche. No tenemos tiempo de hablar; Letho quiere encontrar a Triss y tenemos que adelantarnos a él.

¿Dónde está Triss Merigold?



Dependiendo de la elección que hayamos tomado en la misión **Los asesinos de reyes**, Iorveth consigue repeler el ataque de Roche y sus hombres **[A]**, o, de lo contrario, Iorveth es capturado **[B]**. Flotsam presenciará entonces **[A]** una masacre de no humanos o **[B]** un banquete en honor a Geralt y Roche.

[A: Si ayudamos a Iorveth, hay una masacre en la ciudad] Un guardia nos abordará a las puertas de Flotsam. Si durante **Una proposición indecente** decidimos trabajar para Loredo, nos dejará pasar sin problemas. Pero si rechazamos la oferta del comandante, nos cortará el paso. Pero sí podremos convencerlo, intimidarlo o usar la Señal de Axia para entrar en la ciudad. Apareceremos en mitad de una masacre en la que los humanos están eliminando a los no humanos. Al llegar a la posada **[2]**, escucharemos la voz de Jaskier, y parece que tiene problemas. Entramos en la posada y descubrimos que unos pueblerinos quieren abusar de dos elfas, y el bardo está intentando defenderlas. Podemos convencer a los hombres de que se vayan a sus casas o usar la señal de Axia. Si fallamos, tendremos que luchar contra ellos. **[Combate]** Las peleas de puños se basan en secuencias interactivas, así que el combate no será complicado. Jaskier cree saber quién es el responsable de esta revuelta. También le preguntamos por Triss. Parece ser que fue a ver a Sheala cuando Jaskier le habló del megascopio. Nos vamos a la habitación que Sheala tiene alquilada encima de la posada **[2]**. Allí encontramos un rastro de sangre y un agujero en la pared, desde el que alguien pudo ver lo que ocurrió en la habitación. Nos vamos al burdel del pueblo en busca de información. Hablamos con la madame, y nos cuenta que Triss estuvo conversando con Philippa Eilhart. Margot también nos cuenta que cuando la turba se marchó para matar a los elfos, vio a Cedric siguiendo a alguien por el bosque. Además, el rastro de sangre de la habitación de Sheala conduce al exterior. Bebemos la poción **Gato** que nos permitirá seguir dicho rastro. Cruzamos el bosque y llegamos a un claro junto a la cascada **[3]**. Allí encontramos a un moribundo Cedric, que emplea su último aliento para contarnos lo que ocurrió. Triss le pidió ayuda. Cuando estaban en el cuarto de Sheala, un brujo les atacó demasiado rápido y Cedric no tuvo tiempo de reaccionar. El brujo también venció a la hechicera y le obligó a usar el megascopio para teletransportarlos a todos cerca de la ciudad enana de Vergen en Alto Aedirn. Cedric muere ante nuestros ojos... Poco después, Zoltan y Jaskier nos encuentran en el bosque...

[B: Iorveth fue capturado y hay un banquete en la ciudad] Tras nuestro duelo con Letho, Roche llega y nos cuenta que ha conseguido capturar a Iorveth. Pero el asesino consiguió escapar y Triss corre peligro. Volvemos rápidamente a Flotsam con Roche. Al entrar en la plaza mayor, **[1]** Loredo nos da la bienvenida. El comandante nos anuncia que hay un banquete en nuestro honor y nos llama héroes. Al acercarnos a la posada **[2]**, escuchamos a Jaskier fanfarroneando. ¿Quizás sabe dónde está Triss? El poeta nos cuenta que fue a ver a Sheala a su cuarto, sobre la posada. Subimos a echar un vistazo. Allí encontramos un rastro de sangre y un agujero en la pared. Puede que alguien del burdel de al lado haya podido ver lo que sucedió. Nos vamos para allá en busca de testigos. Dentro encontramos a Derae, una "conocida" de Jaskier. Derae y Margot estuvieron espiando a Triss y a Cedric cuando estaban en la habitación de Sheala. Triss quería saber con quién hablaba Sheala por el megascopio. Triss consigue contactar con Dethmold, el mago de la corte del rey de Kaedwen. Después, la elfa solo escuchó un crujido y ruidos de pelea. Al salir, solo pudo ver a Cedric camino del bosque. Podremos seguir el rastro de sangre de Cedric gracias a la poción **Gato**. Seguimos el rastro del elfo por el bosque hasta llegar a un claro junto a una cascada **[3]**. Allí encontramos a un moribundo Cedric, que emplea su último suspiro para contarnos lo que ocurrió. Triss le pidió ayuda. Cuando estaban en el cuarto de Sheala, un brujo les atacó demasiado rápido y Cedric no tuvo tiempo de reaccionar. El brujo también venció a la hechicera y le obligó a usar el megascopio para teletransportarlos a todos cerca de la ciudad enana de Vergen en Alto Aedirn. Cedric muere ante nuestros ojos... Poco después, Zoltan y Jaskier nos encuentran en el bosque.

En una encrucijada



Dependiendo de nuestras acciones, en Flotsam se celebrará un banquete o una masacre de no humanos. El asesino de Foltest ha secuestrado a Triss, Sheala ha desaparecido, Cedric ha muerto... Cerca del lugar donde hablamos con él por última vez se nos acercan Jaskier y Zoltan **[1]**.

La conversación variará ligeramente en función de cómo hayamos interactuado con Iorveth. **[Opción A]** Jaskier nos cuenta que Roche planea actuar contra Loredo. **[B]** Por su parte, Zoltan nos pide que ayudemos a los scoia'tael, que planean arrebatar la barcaza de prisioneros a la guarnición del pueblo. Es una elección difícil. **[A]** Si optamos por ayudar a Roche (**Muerte al traidor**), terminaremos el acto con él. **[B]** Si nos aliamos con Iorveth y le ayudamos a liberar a los prisioneros, o quizás a ayudar a los scoia'tael a liberar a Iorveth (**La cárcel flotante**), terminaremos el acto con el elfo y comenzaremos en un lugar distinto el segundo acto.

Vernon Roche

Encontraremos a Roche en su casa de Flotsam **[2]**, mientras que Iorveth está en el campamento en las ruinas élficas **[3]**. Ambos nos darán más información.

Roche nos cuenta que Loredo intenta negociar con Kaedwen y que está acogiendo a un agente de Henselt. Vernon quiere capturar al espía y sonsacarle información, y sentencia a muerte al comandante Loredo (**Muerte al traidor**).

Los scoia'tael

Si vamos al campamento de los scoia'tael, descubriremos que pretenden irse a Aedirn, a la ciudad enana de Vergen que, según Iorveth, es el centro de poder de la Virgen de Aedirn, atendida por la hechicera Philippa Eilhart. Iorveth quiere crear una nación élfica libre en el valle de Pontar y ve a la Virgen como una aliada potencial para conseguirlo. Además, Vergen pronto será atacada por el ejército kaedweni, dirigido por el rey Henselt, y los defensores necesitarán la ayuda de Iorveth. Pero para llegar a tiempo, necesitamos hacernos con la barcaza de prisioneros (**La cárcel flotante**).

Muerte al traidor



Si decidimos ayudar a Roche, aceptaremos formar parte de su plan. Se lo explicará con todo detalle a Geralt y a su unidad. Ves se hará pasar por una prostituta y entrará en la mansión del traidor para ayudarnos a asesinar a Loredo. El resto de los hombres de Roche nos servirán de apoyo.

Al anochecer iremos al punto más fácil de escalar de la muralla que rodea la mansión del comandante **[1]**. Allí nos esperará una escalera que usaremos para llegar a la plataforma cercana a lo alto de la muralla. Desde allí veremos a una chica perseguida por un hombre con aspecto de noble. Bajamos al jardín y nos acercamos con sigilo al hombre para aturdirlo. La chica nos cuenta que han llevado a Ves a la torre **[2]**. La puerta de la torre está cerrada; la llave la tienen los guardias del piso de arriba de la mansión. La madre de Loredo, que está destilando fisstech en el sótano, tiene una segunda llave. Cruzamos el jardín sigilosamente, aunque también podemos matar a los guardias si nos apetece derramar un poco de sangre. Finalmente llegaremos a una valla de madera **[3]**. Saltamos sobre ella y entramos por una ventana a la casa de Loredo. En el piso de abajo reduciremos a un guardia y entraremos en una habitación al final del pasillo. Es el sótano de la madre del comandante. Tras derrotar a nuestra secuencia interactiva, iremos al piso de arriba, reduciremos o mataremos a los guardias y llegaremos a la planta superior. Pasaremos con sigilo junto a los guardias que duermen y cogemos la **llave** de los aposentos de Loredo; están en un cofre, junto a la ventana. Vamos al piso de arriba y abrimos la puerta. Dentro encontraremos a Ves amordazada. Loredo entrará para atacarnos en una secuencia interactiva; Geralt morirá si fallamos. Tras derrotar a nuestro atacante, liberaremos a Ves. Oímos voces que vienen del cuarto de al lado. Allí encontramos a una elfa llamada Moril, en avanzado estado de gestación. La ayudamos a escapar de la casa del comandante Loredo cuando algo nos obliga a cambiar de planes: la elfa rompe aguas, Ves vuelve a subir con ella y nosotros debemos buscar ayuda. Salimos de la torre y, afortunadamente, nos encontramos con los hombres de Roche. El barco nos espera; es hora de partir al reino de Aedirn...



La cárcel flotante

Si simpatizamos con Iorveth y creemos que estar de su lado es la mejor opción para encontrar al asesino de Foltest y liberar a Triss Merigold, aceptamos ayudar al elfo.

El plan es sencillo. Tenemos que acercarnos a la ciudad con sigilo, ejecutar un ataque sorpresa, hacernos con los mandos de la barcaza de prisioneros y zarpar al reino de Aedirn. Después de hablar con Iorveth, o con un enano si habíamos capturado a Iorveth, en las ruinas élficas **[1] (Los asesinos de reyes)**, iremos con Zoltan a reunirnos en el bosque **[2]** con Iorveth y sus hombres (o solamente con la unidad que nos hayan asignado). El líder de la unidad nos contará su plan. Nos asignará a su mejor explorador y a unos cuantos hombres y nos pide que nos acerquemos con sigilo a Flotsam por la orilla del río. El resto de elfos atacarán desde el río.

[Opción] Si Iorveth no ha sido capturado, podemos abordar esta escena de forma algo distinta. Solo tenemos que rechazar el plan del elfo **[A]** y ofrecerle a entrar en Flotsam con engaños **[B]**.

[A] Si accedemos al plan de los scoia'tael, seguiremos al explorador por los acantilados. Al llegar al río, veremos que el barco de Vernon Roche se aleja. Seguiremos avanzando con el explorador hasta que nos avise de que una patrulla temeraria anda cerca. **[Opción]** Hay que decidir si atacamos (revelando nuestra posición y complicando la batalla en el puerto) o si dejamos que los guardias se marchen. Al acercarnos al embarcadero, veremos que el puerto está lleno de soldados. Pero es demasiado tarde para avisar a la otra unidad, que ya está atacando. Salimos al descubierto y nos unimos a la batalla.

[B] Si hemos optado por seguir nuestro propio plan, iremos a la ciudad acompañados únicamente por Iorveth, que finge ser nuestro prisionero. El truco no resultará del todo, porque unos guardias nos abordarán para preguntarnos si pueden liquidar al elfo. Si les decimos que sí, golpearán al elfo en la cara. Si nos negamos, nos dejarán marchar. Llegamos con Iorveth a la barcaza de prisioneros y sorprendemos a los soldados. Una unidad de arpillas atacará desde el bosque en cuanto demos la señal. Así pillaremos por sorpresa a los hombres de Loredo y la batalla será más dura pero más corta que si hubiésemos seguido el plan de Iorveth.

[Combate] Tenemos que bloquear los ataques y usar la Señal de Yrden. Iremos derrotando más y más enemigos mientras avanzamos hacia la barcaza **[3]**. Acabaremos con los guardias que están sobre cubierta y bajo ella. Liberamos a los prisioneros retenidos en la barcaza, entre ellos Iorveth si lo habían capturado en **Los asesinos de reyes**. Cuando el barco esté listo para partir, veremos a Loredo prendiendo fuego a la torre del cobrador de peajes, que también funciona como prisión de elfas. En el último momento, Geralt salta al embarcadero. **[Opción] [A]** Podemos intentar llegar a la torre y salvar a las elfas o **[B]** seguir al comandante.

[A] Corremos a la torre **[4]**. Derrotamos a dos de los hombres del comandante que están en la puerta y después subimos a liberar a las elfas. Salvarlas consiste en una simple secuencia interactiva en la que tendremos que pulsar rítmicamente la tecla que aparecerá en pantalla. Si las salvamos a todas, una de ellas nos mostrará su gratitud más adelante, en el segundo acto. Si tardamos demasiado, moriremos entre las llamas, así que conviene darse prisa. Cuando terminemos, saltaremos al río. Los elfos nos rescatarán y zarparemos al reino de Aedirn.

[B] Si queremos que se haga justicia con el criminal, abandonaremos a las elfas a su suerte y perseguiremos a Loredo. Lo encontraremos en la plaza mayor de la ciudad **[5]**. El comandante parece esperarnos: nos enfrentaremos a Loredo y a sus guardias. **[Combate]** Loredo usa una alabarda, así que tenemos que procurar atacarlo por los laterales. Las Señales de Aard e Yrden también nos resultarán útiles para liquidar rápidamente a sus hombres. Cuando terminemos, volveremos al embarcadero, donde nos espera un bote que nos llevará al barco. Río arriba llegaremos a la ciudad enana de Vergen.

Segundo acto : Ruta de Iorveth

Preludio de la guerra: Aedirn

Si navegamos con Iorveth de Flotsam a Vergen, el lugar en el que reside Saskia, la Virgen de Aedirn, comenzaremos el segundo acto controlando a Stennis, hijo del asesinado Demavend, y por tanto heredero al trono de Aedirn.

Junto con Saskia, un sacerdote de Kreve y un grupo de guerreros enanos, nos reuniremos con Henselt, rey de Kaedwen, que quiere hacerse con Alto Aedirn. La carretera avanza entre barrancos hasta llegar a la ciudad enana de Vergen.

Al llegar a la reunión, Henselt nos hará su oferta: si renunciamos a Lormark, nos permitirá conservar la corona. Si no aceptamos, nos aplastará sin piedad. Tras discutir un buen rato, el rey nos desafiará a un duelo o pedirá a sus hombres que nos atrapen, en función de lo que le hayamos dicho. **[Combate]** No nos resultará complicado vencer siempre que bloqueemos y asestemos golpes fuertes con la espada de acero. El sacerdote de Kreve intentará detener el combate, pero Henselt lo asesinará lleno de ira. El cielo se oscurecerá y surgirá una niebla rebosante de fantasmas.

Los alrededores de Vergen, tranquilos hasta que se cubren de niebla, se convierten en el campo de batalla de tres años atrás. Geralt, que se dirigía a la ciudad de los enanos, termina inmerso en la contienda. Volvemos a controlar al brujo para salvar a Stennis y a Saskia, a los que encontramos entre la niebla. También nos acompaña Iorveth y una lechuza que parece indicarnos una ruta segura: es Philippa Eilhart, una hechicera que ayuda a las gentes de Aedirn. Philippa nos rodea con una barrera mágica y dispara rayos a los demonios que nos atacan. **[Combate]** No es recomendable luchar contra los demonios o abandonar el área protegida por el hechizo de Philippa, porque quedaríamos expuestos a los daños; tantos draugirs y fantasmas nos matarían con toda seguridad. En varias ocasiones, unos espectros surgirán de la niebla para detener a la lechuza que nos guía; tendremos que acabar con ellos para seguir avanzando. Por fin conseguiremos salir de la niebla y podremos hablar con Philippa y Saskia, que organizará un consejo con todos sus comandantes para hablar de los extraños eventos que hemos presenciado. Después el juego nos llevará al interior de las murallas de Vergen. Allí conoceremos al regidor de la ciudad, que nos informa que la ciudad ya estaba preparada para acogernos. Tendremos la ocasión de presenciar la fortaleza de los enanos y después iremos al consejo.

El gabinete de crisis

Una vez descansados después de tan largo viaje, iremos al consejo organizado por Saskia. Al llegar allí, veremos que están todos: Philippa Eilhart, Saskia, Stennis, Zoltan, Yarpén Zigrin y varios nobles y magnates de Aedirn. Veremos cómo planean su defensa de la invasión kaedweni. Para empezar, es necesario eliminar la maldición del campo de batalla para dispersar la niebla. De eso se encargarán Philippa Eilhart y Geralt, y necesitaremos cuatro artefactos para conseguirlo. Después tendremos que prepararnos para defender la incontestable Vergen. Durante el consejo, Iorveth aparece, algo que provoca las quejas de los nobles... Pero Saskia aprecia el poder que representan el elfo y los suyos. Y entonces ocurre algo malo... tras hacer un brindis, la Virgen se desploma y se retuerce de dolor en el suelo: la han envenenado.

Después de estabilizar el estado de la asesina de dragones, Philippa quiere hablar con nosotros. La hechicera necesita varios ingredientes para salvar la vida de la joven: una **siempreviva**, un **sueño de dragón**, **sangre real** y una **rosa del recuerdo**. La conversación hará comenzar una nueva misión. Un asunto de vida o muerte, que a su vez se compone de las misiones: **Vida bajo tierra**, **Cazando magia**, **Sangre real** y **¿Dónde está Triss Merigold?** En ellas conseguiremos los ingredientes que necesitamos.

Vida bajo tierra

Tal y como dijo Philippa, uno de los ingredientes del antídoto es una hierba que crece en lo más profundo de la tierra, y a la que los enanos llaman siempreviva. La hechicera dice que podemos encontrar la hierba en las minas cerradas de Vergen.

En la posada nos reuniremos con algunos viejos amigos como Jaskier, Zoltan y Yarpén, que están con Sheldon y el regidor Cecil Burdon. Les preguntamos por la siempreviva y también nos señalan las minas como el lugar en el que crece dicha hierba; Cecil nos explicará por qué las minas están cerradas. Nuestros amigos se ofrecen a ayudarnos y quedamos en vernos en la entrada de las minas.

Tras confirmarle al regidor que estamos listos, le pedirá a Sheldon que abra las puertas del área subterránea. También nos pedirá que acabemos con los monstruos que asolan las minas (Eh, alguien trabaja en las minas). Necesitamos un mínimo de cuatro pociones Gato y, si queremos librarnos de los monstruos para siempre, unas cuantas bombas Colmena.

Los enanos nos acompañan bajo tierra en busca de una **siempreviva**. Por el camino nos atacarán varios necrófagos **[Combate]** Los golpes rápidos de la espada de plata nos resultarán muy útiles. No hay que olvidar que los necrófagos explotan al morir, así que debemos saltar lo más lejos posible en cuanto acabemos con uno.

Las minas de los enanos son un auténtico laberinto. Están llenas de pasillos, puertas cerradas y necrófagos. Por si fuera poco, están oscuras, como buen lugar subterráneo. Al llegar a la primera caverna amplia, necesitaremos la llave de la puerta que lleva a los niveles inferiores. Tras acabar con los monstruos del pasillo de la derecha, encontraremos una **llave** en el cadáver de un minero; volveremos a la caverna grande y abriremos la puerta. Después hallaremos dos nuevos cadáveres de mineros y conseguiremos dos **llaves** más, que nos permitirán llegar al fondo de las minas y luchar contra un bullvore. **[Combate]** Si llevamos bombas, las usaremos para liquidar a los necrófagos que acompañan al monstruo, y sus explosiones póstumas herirán al bullvore. Inmovilizar a la criatura con la Señal de Yrden y liquidarlo con un golpe en la espalda es la táctica que debemos seguir.

Una vez terminado el combate, recogemos la **siempreviva** y regresamos a la superficie. Ya solo nos queda informar a Philippa de nuestro hallazgo.

Cazando magia



La hechicera Philippa Eilhart **[1]** nos dijo que uno de los ingredientes que necesitaba para el antídoto de Saskia era un artefacto mágico. Si le pedimos consejo, nos contesta que seamos imaginativos y preguntemos a los habitantes de la ciudad. También señala al regidor Cecil Burdon **[2]** como la persona más culta de la zona.

Al preguntarle por historias mágicas, el enano nos habla de la torre de un mago **[3]** en el bosque cercano a Vergen. Se supone que es un lugar de poder único que siempre ha intrigado a los magos. Deberíamos visitarlo.

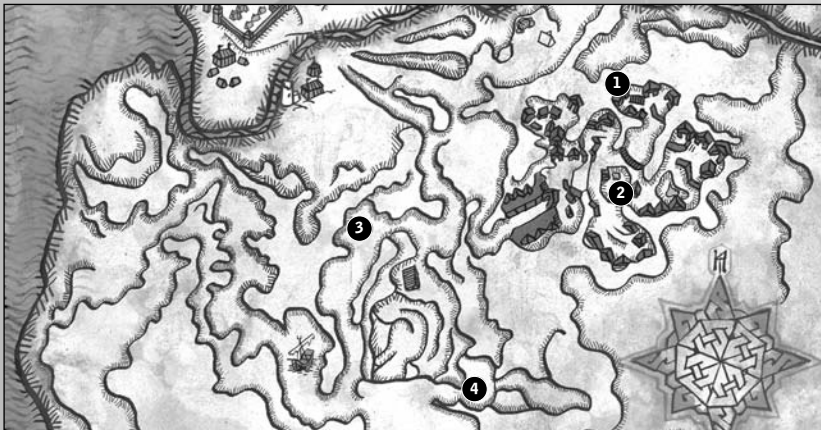
Recorremos las afueras del pueblo y un túnel que atraviesa la roca. Al otro lado disfrutaremos de una vista muy pintoresca y podremos ver la torre. Vadeamos el río y subimos por la colina. Las arpías que viven en esa zona nos atacarán en cuanto nos acerquemos al lugar de poder. **[Combate]** Es uno de nuestros primeros combates contra estos monstruos. Suelen atacar en grupos, así que conviene usar la Señal de Aard: con ella podremos tumbar a varias arpías a la vez, para después liquidarlas con la espada de plata. Tras terminar con estos monstruos, llegaremos a la torre en ruinas que nos mencionó Cecil. Encontraremos un **crystal mágico** en un nido. ¿Será lo que necesita Philippa? Regresamos a Vergen para hablar con la hechicera **[1]**.

Tras examinar el cristal, Philippa nos explicará que es el sueño cristalizado de un enano. Es interesante, pero carece de la potencia suficiente para ayudarnos a curar a Saskia. Solo las arpías Celaeno convierten los sueños en cristales, y casi todas viven en la cantera abandonada

de las afueras de la ciudad. Geralt está seguro de que allí encontrará un sueño poderoso. Pero el regidor de Vergen ha cerrado sus puertas para impedir que sus monstruos invadan la zona. Por suerte, el sueño que tenemos es de Burdon, así que vamos a reunirnos con el enano [2] para negociar con él.

Un borracho abstemio. ¿Quién se lo iba a imaginar? Lo importante es que tenemos la llave de la cantera, y nos vamos para allá [4] de inmediato. Nos tendremos que ver las caras con muchas arpías, tanto en la cantera como en sus inmediaciones. **[Combate]** Como hicimos antes en el bosque, lo mejor para liquidar a las arpías es tumbarlas con la Señal de Aard y liquidarlas con la espada de plata. En las cavernas encontraremos cinco **crisales encantados**. Uno de ellos está en un obelisco mágico, que hace las veces de proyector con el que ver los **sueños cristalizados**. Otro es un sueño de dragón, que seguro que nos servirá para el antídoto. Y otro es un **sueño de Baltimore**. Al verlo comenzará la misión adicional **La pesadilla de Baltimore**. Ya tenemos lo que necesitábamos, así que volvemos a Vergen.

¿Dónde está Triss? (primera parte)



No llegamos a la ciudad de los enanos por casualidad. Vinimos aquí tras los pasos de la secuestrada Triss Merigold y del asesinato de reyes. Ahora tenemos más motivos que nunca para encontrar a la hechicera: si todavía conserva la **rosa del recuerdo** que le dimos en Flotsam, tendríamos otro ingrediente para el antídoto de Saskia. Al preguntarle por nuestra amiga, Philippa Eilhart [1] nos hablará de un borracho de la posada que afirma haber visto a una pelirroja cayendo del cielo.

Confirmar esta historia no nos hará ningún daño, así que vamos a la posada [2]. El enano del que nos habló Philippa está charlando con el posadero. Nos contará la historia de la pelirroja a cambio de un aguamiel de Mahakaman. Una vez satisfecho su deseo, sabremos que la chica y un matón cayeron del cielo, sobre los barrancos cercanos a la cantera. El hombre la dejó allí herida y un trol la secuestró.

Nos dirigimos a la cantera. En el cruce de caminos del altar de madera giraremos a la izquierda, en dirección a los barrancos. Allí nos encontraremos con el trol [3] y hablaremos con él. La criatura nos contará la historia que ya conocemos, pero añadirá nuevos datos. Curó las heridas

de la pelirroja, lo que provocó que su mujer lo abandonase por celos. La trol se quedó con la **cinta** de la hechicera y se marchó. **[Opción]** Tenemos dos opciones:

[A] Si hacemos enfadar al trol, nos atacará. **[Combate]** Lo mejor para vencer al trol es la espada de plata y los golpes rápidos. Si aún así no lo conseguimos, podemos usar la Señal de Yrden y atacarlo por la espalda. Debemos encontrar a la mujer trol y conseguir la cinta.

[B] También podemos prometerle al trol que no haremos daño a su esposa, y entonces él nos pedirá que la convenzamos para que vuelva con él.

Seguimos avanzando entre los barrancos, en busca de la esposa del trol. De camino nos encontraremos con unas arpías. **[Combate]** Lo mejor para acabar con ellas es asestarles golpes fuertes con la espada de plata. Tumarlas con la Señal de Aard también puede funcionar. Después llegaremos a una arboleda en la que hay restos de un naufragio, giraremos a la izquierda y subiremos por una colina cercana. Allí encontraremos a la mujer trol [4], rodeada de hombres armados.

[Opción] **[A]** Podemos matar a la trol y ayudar a los hombres. **[B]** También podemos luchar contra los hombres y salvar a la trol. ¿Y si alguno de ellos se encontró con Triss o Letho?

[A] Si decidimos ayudar a los mercenarios, nos devolverán el favor durante el asedio de Vergen. Pero de momento tendremos que enfrentarnos a la mujer trol. **[Combate]** Lo mejor es utilizar golpes rápidos con la espada de plata. Si terminamos con ella y antes no habíamos acabado con el trol, este nos atacará la próxima vez que nos encontremos con él. En todo caso, ahora cogemos la **cinta de Triss** del cadáver de la trol.

[B] Si defendemos a la trol, tendremos que luchar contra los mercenarios. **[Combate]** Nuestros enemigos son numerosos, así que tendremos que bloquear sus golpes y contraatacar. La Señal de Yrden también nos resultará de utilidad. Cuando nos hagamos con la ventaja, Pangratt se rendirá y se marchará tras dirigirnos unas palabras, dejándonos con vida a la trol y a nosotros. Tras la batalla, hablaremos con la trol. Si habíamos asesinado a su marido, le pediremos la **cinta** y volveremos a Vergen. En caso contrario, le diremos que se la devuelva al trol. En agradecimiento, los trols nos entregarán la **cinta** de nuestra amiga, así como un cuerno para llamarlos en caso de peligro; más adelante nos ayudarán en la defensa de Vergen.

Es hora de reunirnos con Philippa [1], contarle todo y darle la **cinta**, para que con ella consiga localizar a Triss. Un noble interrumpirá nuestra charla con la hechicera y nos informará de que los campesinos quieren asesinar a Stennis; lo acusan de haber envenenado a Saskia. Tendremos que dejar la búsqueda de Triss para más adelante. De momento volvemos al ayuntamiento, donde se ha refugiado el hijo de Demavend (Sangre real).

Sangre real

Philippa nos encargará esta misión como parte de la búsqueda de ingredientes necesarios para el antídoto de Saskia. Como dice Philippa, una de las cosas que necesita es **sangre real**. Podemos ir a ver a Stennis justo después del consejo (El gabinete de crisis) y decirle que lo necesitamos, pero nos mandará al diablo. Solo podremos conseguir **sangre real** después de haber conseguido la **cinta de Triss** y dársela a Philippa. Un noble interrumpirá nuestra charla con la hechicera para pedirnos ayuda: los campesinos quieren asesinar a Stennis, pues lo acusan de haber envenenado a Saskia.

Vamos al lugar en el que se ha refugiado el príncipe. Allí encontraremos a una turba de vergenianos indignados compuesta por lugareños, campesinos, nobles, enanos y nuestros amigos Zoltan y Jaskier. Estos dos nos informarán de todo. Los campesinos creen que Stennis es culpable, mientras que los nobles lo defienden. Debemos tratar de reunir toda la información posible y emitir un juicio.

Después discutiremos con los enanos, los campesinos y los nobles. También podremos hablar con Stennis si usamos la Señal de Axia mientras hablamos con los guardias.

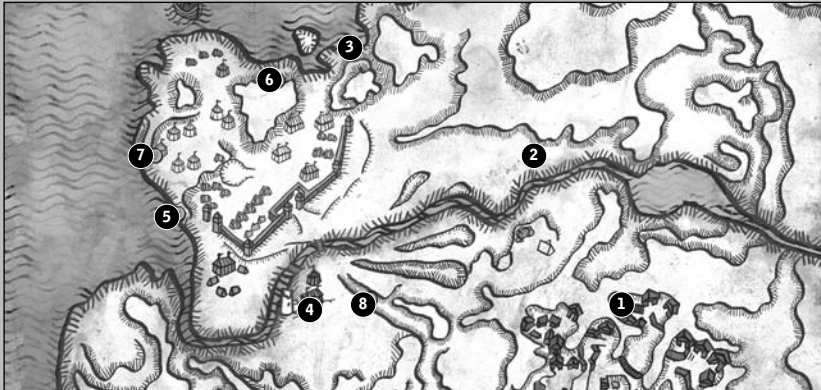
Tras escuchar tres conversaciones y conocer la opinión de ambos bandos. Los campesinos nos exigirán que emitamos un juicio. Pero es mejor que sigamos recogiendo pruebas, y para ello completaremos la misión adicional Sospechoso: Thorak Para ello tenemos que hablar con Haldor Halldorson y después con Thorak, y conseguir la llave de la casa de Thorak en otra misión adicional (La pesadilla de Baltimore). Por último, tendremos que conseguir la receta de Olcan. **[Opción]** La decisión que tenemos que tomar no es fácil. La información de que disponemos no nos deja claro quién es el culpable. **[A]** Podemos declarar culpable a Stennis y condenarlo a muerte, o bien **[B]** podemos decir que no tenemos pruebas suficientes y que es mejor que Saskia lo decida cuando se recupere.

[A] Si declaramos culpable a Stennis, conseguiremos la **sangre real** que necesitamos.

[B] Si dejamos que Saskia decida, Stennis tendrá un juicio justo. Pero tendremos que conseguir la **sangre real** de Henselt.

Sin importar la opción elegida, le contamos a Philippa lo que ha ocurrido con Stennis. Mientras tanto, la hechicera ha usado su megascopio para buscar la señal de Triss...

¿Dónde está Triss? (segunda parte)



Mientras juzgábamos a Stennis por su implicación en el envenenamiento de Saskia, Philippa Eilhart utilizó la cinta para localizar a Triss. Cuando visitamos a la hechicera, nos dice que nuestra amiga está al otro lado de la niebla fantasmal, en el campamento del rey Henselt. La hechicera nos ofrece su ayuda para atravesar el campo de batalla, y hacia allí nos dirigimos. Dejamos atrás el pueblo quemado y nos adentramos en la niebla. Nos acompaña una lechuza muy

familiar que nos rodea con una barrera mágica y ataca a los fantasmas con rayos. Seguimos a la hechicera hasta que unos espectros atrapan a la lechuza con una trampa mágica. Debemos derrotarlos a todos para liberar a Philippa y seguir adelante. **[Combate]** Atacaremos a los espectros con golpes fuertes de la espada de plata. Son blancos fáciles, así que no costará trabajo acabar con ellos. Retomaremos nuestro viaje, siempre teniendo cuidado de no abandonar la barrera protectora.

Al salir del campo de batalla, la hechicera se marchará, temerosa de encontrarse con Dethmold, el mago de la corte del rey de Kaedwen. Nos dirigimos al norte, hacia el campamento de Henselt. Allí encontramos una misteriosa **estatuilla** junto al puesto fronterizo **[2]**. De pronto nos veremos las caras con Vernon Roche y sus hombres. A pesar de su resentimiento, el temerario nos contará cómo llegar al campamento de Shilard, el embajador nilfgaardiano, en el que podría estar Triss. **[Opción]** **[A]** Podemos intentar colarnos en el campamento kaedweni desde el lado del acantilado, o **[B]** podemos intentar entrar por los túneles subterráneos habitados por monstruos.

[A] Llegamos al acantilado **[3]** del que nos habló Roche. Lo escalamos hasta llegar al campamento del ejército real.

Nos acercamos por la tienda de la izquierda. Un guardia borracho sale de ella y esperamos a que gire a la izquierda. Dejamos que el borracho distraiga con sus vómitos a los soldados sentados junto a la hoguera. Después nos acercamos con sigilo y giramos a la izquierda en dirección a las tiendas, teniendo cuidado de no llamar la atención de los guardias. Así nos acercaremos a la segunda puerta. Esperamos a que una patrulla entre en el campamento. Salimos por la puerta, sorprendemos a un guardia y entramos en las cavernas que están bajo el campamento **[5]**. Allí lucharemos contra unos nekkers. **[Combate]** Lo mejor es atacarlos con golpes rápidos de la espada de plata. Seguimos avanzando por la caverna hasta encontrar la salida **[6]**. Allí nos verá un guardia nilfgaardiano.

[B] La ruta alternativa que nos comentó Roche nos llevará por las cavernas de debajo del campamento. La entrada está tapada por la tienda de una cortesana **[4]**, justo enfrente de las fortificaciones kaedwenis. Allí hablaremos con Madame Carole y la sobornaremos para conseguir la información que necesitamos y la llave que abre la entrada del túnel. Así llegaremos al sótano de la torre abandonada, desde la que entraremos en las cavernas. Avanzamos en dirección norte y noreste. Por el camino, nos veremos las caras con los nekkers que viven bajo tierra. **[Combate]** La Señal de Aard nos resultará útil para enfrentarnos a los grupos de monstruos; podremos tumbar a algunos y liquidarlos después con la espada de plata. También lucharemos contra un bullvore. Al igual que el que nos encontramos en las minas de enanos, podremos derrotar a este si lo inmovilizamos con la Señal de Yrden y después lo atacamos por la espalda. Al salir de las cavernas **[6]** de una de las playas, nos abordará un guardia nilfgaardiano.

El soldado imperial nos llevará hasta el embajador Shilard Fitz-Oesterlen. Tras una breve charla, nos registrará y los guardias nos quitarán la **estatuilla**. ¡Descubriremos que Triss Merigold se había transformado en ese objeto! Antes de marcharse, el político ordenará a sus hombres que nos maten. Vernon Roche y Ves nos salvarán en el último momento. Los tres nos enfrentaremos a los soldados nilfgaardianos y al mago que los dirige. **[Combate]** Da saltos laterales para esquivar los hechizos del mago. Cuando comience a teletransportarse, tumbalo con la Señal de Aard y mátao antes de que haga algo. Podemos inmovilizar a los guardias con la Señal de Yrden y apuñalarlos por la espalda para liquidarlos.

[Consecuencias de la elección de Sangre real]

[A] Si proclamamos a Stennis culpable de envenenar a Saskia en **Sangre real** y conseguimos la **sangre real** por esta vía, Roche nos ayudará a salir del campamento kaedweni. Nos sacará como

si fuésemos un prisionero que va a ejecutar. Mientras recorremos el campamento, tendremos que tener cuidado de que las patrullas no descubran nuestro embuste. Si se fijan en nosotros, el héroe morirá y será el fin de la partida. Por tanto, esquivaremos a las patrullas y, al llegar a la puerta, nos abordará un guardia. La respuesta a la primera pregunta es "Jugar" y después debemos elegir "Permanecer callado". Si damos otras, el guardia descubrirá nuestro plan y nos disparará. De esta forma, saldremos del campamento y nos adentraremos en la niebla [8].

[B] Si decidimos que no había pruebas suficientes para inculpar a Stennis en **Sangre real**, y por tanto no hemos conseguido **sangre real**, podemos pedirle a Roche que nos ayude a sacarle sangre a Henselt. Vernon distraerá a los guardias y nosotros nos colaremos en la tienda del rey kaedweni. Escondidos detrás de los barriles, esperaremos a que los soldados sigan a Roche y después nos acercaremos a la tienda más grande. Detrás tiene unos barriles a los que debemos prender fuego con la Señal de Igni para distraer a los guardias y poder colarnos en la tienda del rey. Después de hablar con él, dejará que le saquemos un poco de su **sangre real** y nos acompañará a la salida del campamento a cambio de que nos libremos de la niebla de las apariciones. Es hora de volver a Vergen. Philippa aparecerá una vez más antes de que entremos en la niebla para guiarnos por el campo de batalla. Como antes, tendremos que luchar contra muchos fantasmas y apariciones. [Combate] Lo mejor es quedarse dentro del escudo mágico de la hechicera y dejar que ella se encargue de los enemigos. Pero llegará un punto en el que las apariciones capturarán a la lechuza con una trampa mágica. Tendremos que acabar con todas para liberar a Philippa. Después la seguiremos hasta la fortaleza de los enanos. Así llegaremos sanos y salvos a Vergen y podremos ir a casa de Philippa [1] para informarle del destino de Triss. Resulta que Cynthia, la sirvienta de la hechicera, era una espía nilfgaardiana y ha escapado. Por suerte, ha dejado sus cosas, entre ellas una **rosa del recuerdo**. La flor se está muriendo, debemos darnos prisa...

Un asunto de vida o muerte

Salvar a la asesina de dragones, la misión que nos encargó Philippa cuando la chica fue envenenada tras el consejo, es un elemento clave de nuestra estancia en Vergen. Es el vínculo entre las cuatro misiones ya descritas en las que recogimos ingredientes: **Vida bajo tierra**, en la que conseguimos una **siempreviva**, **Cazando magia**, en la que encontramos un **sueño de dragón**, y **Sangre real** y **¿Dónde está Triss?**, con las que obtuvimos **sangre real** y una **rosa del recuerdo**. Le entregaremos todos los ingredientes a Philippa Eilhart, que comenzará de inmediato a preparar un remedio para Saskia. Después asistiremos a la recuperación de la chica. Como muestra de agradecimiento, nos dará una **espada de Vandergriff**. Necesitaremos la espada del general kaedweni para disipar la recreación fantasmal de la batalla en la que participó tres años atrás.

La batalla eterna

Reliquias de batalla

Durante el gabinete de guerra, Geralt y Philippa decidieron acabar con la maldición del campo de batalla. La hechicera nos dijo que para ello necesitamos conseguir cuatro artefactos mágicos relacionados con la batalla de hace tres años. Los artefactos representan el coraje, la fe, el

odio y la muerte. Philippa se compromete a conseguir los dos primeros, dejándonos a nosotros los símbolos del odio y la muerte.

Debemos informarnos bien sobre la batalla, y para ello hablamos con Philippa, el regidor Cecil Burdon y nuestros amigos enanos Zoltan y Yarpem. Nos hablarán de la **espada de Vandergriff**, actualmente en posesión de Saskia, y de la **banderola del Estandarte de Dun**. Parece ser que el general kaedweni que poseía la espada era conocido por su odio y su rebeldía. El Estandarte de Dun, por otro lado, fue asesinado durante la batalla de Vergen, y los cuerpos de los soldados fueron enterrados en las catacumbas de un bosque cercano a la ciudad. Los elfos que protegen a la asesina de dragones solo dejarán a Philippa acercarse a la chica, así que tendremos que esperar a que se recupere para conseguir la espada.

El símbolo de muerte

Nos centraremos en conseguir la **banderola del Estandarte de Dun**. Para ello, exploraremos las catacumbas del bosque. Podemos hacerlo mientras buscamos un sueño de dragón (**Cazando magia**) o investigamos unos crímenes cometidos en la ciudad (**Con el corazón trémulo**). Nos dirigimos al bosque: desde las afueras de Vergen nos subimos a los muros y llegamos al distrito en el que reside la unidad de Iorveth. Allí encontramos un túnel que conduce a la orilla del río. El bosque que nos interesa está al otro lado, y en él está la entrada a la catacumba. Es probable que una vez dentro nos ataquen apariciones. [Combate] Lo mejor es defendernos con la espada de plata y las Señales de Yrden y Aard.

Tenemos que llegar al nivel inferior. En una de las cámaras encontraremos el fantasma de Ekhart Henessy, el abanderado del Estandarte de Dun. [Opción] [A] Podemos mentirle y decirle que formamos parte de la unidad o [B] podemos luchar contra él.

[A] Si le decimos que formamos parte del Estandarte de Dun, el fantasma, como es lógico, no nos creerá. Pero si insistimos, nos hará unas cuantas preguntas para ponernos a prueba. La respuesta a la primera pregunta es que es falso. La segunda respuesta es Menno Coehoorn, y la tercera que murió en Brenna. Seltkirk y Vandergriff son la respuesta a la pregunta sobre los comandantes de la batalla de Vergen. La última respuesta es que Bigerhorn nos secuestró. Así convenceremos a Ekhart y dejará que cojamos la **banderola** del sarcófago. Si nos equivocamos, pero tenemos una **gorra de castor** o la capa del **Estandarte de Dun**, el fantasma nos dará otra oportunidad. Si no, tendremos que luchar contra él. Podemos conseguir dichos objetos durante la misión La pesadilla de Baltimore o si los ganamos a los dados con Skalen Burdon.

[B] Si no tenemos ganas de hablar con un fantasma o si respondemos erróneamente a alguna de sus preguntas, tendremos que luchar contra Henessy. [Combate] Es un combate muy complicado, para el que tenemos que estar bien preparados. La Señal de Yrden nos resultará de gran ayuda, porque podremos inmovilizar al rival y después apuñalarlo en la espalda con la espada de plata. Una vez liquidado el espectro, nos llevaremos la **banderola del Estandarte de Dun** que protegía. Pero eso no es todo. Si engañamos a Ekhart, volverá a atacarnos en otros combates del juego.

El símbolo de odio

Una vez conseguida la **banderola**, solo necesitaremos la **espada de Vandergriff**. Para ello tenemos que conseguir todos los ingredientes para el remedio de Saskia. Cuando la asesina de dragones se haya recuperado, nos dará la espada en señal de gratitud.

Ya solo nos queda hablar con Philippa para conseguir los dos artefactos restantes: un **medallón mágico** y la **armadura de Seltkirk**. Con los cuatro objetos en nuestro poder, nos dirigimos a la niebla de las apariciones.

El fantasma de un soldado aedirniano nos poseerá en la niebla. Nuestro comandante dará órdenes a sus arqueros y nos pedirá que capturemos la banderola enemiga. Corremos entre las fortificaciones enemigas, hacia los fantasmas kaedwenis que protegen la banderola. **[Combate]** Debemos bloquear los ataques enemigos y usar golpes rápidos. No somos un brujo, así que tendremos que luchar sin Señales, pociones o bombas.

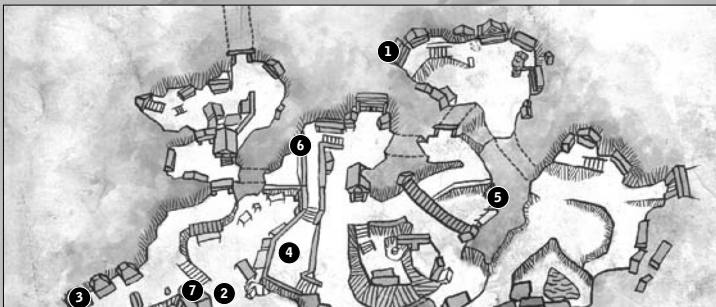
Cuando acabemos con todos los enemigos, nos poseerá un fantasma kaedweni. Debemos informar a nuestro comandante de que la banderola está en manos enemigas. Una lluvia de flechas caerá del cielo. Nos cubriremos detrás de los objetos de madera y avanzaremos por el campo de batalla. Los arqueros dispararán a intervalos regulares, así que estaremos seguros entre salva y salva. Así llegaremos a nuestro general: Vandergrift, el draug. El general se unirá a la batalla mientras discute con Sabrina Glevissig, hechicera de la corte del rey Henselt.

Mientras Sabrina dispara bolas de fuego sobre el campo de batalla, nos posee el espíritu del general aedirniano Seltkirk. Volvemos a la batalla para enfrentarnos a fantasmas y apariciones de los soldados kaedweni. **[Combate]** Solo disponemos de una espada. Tenemos que intentar bloquear los golpes enemigos a la vez que atacamos con rapidez. Al final, tendremos un combate cara a cara con Vandergrift. El espíritu de Seltkirk abandonará nuestro cuerpo, así que podremos emplear todas nuestras habilidades como brujo en nuestro combate contra el draug.

[Combate] La lucha contra el draug es una de las más complicadas del juego. El general kaedweni se vuelve un demonio capaz de convertirse en tornado, ordenar a sus arqueros que ataquen o desviar las bolas de fuego de Sabrina en nuestra dirección. Cuando el draug utilice sus habilidades especiales, lo mejor es escondernos detrás de obstáculos y esperar a que termine para atacarlo con la espada de plata. Las Señales no nos servirán en este combate, con la excepción de la de Quen, que debemos aprovechar al máximo. También tenemos que esquivar para flanquear al demonio y obtener la oportunidad de asestarle un poderoso golpe.

Una vez muerto el demonio, nos poseerá el fantasma de un sacerdote kaedweni que intentará apartar a los soldados de la lluvia de bolas de fuego provocada por su propia hechicera. Ya a cubierto, seguiremos avanzando hacia el final de la niebla...

El asedio de Vergen



Al terminar la batalla contra los fantasmas, despertaremos en la casa de Philippa Eilhart **[1]**. La hechicera nos informa de que tropas kaedweni dirigidas por Henselt en persona se están acercando a Vergen. Nos pide que hablemos con Zoltan, responsable de las defensas de la ciudad. Encontraremos a Zoltan hablando con Saskia junto a la puerta de la ciudad **[2]**. Mientras hablamos con el enano, aparecerán los kaedwenis. Zoltan nos pide ayuda: que derramemos aceite hirviendo sobre los soldados enemigos. Corremos hacia las murallas **[3]**. Allí nos enfrentaremos a soldados kaedweni con escudos. **[Combate]** Al enfrentarnos a enemigos con escudos, debemos bloquear sus ataques y usar golpes fuertes. También conviene inmovilizarlos con la Señal de Yrden o flanquearlos mientras los esquivamos. Tras derrotar a los enemigos, usaremos una palanca para derramar el aceite y nos reuniremos con Zoltan. Por desgracia, Dethmold hace acto de presencia y usa sus hechizos para destruir la barricada de los defensores. Zoltan la da la orden de retroceder a la muralla interior de la ciudad **[4]**.

Sheldon cierra las puertas de Vergen detrás de nosotros y corremos hacia la muralla. El ejército de Henselt se apropia de las inmediaciones de la ciudad y se acerca cada vez más a la muralla de la ciudad. Los soldados comienzan a subir por escaleras. **[Combate]** No estamos luchando solos, así que usar con eficacia los bloques y las Señales debería ser suficiente. Tras acabar con los primeros enemigos, dispondremos de un momento de descanso antes de que llegue una nueva oleada de kaedwenis. Una vez eliminados, Saskia nos informará de la existencia de un pasado secreto que llega a la ciudad a través de las cuevas y las minas subterráneas de Vergen. También nos dice que los que intentaron explorarlo jamás regresaron.

La asesina de dragones nos pedirá que exploremos los túneles **[5]** con ella. Seguimos a la chica hasta que nos ataquen unos kaedwenis. **[Combate]** Para liquidar a los hombres armados, hay que usar golpes rápidos de la espada de acero y la Señal de Aard. Después seguiremos avanzando por las cavernas hasta que nos encontremos a Dethmold con una unidad de mercenarios. El hechicero nos bloqueará el paso para obligarnos a librar un combate desigual. **[Combate]** La mejor forma de abordar este combate es bloquear, usar contraataques fuertes y esquivar los hechizos de Dethmold. Pero de repente, un hechizo alcanzará a Geralt... y Saskia se convertirá en dragón para salvarnos. Tras una breve charla con la chica, regresaremos a la ciudad. De camino nos encontraremos a Zoltan y nos dirá que nos necesitan en las murallas.

El juego nos llevará a las murallas de Vergen. Desde allí, Saskia dará un discurso para subir la moral a las tropas defensoras. Un poco más tarde, llegarán las tropas enemigas dirigidas por Henselt y Dethmold. El hechicero conseguirá atravesar la puerta y el rey ordenará un ataque. Tendremos que enfrentarnos a otra oleada de soldados kaedwenis. **[Combate]** No nos resultará difícil acabar con los enemigos si bloqueamos sus ataques y usamos las Señales cuando sea necesario.

Una vez derrotados los enemigos, Iorveth y su unidad de scoia'tael aparecerán al otro lado del campo de batalla. Las tropas de Henselt quedarán rodeadas y los elfos los acribillarán con sus flechas. Saskia pedirá a Geralt y Zoltan que se unan a Iorveth para cerrar la primera puerta de la ciudad, y así cortar la única vía de escape de los kaedwenis.

Corremos a la escalera que está a la derecha de las murallas **[6]** y llegaremos a la zona de las fortificaciones en la que derramamos el aceite **[7]**. Zoltan cierra la puerta... y a Henselt no le quedará más remedio que rendirse de inmediato.

El juego nos llevará cerca de la casa de Philippa **[8]**, donde se están celebrando las negociaciones de paz. Henselt se compromete a correr con los gastos de las reparaciones. La suma concreta se concretará en Loc Muinne. Henselt también reconocerá a Saskia como la reina de Vergen y soberana del valle de Pontar. Después quedará libre y deberá comparecer en Loc Muinne. Por su parte, Dethmold será condenado a muerte por crímenes de guerra. Philippa y Saskia se dirigen a Loc Muinne y desaparecen en un portal creado por la hechicera. Iorveth vendrá a comentarnos el extraño comportamiento de Saskia.

Segundo acto : Ruta de Roche

Preludio de la guerra: Kaedwen

Si ayudamos a Roche a matar al comandante Loredo en Flotsam, saldremos de la ciudad en el barco de las fuerzas especiales temerias, rumbo a Aedirn. Creemos que Letho está allí y que tiene retenida a Triss. El ejército kaedweni, dirigido por el rey Henselt, cruza el Pontar, cerca de la ciudad de Vergen.

Comenzamos el segundo acto controlando al rey Henselt. Acompañado por Sheala de Tancarville, el hechicero Dethmold y varios caballeros kaedwenis, vamos a negociar con la nobleza aedirniana. Los nobles quieren la protección del rey Henselt tras el asesinato del rey Demavend. Henselt quiere aprovechar la ocasión para anexionarse las tierras de su difunto vecino.

Saskia, famosa Virgen y asesina de dragones, a la que Iorveth mencionó en el primer acto, interfiere en la negociación con los barones. Tras un intercambio mutuo de "cortesías", la chica desafía al rey a un duelo. Debemos decidir si aceptamos el desafío o si seguimos el consejo de Dethmold e intentamos capturar a Saskia, lo que provocará un impresionante combate. **[Combate]** Si bloqueamos los ataques y usamos golpes fuertes de nuestra espada de acero, no deberíamos tener problema alguno. El sacerdote de Kreve intentará detener la pelea, pero Henselt lo asesinará lleno de ira. El cielo se pondrá oscuro y surgirá una niebla rebosante de fantasmas.

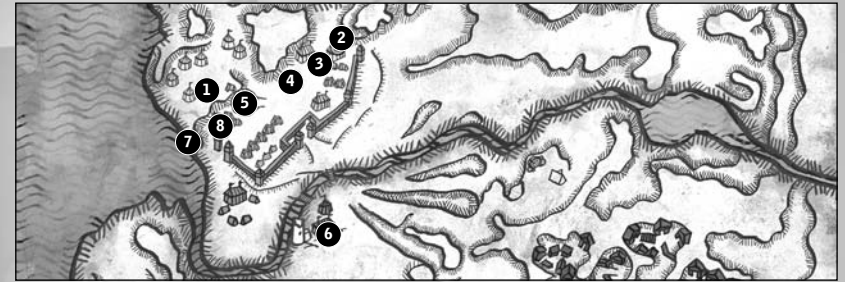
Geralt y Roche se acercan a las puertas del campamento del rey kaedweni. El medallón del brujo comenzará a vibrar, avisándonos de un peligro inminente. De pronto, una niebla fantasmal cubrirá el área. Dentro de ella encontraremos a Henselt y a los magos que lo acompañan. Tenemos que sacar al rey del campo de batalla de las apariciones para llevarlo al campamento. Dethmold nos mostrará el camino y nos rodeará a todos con una barrera mágica protectora. **[Combate]** Los fantasmas que nos atacan morirán rápidamente al acercarse a la barrera de Dethmold; bajo su protección estamos a salvo, así que es mejor no salir de ella si no queremos perder la vida.

En la niebla, nos encontraremos varias veces con apariciones que detendrán a Dethmold con su magia. Tendremos que acabar con ellos para liberar al mago y llegar sanos y salvos al campamento kaedweni. En la puerta nos encontraremos con el cabo Zyvik, al que el rey encargará que nos enseñe el campamento y nos guíe hasta la tienda real.

Zyvik nos mostrará el campamento y nos hablará de un herrero, de la cantina del campamento, del hospital y de la arena de gladiadores. Si no nos apetece ver el campamento con un guía, podemos convencer al soldado para que nos lleve directamente al campamento de arriba.

Nos reuniremos con el embajador nilfgaardiano y su séquito ante la tienda real. Podemos hablar durante un rato con los nilfgaardianos y después iremos a ver a Henselt. El rey nos hará preguntas sobre los asesinatos de Foltest y Demavend, y nos pedirá que acabemos con la maldición del campo de batalla. También nos relatará los hechos ocurridos tres años atrás. Mientras nos dirigimos a la tienda del rey, Dethmold nos pedirá que le dediquemos unos momentos.

La teoría de la conspiración (primera parte)



La misión en la que tendremos que investigar una conspiración en el campamento comienza después de hablar con Dethmold **[1]**. El hechicero nos pide hablar unos instantes una vez que hayamos llegado al campamento, después de hablar con Henselt.

[Opción] Hay dos formas de llegar hasta los conspiradores: ayudando a Manfred a resolver el problema de su hijo **[A]** o colaborando con unos soldados borrachos para encontrar a su compañero, un tal Odrin **[B]**.

El Carnicero de Cidaris

[A] Durante nuestro paseo por el campamento, terminaremos llegando a la cantina **[2]**. Allí encontraremos a Manfred bebiendo vodka a solas. Si nos acercamos a él y le hablamos, nos contará la historia de su hijo Swen, que ha decidido desafiar a duelo a Letande Avet, también conocido como el Carnicero de Cidaris. Si le ayudamos, Manfred se comprometerá a hacer lo que sea para recompensarnos. Vamos a hablar con Swen **[3]**. Al principio nos dirá que nos larguemos, pero finalmente le convenceremos de que acepte nuestra oferta de ayudarlo a vencer al Carnicero. Nos vamos a la tienda de Avet **[4]** para explicarle que queremos un combate de dos contra dos. Acepta nuestra oferta y nos reunimos con Swen para contárselo. Si le decimos que estamos listos, iremos a la Arena **[5]** para luchar contra Avet y su escudero. **[Combate]** La mejor forma de vencer al Carnicero es bloquear sus ataques y usar golpes fuertes con la espada de acero. También podemos inmovilizarlo con la Señal de Yrden y apuñalarlo por la espalda. Al salir de la arena nos encontraremos con Manfred, que nos dará las gracias por haber intentado salvar la vida de su hijo o por haberlo conseguido, dependiendo de si Swen ha muerto o sobrevivido. También podremos preguntarle por hombres con monedas cuadradas. Manfred cumplirá su palabra y nos dará una **moneda cuadrada**. También nos dirá que vayamos al burdel de Madame Carole **[6]** y preguntemos por Wendy Silbidos. Tenemos que pedirle que nos abra las puertas del cielo. Tras el combate con Avet nos abordará Próximo para decirnos que el rey Henselt ha visto nuestro combate y le ha gustado tanto que ha ordenado que se celebre un torneo de caballeros. Próximo nos ofrece un puesto en el torneo, lo que comenzará una nueva misión: **iAve, Henselt!**

In cervisia veritas

[B] También podemos conseguir las instrucciones de Wendy Silbidos si ayudamos a los borrachos del campamento a encontrar a su amigo Odrin. Para ello tenemos que hablar con uno de los tres soldados borrachos. Podemos dar vueltas por el campamento, pero allí no encontraremos

pista alguna. Odrin está junto a las orillas del Pontar [7]. Recogeremos al soldado borracho y lo llevaremos de vuelta al campamento. En la puerta nos abordarán unos guardias. Podemos convencerlos de que emborrachamos a Odrin porque es un testigo importante de una investigación que estamos llevando a cabo, o tendremos que sobornarlos. En todo caso, entraremos en el campamento. Odrin es un personaje muy peculiar, y tendremos que despertarlo un par de veces y animarlo a encontrar a sus amigos y después ir a la cantina [2]. Si encontramos a los tres amigos de Odrin, iremos a la cantina a tomar unas cervezas. Si les hablamos con cuidado, estos caballeros considerarán a Geralt su amigo y le contarán un secreto sobre el burdel, Wendy Silbidos y las monedas cuadradas. Para conseguirlo, debemos decirles que **“Todo el mundo teme a Henselt...”** y después **“Necesito información”**. Si no, no conseguiremos nada de ellos. **[Opción]** Una vez que tengamos una **moneda cuadrada** y la información sobre Wendy Silbidos, podremos ir a ver a Dethmold [1] y contarle todo lo que hemos descubierto. Así conseguiremos que sus soldados nos ayuden a luchar contra los conspiradores. Otra opción es que investiguemos la conspiración sin ayuda.

Nos vamos al burdel de Madame Carole [6]. Queremos divertirnos con las chicas, así que le mostramos la **moneda cuadrada** y elegimos a Wendy Silbidos. Le decimos a Wendy: “Quiero que tu sonrisa abra las puertas del paraíso” para que nos abra un pasadizo secreto que nos llevará al escondite de los conspiradores.

Allí encontraremos a Vinson Traut, un hombre del que nos hablaron Dethmold y el cabo Zyvik y que posee uno de los artefactos necesarios para completar la batalla de los fantasmas (**la armadura de Seltkirk**). No nos queda más remedio que luchar contra él. **[Combate]** Lo mejor para acabar con los conspiradores es usar la Señal de Aard y liquidar a nuestros rivales después de derribarlos. Es importante registrar a Traut después de matarlo para conseguir la **armadura**. Sobre la mesa que hay en el centro de la sala encontraremos una nota muy interesante. La leemos. ¿No parecen las palabras del maestro Jaskier? Eso piensa Geralt, así que vamos a buscar al bardo en el campamento [8]. Hablar con Jaskier pondrá fin a la primera parte de esta misión. Tendremos que esperar bastante para reunirnos con los líderes de la conspiración. También podemos visitar a Dethmold después de asesinar a Traut y a los conspiradores para contarle todo. El hechicero nos pagará una recompensa por cada conspirador que hayamos asesinado, así que ganaremos varios cientos de orens.

La maldición de sangre



El rey [1] nos hablará de la maldición que su antigua consejera, Sabrina Glevissig, le puso cuando fue quemada por traición durante la batalla de tres años atrás. Geralt decidirá ayudar al monarca y poner fin al anatema. Visitamos a Dethmold [2] en busca de pistas. El hechicero nos suministrará información muy valiosa sobre la maldición, Sabrina y los fantasmas que nos atacaron en la niebla. Entre otras cosas, descubriremos que tenemos que realizar un exorcismo para liberar al rey de su hechizo. Para ello, tendremos que averiguar todo lo posible sobre los hechos de tres años atrás. Dethmold también nos recomienda que visitemos el lugar en el que se ejecutó a la hechicera [3].

Corderos descarriados

Nos vamos al lugar que nos indica Dethmold [3]. Al salir del campamento, el cabo Zyvik nos pide que busquemos a dos soldados desaparecidos durante nuestro viaje por la zona. Tenemos que decirles que vuelvan al campamento de inmediato.

Cruzamos un riachuelo cercano al campamento de Roche y seguimos hacia el oeste por la playa. De camino al lugar en el que murió Sabrina, nos atacarán varios sumergidos. **[Combate]** La mejor forma de acabar con ellos es usar golpes fuertes de la espada de plata y la Señal de Aard. Llegamos al círculo y encontramos a los soldados que Zyvik estaba buscando. Nos piden ayuda para llegar al campamento. Pero antes de hacerlo o de abandonarlos, debemos examinar el lugar en el que se ejecutó a la hechicera. Al hacerlo, encontraremos una carta de un soldado, varias monedas cuadradas y un clavo. También veremos unas huellas muy extrañas.

Tras examinar el círculo, hablaremos con los soldados. Nos contarán detalles sobre el culto de Sabrina, dirigido por un hombre llamado el Visionario, y sobre la ejecución que tuvo lugar en ese lugar tres años antes. Los hombres querrán llevarse el clavo; si no les dejamos, las opciones de diálogo cuando hablemos con otros soldados que adoran a Sabrina serán algo diferentes. Ponemos a salvo a los soldados tras derrotar a varios sumergidos que saldrán del río para atacarnos. Al llegar al vado del arroyo, los hombres nos darán las gracias y se marcharán al campamento. Así terminará la tarea que nos encomendó Zyvik. Ayudar a los soldados perdidos nos reportará dividiendos una vez de vuelta en el campamento. Además, nos permitirá hablar con el scoia'tael capturado por los kaedwenis. Nos contará los planes de Serrit y Auckes, los brujos que trabajan con Letho.

En el círculo encontramos pistas de interés, así que las seguiremos para conseguir los datos necesarios para levantar la maldición de Henselt. Los soldados nos hablaron del Visionario que vive en los barrancos de detrás del campamento y de un vendedor de reliquias que encontraremos en la cantina [4]. Regresamos al campamento. De camino a la cantina, veremos a unos soldados que discuten por unas reliquias. Si tenemos el clavo que encontramos en el círculo de Sabrina, podremos compararlo con las reliquias que tienen y decirles que el vendedor los ha estafado. Encontraremos al comerciante en la cantina. Si encontramos huellas extrañas en el escenario de la ejecución de la hechicera, obtendremos mucha información de él. El vendedor nos contará que Yahon atravesó a una moribunda Sabrina con su lanza para ahorrarle el dolor. No nos dirá mucho más, pero nos aconsejará que visitemos al Visionario.

Nos vamos del campamento en dirección a los barrancos del este. Por el camino lucharemos contra necrófagos que merodean por el campo de batalla. **[Combate]** Los monstruos atacan en grupos y se agarran la cabeza antes de morir y explotar. Por eso, lo mejor para liquidarlos es usar la Señal de Aard y acabar con ellos con la espada de plata cuando estén aturdidos o derribados. En cuanto un necrófago se agarre la cabeza, aléjate rápidamente para evitar la explosión.

Camino al Visionario

Veremos a dos soldados defendiéndose de unos demonios podridos en el barranco, pero no llegaremos a tiempo para salvarlos. Tras acabar con los monstruos, nos iremos al norte y llegaremos a un claro en el que está la cabaña del Visionario [5] y donde nos atacarán unas arpías. **[Combate]** Al ser tantas, tendremos que derribarlas con la Señal de Aard y después correr a la cabaña. Las velas que tiene alrededor repelerán a las criaturas.

El Visionario deducirá de inmediato el motivo de nuestra visita. No nos contará nada hasta que nos ganemos su confianza. Para ello podemos sobornarlo o pedirle unirnos al culto de Sabrina Glevissig. Si somos unos tacaños y decidimos engañar al líder del culto, tendremos que pasar una prueba: permanecer una noche entera en un santuario de la hondonada después de ingerir una poción que nos dará el Visionario.

Nos vamos a realizar el ritual. En la hondonada nos atacarán unos demonios podridos, y los liquidaremos como a los anteriores. Encontraremos el santuario entre dos lagos. Al anochecer (21:00) podremos iniciar el ritual. Beberemos la poción que nos dio el sectario. Lo que vamos a presenciar se quedará en nuestra memoria mucho tiempo...

Cuando terminemos, volveremos a la cabaña del Visionario. Una vez convertidos al culto, podremos preguntarle por los hechos ocurridos tres años atrás. Si le interrogamos por los artefactos necesarios para poner fin a la batalla fantasmal, el Visionario nos hablará de Seltkirk de Guleta, porque su armadura podría ser el símbolo del coraje que estamos buscando. También podemos preguntarle por la lanza de Yahn, necesaria para realizar el exorcismo del rey de Kaedwen. Descubrimos que está en poder de un vendedor de reliquias...

Parece que el vendedor [4] no nos contó toda la verdad. Nos dirigimos al campamento para hablar otra vez con él. El vendedor reconoce que tuvo la lanza que Yahn utilizó para poner fin al sufrimiento de Sabrina. Si le sobornamos, convencemos o intimidamos (el clavo que encontramos en el lugar de la ejecución nos servirá en el último caso), nos contará que perdió la punta de lanza en una partida de dados contra un soldado. El hombre murió poco después luchando contra los scoia'tael en el valle de Pontar. El líder de su unidad, Iorveth, se quedó con la punta de lanza... Según el vendedor, se rumorea que el elfo se ha unido a Saskia en Vergen, al otro lado de la niebla. Tenemos que hablar de esto con Dethmold; quizás el hechicero pueda finalmente sernos de utilidad.

¡Fuera, espíritu malvado!

Tras informar a Dethmold sobre quién tiene la punta de lanza necesaria para acabar con la maldición que Sabrina Glevissig puso a Henselt, el hechicero nos ordena que lleguemos a Vergen, al otro lado de la niebla. Nos dará un medallón que nos guiará entre las brumas y una bandera de emisario que, al menos en teoría, nos servirá de salvoconducto para entrar en la ciudad de los enanos.

Al salir del campamento de arriba, nos encontraremos a Zoltan quejándose del racismo que hay en el campamento. Nuestro amigo está preocupado, pero a la vez contento porque tenemos una forma de llegar a Vergen. Nos hará compañía durante el peligroso viaje al otro lado del campo de batalla. Juntos nos adentraremos en la niebla de las apariciones.

El campo de batalla de hace tres años se mostrará ante nuestros ojos. Si usamos el amuleto de Dethmold a la vez que nuestro medallón de brujo, podremos ver el camino que debemos seguir. En la niebla nos atacarán sin descanso los fantasmas de soldados muertos y de draugirs, demonios formados por trozos de armaduras y escudos de los soldados caídos. **[Combate]** Tendremos que luchar por nuestras vidas. No conviene intentar asesinar a los enemigos de la niebla. Nuestro objetivo es llegar al otro lado. Si luchamos sin parar, nunca llegaremos a nuestro destino. Para liquidar a los fantasmas, lo mejor es la espada de plata y las Señales de Aard y Quen. Al salir de la niebla, seguiremos a Zoltan hacia la ciudad de los enanos. Encontraremos una unidad de scoia'tael en el pueblo quemado [6] que está después del barranco. Gracias a la presencia de Chivay, los elfos no nos atacarán y nos dirán que su comandante está en las afueras de la ciudad [7].

Allí encontraremos a nuestro viejo amigo Yarpén Zigrin. El enano, que ejerce de comandante de la guardia, nos contará que la banderola del Estandarte de Dun, el símbolo de la muerte necesario para acabar con la maldición del campo de batalla, está en las catacumbas del bosque cercano a Vergen. Yarpén no nos dejará entrar en la ciudad, pero como Zoltan quiere quedarse en Vergen, nos promete conseguir que Saskia le entregue la espada del general, otro artefacto necesario para dispersar la niebla. Nos reuniremos en el lugar que nos indica: las minas abandonadas que están bajo la ciudad, a las que llegaremos por los barrancos.

El símbolo de muerte

Para conseguir la banderola, cruzaremos las afueras [8] de Vergen y entraremos en el bosque. Allí está la entrada de las catacumbas [9]. Es probable que suframos el ataque de apariciones. **[Combate]** Lo mejor para derrotarlas es la espada de plata y las Señales de Yrden y Aard.

Tenemos que llegar al nivel inferior. En una de las cámaras encontraremos el fantasma de Ekhart Henessy, el abanderado del Estandarte de Dun. **[Opción] [A]** Podemos mentirle y decirle que formamos parte de la unidad o **[B]** podemos luchar contra él.

[A] Si le decimos que formamos parte del Estandarte de Dun, el fantasma, como es lógico, no nos creará. Pero si insistimos, nos hará unas cuantas preguntas para ponernos a prueba. La respuesta a la primera pregunta es que es falso. La segunda respuesta es Menno Coehoorn, y la tercera que murió en Brenna. Seltkirk y Vandergriff son la respuesta a la pregunta sobre los comandantes de la batalla de Vergen. La última respuesta es que Bighorn nos secuestró. Así convenceremos a Ekhart y dejará que cojamos la **banderola** del sarcófago. Si nos equivocamos, pero tenemos una **gorra de castor** o la capa del **Estandarte de Dun**, el fantasma nos dará otra oportunidad. Si no, tendremos que luchar contra él. Podemos conseguir dichos objetos habiendo hablado con Zvík antes o si los ganamos a los dados con Skalen Burdon.

[B] Si no tenemos ganas de hablar con un fantasma o si respondemos erróneamente a alguna de sus preguntas, tendremos que luchar contra Henessy. **[Combate]** Es un combate muy complicado, para el que tenemos que estar bien preparados. La Señal de Yrden nos resultará de gran ayuda, porque podremos inmovilizar al rival y después apuñalarlo en la espalda con la espada de plata. Una vez liquidado el espectro, nos llevaremos la banderola del **Estandarte de Dun** que protegía.

Pero eso no es todo. Si engañamos a Ekhart, volverá a atacarnos en otros combates del juego.

El símbolo de odio

Cumplimos con nuestra parte; esperemos que Zoltan haya hecho lo propio y tenga la espada. Vamos a reunirnos con el enano. Cruzamos las afueras de Vergen y el pueblo quemado hasta llegar a la zona en la que aparecimos al salir de la niebla. Giramos a la izquierda en el cruce de caminos, en dirección a los barrancos, y de nuevo a la izquierda después de cruzar una puerta antigua. Así llegaremos a la entrada oculta de las minas [10].



Las minas de los enanos son un auténtico laberinto. No hay forma de aprenderse su diseño o de encontrar la salida sin equivocarnos varias veces. Al ser subterráneas, están a oscuras, y las pocas lámparas de aceite no sirven de mucho. Lo mejor es preparar de antemano varias pociones que nos permitan ver en la oscuridad. Dentro nos enfrentaremos a los necrófagos que viven bajo tierra. **[Combate]** Usaremos métodos similares a los primeros combates contra estos monstruos. Intentaremos derribarlos con la Señal de Aard y después liquidarlos con la espada de plata, siempre sin dejar de alejarnos cuando estén a punto de morir.

Finalmente llegaremos a una sala en la que un bullvore de dos metros de alto nos atacará. Es un necrófago tan grande y fuerte como un trol. **[Combate]** Lo mejor para derrotarlo es usar la Señal de Yrden y después apuñalarlo por la espalda. Encontraremos a Zoltan y a Saskia la asesina de dragones en el pasillo que hay detrás de la puerta [12].

La mujer nos sorprenderá al entregarnos la **espada** ella misma, con la esperanza de que acabemos con la maldición del campo de batalla. Zoltan también ha descubierto que Iorveth perdió la **punta de lanza** que necesitamos en una partida de póquer de dados. Su nuevo dueño, Skalen Burdon, es un joven enano que conocimos en las afueras.

La suerte parece estar de nuestro lado, así que es hora de aprovecharnos de ello jugando a los dados. Volvemos a la ciudad para desafiar al enano **[7]**. Aceptará nuestra oferta, pero nos dirá que vamos a perder. Necesitamos la punta de lanza, así que jugaremos hasta ganarla. Después volveremos a cruzar la niebla para llegar al campamento de Henselt.

Como antes, usaremos nuestro medallón en la niebla y seguiremos sus consejos. Esta vez será mucho más fácil cruzar las brumas, porque podremos ver el campamento a lo lejos. Nos enfrentaremos a más fantasmas y apariciones. **[Combate]** Los liquidaremos con golpes rápidos de nuestra espada de plata, y las Señales de Aard, Quen e Yrden si es preciso.

Al salir del campo de batalla fantasmal, nos encontraremos con Roche y su unidad. Vernon nos contará que sufrieron un ataque de los nilfgaardianos, dirigidos por una mujer que surgió de la niebla. Probablemente era la sirvienta de Philippa Eilhart, puesto que la hechicera la envió aquí en busca de Triss. ¿Será una espía imperial? Volvemos al campamento; quizás el embajador Shilard pueda explicárnoslo. Pero al llegar al campamento, descubrimos que los nilfgaardianos se han marchado. Tenemos que hablar con Henselt; quizás nos permita ir tras ellos.

Vamos a ver al rey para hablarle de los artefactos que conseguimos al otro lado de la niebla. El rey nos pedirá que comencemos con el exorcismo de inmediato. Él y sus guardias se dirigirán al lugar de la ejecución de Sabrina. Pero nosotros tenemos que hablar con Dethmold para que nos dé el polvo mágico. Lo necesitamos para encontrar las runas de las que habla el **libro** que nos dio el hechicero.

Cuando ya tengamos todos los objetos que necesitamos, nos dirigiremos al círculo de Sabrina. Tras una breve charla, el rey nos llevará a una colina desde la que se ve toda la región. Allí hablaremos de nuevo con él. Tendremos que recrear con exactitud los hechos ocurridos tres años atrás. Guiaremos a Henselt para que encuentre las runas necesarias para el exorcismo.

Esto es una especie de minijuego. Si hemos leído el **libro** que nos dio Dethmold, no tendremos problemas para adivinar el orden correcto de las señales. Tenemos que crear algo parecido al cráneo de una cabra dentro de un círculo. Para ello, le diremos a Henselt que empiece en el anillo de hada y que después se dirija al pan petrificado. Después le pediremos al rey que avance hacia el árbol quemado y después hacia el cadáver del cuervo, la leche agria y por último una vez más al anillo de hada.

Comenzaremos el exorcismo quemando las runas. Las marcas del suelo arderán con una llama turquesa y varias apariciones surgirán del círculo. La barrera que nos protege al rey y a nosotros se desvanecerá con el tiempo, y los espíritus malvados entrarán en ella. Tenemos que procurar que Henselt esté seguro el tiempo suficiente para que el fantasma de Sabrina diga las últimas palabras de la maldición. **[Combate]** Repeleremos los ataques de las apariciones con nuestra espada de plata y emplearemos las Señales si es preciso. Tras unos instantes, el rey atravesará el fantasma de la hechicera con la **punta de lanza**, poniendo fin al ritual y acabando con su maldición. Henselt nos estará tan agradecido que prometerá darnos su **medallón**, el símbolo de fe necesario para poner fin a la maldición del campo de batalla. También nos invitará a un banquete en su tienda.

Los asesinos de reyes



El rey Henselt nos invita a una comida [1] después de haberle librado del maleficio de Sabrina Glevissig. Cuando llegamos al campamento de arriba, descubrimos que un emisario redaniano está visitando al monarca. Los guardias no nos dejan entrar en la tienda real en ese momento; tenemos que esperar a la noche. A las 22:00 volvemos a intentarlo. El emisario informa a Henselt de que tras la muerte de Foltest, y debido a la trágica muerte del príncipe Boussey, su hermana Anais se convertirá en la heredera al trono. El rey nos preguntará algunos detalles, ya que presenciamos el asedio del castillo La Valette. La discusión, sin embargo, se verá interrumpida por el asesinato del emisario a manos de un sicario. Geralt salvará al rey una vez más por medio de la señal de Aard. Tendremos que luchar contra dos asesinos. **[Combate]** Nuestros rivales son muy poderosos, y lo mejor es bloquear sus ataques y usar la Señal de Yrden.

Sheala interrumpirá la batalla y uno de los sicarios escapará. Henselt quiere volver a hablar con nosotros, esta vez invitando también a sus hechiceros reales Sheala y Dethmold. El segundo quiere usar la nigromancia, una rama de la magia prohibida por el cónclave de hechiceros, para obtener información sobre los asesinos que amenazan a su rey.

Ya podemos irnos. Podemos terminar otras misiones o dar una vuelta por el campamento. Pero si queremos saber más sobre los asesinos, iremos a ver a Dethmold. Lo encontraremos en el hospital de campaña del campamento de abajo. Antes de empezar el ritual, el hechicero nos pedirá que bebamos una poción. Si no la tenemos, le pediremos tiempo para prepararla. Ánade friso es la poción que necesitamos. Si no la tenemos ya, podemos comprar la fórmula a uno de los mercaderes del campamento. Los ingredientes están disponibles en el campo de batalla cercano al campamento. Tras prepararla y beberla, hablaremos con el hechicero una vez más. Su hechizo nos embarga...

Gracias a la nigromancia, ahora vemos el mundo a través de los ojos del asesino, Auckes. Estamos en un barranco lejano al campamento, junto con otro asesino de reyes, Serrit. Nuestra misión es llegar a nuestro escondite [3]. Por el camino lucharemos contra unas arpias. **[Combate]** Hay que liquidarlas con golpes fuertes de la espada de plata. Tras unos instantes, Serrit nos llevará al escondite. Le seguimos, teniendo cuidado de no activar las trampas que hay alrededor del escondite. Así llegaremos a una sala en la que está el mayor de todos los asesinos: Letho. Hablamos con el asesino de reyes y descubriremos que Sheala de Tancarville está implicada en la conspiración y que los asesinos ya no la necesitan. También descubrimos que Letho se dirige a Loc Muinne.

Todavía bajo el influjo del hechizo de Dethmold, nos transportamos al campamento de Henselt. Serrit sube por la empalizada y nosotros debemos escabullirnos a nivel de suelo. Si nos descubren, regresaremos al hospital de campaña y la visión terminará. Pero si queremos descubrir más cosas, no podemos fracasar. Nos esconderemos detrás de la roca de la izquierda y esperaremos a que los guardias dejen de hablar y se vayan. Ya solo necesitamos llegar al final del callejón que une las tiendas y la empalizada. Si lo conseguimos, llegaremos a la caverna que hay bajo el campamento. Allí Serrit nos revelará sus planes para crear un nuevo consejo y cónclave de hechiceros en la cumbre de Loc Muinne. Poco más tarde, el hechizo nigromántico nos llevará al campamento de arriba, en el que tendremos que luchar para entrar en la tienda de Henselt. **[Combate]** Tendremos que combatir contra varios guardias armados con espadas de dos manos y otros protegidos con escudos. La mejor forma de liquidarlos es bloquear sus ataques y usar golpes fuertes de la espada de acero.

La visión nigromántica terminará y nos despertaremos en el hospital [2]. Tras informar sobre nuestros descubrimientos, nos iremos al escondite de los asesinos [3], donde se supone que se ha refugiado Serrit herido. Es el momento de darnos una vuelta por el campamento y completar otras misiones. Cuando estemos listos, nos dirigiremos a la caverna de los asesinos por el camino que descubrimos durante nuestra visión. Encontraremos a un moribundo Serrit en la misma habitación en la que vimos a Letho durante nuestro trance. Hablaremos con él sobre Sheala y volveremos con Dethmold para contarle todo. El hechicero nos dirá que es hora de acabar con la maldición del campo de batalla y nos dará el **medallón de Henselt**, el símbolo de fe que necesitamos para disipar la niebla. Dependiendo de si ya hemos encontrado el campamento de los conspiradores o no, nos centraremos en esa misión o en acabar con la maldición del campo de batalla.

La batalla eterna

Le prometimos a Henselt que al menos intentaríamos acabar con la maldición del campo de batalla. Disipar la niebla fantasmal es la única opción que tenemos para conseguir la aprobación del rey y zarpar tras los nilfguardianos que han secuestrado a Triss.

Nos pasaremos todo el segundo acto recopilando información y buscando una forma de acabar con los fantasmas. Gracias a nuestra experiencia como brujo y a la ayuda del hechicero Dethmold, sabemos que necesitamos cuatro artefactos relacionados con la batalla de tres años atrás: los símbolos de fe, coraje, odio y muerte. Mientras completamos misiones anteriores relacionadas con la historia principal del juego, deducimos que los artefactos necesarios son el **medallón de Henselt**, la **armadura de Seltkirk**, la **espada de Vandergrift** y la **banderola del Estandarte de Dun**. Henselt nos entregará el **medallón** cuando terminemos **Los asesinos de reyes**; conseguiremos la **armadura** después de luchar contra Vinson Traut y los conspiradores durante **La teoría de la conspiración**, y nos haremos con la **espada** y la **banderola** durante **La maldición de sangre**.

Cuando los cuatro artefactos estén en nuestro poder, nos iremos a la tienda de Dethmold y le pediremos un último consejo. Después nos adentraremos en la niebla fantasmal.

El fantasma de un soldado aedirniano nos poseerá en la niebla. Nuestro comandante dará órdenes a sus arqueros y nos pedirá que capturemos la banderola enemiga. Corremos entre las fortificaciones enemigas, hacia los fantasmas kaedwenis que protegen la banderola. **[Combate]** Debemos bloquear los ataques enemigos y usar golpes rápidos. No somos un brujo, así que tendremos que luchar sin Señales, pociones o bombas.

Cuando acabemos con todos los enemigos, nos poseerá un fantasma kaedweni. Debemos informar a nuestro comandante de que la banderola está en manos enemigas. Una lluvia de flechas caerá del cielo. Nos cubriremos detrás de los objetos de madera y avanzaremos por el campo de batalla. Los arqueros dispararán a intervalos regulares, así que estaremos seguros entre salva y salva. Así llegaremos a nuestro general: Vandergrift, el draug. El general se unirá a la batalla mientras discute con Sabrina Glevissig, hechicera de la corte del rey Henselt.

Mientras Sabrina dispara bolas de fuego sobre el campo de batalla, nos posee el espíritu del general aedirniano Seltkirk. Volvemos a la batalla para enfrentarnos a fantasmas y apariciones de los soldados kaedweni. **[Combate]** Solo disponemos de una espada. Tenemos que intentar bloquear los golpes enemigos a la vez que atacamos con rapidez. Al final, tendremos un combate cara a cara con Vandergrift. El espíritu de Seltkirk abandonará nuestro cuerpo, así que podremos emplear todas nuestras habilidades como brujo en nuestro combate contra el draug.

[Combate] La lucha contra el draug es una de las más complicadas del juego. El general kaedweni se vuelve un demonio capaz de convertirse en tornado, ordenar a sus arqueros que ataquen o desviar las bolas de fuego de Sabrina en nuestra dirección. Cuando el draug utilice sus habilidades especiales, lo mejor es escondernos detrás de obstáculos y esperar a que termine para atacarlo con la espada de plata. Las Señales no nos servirán en este combate, con la excepción de la de Quen, que debemos aprovechar al máximo. También tenemos que esquivar para flanquear al demonio y obtener la oportunidad de asestarle un poderoso golpe.

Una vez muerto el demonio, nos poseerá el fantasma de un sacerdote kaedweni que intentará apartar a los soldados de la lluvia de bolas de fuego provocada por su propia hechicera. Ya a cubierto, seguiremos avanzando hacia el final de la niebla...

La teoría de la conspiración (segunda parte)



Tras acabar con la maldición del campo de batalla, Jaskier nos despertará **[1]**. Nos contará lo que ha ocurrido mientras estábamos fuera. Los hombres se han cansado de las confabulaciones de Henselt con Nilfgaard, Dethmold ha detenido a varios conspiradores y ejecutará a medio campamento si no actuamos con rapidez. Henselt ha enviado el ejército a Vergen. Jaskier también nos comenta que los conspiradores están escondidos en una casa sobre el acantilado **[2]**.

Nos dirigimos al lugar del que nos ha hablado el poeta. Inesperadamente, allí encontramos a Vernon Roche. El juego no nos deja opción y tendremos que ayudar a Roche. Corremos hacia la tienda del temerio en busca de Ves **[3]**. En el campamento de los Franjas Azules nos atacarán soldados kaedwenis. **[Combate]** Derrotaremos a nuestros enemigos bloqueando sus ataques y usando las Señales de Aard e Yrden cuando sea necesario. Al final la tienda resulta estar vacía. Una prostituta nos dice que Dethmold ha invitado a los hombres de Roche a un banquete en la cantina del campamento **[4]**. Vernon nos lleva hasta allí. Por el camino tendremos que enfrentarnos a los kaedwenis que quedan en el campamento. **[Combate]** Son muchos enemigos y algunos usan alabardas, así que tenemos que proceder con mucho cuidado al bloquear y esquivar sus golpes. Las Señales de Yrden, Quen y Aard también nos resultarán útiles. Al llegar a nuestro destino, nos encontraremos con todos los hombres de Roche... ahorcados. La única superviviente de la masacre es Ves, que nos dirá quién es el culpable. Sediento de venganza, Roche quiere ir a Vergen en busca de Henselt. Geralt está más interesado en Sheala de Tancarville, que también ha huido a Vergen. Es el momento de trazar un plan...

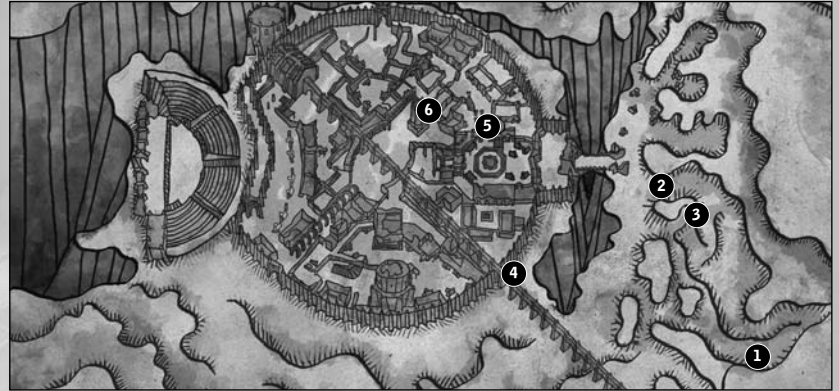
El asedio de Vergen



Nos dirigimos a la sitiada ciudad enana de Vergen **[1]**. De nuevo atravesaremos los barrancos que ya recorrimos en **Los asesinos de reyes**, así que volveremos a luchar contra arpías. Más adelante, en el lugar que estaba cubierto por la niebla, encontraremos los restos de un barco y a una mujer trol junto a ellos **[2]**.

TERCER ACTO: RUTA DE IORVETH

¡Por una causa más justa!



Si terminamos el segundo acto del lado de Iorveth y descubrimos que Saskia, bajo el influjo de un hechizo, se convirtió involuntariamente en una herramienta en manos de Philippa, los seguiremos a ambos hasta Loc Muinne.

[1] Viajaremos con Iorveth a través de un paso de montaña para llegar a la ciudad. Las arpiás que viven en la zona nos atacarán varias veces por el camino. **[Combate]** Sacamos nuestra espada de plata y usamos la Señal de Aard para orientarnos hacia el valle. **[Opción]** De repente, Iorveth verá a unos caballeros de la Orden de la Rosa Llameante haciendo guardia en las puertas de la ciudad **[2]**. **[A]** El elfo nos sugiere que entremos en las cuevas **[3]** y él mismo se adentra en ellas. **[B]** Pero si terminamos The Witcher 1 del lado de la Orden, podremos entrar sin problemas en el campamento de los caballeros. Si no es así, encontraremos la muerte o, incluso si conseguimos sobrevivir, las puertas de la ciudad seguirán cerradas.

[A] Si decidimos ir por las cuevas, nos enfrentaremos a varios necrófagos y a un arachas. **[Combate]** Hay que esquivar las embestidas del arachas y usar golpes rápidos de la espada de plata y la Señal de Igni. Para acabar con los demonios podridos, lo mejor es inmovilizarlos con la Señal de Yrden y liquidarlos con golpes fuertes.

Seguimos a Iorveth hasta salir de las cavernas. Por el acueducto llegaremos a las murallas de la ciudad de Vran **[4]**, pero antes tendremos que liquidar a unas cuantas arpiás. Mientras nos adentramos con Iorveth en las ruinas, nos atacarán unas gárgolas. **[Combate]** Lo mejor es derrotarlas con golpes rápidos de la espada de plata. Las Señales de Aard e Yrden también resultarán útiles, y tenemos que estar siempre listos para apartarnos de un salto cada vez que un monstruo esté a punto de morir, porque explotará en mil pedazos.

Mientras luchamos contra las gárgolas, terminaremos en una plaza abandonada con la entrada a un sótano en el centro. En el sótano hay cuatro glifos protectores y un cofre que sin duda contiene un secreto. Si desactivamos los signos en el orden correcto, podremos examinar su contenido. El orden correcto se genera aleatoriamente, así que tenemos que confiar en la suerte. Si fallamos, resultaremos calcinados. Al abrir el cofre y coger el manuscrito de su interior, comenzaremos la misión **Un manuscrito codificado**.

[Opción] Podemos hablarle con educación, y así sabremos que su compañero conoció recientemente a alguien que se dirigía a Loc Muinne. Otra opción es matarla para no perder más tiempo. Nos vamos a Vergen, y nos preparamos para el ataque de arpiás cuando veamos una vieja cantera. Después, en la hondonada **[3]** podremos salvar al compañero de la trol, que está siendo golpeado por tres soldados kaedwenis. Si matamos a la mujer trol, su compañero también nos atacará. Después de la curva, lucharemos contra soldados kaedwenis con escudos. **[Combate]** Lo mejor es bloquear sus ataques y asestarles golpes fuertes con la espada de acero. Tras la batalla, descubriremos que otro de los hombres de Dethmold anda cerca. Resulta que el hechicero también conoce la entrada secreta a Vergen **[4]**.

Sin perder un segundo nos vamos a la caverna. No tendremos que buscar mucho al soldado. Lo encontraremos... junto a sus compañeros. El soldado resulta ser uno de los hombres de Adam Pangratt. Conocimos al comandante mercenario en el campamento. Ordenará a sus hombres que nos maten antes de adentrarse en las cavernas. Tendremos que desenvainar nuestra espada una vez más. **[Combate]** Esta lucha es muy complicada, por lo que hay que centrarse en bloquear los ataques y usar una combinación de golpes fuertes y rápidos de la espada de acero. Las Señales de Aard o Igni también nos serán de ayuda. Mientras vamos luchando y avanzando, llegaremos hasta el mismo Dethmold. **[Combate]** Lo más importante es acabar con Pangratt. Lo mejor es combinar golpes fuertes y rápidos y no dejar de bloquear los ataques enemigos. También tenemos que tener cuidado con los hechizos de Dethmold: debemos salir rápidamente del punto que está a punto de ser engullido por una explosión. Una vez que acabemos con los mercenarios, el hechicero abrirá un portal y desaparecerá. Seguimos avanzando; Vergen tiene que estar cerca. Al salir de las cavernas, nos encontraremos con Zoltan **[5]**, que nos dirá que Sheala está en la casa de otra hechicera: Philippa Eilhart **[6]**. **[Opción]** Zoltan también nos dice que Iorveth está siendo asediado por los kaedwenis **[7]**. Decidiremos si **[A]** queremos ayudar al elfo o **[B]** ir a por Sheala sin perder un segundo.

[A] Subimos las escaleras que llevan al puente que mencionó Chivay. Roche va primero, pero el puente se derrumba y nos separa de nuestro amigo. Si queremos ayudar a Iorveth, primero correremos a la derecha, hacia la torre de la que nos habló Zoltan **[7]**. Allí tendremos que luchar contra muchos kaedwenis. **[Combate]** Lo mejor es bloquear los ataques enemigos y usar golpes fuertes. Después de derrotarlos a todos, conversaremos unos instantes con Iorveth.

[B] Solo nos queda una cosa: encontrar a Sheala de Tancarville. Nos encontraremos con varios soldados más de camino a la casa de Philippa. Poco después nos enfrentaremos a un monstruo, seguramente invocado por la hechicera. **[Combate]** Tenemos que bloquear los ataques durante este combate, porque este mini jefe puede derribar a Geralt con facilidad. La Señal de Igni también nos resultará de utilidad, así como los golpes fuertes de la espada de plata.

Llegaremos a la casa de Philippa justo a tiempo para ver a la hechicera abrir un portal. Sheala de Tancarville nos dirá que no volvamos a seguirla. Las hechiceras, acompañadas por Saskia, desaparecerán, y llegará Henselt en su nombre. El rey ordenará que nos maten. **[Combate]** Una combinación de bloqueos, usos de la Señal de Igni y golpes fuertes de la espada de acero es la mejor combinación para ganar esta batalla. Tras acabar con todos los enemigos, nos las veremos con Henselt. Mientras tanto, Roche irrumpirá en la casa de Philippa. **[Opción]** Es hora de decidir qué hacemos con el rey de Kaedwen. Tenemos dos opciones: **[A]** podemos perdonarle la vida y decirle a Roche que lo mejor es no ensuciarnos las manos o **[B]** dejar que Roche mate al rey. Esta elección tendrá consecuencias importantes en la historia del tercer acto. Todos los caminos nos llevan a Loc Muinne...

Mientras cruzamos la ciudad con Iorveth, escuchamos a unos guardias **[5]** hablar de la hechicera que estamos buscando. Parece ser que está en prisión.

[B] Si nos hicimos grandes amigos del gran maestro de la Orden de la Rosa Llameante en The Witcher 1, podremos cruzar la puerta. Allí nos abordarán unos guardias, pero Siegfried les ordenará que nos dejen en paz. Nos dirá que en la actualidad la Orden funciona como guardia personal de Radovid, el rey de Redania, y que Philippa Eilhart ha sido encarcelada por cargos de alta traición; está en una mazmorra subterránea del distrito de Redania. Después nos dará su **anillo**, que nos permitirá movernos entre los miembros de la Orden sin problemas. La puerta de la ciudad queda abierta para nosotros.

No importa cómo hayamos entrado en Loc Muinne: ahora debemos encontrar a Philippa Eilhart. **[Opción]** Hay dos formas de llegar a su prisión. **[A]** Nos pueden detener los guardias o **[B]** podemos colarnos por las cloacas subterráneas.

[A] Encontrar guardias no nos resultará complicado, porque andan por toda la ciudad. Cruzarnos con una patrulla provocará un combate. Si nos quedamos con muy poca salud, lo siguiente que veremos serán los barrotes de la cárcel. Philippa estará en la celda de al lado. No hay que olvidar que si elegimos esta opción, perderemos todo nuestro equipo y no podremos recuperarlo. La hechicera nos prometerá que acabará con el hechizo de Saskia si la ayudamos a escapar de su celda. Entonces llegará el rey Radovid con Shilard y varios guardias. Tras hablar con el rey, tendremos el dudoso placer de conversar con el embajador nilfgaardiano, que volverá a ordenar nuestra muerte. En una secuencia interactiva podremos escapar de nuestras cadenas y luchar contra los nilfgaardianos.

[B] El acceso por las cloacas es algo más complicado, porque la entrada **[6]** está lejos del lugar en el que escuchamos a los guardias (si entramos en la ciudad por las cuevas) y de la puerta (si el gran maestro de la Rosa Llameante está de nuestro lado). Tendremos que evitar o liquidar a las patrullas que nos encontremos por el camino. Avanzaremos en dirección este, a la derecha de la puerta principal de la ciudad. En la muralla del este nos encontraremos con dos nilfgaardianos. Tras derrotarlos, veremos la entrada de la cloaca cerca de una torre. Lo bueno de las cloacas es que es difícil perderse en ellas. Lo malo, que tendremos que luchar contra los necrófagos que las habitan. **[Combate]** Tenemos que acabar con ellos usando la Señal de Aard y la espada de plata, y no olvidar que los monstruos explotan justo antes de morir. El único camino nos llevará a la prisión, y allí veremos al rey Radovid de Redania sacándole los ojos a Philippa. Un poco más tarde, nos enfrentaremos a los guardaespaldas de Shilard, el embajador nilfgaardiano.

[Combate] Luchar contra la guardia imperial es complicado, sobre todo si nos han quitado todo nuestro equipo al encarcelarnos. Las Señales pueden ser muy útiles, sobre todo las de Aard, Quen e Yrden. Nos permitirán eliminar con facilidad a parte de los soldados, para después acabar con los demás de forma más tradicional.

Tras acabar con los hombres de Shilard, hablaremos con Philippa. De nuevo tendremos que tomar una decisión. **[Opción][A]** Podemos ayudar a Philippa a salir de la cárcel (**La rompehechizos**) o **[B]** negarnos a ayudarla e intentar salvar a Triss de los nilfgaardianos (**¿Dónde está Triss Merigold?**).

La rompehechizos

Si decidimos ayudar a Philippa, guiaremos a la hechicera ciega hacia la salida. Dos soldados nilfgaardianos se interpondrán en nuestro camino, pero Iorveth vendrá a ayudarnos y acabará con ellos. Después de charlar con el elfo y Philippa, los tres nos adentraremos en las cloacas para llegar a los aposentos de la hechicera y tendremos que luchar contra unos necrófagos. **[Combate]** Tenemos que usar golpes rápidos y esquivar las explosiones de los cadáveres. La Señal de Quen nos

resultará de gran ayuda porque nos protegerá de las explosiones. Tras derrotar a varias oleadas de monstruos, Iorveth y la hechicera se unirán a nosotros y nos llevarán a los aposentos de Philippa. Eilhart nos conducirá al piso de arriba del edificio. Allí veremos un cofre rodeado de velas de rituales. Dentro está el **puñal** rompehechizos que necesitamos. Pero para abrir el sello mágico del cofre tendremos que encender las velas en el orden correcto. Encontraremos información sobre cómo hacerlo en las **notas** de Philippa; están en el piso de abajo, en el escritorio de su habitación.

Comenzaremos con la vela de la derecha, la más próxima a la entrada. La siguiente está en diagonal desde la primera. La tercera está a la derecha de la segunda, la cuarta en diagonal con respecto a la tercera, y la última está en el centro. Una vez encendidas las velas, veremos cómo Philippa se transforma en una lechuza y sale volando. Tendremos que enfrentarnos al guardián elemental del cofre. **[Combate]** Bloquear los ataques de la criatura y usar golpes fuertes es importante en este combate. Lo mejor es atacar por los laterales o por detrás. También conviene usar las Señales de Quen, Yrden o Aard. Cuando acabemos con la criatura, abriremos el cofre y cogemos el puñal que necesitamos.

Una vez conseguido el puñal, hablaremos con Iorveth sobre Philippa, Sheala y la forma de acabar con el hechizo de Saskia. Parece ser que en la cumbre podremos encontrar al dragón. Iorveth quiere adelantarse y explorar. Tendremos un poco de tiempo libre y nos reuniremos con el elfo de camino a la cumbre (**La cumbre de los hechiceros**).

¿Dónde está Triss Merigold?



Si decidimos que ayudar a Philippa a escapar de la prisión no nos beneficia y que preferimos liberar a Triss de las garras nilfgaardianas, nos negaremos a ayudar a la hechicera y tomaremos a Shilard como rehén **[1]**. Llevaremos al embajador a la salida de la cárcel. Encontrar el camino no nos resultará complicado, ya que solo hay un pasadizo exterior. Nos cruzaremos con guardias nilfgaardianos, pero no tenemos nada que temer.

Así llegaremos a la salida. Desafortunadamente, terminaremos dentro del campamento nilfgaardiano **[2]**. Allí, un grupo de soldados nos rodeará y su líder está dispuesto a no dar su brazo a torcer. Matará a Shilard y tendremos que derrotar a muchos enemigos para sobrevivir.

[Combate] Al tener que enfrentarnos a tantos rivales, las Señales de Quen y Aard nos resultarán de un valor incalculable. Poder empujar a varios a la vez que los aturdimos los convertirá en blancos fáciles. Para acabar con los arbalistas, nos acercaremos a uno e intentaremos asestarle un golpe fuerte antes de que pueda sacar su espada; después lo atacaremos con la Señal de Aard.

Después de acabar con todos, descubriremos que la puerta que lleva a la ciudad está cerrada. Tendremos que encontrar otra forma de salir del campamento. Hay un pasillo a la izquierda de la salida de la prisión en el que nos enfrentaremos a más nilfgaardianos. **[Combate]** Esta vez solo son dos enemigos, así que para vencerlos bastará con bloquear sus ataques y contraatacar con golpes fuertes. Una vez liquidados, tendremos que escalar y luchar contra los soldados que nos encontremos. Así llegaremos a la plaza **[3]**, en la que nos esperan más hombres de Matsen.

[Combate] Hay muchos rivales y no tendremos tiempo de regenerarnos entre la primera y la segunda oleada. Lo mejor es bloquear y esquivar los ataques enemigos, usar golpes fuertes y las Señales de Igni y Aard. Poco después nos veremos las caras con Matsen en persona **[4]**. Primero hablaremos con él de Triss y la Logia, y después nos atacarán los nilfgaardianos. **[Combate]** Nos espera un nuevo combate contra los súbditos del emperador Emhyr. Como hacemos siempre con los enemigos con escudos, hay que estar atentos a sus ataques y contraatacar con golpes fuertes. También conviene usar las Señales de Igni, Yrden y Aard. Tras acabar con Matsen, registraremos su cadáver para coger la **llave de la celda de Triss**.

Estamos a un paso de rescatar a Triss. Solo nos queda ir al piso de abajo y abrir la celda **[5]**. Tendremos una larga charla con la hechicera, en la que nos explicará montones de cosas. Nos hablará de la Logia y del papel que desempeña, que Philippa y Sheala estaban detrás de la muerte de Demavend y que planean crear un nuevo estado en el valle de Pontar... Ahora solo debemos marcharnos del campamento nilfgaardiano. Para ello nos dirigiremos a la salida de la cárcel **[2]**. Allí, Triss nos propondrá que nos separemos, porque será más sencillo actuar cada uno por nuestra cuenta, y promete reunirnos en la cumbre (**La cumbre de los hechiceros**).

La cumbre de los hechiceros

Si llegamos a Loc Muinne con Iorveth, y dependiendo de si rescatamos a Philippa (**La rompehechizos**) o a Triss (**¿Dónde está Triss Merigold?**), llegaremos a la cumbre con Iorveth **[A]** o con Triss **[B]**. Pero la ruta que seguiremos será idéntica. Tenemos que llegar al lugar en el que uno de nuestros dos amigos nos estará esperando **[1]**.

[A] Cuando lleguemos allí, Iorveth ya habrá liquidado a los guardias de la entrada. Nos dirigiremos a la cumbre, que cuenta con la presencia de los reyes de Kaedwen y Redania, así como con la del condestable Natalis en representación de Temeria, Saskia, Sheala de Tancarville y muchos más. Saskia continúa bajo el hechizo de Philippa y, según sus planes y los de Sheala, quiere proclamar un nuevo estado en el valle de Pontar y formar un nuevo consejo y cónclave de hechiceros. De repente aparecerá Shilard, anunciando que ha capturado al asesino de Foltest y Demavend. Los soldados nilfgaardianos entrarán con Letho, que contará a todos que una Logia secreta dirigida por Philippa y Sheala es la responsable de todo. Radovid convoca a los caballeros de la Rosa Llameante, que quieren detener a la hechicera koviri. Pero la aparición de un dragón se lo impide...

[B] Al llegar, tendremos una nueva conversación con Triss y después derrotaremos a los dos guardias apostados a la entrada del anfiteatro **[2]**.

Nos dirigiremos a la cumbre, que cuenta con la presencia de los reyes de Kaedwen y Redania, así como con la del condestable Natalis en representación de Temeria, Saskia, Sheala de Tancarville y muchos más. Saskia continúa bajo el hechizo de Philippa y, según sus planes y los de Sheala, quiere proclamar un nuevo estado en el valle de Pontar y formar un nuevo consejo y cónclave de hechiceros. De repente aparecerán Geralt y Triss, y esta acusará a Sheala de haberse manchado las manos con sangre real. También afirma que hay testigos. Radovid ordena que detengan a de Tancarville. Los caballeros de la Rosa Llameante rodean a la hechicera, pero de pronto llega un dragón y se lleva a Sheala a un lugar seguro...

Operación dragón

Tras adoptar la forma de un dragón, Saskia se lleva a Sheala a una torre cercana al anfiteatro. La dragona da vueltas alrededor de la ciudad, y tendremos que dirigirnos a la torre y acabar con la hechicera. Solo hay una salida; las demás están en llamas...

Corremos hacia la torre, conscientes de que el dragón nos atacará durante todo el trayecto. Encontraremos a de Tancarville en lo alto del edificio. Sheala admite que la Logia está detrás del asesinato de Demavend y que Letho fue tan solo un instrumento. Pero da a entender que la Logia no es responsable de la muerte de Foltest y del intento de asesinato de Henselt. Letho engañó a todos y actuó siguiendo las órdenes del emperador nilfgaardiano, Emhyr var Emreis. Además, Sheala nos cuenta que justo antes de la cumbre, el agente de la Logia en Cintra le informó de que las tropas imperiales estaban cruzando el Yaruga. De Tancarville nos dice adiós y desaparece, y tendremos que enfrentarnos al dragón... **[Combate]** Conviene usar la Señal de Quen para protegernos de las llamas. Atacaremos cuando Saskia escupa fuego, ya que es el momento en el que nos resultará más fácil acercarnos a ella. Cuando hayamos irritado mucho a la criatura, el suelo del edificio se desplomará bajo sus pies. Tendremos que trepar al techo del edificio para salvarnos. Allí continuaremos luchando contra Saesenthesis.

[Combate] Luchar contra Saskia no es fácil. Esquivaremos los ataques de la dragona y esperraremos el momento justo para asestarle golpes fuertes con la espada de plata. Casi al final del combate, tendremos que superar una secuencia interactiva para después irnos de la ciudad a lomos del dragón. Tras una nueva secuencia interactiva, la dragona aterrizará en el claro de un bosque, con un árbol atravesándole el cuerpo. El destino de Saskia quedará en nuestras manos. **[Opción][A]** Si liberamos a Philippa en vez de a Triss, tendremos el **puñal** rompehechizos. Con él podremos salvar la vida de Saskia. **[B]** Si optamos por liberar a Triss de los nilfgaardianos, no tendremos el **puñal** y no podremos acabar con el hechizo de Saskia. Solo nos quedarán dos opciones: perdonarle la vida o matarla.

Los asesinos de reyes

Como consecuencia de las decisiones que tomamos en Loc Muinne, volvemos a la ciudad después de enfrentarnos a Saesenthesis para encontrarnos con Letho. Si rescatamos a Triss de la prisión nilfgaardiana, nos estará esperando en la ciudad. Si no la salvamos, nos encontraremos a Iorveth en el mismo lugar. Tras una breve charla, Triss o Iorveth nos informarán de que Letho nos espera en el antiguo campamento temerico.

Mientras atravesamos la ciudad con Triss, nos encontraremos con un grupo de soldados kaedwenis que han capturado a Iorveth. Podemos intervenir y salvarlo o abandonarlo a su suerte. Si hemos llegado hasta aquí con Iorveth, nos enfrentaremos a un grupo de soldados kaedwenis mientras atravesamos la ciudad.

Así llegaremos al distrito en el que hace poco había temerios estacionados. En la plaza nos veremos las caras con el asesino de reyes. **[Opción]** Podemos hablar con él o atacarlo. Si decidimos hablar, contemplaremos los hechos recientes desde una perspectiva ligeramente distinta. Si Letho consigue convencernos, nos iremos sin luchar. En caso contrario, lo desafiaremos. **[Combate]** Si creemos que Letho debe morir, es el momento de acabar con el asesino. Para vencerle tan solo tenemos que bloquear sus ataques, usar las Señales de Yrden e Igni y asestarle golpes fuertes.

Después veremos la última escena cinemática.

TERCER ACTO: RUTA DE ROCHE

¡Por Temeria!



Seguiremos a Roche desde Vergen hasta Loc Muinne para encontrar a Saskia, Philippa, Sheala y Dethmold. Llegaremos a un valle montañoso cercano a la ciudad **[1]**. Vernon nos guía.

Por el camino, tendremos que luchar contra las arpías que anidan en el área. **[Combate]** La mejor forma de acabar con las arpías es derribarlas con la Señal de Aard y liquidarlas con la espada de plata. De repente, Roche descubrirá que hay caballeros de la Orden de la Rosa Llamante acampados en el claro que está delante de la entrada principal de la ciudad **[2]**.

Si terminamos The Witcher 1 del lado de la Orden, no tenemos nada que temer. En caso contrario, el capitán de las fuerzas especiales temerias saldrá en nuestra ayuda. Roche convencerá a los guardias de que no somos responsables de la muerte de Foltest. Dentro del campamento nos reuniremos con Siegfried. Por suerte, el gran maestre no cree que Geralt haya sido el asesino del rey. Nos habla de la situación en la ciudad y nos explica los motivos de la presencia de la Orden en Loc Muinne.

Después de hablar con Siegfried, Roche nos recomendará que demos una vuelta por la zona; mientras tanto, él irá al campamento redaniano y nos reuniremos allí más tarde. Tras pasear por la ciudad, nos dirigiremos a la plaza mayor **[3]**, en la que nos estará esperando Roche. Iremos juntos a ver a Radovid **[4]**.

Le hablaremos al rey sobre los asesinos y su relación con Sheala de Tancarville. El rey de Redania nos aportará información sobre cambios políticos que afectan a Temeria: se va a repartir entre Redania y Kaedwen. Sin embargo, el rey está dispuesto a sentar en el trono temerio a la princesa Anais, la hermana de Aryan La Valette, para impedir que el reino se divida de esa forma. Por desgracia, Dethmold ha secuestrado a la chica. Radovid nos pide que la rescatemos de las garras del hechicero (**Huesos de sus huesos**). También nos promete que estudiará el caso de Sheala. Según el rey, en Loc Muinne encontraremos a Triss Merigold: los nilfgaardianos la han hecho prisionera (**¿Dónde está Triss Merigold?**).

Tras nuestra reunión con Radovid, hablaremos con Roche mientras salimos del campamento redaniano. Vernon piensa que la vida de una hechicera es irrelevante cuando el destino de todo el reino de Temeria está en peligro. Por su parte, Geralt está preocupado por Triss. Roche nos deja decidir; si optamos por rescatar a la princesa Anais, nos estará esperando en las cloacas que conducen al barrio kaedweni. **[3]**.

[Opción] Debemos decidir si **[A]** "nuestra" Triss es más importante (**¿Dónde está Triss Merigold?**), o **[B]** si nos preocupa más el destino de Temeria (**Huesos de sus huesos**).

Huesos de sus huesos

Si después de hablar con Radovid tenemos claro que el destino de Temeria es más importante y que queremos liberar a la princesa Anais de las garras de Dethmold, nos reuniremos con Roche en las cloacas que llevan al campamento kaedweni **[1]**. En cuanto digamos a Vernon que estamos preparados, los dos sorprenderemos a los guardias que están apostados en la frontera del distrito kaedweni.

Seguiremos por el pasillo y saldremos al exterior **[2]**. Roche se encargará de los arbalistas de la muralla, y nosotros haremos lo propio con los soldados de abajo. **[Combate]** Nos enfrentamos a muchos enemigos, así que debemos bloquear y esquivar sus ataques. Las Señales de Quen, Aard e Yrden también nos resultarán útiles.

Después, Roche nos abrirá la puerta. Al otro lado nos esperan más caballeros kaedwenis con los que luchar. **[Combate]** Lo mejor es usar la Señal de Yrden y golpes fuertes de la espada de acero. Un poco más tarde, llegará una unidad de hombres de Dethmold para atacarnos. Por suerte, Roche acudirá en nuestra ayuda. **[Combate]** De nuevo nos resultará útil la Señal de Yrden, porque sacará de la batalla a varios enemigos y nos permitirá asestarles golpes fuertes. Por último, tendremos que enfrentarnos al mago que nos atacó con hechizos anteriormente y esquivaremos sus rayos salvajes. Si nos acercamos al hechicero, se teletransportará; así que lo mejor es dar volteretas hacia él y derribarlo con la Señal de Aard.

Tras acabar con todos los enemigos, correremos a la torre rodeada por una barrera mágica **[2]**. Dentro no tardaremos en encontrar a Anais, pero su celda está cerrada con un hechizo; así que iremos al cuarto de Dethmold, a la izquierda. Allí presenciaremos una escena brutal... Sin entrar en detalles, el hechicero morirá estrangulado por Roche. La muerte del mago eliminará las barreras mágicas de la torre.

Al volver a la celda en la que estaba presa Anais, Geralt pensará en las palabras de Radovid. Le dirá a Roche que el destino de Temeria ahora está en sus manos y que debe actuar como un diplomático, no como un soldado. **[Opción]** Podemos ser fieles al pacto que hicimos con Radovid **[A]**, o romperlo y entregar a la chica a la delegación temeria **[B]**.

[A] Si entregamos a la chica a Radovid, nos encontraremos con caballeros de la Orden a la salida de la torre. Si Siegfried sigue con vida, hablaremos con él. En cualquier caso, nos dirigiremos al campamento redaniano **[4]**. Cuando lleguemos a la puerta que conduce a la plaza mayor, Roche nos dirá que nos esperará en la cumbre y se irá con los caballeros a ver a Radovid.

[B] Si convencemos a Roche de que lo mejor es entregar a Anais a los temerios, nos encontraremos con caballeros de la Orden a la salida de la torre. Si Siegfried sigue con vida, se mostrará indulgente y dejará que nos marchemos. Pero si terminamos The Witcher 1 del lado de los scoia'tael, Siegfried estará muerto y tendremos que luchar contra los caballeros. **[Combate]** La mejor forma de derrotarlos es con la Señal de Yrden y golpes fuertes. Tras nuestra reunión con la Orden, nos dirigiremos a la salida del campamento kaedweni **[4]**. Roche partirá con Anais para entregársela a Natalis, el condestable de Temeria.

¿Dónde está Triss Merigold?



Tras nuestra reunión con Radovid y teniendo en cuenta la información que nos ha suministrado el rey, decidiremos si queremos ayudar a Roche a salvar a la princesa Anais o si nos vamos al campamento nilfgaardiano a rescatar a Triss Merigold. Si optamos por ayudar a Triss, será el momento de visitar a los nilfgaardianos **[1]**. Encontraremos a Shilard y a dos guardias a la entrada. Mientras charlamos con él, Geralt matará a uno de sus guardias y tomará a Shilard como rehén. Avanzamos por los pasillos con la intención de salir.

Desafortunadamente, terminaremos dentro del campamento nilfgaardiano **[2]**. Allí un grupo de soldados nos rodeará y su líder está dispuesto a no dar su brazo a torcer. Matará a Shilard y tendremos que derrotar a muchos enemigos para sobrevivir. **[Combate]** Al tener que enfrentarnos a tantos rivales, las Señales de Quen y Aard nos resultarán de un valor incalculable. Poder empujar a varios a la vez que los aturdimos los convertirá en blancos fáciles. Para acabar con

los arbalistas, nos acercaremos a uno e intentaremos asestarle un golpe fuerte antes de que pueda sacar su espada; después lo atacaremos con la Señal de Aard.

Después de acabar con todos, descubriremos que la puerta que lleva a la ciudad está cerrada. Tendremos que encontrar otra forma de salir del campamento. Hay un pasillo a la izquierda de la salida de la prisión en el que nos enfrentaremos a más nilfgaardianos. **[Combate]** Esta vez solo son dos enemigos, así que para vencerlos bastará con bloquear sus ataques y contraatacar con golpes fuertes. Una vez liquidados, tendremos que escalar y luchar contra los soldados que nos encontremos. Así llegaremos a la plaza **[3]**, en la que nos esperan más hombres de Matsen.

[Combate] Hay muchos rivales y no tendremos tiempo de regenerarnos entre la primera y la segunda oleada. Lo mejor es bloquear y esquivar los ataques enemigos, usar golpes fuertes y las Señales de Igni y Aard. Poco después nos veremos las caras con Matsen en persona **[4]**. Primero hablaremos con él de Triss y la Logia, y después nos atacarán los nilfgaardianos. **[Combate]** Nos espera un nuevo combate contra los súbditos del emperador Emhyr. Como hacemos siempre con los enemigos con escudos, hay que estar atentos a sus ataques y contraatacar con golpes fuertes. También conviene usar las Señales de Igni, Yrden y Aard. Tras acabar con Matsen, registraremos su cadáver para coger la **llave de la celda de Triss**.

Estamos a un paso de rescatar a Triss. Solo nos queda ir al piso de abajo y abrir la celda **[5]**. Tendremos una larga charla con la hechicera, en la que nos explicará montones de cosas. Nos hablará de la Logia y del papel que desempeña, que Philippa y Sheala estaban detrás de la muerte de Demavend y que planean crear un nuevo estado en el valle de Pontar... Ahora solo debemos marcharnos del campamento nilfgaardiano. Para ello nos dirigiremos a la salida de la cárcel **[2]**. Allí, Triss nos propondrá que nos separemos, porque será más sencillo actuar cada uno por nuestra cuenta, y promete reunirnos en la cumbre (**La cumbre de los hechiceros**).

La cumbre de los hechiceros

Después de salvar a la princesa Anais (**Huesos de sus huesos**) o a Triss (**¿Dónde está Triss Merigold?**), nos dirigiremos al anfiteatro de Loc Muinne para asistir a la cumbre que decidirá el futuro de los Reinos del Norte.

Triss o Roche y Anais nos estarán esperando a la entrada del teatro, dependiendo de nuestras elecciones anteriores. Lo que ocurra en el debate también dependerá de dichas elecciones.

[A: Salvamos a Anais y se la entregamos a Radovid] Después de hablar con Roche a las puertas del anfiteatro, presenciaremos el debate. El condestable Natalis dice que Temeria está dividida, y aunque la está representando en esta cumbre, en una semana sus palabras carecerán de sentido. Se muestra partidario de dividir Temeria en provincias independientes. Radovid y Henselt (u otro representante kaedweni si el rey ha muerto) encontrarán esta propuesta inaceptable. Una Temeria dividida no podría hacer frente a las tropas del emperador nilfgaardiano si surgiese la necesidad. Por tanto, Temeria debe convertirse en un protectorado de Redania... En ese momento, Roche, Geralt y Anais hacen acto de aparición. Nuestros héroes entregan a la chica a Radovid. Henselt, si sigue vivo, se enfadará y dirá que no se puede confiar en nadie. Radovid, por su parte, anuncia que Anais será la reina de Temeria cuando alcance la edad necesaria o, si asesinamos a Adda en The Witcher 1, que se casará con ella.

[B: Salvamos a Anais y se la entregamos a Natalis] Después de hablar con Roche a las puertas del anfiteatro, presenciaremos el debate. El condestable Natalis dice que Temeria está dividida, y aunque la está representando en esta cumbre, en una semana sus palabras carecerán de sentido. Se muestra partidario de dividir Temeria en provincias independientes. Radovid y Henselt (u otro representante kaedweni si el rey ha muerto) encontrarán esta propuesta intolerable. Una Temeria dividida no podría hacer frente a las tropas del emperador nilfgaardiano si surgiese la necesidad. Por tanto, Temeria debe convertirse en un protectorado de Redania... En ese momento, Roche, Geralt y Anais hacen acto de aparición. Nuestros héroes entregan a la chica a John Natalis, que cambiará de idea y presentará a la muchacha como la heredera legítima al trono temerío.

La siguiente parte del debate, en la que se discute la creación de un nuevo cónclave de hechiceros, se desarrollará de forma idéntica, sin importar a quien entreguemos a la muchacha. Los magos exigirán que se proclame un nuevo cónclave, siguiendo las reglas del que funcionaba antes del golpe de estado de Thanedd. Pero entonces interviene el embajador nilfgaardiano Shilard Fitz-Oesterlen. Dice que ha conseguido capturar al asesino de Foltest y Demavend. Los soldados nilfgaardianos entran con Letho, que contará a todos que una Logia secreta dirigida por Philippa y Sheala es la responsable de todo. Radovid convoca a los caballeros de la Rosa Llameante, que quieren detener a Sheala. Pero la aparición de un dragón se lo impide...

[C: Salvamos a Triss] Si no ayudamos a Roche a salvar a Anais, sino que entramos en la prisión nilfgaardiana y rescatamos a Triss Merigold, esta nos estará esperando a las puertas del anfiteatro. Charlaremos con la hechicera y después presenciaremos el debate. El condestable Natalis dice que Temeria está dividida, y aunque la está representando en esta cumbre, en una semana sus palabras carecerán de sentido. Se muestra partidario de dividir Temeria en provincias independientes. Tanto Radovid como Henselt (u otro representante kaedweni si el rey ha muerto) encontrarán esta propuesta inaceptable. Una Temeria dividida no podría hacer frente a las tropas del emperador nilfgaardiano si surgiese la necesidad. Por tanto, Temeria debe convertirse en un protectorado de Redania. Radovid presenta a Anais a todos los asistentes, afirmando que será reina de Temeria cuando alcance la edad necesaria o, si Adda murió en The Witcher 1, que se casará con ella.

En la siguiente parte del debate se discute la creación de un nuevo cónclave de hechiceros. Los magos exigirán que siga las reglas del que funcionaba antes del golpe de estado de Thanedd. Justo entonces aparecen Geralt y Triss, y la hechicera acusa a Sheala de ordenar los asesinatos de Foltest y Demavend. También afirma que hay testigos que pueden confirmarlo. Radovid ordena que se detenga a de Tancarville, pero cuando los caballeros de la Rosa Llameante se disponen a hacerlo, Sheala invoca a un dragón; en realidad es Saskia, a la que controla por medio de un hechizo.

Operación dragón

Tras adoptar la forma de un dragón, Saskia se lleva a Sheala a una torre cercana al anfiteatro. La dragona da vueltas alrededor de la ciudad, y tendremos que dirigirnos a la torre y acabar con la hechicera. Solo hay una salida; las demás están en llamas...

Corremos hacia la torre, conscientes de que el dragón nos atacará durante todo el trayecto. Encontraremos a de Tancarville en lo alto del edificio. Sheala admite que la Logia está detrás

del asesinato de Demavend y que Letho fue tan solo un instrumento. Pero da a entender que la Logia no es responsable de la muerte de Foltest y del intento de asesinato de Henselt. Letho engañó a todos y actuó siguiendo las órdenes del emperador nilfgaardiano, Emhyr var Emreis. Además, Sheala nos cuenta que justo antes de la cumbre, el agente de la Logia en Cintra le informó de que las tropas imperiales estaban cruzando el Yaruga. De Tancarville nos dice adiós y desaparece, y tendremos que enfrentarnos al dragón...

[Combate] Conviene usar la Señal de Quen para protegernos de las llamas. Atacaremos cuando Saskia escupa fuego, ya que es el momento en el que nos resultará más fácil acercarnos a ella. Cuando hayamos irritado mucho a la criatura, el suelo del edificio se desplomará bajo sus pies. Tendremos que trepar al techo del edificio para salvarnos. Allí continuaremos luchando contra Saesenthesis.

[Combate] Luchar contra Saskia no es fácil. Esquivaremos los ataques de la dragona y esperearemos el momento justo para asestarle golpes fuertes con la espada de plata. Casi al final del combate, tendremos que superar una secuencia interactiva para después irnos de la ciudad a lomos del dragón. Tras una nueva secuencia interactiva, la dragona aterrizará en el claro de un bosque, con un árbol atravesándole el cuerpo. El destino de Saskia quedará en nuestras manos.

[Opción][A] Si liberamos a Philippa en vez de a Triss, tendremos el **puñal** rompehechizos. Con él podremos salvar la vida de Saskia. **[B]** Si optamos por liberar a Triss de los nilfgaardianos, no tendremos el **puñal** y no podremos acabar con el hechizo de Saskia. Solo nos quedarán dos opciones: perdonarle la vida o matarla.

Los asesinos de reyes

Como consecuencia de las decisiones que tomamos en Loc Muinne, volvemos a la ciudad después de enfrentarnos a Saesenthesis para encontrarnos con Letho. Si rescatamos a Triss de la prisión nilfgaardiana, nos estará esperando en la ciudad. Si no la salvamos, nos encontraremos a Roche en el mismo lugar. Tras una breve charla, Triss o Roche nos informarán de que Letho nos espera en el antiguo campamento temerío.

Por el camino nos encontraremos con unos soldados que saquean la ciudad. **[Combate]** La mejor forma de liquidarlos es bloqueando sus ataques y usando las Señales de Yrden y Aard mientras les asestamos golpes fuertes de la espada de acero.

Así llegaremos al distrito en el que hace poco había temerios estacionados. En la plaza nos veremos las caras con el asesino de reyes.

[Opción] Podemos hablar con él o atacarlo. Si decidimos hablar, contemplaremos los hechos recientes desde una perspectiva ligeramente distinta. Si Letho consigue convencernos, nos iremos sin luchar. En caso contrario, lo desafiaremos. **[Combate]** Si creemos que Letho debe morir, es el momento de acabar con el asesino. Para vencerle tan solo tenemos que bloquear sus ataques, usar las Señales de Yrden e Igni y asestarle golpes fuertes.

Después veremos la última escena cinemática.

EL PRÓLOGO

Misiones adicionales

El corazón de Melitele

Al salir de nuestra tienda en el campamento temerío, nos encontraremos con los Sableros de Crinfrid. De su charla deducimos que los conocimos durante una cacería de un dragón de oro. Desde entonces no han tenido mucha suerte cazando monstruos, así que se han unido al ejército de Foltest. Se les ha sumado un nuevo mercenario, un joven llamado Novato. Como saben que tenemos experiencia, los Sableros nos piden que examinemos un amuleto. Lo consiguieron cuando Novato apostó que sobreviviría al asedio sin armadura, solo con el amuleto que supuestamente le protegería del daño. **[Opción]** Podemos confirmarles que el amuleto tiene poderes mágicos **[A]**, o decirles que el medallón no les servirá de mucho **[B]**. Sin importar nuestra elección, los Sableros se marcharán para prepararse de cara al próximo asalto... Poco después conoceremos las consecuencias de lo que hemos elegido.

[A] Tras escapar de las mazmorras, nos reencontraremos con Novato. Ha luchado sin armadura, creyendo que el medallón le protegería... pero la vida no es un cuento de hadas. El Sablero ha pagado muy cara su decisión. Podemos coger el medallón del cadáver del joven; después de todo, está muerto y ya de poco le va a servir. Podremos desbloquear el poder mágico del objeto más adelante (**El corazón de Melitele**).

[B] Si convencimos al joven Sablero de que usase armadura, volveremos a verlo al salir de las mazmorras de La Valette. Agradecido por haberle salvado la vida, el joven nos ayudará a distraer a los guardias del puerto y nos regalará el medallón como recuerdo. Descubriremos los secretos del amuleto más adelante (**El corazón de Melitele**).

Ay de los vencidos

Después de despedirnos de Foltest junto a las puertas del templo, daremos una vuelta por la ciudad en busca del pasadizo secreto del que nos habló un sacerdote prisionero. Al bajar por la colina y yendo a la izquierda, nos encontraremos con unos cuantos lugareños oprimidos. Una mujer saldrá corriendo al exterior pidiendo ayuda y caerá muerta ante nosotros. Tenemos que decidir si vamos a reaccionar contra la crueldad temería. Dentro encontraremos dos soldados saqueando la casa ante sus indefensos habitantes. Si defendemos a los oprimidos, podremos usar la Señal de Axia, la persuasión o la intimidación para convencer a los soldados de que detengan su saqueo. Los habitantes del pueblo nos mostrarán su agradecimiento únicamente con palabras, pero podremos intimidarlos para conseguir unos cuantos orens.

Un par de casas más abajo nos encontraremos con una escena de dramatismo similar. Los soldados han encerrado a gente en una casa y están a punto de prenderle fuego. Hablamos con el comandante de la patrulla, pero se muestra inflexible. Tendremos que luchar contra él si queremos salvar a esa pobre gente de morir abrasada. **[Combate]** Es mejor inmovilizar al rival con la Señal de Yrden y atacarlo con la espada de acero. Tras recibir unos cuantos golpes, el capitán se rendirá y ordenará a sus hombres que desbloqueen la entrada de la casa. Podremos

intimidar a los habitantes de la casa para que nos den unos cuantos orens. Si no, nos tendremos que conformar con sus palabras de agradecimiento y la satisfacción de que hemos salvado varias vidas...

La historia de los ciudadanos oprimidos terminará un poco más tarde. Nos reuniremos con los parientes de la gente que salvamos durante el asedio de Flotsam. Tras salvar a Jaskier y Zoltan, nos abordará una pareja a las puertas del distrito del mercado. Nos darán las gracias por haber salvado a su familia. Si sus palabras no nos parecen suficiente y les pedimos algo más, conseguiremos una armadura y algo de dinero como recompensa.

La cacería salvaje y Recuerdos recurrentes

Estas dos misiones son bastante peculiares. Conectan la historia del juego con el final de la saga de novelas de Andrzej Sapkowski y nos revelan más detalles del pasado de Geralt. Además, completar ambas misiones nos reportará más puntos de experiencia.

Prólogo

Las intensas emociones que Geralt vivirá durante el interrogatorio en las mazmorras del castillo La Valette harán que afloren sus recuerdos. Veremos su muerte durante la matanza de Rivia.

Primer acto

Tendremos otra visión del pasado después de que interroguemos a Ciaran, un elfo de la unidad de ardillas, en la barcaza de prisioneros durante la misión **Los asesinos de reyes**. Veremos el recuerdo de la Isla de Avallach y de cómo la cacería salvaje secuestró a nuestra compañera. En ese momento, Triss se ofrece a ayudarnos a recuperar sus recuerdos. También podemos hablar con Jaskier sobre la visión. Tendremos otra oportunidad de hablar de la cacería salvaje (esta vez con Roche) después de leer las **notas médicas** que encontramos entre las ruinas del hospital psiquiátrico durante la misión **En las garras de la locura**.

También podremos hablar de la cacería con Vernon tras la muerte de Cedric en **¿Dónde está Triss Merigold?**

Por último, si encontramos el **manuscrito** que habla de la cacería salvaje entre las ruinas élficas (**Los asesinos de reyes**) no solo sabremos mucho más sobre el rey espectral, sino que también podremos hablar con Jaskier.

Segundo acto

Podremos aprender algo en el segundo acto cuando encontremos las **notas de un investigador** en las catacumbas del bosque que está más allá de Vergen. Las encontraremos en uno de los sudarios con incrustaciones. Visitaremos las catacumbas durante las misiones **Con el corazón trémulo**, **La batalla eterna** (ruta de Iorveth) y **La maldición de sangre** (ruta de Roche). Podremos hablar de las notas con Jaskier o con uno de nuestros conocidos magos.

Después de hablar con Shilard (**Sangre real**) o con el asesino (**Los asesinos de reyes**), veremos otra visión de nuestro pasado: Geralt recorriendo el mundo en busca de la cacería salvaje y de la mujer secuestrada en la Isla de Avallach.

Durante cualquiera de las rutas del segundo acto, en algún momento nos encontraremos en el campamento nilfgaardiano (durante **Sangre real** en la ruta de Iorveth y durante **La maldición de sangre** en la de Roche). Encontraremos un **libro** titulado "El cantar de la cacería" en la tienda del embajador. Si lo leemos, podremos volver a hablar de la cacería con Jaskier o con el boticario (en la ruta de Roche).

Recuperaremos otro recuerdo cuando perdamos el conocimiento tras el combate contra el draug (**La batalla eterna**). Geralt se dará cuenta de que se había encontrado antes con Letho y sus hombres. Siguieron juntos el rastro de la cacería salvaje...

Tercer acto

Si encontramos la espada de plata **Addan deith** en Loc Muinne y hablamos de ella con Lockhart, el hechicero y anticuario de la zona, podremos descubrir más cosas sobre la cacería. Encontraremos la espada en uno de los cofres cerrados mientras completamos El **contrato de las gárgolas**. La última visión del pasado nos asaltará mientras hablamos con Letho. Veremos a Geralt, la hechicera Yennefer, Letho, Serrit y Auckes combatiendo juntos a la cacería salvaje, y a Geralt sacrificando su vida para salvar a sus amigos.

Los asesinos de reyes

Esta misión también es curiosa. Se actualiza automáticamente a medida que el jugador avanza en el juego, completa otras misiones y presencia el devenir de la historia. Cuenta un relato que comenzó en The Witcher 1 y que perfila su segunda parte. Nos permitirá descubrir hechos relacionados con los asesinos de reyes, comenzando por el prólogo y terminando en el tercer acto.

SEGUNDO ACTO: Misiones adicionales

En las garras de la locura

Si hablamos sobre el trabajo de brujo con Cedric **[1]**, un cazador de Lobinden, nos relatará la historia de una mansión abandonada que funcionó como psiquiátrico durante la última guerra contra Nilfgaard. El elfo nos cuenta que dos personas desaparecieron recientemente mientras exploraban el sótano de ese lugar encantado. Intrigados, comenzamos nuestra búsqueda para descubrir qué se esconde entre las ruinas del hospital. Mientras cruzamos el bosque, nos encontramos con Rupert, una de las personas desaparecidas, y nos pide que ayudemos a su amigo, todavía en las ruinas **[2]**. **[Combate]** De las ruinas cercanas salen aullidos de nekkers, así que sacamos nuestra espada de plata y corremos hacia el hospital. Usaremos nuestro medallón para no caer en las trampas reparadas por las ruinas. Junto a las escaleras del sótano del hospital nos encontraremos un nekker, pero no será complicado liquidarlo. Mientras exploramos el sótano, sentimos que una maldición pesa sobre el lugar. Vemos el fantasma de un soldado nilfgaardiano, y de pronto las llamas nos rodean.

Seguimos al fantasma por las ruinas hasta llegar a una habitación en la que varios fantasmas nos atacan. **[Combate]** Desenvainamos nuestra espada de plata y acabamos con las apariciones. El combate es bastante complicado, así que lo mejor es usar la Señal de Quen, esquivar y asestar golpes fuertes. Tomaremos la esencia de muerte de las apariciones y los **fragmentos del diario médico** que encontramos en el cofre. Seguimos explorando el sótano para encontrar a Gridley. En la siguiente habitación nos reencontramos con el espectro nilfgaardiano. Nos indicará dónde retomar nuestra búsqueda, pero también nos conducirá hasta una trampa... **[Combate]** Nuevas y numerosas apariciones nos atacarán. Nos defenderemos con la espada de plata y las Señales de Yrden y Quen. Unas habitaciones más tarde, por fin encontraremos al hombre que buscamos, pero tiene tanto miedo que apenas podrá contarnos nada. Necesitamos **tranquilizantes** y suministrárselos a Gridley. La medicina está cerca, en la habitación de la derecha; pero antes tendremos que acabar con unas cuantas apariciones. Después nos reuniremos con Gridley, y este nos contará la aterradora historia de la maldición del hospital, cuyo responsable es un nilfgaardiano al que torturaron allí. Por lo visto, la única forma de devolver la paz al hospital es encontrar a la aparición en la que se ha convertido el torturado. La encontraremos en la habitación de la izquierda, sorprendentemente, no es agresiva con nosotros; pero nos pedirá que le traigamos los corazones y los ojos de sus torturadores: se trata de Rupert y Gridley, a los que había atraído hasta aquí. Sacamos al segundo del sótano y hablamos con los dos. **[Opción]** Tenemos varias posibilidades. **[A]** Podemos aceptar la oferta del fantasma, matar a sus torturadores y llevarle lo que nos pide. **[B]** También podemos contarles lo que la aparición nos ha pedido. Nos dirán que engañemos al fantasma llevándole corazones y ojos de cerdos, muy parecidos a los humanos y que se pueden conseguir por medio del carnicero de Flotsam **[3]**. Si elegimos esta opción, el fantasma se creará nuestro engaño. Tras acabar con la maldición, habrá que decidir si dejamos marchar a Rupert y Gridley o si se los entregamos a Loredo. **[C]** También podemos llevarle ojos y corazones de nekkers al espectro, pero en ese caso sí se dará cuenta del engaño y nos atacará. Tras derrotarlo, habrá que decidir si dejamos marchar a Rupert y Gridley o si se los entregamos a Loredo.

Resaca

Durante una visita a nuestros amigos de las fuerzas especiales temerías, descubriremos que están dando una fiesta. Si aceptamos su invitación y nos unimos a ella, Ves nos retará en un concurso de lanzar cuchillos. La llegada de dos campesinos pondrá fin a la diversión: acusan a la unidad de Roche de profanar una estatua de Vaiopatis. Esta desagradable situación derivará en un combate entre Geralt y Roche. Ves intentará calmar los ánimos de ambos, pero Roche se ofenderá. De todas formas, la muchacha nos contará más de las historias de Vernon y nos pedirá que nos tomemos una cerveza con ella. Tras otra jarra del dorado líquido, uno de los soldados nos propondrá echar un pulso. Si ganamos, nos quedaremos su arma: una **espada de Creyden**. Bebemos unas jarras más y perdemos el sentido. Un campesino nos despertará a la orilla del río, desarmados y desnudos de cintura para arriba... ¿Qué pasó la noche anterior? Si sobornamos o intimidamos al campesino, nos dirá que vayamos a ver a la madame del pueblo. Dar con ella no será complicado: el prostíbulo está encima de la posada de Flotsam. Por una módica suma, Margot nos contará que nos emborrachamos y que, junto con cinco amigos, montamos a caballo sobre sus chicas y nos fuimos al puerto. Nos dice que le pidamos más información a Ves. La encontraremos donde los Franjas Azules en Flotsam. La única mujer de las fuerzas especiales nos contará que intentamos cruzar el río con sus amigas, usando a las cortesanías como monturas, y cómo nos hicimos el tatuaje azul que tienen todos los hombres de Roche. Al menos nuestras pertenencias no se han perdido; alguien las recogió y guardó en el cofre que hay junto a la ventana.

El contrato de los endriagos

Como nos ocurrió con el contrato de los nekkers, encontraremos el contrato de los endriagos en el tablón de anuncios que está frente a la posada de Flotsam. De nuevo tendremos que aprender más cosas sobre los endriagos, y para ello tendremos que liquidar a más de una docena. Los encontraremos con facilidad en el bosque cercano a Lobinden. **[Combate]** Luchar contra los endriagos, sobre todo al comienzo del juego, será un desafío considerable. Tenemos que tener mucho cuidado y hacer buen uso de la Señal de Yrden para inmovilizar a las criaturas y liquidarlas una a una con nuestra espada de plata. Después de matar a varias, Geralt se dará cuenta de que la única forma de terminar con los endriagos para siempre es destruir sus capullos, huevos amarillentos y translúcidos que contienen a sus crías. Al destruir sus nidos, atraeremos a las endriagas reina de su escondite. En cuanto acabemos con ellas, los bosques de Flotsam se verán libres de estas bestias para siempre y podremos reclamar nuestra recompensa a Louis Merse.

Cara de póquer: Flotsam

El póquer de dados es un minijuego que resultará familiar a todo el que haya jugado al primer Witcher. Tenemos que lanzar cinco dados de seis caras, pero antes debemos hacer una apuesta y confirmarla. No hay que lanzar los dados con demasiada fuerza; es decir, no hay que mover el ratón demasiado, porque entonces los dados caerán fuera del tapete y el lanzamiento será nulo. El rival siempre lanzará los dados después de nosotros. Tras la primera ronda, podremos seleccionar los dados que queremos volver a lanzar. Por último, se compararán los resultados y ganará el jugador que haya sacado el mejor. La jerarquía de resultados es la siguiente, de menor a mayor: pareja, doble pareja, trío, escalera menor, escalera mayor, full, póquer y repóquer.

Encontraremos adversarios para jugar en la posada de Flotsam, sentados en una mesa del piso de abajo. Casmir y Bendeck son los más débiles de la Liga de Póquer, así que no necesitaremos una recomendación para jugar contra ellos. Tendremos que vencer a ambos para jugar contra Sindram, que está sentado en la misma mesa. Si lo derrotamos, nos dirá que estamos listos para un desafío de verdad y avisará a jugadores mejores: Einar Gausler y Sendler. El primero está en el barrio de los artesanos; el segundo, en Lobinden.

Tras vencer a Sendler, podremos coger el dinero o elegir otra recompensa, como diagramas de tres trampas diferentes o la cabeza de la trol. Necesitaremos el último objeto si queremos ayudar al trol del puente (**Problema con los trols**).

Pulso: Flotsam

Los pulsos, junto con el póquer de dados y las peleas de puños, son uno de los minijuegos de The Witcher 2. Los controles se limitan a las teclas de dirección izquierda y derecha. Para ganar, solo necesitamos que el cursor se mantenga en el sector visible en la pantalla. A medida que Geralt se vaya cansando, el sector se irá haciendo más pequeño.

Zoltan será el que nos hable de los pulsos y nuestro primer rival. Además, siempre estará dispuesto a echarnos un pulso, así que conviene entrenarnos con él antes de intentar derrotar a otros rivales.

Después de vencer al enano, podremos acceder a otro rival: Wilks el Forzudo. Lo encontraremos en la posada de Flotsam. Es el rival más débil, así que no nos será difícil vencerlo si ya hemos ganado a Zoltan Solo necesitaremos 5 orens para poner a prueba nuestra fuerza contra él.

Cuando hayamos vencido a Wilks, este le hablará de nosotros a un amigo más fuerte, Sten el Delgaducho. Esta vez necesitaremos 15 orens. Tras derrotar a Sten, podremos enfrentarnos al Gran Max, que también está en la posada. Max es un rival difícil, de nivel similar al de Zoltan. Retarlo nos costará 15 orens. Si ganamos a Max, podremos desafiar al campeón del pueblo, un constructor de barcos de Lobinden llamado Bartholomew Barcaza. Encontraremos fácilmente al campeón en el pueblo, hablaremos con él sobre los pulsos y accederá a echarnos uno. Lo seguiremos hasta la orilla del río y, con un poco de suerte, ganaremos 100 orens. Cuando lo vencamos, Bartholomew nos hablará de Adam Pangratt, el hombre que consiguió derrotarlo una vez. Nos pedirá que le saludemos de su parte si nos lo encontramos.

No habrá más pulsos en el primer acto, aunque podremos seguir enfrentándonos a Zoltan o a Wilks el Forzudo si tenemos orens de sobra.

Cara a cara: Flotsam

Las peleas de puños son otro de los minijuegos de The Witcher 2. Se basa en secuencias interactivas: iconos que aparecerán en pantalla para avisarte de la tecla que tienes que pulsar (A, D, W). Cuando entremos en la posada de Flotsam, será inevitable fijarnos en los hombres que están peleando. Si hablamos con uno de ellos, el encargado (Sheridan) se dirigirá a nosotros. Nos explicará las reglas con desgana y organizará un combate con alguien de nuestro nivel. Si ganamos, nos ofrecerá un nuevo rival más fuerte. Si lo derrotamos, el rey Ziggy, un personaje popular en Flotsam, se fijará en nuestro talento. Nos ofrecerá participar en los combates que está organizando en la mansión del comandante Loredo (**El club de la lucha**). Si queremos participar, Ziggy nos esperará a diario a partir de las 21:00 a las puertas de la posada para llevarnos a la mansión. Mientras tanto, podremos enfrentarnos a Tib el Limpio, nuestro rival más fuerte, por el campeonato local. Si ganamos, Sheridan nos dará una recompensa adicional.

Cuando termine el torneo de la posada, podremos volver a enfrentarnos a los rivales contra los que hayamos luchado.

El club de la lucha

Si creemos que nos merecemos algo más, nos reuniremos con Ziggy por la noche. Nuestro nuevo "patrón" nos llevará a la mansión del comandante mientras nos promete fama y dinero. Al llegar a nuestro destino aún estaremos a tiempo de echarnos atrás. Pero, ¿cómo vamos a hacerlo llegados a este punto?

En una cueva debajo de la casa de Loredo nos enfrentaremos a cuatro rivales más fuertes que los de la posada, pero que también nos permitirán ganar más orens. Antes del combate por el campeonato contra Zdenek, el cuarto luchador, el comandante querrá hablar con nosotros en privado y hacernos una oferta; o más bien, ordenarnos que nos dejemos ganar. Todos han apostado por nosotros, así que el comandante se hará de oro si apuesta por Zdenek... **[Opción]** Decidiremos si vamos a complacer sus deseos. **[A]** Si nos dejamos ganar, Loredo compartirá sus ganancias con nosotros. **[B]** Si ganamos a pesar de lo que nos ha pedido nuestro anfitrión, nos dirá que lo lamentaremos.

Al salir de la mansión, es importante recoger nuestras espadas. Los guardias las han dejado en un cofre junto a la puerta. Si ganamos, dos matones enviados por el comandante nos atacarán en la calle. **[Combate]** Para vencer fácilmente a estos enemigos, inmovilizaremos a uno con la Señal de Yrden y esquivaremos los ataques del otro mientras intentamos darle el golpe fuerte en la espalda. Después tumbaremos al otro con la Señal de Aard y lo liquidaremos con la espada de acero. También podremos comentar los resultados del torneo de la mansión con Jaskier y así completar la misión.

Problema con los trols

Encontraremos el contrato de los trols, junto con otros contratos, en el tablón de anuncios **[1]** que hay a las puertas de la posada de Flotsam. Pero no es un contrato de brujo cualquiera, ya que los trols son criaturas sensibles, por lo que el código de Geralt solo le permite acabar con uno si supone una amenaza para los humanos. Antes de buscar al trol, hablaremos con Chorab, el anciano de Lobinden **[2]**. Chorab nos pedirá que no matemos al trol, diga lo que diga el contrato. Qué curioso. En el bosque, cerca del lugar indicado en el contrato (el puente en ruinas) **[3]**, coincidiremos con un campesino. Tras salvarlo de un nekker, nos contará que el trol de la zona perdió la cabeza. Hasta entonces, la criatura se encargaba del puente, el único medio para cruzar el Pontar. Pero ahora el puente está en ruinas y el trol exige alcohol como pago al que quiera cruzarlo. Si no le dan alcohol, ataca a los viajeros. El campesino también nos contará que la zona necesita un puente en condiciones y un trol sobrio, no uno en ruinas y un borracho, así que nos pide que no matemos al trol y que hablemos con Chorab. Como ya lo hemos hecho, nos centraremos en buscar al trol.

Lo encontraremos debajo del puente. La criatura nos pedirá que le paguemos en alcohol; si no llevamos encima o nos negamos a dárselo, nos atacará. Tras recibir unos cuantos golpes, dejará de atacarnos y nos suplicará piedad. **[Opción][A]** Podemos matar al trol y reclamar nuestra recompensa a Louis Merse **[4]** para terminar el contrato o **[B]** perdonarle la vida a la criatura e intentar ayudar a la comunidad, tal y como nos pidió el anciano del pueblo. Si elegimos la segunda opción, descubriremos que la compañera del trol fue asesinada y por eso el monstruo se dio a la bebida. El trol promete reparar el puente si averiguamos quién asesinó a su mujer. Merece la pena intentarlo. ¿Quién necesitaría una cabeza de trol? ¿Un mago o un alquimista? Nos vamos a ver a Sheala; quizás ella nos pueda dar una pista. Después de hablar con la hechicera, también visitaremos la posada y hablaremos con Zoltan. El enano nos contará que la cabeza de una trol puede resultarle útil a la misma persona que querría una cabeza de oso, y que más de una campesina se levantaría la falda ante un trofeo parecido... Nos parece un poco extraño, pero nos vamos a buscar pistas por Lobinden. Las encontraremos en la casa de Sandler: enseguida vemos la cabeza de la trol en su cabaña. Le preguntamos por ella a Sandler, que nos contará que compró el trofeo a un tal Dmitri y que encontraremos a sus amigos cerca de la posada, por la noche. Conseguiéramos la cabeza si ganamos a Sandler al póquer de dados, pero primero tendremos que haber ganado al resto de jugadores de Flotsam (**Cara de póquer: Flotsam**).

Ahora solo nos queda encontrar a un tipo sospechoso en la posada por la noche. No nos costará mucho encontrarlo. Si conseguimos intimidar a los matones, nos contarán que Dmitri está en el cementerio próximo a Lobinden. Si no lo logramos, solo nos lo contarán después de que Geralt les atice de lo lindo. En el cementerio conoceremos al tipo que asesinó a la mujer trol. Hablaremos un poco con él y después nos atacará. **[Combate]** Como siempre debemos hacer al luchar

contra muchos rivales a la vez, nos resultará muy útil la Señal de Yrden, esquivar y atacar a los enemigos por la espalda. No es la primera vez que los humanos resultan ser peores que los monstruos del bosque. Cuando acabemos con ellos, nos reuniremos con el trol Si ganamos la cabeza de su mujer a los dados, el trol nos recompensará con el diagrama de una armadura. Después iremos al pueblo a recoger nuestra recompensa de manos de Chorab.

El olor a incienso

Paseando por el puerto de Flotsam, nos abordará un tal Vencel Pugg. Conoce nuestra profesión, así que el extraño nos ofrece una elevada suma de dinero a cambio de nuestra ayuda. Es difícil rechazar una oferta así, incluso sin saber qué es lo que se nos pide. El hombre está interesado en la fórmula de un tipo concreto de incienso que vende un comerciante de la zona. Parece ser que despiden humos venenosos.

La pequeña tienda de los sueños

Mientras buscamos al comerciante, veremos a un grupo de gente junto a uno de los puestos, cerca del patíbulo. La mujer que dirige el grupo nos pedirá que pongamos fin a tan turbio negocio. Según ella, el "incienso inofensivo" es peor que el fisstech y provoca una adicción aún mayor. Obviamente, el dueño lo niega, pero podemos convencerle de que cierre su tienda usando la persuasión o la intimidación si ya hemos desarrollado estas habilidades. Esto agrada a la gente que está fuera y nos reportará unos cuantos orens. Así podremos conseguir la **fórmula verdadera** del incienso. También podremos informar al dueño de la oferta de Pugg y conseguir una **fórmula falsa**. Cuando la tengamos, iremos a ver a Vencel. **[Opción]** Nuestra siguiente acción dependerá únicamente de nuestra conciencia.

[A1] Obviamente, podemos darle a Pugg la fórmula que tanto ansía. Pero primero querrá comprobar su autenticidad en su laboratorio. Toda precaución es poca, y más cuando hay 1.000 orens en juego. Así que le pediremos que nos devuelva la fórmula y quedamos en vernos en una de las puertas de la ciudad. Desde allí iremos a su laboratorio. En la puerta, Vencel querrá vendarnos los ojos porque desea que la ubicación de su laboratorio siga siendo secreta. Poco después, llegaremos al lugar en el que los hombres de Vencel están estudiando la fórmula. Cobraremos el dinero acordado si le entregamos la fórmula verdadera.

[A2] Si le dimos la fórmula falsa, nuestra mentira pronto saldrá a la luz y tendremos que enfrentarnos a varios enemigos armados, aunque nosotros no tendremos arma alguna. **[Combate]** Podemos intentar vencerlos a puñetazos, pero es poco probable que salgamos de allí con vida. Lo mejor es conseguir una espada del estante que tenemos delante y que la usemos junto con la Señal de Yrden para liquidar a nuestros rivales. En cualquier caso, completaremos la misión.

[B] Cuando nos reunamos con Vencel a las puertas de Flotsam, podemos elegir que no nos tapen los ojos. En ese caso, Vencel marcará su escondite en nuestro mapa y tendremos que llegar allí por nuestra cuenta. Una vez en el laboratorio, dependiendo de si le dimos la fórmula verdadera o la falsa, conseguiremos la recompensa acordada o nos enfrentaremos a los esbirros de Pugg.

[C] Si decidimos quedarnos la fórmula, Vencel se marchará de Flotsam muy enfadado. Un poco después, mientras paseamos por el bosque cercano al puente cercano a la guarida del kayran,

los esbirros de Pugg nos tenderán una emboscada y nos aturdirán para llevarnos al laboratorio por la fuerza. Los bandidos nos quitarán las armas y la receta del incienso. Para escapar del laboratorio, tendremos que derrotar a los bandidos. **[Combate]** Estamos desarmados y no podremos vencer a puñetazos a los enemigos armados. Lo mejor es usar las Señales de Quen y Axia y coger lo antes posible la espada del estante que está cerca de nuestra celda. Con la espada en la mano y esquivando los ataques enemigos podremos acabar con Vencel y sus hombres.

Malena

Durante un paseo por Lobinden, veremos a un escuadrón de guardias de la ciudad hablando con una mujer elfa **[1]** en mitad del pueblo. Si nos acercamos, nos contarán que la chica está implicada en la desaparición de dos guardias: supuestamente los llevó a una emboscada de los scoia'tael. Si les ofrecemos nuestra ayuda, tendremos que entrar en las cuevas subterráneas de Flotsam, lugar en el que se vio por última vez a los guardias desaparecidos. Nos vamos para allá **[2]**. Al entrar en la cueva, encontraremos rastros de sangre. Un poco después, daremos con el cuerpo de uno de los guardias, pero nada parece confirmar la versión temeraria de que los elfos han matado a sus compañeros. La cueva está llena de nekkers, y parece que ellos son los responsables de la desaparición de los guardias. Si no queremos correr su misma suerte, tendremos que acabar con ellos. **[Combate]** Con ataques rápidos de la espada de plata, nos abriremos paso en busca de más pistas. Si seguimos el rastro de sangre, encontraremos los cadáveres de los guardias. Pero antes de que podamos examinarlos bien, tendremos que liquidar a un necrófago al que han atraído. **[Combate]** Con nuestra espada de plata desenvainada, bloquearemos los ataques del monstruo y esperaremos el momento de asestarle golpes fuertes. Cuando la criatura se agarre la cabeza y comience a temblar, nos apartaremos rápidamente para evitar su explosión letal... Por fin podremos examinar los cuerpos de los guardias. Está claro que sus asesinos no fueron monstruos: sus cadáveres están llenos de flechas; flechas de scoia'tael, como apunta Geralt. Parece ser que la mujer elfa sí llevó a los soldados a una emboscada. Volvemos a la superficie para contrastar sus palabras con los hechos que hemos descubierto. Al salir de la cueva nos abordarán los guardias, impacientes; tendremos que tomar una decisión difícil de inmediato. **[Opción] [A]** Podemos contarles que los soldados murieron a manos de los scoia'tael, o **[B]** podemos ocultarles dicha información y echarle la culpa a los monstruos.

[A] Si les contamos a los guardias que sus compañeros fueron asesinados por los elfos, la chica dirá que no tiene nada que ver con ese crimen. Si estamos hartos de sus mentiras, podemos condenarla a muerte; si la creemos, le dejaremos que nos explique todo. Malena dice que no lo creemos hasta que lo veamos, y nos pide que la sigamos... pero nos lleva a una emboscada; una unidad scoia'tael nos está esperando en el bosque al que nos dirige. **[Combate]** Sacamos nuestra espada de acero, usamos la Señal de Yrden y bloqueamos y esquivamos los golpes enemigos para salvarnos a nosotros y a los guardias que nos han acompañado. Cuando termine el combate, recibiremos más o menos dinero en función del número de supervivientes temerios.

[B] Si no les contamos la verdad, la chica nos pedirá que nos reunamos con ella en el bosque, junto a la cascada. Allí nos dejará saber lo muy agradecida que está... Geralt nunca rechaza una oportunidad así, por lo que vamos allí **[3]** en busca de nuestra recompensa. Pero en el bosque nos esperan muchos peligros. **[Combate]** Para empezar, podremos caer en las trampas a no ser que las detectemos con el medallón. Después están los nekkers, que no serán un gran problema si estamos alerta y listos para usar la espada de plata. Por último tenemos a los endriagos, que pueden resultar todo un desafío si atacan en grupo. Lo mejor es acabar con ellos por medio de la Señal de Yrden y con golpes fuertes de nuestra espada de plata. Tras superar todos estos

obstáculos, llegaremos a la cascada para encontrarnos con la grácil elfa. Hablaremos un poco con ella, y nos dirá que los únicos que no revelan secretos son los muertos. Nos ha llevado a una emboscada: aparece una unidad scoia'tael. Si ayudamos a Iorveth en las ruinas (**Los asesinos de reyes**), los ardillas no nos atacarán, para pasmo de Malena; en su lugar, criticarán la actitud de la elfa. Pero si llegamos hasta aquí antes de reunirnos con Iorveth en las ruinas, o si nos aliamos con Roche en aquel lugar, los elfos nos atacarán. **[Combate]** Nos espera una batalla muy dura contra la unidad scoia'tael. La Señal de Yrden nos resultará muy útil, así como bloquear los ataques enemigos y usar la espada de acero. También tendremos que esquivar y atacar a nuestros enemigos por detrás para provocarles el doble de daño.

Malena aprovechará la confusión para huir y tendremos que encontrarla.

La elfa conoce Flotsam mejor que nosotros, y se ha escondido tan bien que nadie podrá decirnos dónde está. Por tanto, lo mejor es que la busquemos mientras completamos otra misión (**En las garras de la locura**), ya que la chica se ha escondido en las ruinas del hospital **[4]**. Si registramos bien las ruinas de la superficie, seguro que la encontraremos. Entonces habrá que decidir qué hacemos con ella. **[Opción] [A]** Exigimos justicia y la matamos nosotros mismos; **[B]** la llevamos con Loredó para que él decida o **[C]** dejamos que se marche.

El corazón de Melitele

Durante el asedio del castillo de La Valette conocimos a los Sableros de Crinfrid, que nos pidieron consejo sobre un talismán. Si conseguimos dicho objeto mágico (como ya se ha descrito en **El corazón de Melitele**), podremos aprender su secreto durante nuestra estancia en Flotsam. Cuando lleguemos a una de las casas de Lobinden, el pueblo que está junto a las murallas de la ciudad, nuestro medallón de brujo comenzará a vibrar para informarnos de que hay alguien cerca con poderes mágicos. Se trata de Anezka, la botánica que algunos creen bruja. Si le preguntamos por el **talismán de Novato**, la chica nos lo querrá comprar de inmediato. **[Opción] [A]** Si se lo vendemos, se terminará nuestra aventura con el talismán. Elegiremos esta opción si ya hemos completado la misión del trol o si no tenemos pensado asesinar a la criatura (Un problema con los trols). **[B]** Otra opción es preguntarle a Anezka por qué le interesa tanto el amuleto. Si no la creemos y empleamos la persuasión, la botánica nos revelará que nuestro medallón es el corazón de Melitele, un poderoso artefacto mágico que ofrece protección a su portador. Sí, ya conocíamos esa historia... pero el caso es que alguien hechizó el objeto para invertir su efecto original. Ahora mismo, lo único que ofrece a su dueño es mala suerte. La bruja quiere comprárnoslo porque conoce un ritual para devolver al medallón su poder original.

Si le preguntamos por ese ritual, nos dirá que necesita varios ingredientes mágicos y poco frecuentes para realizarlo: **esencia de muerte, los ojos de un arachas, la lengua de un trol y el feto de un endriago**. Si le conseguimos todo eso, la chica nos ayudará a acabar con la maldición del amuleto. El último ingrediente no será un problema: el bosque está repleto de endriagos. Conseguiremos **esencia de muerte** si matamos a unas apariciones; por ejemplo, durante la misión secundaria del psiquiátrico (**En las garras de la locura**). Obtendremos los **ojos de un arachas** antes de reunirnos con Iorveth en la misión **Los asesinos de reyes** (no debemos seguir inmediatamente a Iorveth para reunirnos con Letho, ya que esto cancelará varias misiones adicionales). Por último, **la lengua de trol** la conseguiremos si matamos al trol del puente por el que Loredó ofrece una recompensa o si ganamos la cabeza de la trol en la partida de dados contra Sendler (**Un problema con los trols**).

Una vez conseguidos los cuatro ingredientes, hablaremos con Anezka para reunirnos con ella a medianoche en el altar de Vaiopatis para realizar el ritual. Lo mejor es meditar hasta las 22:00 y después dirigirnos al altar. El monumento está en lo más profundo del bosque, así que de camino tendremos que luchar contra endriagos y nekkers. **[Combate]** Lo mejor para liquidar estos monstruos es inmovilizarlos con la Señal de Yrden y después rematarlos con la espada de plata. Nos reuniremos con la botánica en el altar, pero si llegamos antes de medianoche y no está, esperaremos un rato. Anezka comenzará el ritual para acabar con la maldición del medallón. La deidad escupirá fuego por la boca y su aura mágica atraerá a apariciones. Si nos acercamos demasiado a la bruja, el ritual fracasará; pero tampoco podemos dejar que los fantasmas la ataquen. **[Combate]** Con la espada de plata y las Señales de Yrden e Igny repeleremos a las apariciones. Cuando no quede ninguna, la chica conseguirá finalizar el ritual. Hablaremos con ella y nos entregará el **corazón de Melitele** en agradecimiento a nuestra ayuda.

Río místico

Primer acto

Si registramos los restos del barco que están junto a la guarida del kayran, encontraremos un cadáver humano con una llave. También daremos con el cofre que abre dicha llave. En su interior hay una **bitácora** y el **informe** del capitán del Petra Sillie, así como unos cuantos componentes de fabricación. Necesitaremos varios para completar esta misión.

Leeremos la bitácora y el **informe** del capitán, y así descubriremos que la expedición que viajaba en el Petra Sillie descubrió unos artefactos de gran valor en Loc Muinne, y que había otro barco que también navegaba por el Pontar. El capitán no tuvo tiempo de enviar el informe... Podemos hacerlo por él.

Hay varios buzones del Correo Real repartidos por Flotsam. Podemos meter el **informe** del capitán en cualquiera de ellos. Los mensajeros reales usan los buzones y sin duda transmiten informaciones muy interesantes... Aunque, claro está, no deberían leer las cartas...

Louis Merse supervisa todo el correo de la ciudad. Encontraremos uno de los buzones en su casa, sobre su escritorio. Pero Louis montará un alboroto considerable si intentamos hacernos con su contenido, y eso no nos conviene. Es mejor hablar con él y usar la Señal de Axia para convencerle de que nos deje abrir el buzón. Si lo conseguimos, podremos examinar su contenido sin problemas. Dentro encontraremos un **informe** de Louis Merse para un oficial de Wyzima. Contiene unas cuantas quejas contra el jefe de la oficina de correos, dando a entender que está desatendiendo sus obligaciones.

Hay otro buzón en la mansión de Bernard Loredó. La **llave** que lo abre solo la tiene el comandante. Para examinar su contenido tendremos que esperar al final de nuestra estancia en Flotsam, si matamos a Loredó y conseguimos la llave. Dentro del buzón encontraremos una **carta** dirigida a Dethmold, en la que el comandante deja entrever que no está muy afectado por la muerte de Foltest. Parece más preocupado por el bienestar de Henselt, el rey de Kaedwen.

Segundo acto

Encontraremos los restos del Eyla Tarn, la nave gemela del Petra Sillie que encontramos varado cerca de Flotsam, en los barrancos cercanos al Pontar que recorreremos durante nuestra estancia en Aedirn. Con la **llave** del capitán que encontramos en el primer acto, podremos abrir

el cofre que está entre los restos del navío. En su interior está la **bitácora del capitán** del Eyla Tarn, así como los **componentes de fabricación vran** que, según la bitácora, sirven para forjar la armadura de vran. La bitácora también explica cómo se destruyeron los barcos.

Tercer acto

Si entramos en las cloacas subterráneas de Loc Muinne desde cerca de la plaza mayor de la ciudad, iremos a la izquierda y después a la derecha. Así llegaremos a una habitación con un cofre que podremos abrir con la **llave** del capitán que encontramos en el Petra Sillie. En su interior encontraremos una **armadura de Ysgith**, una espada **Deireadh**, una **runa de fuego**, un **diagrama de armadura de vran** y varios componentes de fabricación.

Con el **diagrama de armadura de vran** podremos visitar al artesano de la zona (Bras de Ban Ard, que está en la posada de la plaza mayor). Podremos pedirle que modifique la **armadura de Ysgith** con los **componentes de fabricación vran** que encontramos en Aedirn, y así forjaremos la **armadura de vran**. Si lo conseguimos, habremos completado la misión.

SEGUNDO ACTO

Ruta de Iorveth: Misiones adicionales

Con el corazón trémulo

Al visitar la posada tras el consejo convocado por Saskia, un elfo de la unidad de Iorveth nos abordará en la puerta y nos preguntará si tenemos un momento **[1]**. Se presentará como Ele'yas y nos dirá que varios jóvenes han desaparecido de Vergen; sus cuerpos suelen aparecer poco después cerca del pueblo quemado. Si le pedimos más información, nos dirá que estos cadáveres están en una tumba cercana a la ciudad. Sus heridas no parecen hechas por humanos, y el elfo nos promete una recompensa... Parece un trabajo para un brujo.

En el pueblo quemado **[2]** no encontraremos muchas pistas para nuestra investigación. El olor a azufre y el rastro de sangre solo parecen confirmar las sospechas de Ele'yas. Visitaremos las catacumbas **[3]** para examinar los cadáveres. Quizás allí encontremos alguna pista.

Un túnel excavado en la roca nos llevará de las afueras de Vergen a un valle en el bosque. Las catacumbas están en el corazón del valle.

Para llegar a las cámaras subterráneas, tendremos que destruir sus paredes con la Señal de Aard. Allí encontraremos los cadáveres envueltos en sábanas. Antes de examinarlos, tendremos que acabar con las apariciones. **[Combate]** Ya nos encontramos con estos enemigos en la niebla y el psiquiátrico de Flotsam. Los liquidaremos con la misma táctica: usando las Señales de Aard e Yrden, esquivando y con la espada de plata. Registrar los cadáveres no será nada agradable... Tenemos que buscar cadáveres recientes, traídos aquí hace varios días. Mientras exploramos las catacumbas, encontraremos la tela limpia que estamos buscando en la tercera habitación desde la entrada. Al abrirla, comenzaremos a examinar el cadáver del hombre asesinado. Si tenemos **materias quirúrgicas**, podremos extraer un **trozo de espada** del brazo del difunto. Al darle la

ta al cuerpo para examinar las heridas de su espalda, debajo encontraremos la **libreta poética** de Jaskier. Tras un concienzudo examen del cuerpo, llegaremos a la conclusión de que hay muchas pruebas que implican a un súcubo. Como ya estamos en las catacumbas, iremos al nivel inferior y encontraremos al fantasma de Ekhart Henessa en una de las habitaciones. Está protegiendo la **banderola del Estandarte de Dun**, uno de los artefactos que necesitamos para disipar la niebla fantasmal (La batalla eterna). Volveremos a Vergen para hablar con Jaskier de su poesía.

Encontraremos a nuestro amigo en la posada **[1]**. Al preguntarle por su libreta, nos dirá que se la han robado. Durante la conversación, le convenceremos para que nos ayude a atraer a la súcubo fuera de su escondite por medio de su poesía. Nos reuniremos con él a medianoche, cerca del pueblo quemado **[2]**.

Llegado ese momento, nos reuniremos con el bardo. Controlaremos a Jaskier y atraeremos a la súcubo con su poesía. Tenemos que leer la siguiente estrofa: "Si nuestros cuerpos pudieran componer una canción.../Mi corazón pediría a tus dulces y delicadas manos... Si se abrazaran, como agarrando una rosa./¿O me tratarías como a una exquisitez a punto de degustar?" Funcionará y la súcubo nos invitará a acompañarla. **[Opción] [A]** Podemos hacer que Jaskier siga al demonio a su escondite a pesar de que Geralt le indique lo contrario, o **[B]** podemos reunirnos con el brujo. Esta elección no afectará en exceso a la historia; hagamos lo que hagamos, pronto volveremos a controlar al Lobo Blanco. Nos acercaremos a la súcubo que, sorprendentemente, no nos atacará. Comenzaremos a dudar de ella.

La bella diabla nos dirá que seduce a los hombres y hace el amor con ellos para robarles la energía, pero que no les mata porque quiere que sigan viniendo. Uno de ellos, Ele'yas, se enamoró de ella y está asesinando a otros hombres por celos. **[Opción]** Es una elección complicada, porque ambas partes parecen creíbles. **[A]** Si no creemos a la diabla, podemos luchar contra ella. **[B]** Si la creemos, tendremos que hablar de nuevo con el elfo.

[A] [Combate] La súcubo es un rival más duro de lo normal, pero no nos resultará complicado sobrevivir a su ataque si usamos la espada de plata y la Señal de Yrden o Quen. Tras acabar con la diabla, nos reuniremos con Ele'yas para cobrar nuestra recompensa.

[B] Nos reuniremos con Ele'yas a las puertas de la posada. Negará todo lo relacionado con los crímenes, así que iremos a ver al líder de su unidad. ¿Qué tendrá que decir Iorveth **[4]** al respecto? Si tenemos el trozo de espada del cadáver, el elfo nos creará. Si no, nos pedirá que le enseñemos una prueba. Si seguimos creyendo a la diabla, tendremos que encontrar alguna. Tras enseñarle el trozo de espada a Iorveth, descubriremos que el sospechoso principal ha desaparecido, confirmando nuestras sospechas de que la diabla decía la verdad. Nos reuniremos con ella para conseguir nuestra recompensa. Por el camino, cerca del pueblo quemado, Ele'yas nos atacará. **[Combate]** Nuestro rival está armado con dos sables. Lo mejor es inmovilizarlo con la Señal de Yrden y después asestarle varios golpes fuertes en la espalda. Después, iremos a ver a la diabla para obtener la recompensa.

La pesadilla de Baltimore

Mientras buscamos un artefacto mágico en la cantera **[1]**, presenciaremos el sueño de un tal Baltimore. El enano, aterrizado, está huyendo de algo. Dando una vuelta por Vergen, veremos la casa

del sueño **[2]** cerca de las minas. Ante ella encontraremos a Thorak. Es el aprendiz de un maestro rúnico que desapareció años atrás. Se quedó con la casa de Baltimore y el título mientras el maestro estaba desaparecido, pero tal y como reconoce, ni él ni sus aprendices están a la altura del maestro. El enano nos dejará echar un vistazo en el taller del herrero desaparecido **[3]**. En su interior, entre telarañas y herramientas variadas, descubriremos que una de las paredes puede destruirse con la Señal de Aard. En la habitación oculta encontraremos un cofre que contiene el **mapa de Baltimore**. En realidad se trata de un poema con indicaciones para llegar a un lugar. Al salir del taller, Thorak nos comentará su preocupación por el ruido que hicimos dentro. **[Opción] [A]** Podemos hablarle de la nota u **[B]** ocultarle esa información. Si se la revelamos, nos pedirá que le demos las notas de Baltimore que encontremos.

"Comienza a buscar en el pozo e intenta reprimir tu gozo". Encontraremos un pozo en ruinas en el pueblo quemado. Seguimos las indicaciones de las notas del herrero y cruzamos el pueblo; después giramos a la izquierda y entramos por una gran puerta. Allí encontraremos un altar de madera en honor a alguna deidad. Por el camino central llegaremos a la cantera que ya conocemos. Los siguientes versos de Baltimore nos llevan a las cuevas de las arpias. Pero en vez de usar la entrada, subiremos por las rocas de la izquierda para encontrar un cofre **[4]** que contiene una **llave rúnica**. ¿Y después? Consultamos las notas del enano. "Si decides ir a la derecha, pronto verás a alguien en una situación maltrecha. Mira adonde esta alma ahogada apunta su sombra a mediodía, y será tu guía". Volvemos al cruce de caminos y nos dirigimos a los barrancos que habitan los trols. El "alma ahogada" es un barco que se estrelló contra las rocas **[5]**. Encontraremos una puerta cubierta por la hiedra que podremos abrir con la **llave rúnica**. Quemamos la hiedra con la Señal de Igni y entramos. Dentro hallaremos un cofre con las runas del maestro Baltimore y unas notas suyas. Antes de poder abrir el cofre, llegarán Thorak y dos aprendices. El enano nos ha estado siguiendo desde que le hablamos de Baltimore.

[A] Como habíamos prometido entregarle las notas del maestro, nos exigirá cogerlas directamente del cofre. A cambio nos dará 100 orens y todas las demás cosas que contenga. Si accedemos, la misión terminará. Si sospechamos del enano y nos negamos, Thorak nos atacará.

[B] Si no le dijimos nada del **mapa de Baltimore** en Vergen, el enano nos atacará.

[Combate] Lo mejor es usar la Señal de Aard al comenzar el combate, para ahuyentar a nuestros rivales y ganar un poco de tiempo para pensar en una táctica. Son muchos enemigos, así que la Señal de Yrden nos resultará de gran ayuda: inmovilizaremos al menos a uno de ellos para liquidarlo rápidamente. Tras acabar con Thorak y sus aprendices, por fin podremos abrir el cofre tan cuidadosamente escondido por Baltimore. En su interior encontraremos runas, varios tesoros y, lo más importante, las notas del maestro. También hay que registrar el cadáver de Thorak para encontrar una llave que nos ayudará en la misión **Sospechoso: Thorak**. Al leerlas, descubrimos que Thorak quería matar a Baltimore. Transmitiremos esta información a Cecil Burdon, el regidor de Vergen **[6]**. El enano nos dará una modesta recompensa por contarle la verdad y después comenzará a buscar a un nuevo herrero rúnico.

Cara de póquer: Vergen

Hay jugadores de póquer de dados por todos los Reinos del Norte. Vergen no es una excepción: allí encontraremos a un buen número de jugadores. Los primeros que conoceremos serán el posadero y Skalen Burdon. El posadero no querrá jugar con nosotros hasta que derrotemos a los dos rivales más débiles de la ciudad. Skalen sí aceptará nuestro reto sin importar lo que hayamos hecho en la misión relacionada con este minijuego.

Encontraremos a los rivales que nos indicó el posadero en la casa del aprendiz de herrero, cerca de una estatua de una deidad enana. Se llaman Bruno Briggs y Cornelius Meyer. Tras vencerlos a ambos, podremos retar al dueño de la posada. Si le ganamos, nos esperará un nuevo rival más duro: el regidor de Vergen, Cecil Burdon. Casi siempre está en su casa, encima de la entrada a las minas. Si vencemos a Cecil, nos hablará del mejor jugador de la zona: Hagart, el aprendiz de herrero. Encontraremos a este enano en su casa, cerca de la estatua; estuvimos allí buscando a Bruno y a Cornelius. Tras vencer al aprendiz de herrero, podremos elegir nuestra recompensa: dinero o acero meteorítico necesario para forjar una nueva espada. Así terminará esta misión en Vergen, aunque podremos seguir jugando a los dados con todos sus habitantes.

Cara a cara: Vergen

Como ocurría en Flotsam, en la taberna enana de Vergen también se celebran peleas de puños. Si queremos ponernos a prueba contra los luchadores del pueblo, hablaremos con Sheridan, el organizador de combates.

Tras conocer las reglas y acceder a luchar, nos enfrentaremos a tres rivales seguidos. Cada uno será más fuerte que el anterior; pero con un poco de habilidad, no nos supondrá un gran problema vencerlos a los tres. Derrotar al último nos convertirá en el campeón del torneo de la posada. Mientras Sheridan nos felicita, un hombre se presentará como hermano de Seltkirk; sediento de fama y harto de vivir a la sombra de su hermano, el caballero nos desafiará. Podemos aceptar o negarnos a luchar contra Silgart.

Si nos negamos a luchar o le vencemos, se ofenderá y se marchará amenazándonos. Si perdemos, se irá de la posada muy contento y terminará esta misión del minijuego en el segundo acto. Volveremos a encontrarnos con Silgart en el tercer acto.

Pulso: Vergen

Vergen, ciudad minera habitada por robustos enanos, está repleta de aficionados a echar pulsos. También nos reencontraremos con nuestros viejos amigos Yarpen Zigrin y Sheldon Skaggs, y Zoltan nos habrá comentado anteriormente que es bueno echando pulsos.

Estos enanos se pasan casi todo el acto en la posada, así que iremos allí a buscarlos. Ambos se alegrarán de retarnos, aunque son rivales más duros que los de Flotsam. Si los vencemos, nos pedirán que le bajemos los humos a Skalen Burdon, que presume de ser el más fuerte de la ciudad. Skalen también está en la posada. Si lo retamos a un pulso, nos dirá que solo aceptará si antes ganamos a otros dos: Korden y Dalin. También estarán en la posada, y aceptarán el reto al instante. En comparación con nuestros amigos, resultarán bastante más flojos, así que no nos costará mucho trabajo ganarlos.

Una vez derrotados el resto de rivales, podremos enfrentarnos a Skalen. Es el enemigo más fuerte al que nos hemos enfrentado hasta el momento; pero si nos concentramos, nos alzaremos victoriosos.

El contrato de la reina de las arpías

El contrato para matar a la reina de las arpías es una de las misiones que encontraremos en el tablón de anuncios de la posada. Solo podremos completar este contrato mientras buscamos un

sueño de dragón (**Cazando magia**). Encontraremos a la reina de las arpías en la cantera que está cerca de Vergen. Para llegar a ella, tendremos que conseguir una llave del regidor. Todos los pasos para cumplir el contrato se describen en el recorrido de dicha misión. La reina de las arpías nos atacará después de ver el sueño cristalizado de un dragón. **[Combate]** Está acompañada de toda una bandada de arpías, así que la Señal de Aard nos resultará muy útil en esta batalla: nos permitirá derribar a varios monstruos, y después solo tendremos que rematarlos con la espada de plata. Tras matar a la reina, cogeremos todo lo que haya en su cadáver y volveremos a la ciudad para informar al regidor Cecil Burdon de que hemos vencido al monstruo.

El contrato de las arpías

En el tablón de anuncios de la posada encontraremos un edicto en el que se anima a los hombres valientes a diezmar la población de arpías de la ciudad. ¿Y quién mejor que un brujo creado específicamente para dicho fin?

Para encontrar una forma eficaz de erradicar estos monstruos de la zona, primero tendremos que conocer sus hábitos. Podemos obtener esta información en libros o mediante la práctica, o sea, luchando contra ellas. Vergen está repleta de arpías, así que lo mejor es ahorrar dinero y descubrir el punto débil de estas criaturas en combate. Nos enfrentaremos a las arpías en el bosque que rodea a la torre en ruinas, en los barrancos y en la cantera.

Tras conseguir los conocimientos necesarios, Geralt descubrirá que los nidos de los monstruos pueden destruirse con **trampas para arpías**. Necesitaremos componentes de fabricación como **aceite, troncos y polvo de diamante** para prepararlas. Cualquier artesano como Earso o Thorak nos fabricarán las trampas. Tan solo nos quedará encontrar los nidos y destruirlos; están cerca de la cantera. Después de destruir los nidos, volveremos a la ciudad para que el regidor nos entregue nuestra recompensa.

Eh, alguien trabaja en las minas

Nos enteraremos de que las minas de la ciudad están cerradas por el regidor Cecil Burdon o por el tablón de anuncios. El mejor momento para completar el contrato es cuando busquemos la siempreviva de los enanos (**Vida bajo tierra**), porque es el único momento en el que podremos entrar en las minas. Prepararemos al menos cinco bombas Colmena antes de adentrarnos en las minas. Necesitaremos ingredientes con rebis y caelum. Varias pociones Gato también nos vendrán bien cuando estemos bajo tierra.

Las minas están repletas de necrófagos. Acabar con ellos nos proporcionará los conocimientos necesarios para destruir sus nidos. **[Combate]** Al enfrentarnos a los demonios podridos, hay que recordar que estos monstruos se pondrán a temblar justo antes de morir y después explotarán. En cuanto veamos a uno temblar, tenemos que ponernos a una distancia segura. Los necrófagos atacan en grupos, así que usar la Señal de Aard para tumbarlos es una buena idea. La Señal de Yrden también puede sernos útil para inmovilizarlos.

Si registramos bien los túneles de las minas, encontraremos todos los nidos. Si nos hemos traído las bombas Colmena, acabaremos con todos.

Una vez destruidos todos los nidos, informaremos a Cecil Burdon de que hemos completado la misión.

SEGUNDO ACTO: Ruta de Roche

Misiones adicionales: Las hermanitas

En el campamento kaedweni veremos cómo unos soldados ridiculizan y abofetean a otro. Si hablamos con él, nos contará por qué lo tratan así. Tres años atrás, mientras patrullaba en una playa cercana, se encontró a un espectro y, de la impresión, se ensució los pantalones. Desde entonces, las apariciones lo acosan y sus compañeros le han perdido el respeto. Mawrick, que así se llama el pobre desgraciado, nos pedirá que acabemos con los espectros que lo atormentan.

Las primeras pistas de la misión nos conducen a las tiendas de los seguidores del campamento. Allí conoceremos a Liva, una chica que acompañó al ejército kaedweni tres años atrás. Nos contará la historia de una casa en lo alto de un acantilado, la misma que nos mencionó Mawrick. La chica cree que un médico llamado Malget vivía allí, pero alguien asesinó a sus hijas y el hombre se arrojó al río.

Nos vamos a buscar la casa abandonada y echamos un vistazo en el cementerio que nos comentó Liva; allí veremos cuatro tumbas: de Moira, de Marisa, de Muron y de Malget. ¿No es extraño que alguien sacase del río el cuerpo de un suicida para después enterrarlo allí? Destruimos los barriles que hay detrás de la casa y encontraremos una entrada secreta a la bodega. Allí veremos indicios de que un ritual mágico tuvo lugar en la bodega. Encenderemos los tótems rituales. Si nos equivocamos en el orden, una aparición nos atacará. El orden correcto requiere que empecemos por el tótem más alejado de la entrada, después el que está frente a ella y por último el de la derecha. Así abriremos un pasadizo que conduce a una sala secreta; en su interior hay un manuscrito mágico codificado.

Mawrick comentó que el espectro se le apareció por primera vez en torno a la medianoche. Esperamos en la playa, ansiosos por ver qué sucede. Las tres apariciones de las hermanas asesinadas aparecerán en la hora bruja. **[Opción] [A]** Podemos atacar a los espectros o **[B]** podemos escuchar lo que nos digan.

[A] [Combate] Luchar contra los fantasmas no es nada nuevo para nosotros. Lo mejor es alejar a los fantasmas con la Señal de Aard y después usar la Señal de Quen. Mientras esquivamos los golpes enemigos, intentaremos atacar a los fantasmas por los lados o por detrás. Si es necesario, podemos inmovilizarlos con la Señal de Yrden. Cuando terminemos, volveremos al campamento para recoger nuestra recompensa y terminar la misión.

[B] Si decidimos escuchar a las apariciones, nos contarán que fue Mawrick el que las asesinó, y por tanto quien empujó a su padre a la locura y la muerte. Los espectros quieren vengarse del asesino. Suenan un poco sospechosos. Los fantasmas se irán, dejándonos con más dudas que respuestas.

Nos vamos a ver a Dethmold. Quizás él pueda descifrar el manuscrito del sótano. Resulta ser una idea de lo más sensata. El mago de la corte de Henselt nos contará que las notas contienen un ritual nigromántico para contactar con espíritus malignos.

Nos vamos al campamento de abajo en busca de más respuestas. Allí hablaremos con Mawrick. Si presionamos al soldado, nos dirá que cuando estuvo destinado aquí tres años atrás, había rumores de que Malget tenía tratos con demonios.

[Opción] Si le pedimos ayuda a Mawrick, accederá a reunirse con nosotros en la playa a las 23:00 **[A]**. Pero si le decimos que los espectros le acusan de ser el asesino, se enfurecerá y no volverá a hablarnos. Después se marchará a la playa solo **[B]**.

[A] Como habíamos acordado, llegaremos a la playa después de las 23:00. Nos reuniremos con Mawrick al salir del barranco y juntos nos dirigiremos al encuentro con las apariciones. **[Opción]** Tras una breve charla con los fantasmas, tendremos que posicionarnos en este conflicto. **[A1]** Podemos entregar al kaedweni a los espectros o pedirle que confiese su culpa. **[A2]** También podemos apoyar al soldado.

[A1] En el primer caso, Mawrick se enfrentará a nosotros y a los fantasmas de sus hermanas. Pronto estará muerto, pero su muerte otorgará más poder al mal y se materializará en forma de demonio. Después nos dirá quién mató en realidad a las hermanas. Nos han engañado: el asesino fue el propio padre, porque no podía soportar que unos soldados aedirnianos las hubiesen deshonrado. Malget era un nigromante, y su muerte y la de sus hijas otorgaron más poder al demonio. Por eso nos utilizó para atraer a Mawrick a una trampa. Por último, el demonio nos ataca. **[Combate]** Nos defenderemos con la espada de plata mientras esquivamos al demonio e intentamos inmovilizarlo con la Señal de Yrden. Como Mawrick está muerto y fue él quien nos encargó que acabásemos con los espectros, no habremos completado la misión y nos tendremos que contentar con la experiencia que hemos ganado.

[A2] Si apoyamos a Mawrick, tendremos que enfrentarnos a los fantasmas de sus hermanas. **[Combate]** Para acabar con los espectros, bloquearemos sus ataques y contraatacaremos con golpes rápidos de la espada de plata; también usaremos la Señal de Quen. Cuando terminemos, el kaedweni nos contará la verdad sobre los hechos de tres años atrás.

[B] Cuando llegemos a la playa, será demasiado tarde: encontraremos el cadáver de Mawrick. Al examinarlo, aparecerá el demonio para, entre risas, contarnos que se ha hecho más fuerte gracias a nosotros y después nos atacará. **[Combate]** Esquivar las embestidas del demonio es fundamental para sobrevivir. Podemos intentar bloquear una embestida y después atacar al demonio por un lateral o por detrás. Usar las Señales de Aard o Yrden es también una buena idea. Como Mawrick está muerto, no habremos completado la misión y nos tendremos que contentar con la experiencia que hemos ganado.

¡Ave, Henselt!

Esta misión comenzará si ayudamos a Manfred a salvar a su hijo y nos enfrentamos al Carnicero de Cidaris en la arena mientras buscábamos a los conspiradores (**La teoría de la conspiración**). Tras el combate, Próximo, el administrador de la arena, nos informará de que al rey le ha gustado nuestro duelo y que le ha ordenado organizar un torneo de caballeros. El kaedweni nos pedirá que participemos. Puede que el brujo encuentre a alguien a su medida en el campamento kaedweni. Si aceptamos, tendremos que enfrentarnos a los caballeros de Henselt en tres complicados duelos. Si ganamos los tres, el rey se enfadará con sus caballeros y comenzará a insultarlos. Ves le dirá que aunque no haya nadie a la altura del brujo en Kaedwen, en Temeria las cosas son distintas. La chica nos desafía y lucharemos contra Ves, que resulta ser mucho mejor que nuestros adversarios anteriores. **[Combate]** Si queremos ganar, inmovilizaremos a nuestra amiga con la Señal de Yrden y la atacaremos por detrás o por los lados. Si ganamos, Ves nos pedirá que la visitemos en su tienda. Si nos interesa y hablamos correctamente con ella, pasaremos una noche muy agradable a su lado.

El contrato de los demonios podridos

En el tablón de anuncios que hay frente a la cantina del campamento encontraremos un contrato para acabar con los demonios podridos que asolan el campamento kaedweni. Para erradicar a estos monstruos, primero hay que conocer sus hábitos y sus puntos débiles. Podemos descubrirlos en libros o mediante la práctica. La segunda opción es mucho más barata: mejor invertir el dinero en otra cosa que no sean libros, aunque corremos el peligro de perder la vida.

Encontraremos demonios podridos en el campo de batalla entre el campamento y los cañones cubiertos por la niebla. **[Combate]** Estos monstruos nos atacarán en grupos, y justo antes de morir temblarán y explotarán. La mejor forma de acabar con ellos es tumbándolos con la Señal de Aard y liquidándolos con la espada de plata. Al matarlos, conseguiremos la información que necesitamos. Geralt descubrirá que hay que quemar todos los cadáveres que hay cerca del campamento para acabar con los necrófagos que se alimentan de ellos. Encontraremos los cuerpos en los barrancos al este del campamento, cerca de un vagón abandonado en el campo de batalla y a la orilla de un río. Quemaremos nueve cadáveres para dejar sin comida a los demonios podridos y hacer que se vayan. Después iremos a ver a Próximo para cobrar la recompensa prometida.

Cara de póquer: el campamento kaedweni

Hay un montón en Wyzima o en Flotsam. Tampoco faltan en Vergen y en el campamento del ejército de Henselt. ¿De quién hablamos? No, no se trata de damas de compañía, sino de jugadores de póquer de dados. Solo los perdedores creen que lo importante no es ganar. Hay muchas personas dispuestas a jugar contra el brujo. Pero no podremos retarlos a todos desde el principio. Los primeros jugadores que tenemos que derrotar son Nat Koster y Adam Ulve, que están en la cantina del campamento. Si les ganamos, podremos apostar dinero real con los verdaderos campeones. El intendente Zvyik será nuestro siguiente rival; es fácil encontrarlo en la tienda del armero del campamento. Tras nuestra victoria, le preguntaremos al soldado por otros jugadores y nos dirá que juguemos con madame Carole. Encontraremos a la seguidora del campamento ante la tienda en la que trabaja... Si la vencemos, podremos enfrentarnos al campeón del campamento, el armero Lasota. Puede que al final ganar no sea lo más importante, ya que conseguiremos algo adicional por nuestra victoria.

Así terminaremos con la misión de póquer de dados en el campamento. Pero podremos seguir jugando con los rivales que hemos vencido y con algunos más, como Sambor, que está cerca de la tienda de las cortesanas, y con Isidor Kay, cerca del hospital de campaña.

Pulso: el campamento kaedweni

Como en Flotsam, también encontraremos gente aficionada a los pulsos en el campamento de Henselt; por ejemplo, los mercenarios de la unidad de Adam Pangratt en el campamento de abajo, junto a una hoguera cercana al hospital de campaña.

Dos de ellos, Randal y Martin, aceptarán el duelo. Son mejores que los rivales contra los que hemos jugado hasta ahora. Pero con la experiencia que hemos obtenido en este minijuego, no nos costará trabajo vencerlos sin perder dinero. Una vez derrotados, nos hablarán de un rival superior al que podemos desafiar.

Se trata del herrero, que encontraremos muy cerca, al otro lado del camino. Es probable que sea el rival más difícil al que nos enfrentaremos. Tras derrotarlo, podremos retar al líder de los mercenarios: Adam Pangratt.

Encontraremos a Pangratt en el campamento de arriba. Antes de retarlo a un pulso, hablaremos con él sobre sus aventuras como mercenario en la batalla de Brenna, y así podremos entender mejor el contexto de los hechos actuales. Si lo derrotamos, completaremos la misión de pulsos del segundo acto. Aunque podremos volver a desafiar a cualquiera de los jugadores.

Contra los Franjas Azules

Podremos boxear un poco y arreglarle la cara a más de uno cerca del campamento kaedweni de Aedirn. En el campamento de la unidad especial de Vernon Roche, para ser más exactos.

Veremos a Fenn y a sus compañeros boxeando cerca de las tiendas. Podemos pedirles a los soldados que nos dejen luchar contra ellos, y así podremos comprobar lo bien que los ha entrenado nuestro amigo Roche.

Cuando hayamos vencido a tres temerios, el comandante en persona nos desafiará. Vernon es un rival más duro que sus hombres, pero nuestro brujo no tiene parangón... Tras derrotar a Roche, un soldado kaedweni llamado Burton interrumpirá nuestra conversación con nuestro amigo para desafiarnos. Si aceptamos, Zvyik interrumpirá el combate tras unos cuantos golpes y el soldado se marchará mientras comenta algo sobre unas monedas cuadradas y una cuenta que ajustar. Así comenzará la misión **Una cuenta que ajustar**, que terminará cuando nos reunamos con Burton en el tercer acto.

Luchar contra Burton terminará la misión de peleas de puños del segundo acto. Pero podremos seguir retando a los Franjas Azules por diversión.

TERCER ACTO: Misiones adicionales

El contrato de las gárgolas

Paseando entre las ruinas de Loc Muinne, una antigua ciudad de Vran, es probable que suframos el ataque de gárgolas. En un tablón de anuncios, cerca de la posada que está junto a la plaza mayor, encontraremos el contrato para acabar con ellas, en el que se habla del problema que suponen para la ciudad. El contrato está firmado por un tal Bras de Ban Ard. Lo encontraremos cerca de la posada, y nos dirá que las gárgolas son criaturas mágicas que los antiguos habitantes de la ciudad dejaron aquí como guardianes.

Al acabar con varias gárgolas aprenderemos que para erradicarlas es necesario eliminar unos sellos mágicos que retienen a las criaturas en los tres lugares de la ciudad en los que aparecen. Cada uno de estos lugares es una sala subterránea con sellos mágicos que hay que destruir, y debemos hacerlo en el orden correcto. El orden se elige aleatoriamente de entre dos posibles opciones en cuanto lleguemos a Loc Muinne.

En cada sala encontraremos notas codificadas con el orden correcto para desactivar los sellos. Para descifrar estos sellos, tenemos que comprar cuatro tomos sobre runas al vendedor de la zona: el increíble Lockhart, al que encontraremos en la plaza mayor. También podemos ahorrar dinero e intentar averiguar la combinación correcta mediante ensayo y error. Si fallamos, unas gárgolas nos atacarán. Otra opción es usar el siguiente recorrido.

La combinación correcta para romper los sellos:

Habitación a la izquierda de la puerta principal de la ciudad:

- 1) runa en la pared a la izquierda de la entrada, runa en la pared de la derecha, runa en el suelo a la izquierda y por último runa en el suelo cerca del cofre.
- 2) runa en la pared a la izquierda de la entrada, runa en el suelo a la izquierda, runa en el suelo cerca del cofre, runa a la derecha de la entrada.

Al romper el sello podremos abrir el cofre que está en la runa. En su interior, junto con otras cosas, encontraremos un **manuscrito** incomprensible. Al cogerlo dará comienzo una nueva misión: **Un manuscrito codificado.**

Habitación a la derecha de la puerta principal de la ciudad:

- 1) runa en la pared a la derecha de la entrada, runa en el suelo a la derecha de la entrada, runa en la pared de la izquierda y por último runa en el suelo a la izquierda.
- 2) runa en el suelo a la izquierda de la entrada, runa en la pared de la derecha, runa en el suelo a la derecha, runa en la pared de la izquierda.

Habitación en las ruinas cercanas al anfiteatro:

- 1) runa en el suelo a la izquierda de la entrada, runa en el suelo de la derecha, runa en la pared de la izquierda, runa en la pared de la derecha.
- 2) runa en el suelo a la derecha de la entrada, runa en el suelo de la izquierda, runa en la pared de la izquierda, runa en la pared de la derecha.

Tras romper todos los sellos, nos reuniremos con Bras de Ban Ard para informarle de que hemos completado el contrato y reclamar nuestra recompensa.

Un manuscrito codificado

El **manuscrito** codificado con el que comienza esta misión está en uno de los cofres cerrados que protegen las gárgolas. La habitación del cofre está a la izquierda de la puerta principal de Loc Muinne. La combinación para abrir este cofre aparece en la descripción de la misión El contrato de las gárgolas.

Una vez que tengamos el manuscrito, iremos a hablar con Bras de Ban Ard. Lo encontraremos cerca de la posada de la plaza mayor. El mago nos contará que el **manuscrito** es un libro sellado con magia antigua. Bras nos ayudará a descifrarlo, pero para ello necesita ingredientes que no existen en la zona. Por suerte, los habremos conseguido en nuestros viajes anteriores. Se trata de las **feromonas de endriaga reina**, la **sangre de un guerrero nekker**, el **cerebro de un bullvore** y un **huevo de arpía**. Este último ingrediente puede sustituirse por una **lengua de un demonio podrido**.

Si tenemos todos estos ingredientes, Bras podrá acabar con el hechizo que protege el **manuscrito**, que resultará ser las instrucciones para crear la legendaria espada **Caerme**. Nos entregará el diagrama y podremos usarlo para forjar la espada si contamos con los ingredientes necesarios. Si queremos conseguir la espada, debemos finalizar la misión antes de dirigirnos a la cumbre.

Pulso: Loc Muinne

En Loc Muinne nos encontraremos con los rivales más poderosos de todos los que hemos desafiado hasta la fecha. En el tablón de anuncios de la plaza mayor veremos un aviso en el que se desafía a todo el mundo a retar a Numa el Poderoso.

Encontraremos al forzudo cerca de la entrada a las cloacas. Nos dirigiremos a la torre que está cerca de la plaza mayor y allí estará Numa entrenándose. Si le decimos que queremos poner a prueba nuestra fuerza contra él, es muy probable que perdamos el primer combate. Geralt se dará cuenta de que algo no va bien y que la fuerza de este hombre esconde algún secreto.

[Opción] [A] Podemos intentar intimidar a Numa el Poderoso. Si lo conseguimos, nos prometerá dejar de usar la droga que potencia su fuerza. **[B]** También podemos hablar con su ayudante y presionarlo para sacarle información sobre la droga que utiliza Numa, e incluso comprarla. Si nos bebemos la poción o intimidamos al forzudo, nuestro siguiente duelo contra él será mucho más sencillo y no nos costará trabajo vencerlo. Pero tenemos que hacerlo antes de asistir a la cumbre, porque después no volveremos a verlo.

Una cuenta que ajustar

Si tuvimos el placer de conocer a Silgart durante nuestra estancia en Vergen, y si ganamos el primer combate de puños contra él o rechazamos su desafío, nos lo encontraremos en Loc Muinne, probablemente cerca de la entrada a las cloacas o junto a la torre de la plaza mayor.

El noble nos atacará sin miramientos y tendremos que usar los puños para dejarle claro que enojar a Geralt de Rivia no es una buena idea. Tanto si lo conseguimos como si no, no volveremos a ver a Silgart. Así terminará el minijuego de peleas de puños de The Witcher 2.

Nos encontraremos en una situación similar en Loc Muinne si nos aliamos con Roche y participamos en un combate de puños contra un soldado kaedweni en su campamento. Recordamos que Zyvik interrumpió aquel duelo.

El soldado nos atacará a la entrada de las cloacas, cerca de la plaza mayor. Tendremos que defendernos. El duelo con el kaedweni será la última pelea de puños de The Witcher 2. Intentemos ganarlo.

Cara de póquer: Loc Muinne

¿Quién iba a pensar que el juego florecería entre las ruinas de Loc Muinne? ¡Pues sí! Encontraremos a jugadores de póquer de dados en uno de los edificios en ruinas a la derecha de la puerta principal de la ciudad, junto a las murallas cercanas a la torre de la plaza mayor.

Como en Flotsam y Aedirn, primero tendremos que luchar contra los jugadores más débiles. En Loc Muinne son una pareja de elfos. Una vez derrotados, nos enfrentaremos a un mago. Si lo vencemos, podremos desafiar a su aprendiz, una chica que juega mucho mejor a los dados que su maestro.

Cuando hayamos vencido a los cuatro, nos veremos las caras con el mejor jugador de Loc Muinne: el increíble Lockhart, un mago caído en desgracia. Lo encontraremos en la plaza mayor de la ciudad, en su puesto de libros. Si ganamos al mago, nos convertiremos en el indiscutible campeón de póquer de los Reinos del Norte. También podremos elegir una recompensa de entre todos los objetos que nos ofrezca Lockhart o aceptar un premio en metálico.

El caso de un hechicero

Si nos aliamos con Vernon Roche, conocimos a un **hombre llamado** Mawrick durante nuestra estancia en Aedirn. El hombre nos **pidió** que le ayudáramos a librarse de unos espectros que lo acosaban. **Si** lo ayudamos, **conseguimos** unas notas de Malget. Si nos las quedamos en vez de vendérselas a Dethmold y todavía las conservamos, en las cloacas de Loc Muinne conoceremos al fuego fatuo, una curiosa criatura mágica. Pero no tendremos nada que decirle. Tendremos un encuentro similar si conseguimos las notas de Malget durante nuestra alianza con Iorveth. Podremos visitar la bodega de una cabaña que está en lo alto de un acantilado durante la misión **¿Dónde está Triss Merigold?**

Intrigados por la reunión, iremos a hablar con Bras de Ban Ard, que está cerca de la posada de la plaza mayor. Si le enseñamos las notas de Malget, nos ayudará a descifrarlas.

Eso nos permitirá disponer de numerosas opciones en nuestra siguiente "conversación" con el fuego fatuo. La combinación correcta de "palabras" es: ZI, Uddu-ya Ia Ia, Gat, Exa, Nibbit, Kanpa, Gat, Uddu-ZI. El fuego fatuo nos abrirá un portal que conduce a una cámara oculta, detrás de la entrada en ruinas ante la que nos detuvimos.

En la habitación hay varias estatuas que debemos activar en el orden correcto. Si contamos desde el centro de la cámara, después a la izquierda y en sentido horario, hay siete chimeneas. El orden correcto es: 1, 6, 2, 1. Así abriremos la puerta que conduce a la siguiente sala.

En esta cámara conoceremos al operador. Es un guardián que los vran dejaron aquí hace muchos años. Nos llamará "el elegido" y nos preguntará si estamos listos para aceptar el legado de sus maestros. Si se lo confirmamos, podremos reiniciar nuestro árbol de progreso y volver a asignar nuestros talentos. Si le decimos que no estamos preparados, el operador contestará que nunca lo estaremos y nos lanzará por un portal de vuelta a las cloacas. Si le confesamos que no somos el elegido, el operador nos atacará en uno de los combates más duros del juego. **[Combate]** Conviene que antes de luchar bebamos nuestras pociones favoritas y preparemos aceites y bombas. La Señal de Quen también nos resultará valiosísima. Para acabar con el operador, primero tenemos que apagar todas las antorchas de la cámara; así impediremos que vengan más gárgolas y reduciremos considerablemente la dificultad del combate.

Tras la batalla, entraremos en el portal que aparece en la cámara. Nos llevará de vuelta a las cloacas subterráneas de la ciudad.

Nuevas misiones adicionales de la versión Xbox/EE.

Ruta de Roche

Lirios y víboras

Si nos aliamos con Roche, **una mujer llamada** Brigida abordará a nuestro amigo al salir del campamento redaniano. Parece ser que Roche le encargó que vigilase a Anais y a Boussy, los hijos del Rey Foltest. **Brigida** afirma que hay una espía en el campamento temerio y nos pedirá que la ayudemos a salir de la ciudad. Si accedemos, podremos acompañarla de inmediato o reunirnos con ella más tarde en la puerta de la ciudad.

Testigo de la corona

Acompañamos a Brigida por el campamento de la Orden de la Rosa Llameante, por un barranco y un bosque. De camino, hablamos con ella. Al acercarnos al río en el que supuestamente está el amigo de Brigida, unos bandidos nos atacarán. **[Combate]** Este combate no será muy complicado si tenemos cuidado. Solo tenemos que bloquear las flechas que nos disparen. Seguiremos por el bosque hasta llegar al lugar en el que vamos a encontrarnos con el amigo contrabandista de la chica. Pero el bosque no es un lugar seguro. Los endriagos bajarán de los árboles para atacarnos. **[Combate]** La mejor forma de derrotarlos es esquivando sus embestidas, atacándolos por los lados y usando golpes fuertes. Todo ello sin dejar de proteger a Brigida; si le ocurre algo, la misión será un fracaso. Después volveremos al arroyo. Podemos cruzar la caverna de la izquierda o seguir recto por la derecha, pero en ambos casos nos esperará un combate. Los nekkers nos atacarán en la cueva y bandidos y endriagos por el otro camino. **[Combate]** Los monstruos ya no deberían ser un problema, y liquidaremos con facilidad a los bandidos si usamos un aceite que aumente el daño y la Señal de Axia. Acompañaremos a Brigida al río; allí encontraremos a un contrabandista muerto, aquel con el que íbamos a reunirnos. Entonces nos atacarán unos bandidos dirigidos por un mago. **[Combate]** Este combate puede resultar complicado. No podemos permitir que el mago y los dos arqueros nos disparen. Lo mejor es **ir atacando** alternativamente a cada enemigo para proteger a Brigida.

Tras el combate, la chica nos explicará por qué huyó de Loc Muinne. Tendremos la opción de descubrir las intrigas políticas del barón Kimbolt y del conde Marvel, conocer el destino de los hijos del rey Foltest y saber del ataque a la caravana que los transportaba. Brigida se marchará en barco y nosotros volveremos a la ciudad.

Brigida nos entrega una carta firmada por Kimbolt. Una carta que contiene la orden para cambiar la ruta del convoy de Anais y Boussy. Quizás deberíamos comenzar a investigar a los posibles traidores en el campamento temerio del barón. **[Opción [A]]** Usamos la carta como prueba y acusamos al barón Kimbolt de traición ante John Natalis. Así terminará la misión. **[B]** También podemos intentar descubrir más cosas. Si interrogamos al barón en el campamento, lo negará todo y nos pedirá ver esa carta. Podemos enseñársela o no, pero no cambiará demasiado las cosas. En cualquier caso, tendremos que enfrentarnos al escriba del barón y verificar la autenticidad de la carta. El escriba está borracho, así que no nos servirá de mucho; tendremos que examinar la carta nosotros. En las estanterías hay tinturas invisibles, los borradores del escriba y notas para el escriba. Estos objetos, junto con las cosas que el escriba murmurará en sueños, nos ayudarán a descubrir el orden correcto de las operaciones necesarias para comprobar la autenticidad de la carta. Primero tenemos que derramar cal quemada en el frasco, añadir agua, guano de cormorán y por último calentar el frasco,

sacarle el gas y añadir más agua. La carta quedará teñida de color naranja: esto quiere decir que es falsa y Kimbolt no tiene nada que ver con ella. Le contaremos esto al barón; el noble nos pedirá que le ayudemos a interceptar la carta que el conde Marvel enviará al embajador nilfgaardiano. Una carta que supuestamente demuestra que el conde es un traidor. Podemos aceptar o no, pero si no lo hacemos, nunca sabremos la verdad...

Lo pactado obliga

Al salir de la casa del barón Kimbolt, el mensajero del conde Marvel nos abordará para ofrecernos visitar a su señor. Marvel nos contará que están chantajeando al barón Kimbolt. El conde afirma que se acaba de enterar de dónde se esconden los chantajistas. Nos pedirá que los encontremos antes de que los hombres del barón los maten.

Encontraremos a los chantajistas donde el conde nos dijo que estarían, pero los matones de Kimbolt también los han encontrado. Nosotros decidimos si les dejamos que maten a los chantajistas para que se lleven su secreto a la tumba, o si nos enfrentamos a los hombres de Kimbolt. Si ayudamos a los chantajistas, su líder nos contará el secreto del barón. **[Combate]** Luchar contra los hombres de Kimbolt es bastante complicado, porque a la vez tenemos que proteger al jefe de los chantajistas. Las Señales de Yrden y Axia, que reducen temporalmente el número de rivales, nos serán muy útiles.

Al terminar el combate, el jefe de los chantajistas nos contará que el barón Kimbolt lo contrató a él y a sus hombres para detener una caravana y matar a todos sus ocupantes. El ataque nunca llegó a producirse porque la caravana nunca apareció. El chantajista accede a contarle todo a John Natalis. Ahora tenemos pruebas de que el barón Kimbolt participó en el ataque a Boussey e Anais. Podemos contarle todo lo que sabemos a Natalis o seguir investigando y comprobar la supuesta relación entre el conde Marvel y Nilfgaard.

El mensajero

El barón nos pide que interceptemos la carta que el conde Marvel mandará al embajador nilfgaardiano. Para ello debemos hablar con Aldrich en el campamento temerío. El temerío nos señalará al mensajero, al que seguiremos; pero enseguida nos descubrirá y escapará mientras nos enfrentamos a sus guardaespaldas. **[Combate]** A estas alturas, estos rivales no nos supondrán amenaza alguna. Basta con que recordemos usar la Señal de Quen. Una vez derrotados los guardaespaldas, iremos tras el mensajero de Marvel. Así llegaremos a un patio junto a la puerta principal de la ciudad. Allí nos atacarán los nilfgaardianos que protegen al mensajero. **[Combate]** Para vencerlos, usaremos la Señal de Quen y esquivaremos sus ataques. Las bombas incendiarias también pueden resultarnos útiles. Volveremos a seguir al mensajero; cuando lo alcancemos, descubriremos que es un mago. **[Combate]** Esta pelea puede resultar muy complicada, irritante incluso si no logramos usar algún truco. El mago se teletransportará cada vez que nos acerquemos a él, así que no podremos derribarlo con la Señal de Aard. Lo único que podemos hacer es fijarnos en los lugares a los que se teletransporta y colocar en ellos trampas de la Señal de Yrden. En cuanto el mago se teletransporte, quedará inmovilizado y lo podrás derribar con la Señal de Aard, para finalmente liquidarlo.

En el cadáver del mensajero encontraremos una carta para el embajador Shilard. El conde informa al enviado del emperador que se ha entregado a Anais al hechicero kaedweni Dethmold, tal y como estaba acordado. La carta deja al descubierto la traición de Marvel.

Con las pruebas de la traición del conde Marvel y del barón Kimbolt, nos vamos a ver al condestable John Natalis. Lo encontraremos en el campamento temerío. Podemos decirle que uno de los dos nobles es culpable o condenar a ambos. En el segundo caso, Natalis se aliará con Kimbolt y detendrá a Marvel.

Ruta de Iorveth

Los secretos de Loc Muinne

En la plaza mayor de Loc Muinne encontraremos a un grupo de alquimistas junto a la torre central. Si hablamos con ellos, descubriremos que en las cloacas de la ciudad se esconde el laboratorio de un gran hechicero llamado Dearhenna.

Si registramos la bodega de la torre, encontraremos un grupo de cazadores de artefactos en la primera habitación. Curiosamente, los guía Cynthia, la misma Cynthia que conocimos en Vergen. Junto con otro hechicero, querrá hacer un pacto con nosotros y nos pedirá ayuda para encontrar el misterioso artefacto de Dearhenna. **[Opción] [A]** Podemos aceptar la oferta de los nilfgaardianos o **[B]** rechazarla, lo que provocará un combate. **[B] [Combate]** Enfrentarnos a los magos no será fácil, pero si esquivamos hábilmente sus ataques y usamos la Señal de Aard para derribarlos, conseguiremos vencerlos. Pero si los matamos, la misión fracasará.

[A] Si aceptamos, seguiremos a los magos por las cloacas. Hay necrófagos acechando tras las rejas, pero a estas alturas no nos supondrán un problema. Sin embargo, no olvidemos usar la Señal de Quen: moriremos rápidamente sin ella. Después nos atacarán unos endriagos dirigidos por su reina. **[Combate]** La Señal de Quen también nos resultará útil en este combate, así como las bombas incendiarias. Lo mejor es flanquear a los endriagos y usar combinaciones cortas de ataques fuertes y rápidos. Para acabar con la reina debemos arrinconarla y atacarla por los lados. En la siguiente habitación nos esperan unas gárgolas y unos draugirs. Las bombas incendiarias o la Señal de Igni (si la hemos desarrollado convenientemente) darán buena cuenta de estos monstruos.

Mientras seguimos a los hechiceros, escucharemos a un grupo de redanianos que buscan artefactos entre las ruinas. Más tarde Cynthia se encargará de disipar la ilusión que protege la entrada al laboratorio de Dearhenna. En el dintel de la puerta hay un ojo del guardián que nos planteará un acertijo. Gaspar, el ayudante de Cynthia, dará una respuesta incorrecta y morirá ante nuestros ojos. El ojo nos dará un nuevo acertijo. La respuesta es "Destino", "Tiempo" o "Sueño", dependiendo del acertijo. La cámara que hay detrás de la puerta ya ha sido invadida por un grupo de redanianos. **[Combate]** La Señal de Quen nos facilitará las cosas, sobre todo al tener a dos magos de nuestro lado. Cuando termine la batalla, Cynthia activará un nuevo ojo del guardián. La habitación está llena de libros que nos ayudarán a resolver el siguiente acertijo. Hay tres grupos de nichos, y cada uno contiene tres frescos. Tenemos que activar el fresco

correcto de cada grupo. La combinación correcta es: la constelación del dragón, la luna llena y la montaña. Cuando se abra la puerta, otro de los ayudantes de Cynthia morirá, pero nosotros podremos pasar. Nos encontraremos con un gólem guardián. Si conseguimos sonsacarle la contraseña, podremos avanzar sin luchar. Si fallamos, tendremos que enfrentarnos a tres gólems. **[Combate]** La Señal de Quen es esencial, así como esquivar y las combinaciones rápidas de ataques. Lo mejor es flanquear a los gólems.

Después, Cynthia lanzará un hechizo para eliminar una ilusión y dejar al descubierto el artefacto de Dearhenna. Los magos nos dirán que es el prototipo de un megascopio: un sistema de espionaje ideal que nos permitirá encontrar a cualquier persona. Los nilfgaardianos nos darán las gracias y podremos **[A]** irnos y poner fin a la misión, **[B]** enfrentarnos a Cynthia y al otro hechicero o **[C]** conseguir que Cynthia nos deje usar el artefacto. Pero esto provocará que Abelard se enfrente a nosotros, pues estará en desacuerdo con la decisión de su compañera. **[Combate]** No es un combate complicado siempre que esquivemos sus ataques y lo derribemos con la Señal de Aard. Cuando se acabe, podremos usar el artefacto para ver qué hacen nuestros amigos.

Cynthia se teletransporta a otro lugar, y debemos registrar hasta el último rincón del laboratorio para encontrar todas las notas de Dearhenna. De ellas deduciremos el verdadero objetivo de la expedición nilfgaardiana. Además, si después nos reunimos con Cynthia en la plaza del pueblo o en la posada y escogemos las opciones de conversación adecuadas (incluyendo un abrazo), podremos pasar más tiempo a solas con ella...