



ВЕДЬМАК[®] 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

Пролог

По воле короля	5
По воле короля (часть вторая) . .	6
Баррикада	7
На передовой	7
Испытание огнем	8
Кровь от крови	9
К святылищу	9
Подземелья замка Ла Валетт . .	11

Побочные задания

Сердце Мелитэле	14
Горе побежденным	15
Дикая Охота и возвращение памяти	15
Пролог	15
Первая глава	15
Вторая глава	16
Третья глава	16
Убийцы королей	16

Глава I

Скверный прием	17
По воле богов и исполнительных дураков	18
Гнусное предложение	19
Баллиста	19
Кейран	20
Кейран: вопрос цены	21
Кейран: тенекост	22
Убийцы королей	23
Роза памяти	24
Где же Трисс?	26
На перепутье	28

Вернон Роше	29
Скоя'таэли	29
Смерть предателю!	29
Плавучая тюрьма	30

Побочные задания

В когтях безумия	32
Похмелье	33
Контракт на накеров	34
Контракт на эндриаг	34
Игра в покер: Флотзам	35
Борьба на руках: Флотзам	35
Один на один: Флотзам	36
Бойцовский клуб	36
Беда с троллем	37
Запах благовоний	38
Малена	39
Сердце Мелитэле	41
Мистическая река	42
Первая глава	42
Вторая глава	42
Третья глава	42

Глава II: Путь Иорвета

Прелюдия к войне: Аэдирн	43
Военный совет	43
Подземная жизнь	44
В поисках магии	45
Где же Трисс? (часть первая)	46
Королевская кровь	48
Где же Трисс? (часть вторая)	49
Вопрос жизни и смерти	51
Вечный бой	51

СОДЕРЖАНИЕ

Символ смерти	51
Символ ненависти	52
Осада Вергена	54

Побочные задания

С трепещущим сердцем	56
Кошмар Балтимора	58
Игра в покер: Верген	60
Кулачные бои	60
Борьба на руках: Верген	61
Контракт на королеву гарпий	61
Контракт на гарпий	61
Черная работа	62

Глава II: Путь Роше

Прелюдия к войне: Каздвен	63
Теория заговора (часть первая) 64	
Мясник из Цидариса	64
Истина в пиве	65
Проклятие крови	66
Заблудшие овцы	66
Вдохновение	67
Изыди, злой дух!	68
Убийцы королей	72
Вечный бой	73
Теория заговора (часть вторая)	75
Штурм Вергена	76

Побочные задания

Маленькие сестры	78
Аве Хенсельт!	79

Контракт на гнильцов	79
Игра в покер: каздвенский лагерь	80
Борьба на руках: каздвенский лагерь	80
Против Синих Полосок	81

Глава III: Путь Иорвета

Во имя великой цели!	82
Разрушитель чар	84
Где же Трисс?	85
Встреча чародеев	86
Явление дракона	87
Убийцы королей	87

Глава III: Путь Роше

Именем Темерии!	88
Плоть от плоти	89
Где же Трисс?	91
Встреча чародеев	92
Явление дракона	93
Убийцы королей	94

Побочные задания

Охота на горгулий	94
Тайна манускрипта	95
Борьба на руках: Лок Муинне	96
Старые счета	96
Игра в покер: Лок Муинне	96

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в официальное прохождение игры «Ведьмак 2. Убийцы королей».

Мне бы хотелось поблагодарить моих коллег из отдела тестирования и дизайна: без их помощи писать это прохождение было бы крайне сложно. Кроме того хочу поблагодарить Адама, Анджея и Пшемека за то, что они поверили в мои способности, и Даниеля за вычитку текстов.

Если у вас останутся какие-то вопросы относительно игры, загляните на официальный сайт: www.thewitcher.com.

В описании многих заданий вы найдете специальные отметки.

Советы относительно отдельных сражений отмечены как **[Бой]**.

Решения, которые повлияют на дальнейшее развитие сюжета, обозначены как **[Выбор]**.

Предметы, важные для выполнения заданий, выделены жирным шрифтом, а числа указывают на место на карте.

Осторожно! В прохождении, разумеется, есть спойлеры!!!

Приятного чтения и – самое главное – хорошей игры!

Марчин Маевский

ПРОЛОГ

Темный, зловещий лес... Раненый ведьмак, Геральт из Ривии, спасается бегством от погони... Он падает... Убийцы все ближе и ближе...

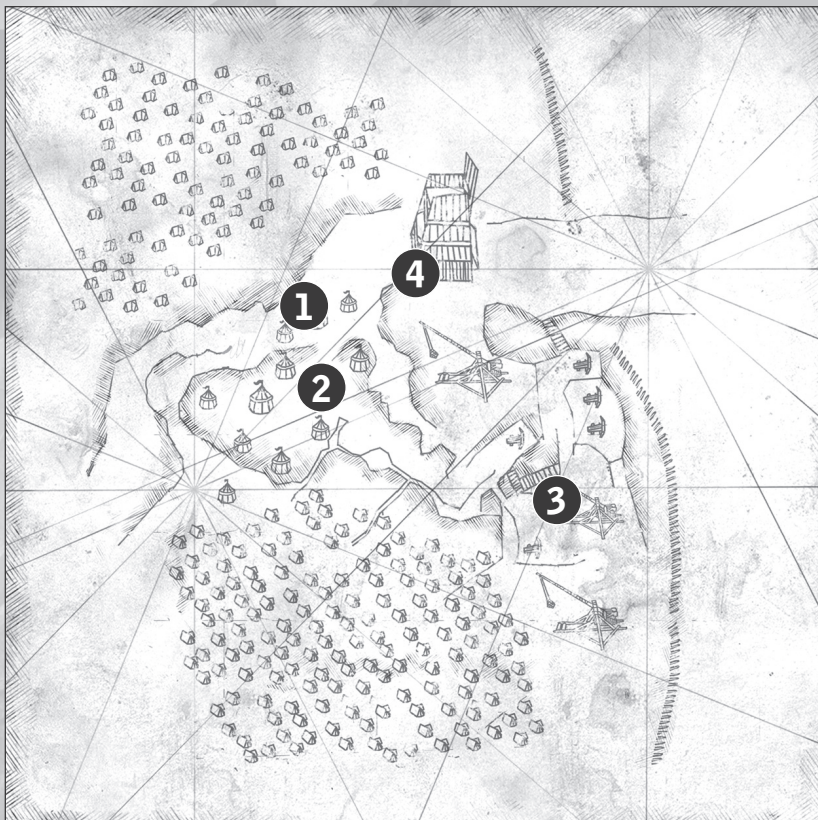
Это только сон. К несчастью, реальность не менее безрадостна. Мы в тюремной камере в подземелье. Двое охранников начинают избивать нас, едва мы приходим в сознание. У нас на спине рубцы от недавних побоев, руки закованы в цепи. Вскоре появится человек, который отводит нас на допрос.

Он называет свое имя – Вернон Роше. Из разговора выясняется, что он командует специальным отрядом темерских войск. Если мы откажемся с ним сотрудничать, нас ждет эшафот. Значит, выбора нет. Мы начинаем рассказ о том, что произошло перед тем, как мы оказались в темнице.

Эту историю можно начинать откуда угодно... Может, начнем сначала?



По воле короля



Мы просыпаемся рядом с нашей возлюбленной, Трисс Меригольд. Денек обещает быть славным. Однако незваный гость спутывает все планы: темерский солдат сообщает, что нас хочет видеть король Фольтест. После короткого разговора с чародейкой мы покидаем шатер, и нашим глазам открывается огромный лагерь темерской армии. Спускаясь с холма, мы встречаем рубайл из Кринфрида, которые просят нас проверить некий медальон. Так начинается побочное задание Сердце Мелитэле.

Мы идем к огромному требушету, ведущему обстрел замка Ла Валетт. Там мы находим короля Фольтеста в сопровождении советников и нильфгаардского посла, Шилярда Фиц-Эстерлена. Король просит нас оставаться при нем во время штурма. Мы следуем за королем через лагерь к осадной башне. **[Выбор]** Проходя мимо баллисты, мы помогаем Фольтесту сделать выстрел под правильным углом в 1,5 градуса. Затем идем за королем на вершину осадной башни.

Эта часть истории заканчивается – мы возвращаемся обратно в камеру пыток и обсуждаем осадную башню с Роше. Мы считаем это глупой затеей: король и знать решили повеселиться на стенах, тогда как простые солдаты умирали на улицах внизу. Вернон призывает Геральта к порядку. Теперь, при желании, мы можем продолжить рассказ.

По воле короля (часть вторая)



Допрос продолжается: мы рассказываем Роше о нашем участии в осаде замка Ла Валетта. Мы находимся на стенах крепости, бароны уже завязали бой с первыми противниками, и мы должны обеспечить безопасность Фольгеста. **[Бой]** Мы помогаем темерским дворянам, убивая всех встреченных врагов стальным мечом. Проблем быть не должно. Зачистив стены, король хочет захватить башню, которую защищает отряд под командованием самого Ариана Ла Валетта.

Баррикада

Первая башня на нашем пути занята лучниками, которые обстреливают все вокруг. Более того, вход в башню забаррикадирован. Поэтому сначала нам необходимо снести баррикады с помощью баллисты, находящейся во дворе. Мы спускаемся со стен вниз, где нам придется иметь дело с защитниками замка. **[Бой]** Победить противников легче всего при помощи Ирден: обездвижить врагов Знаком, а затем добить. Одолев всех, мы взводим баллисту. Здесь наши приготовления прервет еще один отряд солдат Ла Валетта. С ними мы можем справиться аналогичным образом. Затем мы возвращаемся к баллисте. Если при работе с баллистой мы ошибемся, появится новая волна врагов. Взведя тетиву, мы должны нацелиться на баррикаду. Это делается, как и все остальные манипуляции с баллистой: нужно ритмично нажимать на клавиши, изображения которых появляются на экране. После этого нас снова атакуют защитники замка. Победив их, мы сможем выстрелить из баллисты и разрушить баррикаду.

На передовой

[Последствия выстрела из баллисты в лагере] Вернувшись на стены и пробившись в башню, мы встретимся с мятежным графом Эчеверриа и его рыцарями. Если мы смогли правильно нацелить баллисту в лагере до начала штурма, то дворянин уже мертв: на башне нас ждут только его солдаты. **[Бой]** Это будет самая трудная битва из всех проведенных до этого. Здесь больше врагов, и они лучше координируют свои атаки. Следует уклоняться и заходить противнику за спину: это удаивает наносимый урон. Кроме того, в этом столкновении нам помогут Знаки Квен и Ирден.

Убив последнего противника в башне, мы следуем за королем к следующему укреплению. Под деревянной галереей нас ждет очередная группа врагов. Побеждаем их при помощи прежней тактики. Рыцари Фольтеста уничтожат топорами следующую дверь. За ней нас ждет опаснейший здоровяк и его помощники. **[Бой]** С этим противником проще всего справиться при помощи Знака Ирден. Когда с ним будет покончено, от башни с Арианом Ла Валеттом нас будет отделять всего один рыбок.

Король посылает нас вперед: мы должны забраться на самый верх башни и открыть ворота. Кроме того, нужно взять в плен или убить Ариана. Уклоняясь от стрел, мы бежим к лесам с внешней стороны стен и, победив всех встреченных противников, забираемся наверх, где и встречаем Ла Валетта. **[Выбор] [A]** Мы можем попытаться убедить аристократа сдаться. **[B]** Можно сохранить жизнь солдатам Ла Валетта, вызвав барона на честный бой один на один. **[C]** Наконец, есть возможность сразиться с Арианом и его рыцарями. Последствия этого выбора станут ясны позже, при бегстве из тюрьмы (задание Подземелья Ла Валеттов).

[Бой] Если мы решим сражаться, стоит подготовиться к атакам и контратакам. Крайне важно использовать Знаки Аард и Ирден.

В этот момент Роше прервет наш рассказ. Мы вернемся в камеру пыток в темном подземелье. После короткого разговора командир специального отряда потребует продолжить рассказ...



Испытание огнем

Следующим важным эпизодом захвата замка, в котором держат детей темерского короля, станет появление дракона...

Захватив основные укрепления замка Ла Валетт, мы вместе с Фольтестом и Трисс Меригольд достигаем последней башни, отделяющей нас от святилища, где, вероятно, прячут детей. Ворота открывает специальный отряд под командованием Вернона Роше, и кажется, что путь к святилищу свободен. Но что-то идет не так: наш ведьмачий медальон начинает вибрировать... Над нашими головами появляется огромный черный дракон. В последний момент мы умудряемся выбежать на мост, ведущий в город...

А там нас уже ждет целая толпа защитников замка. **[Бой]** Как всегда, сражаясь против превосходящего числом противника, нужно блокировать удары и проводить контратаки (если наш герой уже научился это делать), а так же использовать Знаки Ирден и Аард. Мы пробиваем себе путь к следующим воротам, которые защищает от дракона деревянная галерея. Путь вперед проламывает Трисс при помощи магии. К несчастью, происходит обвал, и Меригольд остается на другой стороне. Мост перед нами весь в огне. Едва мы достигаем безопасного места, впереди появляется дракон. По счастью, он скоро улетает прочь, испугавшись требушета...

В этот момент Роше снова прерывает наш рассказ. Все это он уже знает: он видел это своими глазами. Мы продолжаем наши показания с другого места.

Кровь от крови



Командир специального отряда хочет больше узнать о событиях, случившихся у святилища. Его ворота были закрыты, поэтому нам приказали найти тайный проход, о котором упоминал захваченный священник.

К святилищу

В поисках прохода мы можем наткнуться на нескольких темерских солдат, «умиротворяющих» жителей города. Так начинается побочное задание (Горе побежденным), описанное ниже. Кроме того, если мы не сказали правду о медальоне, то узнаем о судьбе Мелкого – одного из кринфридских рубайл, которых мы встречали в лагере (задание Сердце Мелитэле).

Исследуя город, мы находим деревянную дверь. Она ведет во двор с колодцем посередине. Здесь нас атакуют несколько уцелевших защитников замка. **[Бой]** Победить их проще всего при помощи Знака Ирден: с обездвиженными противниками легко покончить одним ударом стального меча.

Этот колодец, как оказывается, является входом в систему подземелий, проходящих под городом. **[Бой]** Спускаемся. Используя серебряный меч против встреченных утопцев, мы добираемся до лестницы, ведущей к башне святилища. **[Бой]** Здесь мы столкнемся с несколькими противниками. Против них снова сработает испытанная комбинация: Знак Ирден и стальной меч. Мы выходим из башни, и нас атакуют люди Ла Валетта. Их ждет та же участь, что и их товарищей. После победы над ними входим в сад при храме. Достигнув внутреннего двора, мы обнаруживаем, что находимся по другую сторону тех ворот, которые приказано открыть. Здесь приходится столкнуться с последним отрядом вражеских солдат. У одного из них должен быть ключ к комнате, мимо которой мы только что прошли. Там находится подъемный механизм ворот. Активируем его и возвращаемся во двор, чтобы встретиться с Фольтестом и Роше.

Вернон вновь прерывает наш рассказ, возвращая обратно в камеру пыток. Кажется, темерец начинает нам верить. Если мы расскажем ему об остальных событиях, наша невиновность будет практически доказана...

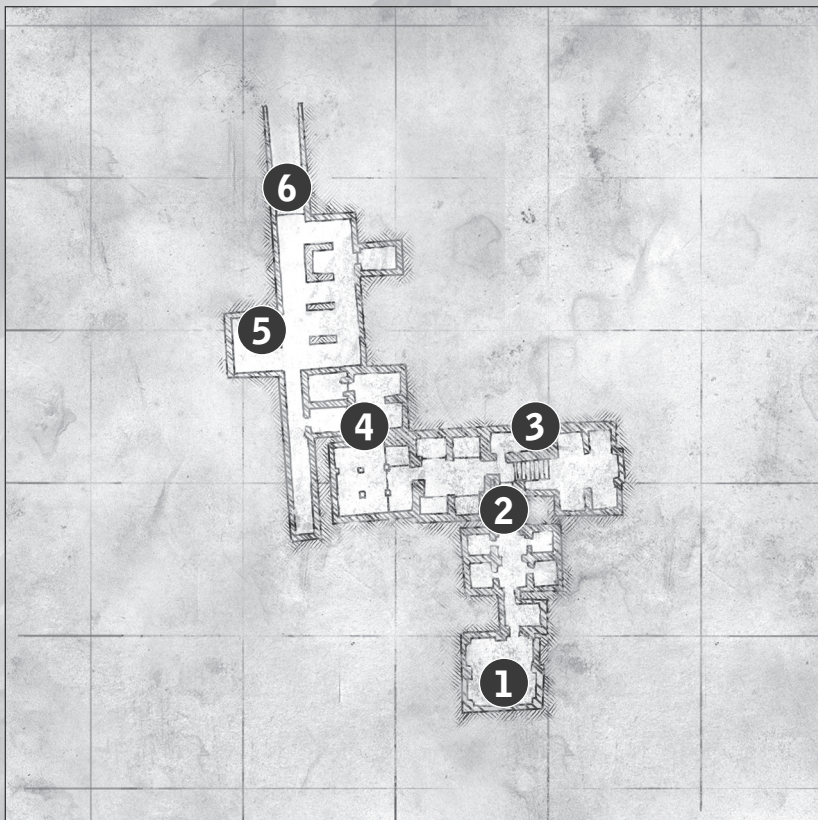
Мы продолжаем рассказ с момента нашей встречи с верховным жрецом и графом Тайлесом. От них мы узнаем, что Анаис и Бусси находятся в месте уединения, в святилище.

Мы идем туда вслед за королем и командиром специального отряда... И тут нас настигает дракон.

Мы должны подготовиться к двум сценам, когда нам потребуется как можно быстрее нажимать на необходимые клавиши. Если мы потерпим неудачу, то наше приключение закончится. Раненый Роше остается на другой стороне моста, а мы, в случае успеха, заставляем дракона улететь прочь. Вместе с королем мы добираемся до места уединения. Мы находим детей на верхнем этаже; рядом с ними находится монах. Фольтест просит Геральта подождать в стороне: тот может испугать детей. Монах предлагает помолиться... Вдруг мы замечаем у монаха вертикальные зрачки ведьмака, но уже слишком поздно. Король падает замертво, а его убийца прыгает через окно прямо в реку... Тут же в покои вбегают темерские солдаты, которые обвиняют нас в убийстве короля. Так мы оказывается в подземелье, где сейчас и проходит допрос.



Подземелья замка Ла Валетт



Роше, похоже, верит нашим словам; однако у нас нет свидетелей или доказательств невиновности. Суд, безусловно, приговорит нас к смерти. Темерец намекает на то, что он наша единственная надежда. Мы вольны сами решать, как реагировать на его предложение. **[Выбор] [A]** Если мы согласимся сотрудничать, Роше поможет нам бежать из подземелья. **[B]** Если же мы решим напасть на него, нас ждет смерть. Оказавшись перед таким выбором, мы соглашаемся помочь в поисках убийцы. Ко всему прочему это единственный способ очистить наше имя от обвинений. В результате Роше оставляет нам ключ от кандалов, а затем нас уведут обратно в камеру.

После допроса мы снова в камере. К счастью, мы смогли убедить Роше в своей невиновности, и теперь можем освободиться от кандалов. Но как выйти из камеры? **[Выбор] [A]** Можно использовать ключ Вернона, и тогда стражники войдут в камеру, чтобы заковать нас обратно в кандалы. **[B]** Или же мы можем спровоцировать тюремщиков, и тогда они сами войдут в камеру, чтобы показать, кто тут главный. В любом случае нас ждет рукопашная с двумя противниками. **[Бой]** Кулачный бой основан на быстром нажатии нужных клавиш (**QTE**), так

что эта драка не будет слишком сложной. Победив стражников, мы найдем у одного из них ключ от камеры. В сундуке снаружи лежат меч и эликсиры: «Кошка» и «Белая чайка».

Покинув камеру, мы должны выбраться из подземелья. Мы идем к двери. Можно пробраться к выходу тайно или убить всех встреченных стражников. Давайте попробуем сделать так, чтобы нас не заметили.

В зале впереди находится стражник. Войдя, мы должны спрятаться в камере слева и подождать, пока тюремщик не подойдет к двери, через которую мы только что вошли. Затем подкрадываемся к нему сзади и вырубает его. Теперь можно идти наверх.

[Выбор] Есть два способа покинуть подземелья: **[А]** верхними коридорами и **[В]** нижними коридорами. В зависимости от нашего выбора и того, как мы поступили с Арианом в задании По воле короля, дальнейшие события будут отличаться друг от друга.

[А] Мы оказываемся в коридоре, в конце которого видна закрытая дверь. Слева находится караульный, наблюдающий за тюремными камерами. Мы гасим ближайший к нам факел, что привлекает внимание надзирателя. Он подходит ближе, и мы его нейтрализуем.

Мы идем налево, туда, откуда пришел охранник. Узник в одной из камер замечает нас и начинает кричать, что привлекает внимание стражи. Мы прячемся в одной из пустых камер и, подобравшись сзади, обездвигиваем очередного стражника. Затем переходим в следующую комнату. Обойдя охранника, мы приседаем за бочками слева. Гасим ближайший факел и нейтрализуем незадачливого охранника, который подходит его зажечь. Неподалеку стоит еще один часовой. Мы прячемся за бочками впереди. Привлеченный шумом, он подходит ближе, и мы оглушаем его. Теперь можно переходить в следующую комнату.

[А1: Ариан жив] Мы видим, как два охранника выводят Ариана Ла Валетта из камеры пыток. Но молодой барон разбирается с ними обоими. Тут и появляется Геральт. После короткого разговора мы обещаем расчистить путь, а затем вернуться за Арианом: он измучен пытками и никак нам не поможет.

[А2: Ариан мертв] Если ранее мы убили Ариана, то увидим, как нильфгаардский посол, Шилард Фиц-Эстерлен, выводит из камеры пыток баронессу Луизу Ла Валетт. Затем мы идем наверх, убивая всех встреченных охранников.

[А1] Мы возвращаемся за Арианом и идем наверх вместе с ним. В какой-то момент дворянин упоминает о секретном проходе. Он открывает потайной ход и приказывает нам уходить, говоря, что об остальном позаботится сам. Затем он поджигает бочки с маслом, отрезая нам путь назад. Мы оказываемся в коридоре, который приводит нас к выходу. Там нас уже ждет Трисс. Вместе мы бежим на корабль Роше, чтобы отправиться на поиски настоящего убийцы короля Фольгеста.

[А2] После победы над стражниками мы начинаем искать выход и рано или поздно попадаем в комнату, где снова встречаемся с баронессой и Шилардом Фиц-Эстерленом.

После короткого разговора посол предлагает нам свою помощь. В конце концов, смерть Фольгеста была на руку Нильфгаарду, и убив короля, мы оказали императору Эмгыру услугу. Шилард отзывает тюремных стражников: он говорит им, что ведьмак сбежал и сейчас находится где-то в подземелье. Все надзиратели немедленно бросаются вниз, так что наш путь

наверх свободен. Выйдя из тюрьмы, мы идем налево, где встречаем Трисс. Вместе мы бежим на корабль Роше, который ждет только нас. Поскольку убийце Фольгеста явным образом помогли скоя'тази, мы отправляемся во Флотзам, где недавно был замечен отряд Иорвета.

[В] Мы оказываемся в коридоре, в конце которого видна закрытая дверь. Слева находится караульный, наблюдающий за тюремными камерами. Мы гасим ближайший к нам факел, что привлекает внимание надзирателя, которого мы благополучно нейтрализуем. Мы поднимаемся вверх по лестнице справа. Оглушаем охранника и подбираемся к другому, который увлечен эльфкой-заключенной. При нем мы находим ключ от двери в коридоре ниже. Спустившись, мы открываем дверь, находим за ней люк и спускаемся вниз. Там мы рано или поздно найдем пыточную камеру.



[В1: Ариан жив] Если мы не убили Ариана Ла Валетта, то заплечных дел мастер будет требовать от него подписать бумагу, утверждающую, что это Ариан – отец младших детей баронессы. Мы нейтрализуем писца. Палач замечает нас, а значит, придется с ним сразиться. **[Бой]** В бою с палачом мы должны помнить о блоках и сильных ударах. После победы мы освобождаем

Ариана и помогаем ему выбраться из пыточной. Молодой дворянин говорит, что подождет нас, пока мы будем разбираться со стражей наверху. Нам приходится сделать, как он говорит. Маловероятно, что мы сможем подкрасться ко всем охранникам и оглушить их. Поэтому достаем меч и готовимся к бою. Убив всех стражников, мы возвращаемся за Арианом и помогаем ему подняться наверх. В определенный момент молодой барон рассказывает нам о секретном проходе. Он открывает тайную дверь и приказывает нам уходить, говоря, что об остальном позаботится сам. Затем он поджигает бочки с маслом, отрезая нам путь назад. Мы оказываемся в коридоре, который приводит нас к выходу. Там нас уже ждет Трисс, и мы вместе бежим на корабль Роше, чтобы отправиться на поиски настоящего убийцы короля Фольтеста.

[В1: Ариан мертв] Если мы убили Ариана, то палач будет добиваться признаний от его матери, Луизы Ла Валетт, требуя подписать бумагу о том, что не Фольтест был отцом ее младших детей. Мы прыгаем вниз и нейтрализуем писца. Палач замечает нас – с ним придется сразиться.

[Бой] В бою с палачом мы должны помнить о блоках и сильных ударах. После победы мы освобождаем баронессу, и через несколько минут в камере пыток появляется нильфгаардский посланец, Шилиард Фиц-Эстерлен. По просьбе Луизы он соглашается помочь нам выбраться из подземелий. Он идет наверх, а мы следуем за ним на некотором отдалении. Посол собирает всю стражу в одном месте, мы же прячемся неподалеку. Нильфгаардец говорит караульным, что ведьмак сбегал и его видели внизу. Все стражники немедленно бросаются вниз, и теперь наш путь наверх свободен. Выйдя из подземелий, мы находим Трисс и идем вместе с ней на корабль Роше. Следы сжигателей, помогавших настоящему убийце Фольтеста, ведут нас во Флотзам. Туда мы и отплываем.

Побочные задания

Сердце Мелитэле

Покинув свой шатер в темерском лагере, мы встречаем рубайл из Кринфрида. Из разговора с ними следует, что мы встречались с наемниками и раньше, когда охотились на золотого дракона. Однако охота на монстров шла у рубайл неудачно, и они решили вступить в армию Фольтеста. К ним присоединился молодой наемник по прозвищу Мелкий. Рубайлы уверены в нашем мастерстве и просят проверить один амулет. Они собираются использовать его, чтобы выиграть пари: Мелкий побился об заклад, что выживет во время штурма без доспехов – с одним только этим амулетом. **[Выбор] [А]** Мы можем подтвердить им, что вещица обладает магической силой. **[В]** Или можно сказать, что от этого медальона не будет никакого прока. Вне зависимости от нашего выбора рубайлы скоро уходят: им пора готовиться к штурму... О последствиях нашего решения мы узнаем позже...

[А] Ища секретный проход в святилище, мы увидим тело Мелкого на одной из улиц города. Рубайла сражался без доспехов, веря, что медальон его защитит. Впрочем, жизнь мало похожа на сказку, и наемник заплатил за этот урок самую высокую цену. Мы можем взять амулет с тела парня: ему магические предметы уже без надобности. Далее по ходу игры у нас будет возможность высвободить скрытую силу амулета.

[В] Если мы убедили молодого рубайлу надеть доспехи, то встретим его на выходе из подземелий Ла Валеттов. В благодарность за спасение парень отвлечет стражников и отдаст нам амулет на память. У нас еще будет возможность узнать о секретах этой вещицы.

Горе побежденным

После разговора с Фольтестом у ворот святилища мы будем бродить по городу в поисках секретного прохода, о котором говорил захваченный священник. Спустившись с холма и свернув налево, мы можем увидеть, какая участь ждет жителей захваченной крепости.

Прямо у нас на глазах будет убита женщина, выбежавшая из дома в поисках помощи. Нам придется решить, как реагировать на такую жестокость темерцев. Внутри дома нас будут ждать двое солдат: они мародерствуют, не смущаясь присутствием хозяев. Встав на сторону угнетаемых, мы используем знак Акси́й, чтобы убедить или запугать солдат прекратить грабеж. Спасенные горожане выразят благодарность одними словами. Однако мы можем пригрозить им и вытянуть у них несколько оренгов.

Через несколько домов вниз по дороге складывается похожая ситуация. Солдаты забаррикадировались со слюдьми и собираются его поджечь. Мы говорим с командиром патруля, но тот остается непреклонен. Если мы хотим спасти мирных жителей от ужасной смерти, нам придется сразиться с темерцем. **[Бой]** Лучшее всего обездвигнуть противника знаком Ирден, а затем атаковать его стальным мечом. Получив несколько ударов, командир попросит пощады и прикажет своим солдатам открыть дом. Мы можем запугать горожан и получить от них несколько оренгов. В противном случае придется удовольствоваться словами благодарности.

История о притесняемом населении закончится несколько позже. Во Флотзаме мы встретим родственников спасенных нами людей. Они подойдут к нам перед воротами в торговый квартал и поблагодарят за помощь. Если нам мало слов благодарности, мы можем потребовать большего. В этом случае мы получим в награду доспехи и горсть монет.

Дикая Охота и возвращение памяти

Эти два задания – особенные. Они связывают сюжет игры с концом саги Анджея Сапковского, позволяя нам больше узнать о прошлом Геральта. Завершение обоих заданий принесет нам дополнительные очки опыта.

Пролог

После потрясения, которое испытывает Геральт во время допроса в подземельях замка Ла Валетт, к нам начнет потихоньку возвращаться память. Мы увидим смерть Геральта во время погрома в Ривии.

Первая глава

У нас будет еще одно видение о нашем прошлом во время допроса Киарана, эльфа из местного отряда белок. Это произойдет на тюремной барке в ходе задания Убийцы королей. Мы вспомним о событиях на острове Яблонь, когда Дикая Охота похитила близкого нам человека. Трисс нам предложит помощь в восстановлении памяти. Тогда же мы сможем поговорить о видении с Лютиком.

У нас будет еще одна возможность обсудить Дикую Охоту (на этот раз с Роше), когда мы прочитаем историю больного, найденную нами в разрушенной лечебнице во время задания В котях безумия. Мы также сможем поговорить с Роше о Дикой Охоте после смерти Седрика, в задании Где же Трисс? Наконец, найди в эльфских развалинах древний манускрипт, посвященный Дикой Охоте (задание Убийцы королей), мы не только расширим наши знания о Короле Охоты, но и сможем обсудить это с Лютиком.

Вторая глава

Во второй главе сможем узнать кое-что новое, когда найдем записки исследователя в катакомбах в лесу за Вергеном. Они лежат в одном из инкрустированных футляров. Мы можем оказаться в катакомбах, выполняя задания С замирающим сердцем, Вечный бой (путь Иорвета) и Проклятие крови (путь Роше). Мы сможем обсудить эти записки с Лютиком или одним из знакомых магов.

После разговора с Шиллардом (задание Королевская кровь) или с убийцей (задание Убийцы королей), нас посетит еще одно видение прошлого. Мы увидим Геральта, который блуждает по миру в поисках Дикой Охоты и женщины, похищенной на острове Яблонь. Какой бы путь мы ни выбрали, рано или поздно мы окажемся в нильфгаардском лагере (во время задания Королевская кровь, если мы перешли на сторону Иорвета, или во время задания Проклятие крови, если решили поддержать Роше). В шатре посла мы найдем книгу под названием «Песнь о Дикой Охоте». Прочитав ее, мы сможем вновь обсудить ситуацию с Лютиком, или с аптекарем – если выбрали путь Роше.

Еще одна частичка памяти вернется к нам, когда мы потеряем сознание после битвы с Другом (задание Вечный бой). Геральт поймет, что когда-то знал Лето и его людей. Они вместе пытались идти по следам Дикой Охоты...

Третья глава

Найдя серебряный меч Адан Дейт в Лок Муинне и обсудив находку с чародеем и местным собирателем древностей, неким Локхартом, мы получим еще одну возможность расширить наши знания об Охоте. Меч можно найти в одном из запечатанных сундуков после завершения задания Контракт на горгулий.

Последнее видение о прошлом посетит нас во время разговора с Лето. Мы увидим Геральта, чародейку Йеннифэр, Лето, Зеррита и Эгана, которые вместе сражаются против Дикой Охоты. А также то, как Геральт жертвует собой ради спасения друзей.

Убийцы королей

Это тоже особенное задание. Оно будет автоматически обновляться в процессе прохождения игры, при выполнении других заданий и при постепенном развитии сюжета.

Это задание расскажет историю, первые намеки на которую появились еще в первом «Ведьмаке». Оно позволит проследить цепь событий, связывающую нас с убийцами королей. Задание начинается в прологе и заканчивается в третьей главе.

ГЛАВА I

Скверный прием



С помощью Роше, командира специального отряда, мы выбираемся из подземелий замка Ла Валетт. В поисках убийцы короля мы отправляемся на корабле Вернона в факторию Флотзам. Бросив якорь около городка, мы идем на разведку.

Мы покидаем корабль [1] в компании с Трисс Меригольд и Верноном Роше и двигаемся через лес в сторону города [2]. Внезапно мы слышим звуки флейты. Роше уверен, что рядом эльфы. Уже совсем скоро мы лицом к лицу встречаемся с Иорветом, знаменитым эльфским партизаном и старым знакомым Роше. Из разговора мы понимаем, что эльфы давно уже охотятся за Роше; кроме того, Иорвет укрывает убийцу Фольтеста. Цитируя командира ская'тазлей, у нас возникает «конфликт интересов». Трисс выпускает в сторону эльфа магическую молнию, но тот уклоняется, а в ответ из ближайших зарослей на нас сыпется град стрел. Трисс мгновенно создает вокруг нашего маленького отряда магический барьер, достигнув которого, все стрелы превращаются

в бабочек. К несчастью, это истощает силы чародейки, и она падает в обморок. Роше подхватывает Трисс, а мы прикрываем их отход. **[Бой]** Не советуем выходить за магический барьер: тогда ведьмака ждет быстрая смерть от эльфских стрел. Против атакующих снюя'тазлей советуем использовать силовую технику. Роше несет Трисс в город, а мы следуем за ним, отражая по мере надобности атакующих эльфов. Так мы достигаем ворот Флотзама, где нам на помощь приходят местные стражники. Иорвет обещает, что мы еще встретимся... Стража предупреждает, что если мы поспешим, то успеем на казнь, которая должна состояться на главной площади города.

По воле богов и исполнительных дураков



Как мы уже знаем от стражников, в городе планируется казнить преступников. Проходя по Флотзаму, мы видим спешащих на площадь людей: им не терпится взглянуть на это зрелище. Вскоре мы достигаем главной площади **[1]** города. На эшафоте, уже с петлями на шее стоят наши друзья: Золтана и Лютика. Оказывается, поэт – и есть информатор Роше. Как только мы подходим к виселицам, с нами заводит разговор стражник. От него мы узнаем, что Золтана обвиняют в пособничестве снюя'тазлям, а Лютика – в распутстве и дебоширстве. **[Выбор]** У нас есть два способа разрешить ситуацию: **[А]** мы можем натравить толпу на стражников, или же **[В]** запугать стражу. Неважно, какой путь мы выберем: в любом случае нам придется драться с охраной.

После нашей победы палач начинает вешать приговоренных, так что нам приходится разобраться и с ним. А это означает еще один кулачный бой. После победы над палачом на площади появляется Лоредо, комендант местного гарнизона. Вне зависимости от наших ответов мы сможем добиться отмены казни Золтана и Лютика. Им возвращают свободу, но запрещают покидать город. Более того, комендант приглашает зайти к нему в особняк вечером того же дня (задание Гнусное предложение).

Друзья горячо благодарят нас и приглашают в ближайший трактир [2] отметить чудесное спасение. После этого мы совершенно свободны: можно отправиться на поиск побочных заданий или просто поглазеть на город. После 21.00 нам следует отправиться в особняк Лоредо [3].

Гнусное предложение

Спасая Лютика и Золтана от виселицы, мы знакомимся с комендантом города. Он приглашает нас к себе. Ответить на предложение отказом совершенно невозможно, поэтому после 21.00 мы идем в особняк Лоредо. Нам следует поговорить с охранником у ворот: он заберет наше оружие. Во время этого разговора к нам присоединится Роше: он тоже хочет поближе познакомиться с комендантом. Мы входим в особняк, беседуя с Верноном.

Баллиста

Наш спутник замечает, что у коменданта есть баллиста, и направлена она на гавань. Благодаря ей все суда, входящие и покидающие Флотзам, находятся под контролем Лоредо. Если мы не хотим в будущем зависеть от милостей Лоредо, стоит заблаговременно вывести орудие из строя. Впрочем, баллиста находится под охраной, так что нам следует как-то отвлечь внимание стражника. Для этого нет ничего лучше красивой женщины... Следовательно, нам нужна помощь куртизанки Маргариты, которая стоит у особняка. В зависимости от того, что мы ей скажем, она поможет нам [A] за небольшое вознаграждение [B] или в обмен на услугу. В последнем случае нам придется проучить двух наглых стражников, Мирона и Альфонса. Эти двое находятся найти неподалеку, и нам нужно победить их в борьбе на руках. Какой бы путь мы ни выбрали (заплатить или оказать услугу), Маргарита уведет охранника, чтобы продемонстрировать ему свое искусство. У нас будет достаточно времени, чтобы разобраться с баллистой. Кроме того, мы можем отложить эту задачу на потом и сначала сходить на встречу с комендантом, но зачем тратить время зря? Словом баллисту, мы отправляемся к Лоредо.

Поднявшись по лестнице, мы оказываемся у входа в дом. Путь нам преграждает стражник, который говорит, что Лоредо занят – у него встреча с чародейкой Шеалой. Роше предлагает подождать внизу. Можно попробовать оглядеться, но все проходы либо закрыты, либо находятся под охраной, так что мы спускаемся вниз, к Роше.

Вернон говорит, что может отвлечь охранника, сторожащего задний двор особняка, а мы тем временем туда проберемся и посмотрим, что творится на задворках. В этот момент, если мы еще не убили монстра, перекрывающего вход в гавань (задание Кейран), к нам обратится один купец. Если мы согласимся его выслушать, он расскажет, что на заднем дворе особняка лежит часть уникальной ловушки. Ее можно будет использовать при охоте на кейрана. По мнению купца, нам рано или поздно придется сразиться с этим чудовищем. Найти часть ловушки – хороший повод, чтобы воспользоваться предложением Роше и заглянуть на задний двор.

Пока Вернон отвлекает охранника, мы спускаемся с лестницы и оказываемся на углу резиденции Лоредо. Здесь нужно как можно быстрее спрятаться за камнем справа. Затем придется подождать,

пока стражник не повернется к нам спиной так, чтобы мы смогли оглушить его. Далее мы, стараясь не шуметь (а это задача не из легких, ведь мы можем споткнуться о стоящее рядом ведро), должны подкрасться к охраннику за углом и оглушить и его. Так мы попадаем на задний двор. Оказавшись под окнами дома, мы можем подслушать разговор коменданта с чародейкой. Когда он завершается, мы возвращаемся к Роше и идем вместе на встречу с Лоредо – сейчас самое время с ним поговорить.

Если охрана поймает нас на заднем дворе, мы все равно окажемся у Лоредо, однако не узнаем, о чем же он говорил с чародейкой. Нас просто проведут мимо нее, когда она будет выходить из комнаты коменданта. Лоредо спросит, что ведьмак, обвиняемый в убийстве Фольтеста, делает в «его» городе. Чтобы мы ни ответили, в итоге Лоредо даст нам задание: разобраться с Иорветом и его отрядом. Он предложит обратиться за помощью к Золтану, поскольку тот связан со скоя́таэлями. Если краснотелу все еще запрещено покидать город, Лоредо пообещает освободить его взамен на еще одну услугу: мы должны убить кейрана, монстра, который перекрыл гавань. Мы, разумеется, можем принять предложение Лоредо или отклонить его, если не хотим иметь дела с городскими властями. После разговора можно заняться побочными заданиями, отправиться на охоту за кейраном (задание Кейран), а если чудовище уже убито, сосредоточиться на поиске Иорвета (задание Убийцы королей).

Кейран



Мы уже пострадали от действий монстра, досаждающего жителям Флотзама, когдаплыли в город: именно из-за него корабль Синих Полосок не смог войти в гавань. Когда мы в первый раз посещаем трактир **[1]**, то сразу по завершении нашего разговора с друзьями в зал врывается крестьянин, призывая народ к оружию. Оказывается, кейран попал на пристань **[2]**. Трисс предлагает сходить посмотреть, что происходит в гавани. По ее словам, там кто-то читает заклинания.

Мы отправляемся за крестьянином. По приходе выясняется, что чудовище уже исчезло, но на пристани нас ждут чародейка и несколько бедняков. Оказывается, что чародейка нас знает. Крестьяне настроены крайне враждебно: по их мнению, магичка едва не убила некоего Зосика. В зависимости от того, что мы скажем **[Выбор]**, эта стычка будет иметь различный исход. **[A]** Мы можем попытаться запугать крестьян. Если они не внемлют угрозам, начнется драка. Также **[B]** мы можем спросить, что происходит; это позволит нам убедить крестьян, что во всем виновато чудовище и не стоит бранить чародейку.

Вне зависимости от нашего выбора затем мы поговорим с Шеалой де Тансервилль. Она скажет, что прибыла во Флотзам, как только услышала о кейране. Некий Людвиг Мерс, единственный оставшийся на причале незнакомец, прервет наш разговор. Он скажет, что местные торговцы дают награду за убийство монстра. По его мнению, Шеала и ведьмак смогут с ним справиться. Шеала делает нам предложение: она готова принять участие в бою с чудовищем и даже уступит нам все полученные за него деньги. Ей нужны лишь ингредиенты, которые можно извлечь из тела монстра. Шеала советует нам встретиться с купцом, договориться с ним о цене и, возможно, выяснить что-нибудь еще. Сама же она отправляется в комнату, которую снимает на втором этаже трактира **[1]**. Там ее и можно найти, если она вдруг понадобится.

Кейран: вопрос цены

Итак, мы отправляемся к торговцу **[3]**, чтобы обсудить награду за убийство монстра. Мы можем припугнуть его, использовать на нем Знак Аксий или же просто попросить поднять цену. Кроме того, мы можем потребовать аванс. Сам торговец мало что знает о монстре и советует обратиться к Седрику, местному зверолову. Его можно найти в Биндюге, деревушке под городскими стенами **[4]**.

Не тратя время попусту, мы отправляемся на поиски Седрика. Около ворот мы встречаем Трисс, которая просит нас не вести дела с Шеалой. Чтобы мы ей ни сказали в ответ, она пойдет с нами искать Седрика. Проходя через деревню, мы можем услышать, как о нем говорят стражник и эльфа. Если с ней поговорить, она объяснит, как найти Седрика **[4]**.

Мы находим эльфа Седрика в указанном месте. Среди прочего он расскажет, что кейран многих убил ядовитой слизью. Ведьмаку стоит изучить этот яд, прежде чем вступать в бой с монстром. Седрик скажет, что видел следы монстра около разбитого корабля на востоке. После разговора с эльфом Трисс телепортируется: она будет нас ждать у остова корабля **[5]**.

Мы идем через лес вверх по реке, надеясь наткнуться на следы монстра. Через некоторое время, у развалин моста мы видим Трисс **[5]**. На берегу мы заметим корабль, о котором говорил Седрик. Осталось спуститься вниз. Когда мы будем почти у корабля, на нас нападут несколько утопцев. **[Бой]** Победить их несложно: достаточно использовать быстрые атаки серебряным мечом. После победы над монстрами мы собираем слизь кейрана **[6]**, из которой

нам предстоит сварить зелье. Оно сделает нас неуязвимыми к яду чудовища. Кроме слизи для зелья нам понадобится тенеко́ст – редкое подземное растение. Трисс советует нам вернуться к Седрику и задать ему пару вопросов, сама она остается у корабля.

Кейран: тенеко́ст

Итак, нам вновь нужна помощь эльфа-зверолова. Мы возвращаемся в Биндюгу. Если мы не находим Седрика на сторожевой башне, значит, он у себя дома, в деревне [7]. Мы говорим Седрику, что разыскали слизь монстра [6], но нам все еще нужен тенеко́ст. К сожалению, у эльфа этого растения нет. Если его и можно где-то найти, то только в пещере у развалин на юге [8].



Вход в пещеру скрыт водопадом и находится неподалеку от эльфских развалин. Внутри нас ждет несколько стай накеров. **[Бой]** Сражаясь со стаей, стоит использовать Знак Аард: с его помощью можно сбивать противников с ног. После этого останется только добивать их одним ударом серебряного меча. В дальнем конце пещеры мы находим тенеко́ст. Теперь мы можем сделать противоядие от яда кейрана. Мы возвращаемся во Флотзам уже с противоядием и сообщаем Шеале, что готовы встретиться с монстром. Чародейка говорит, что будет нас ждать у разрушенного моста возле логова монстра. Когда мы добираемся до места, она рассказывает свой план. Она останется наверху и поддержит нас магией, мы же спустимся вниз и встретимся с кейраном лицом к лицу. **[Бой]** Справится с этим монстром будет непросто. Он атакует огромными щупальцами, а если подойти слишком близко, плюется ядовитой слизью. Лучший способ справиться с ним – по одному обездвигивать щупальца Знаком Ирден, а затем отрубать их серебряным мечом. Когда мы расправляемся с четырьмя из шести щупалец кейрана, начинается сцена, в которой потребуется быстро нажимать на нужные кнопки (QTE-сцена). На этом битва завершится. Покончив с чудовищем, можно отправляться за наградой во Флотзам, к купцу [3].

Убийцы королей



Получив награду за убийство кейрана, у входа в особняк Лоредо мы встречаемся с Трисс Меригольд **[1]**. Разговор может складываться по-разному – в зависимости от того, приняли мы предложение коменданта или нет. В любом случае мы узнаем о барже, стоящей в гавани. На ней держат заключенных скья'тазлей, в числе которых Киаран азп Заснилен, правая рука Иорвета. Может быть, он что-то знает об убийце Фольтеста? Мы должны это проверить, так что отправляемся в плавучую тюрьму **[2]**.

Корабль охраняется двумя солдатами. Если мы приняли предложение коменданта, они пропустят нас. Если же нет – у нас проблемы. Впрочем, нет ничего невозможного: охранников можно запугать, подкупить или просто убедить. Мы поднимаемся на борт и спускаемся на нижнюю палубу, где держат Киарана. Эльф жестоко избит: он в бесспамятстве и почти при смерти. Чтобы привести его в чувства, Трисс нужна наша помощь: мы должны успокоить его Знаком Аксий, а чародейка в это время наложит на него целительные заклинания. После этого мы сможем поговорить с Киараном. Если диалог пройдет успешно, то мы узнаем, что огромный человек, которого мы видели вместе с Иорветом, это Лето. Именно он убил Фольтеста и Демавенда. Он использовал эльфов, чтобы достичь своих целей, а теперь хочет избавиться и от скья'тазлей,

и от Иорвета. Как выясняется, именно Лето уничтожил отряд Киарана. Когда мы заканчиваем разговор с эльфом, у Геральта начинается видение: он вспоминает, как Дикая Охота похитила Йеннифер.

Роза памяти

Узнав о видениях, Трисс говорит, что попробует вернуть Геральту все воспоминания. Седрик говорил ей, что рядом с эльфскими развалинами можно найти розы памяти. Если мы принесем чародейке эти цветы, она приготовит зелье, возвращающее память. **[Выбор] [А]** Мы можем попросить Трисс пойти в руины вместе с нами или же **[В]** сходить туда в одиночку.

[А] Если мы попросили Меригольд пойти с нами, то мы отправимся в эльфские руины **[3]** в ее компании. Идти через лес следует крайне осторожно: здесь полно ловушек, расставленных охотниками, и чудовищ (накеров и эндриаг), которые только и мечтают с нами расправиться. Около водопада **[4]** Трисс замечает, что руины должны быть где-то рядом. Последовав за ней, мы поднимаемся на холм. Оттуда мы видим красивейшие развалины эльфского сада, где растут розы памяти. Мы срываем цветы, и около статуи эльфских возлюбленных на нас нападают три бандита. **[Бой]** Победить их не сложно, если не забывать ставить блоки. Во время боя земля у нас под ногами проваливается, и мы оказываемся вместе с Трисс в эльфской купальне. Мы пытаемся разрушить стену с помощью знака Аард, однако ничего не выходит. Самое время поговорить с Трисс. Если правильно разыграть наши карты, то мы оказываемся вместе с ней в воде. Если же мы говорим о делах, то любовной страсти нам не видать. Трисс просит нас забыть обо всем, бежать вместе с ней и начать новую жизнь вдали отсюда. В конце разговора мы вновь пытаемся использовать Знак Аард против стены, и в этот раз нас ждет успех. Если мы займемся любовью с Трисс, то потеряем голову и забудем о времени. В этом случае к нам на помощь придет обеспокоенный нашим долгим отсутствием Вернон Роше. После этого мы вернемся во Флотзам, чтобы поговорить с Золтаном. По словам Трисс, он может привести нас к Иорвету.

[В] Если же мы решили отправиться за розами в одиночку, то отправляемся к водопаду **[4]**, местоположение которого нам уже хорошо известно по поиску тенекоста. На этом пути нам придется столкнуться с накерами и эндриагами. **[Бой]** Накером лучше всего сбивать с ног Знаком Аард, а затем добывать одним ударом серебряного меча. Эндриаг же лучше обездвиживать Знаком Ирден. Руины, которые мы ищем, находятся над водопадом. Мы поднимаемся на холм и находим розы памяти возле статуи эльфов-возлюбленных. Мы срываем их и возвращаемся во Флотзам, где отдаем их Трисс. Чародейка говорит, что Золтан может помочь в поисках Иорвета, поскольку каким-то образом связан со скоя'таэлями. Мы находим Золтана в трактире **[5]**. Если мы скажем ему, что нам надо увидеть Иорвета и что тот может знать убийцу королей, краснолюд согласится помочь.

Так мы вместе с Золтаном отправляемся в лес, к месту его предыдущей встречи с белками **[6]**. Вскоре мы понимаем, что за нами наблюдают. В последний момент Золтан произносит пароль, но эльфы все равно не спускают с нас луков. Золтан ведет нас к другому месту встречи **[7]**, но предупреждает, что это ловушка. Место, куда нас направили скоя'таэли – логово крабопаука. Однако для ведьмака это не проблема. Золтан приводит нас к монстрам. Прежде чем войти на поляну с крабопауком, мы можем предложить нашему товарищу подождать нас: краснолюд – не ведьмак и не обучен драться с чудовищами. Можно взять Золтана с собой: еще одна пара рук в бою лишней не бывает. **[Бой]** Убить крабопаука гораздо сложнее, чем прежде встреченных

в лесу монстров. Для этого лучше всего использовать Знаки Ирден и Игни. Не стоит забывать про блок. Когда мы расправляемся с крабопауком, на поляне появляется отряд эльфов во главе с Иорветом. Если разговор с командиром эльфов не удастся, нас ждет смерть. Поэтому стоит сохранять вежливость: не надо злить врага, обладающего полным преимуществом. Мы объясняем Иорвету, что Лето хочет его смерти и что именно он убил эльфов из отряда Киарана. Скоя'таэль нам не верит, но готов проверить наши слова. Он предлагает пойти на хитрость: мы приведем убийцу Фольтеста Иорвета со связанными руками и посмотрим, что произойдет дальше. В это время Иорветовы эльфы будут издалека прикрывать своего командира.

Мы отправляемся вместе с Иорветом на встречу с Лето. Мы в очередной раз посещаем эльфские руины [3], где возле статуи Эльдана и Симориль находим убийцу королей.

Разговор с Лето быстро доказывает Иорвету правоту наших слов. Убийца Фольтеста действительно собирается избавиться от бывших союзников. Мы также узнаем, что в Верхнем Аэдишне у него есть помощники. Когда начинается бой, на эльфов из отряда Иорвета нападают внезапно появившиеся люди Роше. **[Выбор]** Иорвет просит нас отдать ему меч. **[А]** Если мы вернем ему оружие, он повернет его против людей Роше и спасется из окружения. В дальнейшем это приведет к погрому нелюдей во Флотзаме. **[В]** Если же мы откажем ему, то Иорвет попадет в плен Роше, а во Флотзаме в нашу честь устроят празднество. В любом случае, сделав выбор, мы вновь окажемся в купальне эльфов. На этот раз вместе с Лето. **[Бой]** Дуэль с убийцей королей – дело нелегкое. Следует блокировать атаки врага, использовать знаки и силовые удары. К несчастью, мы недооцениваем нашего противника, и Лето застает нас врасплох, воспользовавшись приемами из арсенала ведьмаков. Он обезоруживает нас – теперь мы его во власти. И он снова удивляет нас, оставляя в живых! Лето говорит, что мы с ним похожи, а затем покидает купальню, рассуждая вслух, сможет ли Трисс телепортировать его в АэдиРН...

В руинах нас находит либо Иорвет, либо Роше (в зависимости от того, помогли мы эльфу или нет). Времени на разговоры нет: Лето отправился искать Трисс, значит, мы должны добраться до нее первыми.



Где же Трисс?



В зависимости от нашего выбора в задании Убийцы королей, Иорвет может отразить атаку Роше и его людей **[А]**, или же нет, и тогда он будет пленен **[В]**. Во Флотзама либо **[А]** произойдет массовое убийство нелюдей, либо **[В]** праздник в честь Геральта и Роше.

[А: Мы помогли Иорвету, в городе начинается резня] Когда мы добираемся до Флотзама, нас останавливает стражник у ворот. Если при выполнении задания Гнусное предложение мы решили работать с Лоредо, нас беспрепятственно впустят в город. Если же мы отказали коменданту, то охранник откажется нас пропустить. В этом случае мы можем уговорить его, припугнуть или применить Знак Аксий. Войдя в город, мы попадаем в эпицентр погрома: люди убивают нелюдей. Добравшись до трактира **[2]**, мы слышим голос Лютика. Судя по его крикам, у него серьезные проблемы. Мы входим в трактир. Выясняется, что местная деревенщина собирается развлечься с двумя эльфами, которых из последних сил защищает бард. Мы можем попытаться убедить взбешенных мужиков разойтись по домам или же воспользоваться Знаком Аксий. Если мы потерпим неудачу, то начнется драка.

[Бой] Кулачный бой основан на принципе быстрого нажатия определенных клавиш (QTE) и для ведьмака он будет несложным. После драки Лютик в двух словах рассказывает о погроме. Мы спрашиваем о Трисс и узнаем, что она собиралась поговорить с Шеалой, когда Лютик рассказал ей про мегаскоп. Итак, мы отправляемся в комнату Шеалы на втором этаже трактира **[2]**. Здесь мы обнаруживаем следы крови и дырку в стене. Кто-то, вероятно, проделал ее, чтобы подглядывать в соседнюю комнату, где находится бордель. Мы отправляемся к бордель-мадам, чтобы получить хоть какую-нибудь информацию. Выясняется, что Трисс разговаривала с Филиппой Эйльхарт. Гарвена также рассказывает, что видела, как Седрик побрел куда-то в сторону леса, а следы крови из комнаты Шеалы ведут за пределы города. Мы пьем эликсир Кошка, который позволит нам пройти по кровавым следам. Следуя за ними, мы пересекаем лес и выходим на поляну перед водопадом **[3]**. Здесь мы находим умирающего Седрика. Собрав последние силы, эльф рассказывает нам, что произошло. Трисс попросила его о помощи. Когда они зашли в комнату Шеалы, на них напал ведьмак. Он был столь быстр, что Седрик не смог ничего предпринять. Ведьмак одолел чародейку и заставил ее телепортировать их обоих с помощью мегаскопа. Похоже, он собирался попасть в окрестности краснолюдского города Верген, который находится в Верхнем Аздиране или, как его иначе называют, Верхней Мархии. Седрик умирает у нас на руках... Некоторое время спустя Золтан и Лютик находят нас в лесу...

[В: Иорвет взят в плен, в городе устраивают празднество] После нашей дуэли с Лето нас находят Роше. Он говорит, что смог взять Иорвета в плен. Тем не менее, убийца бежал, а значит, Трисс в опасности. Мы бежим во Флотзам вместе с Роше. На городской площади **[1]** мы встречаем Лоредо. Комендант объявляет о празднике в нашу честь и зовет нас героями. Добравшись до трактира **[2]**, мы слышим разглагольствования Лютика. Может быть, он знает, где Трисс? Бард рассказывает, что Трисс отправилась к Шеале, в комнату, которую та снимает на втором этаже трактира. Мы отправляемся вверх, чтобы посмотреть на комнату чародейки. Там мы находим следы крови и видим дырку в стене. За стеной находится бордель, и, возможно, там могли видеть, что здесь произошло. Итак, мы отправляемся на поиски свидетелей. В борделе мы встречаем «знакомую» Лютика, эльфю Дэрэ, которая, как выясняется, вместе с Гарвенной подсматривала за Трисс и Седриком. Меригольд хотела выяснить, с кем де Тансервилль разговаривала через мегаскоп. Трисс пыталась связаться с придворным магом короля Каздвена, Детмольдом. Что было дальше, эльфы не знают, но она слышала шум и звуки борьбы. Выйдя наружу, она увидела только Седрика, бредущего в сторону леса. И его кровавые следы... Используя эликсир Кошка, мы отправляемся по его следам. Вскоре мы достигаем поляны у водопада **[3]**. Здесь мы находим умирающего Седрика. Собрав последние силы, эльф рассказывает нам, что произошло. Трисс попросила его о помощи. Когда они зашли в комнату Шеалы, появился Лето. Он был столь быстр, что Седрик не смог ничего сделать. Ведьмак одолел чародейку и заставил ее телепортировать их обоих с помощью мегаскопа. Похоже, он собирался попасть в окрестности краснолюдского города Верген, который находится в Верхнем Аздиране или, как его иначе называют, Верхней Мархии. Седрик умирает у нас на руках... Некоторое время спустя Золтан и Лютик находят нас в лесу...

На перепутье



В зависимости от наших действий во Флотзаме происходило празднество или погром. Трис похитил убийца Фольтеста, Шеала исчезла, Седрик умер... Не успев отойти от тела Седрика, мы встречаем Лютика и Золтана.

Разговор с нашими друзьями зависит от того, как мы обошлись с Иорветом. **[Выбор]** **[А]** Лютик рассказывает, что Роше что-то планирует против Лоредо. **[В]** Золтан, с другой стороны, начинает уговаривать нас помочь скоя'таэлям, которые планируют захватить тюремную барку. Это трудный выбор. **[А]** Если мы решаем помочь Роше (задание Смерть предателю!), то заканчиваем первую главу вместе с ним. **[В]** Если же мы принимаем сторону Иорвета и помогаем ему освободить пленников или же помогаем скоя'таэлям освободить Иорвета (задание Плавающая тюрьма), то к концу первой главы приходим вместе с ним, а вторую главу начинаем совершенно в другом месте.

Вернон Роше

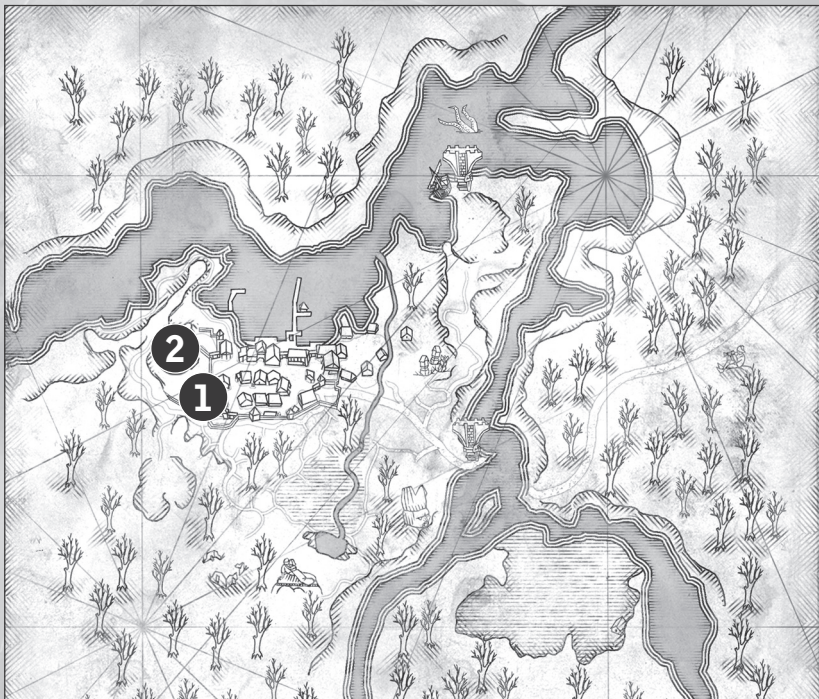
Роше можно найти в его доме во Флотзаме [1], а Иорвет бродит в эльфских развалинах [2]. Каждый сможет рассказать нам много интересного.

Как мы узнаем от Роше, Лоредо продался Каздвену и укрывает в городе шпиона Хенсельта. Вернон хочет захватить каздвенского засланца и вытащить из него всю полезную информацию. Самому же Лоредо же вынесен смертный приговор (задание Смерть предателю!).

Скоя'таэли

В лагере скоя'таэлей мы узнаем, что эльфы собираются отправиться в Аэдирн, в краснолюдский город Верген. Иорвет говорит, что там властвует Аэдирнская Дева, при которой состоит чародейка Филиппа Эйльхарт. Дева хочет создать по-настоящему независимое государство в долине Понтара, в котором найдется место и для людей, и для эльфов. Каздвенская армия во главе с королем Хенсельтом готовится штурмовать Верген, и Иорвет хочет помочь защищать город. Чтобы успеть вовремя, ему необходимо захватить тюремную барку (задание Плавающая тюрьма).

Смерть предателю!



Если мы решаем помочь Роше, нам придется участвовать в разработанном им плане. По замыслу Вернона, Бьянка должна переодеться проституткой и проникнуть в особняк предателя. В убийстве Роше ей будем помогать мы. Остальные Синие Полоски придут к нам на помощь только в крайнем случае. После наступления темноты мы отправляемся туда, откуда легче всего забраться на стену, окружающую особняк коменданта **[1]**. Здесь нас ждет приставная лестница, так что мы можем залезть на платформу рядом с верхней частью стены. Отсюда мы увидим девушку, убегающую от богато одетого мужчины. Мы спрыгиваем в сад, подкрадываемся к мужчине и оглушаем его. Девушка рассказывает нам, что Бьянку отвели в башню **[2]**. Дверь башни заперта, а ключ находится у охраны. Второй ключ хранится у матери Лоредо, которая готовит фишстех в подвале. Мы можем прокрасться через сад так, чтобы нас не заметили. Если же нам больше по душе кровопролитие, можно просто перебить всех охранников. В любом случае, мы добираемся до деревянного забора **[3]**. Перепрыгнув через него, мы через окно попадаем в дом Лоредо. Идем вниз, разбираемся с охранником и входим в комнату в конце коридора. Это подвал, где живет мать коменданта. Здесь нам снова придется вовремя нажимать нужные кнопки (QTE). Мы поднимаемся наверх, побеждаем или убиваем стражников и наконец достигаем верхнего этажа. Прокрадываемся мимо спящих охранников и берем ключ к покоям Лоредо с сундука у окна. Идем наверх и открываем дверь... Внутри мы видим связанную Бьянку. Из соседней комнаты на нас набрасывается Лоредо. Здесь нас снова ожидает небольшая QTE-сцена, и если мы не будем достаточно проворны, то Геральта ждет смерть. Мы побеждаем противника и освобождаем Бьянку. Из соседней комнаты раздаются какие-то звуки, мы проверяем ее и видим там... эльфку Мориль, которая вот-вот родит. Мы решаем вывести ее из дома коменданта, но на полпути планы меняются: у эльфки отходят воды. Бьянка отводит ее обратно, а мы отправляемся за помощью. Мы наконец-то выходим из башни. К счастью, снаружи нас ждет отряд Роше. Корабль готов к отплытию. Самая пора отправиться на границу Аздирна и Каздвена...

Плавучая тюрьма



Если мы симпатизируем Иорвету и верим, что сотрудничество с ним – лучший способ выследить убийцу Фольгеста и похитителя Трисс Меригольд, мы соглашаемся помочь эльфам. План прост. Тайно проникнуть в город, захватить тюремную барку стремительной и неожиданной атакой и отплыть в Аэдири. После разговора в эльфских руинах **[1]** с Иорветом или с краснородом (если Иорвет был пленен в задании Убийцы королей), мы отправляемся на встречу с Иорветом и его отрядом (или только с отрядом) **[2]**. Здесь командир отряда белок излагает свой план. Он выделяет нам своего лучшего разведчика и нескольких эльфов и приказывает пробраться во Флотзам по берегу реки. Остальные эльфы должны атаковать под его началом с реки. **[Выбор]** Если Иорвет не был захвачен в плен, мы можем предложить другой способ. Для этого нам необходимо не согласиться с планом эльфов **[А]** и предложить проникнуть во Флотзам с помощью обмана **[В]**.

[А] Если мы согласились с планом эльфов, то следуем за разведчиком к утесам. Достигнув реки, мы видим уходящий корабль Вернона Роше. Мы следуем за разведчиком дальше, и в какой-то момент он замечает темерский патруль. **[Выбор]** Здесь нам необходимо сделать выбор: или мы ввязываемся в бой и выдаем себя (из-за чего сражение в порту будет гораздо более тяжелым), или же мы пропускаем стражников мимо. Достигнув пристани, мы обнаруживаем в порту массу солдат. Но уже слишком поздно: предупредить вторую часть отряда мы уже не успеем. Единственное, что нам остается – это вступить в бой.

[В] Если же мы следуем своему собственному плану, то отправляемся в город в сопровождении одного Иорвета; тот прикидывается нашим пленником. Эта хитрость не идеальна: стражники начинают приставать к нам, прося разрешения избить знаменитого эльфского командира. Если мы согласны, Иорвета бьют. Если мы отказываемся, стражники все равно пропускают нас. В итоге мы проводим Иорвета на тюремную барку и застаем солдат врасплох. По нашему сигналу отряд белок начинает атаку из леса. При таком варианте развития событий мы получаем преимущество за счет фактора неожиданности. В результате битва будет более трудной, чем при выполнении плана Иорвета, зато более короткой.

[Бой] Следует не забывать блокировать атаки и использовать Знак Ирден. Побеждая все новых противников, мы продвигаемся к тюремной барке **[3]**. Мы побеждаем стражников на палубе и внизу, а затем освобождаем пленников (включая Иорвета, если тот был захвачен в задании Убийцы королей). Когда корабль готов к отплытию, мы видим, что Лоредо поджигает башню сборщика пошлин, где находятся несколько эльфов. В последний момент Геральт прыгает на пирс. **[Выбор]** **[А]** Мы можем попытаться добраться до башни и спасти эльфов или же **[В]** отправиться в погону за комендантом.

[А] Мы бежим к башне **[4]**. Нейтрализуем двух человек коменданта, стоящих у двери; затем забираемся в башню и освобождаем эльфа. Их спасение – простая QTE-сцена, в которой от нас требуется ритмично нажимать на клавиши, появляющиеся на экране. Если мы сможем сохранить жизнь всем эльфам, одна из них в будущем отблагодарит нас... Но это будет во второй главе. Если же мы замешкаемся, то можем погибнуть в огне, так что лучше поспешить. Когда все заканчивается, мы прыгаем в реку. Эльфы вытаскивают нас из воды, и мы отправляемся в Аэдири.

[А] Если мы хотим совершить правосудие над убийцей, то должны предоставить эльфа их собственной судьбе и последовать за комендантом. Мы находим его на городской площади. Кажется, он ждет нас. Нам придется сразиться с Лоредо и его охраной. **[Бой]** Лоредо вооружен алебардой, так что нам следует быть крайне осторожными; лучше всего зайти к нему со стороны. Знаки Аард и Ирден также будут очень полезны: с их помощью мы можем быстро справиться со стражей. Свершив правосудие, мы возвращаемся на пирс, где нас ждет корабль. Мы уходим вверх по течению, в краснородский город Верген.

Побочные задания

В когтях безумия



Если спросить Седрина про работу для ведьмака, то эльф расскажет о разрушенной усадьбе, которая стала лечебницей для душевнобольных во время одной из войн с Нильфгаардом. По словам эльфа, в этот дом недавно отправились два исследователя, и оба пропали. Заинтригованные, мы начинаем расследование. Пройдя через лес, мы встречаемся с одним из пропавших, неким Рупертом, который просит нас помочь его другу, все еще остающемуся в руинах. **[Бой]** У руин мы слышим рев накеров, так что достаем серебряный меч и бежим к лечебнице. С помощью медальона мы должны избежать всех ловушек, спрятанных в руинах. На лестницах, ведущих в подвал, мы встречаем накера, который не представляет большой проблемы. Исследуя подвальный этаж, мы понимаем, что это проклятое место. Мы видим призрак нильфгаардского солдата, и все вокруг нас вспыхивает. Мы следуем за призраком

далее в руины и попадаем в комнату, где нас немедленно атакует несколько призраков. **[Бой]** Мы достаем серебряный меч и даем отпор этим привидениям. В сундуке мы находим фрагменты медицинской карты и продолжаем осматривать подвалы в поисках Грыдли. В следующей комнате мы вновь видим призрак нильфгаардца. Он показывает нам, куда идти, и вновь приводит нас в ловушку... **[Бой]** Теперь нас атакует еще больше призраков. Гораздо больше. Мы защищаемся серебряным мечом и Знаками Ирден и Квен. Пройдя через несколько следующих комнат, мы наконец-то находим того, кого ищем. Грыдья настолько испуган, что от него мало что можно узнать. Мы должны найти успокоительное, чтобы дать его Грыdle. Мы находим нужный препарат в комнате справа, которую сперва приходится очистить от призраков. Затем мы возвращаемся к Грыdle. Он рассказывает ужасную историю проклятия, наложенного на лечебницу нильфгаардцем, которого здесь пытали. Единственный способ принести мир в это место – найти призрака, в которого превратился замученный нильфгаардец. Мы находим его в комнате слева. К нашему удивлению, он вовсе не агрессивен. Однако он просит нас принести ему сердца и глаза тех, кто пытал его, то есть, Руперта и Грыдли. Мы выводим Грыдью из подвала и говорим с обоими друзьями. **[Выбор]** У нас есть несколько способов решить возникшую проблему. **[А]** Мы можем принять предложение призрака и отдать ему то, что он хочет. **[В]** Мы можем рассказать двум товарищам, что хочет призрак. Они предложат пойти на обман, принеся нильфгаардцу сердца и глаза свиней. Они мало чем отличаются от человеческих, а флотзамский мясник с радостью продаст их. Если мы выберем этот путь, то призрак нам поверит. Избавив лечебницу от проклятия, мы должны будем решить, что делать дальше с Рупертом и Грыдлей: отпустить их или передать в руки правосудию. **[С]** Мы также можем попытаться отдать призраку глаза и сердца накеров, однако в этом случае нильфгаардец заметит обман и нападет на нас. После победы над привидением мы также должны будем решить, что делать с Рупертом и Грыдлей.

Похмелье

Заглянув к нашим друзьям из темерского специального отряда, мы обнаруживаем, что они устраивают вечеринку. Если мы примем приглашение и присоединимся к ним, Бьянка вызовет нас на состязание по метанию ножей. Но наше веселье будет прервано появлением двух крестьян. Они обвинят отряд Роше в осквернении статуи Вейопатиса. Эта неприятная ситуация может закончиться дракой между Геральтом и Роше. После этого девушка рассказывает нам кое-что о прошлом Роше и предлагает с ней выпить. После очередной кружки пива один из солдат предлагает нам померяться силой. Если мы выиграем, то получим его оружие – меч Крейдена. После еще нескольких кружек мы отключаемся. Мы приходим в себя на берегу реки, нас будит какой-то крестьянин. Мы безоружны и раздеты по пояс. Что же произошло прошлой ночью? Припугнув или подкупив крестьянина, мы узнаем от него, что нам следует посетить местную бордель-мадам. Найти ее очень просто – бордель находится этажом выше трактира. За небольшую плату Гарвена расскажет, что мы вместе с пятью друзьями забрались на ее девочек верхом и доехали на них до гавани. Она также посоветует нам обратиться к Бьянке. Мы находим ее в расположении Синих Полосок. Единственная девушка в отряде Роше расскажет, что мы с собутыльниками пытались переплыть на куртизанках реку. Также мы узнаем, как получили голубую татуировку – такая есть у всех в отряде Роше. Одно хорошо: мы не лишились наших вещей – кто-то сложил их в сундук у окна.



Контракт на накеров

Мы можем найти контракт на накеров (лесных чудовищ) на доске объявлений перед входом в трактир Флотзама. Прежде чем начать охоту, стоит собрать на них досье. Практика – лучший учитель, и мы сможем узнать о повадках и слабых сторонах накера прямо в бою. Убив более дюжины накеров, Геральт поймет, что эти твари для перемещения по лесу используют систему нор. Если мы найдем и уничтожим все входы в эту систему, накеры перестанут угрожать людям. Входы можно найти в лесу около Флотзама, в пещерах под городом, в пещере за водопадом рядом с эльфскими руинами. Лучший способ уничтожить туннели – это завалить их при помощи бомб, особенно Картечи. Чтобы создать такую бомбу, нужно всего два алхимических ингредиента: ребис и азр. Когда мы разрушим все тоннели, останется найти в купеческом квартале Людвиг Мерса и получить от него награду.

Контракт на эндриаг

Как и с контрактом на накеров, мы найдем контракт на эндриаг на доске объявлений перед входом в трактир Флотзама. И, как и в случае с накерами, мы должны сперва узнать про этих монстров, а затем убить чуть более дюжины. Их очень много в лесу возле Биндюги. **[Бой]** Противостоять эндриагам, особенно в начале игры, достаточно тяжело. Следует соблюдать осторожность и грамотно использовать Знак Ирден, чтобы останавливать их, а затем добивать одного за другим серебряным мечом. Убив достаточно эндриаг, Геральт поймет, что разделаться с ними раз и навсегда можно уничтожая их коконы: желтоватые, полупрозрачные яйца, в которых созревают молодые особи. Поджигая гнезда, мы выманит из укрытий королеву. Убив всех королев, мы навсегда избавим Флотзам от этих тварей. Уничтожив коконы, мы должны зайти к Людвигу Мерсу за наградой.

Игра в покер: Флотзам

Покер с костями – мини-игра, знакомая каждому, кто играл в первого «Ведьмака». В ней мы кидаем пять шестигранных костей. Сначала мы делаем ставку, затем подтверждаем ее, а после этого кидаем кости. Не старайтесь кинуть их слишком сильно (не перемещайте мышь чересчур резко), иначе кости улетят с доски, а значит, не будут приняты в расчет. Наш противник всегда кидает кости вторым. После броска мы можем выбрать те кости, которые нас не устраивают, и бросить их заново. То же делает и наш оппонент. После второго раунда подводятся итоги. Побеждает игрок с лучшей комбинацией.

Порядок возрастания старшинства комбинаций таков: пара, две пары, тройка (три кости одного достоинства), младший стрит (пять костей подряд, от 1 до 5), старший стрит (тоже пять костей подряд, но от 2 до 6), фул-хаус (три кости одного достоинства и одна пара), каре (четыре кости одного достоинства) и покер (все пять костей одного достоинства).

Найти игроков можно в трактире Флотзама: они все сидят за одним столом на нижнем этаже. Казимир и Бенедикт – самые слабые игроки, так что нам не нужны рекомендации, чтобы сыграть с ними. А вот чтобы сыграть против Зындроба, сидящего за тем же столом, мы сперва должны победить первых двух игроков. Потерпев поражение, Зындроб скажет, что мы достойны поучаствовать в настоящем состязании, и предупредит о нас двух более сильных игроков: Эйнара Гусселя и Прожженного. Первого мы можем найти в квартале ремесленников, а второго – в Биндюге.

Победив Прожженного, мы можем взять деньги или же выбрать другую награду. Это могут быть чертежи ловушек или же голова троллихи. Последняя нужна нам, если мы захотим помочь троллю на мосту (задание Беда с троллем).

Борьба на руках: Флотзам

Борьба на руках – еще одна мини-игра «Ведьмака 2», наравне с костями и кулачным боем. Здесь для победы нам нужно лишь удерживать курсор в пределах окрашенного сектора на шкале. Когда Геральт станет уставать, сектор начнет уменьшаться.

О борьбе на руках нам расскажет Золтан; он же станет нашим первым противником. Он также всегда будет рад побороться с нами, так что лучше нам потренироваться с ним, прежде чем переходить к более серьезным противникам.

После победы над краснолюдом мы сможем выбрать себе нового противника. Им станет Янош Жила, которого можно найти в трактире. Он слабый противник, так что у нас не должно быть с ним проблем, раз уж мы смогли победить Золтана.

Побежденный Янош расскажет о нас своему более сильному приятелю. Поборов его, мы сможем выйти против Толстого Микеля – тоже трактирного завсегдатая. Это крепкий противник, похожий на Золтана. Победив Микеля, мы сможем вызвать на состязание местного чемпиона, шляпочного мастера из Биндюги, Бартоломея Барку. Его легко найти в деревне. Если мы спросим его о борьбе на руках, он с удовольствием примет вызов. После поражения Бартоломей расскажет про Адама Пангратта, единственного человека (кроме нас), сумевшего победить его. Бартоломей Барка попросит нас передавать Адаму привет.

Других соперников в борьбе на руках в первой главе у нас нет, но мы можем потренироваться с Золтаном или Яношем Жилой.

Один на один: Флотзам

Кулачный бой – еще одна мини-игра «Ведьмака 2». Она основана на QTE (мгновенном нажатии нужных клавиш): на экране появляются таблички, показывающие, какую клавишу следует как можно быстрее нажать (A, D, W). При первом посещении трактира во Флотзаме мы заметим дерущихся людей. Если мы поговорим с главным их них, мы сможем узнать о правилах боя. Нам предложат встретиться на ринге с кем-нибудь нашего уровня. Когда мы одержим победу, нам дадут противника посильней. После второй победы наш талант отметит Король Зигги – известная во Флотзаме личность. Он предложит нам принять участие в боях, которые проходят в особняке коменданта Лоредо (задание Бойцовский клуб). Если мы согласимся, то Зигги будет ждать нас каждый день после 21.00 перед входом в трактир. В то же время, чтобы стать чемпионом местных боев, мы должны будем победить самого сильного противника, Малыша Доду.

После окончания турнира мы можем в любой момент вызвать на поединок любого ранее побежденного противника в трактире.

Бойцовский клуб

Если мы решим, что достойны большего, нам следует встретиться с Зигги вечером. Наш новый «покровитель» приведет нас в особняк коменданта, по дороге обещая славу и деньги. На входе мы получим возможность отказаться и уйти.

За домом Лоредо мы столкнемся с четырьмя противниками. Они сильнее любого ранее виденного нами соперника. Зато и выигрыш будет выше. Перед боем за звание чемпиона с последним бойцом, неким Жданом, комендант предложит поговорить с глазу на глаз. Он предложит нам, точнее, прикажет проиграть бой. Все ставят на нашу победу, и Лоредо может сорвать банк, поставив на Ждана. **[Выбор]** Мы сами решаем, соглашаться на его предложение или нет. **[A]** Если мы соглашаемся и сдаем бой, Лоредо поделится с нами частью выигрыша. **[B]** Если же мы победим вопреки воле хозяина состязаний, он пообещает нам отомстить.

Покидая особняк, важно не забыть оружие: охрана оставила наши мечи в сундуке около ворот. Если мы выиграем последний бой, на соседней улице на нас нападут два головореза, посланные комендантом. **[Бой]** Чтобы без труда победить этих бандитов, нам следует обездвигнуть одного Знаком Ирден, уклониться от атаки второго и ударить по нему со спины. Затем сбиваем первого головореза Знаком Аард и добиваем одним ударом стального меча.

После это следует обсудить результаты боев с Лютиком – это позволит нам завершить задание.

Беда с троллем



Мы найдем заказ на тролля среди других сообщений на доске перед трактиром Флотзама. Это не обычная ведьмачья работа: тролли – разумные существа, ведьмачий кодекс не позволяет убивать их, если они не представляют угрозы людям. Прежде чем отправиться на поиски тролля, нам следует увидеть старосту деревни Биндюги, Хораба. Он попросит нас не убивать тролля, чтобы там не говорилось в заказе. Любопытно. В лесу, около упомянутого в объявлении места (у разрушенного моста) мы встречаем крестьянина. Защитив его от накера, мы узнаем, что местный тролль сошел с ума. До недавнего времени он следил за мостом – единственной в округе переправой через Понтар. Но сейчас мост разрушен, а тролль в оплату за переправу требует водку. Не получив желаемого, он бьет путников. Крестьянин говорит, что людям нужны нормальный мост и трезвый тролль. Поэтому он просит нас не убивать тролля и поговорить с Хорабом. Если мы уже сделали это, можно заняться самим троллем.

Мы найдем тролля под мостом. Он попросит у нас водки. Если у нас с собой ничего нет или же мы ничего не хотим ему давать, тролль атакует нас. После нескольких ударов он прекратит нападение и попросит о пощаде. **[Выбор]** В этой ситуации **[А]** мы можем убить тролля и получить награду от Людвиг Мерса. **[В]** Или же мы можем сохранить троллю жизнь и поступить, как просил нас староста деревни. Если мы выбираем второй вариант, то узнаем, что у тролля убили жену, потому-то он так сильно пьет. Он пообещает восстановить мост, если мы найдем убийцу. Стоит попробовать. Кому нужна голова тролля? Может быть, чародею или алхимику? Отправляемся к Шеале – возможно, у нее есть какие-нибудь идеи. Поговорив с чародейкой, мы идем в трактир на встречу с Золтаном. Краснолюд расскажет, что голова троллихи нужна только тем, кто захочет повесить ее на стену как трофей. Звучит логично, так что мы отправляемся на поиски в Биндюгу. Нетрудно заметить, что лачуга Прожженного украшена головой троллихи. Расспросив его, мы узнаем, что он купил этот трофей у некоего Димитра, выйти на которого можно через его дружков, вечером отирающихся возле трактира. Мы можем получить голову троллихи, выиграв у Прожженного в кости. Однако он станет с нами играть, только если мы к этому времени возьмем верх над остальными игроками во Флотзаме (задание Покер с костями: Флотзам).

Остается вечером найти темных личностей возле трактира. Это несложно. Если мы припугнем их как следует, они расскажут, что Димитра можно встретить на кладбище возле Биндюги. Если же они не испугаются угроз, придется пустить в ход кулаки. Мы встретим убийцу троллихи на кладбище. После короткого обмена репликами он атакует нас. **[Бой]** Как всегда в бою с несколькими противниками, стоит использовать Знак Ирден, уклоняться от ударов и атаковать врага со спины. Уже не в первый раз люди окажутся гораздо более страшными созданиями, чем лесные чудовища. Когда все кончено, мы возвращаемся к троллю, а затем отправляемся к Хорубу за наградой.

Запах благовоний

Блуждая по порту Флотзама, мы встречаемся со знатным человеком, который предлагает нам большую сумму денег в обмен за помощь. От его предложения трудно отказаться. Вскоре выясняется, что нам надо раздобыть рецепт очень необычных благовоний, которые можно купить у одного из местных торговцев. По всей видимости, благовония эти ядовиты. В поисках торговца мы случайно встречаем толпу, собравшуюся у одного прилавка на площади. Женщина во главе ее потребует от нас сделать что-нибудь с грязным мерзавцем. По ее словам, «безвредное благовоние» на самом деле даже хуже фисштеха, так как вызывает гораздо более сильную зависимость. Хозяин прилавка, естественно, этого не признает. Мы можем убедить его закрыть свою лавочку с помощью убеждения или запугав его. Это понравится окружающим, и монет в нашем кошельке прибавится. Кроме того, мы сможем получить настоящий рецепт этих благовоний. Если мы расскажем торговцу о нашем задании, он даст нам фальшивый рецепт. В любом случае нам стоит отправиться с рецептом к Венцелю. **[Выбор]** Наши следующие действия зависят лишь от того, насколько чиста наша совесть.

[А] Мы можем, конечно, дать Венцелю ту формулу, которую он так мечтает получить. Он захочет тут же проверить подлинность формулы в лаборатории. Да, не следует рисковать, если речь идет о больших деньгах. Мы забираем назад формулу и соглашаемся встретиться с Венцелем у городского ворот. Оттуда он отведет нас в лабораторию. Когда мы дойдем до ворот, Венцель захочет завязать нам глаза, чтобы сохранить место лаборатории в тайне. Через некоторое время мы доберемся до лаборатории, и люди Венцеля проверят рецепт. Если мы передали ему настоящую формулу, он заплатит нам обещанное.

[A2] Если мы отдадим поддельную формулу, то наша ложь вскоре будет раскрыта, и мы окажемся без оружия против нескольких вооруженными людьми. **[Бой]** Теоретически мы можем победить всех соперников одними кулаками, но сделать это будет крайне трудно. Поэтому лучше всего взять меч со стеллажа прямо перед нами. Вместе с ним для победы над противниками стоит использовать Знак Ирден. Так или иначе, задание будет завершено.

[B] Когда мы встретимся с Венцелем у ворот Флотзама, мы можем отказаться завязывать глаза. В этом случае Венцель отметит свое укрытие на нашей, и мы доберемся туда самостоятельно. В лаборатории мы получим обещанную награду или столкнемся с головорезами Венцеля. Это зависит от того, какую формулу мы ему дадим.

[C] Если мы решаем сохранить рецепт себе, недовольный Венцель покинет Флотзам. Через некоторое время в лесу у моста рядом с логовом кейрана на нас нападут головорезы Венцеля, оглушат и доставят в лабораторию силой. Бандиты заберут наше оружие и рецепт благовоний. Чтобы освободиться и сбежать из пещеры, нам придется победить всех бандитов. **[Бой]** Без оружия у нас нет ни единого шанса, поэтому следует использовать Знаки Квен и Аксий и как можно быстрее взять меч со стеллажа. С оружием в руках мы уже сможем расправиться с Венцелем и его людьми.

Малена



Гуляя по Биндюге, мы встретим отряд городской стражи, окруживший какую-то эльфку. Если мы вмешаемся, то узнаем, что эта девушка связана с исчезновением двух стражников: как утверждается, она завлекла их в ловушку скоя'тазлей. Если мы предложим свою помощь, то нам придется спуститься в пещеры у Флотзама: рядом с ними в последний раз видели пропавших стражников. Итак, отправляемся туда. Спустившись в пещеру, мы обнаруживаем следы крови и идем по ним. В глубине пещеры мы видим труп солдата. Однако убили его, похоже, не эльфы, а накеры. Если мы не хотим разделить его судьбу, придется расправиться с чудовищами. **[Бой]** Используя быстрые атаки серебряным мечом, мы прорубаем дорогу сквозь накеров. Следуя за кровавыми следами дальше, мы находим останки двоих стражников. Чтобы внимательно изучить трупы, сперва нужно убить привлеченного кровью трупоеда. **[Бой]** Мы достаем серебряный меч и, блокируя атаки монстра, ждем возможности нанести по нему сильный удары. Когда эта тварь хватается за голову и начинает дрожать, нужно отпрыгнуть как можно дальше, чтобы избежать смертельного взрыва... Теперь можно рассмотреть тела пропавших стражников. Мы понимаем, что их тела просто утыканы стрелами скоя'тазлей. Кажется, эльфна все-таки завела солдат в засаду... Мы возвращаемся на поверхность, чтобы опровергнуть ее слова при помощи обнаруженных нами фактов. Когда мы выходим из пещеры, к нам приближается нетерпеливый стражник, который заставляет нас немедленно принять трудное решение. **[Выбор]** **[А]** Мы можем подтвердить, что солдаты были убиты скоя'тазлями. **[В]** Или же мы оставляем эти сведения при себе и обвиняем во всем монстров.

[А] Если мы рассказываем стражнику, что его приятели были убиты эльфами, обвиняемая заявит, что не имеет к этому никакого отношения. Теперь мы можем решить, что устали от ее лжи и приговорить ее к смерти, или же поверить ее словам и потребовать объяснений. Малена скажет, что мы ей не поверим, если не увидим все своими глазами, и предложит сходить в лес вместе с ней. Как вскоре выяснится, она ведет нас прямо к засаде, где ждет отряд скоя'тазлей...

[Бой] Мы достаем стальной меч и, используя Знак Ирден, блоки и уклонение от атак, спасаем свою жизнь и жизнь стражников, последовавших за нами. Когда с эльфами будет покончено, мы получим от солдат награду, которая зависит от того, сколько стражников останется в живых.

[В] Если мы сохраним найденные факты в тайне, девушка предложит встретиться в лесу возле водопада. Кажется, она хочет отблагодарить нас... Поскольку Геральт никогда не упускает подобных возможностей, мы отправляемся туда в надежде на награду. Множество преград ждет нас на этом пути. **[Бой]** Во-первых, в лесу полно ловушек, в которые мы обязательно попадем, если не воспользуемся медальоном. Во-вторых, в лесу много накеров; впрочем, они не представляют угрозы, если мы предупреждены и вооружены. Наконец, там нас ждут эндриаги. Они могут причинить много хлопот, особенно нападая стаей. Против них лучше всего использовать Знак Ирден и силовые атаки серебряным мечом. Преодолев все препятствия, мы достигаем водопада, где нас ожидает благодарная эльфка. После короткого разговора, который заканчивается словами «хранить тайны умеют только мертвые», мы понимаем, что нас заманили в ловушку... Появляется отряд скоя'тазлей. Если мы ранее помогли в руинах Иорвету (задание Убийцы королей), то белки нас не атакуют. Более того, они потребуют от Малены извинений. Если мы прибудем до встречи с Иорветом в руинах или если мы встанем на сторону Роше, эльфы нападут на нас. **[Бой]** Теперь нас ждет очень сложная битва с отрядом скоя'тазлей. Здесь снова пригодятся Знак Ирден, стальной меч и блоки. Нам также следует уклоняться от врагов и атаковать их с тыла – это удваивает наносимый урон. Малена воспользуется возникшей неразберихой, чтобы сбежать. Теперь мы должны найти ее.

Эльфы гораздо лучше нас знают окрестности Фольтзама, а Малена так хорошо прячется, что никто не поможет нам ее отыскать. Лучше заняться ей после завершения другого задания,

В когтях безумия, ведь эльфа использует в качестве укрытия именно разрушенную лечебницу. Тщательно обыскав руины на поверхности, мы обязательно найдем Малену. Остается решить, что с ней делать. **[Выбор] [A]** Мы можем свершить суд и убить ее собственными руками. **[B]** Можно отвести ее к Лоредо и оставить решением за ним. **[C]** Мы также имеем возможность отпустить девочку.

Сердце Мелитэле

Во время осады замка Ла Валетт у нас будет возможность встретиться с рубайлами из Кринфрида, которые покажут нам странный амулет. Если эта вещица окажется у нас (как это сделать, читайте выше), мы сможем разгадать ее тайну во время нашего пребывания во Флотзаме.

Рядом с одним из домов в Биндюге, деревне за городскими стенами, наш ведьмачий медальон начнет вибрировать. Это означает, что рядом таится нечто магическое. Вскоре станет ясно, что все дело в Анешке, местной травнице, которую некоторые считают колдуньей. Если мы спросим ее об амулете Мелкого, она внезапно захочет купить его. **[Выбор] [A]** Мы можем согласиться на ее предложение. Однако тем самым мы завершим задание, а наше приключение с талисманом подойдет концу. Делать это лучше, только если мы уже выполнили задание тролля, или если мы не собираемся убивать это создание (задание Беда с троллем). **[B]** Отказавшись, мы можем спросить Анешку, зачем ей этот амулет. Если мы не поверим ей и воспользуемся своим обаянием, травница расскажет, что этот амулет – Сердце Мелитэле, могущественный магический артефакт, защищающий своего владельца. Да, мы слышали о нем ранее... Вскоре выяснится, что на медальон наложили чары, изменившие его действие. Теперь он приносит своему хозяину лишь несчастья. Ведьма хочет купить предмет, поскольку знает ритуал, который вернет ему изначальную мощь.

Если мы спросим ее о ритуале, то узнаем, что для его проведения Анешке нужны редкие магические ингредиенты. Это эссенция смерти, глаза крабопаука, язык тролля и плод эндриаги. Если мы согласимся раздобыть все это, ведьма сумеет снять проклятье. Последний ингредиент найти не трудно – в лесу полным полно эндриаг. Добыть эссенцию смерти можно, убивая призраков, например, при выполнении побочного задания о лечебнице (В когтях безумия). Глаза крабопаука можно добыть перед встречей с Иорветом во время задания Убийцы королей. Наконец, мы можем получить язык тролля, убив несчастного великана на мосту (задание Беда с троллем).

Добыв все четыре ингредиента, мы говорим с Анешкой и договариваемся встретиться с ней в полночь у алтаря Вейопатиса, чтобы провести ритуал. Лучше всего промедитировать до 22.00, а затем отправиться на нужное место. Фигура Вейопатиса находится в глубине леса, так что на пути мы в которой раз встретим эндриагов и накеров. **[Бой]** Этих монстров лучшего всего убивать серебряным мечом, предварительно обездвигив Знаком Ирден. Мы должны встретиться с травницей у алтаря, но полночь еще не настала, поэтому придется немного подождать. В полночь Анешка начнет ритуал, чтобы снять проклятие с амулета. Из уст божества будет извергаться огонь, а магическая аура вызовет появление призраков. Мы не можем подойти к ведьме слишком близко (это нарушит ритуал) и не должны подпускать к ней духов. **[Бой]** Нужно отражать все атаки призраков при помощи серебряного меча, а также Знаков Ирден и Игни. Когда мы победим все привидения, травница сможет завершить ритуал. В благодарность за бескорыстную помощь Анешка отдаст Сердце Мелитэле нам.

Мистическая река

Первая глава

Если мы обследуем потерпевшее кораблекрушение судно в логове кейрана, то найдем останки человека. На его теле будет ключ. Мы также обнаружим сундук, который сможем открыть этим ключом. Внутри сундука будет бортовой журнал и отчет капитана корабля «Петра Зилле» и несколько полезных вещей. Чтобы завершить это задание, нам потребуются некоторые из них. Мы должны прочитать судовой журнал и отчет капитана. Так мы узнаем, что экспедиция, плывшая на корабле «Петра Зилле», нашла в Лок Муинне ценный артефакт вранов и что в путешествии участвовал еще один корабль. Капитан так и не отправил свой отчет... Мы можем сделать это за него. Во Флотзаме есть несколько королевских почтовых ящиков. Мы можем положить отчет капитана в любой из них. Королевские курьеры регулярно проверяют эти ящики и обязательно передадут важную информацию куда следует...

Вся городская почта проходит через руки Людвига Мерса. Мы найдем один из ящиков на столе в его доме. Впрочем, Людвиг поднимет ненужный шум, если мы попытаемся влезть в почтовый ящик, а нам этого не надо. Лучше поговорить с ним и, воспользовавшись знаком Акси, убедить самому открыть ящик. Если он поддастся нашим чарам, мы сможем исследовать содержимое ящика безо всяких проблем. Внутри мы найдем отчет Людвига одному чиновнику в Вызиме. В нем Людвиг выдвинет ряд обвинений против почтмейстера, который будто бы не выполняет своих обязанностей. Еще один ящик находится в особняке Бернарда Лоредо. Чтобы открыть его, потребуется ключ, который находится у коменданта. Мы получим возможность проверить содержимое этого ящика только ближе к концу нашего пребывания во Флотзаме, если мы уьем Лоредо и снимем ключ с его тела. Внутри ящика мы найдем письмо к некоему Детмольту. Из него следует, что смерть Фольтеста не сильно тронула сердце коменданта. Его больше беспокоит самочувствие Хенсельта, короля Каздвена.

Вторая глава

В Аэзирне, во время плавания по Понтару, мы найдем «Эйлу Тар» – еще одно разбитое судно, похожее на «Петру Зилле», найденную нами у Флотзама. Используя капитанский ключ с первого корабля, мы сможем открыть сундук, найденный на втором судне. Внутри будет отчет капитана «Эйлы Тар», а также вранские кузнечные инструменты, с помощью которых будто бы можно выковать доспехи вранов. Кроме того, из отчета можно будет узнать, как погибли оба судна.

Третья глава

Спустившись в подземелья под Лок Муинне через вход рядом с городской площадью, мы должны будем пойти налево, а потом направо. Так мы попадем в комнату, где нас будет ждать сундук. Открыть его можно будет с помощью ключа капитана с корабля «Петра Зилле». Там мы найдем доспехи из Ийгита, меч Дейреата, руну огня и чертеж доспехов вранов, а также все необходимое дляковки. Имея на руках чертеж доспехов вранов, нам следует поговорить с местным кузнецом, Брасом из Бан Арда. Его можно найти в трактире на городской площади. Мы можем попросить его переделать доспехи из Ийгита с помощью вранских кузнечных инструментов, найденных нами в Аэзирне. Так мы сможем получить доспехи вранов, что будет означать выполнение задания.

ГЛАВА II

ПУТЬ ИОРВЕТА

Прелюдия к войне: Аэдири

Если мы отплываем из Флотзама вместе с Иорветом и отправляемся в Верген, то вторую главу мы начинаем в роли Стенниса **[1]**, сына убитого Демавенда и наследника аэдирирского престола. Мы, Саския, жрец Кревы и отряд краснолюдов должны встретиться с Хенсельтом, королем Каэдвена, который предъявил претензии на Верхний Аэдири. Дорога ведет нас сквозь ущелье прочь от Вергена.

Мы прибываем к месту встречи **[2]** и выслушиваем предложение Хенсельта: если мы отдадим ему Нижнюю Мархию, он позволит нам сохранить корону. Если же мы откажемся, он легко возьмет искомое силой. Переговоры накаляются. В зависимости от того, что мы говорим королю, он вызывает нас на поединок или приказывает своим людям схватить нас. **[Бой]** Проблем у нас возникнуть не должно. Достаточно блокировать атаки врага и наносить тяжелые удары стальным мечом. В определенный момент жрец Кревы пытается остановить бой, но Хенсельт в припадке ярости убивает его... Небо темнеет, сгущается туман, а из него появляются призраки.

Мирные окрестности Вергена внезапно превращаются в призрачное отражение битвы, произошедшей три года назад. Геральт, который направляется к городу краснолюдов, оказывается в самой гуще происходящего. Теперь мы снова играем за ведьмана и должны спасти Стенниса и Саскию, которых встретили в тумане. Нас сопровождают Иорвет и сова, которая указывает дорогу. В сову обратилась Филиппа Эйльхарт, чародейка, помогающая аэдиридцам. Она окружает нас магическим барьером и поражает молниями всех тварей, которые пытаются нас атаковать. **[Бой]** Не советуем вступать в бой с призраками или выходить за пределы заклинания Филиппы: вне сферы мы будем стремительно терять силы и здоровье, а драугиров и духов так много, что они наверняка убьют нас. Несколько раз совет-Филлипе преградят путь призраки. Чтобы идти дальше, нам придется уничтожить их. Следуя за совой, мы выходим из тумана, и у нас появляется возможность поговорить с Филиппой и Саскией. Саския собирает на совет всех своих командиров, чтобы обсудить странные события, свидетелями которых мы только что стали. Затем игра переносит нас за стены Вергена, где мы встречаемся со старостой города. Он сообщает, что нам уже приготовили комнату в трактире. Осмотрев ее, мы сможем походить по краснолюдскому городу. Когда мы будем готовы, можно отправляться на совет.

Военный совет

Отдохнув после долгого путешествия, мы отправляемся на созванный Саскией совет. **[1]** Придя туда, мы видим, что все уже в сборе: Филиппа Эйльхарт, Саския, Стеннис, Золтан, аэдирирская знать и представитель ополчения. Они разрабатывают план защиты от каэдвенских захватчиков. Но прежде всего нужно снять проклятие с поля битвы и рассеять призрачный туман. Этим займутся Филиппа Эйльхарт и Геральт. Чтобы снять проклятие, нам понадобятся четыре магических предмета, имеющих отношение к битве трехлетней давности. Затем нужно будет подготовиться к обороне Вергена. На совете появляется Иорвет, что вызывает

возмущение большинства. Однако Саския ценит помощь, которую предлагает эльф. И вдруг происходит беда: дева произносит тост, делает глоток и тут же падает – ее отравили.

Филиппа стабилизирует состояние Аэдирнской Девы и хочет поговорить с нами. Чародейка сообщает нам, что для спасения девушки нужны следующие ингредиенты: краснолюдовый бессмертник, сон дракона, королевская кровь и роза памяти. Узнав об этом, мы получаем 500 очков опыта и начинаем новое задание – Вопрос Жизни и Смерти. Оно охватывает задания Подземная жизнь, В поисках магии, Королевская кровь и Где же Трисс? Выполнение этих заданий позволит нам найти необходимые ингредиенты.

Подземная жизнь

По словам Филиппы, один из ингредиентов противоядия – трава, растущая глубоко под землей. Краснолюды называют ее бессмертником. Чародейка советует нам заглянуть в закрытую вергенскую шахту – там вполне может быть эта трава.

Зайдя в ближайший трактир, мы встречаем группу добрых друзей: Лютика, Золтана и Ярпена, а также Шелдона и Сесилия Бурдона, старосту Вергена. На вопрос о бессмертнике краснолюды также посоветуют нам спуститься в шахту, а Сесиль объяснит, почему она закрыта. Наши друзья предложат нам помощь, и мы договоримся встретиться с ними у входа в шахту.

Когда мы скажем Сесилию, что готовы, тот попросит Шелдона раскрыть шахту. Нам же староста поручит очистить штольни от монстров (Черная работа). Отправляясь на задание, стоит прихватить с собой не меньше четырех эликсиров Кошка. Если же мы хотим навсегда избавить шахты от монстров, то и несколько картечных бомб.

В сопровождении краснолюдов мы спускаемся вниз, чтобы найти бессмертник. Нужно быть готовыми к встрече с трупоедами. **[Бой]** Молниеносные удары серебряным мечом – лучшее средство от них. Не стоит забывать, что убитые трупоеды взрываются, так что лучше отпрыгивать от умирающих тварей как можно дальше.

Шахты краснолюдов – настоящий лабиринт с длинными ходами, запертыми дверями и трупоедами. Мало того: в них еще и темно, как это обычно и бывает в подземельях. Мы попадем в первую большую пещеру, и выясняется, что нам нужен ключ, чтобы открыть дверь к нижним уровням. Расправившись с монстрами в забое справа, мы находим тело убитого рудокопа, а на нем – ключ. Теперь мы можем вернуться в пещеру и открыть запертую дверь. Дальше в шахтах мы найдем тела еще двух шахтеров и еще два ключа. Так мы доберемся до самого нижнего уровня, где нас ждет утковол. **[Бой]** Если при нас есть бомбы, мы можем убить окружающих этого монстра трупоедов. Посмертными взрывами они ранят и утковолу. Этого монстра также можно бездвигнуть с помощью Знака Ирден, а затем прикончить ударом в спину.

После победы мы срываем краснолюдовый бессмертник. Теперь можно возвращаться на поверхность и рассказать Филиппе о наших находках.

В поисках магии



Чародейка Филиппа Эйльхарт говорит, что в качестве одного из ингредиентов для противоядия Саскии требуется некий магический артефакт. Если спросить у нее совета, она порекомендует нам проявить изобретательность и поспрашивать жителей города. Она также скажет, что Сесиль Бурдон так или иначе знает обо всех делах, которые касаются Вергена.

Когда мы спрашиваем Сесилия об историях, связанных с магией, он рассказывает о башне мага, которая стоит в лесу за Вергеном. Считается, что это уникальное Место силы, которое всегда привлекало магов. Нам следует туда заглянуть.

Мы проходим через предместья города, а затем через туннель, пробитый в скале. С другой стороны нас ждет живописный вид. К счастью, оттуда видна и башня. Мы переходим через реку и идем к холму. Недалеко отсюда обитают гарпии. Они нападают на нас, пока мы идем к Месту силы. **[Бой]** Это одна из наших первых схваток с гарпиями. Они обычно нападают группами, поэтому рекомендуется использовать Знак Аард. Он поможет сбить

на землю нескольких гарпий, которых затем будет нетрудно прикончить серебряным мечом. Расправившись с гарпиями, мы подходим к разрушенной башне, о которой говорил Сесиль. Внутри мы видим гнездо с кристаллом, в котором чувствуется магия. То ли это, что нужно Филиппе? Мы возвращаемся в Верген, чтобы поговорить с чародейкой.

Рассмотрев кристалл, чародейка объяснит нам, что это кристаллизованный сон краснолюда. Это интересный артефакт, но он недостаточно мощный для противоядия. Только гарпии келено заключают сны в кристаллы, а эти чудовища в основном обитают в заброшенной каменоломне за городом. Мы уверены, что найдем там достаточно мощный сон, однако староста Вергена запер ворота к ведущим туда пещерам, чтобы преградить путь монстрам. К счастью, первым в наши руки попал сон самого Сесилия, так что нам есть, что с ним обсудить.

Краснолюд-трезвенник, кто бы мог подумать... Самое главное, что теперь у нас есть ключ от каменоломни, и мы немедленно отправляемся туда. В самой каменоломне и в ее окрестностях нас ждет множество гарпий. **[Бой]** Как и прежде в лесу, лучший способ справиться с гарпиями – сбить их с помощью Знака Аард, а затем прикончить серебряным мечом. В пещерах мы должны найти пять зачарованных кристаллов. Их можно размещать в магическом обелиске, который является своего рода проектором. Это позволит нам просмотреть кристаллизованные сны. Один из них окажется сном дракона. Он наверняка подойдет для приготовления противоядия. Кроме того, мы найдем сон Балтимора. С его просмотра начинается отдельное задание – Кошмар Балтимора. Мы получили то, за чем пришли. Пора возвращаться в Верген.

Где же Трисс? (часть первая)



В город краснолюдов мы попали не случайно. Сюда вели следы Убийцы Королей и похищенной Трисс Меригольд. Теперь поиски чародейки приобретают дополнительный смысл: во Флотземе мы дали ей розу памяти. Если цветок все еще у нее, мы получим еще один ингредиент противоядия для Саскии. Мы спрашиваем о Трисс у Филиппы Эйльхарт, и так рассказывает о трагичном завсегдатае, который будто бы видел рыжеволосую женщину, упавшую с неба.

Нам не помешает выслушать эту историю из первых уст, и мы отправляемся в трактир. Краснолюды, о котором говорила Филиппа, беседует с хозяином. Он согласен рассказать нам историю рыжеволосой женщины за кружку махакамского. Купив ему выпивку, мы узнаем, что в овраге у каменоломни как будто с неба появились женщина и огромный громила. Мужчина бросил женщину, которую тут же похитил тролль.

Итак, мы идем к каменоломне. На перекрестке, где стоит деревянный алтарь, мы сворачиваем налево, к ущельям. Там мы встречаем тролля, о котором мы уже слышали. Тролль поведает уже известную нам историю, добавив к ней кое-что новенькое. Он заботился о раненой женщине, и жена-троллиха бросила его из ревности. Она забрала у него ленту рыжей женщины. Вскоре после этого рыжая сбежала. **[Выбор]** У нас есть выбор:

[А] Если мы рассердим тролля, он нападет на нас. **[Бой]** Легче всего победить тролля молниеносными ударами серебряного меча. Если этого будет мало, мы можем воспользоваться Знаком Ирден, а затем нанести ему удар в спину. После этого мы должны найти жену тролля и заполнить ленту.

[В] Мы также можем пообещать троллю, что не станем обижать его жену. В этом случае он попросит нас поговорить с троллихой и убедить ее вернуться в родное логово.

Мы углубляемся в ущелья, куда ушла жена тролля. По пути мы встречаем гарпий. **[Бой]** Их лучше всего бить серебряным мечом, а можно сбивать их с помощью Знака Аард. Идя по ущелью, мы достигаем рои с обломками судна. Там же мы видим жену тролля, окруженную вооруженными людьми. **[Выбор]** **[А]** Мы можем помочь людям и убить монстра. **[В]** Мы также можем вступить в бой с людьми, чтобы спасти монстра. А вдруг жена тролля видела Трисс или Лето?

[А] Если мы решим помочь наемникам, они отблагодарят нас позже, во время осады Вергена. Однако сейчас нам придется сразиться с женой тролля. **[Бой]** Имеет смысл использовать молниеносные удары серебряным мечом. Кроме того, если мы не убили тролля раньше, он нападет на нас при следующей встрече. Но это будет позже. Сейчас мы берем ленту Трисс с тела троллихи.

[В] Если мы станем на защиту монстра, то придется сражаться с наемниками. **[Бой]** Наши враги многочисленны, поэтому главное – ставить блоки и проводить контратаки. Знак Ирден нам тоже пригодится. Когда мы начинаем брать верх, Пангратт сдастся и после краткой беседы соглашается уйти, оставив монстра в живых. После битвы мы говорим с женой тролля. Если мы убили ее мужа, то спрашиваем ее о ленте и возвращаемся в Верген. Если же тролль жив, мы просим ее вернуться к мужу. Благодарные супруги отдадут нам ленту Трисс и рог, которым можно вызвать их в случае опасности. Позже они помогут нам при обороне Вергена.

Пора возвращаться к Филиппе, чтобы рассказать ей обо всем и отдать ей ленту: возможно, Филиппа сможет понять, где находится Трисс, по ее вещице. Нашу беседу с чародейкой прерывают. Оказывается, крестьяне хотят убить Стенниса: они считают, что это он отравил Саскию. К поискам Трисс мы вернемся позже. Сейчас нам нужно бежать в ратушу, где осаждают наследника престола (Королевская кровь).

Королевская кровь

Чтобы найти ингредиенты противоядия для Саскии, Филиппа поручает нам сразу несколько заданий, включая это. Для зелья чародейке нужна королевская кровь. Сразу после совета (Военный совет) мы можем увидеться со Стеннисом и сказать ему, что нам от него нужно, но он возмущенно нам откажет. У нас будет шанс получить королевскую кровь, только когда мы доставим Филиппе ленту Трисс. Нашу беседу с чародейкой прервет дворянин, который скажет, что крестьяне готовы разорвать Стенниса, обвиняя его в отравлении Саскии.

Мы отправляемся туда, где забаррикадировался принц. Там нас ждет толпа жителей Вергена, крестьян, знати и краснолюдов, а также наши друзья Золтан и Лютик. Эти двое опишут нам положение. Крестьяне считают Стенниса виновным, а знать защищает его. Мы должны собрать как можно больше информации и вынести приговор.

Нам предстоит несколько разговоров с собравшимися краснолюдами, крестьянами и знатью. Мы также можем побеседовать со Стеннисом, если используем в разговоре со стражниками Знак Аксий.

После трех разговоров мы выясним позиции обеих сторон, и крестьяне потребуют от нас вынести приговор. **[Выбор]** Нам предстоит принять нелегкое решение. Мы не узнали никаких фактов, которые могли бы однозначно указать на виновного. **[А]** Тем не менее, мы можем осудить Стенниса на смерть как виновного. **[В]** Мы также можем заявить, что имеющихся улик недостаточно. В этом случае решение примет Саския после выздоровления.

[А] Объявив Стенниса виновным, мы получим нужную нам королевскую кровь.

[В] Если мы оставим решение за Саскией, то обеспечим Стеннису справедливый суд, однако нам придется получить королевскую кровь от Хенсельта.

Независимо от сделанного выбора, мы отправляемся к Филиппе, чтобы сообщить ей о судьбе Стенниса. Тем временем чародейка смогла отыскать следы Трисс с помощью мегаскопа.

Где же Трисс? (часть вторая)



Пока мы судили Стенниса за его предполагаемое участие в отравлении Саскии, Филиппа Эйльхарт установила местонахождение Трисс по добытой нами ленте. Когда мы встречаемся с чародейкой у нее дома, она сообщает нам, что Меригольд находится по другую сторону призрачного тумана – в лагере короля Хенсельта. Чародейка предлагает помочь нам пересечь поле битвы, поэтому мы просто отправляемся туда.

Мы проходим через сожженную деревню и вступаем в туман. Нас сопровождает уже знакомая сова, которая окружает нас магическим барьером и поражает призраков молниями. Мы следуем за чародейкой. Через некоторое время сова попадет в магическую ловушку. Мы должны победить всех врагов, чтобы освободить Филиппу и продолжить путь. **[Бой]** Мы применяем сильные удары серебряного меча. Призраки – слабые противники, так что проблем возникнуть не должно. Мы идем дальше, стараясь не выходить за защитный барьер.

Когда мы пересекаем поле битвы, Филиппа покидает нас: она боится, что ее заметит Детмольд, придворный чародей короля Каэдвена. Мы идем на север, к лагерю Хенсельта. У пограничного столба мы находим загадочную статуэтку, а затем неожиданно сталкиваемся лицом к лицу с Верноном Роше и его отрядом. Несмотря на неприятные обстоятельства нашего расставания, темерец укажет нам путь к лагерю нильфгаардского посла Шилярда, где мы, возможно, найдем Трисс. **[Выбор] [A]** Мы можем попытаться проскользнуть через казвенский лагерь со стороны обрыва или **[B]** пройти по подземным туннелям, населенным чудовищами.

[A] Мы идем к обрыву, как нам сказал Роше, и пробираемся в королевский лагерь.

Мы подходим к палатке слева, и когда наружу выходит пьяный часовой, мы ждем, когда он повернет налево. Потом мы ждем, пока все солдаты, сидящие у костра, не отвлекутся на блуждающего товарища. Тогда мы проскальзываем дальше и сворачиваем налево, к палаткам, чтобы не привлекать внимания часовых. Так мы попадем ко вторым воротам. Теперь мы ждем, когда патруль войдет в лагерь. Мы выходим из ворот, расправляемся с часовым и спускаемся к пещерам под лагерьем. Там нас встречают накеры. **[Бой]** Против них нужно применять быстрые удары серебряного меча. Вскоре мы достигаем противоположного выхода из пещеры. Там нас замечает нильфгаардский часовой.

[B] Альтернативный маршрут, который указал нам Роше, идет через пещеры под лагерьем. Вход туда скрыт в шатре куртизанок напротив казденских укреплений. Там мы должны поговорить с мадам Кароль и подкупить ее, чтобы получить нужные сведения и ключ от входа в туннель. Так мы попадем в подвал заброшенной башни, откуда можно попасть в пещеры. Мы направляемся на север и северо-восток. По пути нам встретятся местные обитатели – накеры. **[Бой]** Знак Аард пригодится нам против монстров, которые нападают группами. Он позволит нам сбить часть этих созданий, и их будет легче прикончить серебряным мечом. Там есть и утковол. Раньше, в шахтах краснолюдов, мы уже справились с одним. Этого тоже нужно обездвигнуть с помощью Знака Ирден и атаковать со спины. Когда мы выходим из пещер на берег, нас останавливает нильфгаардский часовой. Солдат Империи ответит нас к послу Шилярду Фиц-Эстерлену. После краткой беседы нас обыщут, и стражники отберут у нас статуэтку. Выясняется, что это превращенная Трисс Меригольд! Посол уйдет, приказав своим людям убить нас. Вернон Роше и Бьянка спасут нас в последний момент. Теперь мы должны сразиться с нильфгаардскими солдатами во главе с чародеем. **[Бой]** От заклинаний необходимо уворачиваться. Лучше всего сразу сбить его в момент телепортации с помощью Знака Аард и убить. Мы можем обездвигнуть охрану с помощью Знака Ирден, а затем покончить с ними ударами в спину.

[Последствия выбора в задании Королевская кровь]

[A] Если мы объявили Стенниса виновным в отравлении Саскии в задании Королевская кровь и получили королевскую кровь таким способом, то можем теперь прибегнуть к помощи Роше, чтобы покинуть казденский лагерь. Он выведет нас оттуда как заключенных, от которых должен избавиться. По дороге нам следует избегать патрулей: если они нас заметят, то разгадают хитрость, и нас ждет героическая смерть и конец игры. Избегая патрулей, мы достигаем ворот, где нас останавливает часовой. Ответ на его первый вопрос – «Игра», а затем мы должны выбрать вариант «Промолчать», иначе часовой поймет, что происходит, и поднимет тревогу. Так мы выбираемся из лагеря и возвращаемся к туману.

[B] Если в задании Королевская кровь мы решили, что доказательств вины Стенниса недостаточно, и не получили королевскую кровь, то теперь мы можем попросить Роше помочь нам раздобыть кровь Хенсельта. Вернон отвлечет охрану, и мы сможем пробраться в шатер короля Каздвена. Мы прячемся за бочками и ждем, когда солдаты уйдут, а затем пробираемся за палатками к самому большому шатру. За ним стоят бочки, которые мы поджигаем с помощью Знака Игни, чтобы отвлечь часовых. Теперь мы можем проникнуть в королевский шатер. После разговора с Хенсельтом мы получаем королевскую кровь, и нас выводят из лагеря в обмен на обещание убрать призрачный туман. Пора возвращаться в Верген.

Перед тем, как мы войдем в туман, Филиппа появится еще раз. Она проведет нас через поле битвы. Как и в прошлые разы, нам придется сражаться с духами и призраками. **[Бой]** Лучше оставаться за магическим щитом чародейки и предоставить ей разбираться с врагами. Однако в определенный момент призраки поймут сову в магическую ловушку. Чтобы освободить Филиппу, нам придется убить всех врагов. Затем можно продолжать путь к краснолюдской крепости.

Итак, мы доберемся до безопасного Вергена. Теперь можно отправиться к Филиппе домой, чтобы сообщить ей о судьбе Трисс. Оказывается, служанка чародейки Цинтия была нильфгаардской шпионкой и сбежала. К счастью, она бросила все свои вещи, среди которых мы находим розу памяти. Цветок вянет, нам нужно спешить...

Вопрос жизни и смерти

Спасение Саскии – одна из наших самых главных задач в Вергене. Она объединяет четыре вышеперечисленных задания по сбору ингредиентов: Подземная жизнь, где мы ищем краснолюдский бессмертник, В поисках магии, где мы находим сон дракона, а также задания Королевская кровь и Где же Трисс?, в ходе которых мы добываем королевскую кровь и розу памяти.

Собрав все ингредиенты, мы вручаем их Филиппе Эйлхарт, которая сразу же начинает готовить лекарство для Саскии. Мы присутствуем при выздоровлении девушки. Придя в себя, Саския отдает нам меч Вандергрифта. Клинок казвденского полководца понадобится нам, чтобы разогнать призрачную мглу.

Вечный бой

На военном совете мы с Филиппой обсуждаем, как снять проклятие с поле битвы. По словам чародейки, для этого нам потребуются четыре магических предмета, связанных с битвой трехлетней давности. Они должны символизировать отвагу, веру, ненависть и смерть. Филиппа обещает нам найти первые два, оставляя нам символы ненависти и смерти.

Мы должны как можно больше узнать об этой битве. Для этого нам нужно расспросить о ней Филиппу, старосту Вергена Сесилия Бурдона и наших друзей-краснолюдов – Золтана и Ярпена. Они расскажут нам о мече Вандергрифта, которым сейчас владеет Саския, и о знамени Бурой Хоругви. Выясняется, что казвденский генерал, которому принадлежал меч, был печально известен своей жестокостью. Кроме того, мы узнаем, стороны, Бурая Хоругвь полегла в битве за Верген до последнего человека, а тела солдат были похоронены в лесу, недалеко от города. Поскольку охраняющие Саскию эльфы не подпускают к ней никого кроме Филиппы, нам придется ждать ее выздоровления, чтобы получить меч.

Символ смерти

Итак, давайте займемся поисками знамени Бурой Хоругви. Нам нужно исследовать катакомбы в лесу. Мы можем сделать это во время поисков сна дракона (В поисках магии) или расследуя убийства, случившихся в городе (С трепещущим сердцем). Мы отправляемся в лес: из предместий Вергена мы попадаем на стены и достигаем района, где расквартирован

отряд Иорвета. Там мы находим туннель, выходящий на берег реки. Интересующий нас лес находится на другом берегу. Где-то в нем есть вход в склеп. Вероятно, внутри на нас нападут призраки. **[Бой]** Справиться с ними нам поможет серебряный меч и Знаки Ирден и Аард.

Мы должны попасть на нижний уровень. Там в одном из залов мы встречаем дух знаменосца Бурой Хоругви. **[Выбор] [А]** Мы можем обмануть его и заявить, что мы когда-то входили в Бурю, или **[В]** мы можем сразиться с ним.

[А] Если мы заявим, что служили в Бурой Хоругви, то дух не поверит нам. Но если мы будем настаивать, он задаст нам несколько вопросов для проверки. Ответ на первый его вопрос – это неверно. Следующий ответ – Мэнно Коегоорн, а третий ответ – Мэнно Коегоорн был убит под Бренной. Ответ на вопрос о полководцах в битве за Верген – Зельткирк и Вандергрифт. Последний ответ – нас взял в плен Бигерхорн. Так мы убедим недоверчивого призрака, и он разрешит нам взять знамя из саркофага. Если мы сделаем ошибку, но при нас есть бобровая шапка или плащ Бурой Хоругви, дух даст нам еще один шанс. В противном случае нам придется сразиться с ним. Мы можем получить эти предметы в ходе задания Кошмар Балтимора или выиграть их в кости у Скалена Бурдона.

[В] Если у нас нет настроения болтать с духом, или мы дадим неверный ответ на один из его вопросов, нам придется драться. **[Бой]** Это очень трудный бой, к которому нужно подготовиться. Знак Ирден нам очень поможет: он позволит обездвижить противника и добить его серебряным мечом. Теперь мы можем взять знамя Бурой Хоругви. Но это еще не все. Если мы обманули призрака, он периодически будет преследовать нас в других сражениях.

Символ ненависти

Когда мы заполучим знамя, нам останется раздобыть меч Вандергрифта. Для этого нам нужно собрать все ингредиенты лекарства для Саскии. Когда Убийца Дракона излечится, она просто отдаст нам меч.

Теперь нам нужно поговорить с Филиппой, чтобы получить два остальных артефакта – магический медальон и доспехи Зельткирка. Получив все четыре предмета, мы отправляемся к прозрачной мгле.

В тумане мы превращаемся в азирнского солдата. Наш командир отдает приказы лучникам и приказывает нам захватить вражеское знамя. Мы бежим через защитные укрепления к духам каздвенских воинов, обороняющим знамя. **[Бой]** Мы должны блокировать атаки врага и наносить быстрые удары. Мы лишены ведьмачьих умений, поэтому придется обойтись без Знаков, зелий и бомб.

После победы нашим телом завладеет дух каздвенского воина. Мы должны сообщить нашему командиру, что знамя попало в руки врага. С неба градом сыплются стрелы. Прячась за деревянными щитами, мы пересекаем поле битвы. Лучники стреляют с определенными промежутками, так что между залпами мы в безопасности. Так мы доходим до нашего генерала... Это Вандергрифт. Друг. Он бранится с Сабриной Глевессиг, придворной чародейкой короля Хенсельта.

Сабрина насыляет на поле битвы огненный дождь. Нами завладел дух азирнского полководца Зельткирка. Мы еще раз вступаем в сражение с духами и призраками каздвенских

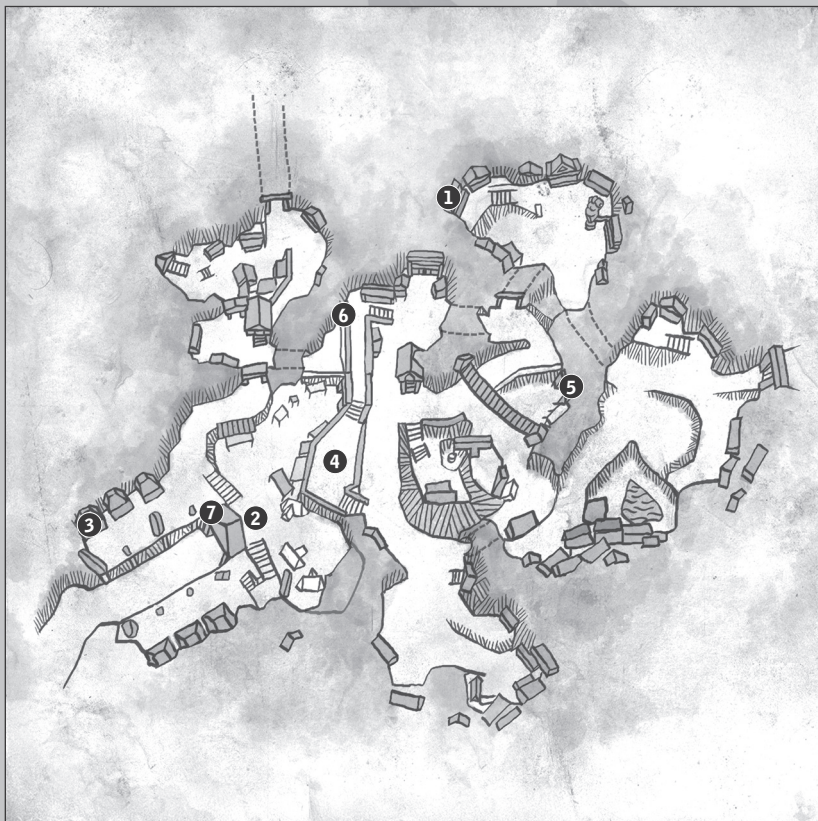
солдат. **[Бой]** В нашем распоряжении есть только меч. Мы пытаемся блокировать вражеские атаки и быстро наносить ответные удары. В конце концов мы оказываемся лицом к лицу с Вандергрифтом. Дух Зельткирка покидает наше тело, и в бою с другом мы наконец можем воспользоваться всеми способностями ведьмака.

[Бой] Бой с другом – один из наиболее трудных в игре. Каэдвенский генерал стал демоном, который может превратиться в торнадо, вызвать залп лучников и, наконец, направить огненный град Сабрины на нас. Когда друг применяет свои специальные способности, нам лучше за чем-нибудь укрываться. Когда он не пользуется ими, нам следует атаковать его серебряным мечом. Большая часть Знаков в этом бою бесполезна, но Квен может быть полезен. Нужно также использовать увороты и перекаты, чтобы подобраться к демону с боку и нанести мощный удар.

После смерти демона нами завладеет дух каэдвенского жреца, который попытается вывести солдат из-под огненного ливня. Прячься за укрытиями, мы направляемся к краю тумана...



Осада Вергена



После окончания битвы духов мы приходим в себя в доме Филиппы Эйльхарт **[1]**. Чародейка сообщает нам, что войска Каздвена под предводительством самого Хенсельта приближаются к Вергену, и просит нас поговорить с Золтаном: тот отвечает за оборону города. Мы найдем Золтана вместе с Саскией у городских ворот **[2]**. Во время беседы с краснолюдом покажутся каздвенцы. Золтан попросит о помощи – мы должны лить кипящее масло на атакующих. Мы бежим на стены **[3]**. Там мы сталкиваемся с каздвенскими щитниками. **[Бой]** В бою с врагами, у которых есть щит, нам нужно блокировать атаки и наносить сильные удары. Кроме того, их можно обездвигить Знаком Ирден или зайти к ним сбоку при помощи перената. Уничтожив врагов, мы выливаем масло при помощи рычага и возвращаемся к Золтану. К несчастью, появляется Детмольд и магией разрушает построенную защитниками баррикаду. Золтан отдает приказ отойти за вторые ворота города **[4]**.

Шелдон закрывает за нами ворота, и мы спешим на стены. Армия Хенсельта захватывает предместья и приближается к городской стене. Солдаты лезут по лестницам... Нас ждет смертный бой. **[Бой]** Мы сражаемся не в одиночку, поэтому можно довольно эффективно отбиваться и применять Знаки. Отбив первую волну нападающих, мы получим передышку. Когда мы справимся со второй волной, Саския сообщит нам о тайном ходе в город. Он проходит по пещерам, примыкающим к шахтам под Вергеном. Она добавит, что посланный туда отряд не вернулся.

Саския попросит нас разведать туннели **[5]** вместе с ней. Мы следуем за девушкой и натываемся на отряд казденцев. **[Бой]** Против тяжело вооруженных воинов лучше всего помогут быстрые удары стального меча и Знак Аард. Мы углубляемся в пещеры и встречаем там Детмольда с отрядом наемников. Чародей преграждает нам путь назад и вынуждает принять неравный бой. **[Бой]** В этом бою нельзя забывать о защите, необходимо контратаковать и уворачиваться от заклинаний Детмольда. Внезапно заклинание поражает Геральта... Саския спасет нас, превратившись в дракона. Затем, после краткого разговора с девушкой, мы возвращаемся в город. По пути мы встречаем Золтана. Он говорит, что мы нужны на стенах.

На стенах Вергена Саския произносит речь, чтобы поднять боевой дух защитников. Тут же появляются вражеские войска под предводительством Хенсельта и Детмольда. Чародей разбивает ворота, и король отдает приказ на штурм. На нас накатывается новая волна казденских солдат. **[Бой]** Мы должны легко справиться с врагами, если будем уметь отражать их удары и в случае необходимости применять Знаки.

На другом конце поля битвы появляется Иорвет со отрядом скья'таэлей. Теперь войска Хенсельта окружены, и эльфы засыпают врага стрелами. Саския просит Геральта и Золтана поддержать Иорвета и помочь ему закрыть первые городские ворота, чтобы отрезать казденцам единственный путь к отступлению.

Мы бежим к лестнице на стены справа **[6]** и оказываемся рядом с укреплениями, с которых ранее лили масло **[7]**. Золтан закрывает ворота... и у Хенсельта не остается иного выбора, кроме как сдаться. Так он немедленно и поступает.

Игра переносит нас к дому Филиппы **[8]**, где идут переговоры о мире. Хенсельт обещает выплатить репарации. Точная сумма будет определена на встрече в Лок Муинне. Кроме того, он признает Саскию правительницей Вергена и владычицей долины Понтара. После этого он получает свободу и должен отправиться в Лок Муинне. Зато Детмольд приговорен к смерти за военные преступления.

Филиппа и Саския говорят, что они отправляются в Лок Муинне, и исчезают в портале, созданном чародейкой. К нам подходит Иорвет и обращает наше внимание на странное поведение Саскии.

С трепещущим сердцем



Когда мы заходим на постоянный двор после совета, созванного Саскией, у двери к нам подходит эльф из отряда Иорвета и просит уделить ему время. Он представляется как Элеас и говорит, что некоторое время назад в Вергене стали пропадать молодые люди, а их тела потом обычно находили возле сожженной деревни. Если мы начнем расспрашивать его, он скажет, что эти тела похоронены в могиле недалеко от города. По-видимому, их убил не человек и не эльф. Элеас предлагает награду за поимку убийцы... Похоже, это работа как раз для ведьмана.

В сожженной деревне мы не найдем почти ничего, что помогло бы в нашем расследовании. Запах серы и следы крови только подтверждают подозрения Элеаса. Нам нужно осмотреть тела убитых. Может, так мы сумеем напасть на след.



Пробитый в скале туннель приводит нас из предместий Вергена в заросшую лесом долину. Катакомбы находятся в самом центре долины.

Мы попадем в подземные помещения, пробив стены с помощью Знака Аард. Там мы найдем тела убитых, завернутые в ткань. Прежде чем мы успеем рассмотреть их, на нас нападут призраки. **[Бой]** С этими врагами мы уже встречались: в тумане и в психиатрической лечебнице в Флотзаме. Мы победим их, применив старую тактику: Знаки Аард и Ирден, перекаты и серебряный меч. Вскрытие трупов – занятие не из приятных... Нам следует поискать свежие тела, принесенные несколько дней назад... Исследуя катакомбы, мы найдем подходящее тело в третьей комнате от входа. Мы разворачиваем ткань и осматриваем тело убитого. Если при нас есть хирургические инструменты, мы сможем извлечь из руки погибшего кусочек железа. Похоже, это осколок меча. Когда мы перевернем тело на бок, чтобы рассмотреть раны на спине, мы обнаружим под телом альбом со стихами Лютика. После тщательного исследования тела мы придем к выводу, что все указывает на суккуба. Раз мы уже в катакомбах, мы можем спуститься на нижний уровень, где в одном из помещений встретим дух каэдвенца. Он охраняет знамя Бурой Хоругви – один из артефактов, которые нужны нам, чтобы разогнать призрачную мглу (Вечный бой). Мы возвращаемся в Верген, чтобы поговорить с Лютиком о его стихах.

Мы найдем нашего друга на постоялом дворе. На вопрос о его сочинениях он скажет, что у него украли книжку со стихами. Мы просим его помочь нам: Лютик должен выманить суккуба своими стихами. Мы договариваемся о встрече в полночь у сожженной деревни.

В назначенное время мы встречаемся с поэтом. Теперь мы играем за Лютика и должны выманить демона его стихами. Мы складываем следующий куплет: «Если бы желала дева лечь со мною, / То спросило б сердце белые ладони, / Сможешь удержать ли, / Коль мне грудь откроешь?» Это сбавывает, и суккуб призывает нас к себе. **[Выбор]** **[А]** Мы, действуя за Лютика, можем последовать за демоном в убежище, несмотря на требование Геральта, или **[В]** можем вернуться к ведьмаку. От нашего выбора мало что зависит; что бы мы ни сделали, скоро мы снова станем управлять Белым Волком. Мы спешим к суккубу, но, к нашему удивлению, она не спешит нападать на нас. Мы же начинаем сомневаться в своих выводах.

Жгучая красотка заявляет, что соблазняет мужчин и спит с ними, чтобы высосать их энергию, но не убивает их, потому что хочет, чтобы они возвращались к ней. Она говорит, что один из ее ухаженеров, Элеас, влюбился в нее и убивает других мужчин из ревности. **[Выбор]** Трудный выбор... заявления обеих сторон звучат убедительно. **[А]** Если мы не поверим демону, то можем вступить с ним в бой. **[В]** Если мы поверим суккубу, то стоит еще раз поговорить с эльфом.

[А] [Бой] Поединок с суккубом выиграть сложнее, чем бой с обычным противником. Но мы должны справиться с ним, если будем действовать серебряным мечом и применять Знаки Ирден или Квен. После смерти демона мы возвращаемся к Элеасу за обещанной наградой.

[В] Мы встретим Элеаса у постоянного двора. На вопрос об убийствах он будет все отрицать, и мы оправимся к его командиру. Если у нас уже есть осколок меча, найденный в теле жертвы, Иорвет нам поверит. В противном случае он попросит нас найти хоть какие-нибудь доказательства. Когда мы покажем осколок Иорвету, выяснится, что главный подозреваемый исчез. Это только подтвердит наши подозрения: суккуб говорил правду. Пора встретиться с суккубом и получить награду... На пути к монстру, возле сожженной деревни, на нас нападет Элеас. **[Бой]** Наш противник вооружен двумя саблями. Проще всего обездвигнуть его с помощью Знака Ирден, а затем нанести несколько сильных ударов в спину. После этого идем к демону...

Кошмар Балтимора



Во время поисков магического артефакта в старой каменоломне мы видели сон некоего Балтимора. Испуганный краснолюд от чего-то убежал. Бродя по Вергену, мы увидим дом из сна рядом с шахтами. Перед ним мы встретим Торака. Выясняется, что он ученик великого кузнеца рун, который исчез несколько лет назад. Торак унаследовал дом и звание Балтимора, когда кузнец исчез, но сам признает, что ни он, ни его ученики не могут сравниться со старым кузнецом.

Краснолюд разрешает нам взглянуть на мастерскую пропавшего мастера. Внутри, среди инструментов и паутины, мы замечаем, что одну из стен можно разрушить с помощью Знака Аард. В тайной комнате мы находим небольшой сундучок, а в нем карту Балтимора. По правде говоря, это скорее стишок, описывающий путь к определенному месту.

На выходе из мастерской к нам подходит Торак. Он немного обеспокоен шумом, который мы устроили. **[Выбор] [А]** Мы можем рассказать ему о записке или **[В]** оставить эту информацию при себе. Если мы расскажем ему все, он попросит нас принести ему заметки Балтимора, если мы их вдруг отыщем.

«Поиск свой начни с колодца, там, где эхо отзовется». Мы найдем разрушенный колодец в сожженной деревне. Следуя заметкам кузнеца, мы проходим через деревню, затем сворачиваем налево и проходим под огромными воротами. Там мы находим деревянный алтарь какого-то божества. Мы идем по средней дороге и подходим к каменоломне, где мы уже были. Следующий стих Балтимора указывает на пещеры гарпий. Но вместо того, чтобы подойти к воротам, мы взбираемся на скалы слева и находим там сундук с руническим ключом. Что дальше? Мы изучаем заметки краснолюда. «Коли выбрал правый путь, встретить деву не забудь. Тень утопленницы бедной в полдень станет стрелкой верной...» Мы возвращаемся к перекрестку и направляемся к оврагам, где живут тролли. «Бедная утопленница» – это корабль, разбившийся о скалы. Мы найдем дверь, скрытую растущим рядом плющом. Ее откроет рунический ключ. Чтобы войти внутрь, нам придется сжечь сорняки с помощью Знака Игни. За дверью мы найдем сундук с рунами кузнеца Балтимора и его записки.

Прежде чем мы откроем сундук, появится Торак с двумя учениками. Оказывается, краснолюд следил за нами с тех пор, как мы в первый раз упомянули имя Балтимора.

[А] Если мы перед этим согласились отдать ему записки кузнеца, он потребует, чтобы мы позволили ему самому достать их из сундука. За это он даст нам денег и все остальное содержимое сундука. Если мы согласимся, задание будет завершено. Если мы решим, что краснолюд ведет себя подозрительно, Торак нападет на нас.

[В] Если мы не рассказывали о карте Балтимора, краснолюд нападет на нас.

[Бой] Лучше всего применить Знак Аард в самом начале стычки: он поможет отбросить противников и даст нам время обдумать тактику боя. Мы в меньшинстве, поэтому нам может пригодиться Знак Ирден, который обездвижит по крайней мере одного из нападающих, и мы сможем расправиться хотя бы с ним. После победы на Тораком и его подмастерьями мы наконец-то открываем сундук, который так искусно спрятал Балтимор. В нем мы найдем руны и прочие сокровища, но главное – мы получим записки старого мастера.

Прочитав их, мы узнаем, что это Торак убил Балтимора. Мы сообщим об этом старосте Вергена Сесию Бурдону. Краснолюд даст нам небольшое вознаграждение за то, что мы узнали истину, и начнет искать нового кузнеца рун.

Игра в покер: Верген

Игроков в покер на костях в Северных Королевствах можно встретить где угодно. Верген – не исключение, и мы столкнемся здесь со многими любителями перекинуться в кости. Первыми, кого мы встретим, станут, вероятно, хозяин постоялого двора и Скален Бурдон. Хозяин не станет играть с нами, пока мы не победим по меньшей мере двух слабейших соперников в городе. С другой стороны, Скален готов играть с нами когда угодно.

Мы найдем указанных хозяином постоялого двора соперников в доме подмастерьев кузнеца рядом со статуей божества краснолюдов. Это Бруно Бигс и Корнелий Мейер. Когда мы обыграем их обоих, то можем идти на постоянный двор, чтобы сразиться с его хозяином. Выиграв у него позволит нам сразиться с противником посерьезней: с Сесилем Бурдоном. Обычно его можно найти в доме над входом в шахту. После победы над Сесилем мы узнаем о лучшем местном игроке. Это подмастерье кузнеца, некий Хагарт. Этого краснолюда следует искать рядом с его домом, у статуи. Мы уже побывали там, когда искали Бруно и Корнелия. Выиграв у подмастерья кузнеца, мы сможем выбрать награду: либо метеоритную сталь, необходимую для нового меча против монстров, или деньги. Эта победа завершит линию задания в Вергене. Разумеется, мы можем и дальше играть со всеми, кто согласится.



Кулачные бои

Как и во Флотзаме, в вергенском трактире также проходят кулачные бои. Если мы хотим проверить свои умения в поединке с местными бойцами, нам стоит поговорить с Шериданом, строителем таких боев.

Мы знакомимся с правилами и соглашаемся подраться, после чего нас ждет бой с тремя соперниками подряд. Каждый следующий боец будет сильнее предыдущего, но если постараться, можно победить их всех. После третьей победы нас признают мы получим лавры победителя.

Когда Шеридан начнет поздравлять нас, его прервет дворянин, который представится братом Зельтирка. Желая завоевать признание и выйти из тени знаменитого брата, этот рыцарь вызовет нас на бой. Мы можем принять этот вызов или отказаться драться с Зильгартом.

Если мы отклоним вызов или победим рыцаря, он оскорбится и уйдет с угрозами. Если мы примем вызов и проиграем, он уйдет счастливым, и на этом кулачные бои в Вергене для нас закончатся, впрочем, мы снова встретим Зильгарта в третьей главе.

Борьба на руках: Верген

В Вергене – шахтерском городе, полном крепких краснолюдов – нет недостатка в соперниках по борьбе на руках. Среди них будут и наши старые знакомые: Ярпен Зигрин и Шелдон Скаггс. Золтан уже рассказывал нам об их способностях.

Вышеупомянутые краснолюды проводят большую часть этой главы в трактире, и искать их нужно именно там. Оба с радостью согласятся побороться с нами. Это соперники потруднее тех, к кому мы привыкли во Флотзаеме. Если мы одолеем их, они попросят нас немного сбить спесь со Скалена Бурдона, который похваляется тем, что сильнее его в городе никого нет.

Скалена тоже можно встретить на постоялом дворе. Если предложить ему побороться, он скажет, что сразится с нами, только если мы победим остальных противников. Скален сильнее всех, кто встречался нам раньше, но если постараться, можно победить и его.

Контракт на королеву гарпий

Контракт на убийство королевы гарпий – одно из заданий, которые мы найдем на доске объявлений у трактира. Этот контракт можно выполнить только во время поисков сна дракона (В поисках магии). Мы найдем королеву гарпий в каменоломне возле Вергена. Чтобы попасть туда, придется взять ключ от ворот у старосты города. Все шаги, которые необходимо для этого предпринять, описаны в прохождении вышеуказанного задания. Королева гарпий нападет на нас после того, как мы просмотрим кристалл с соном дракона. **[Бой]** Королеву сопровождает целая стая гарпий, поэтому в этой битве нам очень пригодится Знак Аард, который позволит сбивать монстров, после чего их нужно будет только добывать серебряным мечом. После убийства королевы мы возьмем все что только можно с ее тела и вернемся в город, чтобы сообщить старосте о победе.

Контракт на гарпий

На доске у трактира мы найдем объявление, которое приглашает храбрецов сократить популяцию гарпий, обитающих вокруг города. Кто может справиться с этим лучше, чем специально для этого созданный ведьмак?

Чтобы найти действенный способ избавиться от местных монстров, мы должны сначала изучить их повадки. Мы можем узнать о них из книг или на практике, сражаясь с монстрами. Гарпий вокруг Вергена более чем достаточно, так что есть смысл сэкономить деньги и изучить слабости этих созданий в бою. Мы столкнемся с гарпиями в лесу, окружающем разрушенную башню, в оврагах и в каменоломне.

Получив необходимые знания, Геральт поймет, что гнезда этих монстров следует уничтожать с помощью ловушек на гарпий. Любой ремесленник (например Ухач или Торак) смогут изготовить для нас эти ловушки. Нам останется только найти гнезда и уничтожить их (все они находятся у каменоломни). Разобравшись с гарпиями, мы возвращаемся в город, чтобы получить от старосты заслуженную награду.

Черная работа

О том, что шахта города закрыта, мы можем узнать от старосты Сесилия Бурдона или прочесть на доске объявлений. Лучше всего выполнить это задание во время поисков краснойлюдовского бессмертника (Подземная жизнь), поскольку там нам тоже придется спускаться в шахту. Стоит приготовить меньше пяти карточных бомб. Для этого нужны ингредиенты, содержащие ребис и аер. Под землей нам пригодится и парочка эликсиров Кошка.

В шахтах мы столкнемся с многочисленными трупоедами. Если мы их уничтожим, то узнаем достаточно, чтобы разобраться с их гнездами. **[Бой]** В бою с гнильцами нельзя забывать, что перед смертью они начинают дрожать, а затем взрываются. Если мы видим дрожащего гнильца, нужно отпрыгнуть от него на безопасное расстояние. Трупоеды нападают группами, поэтому следует использовать против них Знак Аард. Знак Ирден пригодится, чтобы бездвигивать чудовищ.

Если мы хорошенько обыщем все переходы, то найдем все логова трупоедов. С помощью карточных бомб мы сможем их завалить. После этого останется сообщить Сесилию Бурдону о том, что задание выполнено.

ГЛАВА II

ПУТЬ РОШЕ

Прелюдия к войне: Каздвен

Если мы помогли Роше убить коменданта Лоредо, то Флотзам мы покидаем на корабле специального отряда Темерии. Мы отправляемся на границу Аздирина и Каздвена. Насколько нам известно, туда сбежал Лето вместе с Трисс. Там же, у города Верген, каздвенская армия готовит вторжение в Азирин...

Мы начинаем вторую главу, играя за каздвенского короля Хенсельта. В сопровождении Шеалы де Тансервилль, чародея Детмольда и каздвенских рыцарей мы отправляемся на переговоры с аздириной знатью. Дворяне ищут покровительства короля Хенсельта после убийства короля Демавенда. Хенсельт намеревается использовать эту возможность и захватить земли погибшего соседа.

Прославленная Дева Саския, убийца дракона, о которой упомянул Иорвет в первой главе, вмешивается в переговоры с баронами. После взаимного обмена «любезностями» девушка вызывает короля на поединок. От нас зависит, примем ли мы этот вызов или последуем совету Детмольда и попытаемся захватить Саскию, что приведет к большому сражению. **[Бой]** Проблем у нас возникнуть не должно: достаточно блокировать атаки врага и наносить тяжелые удары стальным мечом. В определенный момент жрец Кревы попытается остановить битву, но Хенсельт в припадке ярости убивает его... Небо темнеет, сгущается туман, и из него появляются духи.

Геральт и Роше приближаются к воротам каздвенского лагеря. Медальон ведьмака начинает дрожать, предупреждая о надвигающейся опасности. Внезапно местность накрывает призрачная мгла. В ней мы встречаем Хенсельта и его спутников. Мы должны вывести короля с поля призрачной битвы и добраться до лагеря. Детмольд указывает нам путь и окружает всех защитным магическим барьером. **[Бой]** Атакующие нас призраки быстро погибают, войдя под защитный купол Детмольда. Не стоит выходить за перделы безопасной территории – наружи мы долго не продержимся.

В тумане Детмольда несколько раз останавливают призраки. Нам придется победить их всех, чтобы освободить мага от их заклинаний. Итак, мы добираемся до каздвенского лагеря. У ворот мы встречаем десятника Зывика. Король поручает ему показать нам лагерь, а затем привести в королевский шатер.

Зывик ведет нас по лагерю, показывая кузницу, столовую, госпиталь и арену для поединков. Если у нас нет желания осматривать лагерь с проводником, мы можем попытаться убедить старого служaku сразу отвести нас в верхнюю часть лагеря.

У королевского шатра мы встречаем нильгаардского посла – с ним можно поговорить. Затем мы отправляемся на встречу с Хенсельтом. Король расспрашивает нас об убийствах Фольтеста и Демавенда и просит снять проклятие с поля битвы. Он также рассказывает нам о событиях трехлетней давности. Когда мы покидаем королевский шатер, к нам подходит Детмольд и просит уделить ему время.

Теория заговора (часть первая)



Задание, касающееся заговора в лагере, начинается после разговора с Детмольдом **[1]**: чародей подойдет к нам, когда мы закончим разговор с Хенсельтом.

[Выбор] Выследить заговорщиков мы можем двумя способами: помочь сыну Манфреда **[А]** или найти некоего Одрина и собрать его собутыльников **[В]**.

Мясник из Цидариса

[А] Бродя по лагерю, мы рано или поздно попадем в столовую **[2]**. Там среди прочих мы встречаем Манфреда, который тянет водку в одиночестве. Если мы заговорим с ним, он расскажет нам о своем сыне Свене, которого ждет поединок с неким Летанде Аветом, также известным как Мясник из Цидариса. Если мы предлагаем свою помощь, Манфред обещает сделать все возможное, чтобы отблагодарить нас. Мы уходим, чтобы поговорить со Свенном **[3]**. Сначала тот пытается от нас отделаться, но в итоге мы убеждаем его сразиться с Мясником совместно. Мы идем к Авету **[4]**, чтобы изложить ему нашу идею боя 2 на 2. Он соглашается,

и мы возвращаемся к Свену. Когда мы скажем, что готовы, то перенесемся на арену [5], где нас уже ждут Авет и его напарник. **[Бой]** В бою главное отражать атаки Мясника и наносить сильные удары стальным мечом. Можно обездвигнуть противника Знаком Ирден и нанести ему удар в спину. На выходе с арены мы встретим Манфреда, который поблагодарит нас за попытку спасти Свена или за его спасение – в зависимости от исхода боя. Мы можем спросить его о людях с квадратными монетами. Манфред верен своему слову: она дает нам квадратную монету. Кроме того, он советует нам зайти в бордель мадам Кароль [6] и спросить Свистушку Зосю. Мы должны попросить, чтобы «ее улыбка открыла для нас врата рая». Это пароль заговорщиков. После боя с Аветом к нам также подойдет Проксим, который скажет, что король Хенсельт наблюдал за нашим боем. Ему так понравилось, что он приказал устроить рыцарский турнир. Проксим предлагает нам принять участие в турнире, и это станет началом нового задания (Аве Хенсельт!).

Истина в пиве

[В] Мы также можем узнать о Свистушке Зосе, если поможем пьяницам, которые бродят по лагерю в поисках своего друга Одрина. Для этого нам нужно поговорить с одним из трех пьяных солдат. Мы можем обойти весь лагерь, но не найдем никаких следов. Одрин сидит на берегу Понтара [7]. Мы ведем пьяного в стельку солдата обратно в лагерь. У ворот нас останавливают часовые. Мы можем сказать им, что напоили Одрина, поскольку он является важным свидетелем в расследовании, которое мы ведем, или просто подкупить их. В любом случае они пропустят нас в лагерь. Нам придется дважды будить Одрина: чтобы найти его товарищей и чтобы отвести его в столовую [2]. Если мы нашли всех троих друзей Одрина, то можно сходить в столовую выпить пива. Если мы правильно построим разговор, эти господа расслабятся и распусьят языки. Они расскажут относительно борделя, Свистушки Зоси и квадратных монет. Для этого мы должны сказать, что все боятся Хенсельта, а затем, что нам нужны сведения. Иначе мы ничего от них не добьемся.

[Выбор] Когда у нас будет квадратная монета и сведения о Свистушке Зосе, мы можем отправиться к Детмольду [1] и рассказать ему все, что узнали. Дело кончится тем, что его солдаты помогут нам в бою с заговорщиками. Однако мы можем и дальше расследовать заговор самостоятельно.

Итак, мы отправляемся в бордель мадам Кароль [6]. Мы говорим, что хотим позабавиться с девушками, показываем ей деньги и выбираем Свистушку Зосю. Венди мы говорим: «Я хочу, чтобы твоя улыбка открыла мне врата рая», и она откроет нам тайный ход в логово заговорщиков.

Внизу мы встретим Винсона Траута, о котором нам рассказывали Детмольд и десятник Зывик. У Винсона есть один из магических предметов, которые нужны, чтобы закончить битву призраков – доспехи Зельткирка. Заговорщики не оставляют нам выбора: придется драться. **[Бой]** Легче всего перебить противников, сбивая их с ног Знаком Аард, а затем добывая. Важно не забыть обыскать тело Траута после битвы и забрать доспехи. На столе в середине комнаты лежит интересная записка. Ее стоит прочитать. Подозрительно напоминает стиль мастера Лютика... Похоже, в лагере [8] нам придется поговорить с поэтом. Первая часть этого задания заканчивается на разговоре с Лютиком. Встречи с главарями заговора придется подождать. После победы над Траутом и другими заговорщиками мы можем зайти к Детмольду и рассказать ему обо всем. Чародей выплатит нам вознаграждение за каждого убитого заговорщика, так что мы сможем неплохо заработать.

Проклятие крови



Король **[1]** расскажет, что три года назад его бывшая советница, Сабрина Глевиссиг, прокляла его, когда он отправил ее на костер по обвинению в предательстве. Мы решаем помочь монарху и снять с него проклятие. Для этого нам нужно заглянуть к Детмольду **[2]** и задать ему пару вопросов. Чародей сообщает нам много ценных сведений о проклятии, Сабрине и духах, которые напали на нас в тумане. Среди прочего мы узнаем: чтобы снять с короля заклятие, нужно провести специальный обряд. Для этого мы должны разузнать как можно больше о событиях трехлетней давности. Кроме того, Детмольд советует нам осмотреть место казни чародейки **[3]**.

Заблудшие овцы

Мы отправляемся к указанному Детмольдом месту **[3]**. На выходе из лагеря десятник Зывик просит нас заодно поискать двух пропавших солдат. Мы должны приказывать им как можно быстрее возвращаться в лагерь.

Мы пересекаем ручей у лагеря Роше и идем на запад по берегу. По пути к месту гибели Сабрины на нас нападут утопцы. **[Бой]** Против них нам поможет серебряный меч и Знак Аард.

Мы подходим к кругу и встречаем солдат, которых ищет Зывик. Они просят отвести их в лагерь. Но прежде чем оказать им помощь или бросить их на произвол судьбы, мы должны осмотреть место казни. Если сделать это тщательно, мы найдем письмо солдата, квадратные монеты и гвоздь, а также заметим любопытные следы в золе.

После осмотра круга нужно поговорить с солдатами. Они расскажут нам о культе Сабрины, во главе которого стоит человек по прозвищу Вдохновенный, и о казни, которая состоялась на этом месте три года назад. Они попытаются забрать найденный нами гвоздь, и если мы не согласимся, то наши диалоги с другими почитателями Сабрины немного изменятся.

Мы ведем солдат к безопасному месту и по пути сражаемся с утопцами, появляющимися из реки. Когда мы доходим до брода через ручей, солдаты благодарят нас и уходят в лагерь. Мы выполнили задание Зывика. Когда мы вернемся в лагерь, мы получим награду за помощь: нам позволят поговорить с пленным скоя'таэлем. Он расскажет нам о планах Зеррита и Эгана, подручных Лето.

В круге мы нашли несколько интересных подсказок. Их необходимо использовать, чтобы снять проклятие с Хенсельта. Солдаты упомянули о Вдохновенном, который живет в ущельях за лагерем, и о продавце реликвий, которого можно найти у столовой. Итак, мы возвращаемся в лагерь. На пути к столовой мы встречаем солдат, которые спорят из-за реликвии. Если у нас есть гвоздь, который мы нашли в круге Сабрины, мы можем сравнить его с тем, что есть у них. Сразу станет понятно, что их реликвия – обычная подделка.

Мы найдем торговца в столовой. Если при осмотре места казни чародейки мы заметили приметные следы, то узнаем от него намного больше. Бродячий торговец расскажет, что Ягон пронзил умирающую Сабрину копьем, чтобы прекратить ее муки. Кроме того, он посоветует нам встретиться с Вдохновенным.

Мы покидаем лагерь и направляемся на восток, к ущельям. По пути мы нас ждут трупоеды, рыскающие по полю битвы. **[Бой]** Монстры будут нападать группами, а умирая – хвататься за головы и взрываться. Лучше всего применять против них Знак Аард и добывать оглушенных и сбитых с ног тварей серебряным мечом. Если трупоед хватается за голову, от него нужно скорее отпрыгивать на безопасное расстояние – он скоро взорвется.

Вдохновение

В оврагах мы встречаем двух солдат, отбивающихся от гнильцов, однако не успеваем спасти их. После победы над монстрами мы поворачиваем на север и доходим до прогалины, где стоит хижина Вдохновенного. Там на нас нападают гарпии. **[Бой]** Их довольно много, поэтому следует сбивать их с помощью Знака Аард и бежать к хижине. Горящие вокруг свечи отпугнут тварей.

Вдохновенный сразу же догадается, что мы явились к нему не без причины. Мы мало что узнаем от него, пока не завоеем его доверие. Для этого мы можем попытаться подкупить его или начать поклоняться культу Сабрины Глевиссиг. Если наш кошелек пуст и мы готовы обмануть главу культа, нам придется пройти испытание – выпить зелье, которое даст нам Вдохновенный, и провести ночь в склепе в долине неподалеку.

Мы отправляемся исполнить ритуал. В долине на нас нападают гнильцы, и мы расправляемся с ними так же, как и с предыдущими. Мы находим склеп между двумя озерами. Когда стемнеет (в 21:00), можно начинать ритуал. Мы выпиваем зелье, которое получили от Вдохновенного. Увиденное мы запомним надолго...

Когда все будет кончено, мы вернемся к хижине Вдохновенного. Как новообращенные, мы спросим его о событиях трехлетней давности. Он расскажет нам о проклятии, которое Сабрина наложила на Хенсельта. Если мы спросим об артефактах, необходимых для прекращения призрачной битвы, Вдохновенный поведаст нам о Зельтирке из Гулеты и скажет, что его доспехи, возможно, и есть тот символ отваги, который мы ищем. Мы должны спросить его и о копье Ягона, которое необходимо, чтобы снять проклятие с короля Хенсельта. Мы узнаем, что оно должно быть у торговца реликвиями...

Похоже, торговец рассказал нам не все... Мы направляемся в лагерь, чтобы еще раз переговорить с ним. Он признается, что у него когда-то было копье, которым Ягон оборвал муки Сабрины. Если мы подкупим, убедим или запугаем его (в последнем варианте нам придется гвоздь, найденный на месте казни), он расскажет, что проиграл копье в кости какому-то солдату. Позже этот солдат сражался со скоря'тазлями в долине Понтара, а копье попало к командиру эльфского отряда, Иорвету... Торговец скажет, что, по слухам, эльф присоединился к Саскии и что сейчас он в Вергене, по ту сторону тумана. Нам нужно обсудить это с Детмольдом. Может быть, хоть теперь чародей нам чем-то пригодится.

Изыди, злой дух!

Мы сообщаем Детмольду, у кого теперь копье, необходимое, чтобы снять проклятие Сабрины. Чародей рекомендует нам отправиться в Верген, крепость по другую сторону призрачной мглы. Он даст нам медальон, который укажет нам путь в тумане, и посольский флаг, который (в теории) откроет нам путь в город краснолюдов.

На выходе из верхнего лагеря мы столкнемся с Золтаном, ворчащим относительно процветающего в лагере расизма. Наш друг будет счастлив узнать, что есть возможность попасть в Верген, хотя отнесется к этой затее с опаской. Таким образом, мы находим попутчика для опасного путешествия. Вместе мы вступаем в призрачный туман.

Перед нашими глазами предстает поле битвы трехлетней давности. Наш медальон ведьмака в сочетании с амулетом, полученным от Детмольда, укажет нам путь к Вергену. В тумане на нас постоянно нападают духи павших солдат и драугиры – демоны, сделанные из доспехов и щитов павших. **Бой** Нам придется сражаться за свою жизнь. Пытаться перебить всех противников во мгле не имеет смысла. Наша цель – просто добраться до другого края. Против духов следует применять серебряный меч и Знаки Аард и Квен.

Выйдя из тумана, мы последуем за Золтаном к городу краснолюдов. В сожженной деревне за оврагом мы столкнемся с отрядом скоря'тазлей. Благодаря присутствию Золтана эльфы нас не убьют. Они посоветуют нам встретиться с их командиром в предместьях города.

В упомянутых предместьях мы встречаем нашего старого друга, Ярпена Зигрина. Этот краснолюд сейчас служит командиром стражи. В разговоре с ним мы узнаем, что знамя Бурой Хоругви – символ смерти, который мы ищем, – можно найти в катакомбах в лесу за

Вергеном. Ярлен не может впустить нас в город как парламентаров, однако Золтан решает остаться в Вергене и не возвращаться к каэдвенцам. Он обещает нам раздобыть у Саскии меч генерала Вандергрифта – еще один памятный предмет, необходимый, чтобы снять проклятие. Мы договариваемся с Золтаном, что встретимся в заброшенных шахтах под городом. Туда можно попасть из ущелья.

Символ смерти

Итак, мы решаем заняться поисками знамени Бурой Хоругви. Для этого нужно исследовать катакомбы в глубине леса. На входе в катакомбы на нас могут напасть призраки. **[Бой]** Справиться с ними нам помогут серебряный меч и Знаки Ирден и Аард.

Мы должны попасть на нижний уровень. Там в одном из залов мы встречаем дух знаменосца Бурой Хоругви. **[Выбор] [A]** Мы можем обмануть его и заявить, что мы когда-то входили в Бурую, или **[B]** мы можем сразиться с ним.

[A] Если мы заявим, что служили в Бурой Хоругви, то дух не поверит нам. Но если мы будем настаивать, он задаст нам несколько вопросов для проверки. Ответ на первый его вопрос – это неверно. Следующий ответ – Мэнно Коегоорн, а третий ответ – Мэнно Коегоорн был убит под Бренной. Ответ на вопрос о полководцах в битве за Верген – Зельткирк и Вандергрифт. Последний ответ – нас взял в плен Бигерхорн. Так мы убедим недоверчивого призрака, и он разрешит нам взять знамя из саркофага. Если мы сделаем ошибку, но при нас есть бобровая шапка или плащ Бурой Хоругви, дух даст нам еще один шанс. В противном случае нам придется сразиться с ним. Мы можем получить эти предметы в ходе задания Кошмар Балтимора или выиграть их в кости у Скалена Бурдона.

[B] Если у нас нет настроения болтать с духом, или мы дадим неверный ответ на один из его вопросов, нам придется драться. **[Бой]** Это очень трудный бой, к которому нужно подготовиться. Знак Ирден нам очень поможет: он позволит обездвигнуть противника и добить его серебряным мечом. Теперь мы можем взять знамя Бурой Хоругви.

Но это еще не все. Если мы обманули призрака, он периодически будет преследовать нас в других сражениях.

Символ ненависти

Мы выполнили свою часть дела. Будем надеяться, что Золтан выполнил свою и раздобыл меч... Мы отправляемся на встречу с краснолюдом. Проходим через предместья Вергена и сожженную деревню и оказываемся там же, куда мы вышли из тумана. На перекрестке мы сворачиваем налево, к ущельям, а пройдя через старые ворота – еще раз налево. Так мы доходим до тайного входа в шахту.



Краснолюдские шахты – настоящий лабиринт. Мы наверняка не раз заплутаем, прежде чем начнем ориентироваться в них и найдем дорогу. Мало того: в подземелье темно, и от масляных светильников толку немного. Я советую заранее запастись зельями, которые позволят нам видеть в темноте. В шахтах мы столкнемся трупоедами. **[Бой]** Мы используем испытанные методы: сбиваем их с ног с помощью Знака Аард и добиваем серебряным мечом, не забывая отпрыгивать на безопасное расстояние, когда они умирают. После долгого блуждания в шахтах мы достигаем помещения, где на нас нападет двухметровый утковол. Этот трупоед большой и сильный, как тролль. **[Бой]** Проще всего справиться с ним с помощью Знака Ирден и добивающего удара в спину. В коридоре за дверью мы встретим Золтана и Саскию, Убийцу Дракона.

К нашему удивлению, девушка сама отдаст нам меч в надежде, что мы снимем проклятие с поля битвы. Кроме того, Золтан расскажет, что Иорвет проиграл нужное нам копье в кости. Его новый владелец, Скален Бурдон – тот молодой краснолюд, которого мы встретили в предместье.

Похоже, удача на нашей стороне. Надо воспользоваться этим и сыграть в кости. Мы возвращаемся в город и бросаем вызов краснолюду. Он тут же соглашается, предупредив, что мы в любом случае проиграем. Нам нужно копье, поэтому мы играем, пока не выиграем. Затем возвращаемся в лагерь Хенсельта сквозь мглу.

Как и в первый раз, мы используем в тумане наш медальон и следуем его указаниям. На этот раз пройти через туман будет гораздо легче, поскольку мы видим лагерь в отдалении. Нас опять встретят духи и призраки. **[Бой]** Мы расправляемся с ними быстрыми ударами серебряного меча, а в случае необходимости применяем Знаки Аард, Квен и Ирден.

Выйдя из тумана, мы встречаем Роше с отрядом. Вернон говорит, что незадолго до нашего появления из тумана вышла женщина и что на Синие Полоски напали нильфгаардцы, которые ее встречали. Похоже, это была служанка Филиппы Эйльхарт, которую чародейка отправила сюда на поиски Трисс... А может быть, она шпионит в пользу Империи? Мы спешим в лагерь: возможно, посол Шилард нам все объяснит. В лагере выясняется, что нильфгаардцы уже отплыли... Мы должны переговорить с Хенсельтом. Возможно, он позволит нам последовать за Черными.

Мы идем к королю и рассказываем ему об артефактах, которые раздобыли по ту сторону тумана. Король хочет, чтобы мы немедленно начали обряд. Он со своей стражей направляется к месту казни Сабрины. Нам же нужно встретиться с Детмольдом, чтобы получить у него волшебный порошок. Им мы будем рисовать руны, о которых прочитали в книге, взятой ранее у чародея.

Получив все необходимое, мы идем к кругу Сабрины. После краткой беседы король ведет нас к холму, который возвышается над местностью. Там мы еще раз беседуем с ним. Нам нужно в точности воссоздать все события трехлетней давности. Под нашим руководством Хенсельт должен нарисовать руны, которые нужны для обряда.

Это своего рода мини-игра. Если мы прочитали книгу, которую раньше дал нам Детмольд, то без затруднений нарисуем знаки в правильном порядке. Нам нужно создать подобие козлиного черепа, вписанного в круг. Чтобы сделать это, мы советуем Хенсельту начать у ведьмина круга и двигаться к окаменевшему хлебу. Затем мы просим короля перейти к обугленному дереву, а затем – к тушке ворона, простокваше и, наконец, снова к ведьмину кругу.

Теперь нам нужно поджечь руны – это позволит начать обряд. Знаки на земле загорятся синим пламенем, и за пределами круга появятся призраки. Со временем барьер, защищающий короля и нас, исчезнет, и злые духи проникнут внутрь. Мы должны защищать Хенсельта до тех пор, пока дух Сабрины не произнесет последние слова проклятия. **[Бой]** Мы отбиваем атаки призраков серебряным мечом и по мере необходимости используем Знаки. Вскоре король пронзает дух чародейки копьем, завершив ритуал и сняв с себя проклятие. Хенсельт будет настолько благодарен нам, что пообещает отдать медальон – символ веры, необходимый, чтобы снять проклятие со всего поля битвы. Кроме того, король пригласит нас в шатер, чтобы отпраздновать освобождение...

Убийцы королей



Когда мы снимаем с короля проклятие Сабрины Глевиссиг, Хенсельт приглашает нас на пир. Прийдя в верхний лагерь, мы видим, что монарх принимает реданского посла. Стража не пустит нас в королевский шатер, и нам придется ждать до вечера. После 22:00 мы предпринимаем еще одну попытку. Посол сообщает Хенсельту, что после смерти Фольтеста и в результате трагической гибели принца Бусси наследницей трона может стать его сестра Анаис. Король спрашивает нас о некоторых подробностях осады замка Ла Валетт. Однако беседу прерывает убийца, от руки которого падет посол. Мы спасаем короля с помощью Знака Аарда. Нас ждет бой с двумя убийцами. **[Бой]** Наши противники достаточно сильны. В бою с ними стоит использовать блоки и Знак Ирден.

В определенный момент в бой вмешивается Шеала, и одному из убийц удается сбежать. Хенсельт хочет еще раз переговорить с нами, и на этот раз приглашает своих придворных чародеев – Шеалу и Детмольда. Последний хочет прибегнуть к некромантии, магии, запрещенной Капитулом. Это единственный способ получить хотя бы какую-то информацию от мертвого убийцы.

Теперь мы свободны. Мы можем закончить другие задания или побродить по лагерю. Но если мы хотим больше узнать об убийцах, пора навестить Детмольда. Мы найдем его в полевой госпитале в нижнем лагере. Он предлагает провести совместно некромантский ритуал. Чтобы участвовать в нем, нам понадобится зелье Грач. Если у нас нет его рецепта, мы можем купить его у одного из торговцев в лагере. Ингредиенты можно легко найти на поле рядом с лагерем. Когда мы приготовим зелье и выпьем его, нужно еще раз поговорить с чародеем. Детмольд начинает ритуал...

Благодаря некромантии мы теперь видим мир глазами убийцы – Эгана. Мы находимся в ущелье, далеко от лагеря. С нами еще один убийца королей, Зеррит. Нам нужно добраться до укрытия. По пути мы сталкиваемся с гарпиями, которые живут в ущельях. **[Бой]** Сильные удары серебряного меча расчищают нам путь. Вскоре Зеррит приводит нас к укрытию. Мы идем строго за ним, стараясь не задеть ловушки, которыми оно окружено. Так мы достигнем места, где находится главный убийца – Лето. Мы разговариваем с Убийцей Королей и узнаем, что Шеала де Тансервиль тоже вовлечена в заговор и что убийцам она больше не нужна. Кроме того, Лето говорит, что собирается в Лок Муинне.

Затем, еще под действием заклинания Детмольда, мы переносимся в лагерь Хенсельта. Зеррит идет по стене, а нам нужно прокрасться по земле. Если мы потерпим неудачу, то вернемся в полевую госпиталь, и видение закончится. Если же мы хотим узнать больше, придется постараться. Мы должны спрятаться за камнем слева и ждать, пока часовые договорят и уйдут. Теперь нужно добраться до конца прохода между палатками и частоколом. Если нам это удастся, мы окажемся в пещере под лагерем, где Зеррит озвучит свои идеи относительно создания нового Совета и Капитула Чародеев на встрече в Лок Муинне. Затем заклинание перенесет нас в верхний лагерь, где нам придется драться, чтобы попасть в шатер Хенсельта. **[Бой]** Нам нужно справиться с вооруженными двуручными мечами стражниками и щитниками. Мы должны отражать их удары и наносить силовые удары стальным мечом.

Действие некромантии заканчивается, и мы приходим в себя в госпитале. Мы кратко пересказываем все, что увидели, и отправляемся к укрытию убийц. Раненый Зеррит, вероятно, там. Сначала мы можем побродить по лагерю и закончить остальные задания. После этого мы отправляемся к пещере убийц тем путем, которым мы шли во время видения. Мы находим умирающего Зеррита там же, где мы встречались с Лето в видении. Мы коротко говорим с ним о Шеале. Теперь надо вернуться к Детмольду и рассказать ему обо всем. Чародей говорит нам, что пришло время снять проклятие с поля битвы, и вручает нам медальон Хенсельта – символ веры, который необходим нам, чтобы рассеять мглу. После этого нам остается раскрыть заговор. Если же заговор уже раскрыт, можно снимать проклятие с поля битвы.

Вечный бой

Мы пообещали Хенсельту, что хотя бы попытаемся снять проклятие с поля битвы. Лишь избавившись от призрачной мглы мы сможем покинуть лагерь короля и отправиться в погону за нильфгаардцами, похитившими Трисс.

Всю вторую главу мы будем собирать сведения и искать способ избавиться от призраков. Благодаря нашему собственному опыту и помощи чародея Детмольда мы выясняем, что нам потребуются четыре артефакта, связанных с битвой трехлетней давности: символы веры, отваги, ненависти и смерти. Когда мы выполним более ранние задания, составляющие

основную сюжетную линию, мы приходим к заключению, что артефакты нам нужны следующие: медальон Хенсельта, доспехи Зельткирка, меч Вандергрифта и знамя Бурой Хоругви. Медальон мы получим от Хенсельта, когда выполним задание Убийцы королей, доспехи – после боя с Винсоном Траутом и заговорщиками (Теория заговора), а в Вергене (Проклятие крови) мы раздобудем меч и знамя.

Заполучив все четыре артефакта, мы идем в шатер Детмольда и просим у него последнего совета. Затем мы отправляемся во мглу.

В тумане нами завладевает дух аздирнского солдата. Наш командир отдает приказы лучникам и отправляет нас захватить вражеское знамя. Мы бежим через защитные укрепления к духам каэдвенских воинов, обороняющих знамя. **[Бой]** Мы должны ставить блоки и наносить быстрые удары. Мы лишены ведьмачьих способностей, так что придется обойтись без Знаков, зелий и бомб.

После этого в нас вселяется дух каэдвенского солдата. Мы должны сообщить нашему командиру, что знамя попало в руки врага. С неба градом сыплются стрелы. Укрываясь за деревянными щитами, мы пересекаем поле битвы. Лучники стреляют с определенными промежутками, так что между залпами мы в безопасности. Так мы добираемся до нашего генерала. Вандергрифта. Друга. Генерал вступает в схватку с Сабриной Глевессиг, придворной чародейкой короля Хенсельта.

Сабрина насыпает на поле битвы огненный дождь. Нами завладел дух аздирнского полководца Зельткирка. Мы еще раз вступаем в сражение с духами и призраками каэдвенских солдат. **[Бой]** В нашем распоряжении есть только меч. Мы пытаемся блокировать вражеские атаки и быстро наносить ответные удары. В конце концов мы оказываемся лицом к лицу с Вандергрифтом. Дух Зельткирка покидает наше тело, и в бою с другом мы наконец можем воспользоваться всеми способностями ведьмака.

[Бой] Бой с другом – один из наиболее трудных в игре. Каэдвенский генерал стал демоном, который может превратиться в торнадо, вызвать залп лучников и, наконец, направить огненный град Сабрины на нас. Когда друг применяет свои специальные способности, нам лучше за чем-нибудь укрываться. Когда он не пользуется ими, нам следует атаковать его серебряным мечом. Большая часть Знаков в этом бою бесполезна, но Квен может быть полезен. Нужно также использовать увороты и перекаты, чтобы подобраться к демону с боку и нанести мощный удар.

После смерти демона нами завладеет дух каэдвенского жреца, который попытается вывести солдат из-под огненного ливня. Прячась за укрытиями, мы направляемся к краю тумана...

Теория заговора (часть вторая)



После того, как мы сняли проклятие с поля битвы, нас разбудит Лютик **[1]**. Он рассказывает, что произошло в наше отсутствие. Солдаты недовольны соглашениями Хенсельта с Нильфгаардом, а Детмольд арестовал нескольких заговорщиков, и если мы немедленно что-нибудь не предпримем, отправит на дыбу еще половину лагеря. Хенсельт вышел с армией к Вергену. Кроме того, Лютик сообщает нам, что заговорщики прячутся в доме на вершине холма **[2]**.

Мы спешим на место, о котором говорил поэт. К нашему удивлению, мы встречаем там Вернона Роше. У нас нет выбора: мы должны помочь Роше. Мы вместе спешим к палатке темерцев в поисках Бьянки **[3]**. У лагеря Синих Полосок на нас нападают каэдвенские солдаты. **[Бой]** Мы победим, если будем умело отражать удары и пользоваться Знаками Аард и Ирден. Мы видим, что палатка пуста. Лагерная шлюха рассказывает, что Детмольд пригласил людей Роше на банкет в столовую лагеря. Мы отправляемся туда, но на пути сталкиваемся с каэдвенскими солдатами, оставшимися в лагере. **[Бой]** Наши враги многочисленны, у некоторых из них есть

албарды, так что нам придется проявить осторожность. Нужно ставить блоки и уворачиваться. Знаки Ирден, Квен и Аард тоже пригодятся. Придя на место, мы найдем всех людей Роше... повешенными. В живых осталась только Бьянка. Она рассказывает, кто это устроил. Горя жаждой мести, Роше рвется в Верген, чтобы найти и покарать Хенсельта. Геральта больше интересует Шеала де Тансервилль, которая тоже сбежала в Верген. Пришло время расплаты...

Штурм Вергена



Итак, мы направляемся к осажденному Вергену. Наш путь лежит через ущелья, с которыми мы знакомы по заданию Убийцы королей, так что мы снова ожидаем встречи с гарпиями. В глубине, где раньше был туман, мы находим древние обломки, а рядом с ними троллиху **[1]**.

[Выбор] Мы можем вежливо заговорить с ней и узнать, что ее муж недавно встретил кого-то, собирающегося в Лок Муинне. Или мы можем убить ее, чтобы не терять времени. На пути к Вергену, около старой каменоломни мы должны быть готовы встретить гарпий **[2]**. Затем

в долине **[3]** нам представится возможность спасти мужа троллихи, на которого напали трое каздвенских наемников. Если мы перед этим убили троллиху, ее муж атакует нас. За поворотом **[4]** мы встречаем каздвенских щитников. **[Бой]** Нужно не забывать о блоках и наносить сильные удары стальным мечом. После боя мы заметим поблизости одного из людей Детмольда. Оказывается, чародей тоже знает о тайном ходе в Верген **[5]**.

Не теряя времени, мы спешим в пещеру. Нам не приходится долго искать сбежавшего солдата. Мы сталкиваемся с ним... и его товарищами. Выясняется, что это один из людей Адама Пангратта. Мы уже виделись с ним в лагере. Он прикажет своим людям убить нас, а сам уйдет глубже в пещеры. Нам снова придется обнажать меч. **[Бой]** Это довольно трудный бой. Лучше всего блокировать атаки врага и применять комбинацию мощных и скоростных ударов стальным мечом. Знаки Аард и Игни тоже нам пригодятся. Глубже в пещерах мы найдем еще одну группу наемников. Пробиваясь все глубже и глубже, мы встретимся с самим Детмольдом. **[Бой]** Самое главное – справиться с Панграттом. Для этого нужно попеременно использовать сильные и скоростные удары и ставить блоки. Также следует остерегаться заклинаний Детмольда и использовать перекаты, чтобы увернуться от них. Когда наемники будут побеждены, чародей откроет портал и исчезнет. Мы спешим вперед: Верген должен быть уже рядом **[5]**. На выходе из пещер мы встречаем Золтана, который говорит нам, что Шеала находится в доме другой чародейки – Филиппы Эйльхарт **[6]**. **[Выбор]** Кроме того, Золтан скажет, что каздвенцы осадили Иорвета **[7]**. Нам решать, **[А]** хотим ли мы помочь эльфу, или **[В]** немедленно отправимся за Шеалой.

[А] Мы поднимаемся по лестнице к подвесному мосту, о котором говорил Хивай. Роше бежит впереди, но мост падает, и мы остаемся одни. Если мы хотим помочь Иорвету, то сначала бежим направо, к укреплению, о котором говорил нам Золтан **[7]**. Там мы столкнемся с большими силами каздвенцев. **[Бой]** В этом бою стоит не забывать о блоках и о сильных ударах. После победы Иорвет коротко переговорит с нами.

[В] Теперь нам остается только найти Шеалу де Тансервилль. На пути к дому Филиппы нам попадутся еще несколько солдат. Затем, через пару шагов, нам придется столкнуться с монстром, которого вызвала чародейка. **[Бой]** Важно не забывать о блоках: это чудовище легко может сбить Геральта с ног. Нам поможет Знак Игни и сильные удары серебряного меча.

Мы доберемся до дома Филиппы лишь для того, чтобы увидеть, как чародейка открывает портал. Шеала де Тансервилль посоветует нам больше не искать ее. Она исчезнет вместе с Саскией, а вместо них появятся Хенсельт. Король прикажет убить нас. **[Бой]** В этой битве нам придется сочетать блоки, Знака Игни и сильных ударов стального меча. После победы над врагами нам придется иметь дело с Хенсельтом. Тем временем в дом Филиппы ворвется Роше. **[Выбор]** Пришло время решать, как поступить с королем Каздвена. У нас есть выбор. **[А]** Мы можем пощадить его и сказать Роше, что лучше сохранить руки чистыми, или **[В]** позволить Роше убить короля. Это решение будет иметь серьезные последствия в третьей главе.

Похоже, все дороги ведут в Лок Муинне...

Побочные задания

Маленькие сестры

Бродя по казденскому лагерю, мы обращаем внимание на человека, которого осыпают насмешками и бьют другие солдаты. Если мы проявим любопытство и заговорим с ним, он расскажет, почему с ним так обращаются. Три года назад недалеко отсюда, на берегу реки он встретил привидение и от этого зрелища запачкал штаны. С тех пор призраки постоянно досаждают ему, а товарищи совершенно перестали его уважать. Маврик (так зовут беднягу) просит нас разобраться с призраками.

Это задание сначала приведет нас в палатку маркитанток. Там мы встретим Ливу. Она сопровождала казденскую армию три года назад и может рассказать о доме на холме, о котором говорил Маврик. Говорят, там жил один лекарь по имени Мальгет. Солдаты убили его дочерей, а сам он бросился в реку.

Мы отправляемся на поиски заброшенного дома и заглядываем на кладбище, о котором упоминала Лива. Там мы найдем четыре могилы: Мойры, Мариссы, Муррон и Мальгета. Странно: неужели кто-то выловил тело самоубийцы из реки и похоронил его там? Мы разбиваем бочки за домом и находим тайный ход в подвал. Внизу мы находим следы каких-то магических ритуалов. Мы зажигаем ритуальные светильники. Если мы зажжем их в неправильном порядке, на нас нападет призрак. Поджигать надо сначала дальний от входа тотем, затем тотем у входа, а затем справа от двери. Так мы откроем проход в тайную комнату, где лежит зашифрованная магическая рукопись.

Маврик говорил, что в первый раз привидение появилось перед ним около полуночи. Мы ждем на берегу означенного часа. Вскоре появляются призраки убитых сестер. **[Выбор] [A]** Мы можем напасть на привидения или **[B]** выслушать их.

[A] [Бой] Сражаться с духам нам не впервой. Лучше всего оттолкнуть противников с помощью Знака Аард, затем применить Знак Квен и, уворачиваясь от ударов врага, атаковать сбоку или сзади. В случае необходимости мы можем обездвигить противников Знаком Ирден. После победы мы возвращаемся в лагерь за наградой, и задание заканчивается.

[B] Если мы соглашаемся выслушать ночных призраков, они рассказывают, что их убил Маврик. Из-за этого их отец сошел с ума и покончил с собой, и привидения хотят отомстить своему мучителю. Звучит не слишком правдоподобно. Духи исчезают, а у нас по-прежнему больше вопросов, чем ответов.

Мы идем к Детмольду. Возможно, он сумеет сказать нам, что написано в рукописи из подвала. Оказывается, это была хорошая идея. Придворный маг Хенсельта объясняет, что это описание некромантского ритуала, который позволяет вступить в контакт со злыми духами.

Мы отправляемся в нижний лагерь и говорим с Мавриком. Если мы надавим на солдата, он расскажет, что три года назад ходили слухи о том, что Мальгет связался со злыми демонами.

[Выбор] Если мы попросим Маврика о помощи, он согласится встретиться с нами на берегу в 23:00 **[A]**. Но если мы скажем ему, что привидения называют его убийцей, он рассердится и перестанет разговаривать с нами. Более того, он отправится на берег один **[B]**.

[A] Как и договаривались, мы пойдем на берег к 23:00. У выхода из ущелья мы встретим Маврика и вместе отправимся на встречу с призраками. **[Выбор]** После краткого разговора с духами нам придется выбрать, на чью сторону встать. **[A1]** Мы можем отдать казденца привидениям или попросить его признать свою вину. **[A2]** Мы также можем поддержать его.

[A1] В первом случае Маврик набросится и на нас, и на духов сестер. Он быстро погибнет, но его смерть придаст злу еще больше силы, и оно материализуется в виде демона. Демон расскажет нам, кто на самом деле убил сестер... Нас обвели вокруг пальца... Оказывается, их убил отец: он не смог смириться с тем, что азди́рские солдаты обесчестили их. Мальгет занимался некромантией, и его смерть и смерть его дочерей придала демону новых сил... В конце концов, демон нападет на нас. **[Бой]** Мы должны защищаться серебряным мечом, уворачиваться от атак демона и пытаться обездвижить его с помощью Знака Ирвен. Поскольку Маврик, который поручил нам избавиться от привидений, мертв, это задание провалено. Денег мы не получим – только опыт.

[A2] Если мы поддержим Маврика, нам придется сразиться с духами сестер. **[Бой]** Мы должны отражать их атаки и контратаковать скоростными ударами серебряного меча, а также применять Знак Квен. После победы казденец расскажет нам правду о событиях, произошедших три года назад.

[B] Когда мы придем на берег, окажется, что уже слишком поздно: мы найдем тело Маврика. Когда мы будем осматривать его, появится хохочущий демон. Он скажет, что благодаря нам стал еще сильнее, и нападет на нас. **[Бой]** Если мы хотим выжить, то должны избегать атак демона. Нужно пытаться ставить блоки, а затем нападать сбоку или сзади. Знаки Аард и Ирден тоже пригодятся. Поскольку Маврик мертв, это задание провалено. Денег мы не получим – только опыт.

Аве Хенсельт!

Это задание начнется, если мы помогли Манфреду спасти сына и сразились с Мясником из Цидариса на арене (Теория заговора). После этого боя Проксим, управляющий арены, сообщит, что королю понравился наш бой, и он приказал устроить рыцарский турнир. Казденец предложит нам принять в нем участие. Возможно, ведьмак сумеет найти себе достойного соперника в казденском лагере. Если мы согласимся, нам придется сразиться с рыцарями Хенсельта в трех трудных поединках. Если мы выиграем все три, король рассердится на своих рыцарей и начнет оскорблять их. Бьянка ответит ему на это, что если в Каздене нет равных ведьмаку, в Темерии это не так. Девушка вызовет нас на поединок. К нашему удивлению, она окажется гораздо более трудным противником, чем предыдущие. **[Бой]** Если мы хотим победить, то должны обездвижить Бьянку Знаком Ирден и атаковать ее сзади или сбоку.

Если мы не будем поддаваться, Бьянка попросит нас зайти к ней в палатку. Построив разговор правильно, мы проведем там весьма приятную ночь.

Контракт на гнильцов

На лагерной доске объявлений мы найдем контракт на уничтожение гнильцов, досаждающих казденской армии. Прежде чем мы сможем избавить лагерь от монстров, нам нужно изучить

их слабые места и привычки. Мы можем получить эти знания из книг или на практике. Последнее намного дешевле, так что не станем тратить деньги на книги.

Мы найдем гнильцов на поле битвы между лагерем и ущельями, покрытыми мглой. **[Бой]** Эти монстры нападают группами, а перед смертью дрожат и взрываются. Лучше всего бороться с ними с помощью Знака Аард и серебряного меча. Убивая их, мы получим необходимые знания. Геральт поймет, что нам придется сжечь все трупы вокруг лагеря, чтобы избавиться от питающихся ими трупоедов. Мы найдем трупы в ложбинах к востоку от лагеря, у покинутой на поле битвы повозки и у реки. Когда мы сожжем девять трупов, гнильцам станет нечего есть, и они уйдут из этих мест. Нам же останется зайти к Проксиму за обещанной наградой.

Игра в покер: казденский лагерь

Недостатка в любителях покера не было ни в Вызиме, ни во Флотзаме. В Вергене, и в лагере Хенсельта игроков тоже хватает. Многие не откажутся сыграть партию с ведьмаком, но сначала нам надо доказать, что мы чего-то стоим. Сперва надо победить солдат, которых мы найдем рядом со столовой лагеря. Если выиграем у обоих, то сможем сыграть на настоящие деньги с настоящими мастерами. Десятник Зывик станет нашим следующим противником. Чаще всего его можно встретить у палатки оружейника. Когда мы выиграем и у него, солдаты посоветуют нам сыграть с мадам Кароль – стоит только поспрашивать о местных игроках. Мы найдем маркитантку перед шатром, где находится ее рабочее место. Победа над мадам позволит нам сыграть против чемпиона лагеря – оружейника Лесовика. Возможно, победа – это все-таки не главное: выиграв, мы получим не только удовольствие, но нечто более вещественное.

Этим заканчивается линия заданий, связанных с покером в лагере Хенсельта. Впрочем, мы можем и дальше играть со всеми упомянутыми игроками. Есть и другие: Самбор, который обретается у борделя, и Исидор Кай, стоящий у полевого госпиталя.

Борьба на руках: казденский лагерь

Как и во Флотзаме, мы найдем, с кем побороться на руках, и в лагере Хенсельта. Мы встретим наемников из отряда Адама Пангратта в нижнем лагере, у костра рядом с полевым госпиталем.

Двое из них согласятся на поединок с нами. Они сильнее соперников, которые нам до сих пор встречались. Впрочем, поднаторев в этой забаве, мы без труда их победим. Когда мы их одолеем, они расскажут нам о более сильном сопернике, с которым нам тоже стоит встретиться.

Кузнец, о котором они говорят, работает совсем рядом, по ту сторону дорожки. Возможно, он станет нашим самым сильным соперником. После победы над ним мы сможем встретиться только с командиром кондотьеров, Адамом Панграттом.

Мы найдем Пангратта в верхнем лагере. Перед поединком нам следует поговорить с ним о его приключениях или о битве под Бренной – это поможет нам лучше понять происходящие сейчас события. Победой над кондотьером закончится линия заданий, связанных с борьбой на руках, во второй главе. При желании мы можем еще не раз сразиться со всеми соперниками.

Против Синих Полосок

У нас будет шанс подраться и отриховать пару лиц возле каэдвенского лагеря. Точнее, в лагере специального отряда Вернона Роше.

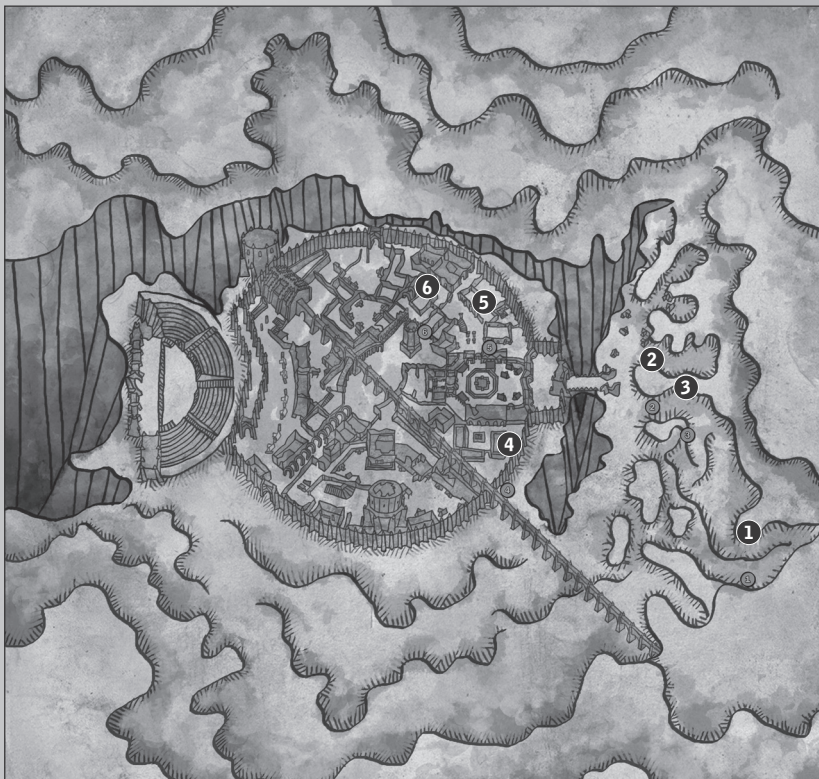
Мы застанем Фенна у палаток – он тренируется с товарищами. Если их попросить, солдаты примут участие в паре боев, и у нас будет шанс увидеть, насколько хороший тренер Вернон Роше.

Когда мы победим трех темерцев, нас вызовет на поединок сам командир отряда. Вернон – более сильный соперник, чем его люди. Впрочем, с нами он не сравнится... После победы над Роше наш разговор прервет каэдвенский солдат, который вызовет нас на бой. Если мы согласимся, Зывик прервет бой после нескольких ударов, и солдат удалится, бормоча что-то насчет квадратных монет и счетов, которые нужно свести. Это начало мини-задания Старые счета, который завершится уже в третьей главе.

Но ради мы сможем боксировать с Синими Полосками и дальше, но сюжетная линия во второй главе на этом окончится.

ГЛАВА III ПУТЬ ИОРВЕТА

Во имя великой цели!



Если завершить прохождение второй главы на стороне Иорвета, мы узнаем, что Саския попала под влияние чар, которые превратили ее в безвольный инструмент в руках Филиппы. Итак, мы следуем за этой парой в Лок Муинне.

[1] Вместе с Иорветом мы проходим через горы и достигаем города. По пути придется несколько раз отбиваться от гарпий. **[Бой]** Чтобы пробиться в долину, стоит использовать серебряный меч и Знак Аард. **[Выбор]** Неожиданно Иорвет замечает рыцарей Ордена Плающей Розы — они стоят на страже у городских ворот **[2]**. **[A]** Эльф говорит, что придется искать другой путь попасть за ворота **[3]**, и отправляется к пещерам. **[B]** Если мы прошли первого «Ведьмака»,

играя за Орден, мы можем спокойно подходить к рыцарям. Если же нет, в лагере Ордена нас не ждет ничего хорошего: даже если выживем, ворота города все равно окажутся закрыты.

[А] Если мы решим пройти через пещеры, то столкнемся с трупоедами и крабопауками.

[Бой] Крабопауки атакуют с разбега. От них следует уворачиваться, а затем наносить им быстрые удары серебряным клинком. Не забываем и про Знак Игни. Гнильцов лучше сперва обездвигивать Знаком Ирден, а потом добивать мощными ударами.

Следуя за Иорветом, мы наконец-то выбираемся из пещер и вдоль акведука идем к городу Вранов **[4]**. В пути к воротам нам придется еще раз сразиться с гарпиями. Сопровождая Иорвета в развалинах, мы натолкнемся и на выводок горгулий. **[Бой]** Эти твари боятся серебра и рубить их лучше быстрыми ударами. Могут пригодиться Знаки Аард и Ирден.

После сражения с горгульями мы окажемся на старой площади, в середине которой будет спуск в подвал. Под землей мы найдем четыре охранных символа и сундук, в котором определенно лежит что-нибудь ценное. Если обезвредить символы в правильном порядке, можно добраться до содержимого сундука. Порядок обезвреживания задается случайным образом, так что остается надеяться на удачу. Ставки высоки: если ошибиться, нам придется несладко. Открыв сундук, мы находим свиток, который дает начало новому заданию: Тайна манускрипта. Идя по городу вместе с Иорветом, мы слышим разговор стражников **[5]**, которые обсуждают интересующую нас чародейку. Из болтовни следует, что ее держат под замком.

[В] Если Великий магистр Ордена Пылающей Розы – наш добрый друг со времен первого «Ведьмана», нас без приключений пропускают через ворота. Стражники пытаются нас остановить, однако Зигфрид приказывает им не приставать к гостям. Он рассказывает, что сейчас рыцари Ордена выступают в роли личной стражи короля Радовида. Кроме того мы узнаем, что Филиппа Эйльхарт была арестована по обвинению в государственной измене и сейчас томится в темнице под реданским лагерем. После этого Зигфрид отдает нам свое кольцо – опознавательный знак, который скажет любому члену Ордена, что перед ним друг. Теперь мы можем войти в город.

Каким бы путем ни пришлось пойти, рано или поздно мы окажемся в городе Лок Муинне. Теперь надо отыскать чародейку Филиппу Эйльхарт. **[Выбор]** Свидеться в тюрьме с чародейкой можно двумя способами: **[А]** позволить стражникам себя схватить или **[В]** пробраться внутрь через стоки под мостовыми города.

[А] Найти стражников будет нетрудно – они патрулируют весь город. Столкновение с патрулем выльется в драку. Если во время драки наше здоровье будет серьезно подорвано, мы потеряем сознание и очнемся уже за решеткой. Филиппа будет сидеть в соседней камере. Но если выбрать этот способ попасть в казематы, придется расстаться со всеми пожитками: обратно мы их уже не получим. Филиппа обещает: если мы поможем ей вырваться из заточения, она снимет заклятие с зачарованной Саски. После этого в сопровождении Шилярда и охраны перед нами предстанет король Радовид собственной персоной. После беседы с монархом мы получим сомнительное удовольствие поговорить и с послем Нильфгаарда, который вновь прикажет нас убить. Мы готовимся дорого продать свою жизнь, сбрасываем оковы и начинаем схватку с нильфгаардцами.

[В] Через стоки нечистот идти будет несколько сложнее и дольше: вход в подземный коллектор **[6]** расположен довольно далеко как от места подслушанного разговора стражников (если в город мы попали через пещеры), так и от ворот (если Великий магистр Ордена Пылающей

Розы на нашей стороне). По пути придется прятаться от патрулей или же прорубаться через ряды стражников. Так или иначе, но путь наш будет лежать на восток, направо от главных городских ворот. Пройдясь вдоль восточных стен, мы наткнемся на двух нильфгаардцев. Победив их, мы ищем вход под землю – он недалеко от башни. Заблудиться в канализации непросто, но ее облюбовали трупоеды. **[Бой]** Их можно изничтожить Знаком Аард и серебряным мечом. Не забываем о том, что эти монстры взрываются перед смертью. Единственный путь через стоки приводит нас в тюрьму, где мы видим, как король Редани Радовид ослепляет Филиппу. Сразу после этого нам придется пережить еще одно сражение – на сей раз с охраной посла Шилиярда.

[Бой] Драться с имперской стражей будет непросто, особенно если мы угодили в тюрьму как узник и лишились всего снаряжения. В бою нам очень помогут Знаки, особенно Аард, Ирден и Квен. Они позволят нам легко расправиться с частью солдат, а уж с остальными придется разобрататься более обыденными методами.

Когда мы побеждаем людей Шилиярда, самое время поговорить с Филиппой. И вновь перед нами встает проблема выбора. **[Выбор]** **[А]** Можно помочь Филиппе сбежать из темницы (Разрушитель чар) или **[В]** отказаться помогать чародейке, а вместо этого попытаться отбить у нильфгаардцев Трисс (Где же Трисс?).

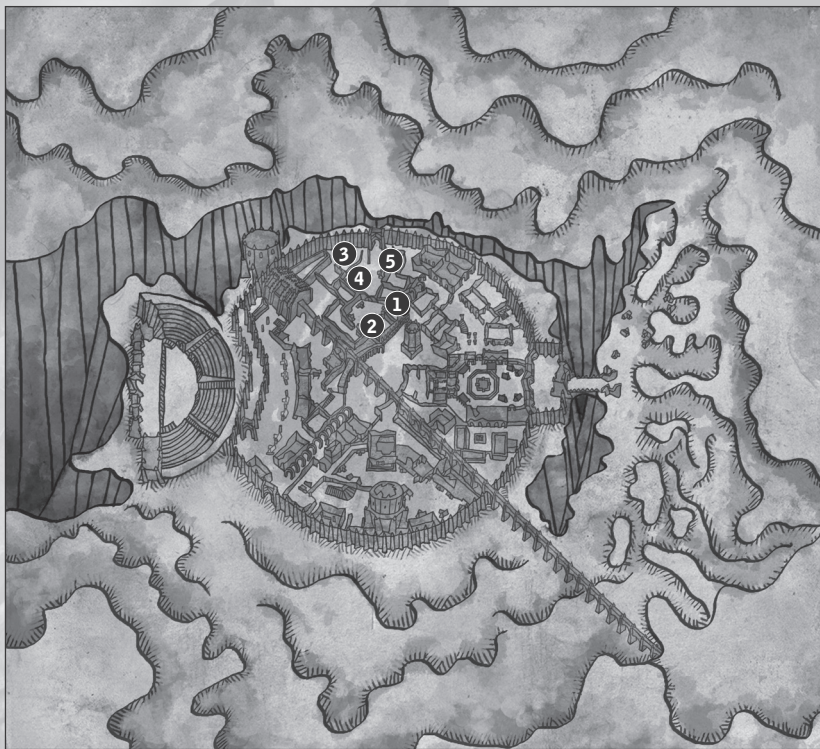
Разрушитель чар

Если мы решим помочь Филиппе, то придется проводить ослепленную чародейку к выходу. На пути встанут двое нильфгаардских стражей, но от них избавиться пришедший на выручку Иорвет. После разговора с эльфом и Филиппой мы уже втроем направляемся через подземные стоки к резиденции чародейки. Без боя с трупоедами не обойдется. **[Бой]** Лучше атаковать быстро, чтобы успевать отойти от взрывающихся трупов. В бою нам очень пригодится знак Квен, который способен защитить ведьмака от взрывов. Разбираемся с несколькими стаями чудовищ, и к нам снова присоединяются Иорвет с чародейкой, которая пытается объяснить дорогу до своего дома. Эйльхарт приводит нас на верхний этаж одного из домов. В комнате стоит сундук, окруженный ритуальными свечами. Внутри лежит кинжал, который сможет снять чары с Саскии. Чтобы сломать волшебную печать на сундуке, нам надо зажечь свечи в строго определенном порядке. Филиппа рассказывает о своих записях, в которых содержится нужная для решения подсказка. Записи эти можно отыскать на первом этаже, в спальне чародейки. Бумаги лежат в ящике стола.

Мы начинаем с правой свечи – той, что ближе к входу. Следующей станет свеча, которая расположена по диагонали от первой. Третья свеча стоит справа от второй, четвертая – по диагонали от третьей, а последняя свеча находится как раз посередине. Правильно запалив свечи, мы увидим, как освобожденная Филиппа обратится в сову и улетит прочь, оставив нас разбираться с охраняющим сундук элементом. **[Бой]** В этом сражении важно блокировать атаки стража и самим наносить мощные удары. Лучше всего нападать на элементала с боков и спины. Не будем забывать и о Знаках Аард, Ирден, Квен. Когда охранник повержен, мы открываем сундук и забираем кинжал.

После обретения кинжала мы говорим с Иорветом относительно Филиппы и Шеалы и рассказываем ему, как можно снять чары с Саскии. Похоже, что в поисках дракона придется посетить мероприятие, ради которого все и собрались в Лок Муинне. Иорвет вызывается идти первым, чтобы разведать путь. Нам можно передохнуть и заняться побочными заданиями, чтобы встретить эльфа позже – по дороге к месту сбора чародеев. (Встреча чародеев).

Где же Трисс?



Если мы считаем, что спасти Филиппу из темницы не в наших интересах и что нам надо заниматься спасением Трисс, придется отказать несчастной Шеале в помощи и взять Шилярда в заложники **[1]**. После этого мы в сопровождении посла идем к выходу наружу. Найти этот выход несложно: к нему ведет всего одна дорога. По пути мы встречаем нильфгаардских стражников, но беспокоиться о них не следует.

Итак, мы добираемся до выхода. Но вот беда: мы выбираемся в лагерь нильфгаардцев **[2]**, и нас тут же открывают солдаты. Командира Черных заложником смутить не удастся. Нильфгаардцы убивают Шилярда, после чего нас ждет бой сразу с множеством противников. **[Бой]** Бесценным подспорьем в борьбе с большим числом врагов являются Знаки Аард и Квен. Одновременно сбивая с ног и парализуя противников, мы легко сможем расправляться с целыми группами врагов. Чтобы одолеть арбалетчиков, следует приблизиться к ним на длину клинка и нанести несколько мощных ударов до того, как стрелки возьмутся за мечи. Мы помогаем себе Знаком Аард.

Уничтожив врага, мы понимаем, что ведущие в город ворота закрыты. Нужно искать другой выход из лагеря. Слева от выхода из тюрьмы есть коридор, где остались недобитые

нильфгаардцы. **[Бой]** На сей раз перед нами только двое противников. Мы блокируем их атаки и контратакуем мощными ударами. Этого должно хватить. После смерти стражников нам придется побегать, уничтожая всех остальных встреченных солдат. Рано или поздно мы доберемся до площади **[3]**, на которой ведьмака поджидают свежие силы Матсена.

[Бой] Противников много, и передохнуть между первой и второй волнами недругов не удастся. Нам следует активно ставить блоки и увертываться от ударов солдат, не забывая наносить мощные ответные удары. Знаки Аард и Игни дадут нам серьезное преимущество. Вскоре мы скрестим клинки с самим Матсеном **[4]**, но перед этим успеем поговорить с ним о Трисс и Ложе. После разговора нильфгаардец ринется в бой. **[Бой]** Впереди еще одна битва с подчиненными императора Эмгыра. Со щитниками мы разбираться уже умеем: уворачиваемся от удара щитом и наносим в ответ мощные удары. Здесь не помешают Знаки Аард, Игни и Ирден. Убив Матсена, мы обыскиваем его труп и находим ключ от камеры Трисс.

Теперь мы в шаге от спасения Трисс: остается только спуститься вниз по лестнице и открыть камеру **[5]**. Затем происходит долгий разговор с Меригольд, и чародейка многое нам объясняет: она рассказывает о создании и значении Ложи, о роли Филиппы и Шеалы в смерти Демавенды, об их планах создания нового государства в долине Понтара... Нам предстоит сущая безделица – вырваться с этими знаниями из лагеря нильфгаардцев. Идем к выходу из тюрьмы **[2]**. Здесь Трисс предлагает разделиться: по ее мнению, порознь действовать легче, а встретиться снова можно будет уже на месте сбора чародеев (Встреча чародеев).

Встреча чародеев

Если мы прибыли в Лок Муинне вместе с Иорветом и определились, которую из чародеек будем спасать (Филиппу – Разрушитель чар или Трисс – Где же Трисс?), то на встречу волшебников придем либо с эльфом **[А]**, либо с Трисс **[В]**. В любом случае дорога будет одна и та же. Для начала надо дойти до места, где нас ожидает один из друзей **[1]**.

[А] Дойдя до места, мы выясним, что Иорвет уже разобрался с охраной на входе. Пора идти на встречу. Здесь собрался цвет знати: короли Каздвена и Редании, представитель Темерии коннетабль Наталис, Саския, Шеала де Тансервилль и многие, многие другие. Саския все еще находится под влиянием чар Филиппы, но по-прежнему мечтает создать новое государство в долине Понтара. На встречу является и Шиллярд. Он утверждает, что сумел захватить убийцу Фольгеста и Демавенды. Нильфгаардские солдаты вводят в зал Лето, который рассказывает собравшимся о тайной Ложе, за которой стоят Филиппа и Шеала. Радовид посылает за рыцарями Ордена Пылающей Розы, которые горят желанием арестовать чародейку. Но им мешает дракон...

[В] Добравшись до места, мы снова поговорим с Трисс, после чего столкнемся с парой стражей у входа в амфитеатр **[2]**.

Пора идти на встречу. На нее собрался цвет знати: короли Каздвена и Редании, представитель Темерии коннетабль Наталис, Саския, Шеала де Тансервилль и многие, многие другие. Саския все еще находится под влиянием чар Филиппы, но по-прежнему мечтает создать новое государство в долине Понтара. Тут на сцене появляемся мы и Трисс, которая сходу обвиняет Шеалу в убийстве особы королевской крови. Трисс утверждает, что этому есть свидетели. Радовид приказывает арестовать де Тансервилль. Рыцари Ордена Пылающей Розы окружают чародейку, но тут появляется дракон и уносит Шеалу прочь от опасности...

Явление дракона

Обратившись в дракона, Саския забирает Шеалу и переносит ее на башню неподалеку от амфитеатра. Пока драконица кружит над городом, нам предстоит отправиться к этой башне и покончить с чародейкой. У нас один путь – все прочие отрезаны пламенем...

Мы бежим к башне и по пути стараемся не попасться дракону. Де Тансервилль находится на самом верху. Шеала признается, что за смертью Демавенда стоит Ложа, а Лето всего лишь удобно попался под руку. Но при этом чародейка считает, будто Ложа не несет ответственности за гибель Фольтеста и покушение на Хенсельта. По ее словам, в этих убийствах Лето действовал в интересах императора Нильфгаарда Эмгыра вар Эмрейса. Кроме того, Шеала рассказывает нам о новостях из Цинтры: незадолго до начала переговоров имперские войска переправились через реку Яругу. Де Тансервилль с нами прощается и исчезает, оставив наедине с очень злым драконом... **[Бой]** Защищаем себя от пламени с помощью Знака Квен. Нападать лучше в тот момент, когда Саския выдыхает огонь, потому что именно в это время подобраться к дракону проще всего. Когда наше сопротивление изматывает тварь, пол не выдержит веса драконицы, и та упадет вниз. Чтобы спастись, нам придется забраться на крышу здания. Но бой продолжится и там.

[Бой] Победить Саскию будет тяжело. Придется уклоняться от атак драконицы и выжидать, пока не представится возможность нанести серию мощных ударов серебряным мечом. Ближе к концу схватки начинается QTE-сцена, в результате которой мы покидаем город на спине дракона. После следующей QTE-сцены драконица неудачно опустится на лесную опушку и пропорет себе живот обломанным древесным стволом. Судьба Саскии окажется в наших руках. **[Выбор]** **[А]** Если ранее мы освободили не Трисс, а Филиппу, то в наших вещах лежит разрушающий чары кинжал. С помощью этого зачарованного оружия можно спасти Саскию жизнь. **[В]** Если мы перебили нильфгаардцев ради спасения Трисс, спасительного кинжала под рукой не окажется. Останется только бросить драконицу на произвол судьбы или добить.

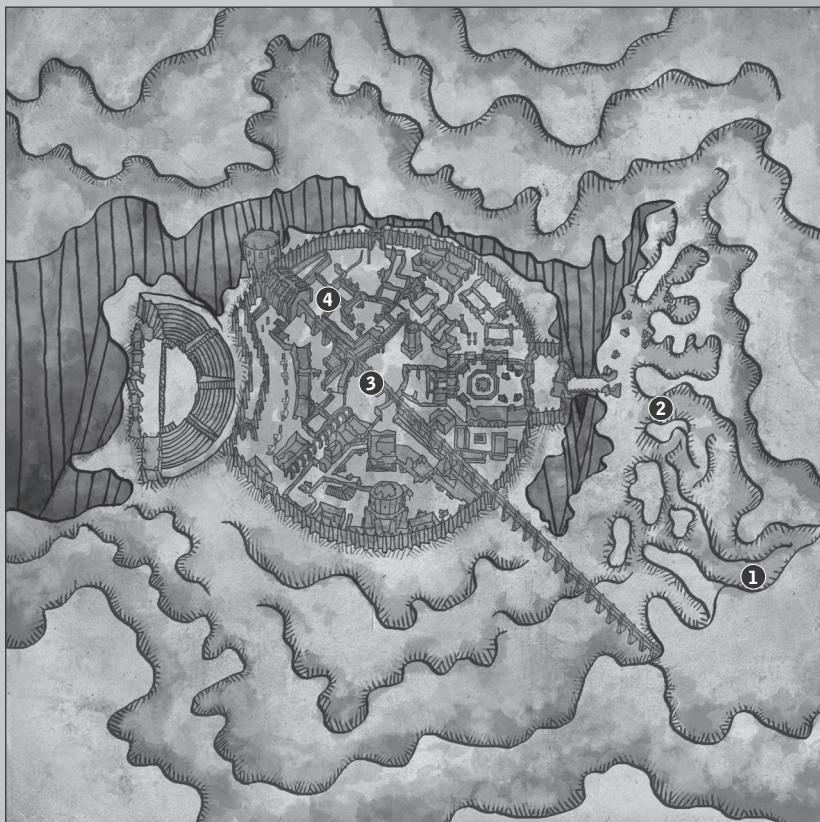
Убийцы королей

Принятые в Лок Муинне решения приведут к тому, что после сражения с Саскией и возвращения в город мы встретимся с Лето. Если ранее мы спасли Трисс от нильфгаардцев, она будет ждать нас у городской черты **[1]**. Если мы не стали ее спасать, на том же месте окажется эльф Иорвет. После короткого разговора Трисс или Иорвет сообщит нам о Лето, который сидит в бывшем лагере темерцев **[2]** и, похоже, хочет с нами повидаться. Идя по городским улочкам вместе с Трисс, мы натолкнемся на группу казденских солдат, пленивших Иорвета. Можно вмешаться и спасти эльфа, а можно оставить его на произвол судьбы. Если предыдущие действия привели нас в город вместе с Иорветом, то мы просто встретим солдат. Рано или поздно мы добираемся до места, на котором стоял темерский лагерь, и видим самого Убийцу Королей. Он открыто стоит на площади, и перед нами вновь возникнет проблема выбора. **[Выбор]** Можно дать ему шанс объясниться, а можно броситься в атаку. Если последует разговор, мы узнаем о взгляде на недавние события с несколько иной точки зрения. Если Лето сумеет нас убедить, драки можно будет избежать. Если же нет, на смену словам придет звон мечей. **[Бой]** Если мы по-прежнему будем уверены, что Лето заслуживает смерти, он должен получить заслуженное. Победить опытного убийцу можно, главное – не забывать про блоки, мощные удары и Знаки Игни и Ирдэн.

За этим последует финальная сцена, участниками которой станут Геральт и либо Трисс, либо Иорвет.

ГЛАВА III ПУТЬ РОШЕ

Именем Темерии!



Вместе с Роше мы отправимся из Вергена в Лок Муинне, следуя по пятам Саскии, Филиппы, Шеалы и Детмольда. Переход завершится на горном плато, неподалеку от города **[1]**. Дальше нас поведет Вернон.

По пути придется несколько раз отбиваться от гарпий. **[Бой]** Чтобы победить крылатых хищниц, надо сбивать их на землю Знаком Аард и добивать серебряным мечом. Неожиданно Роше заметит рыцарей Ордена Пылающей Розы – те будут стоять на страже у городских ворот **[2]**.

Если мы прошли первого Ведьмака за Орден, то сможем спокойно войти в лагерь рыцарей. Если же нет, за нас замолвит словечко капитан специального отряда. Роше сумеет убедить стражу в том, что мы не виновны в смерти Фольтеста. В лагере рыцарей нам встретится Зигфрид. К счастью, Великий магистр не верит в нашу причастность к убийству короля. Он вкратце описывает сложившееся в городе положение и объясняет, почему Орден послал в Лок Муинне своих рыцарей.

После беседы с Зигфридом Роше предлагает нам прогуляться по городу. Сам же капитан тем временем заглянет в Реданский лагерь, где и будет нас ждать. У нас останется время побродить по улицам, а потом пойти на главную площадь **[3]** и вновь встретиться с Роше. Теперь самое время навестить Радовиду **[4]**.

Мы поведаем королю про убийц и их связь с Шеалой де Тансервилль. Взамен король Редании поделится с нами своими соображениями о Темерии: страну собираются поделить королевства Редания и Каэдвен. Впрочем, сам монарх предпочел бы посадить на темерский трон принцессу Анаис – сестру Ариана Ла Валет. Так он получит возможность не делить страну. К сожалению, девочка была похищена и теперь находится в руках Детмольда. Радовид просит нас забрать принцессу у чародея (Плоть от плоти). Кроме того, он обещает нам заняться делом Шеалы и сообщает, что в Лок Муинне находится чародейка Трисс Меригольд – она взята в плен нильфгаардцами. (Где же Трисс?).

После аудиенции у монарха мы покидаем лагерь реданцев и по пути перекидываемся парой слов с Роше. Прагматичный Вернон считает, что жизнь одной чародейки не значит ничего по сравнению с судьбой целой Темерии. Между тем, у нас есть все основания описать за жизнь Трисс. В итоге Роше оставляет выбор за нами и сообщает, что если мы решим спасти принцессу Анаис, он будет ждать в стоках – по ним можно пробраться к лагерю Каэдвена **[3]**.

[Выбор] Нам предстоит решить, кого спасать: **[А]** Трисс (Где же Трисс?) или **[В]** надежду Темерии (**Плоть от плоти**).

Плоть от плоти

Если после беседы с Радовидом мы решаем, что нужды страны выше нужд отдельного человека, придется спасти принцессу Анаис из лап чародея Детмольда. Для этого спускаемся в канализационные стоки и встречаем там Роше: он проводит нас в лагерь каэдвенцев **[1]**. Мы сообщаем Вернону, что готовы драться на его стороне, и вместе с ним расшвыриваем каэдвенскую стражу, охраняющую вход в лагерь.

Двигаясь по коридору, мы в конечном итоге выберемся на воздухе **[2]**. Роше умело избавится от стрелков на стене, а нам предстоит перебить солдат внизу. **[Бой]** При столкновении с несколькими врагами одновременно надо помнить о блоках и уклонении, не забывая и о ведьмачьих Знаках Аард, Ирден, Квен.

Роше открывает нам ворота. С другой стороны ворот нас ждет еще больше каэдвенских солдат. **[Бой]** Стальной меч, мощные удары и Знак Ирден помогут с ними разобраться. Вскоре на Геральта нападают люди Детмольда. К счастью, Роше снова помогает нам. **[Бой]** Снова задействуем Знак Ирден: он позволит выводить противников из строя, а затем добивать их мощными ударами. Под конец сражения мы сможем добраться до чародея: уклоняемся

от огненных стрел и движемся к нему. Если просто подойти поближе, он телепортируется, поэтому надо быстро подкатиться и сбить чародея с ног Знаком Аард.

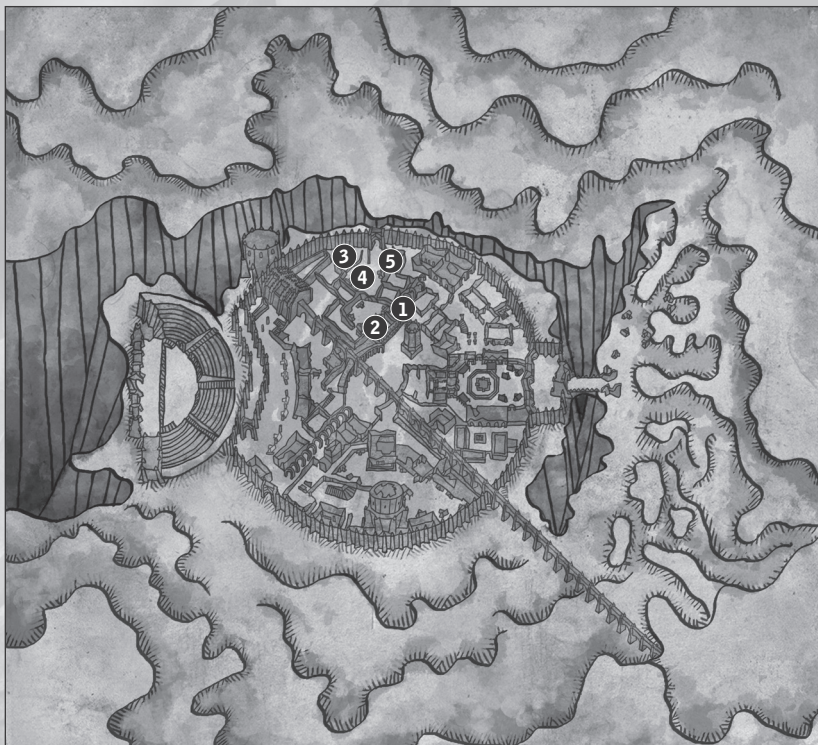
Разобравшись с охраной, мы спешим в башню **[2]**. Отыскать Анаис легко, однако ее темница запечатана магией. Придется искать комнату Детмольда. Идем налево, добираемся до залы и становимся свидетелями крайне жестокой сцены... Если не вдаваться в детали, чародей испускает дух не без помощи Роше. Со смертью Детмольда все магические преграды рушатся.

Возвращаемся к темнице, в которой держат Анаис. Мы вспоминаем о словах Радовидом и говорим Роше, что теперь судьба всей Темерии в наших руках. Теперь Вернон должен действовать не как воин, но как дипломат. **[Выбор]** Мы либо соблюдаем наш договор с королем Радовидом **[А]**, либо отдаем девочку темерской делегации **[В]**.

[А] Если мы решим отдать девушку Радовиду, около башни нас будут ждать рыцари Ордена. Если Зигфрид все еще жив, придется с ним поговорить. В любом случае, после этого надо будет идти в реданский лагерь **[4]**. Дойдя вместе с нами до ворот на главную площадь, Роше остается там и предупреждает, что отправится вместе с рыцарями к королю Радовиду. Мы встретимся с капитаном уже на переговорах.

[В] Если мы убедим Роше в том, что Анаис лучше отдать темерцам, на выходе из башни нас все равно будут ждать рыцари Ордена. Если Зигфрид жив, он проявит снисхождение и даст нам уйти без боя. Но если мы прошли первого «Ведьмака» на стороне скоря'таэлей, то с рыцарями придется драться. **[Бой]** Лучшей тактикой в борьбе с латниками станет сочетание Знака Ирден и мощных ударов. После рыцарей Ордена мы так или иначе направимся к выходу из лагеря Каэдвена **[4]**. Затем Роше попрощается с нами и отправится вместе с Анаис ко двору коннетабля Темерии Наталиса.

Где же Трисс?



Встреча с королем Радовидом и сведения, которые он нам сообщает, ставят перед нами нелегкую задачу. Мы должны выбрать, вызволять ли вместе с Роше принцессу Анаис, или заняться спасением Трисс Меригольд. Мы решаем спасать Трисс, а значит, самое время напомнить нильфгаардцам **[1]** о себе. У выхода из переходов нам удачно попадутся Шиллярд и пара его телохранителей. Во время разговора мы убиваем одного из солдат и берем посла в заложники. После этого мы идем в сопровождении Шиллярда.

Выйдя на поверхность, мы оказываемся в лагере нильфгаардцев **[2]**, и нас тут же окружают солдаты. Командир нильфгаардской гвардии заложников не боится: он сам убивает Шиллярда, после чего нам приходится сражаться сразу с множеством противников. **[Бой]** В борьбе с превосходящим числом врагов, как всегда, нам помогают Знаки Аард и Квен. Сбивая противников с ног и парализуя их, мы можем легко расправляться с целыми группами солдат. Чтобы одолеть арбалетчиков, нужно приблизиться к ним на длину клинка и убить мощными ударами еще до того, как они успеют достать мечи. Помогаем себе Знаком Аард.

Уничтожив врага, мы узнаем, что ворота в город закрыты. Придется искать другой выход из лагеря. На сей раз перед нами только двое противников. Мы блокируем их атаки

и контратакуем мощными ударами. Этого должно хватить. После смерти стражников нам придется побегать, уничтожая всех остальных встреченных солдат. Рано или поздно мы доберемся до площади [3], на которой ведьмака поджидают свежие силы Матсена.

[Бой] Противников много, и передохнуть между первой и второй волнами недругов не удастся. Нам следует активно ставить блоки и увертываться от ударов солдат, не забывая наносить мощные ответные удары. Знаки Аард и Игни дадут нам серьезное преимущество. Вскоре мы скрестим клинки с самим Матсеном [4], но перед этим успеем поговорить с ним о Трисс и Ложе. После разговора нильфгаардец ринется в бой. **[Бой]** Впереди еще одна битва с подчиненными императора Эмгыра. Со щитниками мы разбираться уже умеем: уворачиваемся от удара щитом и наносим в ответ мощные удары. Здесь не помешают Знаки Аард, Игни и Ирден. Убив Матсена, мы обыскиваем его труп и находим ключ от камеры Трисс.

Теперь мы в шаге от спасения Трисс: остается только спуститься вниз по лестнице и открыть камеру [5]. Затем происходит долгий разговор с Меригольд, и чародейка многое нам объясняет: она рассказывает о создании и значении Ложи, о роли Филиппы и Шеалы в смерти Демавенда, об их планах создания нового государства в долине Понтара... Нам предстоит сущая безделица – вырваться с этими знаниями из лагеря нильфгаардцев. Идем к выходу из тюрьмы [2]. Здесь Трисс предлагает разделиться: по ее мнению, порознь действовать легче, а встретиться снова можно будет уже на месте сбора чародеев (Встреча чародеев).

Встреча чародеев

После спасения Анаис (Плоть от плоти) или Трисс (Где же Трисс?) мы направимся к амфитеатру Лок Муинне. Там пройдут переговоры, на которой будут вершиться судьбы Северных Королевств. В зависимости от прошлых действий, у входа в амфитеатр нас будут ожидать либо Трисс, либо Роше и Анаис. События на переговорах тоже зависят от наших прошлых действий.

[А: Мы спасли Анаис и отдали девочку Радовиду] Поговорив с Роше перед амфитеатром, мы решаем внести в дебаты свою лепту. Коннетабль Наталис заявит, что Темерия разделена. Пусть он формально и представляет эту страну на встрече, через неделю его слова перестанут что-либо значить. В целом, он готов к тому, что Темерия распадется. Радовид и Хенсельт (или другой представитель Каздвена, если король был убит) в один голос заявляют о недопустимости разделения. Разделенная Темерия не сможет противостоять армиям императора Нильфгаарда, если те вдруг выступят в поход. Следовательно, вся Темерия должна стать протекторатом Редании... Именно в этот момент в зал совещаний входят Роше, Геральт и Анаис. Наши герои передают девочку под опеку короля Радовида, который объявляет, что войдя в возраст, Анаис станет королевой Темерии. Если же в первом «Ведьмаке» мы убили Адду, король скажет, что возьмет принцессу в жены, как только это будет возможно.

[В: Мы спасли Анаис и отдали девочку Наталису] Поговорив с Роше перед амфитеатром, мы решаем внести в дебаты свою лепту. Коннетабль Наталис заявит, что Темерия разделена. Пусть он формально и представляет эту страну на встрече, через неделю его слова перестанут что-либо значить. В целом, он готов к тому, что Темерия распадется. Радовид и Хенсельт (или другой представитель Каздвена, если король был убит) в один голос заявляют о недопустимости разделения. Разделенная Темерия не сможет противостоять армиям императора Нильфгаарда, если те вдруг выступят в поход. Следовательно, вся Темерия

должна стать протекторатом Редании... Именно в этот момент в зал совещаний входят Роше, Геральт и Анаис. Наши герои передают девочку под опеку Яну Наталису, который тот час меняет свое мнение и представляет принцессу как законную наследницу темерского трона.

Следующая тема дебатов касается создания нового Совета и Капитула чародеев. Ход этого спора не зависит от того, кому мы отдали Анаис. Маги требуют создания Совета по образу и подобию учреждения, существовавшего до бунта на Танедде. Но тут на встрече появляется посол Нильфгаарда Шилард. Он утверждает, что сумел захватить убийцу Фольтеста и Демавенда. Нильфгаардские солдаты вводят в зал Лето, который рассказывает собравшимся о тайной Ложке, за которой стоят Филиппа и Шеала. Радовид посылает за рыцарями Ордена Пылающей Розы, чтобы арестовать чародейку Шеалу. Но им мешает дракон...

[С: Мы спасли Трисс] Если мы не стали помогать Роше в спасении принцессы Анаис и отправились в нильфгаардский лагерь на помощь Трисс Меригольд, у входа в амфитеатр нас будет ждать чародейка. После беседы с ней мы решаем внести в дебаты свою лепту. Коннетабль Наталис заявит, что Темерия разделена. Пусть он формально и представляет эту страну на встрече, через неделю его слова перестанут что-либо значить. В целом, он готов к тому, что Темерия распадется. Радовид и Хенсельт (или другой представитель Каздвена, если король был убит) в один голос заявляют о недопустимости разделения. Разделенная Темерия не сможет противостоять армиям императора Нильфгаарда, если те вдруг выступят в поход. Следовательно, вся Темерия должна стать протекторатом Редании... Радовид представляет собравшимся принцессу Анаис и заявляет, что войдя в возраст, Анаис станет королевой Темерии. Если же в первом «Ведьмаке» мы убили Адду, король скажет, что возьмет принцессу в жены, как только это будет возможно. Следующая тема дебатов касается создания нового Совета и Капитула чародеев. Ход этого спора не зависит от того, кому мы отдали Анаис. Маги требуют создания Совета по образу и подобию учреждения, существовавшего до бунта на Танедде. В этот момент появляются Геральт и Трисс. Последняя просит слова и обвиняет Шеалу в организации покушений на Фольтеста и Демавенда. Трисс утверждает, что тому есть свидетели. Радовид приказывает арестовать де Тансервилль. Рыцари Ордена Пылающей Розы окружают чародейку, но та призывает дракона.

Явление дракона

Обратившись в дракона, Саския забирает Шеалу и переносит ее в башню неподалеку от амфитеатра. Пока драконица кружит над городом, нам предстоит отправиться в эту башню и покончить с чародейкой. Идти можно только к башне – все прочие пути отрезаны пламенем...

Мы бежим к башне и по пути стараемся не погибнуть от нападений дракона. Де Тансервилль находится на самом верху. Шеала признается, что за смертью Демавенда стоит Ложка, а Лето всего лишь удобно попался под руку. Но при этом чародейка считает, будто Ложка не несет ответственности за гибель Фольтеста и покушение на Хенсельта. Мол, тут Лето всех провел и действовал в интересах императора Нильфгаарда Эмгыра вар Эмрейса. Более того, Шеала рассказывает нам о донесении агента Ложки в Цинтре: незадолго до начала Встречи имперские войска переправились через реку Яруга. Де Тансервилль делает нам ручкой и исчезает, оставив наедине с очень злым драконом... **[Бой]** Защищаем себя от струй пламени с помощью знака Квен. Нападать лучше в тот момент, когда Саския выдыхает огонь, потому что именно в такие моменты подобраться к дракону проще всего. Когда наше сопротивление измотает летучую тварь, пол не выдержит веса драконицы и та упадет вниз. Чтобы спастись, нам придется карабкаться на крышу здания. Но бой продолжится и там: нам все еще предстоит разобраться с Сазсинтессис.

[Бой] Победить Саскию будет тяжело. Придется уклоняться от атак драконицы и выжидать, пока не представится возможность нанести серию мощных ударов серебряным мечом. Ближе к концу схватки начинается QTE-сцена, в результате которой мы покидаем город на спине дракона. После следующей QTE-сцены драконица неудачно опустится на лесную опушку и проплет себе живот обломанным древесным стволom. Судьба Саскии окажется в наших руках. **[Выбор]** **[А]** Если ранее мы освободили не Трисс, а Филиппу, то в наших вещах лежит разрушающий чары кинжал. С помощью этого зачарованного оружия можно спасти Саскии жизнь. **[В]** Если мы перебили нильфгаардцев ради спасения Трисс, спасительного кинжала под рукой не окажется. Останется только бросить драконицу на произвол судьбы или добить.

Убийцы королей

Принятые в Лок Муинне решения приведут к тому, что после сражения с Саскией и возвращения в город мы встретимся с Лето. Если ранее мы спасли Трисс от нильфгаардцев, она будет ждать нас у городской черты **[1]**. Если мы не стали ее спасать, на том же месте окажется Роше. После короткого разговора Трисс или Вернон сообщит нам о Лето, который сидит в бывшем лагере темерцев **[2]** и, похоже, хочет с нами повидаться.

По дороге мы видим солдат, которые громят город. **[Бой]** Проще всего блокировать их выпады, затем останавливать с помощью Знаков Аард и Ирден, а затем добивать мощными ударами. Меч, разумеется, стальной.

Рано или поздно мы добираемся до места, на котором стоял темерский лагерь, и видим самого Убийцу Королей. Он открыто стоит на площади, и перед нами вновь возникнет проблема выбора. **[Выбор]** Можно дать ему шанс объясниться, а можно броситься в атаку. Если последует разговор, мы узнаем о взгляде на недавние события с несколько иной точки зрения. Если Лето сумеет нас убедить, драки можно будет избежать. Если же нет, на смену словам придет звон мечей. **[Бой]** Если мы по-прежнему будем уверены, что Лето заслуживает смерти, он должен получить заслуженное. Победить опытного убийцу можно, главное – не забывать про блоки, мощные удары и Знаки Игни и Ирден. За этим последует финальная сцена.

Побочные задания

Охота на горгулий

Сложно бродить по развалинам древнего города вранов Лок Муинне и не попасться на глаза горгульям. На главной площади города есть таверна, а возле нее – доска с объявлениями. Среди прочих там есть контракт на этих летучих гадин. Предложение вывесил уроженец Бан Арда по имени Брас. Сам чародей находится неподалеку. От него мы узнаем, что горгульи – существа волшебные и использовались как сторожа давно исчезнувшими обитателями этого города.

Бой с горгульями заставит нас призадуматься. Рано или поздно мы поймем, что для уничтожения бестий необходимо убрать магические печати – знаки, которые привязывают эти создания к охраняемому месту. Таких особых мест в городе всего три. Это подземные залы, в которых и начертаны старинные символы. Каждый зал нужно осмотреть и в определенном порядке лишить силы магические символы. Порядок определяется случайным образом из двух возможных вариантов.

В каждом зале есть зашифрованные документы, в которых говорится о верном порядке отключения символов. Чтобы понять эти записи, придется заглянуть к местному торговцу и приобрести четыре тома трактата о рунах (Лавка Локхарта Великолепного находится на главной площади). Можно сэкономить и попытаться найти верную последовательность самостоятельно, методом проб и ошибок, но за каждую ошибку придется отвечать перед горгульями.

Правильная последовательность деактивации рун:

Зал слева от главных ворот города:

- 1) Руна на стене справа от входа, руна на стене слева, руна на полу слева и руна на полу у сундука.
- 2) Руна на стене слева от входа, руна на полу слева, руна на полу у сундука, руна справа от входа.

Уничтожив печать, мы можем открыть сундук. Помимо прочих трофеев, внутри окажется зашифрованный манускрипт. Взяв его, мы положим начало новому заданию Тайна манускрипта.

Зал справа от главных ворот города:

- 1) Руна на стене справа от входа, руна на полу справа от входа, руна на стене слева, руна на полу слева.
- 2) Руна на полу слева от входа, руна на стене справа, руна на полу справа, руна на стене слева.

Зал в развалинах неподалеку от амфитеатра:

- 1) Руна на полу слева от входа, руна на полу справа, руна на стене слева, руна на стене справа.
- 2) Руна на полу справа от входа, руна на полу слева, руна на стене слева, руна на стене справа.

Сломав все печати, мы можем вернуться к Брасу и отчитаться. Маг расплатится, как обещал.

Тайна манускрипта

Это задание появится после того как мы заберем зашифрованный манускрипт из охраняемого горгульями сундука. Сам сундук находится в подземном зале, слева от главных ворот Лок Муинне. Порядок действий для взлома печати и открывании сундука приведен в описании задания Охота на горгулий.

Взяв свиток, мы должны поговорить с Брасом из Бан Арда. Сей гость древнего города коротает время на главной площади, у местной таверны. Как чародей Брас осмотрит свиток и скажет, что тот запечатан магией старой школы. Брас предложит открыть манускрипт, но для этого ему нужны ингредиенты, которых в самом городе нет. К счастью, они могут быть у нас. Вот перечень нужных вещей: феромоны королевы эндриаг, кровь накера-воина, мозг утквола, и яйцо гарпии. Последнее можно заменить языком гнильца.

Если собрать все вышеперечисленные ингредиенты, Брас быстро снимет охраняющее манускрипт заклинание. Окажется, что свиток принадлежал кузнецу-чародею. В нем сказано, как создать легендарный меч Кэрм. Брас подготовит для нас подробный чертеж, по которому можно будет выковать клинок (при условии, что для этого есть все необходимое). Не стоит откладывать работу на потом: отправившись на переговоры, мы уже не сможем закончить это задание.

Борьба на руках: Лок Муинне

В городе Лок Муинне мы встретим самого сильного борца на руках. На городской доске объявлений будет объявление, что любой желающий может пойти и бросить вызов Могучему Нуме. Силача можно отыскать неподалеку от спуска в канализацию. Ориентиром может стать башня поблизости от главной площади. Скорее всего, мы застанем чемпиона за тренировкой. Обратившись к Нуме с предложением поспорить, мы, скорее всего, проиграем. Тут станет ясно, что дело нечисто и за чудовищной силой Нумы кроется какая-то хитрость.

[Выбор] [A] Можно опуститься до угроз и нагнать страха на Могучего Нуму. Если получится, он пообещает больше не использовать специальное зелье. **[B]** Также мы можем получить сведения о зелье у помощника Нумы. Кроме того, это зелье можно купить.

Если выпить зелье или как следует запугать силача, победить в следующий раз будет гораздо проще. Но сделать это надо до переговоров: отправившись на Совет, вернуться к хитрому силачу мы уже не сможем.

Старые счета

Если в Вергене мы имели удовольствие познакомиться с Зильгартом и даже отдубасили его в кулачном бою, он заявится в Лок Муинне и потребует реванша. Более того, если ранее мы отказались от поединка, назойливый забияка все равно нас подловит. Скорее всего, любителя помахать кулаками можно будет встретить у входа в стоки или возле башни, которая высится неподалеку от главной площади города. Зильгарт без церемоний бросится на нас с кулаками, так что придется отбросить приличия и внятно объяснить, почему не стоит зря беспокоить Геральта из Ривии. Независимо от исхода поединка Зильгарта мы больше не увидим. Эта стычка завершит прохождение мини-игры о кулачных боях «Ведьмака 2».

Похожая ситуация сложится и в том случае, если мы придем в Лок Муинне в компании Роше, а до этого успеем подраться с солдатом в казденском в лагере. Как мы помним, в тот раз бой был не закончен – нас разнял Зывик. Солдат нападет на нас у входа в канализацию, рядом с главной площадью города. Нам останется лишь защищаться. Потасовка с казденским заводилой станет последним кулачным боем «Ведьмака 2», так что приложим все усилия для победы.

Игра в покер: Лок Муинне

Кто бы мог подумать, что в развалинах древнего города всюду режутся в кости? Но в Лок Муинне так и происходит! В одном из разрушенных зданий мы отыщем игроков в покер – их «резиденция» находится справа от главных ворот, у городской стены и ближе к башне центральной площади. Во Флотзаме и Аэдрине мы начинали с первых, самых слабых игроков. В Лок Муинне такими игроками окажутся двое эльфов. После победы над обоими придется время схлестнуться с чародеем. Обыграв его, можно будет вызвать его ученицу. Будьте осторожны: девица кидает кости куда лучше, чем ее наставник. Выиграв у всех четверых, мы получим возможность бросить вызов лучшему игроку в Лок Муинне. Речь идет о чародее по имени Локхарт Великолепный. Этот почтенный муж продает книги в лавке на главной площади города. Обыграв мэтра, мы получим титул непревзойденного чемпиона Северных Королевств. Кроме того, у Локхарта в счет выигрыша можно будет выбрать какой-нибудь приз.

WWW.THEWITCHER.COM

CDPROJEKT:

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. 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.
© 000 «1С-СофтКлуб», локализация и оформление, 2011 г. Творческая адаптация Snowball Studios.