Prológ

1. Obrana Kaer Morhenu
Dostávate sa do Kaer Morhenu, horskej pevnosti, ktorá už roky slúži ako základňa Zaklínačov. Sídlili tu vycvičení zaklínači a trénovaní tu boli aj mladí zaklínačskí učni. Teraz je to len opustená stará pevnosť, v ktorej sa zdržuje len malá hŕstka zaklínačov. Ste zaklínač Geralt z Rivie a po neznámych udalostiach, ktoré sa odohrali počas doby, kedy ste boli nezvestný, ste stratili pamäť a raneného vás našli neďaleko pevnosti. Tu vás nájdu zaklínači a starý zaklínačský majster Vesemir a čarodejka Triss Ranuncul vás zachránia. Po pár dňoch však váš odpočinok naruší príchod banditov, ktorí vtrhnú do pevnosti.
Z tréningovej figuríny si vezmite meč a napadnite ich. Máte na pomoc svojich zaklínačských priateľov, takže nejde o nič vážne a môžete si natrénovať spôsob boja. Keď ich porazíte, vybehnite s vašimi druhmi na hradby. Tu sa musíte rozdeliť.
Ostatní zostanú brániť spodnú časť. Vy prejdite bránou za Triss a pokračujte na hradby. Prebite sa cez niekoľko nepriateľov a postupujte cestou až na nádvorie k bráne. Keď tu zabijete všetkých nepriateľov, použite ovládanie mreží. V scénke ich otvoríte a vaši spoločníci sa dostanú k vám. Vesemir vám dá dva elixíry a aj recepty, ako ich vytvoriť (Hrom a Lastovička). Vypite Hrom a prejdite bránou, pri ktorej stojí mladý zaklínač Leo. Spoločne vstúpite do pevnosti.
Prebojujte sa cez hlavnú halu a popri kuchyni ku schodom, ktorými zbehnete s Leom k laboratóriu. Nepriatelia sa však v laboratóriu magicky zabarikádovali. Leo vám poradí použiť magické znamenie Aard, no so stratou pamäti ste zabudli aj na znamenia. Prejdite chodbou na koniec oproti laboratóriu a tam použite kruh šeptajúcich kameňov. Získali ste Aard, telekinetickú silu odrážajúcu prekážky aj nepriateľov. Vráťte sa za Leom k labáku a napravo použite Aard na hromadu trosiek, čím uvoľníte cestu. Vráťte sa von za vašimi druhmi.
- Tu sa musíte rozhodnúť, či budete bojovať s Chimérou, alebo pôjdete s Triss do laboratória. Rozhodnutie bude mať vplyv na neskoršie udalosti. Vesemir s Eskelom a Lambertom zostávajú na nádvorí. Triss Ranuncul s Leom idú do laboratória. Následky tohto rozhodnutia uvidíte až v prvej kapitole pri úlohe „Krypta“.
**a) Boj s chimérou**. Zostanete s Vesemirom a ostatnými zaklínačmi na dvore. Tam čaká chiméra a pár banditov. Pokiaľ vás priamo neohrozujú, nezdržujte sa s nimi, zaklínači ich zvládnu. Sústreďte sa na chiméru. Na dvore sú dva obrovské kotle a zvon. Rozozvučte zvon (stačí ho dať použiť) a na oba kotle použite znamenie Aard, čím ich rozozvučíte (majte plnú energiu, aby sa vám stihla doplniť na druhý kotol, ak budete dlho čakať, doznie zvon aj prvý kotol). Vesemir vám totiž povedal, že chiméra neznáša hlasné zvuky. Keď rozozvučíte naraz zvon aj oba kotle, na chvíľu to chiméru ochromí. Vtedy na ňu útočte, inokedy je nezraniteľná. Keď sa pozviecha, zopakujte celý proces a zabite ju.
**b) Cesta do laboratória**. Triss vám dá elixír Puštík (aj s receptom), ktorý obnovuje energiu. Prejdite do haly, kde sa objaví mág Savolla. Vytvorí okolo vás magický kruh, ktorý neopúšťajte. Najprv zabite štyroch banditov, z ktorých Savolla čerpá silu. Potom sa pustite do neho. Využívajte Aard a vaše šermiarske schopnosti, netreba žiadnu špeciálnu taktiku. Keď ho zabijete, bežte do laboratória. Pred ním nájdete zranenú Triss. Vstúpte tam a už len sledujte, ako čarodej s vrahom Magistrom utečú. Magister však ešte predtým zabije Lea.
**Záver)** Či ste už bojovali so Savollom, alebo s chimérou, výsledok je rovnaký. Kaer Morhen je obránený, ale Leo je mŕtvy a Triss zranená. Napokon pri rozhovore s Vesemirom zvoľte možnosť odpočívať. V meditačnom móde môžete miešať elixíry, meniť nastavenie svojho medailónu a tiež rozdeľovať body do jednotlivých talentov a vlastností.

2. Elixír pre Triss
Po odpočinku (meditácii) oslovte Vesemira. Povie vám, že treba urobiť liečivý elixír pre Triss. Zájdite do hlavnej haly za Lambertom, ten vám povie, aké prísady potrebujete. Potom vstúpte do kuchyne a schodmi vybehnite na poschodie. Tu nájdete ešte ďalších banditov, ktorí nestihli utiecť, tak ich pozabíjajte. Prehľadajte poschodie a mimo ostatných vecí si vezmite zo zbrojnice Bielu Čajku (aj recept na tento nápoj) a z večeradla Calium Equum. Na poschodí tiež nájdete knihu o Chimére (pridá popis beštie a ingrediencie Oko a Pazúr Chiméry) a knihu o zaklínačoch (popis zaklínačov).
Potom sa vráťte dole a oznámte Lambertovi, že už máte prísady. Naučí vás recept na elixír pre Triss a pošle vás za Vesemirom. Ten je už tiež tu v hale, tak ho oslovte. Dá vám ďalšiu prísadu, lastovičník a recept (Zrak Chiméry, treba oko Chiméry) a naučí vás ako získavať korisť zo zvierat. Tiež dostanete zaklínačský meč a brnenie. Na nádvorí je zabitá chiméra (či už ste ju zabili vy, alebo ju zabili bez vás). Vybehnite von a vezmite si z mŕtvoly chiméry prísady. Vráťte sa do haly, meditujte pri ohni a vytvorte elixír pre Triss.
Vybehnite hore na poschodie a z miestnosti oproti vstupu po schodoch ešte vyššie do Trissinej komnaty. Dajte jej pri rozhovore elixír, ktorý ju vylieči. Potom s ňou ešte môžete stráviť chvíľu vášne. Potom vás ešte naučí recept na tvorbu elixíru Mačka (pre videnie v tme). Než odídete, môžete ešte skočiť za Lambertom (ktorý vám vysvetlí techniky boja s mečom) a za Eskelom, ktorý vás zas naučí pästnému súboju (pästné súboje môžete využívať v krčmách pri zápase o peniaze). Napokon povedzte Triss, že ste pripravený a vyrazíte spolu na pohreb Lea.

3. Zaklínačské tajomstvá, Berengarovo tajomstvo
Úloha zaklínčaské tajomstvá vás bude sprevádzať takmer po celú hru, pretože to je vašim hlavným cieľom, nájsť veci, ktoré vám ukradli a samozrejme aj toho, čo je zodpovedný za krádež a vraždu Lea.
Od Vesemira ste tiež zistili, že tu bol v okolí ešte jeden zaklínač, samotár Berengar. Aj o ňom budete získavať informácie len postupne, od ľudí v podhradí a v meste. Budete nachádzať jednotlivé stopy, ktoré vás budú pomaly navádzať smerom k Berengarovi.

Kapitola I

**Zaujímavosti**:
Čarodejka Abigail, ktorá má dom povyše krčmy, predavač v krčme a Bylinkár z Wyzimy stojaci pri krčme majú na predaj knihy o beštiách a bylinách. Z nich sa naučíte ako získavať rozličné prísady z rastlín a potvor.

* Jednu knihu môžete vyhrať od pijáka v krčme, ak ho prepijete („Kniha strachu a nenávisti, zväzok I“.).
* Abigial vás za 30 orenov naučí aj recept Olej proti prízrakom.
* V dome Velebného pána je kniha Ithlinino proroctvo.
* V jednom z domov medzi dvoma kaplnkami na ceste z krčmy do dediny Velebného pána je kniha Bahenné potvory.
* V jednej z budov v dedine Velebného pána nájdete knihu Základy Alchýmie.
* V dome Harena Brogga nájdete knihu „Proti neľuďom“.
* V jaskyni banditov Salamandry nájdete recept Kniha Puštíka (recepty Svalčec, Puštík a Biely Med).
* V krypte (kam pôjdete aj v rámci úlohy „Krypta“) sa naučíte znamenie Igni.
* V krčme môžete zápasiť pästný súboj o peniaze. Keď porazíte tučného Freda, miestneho šampióna, môžete si zvoliť odmenu buď 100 orenov, alebo zlatý prsteň s diamantom, alebo dve fľaše zerrikánskeho špiritusu, chlieb a syr.
* Pri krčme je trpasličí kováč. Za 30 zlatých vám predá tuk na meče. Tiež vám môže vylepšiť zbrane ak máte špeciálne rudy.
* Keď do krčmy dorazí trpaslík Zoltan Chivay, môžete ho skúsiť prepiť, tak ako aj miestneho pijana. Ak zvládnete vypiť viac ako on, dostanete od neho diamant.

1. Ľudia a Netvory
Dorazíte do Wizimynského podhradia. Túto oblasť sužuje neznáma Beštia, veľký ohnivý pes, ktorého sprevádzajú malé pekelné psi zvané Barghesti. Práve mieri do miestnej krčmy mladá žena v doprovode chlapca Alvina a napadne ich beštia. Zavretú bránu otvorí jeden z miestnych, aby žene pomohol a vtrhnú k vám štyria Barghesti. Zabite ich a po boji uvidíte, ako chlapec Alvin vypovie Ithlinino proroctvo. O chlapca sa postará vaša známa liečiteľka Shani. Pohovorte si s ňou o situácii. Mimo informácií o beštii sa popýtajte aj na salamandrových banditov, ktorých hľadáte. Odporučí vám popýtať sa velebného pána a získate aj úlohu Chvost Salamandra.
Zájdite teda do dediny pri západnej bráne mesta. Velebný pán je cez deň pri kostole a v noci vo svojom dome vedľa kostola (v jeho dome je aj kniha Ithlinino proroctvo). Pohovorte si s ním. Chce zničiť beštiu a verí, že na to postačí zapáliť večný oheň v piatich kaplnkách. Dá vám päť sviečok a v noci máte zapáliť oheň v každej kaplnke. Keď sa ho spýtate na Salamandru, tak vám dá pečatný prsteň Večného ohňa, aby vám traja významní občania dediny verili, že pracujete pre neho, keď si budete získavať ich dôveru.
Kaplnky vedú od domu čarodejky Abigail (kúsok nad krčmou) popri ceste až k dedine, kde žije Velebný pán. Keď padne noc zájdite ku kaplnke a zapáľte ju. Postupujte od jedného konca k druhému a postupne zapáľte sviečkami od Velebného pána všetkých päť kaplniek. Cestou vás samozrejme budú napádať psi Barhesti, takže pozor na nich. Keď zapálite všetky kaplnky, oznámte to Velebnému pánovi.
Večný oheň v kaplnkách beštiu nezahnal. Velebný pán je naštvaný a podozrieva z privolania beštie Abigail. Zájdite za ňou. Povie, že by ste niečo mohli odhaliť ďalším aktivovaním síl Alvina (ktorého prevzala od Shani a teraz sa o neho stará). Aby spustila jeho sily, potrebuje lektvar z piatich kvetov Bielej Myrty. Ak máte schopnosť bylinárstva (medzi talentami v rámci položky Inteligencia) a poznáte rastliny (knihu predáva aj Abi), tak môžete tieto kvety natrhať sami. Inak ich môžete kúpiť po 9 orenov u bylinkára pri krčme. Keď jej donesiete suroviny, povie, že sa pustí do prípravy. Zatiaľ si odbehnite po nejakú inú úlohu a keď sa vrátite, bude mať lektvar už pripravený. Dá ho vypiť Alvinovi, ktorý zase niečo o beštii odhalí. Zájdite za Velebným pánom a povedzte mu, že ste zistili, že beštia je tu kvôli zlu niekoho z obyvateľov dediny. Nie je nadšený, ale dá vám 200 orenov.
Tiež už z neho môžete vytiahnuť informácie o banditoch, za ktorými sa vydáte v rámci úlohy „Chvost Salamandra“. V rámci tej úlohy sa dostanete cez banditov až do jaskyne, kde nájdete Abigail. Pripravuje tu mocné kúzlo, ktoré chce zoslať na dedinčanov, pretože tí už čakajú vonku a chcú ju zlynčovať. Prosí vás o pomoc. Než odídete, môžete s ňou pred ťažkým rozhodnutím v tmavej a vlhkej jaskyni ešte stráviť krátke chvíle vášnivého potešenia.
Keď vyjdete von, čakajú tam už dedinčania a chcú, aby ste im vydali Abigail. Rozhodnutie je na vás. Od Abigail ste sa dozvedeli, že Odo zabil svojho brata pre peniaze, že Velebný pán vyhnal svoju dcéru keď otehotnela, ktorá teraz šliape vo Wyzime, že Haren Brogg pre zlato zapredal strážam členov Scoia´tael a že Mikul znásilnil Ilsu, ktorá sa potom zabila. Naviac viete, že dedinčania dávali svoje deti banditom Salamandra. Ona o všetkých týchto zločinoch vedela a nič s tým nespravila, ešte Ilse predala jed, aby sa mohla otráviť. Dedinčania váľajú všetku vinu na ňu, Odo tvrdí, že ho očarovala, no viete, že sám by brata vojaka nedokázal zabiť ani očarovaný, hoci ste našli v Abigailinom dome figúrku vyzerajúcu ako Odo. Haren tvrdí, že mu sľúbila sex, ak bude obchodovať s Vevericami. No robil to dobrovoľne aj na tom zarobil, no na druhej strane, Abigail sa vyspala aj s vami, aby ste jej pomohli. V podstate sú vinní všetci, vrátane Abigail, ale rozhodnite sa, či ju necháte zabiť dedinčanmi, alebo ju zachránite a odvediete preč.
- Ak ju necháte dedinčanom, tak ju zabijú. Keď budete odchádzať, napadne vás beštia. Pár dedinčanov bude pri vás a budú bojovať s jej psami, kým nepadnú, čo bude celkom rýchle. Na beštiu použite rýchly štýl a ak vás obkľúčia aj jej psi, tak skupinový a odhadzujte ich s Aard. Po boji s beštiou vám poďakuje Velebný pán a daruje vám aj glejt na vstup do mesta.
- Ak zachránite Abigail, tak odchádzate spolu s ňou a napadne vás beštia. Snažte sa, aby Abigail neomráčili (zabiť ju nemôžu), pretože vás počas boja lieči. Aj tak sa hodí vypiť lastovičku. Na beštiu použite rýchly štýl a ak vás obkľúčia aj jej psi, tak skupinový a odhadzujte ich s Aard. Keď beštiu zabijete, objavia sa dedinčania, ktorí dúfajú, že ste bojom s beštiou oslabení a napadnú vás a Abi. Zabite ich. Abigail opúšťa dedinu a vy si z tela Velebného pána vezmite glejt na vstup do mesta.

2. Chvost Salamandra
Hneď na začiatku, keď ste sa prvýkrát stretli so Shani a rozprávali sa o banditoch, získali ste túto úlohu. Nielenže banditi Salamandra terorizujú okolie, ale sú to tiež tí, ktorých prenasledujete z Kaer Morhenu, tak by ste sa o nich postarať. Odporučí vám začať pátranie u Velebného pána. U neho prijmite úlohu so zapálením ohňa v kaplnkách (v rámci úlohy Ľudia a Netvory) a spýtajte sa ho na banditov. Dostanete od neho pečatný prsteň večného ohňa. Povie vám, že ak vám majú prezradiť niečo o banditoch, najprv vám musia dôverovať.
Musíte si získať dôveru štyroch významných obyvateľov dediny. Jeho dôveru si získate zapálením ohňa v kaplnkách. Ďalší traja sú boháč Odo (splňte pre neho úlohu „Tajomstvo záhrady“), strážca Mikul (splňte úlohu „Krypta“) a kupec Haren Brogg (splňte úlohu „Noční hostia“). Keď si získate dôveru týchto ľudí, tak ešte pôjdete za čarodejkou Abigail a namiešate pre ňu odvar z kvetov Bielej Myrty. Potom zistíte informácie o Beštii, ktoré odovzdajte Velebnému pánovi. Po všetkých vašich skutkoch už máte dostatočnú dôveru, takže vám povie, kde sa ukrývajú banditi a pošle vás za krčmárom.
Vráťte sa teda do krčmy, ktorú obsadilo pár banditov a obťažujú Shani. Zabite ich a z mŕtveho tela krčmára si vezmite kľúč od opusteného domu. Opustený dom je na križovatke medzi cestou z krčmy do dediny a cestou do jaskyne. Pred domom sú dvaja banditi, ktorí vás napadnú. Zabite ich a vstúpte do domu, kde zabite ďalších štyroch banditov. Padacími dverami v podlahe sa presuňte do jaskyne pod domom. V jaskyni stretnete veliteľa miestnych banditov, od ktorého sa dozviete ďalšie informácie príbehu (aj to, že tajomný mág sa volá Azar Javed). Po rozhovore zabite veliteľa aj dvoch jeho spoločníkov. Po boji prezrite jaskyňu, v ktorej sú deti z dediny vrátane Alvina. Nájdete tu rozličné veci (aj knihu Puštík s receptami). Po prieskume prerazte slabú stenu, pri ktorej stojí Alvin. Za ňou je jaskyňa, kde sa ukrýva Abigail. Tu pokračuje príbeh v rámci úlohy „Ľudia a netvory“, v rámci ktorého už získate glejt na vstup do mesta.
Keď potom vyjdete von (rozhodnete čo s Abigail a zabijete Beštiu), tak sa len vráťte do krčmy a vezmite so sebou Shani. Choďte k Mlynskej bráne nad mlynom, kde stojí Mikul a ukážte mu glejt, aby vás vpustil do mesta. Tým končí táto kapitola.

3. Objednávka: Barghesti
Na nástenke pred krčmou nájdete pár objednávok. Jednu si dala Abigail, mladá čarodejnica žijúca v dome neďaleko krčmy. Chce 10 lebiek Barghestov. Tieto psy vás počas noci v tejto oblasti neustále napádajú, takže nie je problém ich nájsť. Stačí ich pozabíjať a pobrať si ich lebky. Za ne dostanete od Abigail dva korene mandragory a 100 orenov.

4. Objednávka: Ghulovia
Na nástenke pred krčmou nájdete pár objednávok. Jednu si tam dal aj alchymista Kalkstein. Aby ste získali krv z ghúla musíte mať najprv o ghuloch poznatky. Tie získate z knihy „Kniha strachu a nenávisti, zväzok I“. Tú môžete kúpiť od obchodníka s knihami, ktorý sa cez deň zdržuje v krčme, alebo ju vyhrať od pijana, ktorý je samozrejme tiež v krčme (stačí vypiť viac alkoholu, než on a stáť na nohách). Počas úlohy „Krypta“ sa dostanete ku ghulom, tak si úlohu môžete nechať na potom. Keď budete potom s Kalksteinom (stretnete ho rovno po úlohe „Krypta“ na moste pred bránou do mesta), tak mu odovzdajte tri fľaštičky krvi a dostanete 100 orenov.

5. Objednávka: Utopenci
Na nástenke pred krčmou nájdete pár objednávok. Jednu si tam dal aj Velebný pán z dediny. Aby ste získali Mozgy utopencov ako dôkaz, že ste ich zabili, potrebujete mať o nich poznatky z knihy. V jednom z domov medzi dvoma kaplnkami na ceste z krčmy do dediny Velebného pána je kniha Bahenné potvory. Môžete ju tiež kúpiť v krčme. Utopenci sa objavujú v noci na brehoch rieky. Tiež sa s nimi stretnete v úlohe „Noční hostia“. Keď získate tri ich mozgy, zaneste ich Velebnému pánovi. Dostanete 100 orenov.

6. Oneskorený vtáčik
V noci pred krčmou nájdete pár chlapov, ktorí obťažujú Vesnu Hood barmanku z krčmy, ktorá je na ceste domov. Keď sa priblížite, poprosí vás Vesna o pomoc. Ak odmietnete, tak ju zabijú a úloha je nesplnená. Pomôžte jej a zabite chlapov. Potom vás ešte poprosí, aby ste ju odprevadili domov. Ak vyrazíte hneď, budete ju musieť v noci ochraňovať pred Barghestmi. Môžete rovno prebehnúť až do dediny a dúfať, že dobehne za vami a cestou ju nezabijú. Tiež sa môžete vrátiť ku krčme a pri ohni meditovať až do rána a cez deň ju v pohode odprevadiť až do dediny Velebného pána. Keď ju dostanete do dediny, tak vám poďakuje.
Tam sa s ňou môžete dohovoriť ešte na ďalšej schôdzke. Povie vám, že sa stretnete v noci pred mlynom. Mlyn je za riekou, za dedinou. V noci toho istého dňa tam zájdite a prineste nejaké víno. V noci tam bude aj Vesna. Pri rozhovore jej dajte ako darček víno a ona sa vám za vašu pomoc odvďačí milostnými chvíľkami.

7. Rasisti
Pod dedinou Velebného pána zbehnite dole k rieke a tam nájdete starého priateľa trpaslíka Zoltana Chivaya, ktorého obťažuje pár odporcov neľudí. Pomôžte mu a zabite ich. Z tela jedného z nepriateľov si vezmite hracie kocky a spýtajte sa na ne Zoltana. Naučí vás hrať túto hru, ktorú môžete hrať aj s ďalšími postavami a vyhrať tak peniaze.

8. Kocky: nováčik
Keď získate kocky a trpaslík Zoltan Chivay (úloha „Rasisti“) vás naučí ako sa s nimi hrá, môžete vyzývať súperov a hrať o peniaze. Zoltan Chivay sa po vašom stretnutí presunie do krčmy. Tam ho nájdete a tak si s ním zahrajte. Tiež vám povie, že tu môžete hrať s Harenom Broggom, Odom a Mikulom. Pre každého budete plniť jednu úlohu, tak viete, kde sú.
Ak si s nimi všetkými nezahráte, nič sa nedeje. V druhej kapitole sú tiež začiatočníci a to sú prostitútka Carmen, záhradník pri Lebedovom špitály a Vaska, vodkyňa dediny tehlárov v Bažinách.

9. Noční hostia
Pri rieke za dedinou je pár domov a v jednom z nich sídli Haren Brogg. Oslovte ho. Aby vám ponúkol prácu, tak mu ukážte pečatný prsteň od Velebného pána, ktorý vám dal keď ste súhlasili, že zapálite večný oheň v kaplnkách (alebo ho podplaťte 60 orenmi). Povie vám, aby ste sa zbavili utopencov, ktorí sa vynárajú pri jeho tovare. Vyjdite von a pri rieke nájdete naskladanú hromadu tovaru. V noci sa tam vynorí skupina utopencov. Pozabíjajte ich.
Keď všetkých zabijete, objaví sa skupina Scoia´tael, trpaslík a dvaja elfovia, ktorí chcú tento tovar. Tu sa musíte rozhodnúť, čo spravíte a bude to mať aj neskoršie následky. Buď im odmietnite vydať tovar a budete ich musieť zabiť, alebo im ten tovar proste nechajte.
Keď skončíte so Scoia´tael, tak sa vráťte za Harenom. Za odmenu dostanete 200 orenov a tiež vám povie niečo o Salamandroch.

10. Krypta
Pri severnej bráne stráži Mikul. Oslovte ho. Aby vám ponúkol prácu, tak mu ukážte pečatný prsteň od Velebného pána, ktorý vám dal keď ste súhlasili, že zapálite večný oheň v kaplnkách (alebo ho podplaťte 40 orenmi). Povie vám, že v miestnej krypte treba zničiť ghúlov. Zájdite teda do krypty, ktorá je napravo na rázcestí. Vnútri zabite všetkých ghúlov v prvých dvoch halách a v zadnej získate aj z kruhu vnútorného ohňa znamenie Igni.
Vráťte sa to oznámiť Mikulovi. Na moste vás prepadne pár banditov od Salamandru. Ak ste v Kaer Morhene bojovali s chimérou, tak banditi ukradli aj vaše vybavenie a už stihli zmutovať jedného psa, ktorý vás napadne. Ak ste v Kaer Morhene šli s Triss do laboratória, tak nestihli ukradnúť vybavenie, ktoré chcú teraz ukradnúť miestnemu alchymistovi Kalksteinovi – v tom prípade vás napadnú len banditi a mág.
Porazte ich a potom oznámte Mikulovi splnenie úlohy. Dostanete odmenu 200 orenov.

11. Tajomstvo záhrady
Poniže krčmy má svoj dom Odo. Oslovte ho. Aby vám ponúkol prácu, tak mu ukážte pečatný prsteň od Velebného pána, ktorý vám ho dal, keď ste súhlasili, že zapálite večný oheň v kaplnkách (alebo si s ním vypite). Povie vám, že má v záhrade mäsožravé rastliny. Trochu si ešte vypijete pri dohadovaní ceny za vašu prácu, takže keď sa potom uprostred noci objavíte na záhrade, môžete byť trochu pripitý. No dve rastliny by nemali byť problém. Zabite ich a oznámte splnenie Odovi za 100 orenov.

12. Tieň minulosti
V krčme sa cez deň zdržiava obchodník Declan Leuvaarden. Oslovte ho a zistíte, že sa stratil jeho priateľ, ktorý sa chcel preplížiť do mesta podzemnou jaskyňou. Máte ho nájsť a ak je mŕtvy, tak pochovať. Za dedinou Velebného pána choďte k hradbe a naľavo popri rieke. Narazíte na jaskyňu. V nej zabite echinopsov. V tele jednej z týchto rastlín nájdete kosti Leuvaardenovho priateľa. Vezmite si ich a zájdite za Velebným pánom. Keď ste už pre neho zapálil ohne v kaplnkách, tak vás vpustí do kostola. Vojdite do kostola a v podzemí vložte kosti do sargofágu. Objaví sa nemŕtva duchovná bytosť kráľ Lovu. Pohovorte si s ním a rozhovor buď končí vašim pohŕdaním osudom s prísľubom niečoho do budúcna, alebo vyvolaním ducha Lea, ktorého musíte zničiť. Potom sa vráťte cez deň do krčmy a oznámte Leuvaardenovi splnenie úlohy. Dostanete 200 orenov.

13. Netvor z Jazera
V noci choďte k rieke, na jej druhú stranu, pri mlyne a tam nájdete veľkého utopenca Nabira. Zabite ho a vezmite si z neho ako trofej jeho hlavu (plus jazyk, ak o tom máte poznatky). Pri ceste z krčmy do dediny táborí miestny lovec. Odneste mu trofej a dostanete za to 200 orenov.

14. Kráľ Krypty
Keď splníte úlohu „Krypta“, v rámci ktorej zabijete ghulov v krypte, tak sa vám sprístupní zadná časť krypty, pretože ako povedal Mikul, keď sa ľudia dopočuli, že ste zabili ghulov, chceli ísť prekopať kryptu kvôli pokladom. Vráťte sa teda do krypty a prejdite do jej zadnej časti. Prebojujte sa cez ghulov až na koniec, kde vás čaká veľký ghúl Ozzrel. Zabite ho a vezmite si z neho hlavu ako trofej. Pri ceste z krčmy do dediny táborí miestny lovec. Odneste mu trofej a dostanete za to 200 orenov.

15. Hľadaný (časť prvá)
Túto úlohu môžete získať, keď nájdete na nástenke pred krčmou zatykač na Magistra. Nič viac sa spraviť nedá, v úlohe budete pokračovať až v druhej kapitole.

16. Horúci tovar (časť prvá)
Keď dokončíte úlohu „Noční hostia“, môžete sa spýtať Harena Brogga na prácu. Dá vám balíček, ktorý máte doručiť jeho priateľovi Colemanovi vo Wyzimskej krčme. Túto úlohu môžete dokončiť až v druhej kapitole. Nedokončíte ju, ak ste pri plnení úlohy „Noční hostia“ nezabili členov Scoia´tael, ktorí sa tam objavili.

Kapitola II

**Zaujímavosti**:

* Ak ste si zabudli získať znamenie Igni v predošlej kapitole, môžete ho získať aj tu. Na začiatku v stokách nájdete telo mŕtveho rytiera s listom a kľúčom k zadnej krypte. Vstúpte tam a v tejto oblasti plnej nepriateľských kultistov nájdete kruh živlov.
* V dome detektíva Raymonda nájdete knihu Sprievodca po Wyzime.
* V Lebedovom špitály je kniha Kulty a náboženstvá Nordlingov.
* U svätyne Melitelé (uprostred bažín, v lebedovom špitáli) môžete obetovať ovocie, zeleninu a kvety a získať na oplátku nejaké ingrediencie.
* V dome Rádu Planúcej ruže je kniha Kvet a plameň a náučná kniha Preludy, prízraky, prekliatia.
* Keď porazíte Talara v pití alkoholu, daruje vám knihu „Ľudia tieňov, alebo história tajných služieb kráľovstva“.
* Od záhradníka pri špitály môžete za kus jedla dostať ruže.
* V bažinách v háji druidov nájdete kruh živlov, ktorý vám dá znamenie Yrden.
* Vo vlčej jaskyni v bažinách nájdete kruh živlov, ktorý vám dá znamenie Queen.
* V mágovej veži na konci kapitoly je kruh živlov, ktorý vám dá znamenie Axie.
* V dome u Kalksteina je kniha Dejiny sveta.
* V budove oproti skladu, v chudobnej štvrti, kde môžete prijať úlohu „Strašidelný dom“, je kniha Larin dar.
* V bažinách, na severe na ostrove Wyverien (východne od hája druidov) nájdete mŕtvolu posla. Telo má pri sebe dobrý meč Harvall.
* Počas úlohy „Tajomná veža“ dostanete od Kalksteina teleportačný kameň. Ten môžete použiť na miestach moci a teleportovať sa odtiaľ priamo do jeho domu.
* Keď v bažinách splníte úlohy pre tehlárov (Vaska) a drevorubačov, tak sa neskôr zastavte v háji druidov. Jeden z druidov vás za pomoc miestnym naučí elixír Vŕba.

1. Útek z väzenia
Pri vstupe do mesta vás zatkli. Vo väzení oslovte elfského väzňa, ktorý si chce s vami zahrať kocky, aby sa rozptýlil, keďže ho majú zajtra popraviť. Zahrajte si a po hre vyhlási kapitán Vincent Meis, že kto zabije kuroliška v kanáloch, dostane od kráľa milosť. Na tú úlohu sa však už prihlásil iný väzeň. Aby ste získali právo ju podstúpiť, tak ho musíte poraziť v pästnom súboji (ak prehráte, nič sa nedeje, oslovte Vincenta a povie vám, že už je to dlho, že chlapík asi zlyhal. Telo toho väzňa potom nájdete v stokách.).
Dostanete strieborný zaklínačský meč a hodia vás do kanála. Po pár krokoch v kanáli narazíte na Sigfrieda, rytiera Planúcej ruže. Pohovorte si a Sigfried vám ponúkne spoluprácu. Môžete ju prijať a bojovať v kanáloch spoločne, alebo ju odmietnuť. (Na základe vášho rozhodnutia bude potom Sigfried v meste na stráži buď pred špitálom, kam vás vpustí a nemáte problémy so strážami, alebo bude pri bráne na hrádzu, kam vás tiež v pustí a nemusíte sa starať o stráže, ktoré vás nechcú pustiť).
Hoci je v kanáloch hromada utopencov, kanály sú malá oblasť. Na ich konci nájdete Veľkého Kuroliška. Bojujte s ním, znamením ho odrážajte, keď na vás skáče a zabite ho. Nezabudnite si z neho vziať jeho hlavu ako trofej. Po zabití kuroliška vás Sigfried zavedie k východu z kanálov. Pri východe vás napadnú dvaja vrahovia. Zabite ich. Sigfried vám odporučí prešetriť vašich nepriateľov salamandrov pomocou jeho známeho detektíva Raymonda.
Vyjdite z kanálov naspäť do mesta. V meste sa vráťte do väzenia, kde Vincentovi aj Šémkovi ohláste splnenie vašej úlohy. Ste voľný a z truhlice za mrežami si môžete vziať naspäť všetky vaše veci, ktoré vám zhabali pri zatknutí.

2. Netvor v stokách
V rámci úlohy „Útek z väzenia“ zabijete potvoru Kuroliška. Vezmite si z nej ako trofej hlavu a tú potom v meste odovzdajte Vincentovi Meisovi. Za odmenu dostanete 400 orenov.

3. Tajomstvo Wyzimy, Svedok, Skryté skutočnosti
Už od pevnosti pátrate po Salamandroch. V kanáloch vás aj Sigfrieda napadli ich vrahovia. Na Sigfriedovo odporúčanie zájdite do domu Raymonda Maarloeva, súkromného detektíva. Býva neďaleko vstupu do kanálov. Povie vám, že už sám spravil isté kroky pri pátraní po Azarovi Javedovi, ktorého podozrieva z vraždy svojej rodiny, no Javed má v meste veľké kontakty a sám na neho nestačí. Keďže po ňom pátrate aj vy, ponúkne vám pomoc (zadarmo, ak sa sami zmienite o Javedovi, inak za 100 orenov).
Raymond pátra po Javedovi, pretože mu zabil rodinu. Má isté podozrenie na veliteľa Vincenta, ktorý tutlá niektoré operácie podsvetia. Taktiež zistil, že stráže zadržali istú osobu, ktorá by vám mohla poslúžiť ako svedok pri vašom vyšetrovaní, mali by ste sa s tou osobou pozhovárať. Ešte Raymond dodá, že vás niekto sleduje, tak vám poradí počkať u neho do noci, aby ste ich zmiatli. Počkáte teda u neho do noci. Vyjdite von a na ulici vás čaká skupina vrahov Salamandry. Zabite ich.
Pátranie po svedkovi je samostatná úloha „Svedok“, ale je priamou súčasťou tejto úlohy. Najprv musíte zistiť, kde ho držia. Zájdite za žalárnikom Šémkom. Doneste mu drogu Fisstech, aby ste si ho naklonili. Drogu predáva v noci v krčme chlapík menom Coleman (ak ste nezabili členov Scoia´tael v podhradí pri úlohe „Noční hostia“, tak je Coleman mŕtvy) a tiež ju u seba majú vrahovia, ktorí vás napádajú v noci v štvrti neľudí. Za Fisstech vám Šémek prezradí, že svedka odviedli do Lebedovho špitálu. Zájdite do špitálu (ak tam stráži Sigfried, tak vás vpustí dovnútra. Ak je tam strážca, tak mu dajte úplatok 30 orenov, alebo mu ukážte prsteň, ktorý vám dal Vincent, ak ste dokázali jeho nevinu). Tam ho nájdete, no strážia ho dvaja vojaci. Môžete ich podplatiť 10timi orenmi a pustia vás za svedkom, no až v noci. Prídite za svedkom v noci a napadne vás pár Beraninových mužov. Zabite ich. Ranený svedok povie len jedno slovo: Kalkstein.
Podozrivými sa teda stávajú aj Kalkstein aj Beranina. Oznámte to Raymondovi. Poradí vám, aby ste si skúsili získať Kalksteinovu dôveru a možno niečo zistíte. Začnite pre Kalksteina plniť úlohu „Tajomná veža“, v rámci ktorej mu prineste na začiatok tej úlohy dve knihy. Keď mu ich odovzdáte, tak vám verí a povie vám o tej úlohe viac.
Vráťte sa to oznámiť Raymondovi. Keď k nemu vstúpite, uvidíte, že ho napadlo pár vrahov. Pomôžte mu sa ich zbaviť. Raymond sa rozhodne, že sa na chvíľu stiahne, aby bol v bezpečí. Vo vyšetrovaní máte teda zatiaľ pokračovať sami. Dá vám zoznam podozrivých so šiestimi menami.
Keď postúpite ďalej v príbehu, tak za vami pošle chlapca so správou, aby ste za ním prišli. Zájdite za Raymondom. Dajte mu 200 orenov na pokračovanie vyšetrovania a povie vám, že Svedka, ktorého ste predtým hľadali niekto zabil. Mali by ste skúsiť spraviť pitvu, aby ste sa pokúsili zistiť, kto ho zavraždil. Splňte úlohu „Anatómia zločinu“.
Keď dokážete nevinu aspoň dvoch osôb, aktivuje sa vám úloha „Skryté skutočnosti“. Ide v podstate o to, že sa vám zdá prípad zamotanejší, než to pôvodne vyzeralo a zrejme je za tým aj niečo viac. Čo, to musíte zistiť.
Po vyšetrovaní a po pitve dôjdete k dvom záverom. Buď označíte za vinníka Kalksteina, alebo Raymonda. Kalkstein je nevinný, čo však neviete, ak ste sa nedopracovali dôkazmi k jeho „vine“. Ak ho obviníte, tak vás Raymond pošle zabiť Beraninu, ktorý je vraj v spojení s Kalksteinom. Vojdite k nemu do domu a zabite ho, no pozor, napadne vás aj hromada členov jeho ochranky. Potom máte vylákať Kalksteina niekam von, najlepšie k veži mága v bažinách. Splňte teda úlohu „Tajomná veža“, v rámci ktorej vniknete do veže. Keď vyjdete z veže, hra pokračuje ako keď označíte za vinníka Raymonda, akurát je iná scénka, v ktorej sa stretnete s Javedom.
Ak po vyšetrovaní označíte za vinníka Raymonda (buď to zistíte z pitvy, alebo v úlohe „Hrobárova vďačnosť“ nájdete telo pravého Raymonda), tak ste na správnej stope. Javed zabil pravého Raymonda, keď sa Raymond stiahol z mesta, aby sa chudák ukryl do bezpečia. S týmto zistením choďte za Kalksteinom. Poradí vám vylákať Javeda, mága ohňa niekam, kde je vlhko, najlepšie k veži v bažinách. Zájdite teda za falošným Raymondom a klamte mu, že ste za vinníka označili Kalksteina. Pošle vás zabiť Beraninu, tak klamte aj v tomto a povedzte, že ste ho zabili. Potom sa dohodnete na vylákaní Kalksteina k veži. Tam vás bude tento Raymond čakať, aby ste ho spolu usvedčili. Splňte úlohu „Tajomná veža“, v rámci ktorej vniknete do veže. Keď vyjdete von, konfrontujete v scénke Javeda. Javed privolá ifríta, tak ho zabite. Potom si Javed privolá na pomoc Magistra. Čaká vás boj s nimi oboma. Bojujte, kým ich neoslabíte a oni utečú. Vás omámia jedom. Preberáte sa až v tretej kapitole.

3.0. Podozriví v prípade
(Toto nie je samostatná úloha, len orientačný popis v návode.) Pri pátraní po tajomstve Wyzimy, teda pri pátraní po tom, kto má pod palcom Salamandry v meste, budete mať pár podozrivých. Z informácií, ktoré získate môžete sami niekoho označiť za podozrivého, ale keď postúpite v úlohe „Tajomstvo Wyzimy“, tak dostanete od Raymonda zoznam so všetkými šiestimi podozrivými. Vašou úlohou je nájsť dôkazy, ktoré podozrivých usvedčia, alebo zbavia obvinenia. Môžete postupne dokázať zozbieraním dôkazov vinu nevinných osôb. Ak splníte úlohu „Hrobárova vďačnosť“, tak získate dôkaz proti pravému vinníkovi a tým zároveň dokážete nevinu ostatných.

3.1. Podozrivý Talar
Potom, čo dáte dozorcovi Šémkovi fisstech, vám povie, že priekupník Talar má istú dohodu s Vincentom a že sa tu zastavil aj krátko pred prepustením Magistra. Je tu podozrenie, že on mohol informovať vrahov o vašom výlete do kanálov. Keď sa Talara spýtate na jeho spojenie so strážami, tvrdí, že im platí za ochranu pred Salamandrou.
Medzi večerom a polnocou môžete nájsť pred Talarovým domom neznámeho (označeného len ako „Tajomný človek“). Oslovte ho, no nechce sa s vami baviť. Na základe týchto zistení a toho čo povedal Talar pri vašom rozhovore pri úlohe „Pamäť meča“ ho môžete prehlásiť za nevinného.
Jednoznačný dôkaz získate po splnení úlohy „Priateľka zo starých čias“, kedy zistíte od Shani, že kedysi chodila s Talarom a pri tom odhalila, že je to vodca tajnej služby. S týmto dôkazom aj odhalením jeho motívov môžete rovno dokázať jeho nevinu. Keď ho prehlásite za nevinného, povie vám o Javedovi, že má záľubu v luxusných predmetoch, ktoré sa k nemu kedysi dostali, ale stráže ich zabavili.

3.2. Podozrivý Vincent Meis
Keď budete po uväznení voľný, oslovte kapitána stráží Vincenta Meisa. Spýtajte sa na Javeda a salamandry. Povie vám, aby ste sa do toho nemiešali, že to sám plánuje v tichosti vyšetriť v noci v skladisku. Po polnoci zájdite do skladu (v chudobnej časti, neďaleko krčmy) a nájdete tam Meisa, ako sa pokúša dostať nejaké informácie od člena Salamandier. Ten sa vyhovára, že nič nevie. Meis povie, že má ten chlapík prsty vo vražde Raymondovej rodiny a keďže nič nevie, tak ho nepotrebuje. Odíde. Vy zabite všetkých banditov v miestnosti.
Od Šémka zistíte (pri rozhovore o zaklínačskom meči), že má Vincent istú dohodu s Talarom, ktorý sa tu zastavil aj chvíľu predtým, než ste šli do kanálov. Od stráží pri bráne neďaleko väzenia zistíte, že majú od Vincenta zákaz hovoriť o Salamandre. Od detektíva Raymonda zistíte, že podozrieva Vincenta so spolupráce so Salamandrou, pretože uzavrel nevyriešený prípad vraždy jeho rodiny.
Keď sa s ním budete zhovárať o všetkých týchto zisteniach a v každom bode mu budete veriť, rozhodnete sa o jeho nevine. Keď ho prehlásite za nevinného, dá vám pečatný prsteň (s ktorým sa dostanete do špitálu, aj na hrádzu a nemusíte podplácať stráže) a povie vám, že zistil o Javedovi, že je závislý na Fisstechu.
Jednoznačný dôkaz získate po splnení úlohy „Krysa“, kedy zistíte, že Coleman pracuje s Vincentom na odhalení Salamandry. Tu zistíte jeho motív a ak máte tento dôkaz, nepotrebujete sa naháňať za ostatnými správami.

3.3. Podozrivý Vivaldi
Trpaslík Golan Vivaldi je majiteľom banky. Od Šémka vo väzení ste sa dozvedeli, že platbu kaucie za Magistra previedla Vivaldiho banka. Tým vzniká u neho podozrenie. Od náhodného trpaslíka v štvrti neľudí si vypočujete komentár, že Vivaldi má dobrý dôvod nenávidieť ľudí. V bažinách môžete prijať úlohu „Poslíček“, kedy mu pošle elf Yaevinn list, čo je tiež podozrivé. Ak mu veríte vo všetkých bodoch, získate dôkaz jeho neviny. Keď ho prehlásite za nevinného, povie vám, že zistil, že Javed platil cez jeho banku účty za školu čarodejov, no že ho z nej vyhnali, keď sa začal venovať čiernej mágii. Je to čarodejnícky odpadlík.
Jednoznačný dôkaz jeho neviny získate po rozhovore so Zoltanom Chivayom (až keď budete Vivaldiho podozrievať si o tom môžete pohovoriť), ktorý vám povie, že ľudia prevzali správu nad Vivaldiho bankou a tá mu patrí už len po mene. Takže je jasné, že je na ľudí naštvaný, ale dodržiava zákony a nemohol sa postarať ani o kauciu za Magistra.

3.4. Podozrivý Beranina
Keď splníte úlohu „Svedok“, počas ktorej vás napadnú Beraninovy ľudia, tak sa tým Beranina radí medzi podozrivých. Pohovorte si s ním, aby ste získali jeho stanovisko a tiež sa ho spýtajte na Berengara, potom čo ste zistili o Berengarovi informácie od Talara. Beranina sa v noci zdržuje v krčme. Neďaleko krčmy je jeho dom, do ktorého môžete vstúpiť po podplatení strážcov pri vchode (vstup možný až keď sa Beranina zaradí medzi podozrivých). Za nevinného ho môžete prehlásiť po dokončení úlohy „Anatómia zločinu“.

3.5. Podozrivý Kalkstein
V rámci úlohy „Svedok“ zistíte od raneného svedka len jediné slovo a to Kalkstein. Takže hneď vzniká podozrenie aj na Kalksteina. Musíte si získať jeho dôveru. Začnite pre Kalksteina plniť úlohu „Tajomná veža“, v rámci ktorej mu prineste na začiatok tej úlohy dve knihy. Keď mu ich odovzdáte, tak vám verí a povie vám o tej úlohe viac.
Od Beraninu ste mohli tiež zistiť, že sa Berengar zaplietol so Salamandrou a Kalkstein niekoho najal, aby strateného Berengara našiel v bažinách. No však až keď splníte úlohu „Anatómia zločinu“, môžete označiť Kalskteina za nevinného, pretože je jedným z hlavných podozrivých.

3.6. Podozrivý Leuvaarden
Od Raymonda dostanete zoznam podozrivých, kde je aj kupec Leuvaarden. V bažinách, na severe na ostrove Wyverien (východne od hája druidov) nájdete mŕtvolu posla. Telo má u seba list, ktorý uvádza, že Leuvaarden je člen tajnej organizácie.
Jednoznačný dôkaz jeho neviny získate počas plnenia úlohy „Hľadaný“, kedy zistíte, že Leuvaarden vykupuje brošne salamandier a on sám vám odhalí časť svojej činnosti, ktorá spočíva v boji proti Javedovi. Tiež vám odhalí, že Javed má aj politické ambície.

3.7. Anatómia zločinu
Keď postúpite v úlohe „Tajomstvo Wyzimy“, tak sa Raymond stiahne do bezpečia. Neskôr, keď postúpite v príbehu (pohovoríte si s obvinenými a urobíte už nejaké závery) po vás pošle malého chlapca s odkazom, že máte za ním prísť. Dajte mu 200 orenov na pokračovanie vyšetrovania a povie vám, že Svedka, ktorého ste predtým hľadali niekto zabil. Mali by ste skúsiť spraviť pitvu, aby ste sa pokúsili zistiť, kto ho zavraždil.
Požiadajte Shani, aby vám pomohla. Súhlasí s tým, že sa v noci stretnete v špitály, keď tam už budete mať telo. Tiež povie, že ona spraví len čisto vecnú pitvu a k záverom sa musíte dopracovať sami, tak by ste mali zistiť nejaké informácie, čo by vám pomohli. Môžete dostať pár tipov od niektorých postáv a tiež si kúpiť knihu „O súdnej medicíne“ od trpaslíka v kupeckej časti.
Telo získate do hrobára. Chce zaň nejaký trpasličí alkohol. To je medovina (Mahakamský dvoják), dá sa kúpiť v krčme. Dajte mu jednu fľašu a sľúbi, že na polnoc dopraví telo do špitálu. Potom už len o polnoci zájdite do špitálu aj vy a so Shani uskutočnite pitvu.
Počas pitvy môžete dôjsť k záveru, že je vrahom Beranina (na základe bodných rán), alebo, že je vrahom Kalkstein (na základe prítomnosti jedu vo vnútorných orgánoch). Sú to síce nesprávne závery, ale môžete nimi ukončiť úlohu.
Vrahom je však Javed (Raymond), ktorý nastražil na tele falošné stopy, aby odviedol pozornosť od seba. (Ak ste označili niekoho za nevinného a povedal vám isté informácie o Javedovi, už ste mohli nadobudnúť isté podozrenie, keď ste našli u Raymonda luxusnejšie zariadenie, fisstech, prípadne rozhovorom s Raymondom o istom veliteľovi, o ktorom vám pravý aj falošný povedia rozličné verzie. No tieto fakty sú len pre hráča, dopracovať sa k tomu v hre musíte pitvou, alebo nájdením tela). Ak ste počas úlohy „Hrobárova vďačnosť“ našli telo pravého Raymonda, tak sa dopracujete ku výsledku, že vrahom je detektív „Raymond“. Ak ste to telo nenašli potrebujete nejaké stopy, aby ste sa k tomu dopracovali.
Pravý Raymond vám na začiatku vyšetrovania povedal, že Azar Javed je zerrikan. Okrem knihy „O súdnej medicíne“ si môžete tiež kúpiť knihu „Zerrikanské muchy a iné ohavnosti“, v ktorej sa dozviete práve o zerrikanských muchách. O týchto muchách sa tiež môžete dozvedieť od záhradníka pri špitály, keď budete chcieť, aby vám porozprával o svojej minulosti žoldniera a chce za to len niečo na jedenie. Tie muchy boli príčinou smrti a dostali sa do obete cez fisstech, ktorý mu podala Shani, ale mala ho práve od Raymonda.

3.7.1. Hrobárova vďačnosť
Keď získate úlohu „Skryté skutočnosti“ potom, čo zistíte, že vo vašom vyšetrovaní je množstvo nejasností a keď dostanete úlohu „Anatómia zločinu“ zájdite za hrobárom a požiadajte ho o vstup do cintorína. Tiež mu povedzte o svojich pochybnostiach voči Raymondovi. Aby vás vpustil na cintorín, musíte mať povolenie od Vincenta Meisa (dá vám ho, ak ste ho už uznali za nevinného), alebo za neho vyrovnajte dlh u Talara (ak ste Talara uznali za nevinného, nič neplatíte). Keď vstúpite na cintorín, naľavo vstúpte do krypty. V krypte prejdite chodbou a naľavo rozbite narušenú stenu. Za ňou nájdete telo pravého detektíva Raymonda. Prezriete si ho a potom už len oznámte svoje zistenia hrobárovi pre ukončenie úlohy.

4. Tajomná veža, Obelisky
V meste, v štvrti neľudí je alchymista Kalkstein. Požiada vás o pomoc pri jeho súčasnom bádaní. Chce sa dostať do Mágovej veže v bažinách. Aby najprv zistil ako, potrebuje o nej nejaké informácie. Tie sú v knihách „Tajomstvo brán“ a „Ain Soph Aur“. Tú druhú knihu má aj dedo v bažinách (úlohy „Do svätyne“ a „Kanibal“. Knihu si môžete vziať z jeho domu). Obe má trpaslík Golan Vivaldi.
Zájdite za Vivaldim do jeho domu. Ak ste nezabili členov Scoia´tael pri úlohe „Noční hostia“ v prvej kapitole, tak sa nič nedeje a môžete od neho knihy kúpiť za 100 a 200 orenov. Ak ste ich však zabili, tak sa Haren Brogg vydesil a udal nejakých ľudí. Preto po vstupe k Vivaldimu uvidíte, ako ho zatknú. Zájdite do väzenia a Šémkovi zaplaťte kauciu 200 orenov. Potom vám Vivaldy z vďačnosti obe knihy daruje.
Prečítajte si ich a odovzdajte ich Kalksteinovi. V rámci rozhovoru spomenie aj Berengara. Dá vám jeho veci, knihu Bozku (recepty na elixíry Bozk a Argentia a olej proti insektoidom). Povie vám, že na otvorenie veže potrebujete desať magických kameňov – Sefirothov. Máte ich samozrejme nájsť. Dá vám isté vodítko vo svojich poznámkach.

* Sefiroth Maal´kad: Sefiroth kráľovstva získate počas úlohy „Útek z väzenia“ v tele Kuroliška, ktorého zabijete.
* Sefiroth Chocc´mah: Sefiroth múdrosti vám dá Kalkstein, keď mu odovzdáte knihy, ktoré požadoval.
* Sefiroth Kezath : Sefirtoh milosrdenstva a lásky vám dá Vaska v dedine tehlárov v bažinách, keď splníte úlohu „hlinené bane“.
* Sefiroth Tipperath: Sefiroth súcitu a krásy môžete kúpiť na hrádzi od obchodníka Leuvaardena za 500 orenov.
* Sefiroth Y´esath: Sefiroth základu nájdete v jaskyni, ktorá je na juhozápade v bažinách. Je v prostrednej časti jaskyne vo Waranovom sarkofágu.
* Sefirothy Veen´ah, Ghe´Vrath a Oth: Sefirothy „porozumenia“, „súcitu, sily a vážnosti“ a sefiroth „majestátu a slávy“ získate pri oltári Melitelé, ktorý je v bažinách, aj v Lebedovom špitály. Od sestry v špitály zistíte, že môžete v jej oltári obetovať ovocie, zeleninu a kvety. Niečo z toho obetujte a získate tieto tri sefirothy.
* Sefiroth Neh´tza: Sefiroth vytrvalosti a víťazstva získate z tela golema po splnení úlohy „Strážca“.
* Sefiroth Keth´aar koruny vám dá Raymond na konci vášho vyšetrovania, keď označíte vinníka a dohodnete sa na ceste k veži do bažín.

Teraz musíte aktivovať obelisky (je to síce samostatná úloha „Obelisky“, ale bezprostredne súvisí s touto). V bažinách je desať obeliskov a vy máte desať sefirothov. Meno každého z nich sa zhoduje s jedným obeliskom a vy musíte len prebehnúť medzi nimi a do každého obelisku vložiť správny sefiroth. Jednoduchá úloha, ktorú vám uľahčí aj to, že tie obelisky, ktoré ste už aktivovali sa vám nezobrazujú na mape.
Keď aktivujete všetkých desať obeliskov, dvere do Mágovej veže sú otvorené. Zájdite tam a vstúpte do nej. Vnútri aktivujte kruh živlov a získate posledné znamenie, znamenie Axie. Z truhlice si vezmite mágovu knihu a aj ďalšie cennosti a vráťte sa von. Tu je záver úlohy „Tajomstvo Wyzimy“ a pokračuje sa do tretej kapitoly. V tretej kapitole sa vráťte za Kalksteinom do veže a vyzdvihnite si odmenu 1000 orenov za otvorenie veže.

4.1. Strážca
Keď začnete plniť pre Kalksteina úlohu „Tajomná veža“, tak sa porozprávajte s Vaskou, vodkyňou dediny tehlárov v bažinách. Povie vám legendu o strážcovi veže a daruje vám tarotovú kartu. Odneste kartu ukázať Kalksteinovi a navrhne vám, ako oživiť strážcu (tiež vám dá recept na elixír Duch Golema). Potrebujete hromozvod. Ten vám vyrobí za 70 orenov zbrojár rádu Planúcej ruže (postáva nad schodmi vedúcimi do chudobnej štvrte, poniže budovy rádu), alebo za 50 orenov trpasličí kováč Malcolm Stein, ale len ak ste za dobre s neľuďmi.
S hromozvodom sa vráťte do bažín a choďte na cintorín golemov. Aby ste mohli na golema umiestniť hromozvod, potrebujete búrku. Môžete zaplatiť starému druidovi 500 orenov, aby druidi privolali búrku, alebo budete proste spať v istých intervaloch pri ohnisku, kým sa počasie nezmení samo a peniaze ušetríte. Keď bude búrka, tak umiestnite na golema hromozvod, čo ho oživí.
Teraz vás čaká boj. Môžete to skúsiť aj priamo, ale je tu veľmi jednoduchý spôsob. Golem stojí medzi troma pylónmi. Prebehnite sa medzi všetkými troma a všetky ich aktivujte. To spôsobí, že do ich stredu udrie blesk. Vy tam samozrejme nebuďte, ale snažte sa, aby medzi pylónmi zostal golem, ktorého takto pár ranami zložíte.
Po boji si z jeho tela vezmite sefiroth Neh´tza a tiež jeho srdce, čo je prísada do špeciálneho receptu na odvar získavajúci vám jeden špeciálny talent.

5. Pracujúce dievčatá
Neďaleko krčmy je bordel, ktorému šéfuje prostitútka Carmen. Pohovorte si s ňou o práci. Povie vám, že nejakí chlapi obťažujú jej dievčatá na troch miestach v meste. Označí vám ich na mape. V noci zájdite na označené miesta (pred špitálom, v štvrti neľudí, v kupeckej časti) a na každom zabite pár banditov, ktorí tam obťažujú ťažko pracujúce, šlapajúce dievčatko. Keď všetky zachránite, vráťte sa to oznámiť Carmen. Za odmenu si môžete vziať buď 200 orenov, alebo zdarma služby jej dievčat, ktorým máte akurát darovať nejakú kvetinu, aby si boli isté, že ste to vy.

6. Pamäť meča
Na začiatku tejto kapitoly dostanete strieborný zaklínačský meč od strážnikov, aby ste mali čím bojovať v kanáloch. Spýtajte sa na meč žalárnika Šémka a spomenie meno Talar. Zájdite za týmto priekupníkom a spýtajte sa ho na meč. Povie vám, že ho vyhral od hráča kociek z krčmy. Stavte sa teda cez deň v krčme U chlpatého medveďa a vyspovedajte hráča. Ten zas povie, že meč vyhral od záhradníka, ktorý robí pri Lebedovom špitáli. Opýtajte sa na to záhradníka a ten spomenie starý boj, čo sa odohral pri Brenne. Meč patril zaklínačovi Coenovi. Spomenie, že ho poznala aj Shani. Takže sa na meč spýtajte Shani, no len v noci u nej doma. Povie, že pracovala ako ošetrovateľka počas tých bojov a liečila aj Coena. Napokon už len na jej odporučenie zájdite za trpaslíkom Zoltanom Chivayom, ktorý sa často zdržuje v krčme, alebo u Vivaldiho. Ten vám povie posledné informácie o meči a úloha končí. Tiež vám daruje runu zeme.

7. Priateľka zo starých čias
Shani pracuje v meste cez deň v Lebedovom špitály a v noci je vo svojom dome pri štvrti neľudí. Zistite, že potrebuje tri kusy rastliny Lastovičník. Ak máte schopnosť bylinárstva (medzi talentami v rámci položky Inteligencia) a poznáte rastliny podľa kníh, tak ho môžete natrhať sami. Inak môžete tie kvety kúpiť v meste. Keď jej ich odovzdáte, porozprávajte sa so Shani (jej spomienky na vojnu pri Brenne) a dokončite úlohu „Anatómia zložinu“, s ktorou vám pomôže. Potom vás pozve k sebe domov.
Doma býva od večera do rána. Tam vám povie, že chce spraviť stretnutie s Marigoldom tak máte doniesť jej, jeho a váš obľúbený nápoj. Sú to Ružové víno z Mettiny, višňovka s liehom a temerská žitná. Keď jej ich prinesiete, povie, aby ste ešte niekoho priviedli a oslava môže začať. Priveďte buď Zoltana Chivaya, Sigfrieda, alebo štetku Carmen, ktorej však za to musíte zaplatiť 100 orenov. Priebeh oslavy záleží od toho, koho privediete. Najlepšia voľba je Zoltan, lebo je to váš starý priateľ. Na Carmen bude žiarliť Shani a na Sigfrieda zas Geralt.
Keď niekoho z nich pozvete na oslavu, prídite potom do jej domu a oslava začne. V rámci zábavy vás pošlú dole po nejaký predmet (pôjdete raz, alebo dvakrát, podľa vašej voľby, alebo osoby, ktorú privediete) babky, s ktorou Shani býva. Ak vás babka nachytá opitého, tak vás vyhodí, takže môžete tie predmety vziať ešte pred začatím oslavy (babkin denník, fľaša a uhorky).
Keď oslava skončí, mali by ste sa Shani ešte poďakovať. Zožeňte červené ruže (u kupca neďaleko jej domu za peniaze, alebo od záhradníka za kus jedla) a dajte jej ich ako dar. Potešíte ju tým a strávite spolu romantickú chvíľku.

8. Hľadaný (časť druhá)
V podhradí ste mohli nájsť na nástenke pred krčmou zatykač na Magistra. Vo väzení ste videli Magistra vo vedľajšej cele, no stráž ho pustila. Spýtajte sa na to Šémka, žalárnika. Povie vám, že zatykač na Magistra nevydal kráľ Foltest, ale súkromná osoba. Tiež vraj niekto vykupuje brošne zabitých členov salamandry. Kto to je, to Šémek nevie, ale prostredník tej osoby sa v noci zdržiava v krčme, kde si rád vypije.
V noci sa v krčme U chlpatého medveďa objaví postava označená len ako Posol. Ak sa mu budete vyhrážať, alebo ho skúsite podplatiť, odmietne sa s vami baviť. Pozvite ho na pohárik a potom ho prepite. Po pár pohároch bude opitý. Vtedy sa ho spýtajte, či nevie niečo o nejakej práci a povie vám, že jeho zamestnávateľom je Leuvaarden.
Keď získate tri brošne so znakom salamandry, tak zájdite na hrádzu, kde je Leuvaarden. Kúpi ich od vás za 600 orenov a dozviete sa tiež, že pracuje proti Salamandre pre tajnú organizáciu.

9. Horúci tovar (časť druhá)
Keď ste v prvej kapitole dokončili úlohu „Noční hostia“, mohli ste od Harena Brogga prijať balíček, ktorý máte do mesta doručiť osobe menom Coleman. Keď v meste po vašom zatknutí získate opäť slobodu a aj vaše veci, zistíte, že balíček zmizol. Pri rozhovore so žalárnikom Šémkom zistíte, že vám balíček zhabali a že sa do toho nemáte miešať, lebo to boli drogy. Sám je na nich závislý, tak si ich zrejme nechal.
Ak ste nezabili členov Scoia´tael pri úlohe „Noční hostia“, tak keď v noci vstúpite do krčmy, zistíte, že Bricka Colemana zavraždili elfskí lučištníci, ktorí využili zbrane, ktoré ste im nechali zo zásob Harena Brogga.
Ak ste členov veveríc zabili, nič sa nedeje a Coleman žije. Zájdite do krčmy U chlpatého medveďa, kde nájdete neskoro v noci chlapíka menom Coleman. Povedzte mu, že ste o balíček prišli. Môžete mu ponúknuť 100 orenov odškodné, čo príjme a je to vybavené. Ak mu poviete, že na to kašlete, tak sa naštve a vonku vás napadne pár jeho chlapov. Zabite ich a on skrotne. Tretia možnosť je povedať mu pravdu, že vám ho zabavili stráže. Hoci je naštvaný, vie ako to chodí, tak to nechá tak.

10. Krysa
Ak ste zabili členov Scoia´tael pri úlohe „Noční hostia“ v prvej kapitole, tak je Coleman nažive a v noci ho nájdete v krčme, ak ste ich nechali žiť, tak je Coleman mŕtvy a túto úlohu nemôžete prijať. Ak žije, tak sa ho spýtajte na prácu. Povie vám o dome, v ktorom straší. Dom je neďaleko domu detektíva a po vstupe doň vás napadnú dva prízraky. Zabite ich a vráťte sa mu to do krčmy oznámiť (na prízemí sú pri Gravieroch aj tri kusy vína pre úlohu „Najvzácnejšie víno“). Nenájdete ho tam však, tak sa na neho spýtajte krčmára. Povie vám, že rieši nejaký obchod na hrádzi.
Choďte teda na hrádzu do prístavu a tam uvidíte, že Coleman je v skutočnosti informátor mestských stráží. To je dôležité pre úlohu „Obvinený: Vincent“. Zaplatí vám 100 orenov za vašu úlohu a poprosí vás, aby ste vaše zistenie nikomu neodhalili. Krčmár vás však žiadal, aby ste mu povedali, čo o Colemanovi zistíte. Môžete sa pre ukončenie tejto úlohy rozhodnúť, či Colemana krčmárovi udáte, alebo budete klamať.

11. Najvzácnejšie víno
V noci sa v krčme U chlpatého medveďa objavuje chlapík menom Konrád. Je to dosť pijan, ale má zálusk na vzácne víno, ktoré je však v pivnici s netvormi. Je to neďaleká budova (môžete v nej riešiť aj úlohu „Krysa“) pri dome detektíva. Len v nej skočte do pivnice, zabite pár Graveirov a vezmite si tri fľaše vzácneho veľmi starého vína. Oznámte Konrádovi splnenie úlohy. On vám však povie, že peniaze už žiaľ prepil, no aj tak by ste sa mohli rozdeliť. Tu už je rozhodnutie len na vás, či mu dáte jednu fľašu, alebo si necháte všetky tri, ktoré môžete predať. Ide len o rozhodnutie, ktorým ukončíte úlohu, nič to nemení.

12. Nekľudný duch
Okolo obeda sa medzi budovou rádu Planúcej ruže a medzi cintorínom pohybuje Hildegarda Zollstocková. Sťažuje sa, že sa na cintoríne objavuje duch jej manžela a ohovára ju. Zájdite okolo polnoci na cintorín, kde sa objaví Zollstockov duch (objavuje sa pred bránou do cintorína, takže sa o neho môžete postarať aj skôr, než získate prístup na cintorín). Zabite ten prízrak a potom to na ďalší deň (zase okolo obeda) oznámte vdove Hilde, ktorá vám za odmenu dá 100 orenov.

13. Poklad
Medzi šiestou a ôsmou ráno nájdete pri vstupe do kanálov chlapíka menom Rascal. Povie vám, že v krypte v kanáloch je poklad jeho rodiny. On chce len rodinný prsteň a vy si môžete nechať všetko ostatné, ak prijmete jeho úlohu. Prijmite ju a dá vám kľúč od krypty. Vstúpte do kanálov a hneď naľavo do krypty. Prejdite až na jej koniec, kde z truhlice získate nejaké cennosti a aj prsteň. Vráťte sa za Rascalom (opäť bude pri kanáloch len zavčas rána) a odovzdajte mu prsteň. Zistíte, že vás podviedol, ale je to jedno, lebo cennosti si aj tak nechávate.

14. Strašidelný dom
V chudobnej štvrti, v dome oproti skladu (kde ste mohli prísť za Vincentom) je bandita, ktorý vám povie, že v neďalekom dome je ukrytý poklad. Zájdite do toho domu a vnútri zistíte, že je to pasca, do ktorej vás nalákali. Je tam pár banditov, ktorí chcú zabiť vás a aj poloelfku, ktorá bola v dome. Zabite ich. Oslovte poloelfku, ktorá vám poďakuje a povie, že sa za ňou v jej dome môžete zastaviť. Tým je úloha splnená.
Zájdite za poloelfkou do jej domu v štvrti neľudí. Nevie dobre miestny jazyk a spustí na vás starý jazyk, ktorý si zrejme len nepamätáte. Skúsi vám ho pripomenúť. Preložte vety čo povie – je to jednoduché, ostatné možnosti sú zväčša blbosti. Preložte to správne a to ju tak poteší, že sa s vami vyspí.

15. Bezpečný prístav
Keď sa Zoltana Chivaya spýtate na prácu v meste, povie, že niekoho zháňa kupec Leuvaarden. Ten cez deň postáva na hrádzi v prístave. Chce, aby ste zabili skupinu utopencov, ktorí v noci ohrozujú prístav v bažinách. Odvezte sa s prievozníkom do bažín a pri móle počkajte do noci. V noci vás napadne pár Utopencov. Zabite ich a splnenie úlohy oznámte Leuvaardenovi, ktorý vám dá 400 orenov.

16. Do svätyne
Neďaleko móla v bažinách nájdete na ceste postávať deda. Pohovorte si s ním a poprosí vás, aby ste ho odprevadili k oltáru Melitelé. Je veľmi dobré, že dedo nebojuje, ale v prípade nebezpečenstva uteká, takže sa o neho nemusíte starať a v pohode môžete nepriateľov zabiť, alebo im proste utiecť. Taktiež si vás potom dedo sám nájdete, takže je to pomerne jednoduché.
Dedo vám môže poskytnúť zaujímavé informácie o niektorých častiach bažín, pokiaľ sa tam s ním dostanete. Stačí, keď ho odvediete na Hlinisko (neďaleko dediny), k jaskyni na juhozápade a k Mágovej veži. Hlavne s ním zájdite na ostrovčeky medzi Hliniskom a jaskyňou. Tam vás totiž naučí dva recepty (Kráľ a kráľovná; Mariborský les) na elixír a petardu. Keď ho napokon dovediete ku kaplnke, úloha je splnená a on sa rozlúči s tým, že ho môžete navštíviť v jeho chajde.

17. Kanibal
Túto úlohu splňte až po úlohe „Do svätyne“. Zájdite na severovýchod od dediny a tam nájdete na malom ostrovčeku dom deda. Vnútri zistíte, že dedo je kanibal. Je na vás, ako sa rozhodnete. Ak mu darujete život, tak vás naučí recept na Jed obesencov. Ak sa rozhodnete nesúhlasiť s jeho stravovaním, tak ho zabite. Dá sa na útek, takže ho treba prenasledovať a prípadne sa vyhnúť iným potvorám (pri jeho dome sa objaví pár Echinopsov), ale keď ho dostihnete, nie je problém ho zabiť. Ak ho zabijete, nezískate žiadnu odmenu, okrem skúseností.

18. Hlinené bane
Na začiatku bažín, neďaleko móla je tehliarska dedina. Jej vodkyňou je žena menom Vaska. Požiada vás o zabitie utopencov, ktorí sa objavili na hlinisku. Je to kúsok na západ, tak tam zájdite a pobite všetkých utopencov v okolí jám. Vráťte sa jej to oznámiť a dostanete za odmenu sefiroth Kezath.

19. Stratená ovečka (časť prvá)
Keď ste v dedine tehlárov dokončili úlohu „Hlinené bane“, môžete od Vasky prijať túto úlohu. Stratil sa im jeden chlapec a boja sa, že ho uniesli druidi, aby ho zmenili na dryádu. Vydajte sa do hája druidov a oslovte nejakého druida. Zistíte, že oni to neboli, ich vraj deti len otravujú, ani by ich do hája nepustili. Máte skúsiť osloviť dryády. V háji je aj jedna dryáda Morenn. Povie, že to určite neboli ani dryády, pretože dryádou sa môže stať len dievča a nie chlapec. Oznámte Vaske, čo ste zistili. Úlohu dokončíte až v tretej kapitole.
Veďte rozhovor s dryádov Morenn na tému plodenia potomkov a nových dryád. S mužmi sa stýkajú len za účelom plodenia a musia tí dokázať, že sú silní. Prineste jej jednu vlčiu kožušinu a darujte jej ju. Tým si ju nakloníte. Vie, že sú zaklínači neplodní, tak ju presvedčte, že sex uvoľňuje telo aj myseľ a ona sa podvolí pokusom o takéto uvoľňovanie.

20. Kvety a zlato
V Bažinách je na západnej strane tábor drevorubačov, ktorý vedie trpaslík Yaron Bolt. Povie vám, že z vzácnych kvetov dvojzubca sa vyrábajú opiáty a že tie kvety vykupuje prievozník. Za túto informáciu chce polovicu vašej odmeny. Ak viete zbierať byliny a máte o tomto kvete informácie, tak sa vydajte ich natrhať do nebezpečných bažín. Rastú na rôznych miestach, no najviac ich je v okolí veže. Získajte päť týchto kvetov a dajte ich prievozníkovi. Dostanete 400 orenov. Vráťte sa k Yaronovi a buď mu dajte polovicu odmeny, alebo si všetko nechajte pre seba.

21. Ďaleko od domova
Keď ste splnili úlohy „Hlinené bane“ a „Kvety a zlato“, tak vám predák drevorubačov Yaron Bolt povie, aby ste vyčistili cestu medzi hliniskom a ich táborom, pretože ich už silne ohrozujú potvory. Tiež máte vyriešiť záležitosť ryboľudí, ktorí sa v okolí objavujú. V rámci prvej časti úlohy stačí cestou zničiť tri skupiny nepriateľov rozmiestnených po ceste. Čakajú vás Echinopsi, Utopenci a Bloedzuigerovia.
Keď sa postaráte o nepriateľov, tak zájdite do dediny a pohovorte si s Vaskou. Tehlári totiž uctievajú ryboľudí, tak vám poradí, ako s nimi komunikovať. Na hlinisku majú ryboľudia oltár. Nehovoria, tak s nimi komunikujú výmenou predmetov. Ak chcú mať drevorubači pokoj, mal by im venovať Yaron svoju sekeru.
Opäť raz sa musíte rozhodnúť, čo spravíte. Môžete si počkať o polnoci pri oltári a zabiť rybočloveka, ktorý sa tam objaví. Jeho zabitie by malo ostatných varovať, že sa nemajú zahrávať s drevorubačmi.
Druhý spôsob je vypýtať si od Yarona jeho sekeru. Tú o polnoci treba vložiť do oltára a počkať si, kým ju rybočlovek nevymení za amulet, ktorý odovzdajte Yaronovi. Takto to vyriešite mierovo, keďže dáte ryboľuďom najavo dobré úmysly drevorubačov.
Za splnenie úlohy vám dá Bolt 400 orenov.

22. Poslíček
V tábore druidov je elf Yeavinn. Požiada vás, či by ste neodniesli list pre trpaslíka Vivaldiho, ktorý žije v štvrti neľudí. Keď sa vrátite do mesta, máte dve možnosti. Buď ho odovzdáte Vivaldimu, čím si nakloníte priazeň neľudí, alebo list odovzdáte Vincentovi Meisovi za 25 orenov, čím naštvete neľudí. Potom len oznámte Yeavinnovi, čo sa stalo. Yaevinn sa presunul z hája druidov do tábora Veveríc na severovýchod. Ak ste list nedoručili, tak je samozrejme naštvaný. Ak ste ho doručili, tak si vezmite od Vivaldiho odpoveď a tú zas doručte Yaevinnovi, ktorého si tým nakloníte.

23. Prieskum bojom
Tu začína vaše rozhodovanie, na ktorú stranu sa chcete neskôr pridať. Schyľuje sa k otvorenému konfliktu medzi vevericami a ľuďmi.
Na malom táborisku poniže hája druidov je skupina vojakov rádu Planúcej ruže, ktorých vedie Sigfried. Požiada vás, aby ste odviedli skupinu jeho mužov na pohrebisko golemov, kde by mali byť veverice a priekupníci. Keď tam dorazíte je tam pár členov Scoia´tael. Pozabíjajte ich a nahláste to Sigfriedovi.
Ak chcete pomôcť neľuďom, tak choďte do severovýchodného tábora Scoia´tael a oslovte Yaevinna. Povie vám, aby ste doviedli skupinu jeho mužov na pohrebisko golemov, kde sa majú stretnúť s priekupníkmi. Odveďte ich tam a cestou si dajte pozor na potvory močiara, aby vám vašich neľudí nezabili (môžete si cestu vyčistiť ešte pred prijatím úlohy). Keď dorazíte na pohrebisko, čaká tam skupina rytierov planúcej ruže. Zabite ich a snažte sa, aby prežil aspoň niekto z vašich mužov. Po boji sa vráťte oznámiť Yaevinnovi, čo sa stalo dostanete 200 orenov.

24. Krvilačná rastlina
V bažinách sa objavuje mäsožravá rastlina Archespora (Kokakcydium), čo je nejaká silnejšia zmutovanejšia verzia rastlín Echinopsi. Napáda vás na viacerých miestach, najvhodnejšie a najbližšie ju máte na ceste medzi hliniskom a kaplnkou Melitelé. Je veľmi silná a zraňuje vás aj jedom. Rozhodne treba použiť lastovičku prípadne aj iné elixíry. Dorazte ju silným štýlom a jej hlavu potom zaneste Vincentovi Meisovi k žaláru. Dostanete za ňu 400 orenov.

25. Wyzimský pohodný
Na tabuliach v meste nájdete oznam, že miestny hrobár zháňa šesť kusov psieho sadla. Dosť psov sa túla aj po uliciach mesta, najmä v noci. Stačí ich napadnúť a zabiť (musíte vytiahnuť meč a napadnúť ich, nie sú totiž nepriateľskí). Získajte zo šiestich sadlo a zaneste ho hrobárovi, ktorý ním natiera rakvy, aby dlhšie vydržali. Zaplatí vám za to 100 orenov.

26. Objednávka: Topivci
Musíte získať 10 jazykov Topivcov. Aby ste ich získali treba mať poznatky z knihy „Bahenné potvory“, ktorú ste už zrejme čítali, ak nie, knihu má na predaj trpaslík na trhu. Topivcov je hromada v bažinách. Zozbierané jazyky odovzdajte Sigfriedovi. Ten buď stráži v meste pri bráne na hrádzu, pri Lebedovom špitály, alebo je v budove rádu Planúcej ruže. Keď postúpite príbehovo, bude v bažinách, poniže háju druidov. Dostanete 150 orenov.

27. Objednávka: Echinopsi
Záhradník, ktorý pracuje v záhrade pri Lebedovom špitály chce tri korene Echinopsov, mäsožravých rastlín. Aby ste ich získali, treba mať poznatky z knihy „O kliatbach a prekliatiach“. Tieto stvorenia nájdete v bažinách. Najmä na ceste medzi drevorubačmi a jaskyňou vlkov. Tiež sa s nimi stretnete pri plnení úlohy „Ďaleko od domova“. Tri korene zaneste záhradníkovi. Dostanete 150 orenov.

28. Objednávka: Vlci
V bažinách je hneď pri móle lovec Jean Pierre. Chce desať kožušín vlkov. Pár vlkov nájdete medzi hájom druidov a medzi wyverním ostrovom. Ďalších vlkov nájdete v jaskyni poniže táboru drevorubačov. Odovzdajte mu desať koží za 150 orenov.

29. Objednávka. Alghulovia
Kalkstein chce tri kostné morky Alghulov. Aby ste ich získali, treba mať poznatky z knihy „Kniha Strachu a nenávisti, zväzok II“. Na predaj u trpaslíka neďaleko Shaninho domu. Jeden Alghul je na cintoríne a jeden v krypte. Ďalších nájdete v bažinách. V noci sa zdržujú s ghulmi pri mŕtvolách západne od Mágovej veže, poniže cintorína golemov. Odovzdajte ich Kalksteinovi za 150 orenov.

30. Kocky: Profesionál
Ak ste porazili aspoň troch začiatočníckych hráčov kociek, tak si pohovorte v krčme so Zoltanom Chivayom a povýši vás na profesionála. Aby ste sa dostali ďalej, musíte poraziť aspoň troch profesionálov. V tejto kapitole sú len dvaja, Talar (býva neďaleko väzenia, súvisia s ním dva questy) a vyhadzovač v krčme, trpaslík Munro Bryus. Ďalších hráčov nájdete až v tretej kapitole v Kupeckej časti mesta. Sú nimi starosta Velerad a Hierofant, starec, ktorého nájdete v bažinách v háji druidov. Keď porazíte štyroch profesionálov, môžete hrať s ešte väčšími profíkmi. Potom sa pochváľte Zoltanovi, že ste vyhrali nad profesionálmi a povie vám, že už môžete hrať prvú ligu s podvodníkmi.

Kapitola III

**Zaujímavosti**:

* V krčme „Nový Narakort“ môžete v súboji poraziť Huga Beronda a získať kameň svarog a červený meteorit, alebo runu zeme, alebo peniaze.
* U Triss nájdete knihu „Čarodejovia a čarodejky“.
* V tejto kapitole nájdete v bažinách v mágovej veži teleport, ktorým sa môžete presúvať medzi touto vežou, domom Kalksteina, domom Triss Ranuncul a neskôr aj medzi starou svätyňou v kanáloch.
* V kláštornej štvrti môžete darovať miestnej klebetnici (označená len ako „Drbna“) červené rukavičky a ona vás odmení vášnivou chvíľkou na spríjemnenie vašej púte.

1. Nóbl Hostina
Preberáte sa v spálni Triss Ranuncul, ktorá vás zachránila a previezla do Kupeckej štvrte mesta, kde býva. Pohovoríte si o rozličných veciach. Nielenže sa schyľuje k vojne s neľuďmi, ale pikle sa kujú aj v miestnej politike. Mali by ste o tom niečo zistiť. Bohatý kupec Leuvaarden vás pozval spolu s ďalšími významnými osobami na hostinu.
Môžete sa vydať preskúmať novú časť mesta a večer po šiestej sa zastavte v krčme. Na poschodí sa odohráva hostina. Oslovte Triss, ktorá je tu tiež. Potom sa privítajte s ostatnými hosťami, takže oslovte princeznú Addu (ktorú ste kedysi zachránili pred kliatbou), starostu Velerada, šéfa tajnej služby Talara a samozrejme Leuvaardena. Keď sa so všetkými zvítate, nechá vás Triss na chvíľu tak. Pohovorte si s Talarom, od ktorého sa toho dosť dozviete o tom, čo sa chystá. Tiež nejaké informácie môžete vytiahnuť z Velerada.
Napokon oslovte princeznú Addu. Keď rozviniete rozhovor o politike, chce od vás nejakú pochúťku, aby vám odpovedala. Dajte Veleradovi fľašu pálenky a povie vám, že Adda má rada surové mäso. Oslovte Talara a spýtajte sa ho, aké mäso konkrétne chutí Adde. Chce, aby ste mu doniesli list zo susednej izby. Proste tam vojdite a list si vezmite zo skrinky. Nachytá vás tam jeden hosť. Len mu povedzte, že ste hľadali niečo dobré na pitie a môžete si s ním dať pár pohárov piva. List dajte Talarovi a povie vám, čo má Adda rada. Napokon oslovte Triss, ktorú poproste, aby vám vyčarovala ilúziu tohto jedla. Keď vám ju dá, tak toto jedlo odovzdajte Adde. Pozve si vás do izby, kde ste kradli list. Zájdite tam za ňou a vášnivo jej dokážte, že chýry o vašich schopnostiach nie sú len chýrmi.
Keď sa vrátite na hostinu, tak vám Triss povie, že s vami chce hovoriť Leuvaarden. Oslovte ho a dozviete sa, čo má v pláne a samozrejme na to potrebuje vaše služby. Získate tak pár ďalších príbehových úloh, v rámci ktorých budete pracovať proti Salamandre. Po tomto rozhovore dostanete elixír Raffarda Bieleho a aj recept na prípravu tohto liečivého elixíru. Týmto sa táto úloha končí.

2. Zámka a kľúč
Leuvaarden vám povedal, že treba získať stopy vedúce k Salamandre a preto musíte dokončiť úlohy „Po nitke až ku klbku“, „Wyzimská spojka“, „Čas žne“ a „Diplomacia a lov“. Keď ich splníte, získate šifrovanú správu a šifrovací kľúč. Zaneste ich Leuvaardenovi do krčmy. Zastavte sa za ním neskôr a povie vám, že odhalili sídlo Salamandry. Nájdite v meste jedného dôstojníka stráže, ktorý je naklonený vašej veci a pomôže vám. Pobehajte po meste a oslovte niektorých dôstojníkov, ktorým povedzte heslo. Tretí zareaguje správne. Dohodnete sa, že o polnoci máte prísť do kanálov pod mestom.
Zájdite v noci do kanálov a stretnite sa s vojakmi. Tí vám prisunú rebrík do zabarikádovanej časti mesta. Vlezte tam a prejdite do domu, v ktorom je sídlo Salamandry. Vnútri zabite všetkých nepriateľov. Cez zrkadlo si môžete pohovoriť s Radovidom, ktorý v scénke odmietol podporiť Salamandru. Zo stojana pred zrkadlom si vezmite magický kameň a u jedného z mŕtvych nájdete kľúč od základne Salamandry. V pivnici sú ďalší nepriatelia, no nemusíte tam ísť. Vyjdite von a na ulici stretnete vlkodlaka (úloha „Kráska a zviera“).
Potom vstúpte do starej vyhne a v budove vstúpte opäť do kanálov. Vráťte sa do krčmy a pohovorte si s Triss aj Leuvaaardenom. Musíte udrieť na Salamandru, no Leuvaarden vám povie, že Salamandra má mocných spojencov a nemajú ako získať podporu oficiálnou cestou. Získavate úlohu „Ide do tuhého“.

2.1. Po nitke ku klbku
Zájdite do väzenia v kláštornej štvrti za Šémkom. Povie vám, že Salamandra sa pokúša ovládnuť trh s drogami. Od svojho informátora zistil, že súčasným priekupníkom je chlapík menom Angus. Nájdite ho v chudobnej štvrti. Nájdete ho tam, alebo v jeho dome medzi chudobnou štvrťou a obchodnou. Oslovte ho. Môžete sa pokúsiť od neho niečo kúpiť a keď sa spýta, kto vás odporučil, povedzte, že Kalkstein. Potom vám predá informácie za 1500 orenov. To je dosť veľa zbytočne vyhodených peňazí. Môžete byť proste na neho tvrdý a on sa pokúsi utiecť. Prenasledujte ho do jeho domu, kde vás napadne. Zabite ho a vezmite si z jeho tela list, ktorý vám dá informácie.
Zistíte, že v kanáloch má Salamandra úkryt. Zájdite tam a prejdite do časti, ktorú blokuje pár prekážok, ktoré odhoďte znamením Aard. Prejdite k dverám, kde sú dvaja strážcovia. Môžete ich zabiť, alebo im povedať heslo „Osteň“ a vpustia vás dovnútra. Ak sa do vnútra dostanete pokojne, môžete ešte zájsť do zadnej časti naľavo, kde sú chemici pripravujúci fisstech a osloviť hlavného chemika. Tento trpaslík, ak ho neudáte, že spal v práci, tak vám dá recept na elixír Argentia. Napokon zájdite do zadnej časti, kde je truhlica, ktorú strážia dvaja vrahovia. Vezmite si jej obsah, kde nájdete list od Gellerta (a šifrovací kľúč). Keď vyrabujete truhlicu šéfa, tak vás všetci napadnú. Ak ste sa prebojovali až sem, tak je to za jedno. Pozabíjajte všetkých vrahov a vráťte sa do kanálov, kde už čaká Šémko. Vyplatí vám 100 orenov a pošle vás zabiť Gellerta (úloha „Wyzimská spojka“).

2.2. Wyzimská spojka
Z Gellertovho listu, ktorý ste získali v tajnom laboratóriu na výrobu fisstechu zistíte, že sa Gellert zdržiava v kanáloch na prekladisku. Zájdite teda tam, na východnú stranu kanálov a nájdete tam Gellerta Bleinheima. On aj pár jeho mužov vás hneď napadnú. Zbite ich a oberte Gellertovu mŕtvolu. Vráťte sa opäť do žalára, kam sa už Šémko vrátil a oznámte mu splnenie misie. Dostanete 200 orenov.

2.3. Čas žne
V bažinách, v tehlárskej dedine oslovte Vasku. Povie vám, že banditi odviedli ľudí z jej dediny, aby pre nich zbierali rastliny v bažinách. Máte ich zachrániť. Sú to tri skupiny ľudí, ktoré sú pri veži, na mieste, kde boli drevorubači (ktorých vyzabíjali banditi, ako vám povedala Vaska) a v jaskyni (kde ste našli jeden sefiroth). Pri každej skupine je pár banditov, ktorých zabite a zachránení ľudia vám poďakujú. Vráťte sa oznámiť Vaske splnenie úlohy. Poďakuje vám a dostanete požehnanie vodných pánov aj knihu „Hymny šialenstva a zúfalstva“, ktorá popisuje tvora Dagona. Tiež vám povie, kde sídlia banditi a získate úlohu „Diplomacia a lov“. Odporučí vám pohovoriť si s Hierofantom.

2.3.4. Stratená ovečka (Časť druhá)
V jaskyni, v ktorej zachránite jednu skupinu tehlárov počas úlohy „Čas žne“ nájdete aj chlapca. Oslovte ho a zistíte, že je to zatúlaný chalan, ktorého vás Vaska poprosila nájsť už v minulej kapitole. Pošlite ho domov a zájdite oznámiť Vaske splnenie úlohy.

2.4. Diplomacia a lov
Po oslobodení tehlárov v úlohe „Čas žne“ vás pošle Vaska za Hierofantom. Zájdite za ním do hája druidov. Hierofant vám povie, že ho ľudia zo Salamandry požiadali o vylepšenie ich drogy. Samozrejme odmietol, ale teraz je to možnosť, ako ich vylákať. Utáborili sa povyše mágovej veže, v starom tábore veveríc. Inak môžete zájsť aj tam a vyzabíjať ich priamo. Je tam veľa banditov, ale dá sa vylákavať ich po skupinkách a zlikvidovať ich. Pokiaľ sa držíte Hierofantovho plánu, tak zájdite do jaskyne, kde ste oslobodili pár tehlárov a v nej zájdite do jej zadnej časti. Prebojujte sa cez kuroliškov a na konci si vezmite hubu lysohlávku. Tú zaneste Hierofantovi, ktorý pripraví odvar a dohodne aj stretnutie s Rolandom Bleinheimom, ktorý vedie tunajšiu skupinu Salamandry. Zájdite do bývalého tábora drevorubačov a tam vás napadne aj so skupinou svojich mužov. Hierofant a jeho wyverna vám pomáhajú. Zabite ich a z tela Rolanda si vezmite zašifrovanú správu.

3. Všetci kráľovi muži
Na začiatku tejto kapitoly, pri prvotnom rozhovore s Triss Ranuncul vám Triss povedala, že v kupeckej štvrti (kde žije a kde aj vy začínate kapitolu) bolo okrem karantény vyhlásené aj stanné právo. Nahlásila vás ako obyvateľa svojho domu, preto ste dostali glejt na pohyb po štvrti. Keď vyjdete na ulicu, tak vás skontroluje stráž, či máte glejt. Keď sa budete pohybovať po uliciach v noci, zastaví vás ďalšia hliadka a seržant Planúcej ruže vám skontroluje glejt. Povie, že na pohyb po uliciach v noci potrebujete druhý glejt, tak mu len sľúbte, že budete v meste bojovať proti kikimorám, ktoré v noci vliezajú do ulíc a dostanete glejt aj na nočný pohyb.
V rámci úlohy „Nóbl hostina“ získate list pre Talara, v ktorom sú zmienky o nejakom falšovaní. Keď neskôr budete pred krčmou „Nový Narkarot“, uvidíte tam skupinu mužov. Zistíte, že sú to vojaci vedení Roderickom de Wettom a chcú zatknúť Talara. De Wett tvrdí, že podľa kráľovského výnosu bol Talar zbavený funkcie vodcu tajnej služby. Talar tvrdí, že výnos je sfalšovaný. Máte sa rozhodnúť, čo spravíte. Ak to necháte tak, alebo pomôžete de Wettovi, tak to končí Talarovou smrťou. Postavte sa teda na stranu Talara a pomôžte mu. Potom za ním zájdite do krčmy a oslovte ho. Ukáže vám kráľovský výnos, ktorým ho kráľ poveruje, aby v jeho neprítomnosti dozrel na mesto. Výnos má pečať aj podpis. Výnos, ktorý prezentoval de Wett mal len pečať, ktorá sa dá sfalšovať.
Keď splníte úlohu „Veľká banková lúpež“, tak sa zastavte za Veleradom a povie vám, že má isté podozrenie, že niekto falšuje kráľovské výnosy. Keď sa v rámci úlohy „Zámka a kľúč“ dostanete do úkrytu Salamandry, vypočujete si rozhovor jej členov s Radovidom, ktorý vnesie ďalšie pochybnosti. V úkryte Salamandry si vezmite z pred zrkadla magický kameň a dajte ho Triss. Neskôr sa jej spýtajte, čo o ňom zistila. Prenos vraj smeroval do jedného domu v meste. Označí vám ho na mape. Vstúpte doň zadným vchodom z trhu. V miestnosti nájdete Redanského kráľa Radovida. Pohovoríte si o politických veciach a tiež podporí vaše podozrenie na falšovanie kráľovských výnosov.
Keď zabijete pri poslednej úlohe kapitoly „Ide do tuhého“ Kráľovnú Kikimor, tak získate list, v ktorom zistíte, že so Salamandrou pracovala Adda a ona falšovala kráľovské výnosy. To vám pri záverečnej scénke kapitoly napokon potvrdí aj ona sama.

4a. Šesť stôp pod zemou
Ak sa rozhodnete splniť túto úlohu, nebudete môcť dokončiť úlohu „Ozveny minulosti“.
Pred budovou Rádu Planúcej ruže v kláštornej štvrti cvičí rytier Sigfried nových regrútov. Pohovorte si s ním a povie vám, že na cintoríne miznú ľudia, ktorí sa tam vydajú a bolo by dobré, keby to niekto preveril.
Zájdite na cintorín a v jeho strede je ghul Vetala. Je to hovoriaci ghul, ktorý práve hoduje na mŕtvole. Vraví vám, že sa síce kŕmi telami, ale živých vraj nezabíja. Ak mu neveríte, tak ho napadnite a zabite jeho, aj ďalších nemŕtvych, ktorí mu prídu na pomoc. Oznámte to Sigfriedovi za 200 orenov. Ak si Vetalu vypočujete, povie vám, že hroby rabujú Veverice a zabíjajú ľudí, ktorí ich objavia. On sa potom živí len ich telami. Bežte ku krypte a nájdete tam pár členov Veveríc. Povedia vám, že v krypte uväznili pár ľudí a blížia sa k ním bežní ghulovia. Rozhodnite sa, čo spravíte. Ak sa rozhodnete zabiť Veverice, tak ich pobite, no ľudí už nezachránite. Keď to oznámite Sigfriedovi, povie vám, že životy sú dôležitejšie ako pomsta a rád vám za to nič nedá. On vám dá aspoň 100 orenov za námahu. Ak sa vydáte do krypty, veverice utečú. V krypte zájdite do jej zadnej časti, kde pobite ghulov a zachránite tak ľudí. Keď oznámite Sigfriedovi ich zachránenie, je potešený vašim skutkom a dostanete 400 orenov.

4b. Ozveny Minulosti
Ak sa rozhodnete splniť túto úlohu, nebudete môcť dokončiť úlohu „Šesť stôp pod zemou“.
V bažinách v háji druidov je opäť elf Yaevinn. Povie vám, že v kanáloch pod Wyzimou je stará elfská svätyňa. Vyslal tam oddiel svojich mužov a nemá o nich žiadne správy. Zájdite do kanálov pod Wyzimou a tam nájdete pár členov veveríc, ktorých vedie trpaslík Ren Grouver. Povie vám, že v starom chráme je nejaké zlo. Vstúpte tam a zabite Bruxu. Ren vám poďakuje a objaví sa aj Yaevinn, ktorý vám dá odmenu 300 orenov.

5. Veľká banková lúpež
Keď splníte úlohu „Šesť stôp pod zemou“, alebo úlohu „Ozveny minulosti“, tak za vami dobehne malý chlapec, ktorý vám oznámi, že v kupeckej štvrti prepadli Veverice banku. Velerad ho poslal po vás. Zájdite k banke a Velerad vám popíše situáciu. Sigfried a jeho rytieri už vstupujú do banky. Máte sa rozhodnúť, či vstúpite sami zadným vchodom, alebo spolu s rytiermi. Tu sa už definitívne rozhodnete, či sa pridáte na stranu Rádu Planúcej ruže, alebo na stranu neľudí. Ku komu sa pridáte rozhodnete až v nasledujúcej kapitole, ale budete sa môcť pridať len k tomu, komu pomôžete počas tejto úlohy.
Ak chcete ísť so Sigfriedom, tak vstúpte do banky. Tadiaľ sa však nedostanete, tak aj so Sigfriedom vstúpte do radnice a tadiaľ vstúpte do banky zadným vchodom. Na radnici pozabíjajte elfov a trpaslíkov a vstúpte do banky. Tam vás osloví trpaslík Ren Grouver. Máte poslednú možnosť sa rozhodnúť. Ak odmietnete vyjednávať, tak ich spolu so Sigfriedom napadnite a pobite. Vstúpte do spodnej časti banky, kde zabite ďalších nepriateľov, no Yaevinn utečie. Vstúpte priamo z banky do kanálov, kde prenasledujte Yaevinna. Zabite v kanáloch pár Veveríc, no Yaevinn aj tak utečie.
Ak sa rozhodnete ísť sami zadným vchodom, dostanete od Velerada kľúč od neďalekého skladu. Vstúpte doň a prebojujte sa cez pár Flederov do radnice. Tam vstúpte do banky, kde vás osloví trpaslík Ren Grouver. Povedzte, že chcete vyjednávať. Zájdite dole, kde sa pozhovárate s Yaevinnom a ponúknite mu pomoc. Presuniete sa do kanálov, kde vás požiada, aby ste zabili pár kikimor, ktoré im blokujú ústupovú cestu. Zabite ich a Veverice utečú.
Potom sa už len vráťte za Veleradom a oznámte mu splnenie úlohy.

6. Žriedlo
Triss Ranuncul vám povedala, že sa v meste objavili isté magické anomálie a rada by to prešetrila. Ponúknite jej pomoc a dostanete tri magické senzory, ktoré máte rozmiestniť po meste. V meste sú tri kamenné hlavy, do ktorých ich môžete vložiť. Jeden dajte do hlavy pri vstupe do kanálov v chrámovej časti, druhý na budovu pri vstupe do banky v kupeckej štvrti a tretí do rozpadnutej stavby uprostred cintorína. Keď to spravíte, zájdite za Triss. Povie vám, že senzory odhalili, že zdrojom anomálií je chlapec Alvin. Máte zájsť do špitála v chrámovej časti a priviesť ho, pretože jej ho odmieta vydať Shani. Dostanete tiež recept na odvar de Vries.
Zájdite do chrámovej štvrte, kde vás osloví Shani a požiada vás, aby ste chlapca nedávali k Triss a priviedli ho radšej k nej. Tu sa musíte rozhodnúť, čo spravíte. Treba ho odviesť k Triss, alebo Shani a tým si vybudujete vzťah s jednou z nich a druhú tým odpíšete.
Zájdite do špitálu a po vstupe vás zastaví Marigold, ktorý vám povie, že nejakí chlapi uniesli Alvina, ale že ich sledoval a vie, kam šli. Nasledujte Marigolda, ktorý vás zavedie k domu v časti neľudí. Vstúpte doň a pozabíjajte nepriateľov. Vstúpi za vami Marigold, tak ho pošlite s chlapcom za Triss, alebo za Shani (posledná možnosť sa rozhodnúť). Keď odídu, zabite ďalšiu skupinu banditov, ktorá k vám vtrhla.
Potom len zájdite za tou, ktorú ste si zvolili, pohovorte si a choďte tej druhej oznámiť, koho ste si vybrali ako opatrovateľku pre Alvina. Vráťte sa k vašej vyvolenej a potom sa s priateľmi opite v krčme.
Či ste si už zvolili Triss, alebo Shani, dohra s nimi je rovnaká. Obe chcú, aby ste sa venovali Alvinovi, tak ho zakaždým oslovte a vždy mu odpovedzte na otázky (Ak ste s Triss, tak na neho buďte prísny, ak ste so Shani, tak na neho buďte dobrý). Keď uznajú, že máte dobrý vzťah s Alvinom, tak chcú darček. Darujte vyvolenej prsteň (zlatý pečatný prsteň s červeným rubínom pre Triss a strieborný prsteň s jantárom pre Shani). Prsteň už možno máte, alebo ho môžete kúpiť od kupcov na trhoch. Za takýto dôkaz lásky zažijete vášeň krásky.

7. Ide do tuhého
Keď splníte úlohu „Zámka a kľúč“, tak sa musíte pripraviť na finálne stretnutie so Salamandrou. Leuvaarden vás pošle získať nejakých spojencov. V závislosti od toho, komu ste pomohli pri prepadnutí banky, tak požiadajte o pomoc buď Sigfrieda a rytierov rádu Planúcej ruže (Sifried je pred budovou rádu v Kláštornej štvrti), alebo Yaevinna a jeho oddiel veveríc (Yaevinn je v dome u Vivaldiho v Kláštornej štvrti). Splňte si vedľajšie úlohy a vráťte sa do krčmy, kde sa vydáte ukončiť túto kapitolu. Po návrate vás napadne pár banditov. Ak ste pomohli Vincentovi v úlohe „kráska a zviera“, tak vám on a pár strážcov prídu na pomoc.
Vás aj vášho spojenca Triss teleportuje do základne Salamandry. Prejdite chodbou a prebojujte sa miestnosťou s nepriateľmi. Pokračujte chodbou k vášmu spojencovi. V hale pred vami sú nepriatelia aj ich vodcovia. Vy najprv prejdite len napravo, kde zabite mága a vezmite si od neho Magický kameň. S ním otvorte naľavo portál, ktorým sa k vám dostanú vaši spojenci (rytieri/ veverice). Zaútočte a pozabíjajte banditov. Na konci sa stretnete s Javedom a Magistrom. Javed utečie. Bežte za Magistrom. V ďalšej jaskyni zabite najprv jeho poskokov a potom sa pustite aj do Magistra, ktorý prekvapivo nie je veľmi silný.
Porazte ho a prepadnete sa o podlažie nižšie. Tam sa objaví kráľovná kikimor. Zabije Magistra a vrhne sa na vás. Nebojujte s ňou, inak vás hneď zabije. Vbehnite do chodby za jaskyňou a Kikimora vás bude sledovať. Zhadzujte na ňu znamením Aard trámy. Napokon dobehnete do jaskyne, kde je hromada ďalších menších kikimor. Počkajte si, kým tam vbehne aj kráľovná a prebehnite na okraj jaskyne, kde ste už mimo trámov. Zhoďte znamením trámy a spadne celá konštrukcia, ktorá pod sebou pochová všetky kikimory a zabije aj kráľovnú. Z jej tela si potom vezmite ingrediencie, magistrove veci a recepty na nové elixíry (vrátane jedného, ktorý vám pridá nový talent, keď vyrobíte elixír z tela kráľovnej). Prebehnite von z jaskýň a objavíte sa na hrádzi, kde princezná Adda z vďačnosti za jej niekdajšiu záchranu nariadi vašu popravu. Presúvate sa do štvrtej kapitoly.

8. Modroočka
V krčme „Nový Narakort“ nájdete občas rytiera, ktorý si hovorí prosto Patrik z Veže. Hovorí, že sa mu stratila sestra potom, čo ju raz našli v bezvedomí a s uhryznutiami upíra. Rád by ju našiel. Sľúbte mu, že sa po nej obzriete. Opíše vám ju len ako krásnu, modrookú devu.
V krčme ste na oslave stretli aj rytiera menom Erik Blunt. Ak ho prepijete v pití vína, tak od neho dostanete Prsteň domu noci.
Môžete sa na Modroočku spýtať Carmen (je buď v bažinách, alebo po získaní úlohy „Kráska a zviera“ naspäť pri svojom bordeli v kláštornej štvrti) a povie vám, že je to silná konkurencia z luxusného bordelu z kupeckej štvrti. V kupeckej štvrti zájdite do sídla Kráľovien noci. Tam nájdete modrookú. Vyspite sa s ňou za 500 orenov (za 300 ak máte prsteň). Zájdite oznámiť jej bratovi Patrikovi do krčmy, že z jeho sestry je štetka. Neverí, že by tam bola z vlastnej vôle. Vráťte sa zistiť, či ju niekto neovláda. Zaplaťte vyhadzovačovi pri schodoch úplatok 250 orenov (nič, ak máte prsteň) a pustí vás na poschodie. Tam nájdete Kráľovnú noci, majiteľku bordelu. Zistíte, že ona je upírka a nakazila aj svoje zamestnankyne. Vraj ľudí nezabíjajú, ale poskytujú im potešenie a zato pijú ich krv (vraj jej to bývalá Regisova priateľka). Ak ich necháte na pokoji, ponúkne vám možnosť užiť si s ňou aj s jej troma spoločníčkami zdarma. Tiež vám povie, že Modroočka utiekla od brata, pretože ju chcel vydať za starého chlapa, aby sám získal jeho zlato.
Môžete sa teda rozhodnúť rovno ich zabiť. Tým však nič nezískate. Keď to potom oznámite Modroočke, tak je naštvaná, že ste ju pripravili o život luxusnej štetky a utečie. Patrikovi to oznámte, ale keďže ste mu nepriviedli sestru, nedá vám žiadnu odmenu.
Prijmite teda ich ponuku a užite si s upírkami. Patrik úctivo počká, kým skončíte a potom vtrhne do budovy v doprovode stráží. Máte možnosť pridať sa na stranu Patrika, zabiť upírky a odovzdať mu opäť do krutej opatery jeho sestru. Druhou možnosťou je pridať sa k upírkam a zabiť Patrika aj stráže a zachovať upírske štetky a ich biznis, za čo vám budú oni aj Modroočka vďačné. Treťou možnosťou je pokúsiť sa byť neutrálny a vyhlásiť, nech si to vybavia medzi sebou. Vtedy vás napadnú aj upírky (keďže ste ich neochránili potom, čo ste sa s nimi vyspali) aj Patrik s vojakmi (keďže ste nedodržali dohodu). Takže zabijete všetkých a nevďačná modrooká suka vám iba vynadá. Vašou odmenou bude 200 orenov.

9. Marigordova Lutna
V krčme nájdete aj barda Marigolda. Posťažuje sa, že prišiel o svoju lutnu, keď ho nachytal otec dievčiny, ktorú mal učiť poézii, no vyvinulo sa to inak. Zájdite do domu tohto kupca. Jeho dom je na rohu ulice vedúcej na sever od prostrednej, Mariborskej brány. Po vstupe sa hneď na vás oborí kupec. Môžete ho podplatiť niekoľkými zlatkami, aby zmäkol, alebo ho zmlátiť v pästnom súboji. Tak, či tak, nechá vás na pokoji a môžete si prezrieť jeho dom. Na poschodí je jeho dcéra, ktorá spomenie Marigolda. V jej skrini nájdete Marigoldovu lutnu. Zaneste mu ju. Nedostanete žiadnu odmenu za službu priateľovi, akurát vás pozve na svoje predstavenie, ktoré bude po ôsmej večer v krčme.

10. Kráska a zviera
Pri móle v bažinách postáva prostitútka Carmen. Pohovorte si s ňou a zistíte, že jej milovaný je vlkodlak a rada by mu pomohla. Dúfa, že jej poradia v háji druidov. Povedzte jej, že bažiny sú nebezpečné a že sa u druidov zastavíte miesto nej. Potom sa vráti naspäť do mesta, do kláštornej štvrti k svojmu bordelu. V háji druidov sa spýtajte Hierofanta na to, ako sa dá vyliečiť lykantropia. Povie vám o pár spôsoboch, ale vraj je dôležité poznať totožnosť nakazeného, aby ste zistili, či ešte v srdci zostal človekom.
Naspäť v meste zájdite za Carmen a spýtajte sa jej, kto jej jej milovaným. Odmietne vám to prezradiť, tak to budete musieť zistiť inak. Keď budete plniť úlohu „Zámka a kľúč“ a keď vyjdete na ulicu z úkrytu Salamandry, stretnete vlkodlaka. Zistíte, že je to kapitán stráží Vincent Meis. Využíva svoju silu, aby v noci likvidoval členov Salamandry a ochraňoval nevinných.
Zájdite potom za Carmen a keď už viete, kto jej je milovaným, tak si s ňou pohovorte. Postupne jej odporučte všetky tri metódy liečby lykantropie, ktoré viete od Hierofanta. Najprv jej odporučte košeľu z kozích pyskov. Nazbierajte, alebo kúpte päť kusov tejto rastliny a dajte jej ich. Keď sa zastavíte neskôr, zistíte, že to nezabralo. Zájdite za Kalksteinom a poproste ho, aby vám pripravil odvar na liečbu lykantropie. Dá vám ho zato, že ste mu predtým pomohli, no potrebuje do neho ešte panenskú slzu. Carmen do úvahy nepripadá a ja som v meste nenašiel žiadnu pannu (ani len deti-dievčatká sa v tomto nedali osloviť. Ktovie prečo). V takom prípade skočte za Sigfriedom. Ako rytier rádu zložil sľub celibátu a jeho slza postačí. Ak ste sa však pridali k Neľuďom, tak zájdite do Lebedovho špitálu a tamojšie sestry sú tiež panny, ktoré pre vás radi vyronia slzu.
No ani elixír nezaberie. Tak jej napokon odporučte poslednú metódu a tou je pravá láska. Poraďte jej, aby mu vyznala lásku. Poprosí vás, aby ste si s ním pohovorili. Zájdite za Vincentom a povedzte mu, aby si vybral medzi silou a láskou. Zájdite naspäť za Carmen a zistíte, že už si lásku vyznali obaja a zdá sa, že sa všetko na dobré obracia.

11. Prsteň
V prístave vedľa kláštornej štvrti nájdete zúfalého kupca. Pohovorte si s ním a povie vám, že v bažinách zahynul jeho strýko, ktorý mal ich rodový prsteň. Ten by rád získal späť. V bažinách zájdite k oltáru Melitelé (kde ho kupec videl naposledy) a na ostrovčeku za oltárom je mŕtve telo. U neho nájdete prsteň, ktorý si vezmite a zaneste ho naspäť na hrádzu kupcovi. Dostanete odmenu 100 orenov.

12. Utrápená ošetrovateľka
Pri Lebedvom špitáli v kláštornej štvrti nájdete okolo obeda postávať vydesenú ošetrovateľku, ktorá vám povie, že niečo divné sa deje v dome jej babičky. Jednoduchá úloha. Zájdite v noci do babkinho domu (cez deň vás babka vyhodí a Geralt si na dôchodcov nedovolí) a v pivnici zabite fleddera. Okolo obeda zase zájdite k špitálu a oznámte splnenie ošetrovateľke. Dostanete 50 orenov.

13. Nebude to bolieť
V meste, v kláštornej štvrte je trpaslík Zahin Schmartz. Je to zubár a zároveň zberateľ zaujímavých chrupov. Sľúbi vám odmenu za neobvyklé hryzáky. Keď ho nenájdete na ulici, tak bude u seba, býva teraz v dome po detektívovi Raymondovi. Na všetky zuby, ktoré vykupuje hneď nenarazíte a dostanete sa k nim až v ďalších kapitolách. Neskôr na Zahina narazíte až v piatej kapitole v Starej Wyzime. Tam sídli v Katovnej veži, do ktorej získate prístup po uvoľnení barikád. Tam mu môžete dopredať zvyšné zuby pre dokončenie úlohy.
Môžete mu predať obyčajný zvierací zub (25 orenov), Lebku Barghesta (ak ste si nejakú nechali z prvej kapitoly, 50 orenov), Čeľusť Nekrofága (150 orenov), zub Fledera (100 orenov), zuby Požieračky (125 orenov), tesák Alpy (150 orenov) a napokon Zub slávneho boxera (250 orenov, tento zub získate, ak porazíte v boxerskom zápase všetkých boxerov a napokon v piatej kapitole, v jaskyni v bažinách aj majstra Zdenka). Keď mu odovzdáte vzorku každého zubu, úloha je splnená a dostanete od neho meč (Runuvý Shilill z Mahakamu).

14. Hľadaný (časť tretia)
V predošlých kapitolách ste začali úlohu „Hľadaný“, v rámci ktorej ste mali dolapiť Magistra. Túto úlohu dokončíte pri záverečnej úlohe tejto kapitoly „Ide do tuhého“.

15. Dravá Wyverna
Na severe v bažinách, na ostrove wyvern je obrovská Wyverna zvaná Moa. Zabite ju a vezmite si ako trofej jej hlavu. Tú odovzdajte vrchnému lovcovi, ktorý sa z podhradia presunul do kupeckej štvrti mesta, neďaleko cintorína. Dostanete odmenu 600 orenov.

16. Biely Tesák
V bažinách sa potuluje obrovský vlk Woref. Sprevádza ho malá skupinka bežných vlkov. Zvykne sa pohybovať poniže zatopenej veže. Nájdite ho, zabite ho, vezmite si jeho hlavu ako trofej a tú odovzdajte vrchnému lovcovi v kupeckej štvrti za 600 orenov.

17. Objednávka: Graviery
Starosta Velerad vám zaplatí za likvidáciu piatich Gravierov. Ako dôkaz mu prineste päť ich kostí. Na získanie kostí potrebujete informácie z knihy „Kniha strachu a nenávisti, zväzok I“. Knihu ste už mohli čítať aj pre iné úlohy a tiež aj získať kosti Gravierov v predošlej kapitole. Nejakých nájdete aj v tejto. Odovzdajte kosti starostovi za 200 orenov.

18. Objednávka: Fledderovia
Starosta Velerad vám zaplatí za likvidáciu piatich Fledderov. Ako dôkaz mu prineste tri ich zuby. V minulej kapitole ste na jedného mohli naraziť v krypte a nejakí sa objavovali v noci v chudobnej štvrti. Ďalších nájdete aj tu opäť na cintoríne, v krypte a prípadne pri prepade banky. Pre získanie zubov nepotrebujete detailnejšie informácie z kníh. Odovzdajte starostovi zuby za 200 orenov.

19. Objednávka: Ghulovia
Starosta Velerad vám zaplatí za likvidáciu dvanástich Ghulov. Ako dôkaz mu prineste ich krv. Na získanie ich krvi potrebujete informácie z knihy „Kniha strachu a nenávisti, zväzok I“. Knihu ste už mohli čítať aj pre iné úlohy a tiež aj získať v predošlej kapitole dostatok krvi. Ďalších ghulov nájdete aj v tejto kapitole v noci v bažinách neďaleko veže. Odovzdajte fľaštičky s krvou starostovi za 150 orenov.

20. Objednávka: Kikimory
Starosta Velerad vám zaplatí za likvidáciu desiatich Kikimor. Ako dôkaz mu prineste ich pazúry. Na získanie ich pazúrov potrebujete informácie z knihy „Zázračný svet insektoidov“, ktorú môžete kúpiť od predavača v kupeckej štvrti. Na kikimory narazíte v bažinách, alebo v meste v kupeckej štvrti počas noci. Odovzdajte pazúry starostovi za 200 orenov.

21. Objednávka: Kuroliškovia
Pisár pracujúci na radnici chce päť pier z Kuroliškov. Kuroliškov nájdete v bažinác, v zadnej časti jaskyne. Zabite ich a vezmite si ich perá. Odovzdajte ich pisárovi na radnici za 200 orenov.

22. Objednávka: Wyverny
Krčmár z krčmy „Nový Narakort“ má záujem o tri kusy mäsa z wyverien. Na získanie ich mäsa o nich nepotrebujete detailnejšie informácie. Wyverny nájdete na ich ostrove na severe v bažinách, východne od hája druidov. Mäso ste z nich mohli získať už v minulej kapitole, ak ste s nimi bojovali. Mäso odovzdajte krčmárovi za odmenu 200 orenov.

23. Objednávka: Archespory
Žalárnik Šémko chce tri fľaštičky miazgy z mäsožravých rastlín Archespor. Tie nájdete v bažinách, v okolí Mágovej veže a zatopenej veže. Po ich juhozápadnej strane. Odovzdajte Šémkovi tri fľašky ich miazgy za 200 orenov.

Kapitola IV

**Zaujímavosti**:

* Od krčmára si môžete vypočuť príbeh o Ciri, hrdinke z románu zaklínača.
* V krčme môžete poraziť v pästnom súboji bitkára menom Skala. Po výhre si zvoľte odmenu (runy, či zlato) a tiež vám povie, že je ešte jeden boxerský šampión žijúci v bažinách.
* V Adamovom dome nájdete knihy „Rozprávky“ a „Balady a bájky“.
* V dome oproti domu Celiny nájdete knihu „Staršia krv“.
* V oblasti Polí je na kopci pri stromoch skupina Wyvern a pri nich mŕtvola, ktorá má celkom slušný meč (Runový Sihil z Mahakahamu).
* U pustovníka si môžete kúpiť recept na špeciálny elixír využívajúci ingredienciu z Dagona, ktorého v tejto kapitole stretnete. Tento recept tiež získate od Berengara na konci úlohy „Cesty osudu“.
* Keď si pohovoríte s Pani jazera a následne s Pustovníkom v oblasti polí, zistíte, že Pani Jazera slúžili rytieri, ktorí však zahynuli pri honbe za svätým grálom. Keď sa budete následne rozprávať s Pani Jazera, môžete na to naviesť tému a zistíte, že je veľmi osamelá a dokáže vášnivo oceniť prítomnosť silného zaklínača.
* V dome pri krčme žije buď starena, ktorá pracuje ako miestna liečiteľka (ak ste nechali v prvej kapitole zomrieť Abigail), alebo tam bude Abigail a starena zomrie (ak ste Abi zachránili). Pre vaše potreby vám rovnako poslúži Abi aj liečiteľka.

1. Zatopené mesto
Geralt bol teleportovaný preč z mesta a objavil sa na brehu rieky. Po scénke si môžete pohovoriť s malým dievčatkom a zistiť od neho informácie o oblasti, kde ste sa objavili. Všeobecne z rozhovorov s rôznymi postavami zistíte, že ľudia majú problém s ryboľuďmi, no už si na vyriešenie tohto problému najali iného zaklínača, ktorým je práve Berengar.
Zájdite za Berengarom do krypty a splňte prvú časť úlohy s ním súvisiacej („Cesty osudu“). On vám potom prenechá svoj kontrakt na vyriešenie problému s ryboľuďmi. Teraz si môžete pohovoriť s tromi osobami a vyriešiť túto úlohu v prospech ľudí, v prospech ryboľudí a neutrálne. Celý problém je v tom, že ľudia a ryboľudia spolu vychádzali, ale niektorí ryboľudia začali uctievať Dagona, ktorý vyžaduje krvavé obete. S týmito odpadlíckymi ryboľuďmi nesúhlasia ani ostatní z ich druhu.
- V krčme je Julian, ktorý vás požiada, aby ste zabili Dagona. Odvezte sa loďkou z brehu na ostrov a zájdite na jeho koniec, kde je Dagonov chrám. Napadnite tam Dagonovho kňaza (Dagonov Akolyta) a zabite ho. Objaví sa Dagon. Likvidujte len jeho nasledovníkov, na neho útočiť nemôžete. Za ich likvidáciu ubúda život aj jemu – tak ho takto zničte. Vráťte sa oznámiť Julianovi zničenie Dagona a dostanete od neho veľký diamant.
- V noci je pri oltári Panej jazera na brehu rieky kňaz ryboľudí, ktorý sa s vami bude zhovárať, pokiaľ nablízku nebudú Dagonovi nasledovníci, pred ktorými sa kňaz schová do vody. Požiada vás tiež, aby ste zabili Dagona. Ten sa objaví len keď mu je obetovaná krv, no kňaz nechce ľudskú, či ryboľudskú krv, tak máte obetovať kravu. Zájdite do dediny, kde majú pri jednom dome výstavnú kravu, pýchu celej dediny. Dajte jej sušené ovocie (môžete ho kúpiť v dedine u pekára) a bude vás nasledovať. Odveďte ju na breh rieky a loďkou sa odvezte na ostrov. Na ostrove prejdite až na koniec, do Dagonovho chrámu a zabite kravu. Objaví sa Dagon. Likvidujte len jeho nasledovníkov, na neho útočiť nemôžete. Za ich likvidáciu ubúda život aj jemu – tak ho takto zničte. Informujte o jeho zničení kňaza a dostanete za odmenu meč (Ceremoniálny meč z Deithwnu).
- Na ostrove, kam sa dostanete loďkou z brehu, je Pani jazera. Chce, aby ste to vyriešili mierovo pre obe strany. Máte jej priniesť dôkazy dobrej vôle oboch strán. Aké konkrétne predmety chce, zistíte z oltára pri jej soche. Oltár je na brehu, kde sa v noci zdržiava kňaz ryboľudí. Tam nájdete napísaný starý príbeh o miery medzi ľuďmi a ryboľuďmi. Od kňaza ryboľudí si vypýtajte zlatý náramok a od Juliana v krčme si vypýtajte alabastrovú sošku. Oba predmety zaneste Panej jazera a ona vám dá rubín, v ktorom je kvapka jej krvi. Ten obetujte na oltári Dagona, tu na ostrove Panej jazera. Objaví sa Dagon. Likvidujte len jeho nasledovníkov, na neho útočiť nemôžete. Za ich likvidáciu ubúda život aj jemu – tak ho takto zničte. Potom oznámte splnenie úlohy Panej jazera a tá vám obnoví časť vašej pamäte, čím získate jeden strieborný talent.

2. V poludňajšej žiare
Dozvedeli ste sa, že starostova dcéra Alina si má brať bohatého kupca Juliana. Za Julianom však pokukuje Alinina sestra Celina. Alinu by chcel aj miestny chlapík Adam. Pohovorte si v dedine s Alinou a poprosí vás zistiť, či Julianovi nepletie hlavu Celina. Zájdite ku krčme a zistíte, že Celina sa pokúša o Juliana, ale ten je v pohode. Pohovorte si s Celinou a zistíte, že veľmi na sestru žiarli. Závidí jej všetko aj prsteň, čo dostala od Juliana. Naznačí vám vďačnosť, ak jej dáte krajší prsteň. Dal som jej zlatý prsteň, čo som mal v inventári (možno stačí aj lacnejší) a vášnivo ukázala svoju vďačnosť, ktorá však bola len aktom trucu voči Aline (čo však Geralta trápiť nemusí).
Oznámte Aline, že je všetko v poriadku. Neskôr, keď postúpite v úlohe „Alvin“ a odovzdáte Alvinovi medailón, tak vám povie o svojich snoch o Aline. Zájdite za Julianom a ten vám povie, že sa niekde na poliach Alina stratila. Zájdite cez deň (po obede) na polia a nájdite tam Alinu. Zistíte, že sa z nej stala Poludnica, keďže ju chuderu zabila jej sestra Celina. O chvíľu uvidíte, ako zas Celinu zabije Adam, keďže bol zaľúbený do Aliny. Z Celiny sa zas stane Polnočnica.
Vráťte sa za Julianom a oznámte mu toto zistenie (a rozhodnite sa, či udáte Adama, alebo si necháte pre seba, že zabil Celinu). Julian chce, aby ste jej duchovi pomohli. Ako ste už zistili, Alina si neuvedomuje, čo sa s ňou stalo, tak jej musíte vrátiť pamäť. Na to poslúži zrkadlo, ktorého päť kúskov leží po celej oblasti polí (Toto zistíte od Marigolda, alebo od liečiteľky / Abigail). Vydajte sa tam a zozbierajte všetky kúsky (na streche starého mlyna, na malom statku na východe, pri druidskom kruhu, pri mohylách a pustovníkovi a napokon pri ceste k brehu). Pri každom bude čakať Poludnica, ktorú musíte zabiť.
Keď máte všetky kúsky zrkadla, dajte ich kováčovi v dedine, ktorý ich za 100 orenov spojí do zrkadla. Zrkadlo zaneste duchovi Aliny. Tá si spomenie na to kým je (respektíve kým bola), ale neuvedomuje si, že je mŕtva. Zájdite za liečiteľkou (Abigail) pri krčme a spýtajte sa, ako môžete Aline pomôcť. Vaše možnosti závisia od toho, ako ste sa rozhodli na konci prvej kapitoly. Ak ste nechali dedinčanov zabiť Abigail, tak máte na rukách krv nevinného človeka a prichádza do úvahy len obeť inej osoby. Ak ste pomohli Abigail a zachránili ju pred dedinčanmi, tak máte k dispozícii možnosť básne.
- Ak ste teda nechali Abigail zomrieť, zistíte, že s mŕtvymi sa môže zhovárať len mŕtvy. Zájdite za Adamom (do oblasti polí, kde táborí, alebo do jeho domu, ak ste ho udali – kľúč od domu vám dá Julian). Povedzte mu, že s Alinou sa môže zhovárať len mŕtvy a keďže je to jediná možnosť, Adam sa zabije, aby pomohol svojej milovanej. Ako duchovia spolu odídu.
- Ak ste zachránili Abigail, tak zistíte, že môžete zdržať poludnicu poéziu. Zájdite za Marigoldom a požiadajte ho, aby prišiel do polí a predniesol tam nejakú báseň. Zájdite večer (okolo šiestej, keď bude zapadať slnko) k stromu obesencov a oslovte Marigolda. Ten prednesie báseň, ktorú musíte dvakrát doplniť (slová „zombie“ a „Duša stratená“). Alina sa stretne s polnočnicou Celinou a zistí, že už bola pomstená. Tým dôjde pokoja.
- Keď pomôžete duchovi Aliny jedným, či druhým spôsobom, už len zájdite do krčmy oznámiť svoj úspech Julianovi, ktorý vám dá 400 orenov. Tým úloha končí. Keď však neskôr zájdete po polnoci do polí, nájdete tam Polnočnicu, ducha Celiny (alebo ju môžete osloviť hneď, ako skončí rozhovor s Alinou, ak ste jej pomohli za pomoci Marigolda). Môžete pomôcť aj jej (už mimo úlohy), ale len ak máte veniec z nesmrteľníka, ktorý si môžete zvoliť ako odmenu od pustovníka (pri jeho úlohe „Prenasledovanie Divokého Honu“). Ak jej dáte veniec, jej duch dôjde pokoja. Ak veniec nemáte, musíte ju proste zničiť.

3. Cesty osudu, Berengarovo Tajomstvo
V dedine sa dozviete, že si miestni najali zaklínača Berengara, ktorý sa vydal do krypty. Krypta je naľavo od prechodu do dediny z oblasti brehu. Vojdite tam a nájdete Berengara. Než vyčistíte kryptu od nemŕtvych, nebude sa s vami chcieť zhovárať, len párkrát vám niečo povie, tak ho sprevádzajte a spoločne pozabíjajte všetky stvorenia v krypte. Keď bude čistá, povie vám, že si s vami pohovorí. Zájdite za ním vonku pred kryptou k ohnisku a pohovorte si. Zistíte, že pracoval pre Salamandru, že neznáša zaklínačov, hoci je sám zaklínač a tiež u neho môžete aktivovať úlohu „Zbroj“.
Neskôr, keď sa budete rozprávať s Paňou jazera, spýtajte sa na jej zamyslenie a povie vám, aby ste si pohovorili s Berengarom o osude. Oslovte ho a zistíte, že nenávidí zaklínačov, lebo im nevie odpustiť, že mu stanovili cestu života bez jeho rozhodnutia. Na osud neverí. Zájdite za Pani jazera a povedzte jej o vašom rozhovore. Sľúbi vám dar, no až nadíde vhodná chvíľa. Keď splníte úlohy „V poludňajšej žiare“ a „Zatopené mesto“, tak zájdite opäť za Paňou jazera. Dostanete od nej do daru nový strieborný meč Aerondight a pasuje vás tiež na rytiera. Pri návrate k loďke vás zastaví Berengar. Povie vám, že to on pomohol Salamandre dostať sa do Kaer Morhen a neskôr, keď ho po úteku chytili ako pracoval pre Kalksteina, tak ho prinútili, aby pátral po Alvinovi. Rozhodnite sa, čo spravíte. Môžete ho nechať odísť a dostanete od neho recepty, list a neskôr ho ešte stretnete. Môžete ho tiež zabiť za jeho slabosť a zradu a získať tieto predmety aj tak plus naviac jeho medailón.

4. Alvin
Po vstupe do oblasti s dedinou vás osloví Marigold s tým, že v dedine je aj Alvin. Stará sa o neho Alina, starostova dcéra. Triss chce, aby ste na neho dohliadli. Zájdite za ním a oslovte ho. Potom choďte opäť za Marigoldom (bude v krčme) a povedzte mu, že ste Alvina našli. Vtedy si spomenie, že má pre neho amulet z dwimeritu, ktorý pre Alvina poslala Triss. Tiež dostanete od Marigolda list od svojej milej (Triss / Shani). (Ak chcete, môžete jej odpísať, pohovorte si s Marigoldom ohľadne obsahu a list potom odovzdajte kráľovi rybárovi, aby ho doručil do mesta).
Vydajte sa odovzdať Alvinovi prívesok. Ak ste sa spojili s Triss Ranuncul, tak je Alvin pri ruinách za kopcom za dedinou, neďaleko krčmy. Zájdite tam a zistíte, že si ho tu chce nechať duch hráča. Môžete si s duchom zahrať o Alvina kocky (duch je profesionálny hráč pre vašu úlohu s hraním kociek), alebo ho zabiť. Tak, či tak, Alvina získate a nasadíte mu prívesok. Ak ste sa spojili so Shani, tak Alvina nájdete pri rieke. Keď sa priblížite, napadne vás Požieračka. Zabite ju a Alvinovi nasadíte prívesok.
Potom vás bude Alvin sprevádzať pri vašich potulkách a občas sa vás spýta otázky o živote, o láske, o zaklínačoch, o svojich schopnostiach, tak mu odpovedzte, ako uznáte za vhodné pri formovaní jeho názorov na svet. Alvin napokon zmizne počas boja v dedine pri úlohe „Slobodní elfovia“.

5. Slobodní elfovia
Keď splníte úlohy „V poludňajšej žiare“ a „Zatopené mesto“, tak sa na brehu objaví skupina rytierov Planúcej ruže a Biela Rayla, ktorá ich vedie. Zistíte, že elfovia vedení Toruviel zajali ľudí z dediny a držia ich ako rukojemníkov. Dohodnite sa s Raylou, že nech zatiaľ čakajú, kým sa to pokúsite urovnať mierovo. Ak si pohovoríte s jej mužmi zistíte, že tí sú chtiví boja a navrhnú vám, aby ste im pomohli s elfmi.
Vydajte sa do dediny, kde vám Marigold popíše situáciu. Teraz sa definitívne rozhodnete, na ktorú stranu sa pridáte. Môžete si vybrať neutrálnu stranu, rád Planúcej ruže (ak ste im v meste pomohli pri úlohe „Veľká banková lúpež“) alebo Neľudí (ak ste im v meste pomohli pri úlohe „Veľká banková lúpež“).
Vojdite do dediny a pohovorte si s Alvinom a s Toruviel. Potom zas oslovte Marigolda. Ten vás podporí, nech sa rozhodnete akokoľvek, ale rozhodnutie je na vás.
Ako spojenec rádu pomôžte pozabíjať elfov, ako spojenec elfov pomôžte pozabíjať rytierov a ako neutrál pozabíjajte všetkých.
Po boji sa presuňte na breh, kde čaká Biela Rayla. Povie vám, že ju jej muži zradili, keď chcela čakať na vás a zaútočili bez nej. Zájdite k loďke a spolu s Marigoldom sa vráťte do Wyzimy, čím končí táto kapitola.

6. Zvyk je železná košeľa
Na brehu rieky nájdete dryádu Najádu, ktorá sa posťažuje, že jej utopenec Zefír ukradol náhrdelník. Aby ste však vylákali Zephyra, musíte zabiť isté množstvo utopencov. Sú tri skupiny utopencov. Jedna je na brehu rieky, poniže jaskyne, v ktorej táboria elfovia. Druhá skupina je na ostrove, kam sa dá dopraviť loďkou, sú v brode, ktorým idete od loďky na ostrov. Tretia skupina je pri rieke za dedinou. Keď zabijete tretiu skupinu, objaví sa Zefír. Zabite ho a vezmite si z jeho tela náhrdelník. Ten odovzdajte Najáde. Môžete si zvoliť odmenu, buď prijmete knihu o ryboľuďoch (informácie o nich do registra), mesačnú runu (pre strieborný meč), alebo si zvolíte to, že zakaždým, keď budete potrebovať, tak vás Najáda vylieči.

7. Pokušiteľka
V dedine je aj miestny kováč. Vstúpte do jeho domu a pohovorte si s jeho ženou. Povie vám, že jej manžel si užíva so sukubou. Je proti tomu, no nemusíte ju zabíjať. Žena pozná recept, ako sukubu zaplašiť, no na to potrebuje 9 kusov žiariaceho prachu z Poludníc. Keď vyjdete z domu, osloví vás aj kováč, ktorý vám povie, že je len chlap a o nič nejde. Aby upokojil svoju ženu, tak uspí sukubu, aby si žena myslela, že ju zapudili a neskôr ju prebudí. Aby ju však mohol uspať, potrebuje 9 kusov tieňového prachu z Požieračiek. Na poliach nájdete od obeda do večera Poludnice a od polnoci do rána zas Požieračky. Získajte deväť kusov toho prachu, ktorý chcete a odovzdajte ho buď kováčovi, alebo jeho žene pre splnenie úlohy. Za odmenu dostanete od kováčovej ženy knihu o poľných rastlinách, alebo od kováča máte na výber červený meteorit pre vylepšenie meča, alebo peniaze.

8. Prenasledovanie Divokého Honu
V oblasti polí žije v malej usadlosti pustovník. Pohovorte si s ním. Spomenie neďaleký druidský kruh s prastarou sochou bohyne. Priťahuje rozličné sily a teraz sa tam začal objavovať Divoký Hon. Požiada vás, aby ste zabili deväť prízrakov, čím by ste Hon mohli odplašiť. Tiež vás varuje, že sa môže objaviť aj Kráľ Divokého Honu (ktorého ste stretli v Podhradí) a ten je vraj prisilným súperom. Ak s ním nechcete bojovať, tak ho môžete zapudiť tým, že necháte v kruhu zhorieť koreň mandragory. Korene rastú na mohylách za pustovníkovým domom a v kruhu druidov stačí koreň vhodiť do ohňa sochy. Inak sa nemusíte obťažovať, ak prízraky odlákate a zabijete mimo, Kráľ Honu sám zmizne. Tak, či tak, v noci sa objavte pri druidskom kruhu a zabite deväť prízrakov, budú sa pri kruhu objavovať po troch. Pri druhej trojici sa objaví aj ich Kráľ (ak ste nespálili mandragoru).
Keď zabijete deväť prízrakov, tak sa vráťte to oznámiť pustovníkovi. Vyberte si odmenu. Buď knihu o upíroch (informácie do registra o upíroch, bruxách a podobne), alebo jeho dom (ktorý sa vám sprístupní), alebo veniec z nesmrteľníka (ten budete potrebovať pri úlohe „V poludňajšej žiare“, ale nie je nevyhnutný).

9. Drobné problémy
V oblasti s dedinou je za kopcom pri moste Tesár Han. Posťažuje sa vám, že zakaždým, keď postúpi v práci na moste, tak mu ho v noci zas niekto zničí. Podozrieva škretov. Vydajte sa za liečiteľkou (Abigail), ktorá žije pri krčme – tá by vám mohla poradiť, ako na nich. Tá vám povie, že škreti potrebujú niečo ako prejav dobrej vôle a mohol by to byť mačací postroj, ktorý im ukradol iný kmeň škretov z polí. Zájdite do oblasti polí a tam vstúpte do krypty na kopci uprostred. V krypte nájdete v jednej miestnosti skupinu škretov. Z ich oltára si vezmite mačací postroj. Môžete sa opäť spýtať liečiteľky (Abigail), čo ďalej. Mačací postroj dajte do oltára, ktorý je neďaleko mostu a tesára Hana. Na oplátku dostanete od tejto skupiny škretov štvorlístok. Ten dajte Hanovi a keď ho bude nosiť, nechajú ho škreti na pokoji. Za odmenu si môžete vziať knihu (o prízrakoch a divokom hone), alebo 400 orenov, alebo požiadať Hanovho syna Pata, nech vás ako lučištník sprevádza.

10. Denný chlieb
Na brehu rieky, obďaleč od domu Kráľa Rybára táboria v jaskyni elfovia. Pohovorte si s ich vodkyňou Toruviel. Požiada vás o päť kusov chleba a dá vám 20 orenov. Zájdite za pekárom v dedine a kúpte chlieb. Jeden stojí päť orenov, tak za jeden proste zaplaťte vlastnými peniazmi a chleby potom zaneste naspäť Toruviel.
Po splnení úlohy vojdite do jaskyne a oslovte elfku. Môžete jej dať nejaké jedlo a ona vám na oplátku odovzdá svoje telo.

11. Kocky: Podvodník
Ak ste porazili profesionálnych hráčov kociek, môžete si zahrať s tými najlepšími. Sú to Marigold, Duch mŕtveho hráča (s ktorým sa stretnete, ak ste sa vzťahovo spojili s Triss), Chiradean (elf pri elfoch táboriacich v jaskyni na brehu, hrá s vami, len ak ste pri prepade banky pomohli neľuďom).

12. Kňaz Ryboľudí
V oblasti polí sa pohybuje Kňaz Ryboľudí. Je to vyznávač Dagona, teda zlý a hneď vás sám napadne, takže si jeho zabitím nepoškodíte žiadne vzťahy. Nájdete ho poniže starej zrúcaniny pri vode. Je označený ako Teju. Zabite ho a jeho hlavu odovzdajte ako trofej starostovi dediny, Tobiasovi Hoffmanovi za 800 orenov.

13. Prastarý Nekrofág
V krypte v oblasti polí (môžete tam plniť úlohu „Drobné problémy“) nájdite miestnosť s popukanou stenou, ktorú prerazte znamením Aard. Za ňou je starý nekrofág Ureus. Zabite ho a jeho hlavu odovzdajte ako trofej starostovi dediny, Tobiasovi Hoffmanovi za 800 orenov.

14. Objednávka: Požieračky
Objednávky visia na tabuli pred krčmou. Liečiteľka (alebo Abigail) z domčeku pri krčme chce 10 zubov požieračiek. Tie nájdete po polnoci v oblasti polí a pár aj v okolí dediny. Dajte jej 10 zubov za 150 (300) orenov.

15. Objednávka: Baziliškovia
Objednávky visia na tabuli pred krčmou. V krčme je kupec Julian, ktorý chce tri kože z Baziliškov. Skupinu Baziliškov nájdete na ostrovčeku, kam sa dá preplaviť loďkou z brehu. Na ostrove sú za skalami naľavo od loďky. Za tri kože dostanete od Juliana 250 orenov.

16. Objednávka: Kráľovské Wywerny
Objednávky visia na tabuli pred krčmou. Krčmár chce tri vajcia wyvern. Vajcia nájdete len v telách Kráľovských Wyvern, nie u obyčajných. Vajcia už môžete mať od wyvern z bažín z tretej kapitoly. Tu nájdete nejaké na ostrove, kam sa dá dostať loďkou a nejaké sú aj v oblasti polí. Za tri vajcia vám dá krčmár 250 orenov.

17. Objednávka: Skolopendromorfovia
Objednávky visia na tabuli pred krčmou. Elfský remeselník chce tri panciere skolopendromorfov. Týchto obrích červov nájdete aj v okolí dediny, za kopcom medzi mostom a krčmou. Elfský remeselník je na brehu rieky pri jaskyni, kde táboria elfovia. Zaneste mu tri panciere a dostanete 250 orenov.

18. Objednávka: Alpy
Objednávky visia na tabuli pred krčmou. Starosta Tobias Hoffman chce päť zubov Álp. Alpy sú v krypte, kde s nimi budete bojovať s Berengarom („Cesty osudu“). Získajte tam päť ich tesákov a tie odovzdajte starostovi za 250 orenov.

19. Zbroj (Časť prvá)
Pri rozhovore s Berengarom sa dozviete o unikátnej zbroji legendárneho zaklínača Havrana. Ďalšie informácie o zbroji môžete získať od kováča v dedine a od elfského remeselníka pri jaskyni elfov. V krypte na brehu môžete nájsť časť tejto zbroje. Na teraz je to všetko, v úlohe môžete pokračovať v piatej kapitole.

Kapitola V

**Zaujímavosti**:

* V tejto kapitole vám bude Marigold fungovať miesto krčmára, teda môžete si u neho uskladňovať predmety. No len zo začiatku, potom budete začas odkázaní sami na seba.
* V špitáli môžete dať liečivá ošetrovateľkám (Lastovičku sestre, alebo elixír Rafarda Bieleho elfskej ošetrovateľke a dostanete od nich informácie o Ifrítoch a tak nemusíte kupovať drahú knihu s ich popisom. Knihu „Posledné Prianie“, tiež popisujúci Ifrítov nájdete aj v hrobke so strigou).
* V dome u Kalksteina je kniha „Dvojitý Alzurov štít“, ktorá vám pridá informácie o Kostihlavovi.
* V špitái nájdete knihu „Odčarovanie Strigy“.
* V bažinách nájdete v jednej jaskyni legendárneho boxera Zdena. Ak ste porazili boxerov v predošlých kapitolách, môžete bojovať aj s ním. Musíte ho poraziť dvakrát (po výhre stačí opustiť jaskyňu, vrátiť sa a môžete bojovať znova). Ako trofej získate jeho zub a celkovo sa po dvoch výhrach stávate legendárnym boxerom a šampiónom kráľovstva.
* Pri rozhovore s najstarším druidom v ich jaskyni v bažinách zistíte, že v týchto ťažkých časoch potrebujú isté veci. Ak im ich odovzdáte, dostanete niečo na oplátku. Chceli by listy Kozieho Pysku (dostanete elixír Lastovička), dámske šatky (dostanete elixír Hrom), drahokamy (podporné elixíry) a biele ruže (ďalšie elixíry).

1. Chuť pomsty, Jej veličenstvo Striga
Obe tieto úlohy sa týkajú hlavného príbehu a úzko spolu súvisia, preto sú spísané spolu.
Po návrate do mesta sa dostávate loďkou na hrádzu k horiacemu mestu v ktorom bojujú ľudia a neľudia. Na brehu nájdete svojich známych. Vybehnite hore na most a prebojujte sa k bráne do Starej Wyzimy. Vstúpte a uvidíte kráľa Foltesta, ako sa stretne s veľmajstrom rádu Planúcej Ruže Jakubom, ktorý ho zachráni pred neľudmi, no kráľ mu odmietne odovzdať velenie nad svojou armádou. Keď vás zbadá, pozve vás k sebe do paláca.
Tam vám kráľ povie o tom, že jeho dcéra Adda sa opäť premenila na strigu. Poprosí vás, aby ste to tak ako už kedysi opäť vyriešili, či už ju zbavíte prekliatia, alebo ju zabijete.
Pohovorte si s Veleradom, de Wettom a s Triss Ranuncul o Adde, čím získate ďalšie informácie (ako že Adda je dcéra kráľa a jeho sestry, čo ste mohli zistiť už predtým, že vychádza len v noci a že za kliatbu je zodpovedný zrejme niekto iný). Keď si pohovoríte s týmito postavami, oznámi vám kancelár, že chce s vami kráľ hovoriť. Zájdite do jeho súkromnej komnaty a sľúbte mu, že sa pokúsite zbaviť jeho dcéru prekliatia. Keď ste v zámku hotoví, povedzte kancelárovi, že chcete ísť do mesta a presunie vás priamo na hradby.
V meste plňte ďalšie úlohy a v rámci niektorých sa dostaňte do špitálu. Tam za vami pribehne vojak s tým, že pri horiacej veži sa objavila striga. Vyjdite do mesta a bežte k veži. Nie je to striga, len nejaký mutant. Zabite ho. Po boji vás osloví Kalkstein a potvrdí, že to bol len mutant a nie striga. Tiež vám dá recept na nový elixír, ktorý môžete zhotoviť z prísady strigy, ak ju zabijete.
Pokračujte vo vašej ďalšej úlohe v meste, v rámci ktorej sa dostanete až do cintorína v bažinách. Tu vám na začiatku pomôže Jakub de Aldesberg, veľmajster rádu Planúcej Ruže. Po vašom rozhovore už môžete voľne preskúmavať bažiny. V ich prostriedku je cintorín, na ktorom už čaká Velerad, ktorého tam kráľ poslal, aby dozrel na vašu úlohu a zistil prípadné informácie o tom, kto je zodpovedný za kliatbu.
Vstúpte do hrobky, no vedzte, že po vstupe vás tam Velerad zamkne a mreže otvorí až keď skončíte so strigou. V hrobke meditujte pri ohni až do polnoci a v miestnosti so sarkofágom nájdete strigu. Na vašom rozhodnutí bude závisieť mier a stabilita kráľovstiev Temerie a Redanie. Ak ju chcete zabiť, tak s ňou proste bojujte a zničte ju. Ak chcete Addu zachrániť, tak len naťahujte čas. Po chvíli uvidíte v miniscénke, ako jedna z piatich sviečok na sarkofágu zhasne. Musíte počkať, kým nezhasne všetkých päť sviečok. Môžete medzitým so strigou aj bojovať, ale stačí utekať. Najjednoduchšie je behať okolo sarkofágu a nechať strigu nech behá za vami. Keď zhasne piata sviečka, tak je ráno a kliatba je zlomená. Môžete si pohovoriť s Addou, ktorá je vydesená, ale v poriadku a odchádza z hrobky. Zo sarkofágu si vezmite Ostritov denník, v ktorom získate dôkaz, že za jej kliatbu je zodpovedný niekto iný. Vráťte sa von, kde vám Velerad poďakuje a odovzdá vám odkaz od kráľa v ktorom sa vraví, že Salamandra je v Starom Hradisku. Ak ste princeznú Addu zachránili, dostanete za odmenu aj silný, železný meč Diabol.
Prejdite z bažín do Starého Hradiska, kde vás čaká Joachim de Wett. Zistíte, že on je zradca, ktorý spolupracuje so Salamandrou a zoslal kliatbu na Addu. Napadne vás, tak ho aj jeho ochranku zabite. Vezmite si od neho knihu, ktorá vám pridá popisy o mutantoch Salamandry. Túto úlohu dokončíte až v epilógu, kde sa znova stretnete s kráľom a poviete mu, kto bol zradca.
Pokračujte ďalej a vybehnite na kopec do opustenej dedinky. Tu vás čaká Azar Javed a zmutovaná, oživená Rayla. Nemáte na výber tak s ňou bojujte a zabite ju. Pokračujte až na vrchol kopca a cestou sa prebojujte cez ďalších členov Salamandry a cez ich mutantov.
Hore stretnete svojho spojenca, ktorý vám povie, že sa cez hlavnú bránu nedostanete. Ak je to Sigfried, odvedie vás k starej studni na brehu, Yaevinn vás odvedie k šachte pod kopcom a Triss vás odvedie k vstupu do katakomb pri schodoch.
Po vstupe do podzemia sa prebojujte cez bojovníkov Salamandry a mutantov až na koniec. Cestou vás v jednej miestnosti zastaví Azar Javed a vpustí na vás svoj výtvor, Koščeja. Trochu silnejšia potvora, ale nie veľký problém. Zabite ju a pokračujte. Na konci na vás vypustí dvoch zmutovaných rytierov a keď ich zabijete, prenesie vás do svojej pracovne. Bojujete konečne s Azarom Javedom. Je dosť silný a často vás oslepuje a omračuje. Treba mať výdrž a porazíte ho. Ak ste nezabili v predošlej kapitole Berengara, tak sa tu objaví a pomôže vám v boji s Javedom. Ak ste ho zabili, tak máte jeho medailón, ktorý Javeda aspoň oslabí. Keď Javed padne, tak prehľadajte miestnosť a jeho telo (nájdete aj knihu „Väčší bratia“ popisujúca ďalších jeho mutantov a recept na elixír „Koščejova podstata“ umožňujúci spracovať ingredienciu z Koščeja). Keď skončíte, prezrite si jeho zrkadlo a zistíte, že so Salamandrou spolupracoval samotný Jakub de Ldesberg. Po rozhovore s Jakubom sa ocitáte opäť mimo uzavretej pracovne Javeda. Vonku si pohovorte s vašim spojencom a zájdite s ním k loďke pod kopcom. Odveziete sa naspäť do mesta a táto kapitola tým končí.

2a. Očistný plameň
Túto úlohu získate len ak ste sa pridali na stranu ľudí a k rytierom rádu Planúcej Ruže.
Na hrádzi stretnete aj trpaslíka Zoltana Chivaya. Je naštvaný na ľudí a vám šplechne, že tí vaši ľudia zabíjajú aj civilistov. Mali by ste to prešetriť. Keď sa dostanete do mesta, opäť sa stretnete s Bielou Raylou. Tá vás vyzve na súťaž v tom, kto zabije viac nepriateľov. Na výhru vám stačí získať 20 veveričích chvostov, ktoré majú pri sebe neľudia. Postupujte s ňou mestom a vstúpte do špitálu. Potom splňte časť úlohy „Jej veličenstvo Striga“ a zabite mutanta pri veži.
Vráťte sa do špitálu. Ten napadnú Veverice. Scoia´tael totiž vadí, že tu ošetrujú aj neľudí aj ľudí. Pozabíjajte ich a vyjdite von. Tam vás čaká Biela Rayla a Veverice. Pozabíjajte ich a vstúpte s Raylou do neďalekej centrály rádu Planúcej Ruže. Tam vám vojaci povedia, že treba ísť dobyť barikády. Povedzte, že si ešte potrebujete pohovoriť s Raylou. Zájdite za ňou do druhej miestnosti a môžete si spolu užiť vášne objatia pred nastávajúcim bojom.
Potom vyjdite von a postupujte s rytiermi na barikády. Zničte ľavú stranu, Aardom odrazte prekážky, porazte nepriateľov na pravej strane, odhoďte ďalšie prekážky a porazte posledných nepriateľov na vrchole barikád. Keď dobyjete barikády, už len sledujte, ako Yaevinn podlo zabije z úkrytu Raylu šípom, ten zbabelec. Prehodíte pár slov so Sigfriedom a ten vás vezme do cintorína v bažinách. Tým úloha končí. Keď sa vrátite do mesta, je po boji, rytieri mesto obsadili.

2b. Horiaca nádej
Túto úlohu získate len ak ste sa pridali na stranu neľudí a k rebelom Vevericiam.
Na hrádzi stretnete trpaslíka Zoltana Chivaya. Povie vám o tom, že rytieri rádu zabíjajú aj civilistov neľudí, ženy a deti. Chce, aby ste mu pomohli odviesť dve skupiny utečencov v meste do špitálu k Shani. Keď sa neskôr dostanete do mesta, opäť sa stretnete so Zoltanom. Zájdite na dve označené miesta v bočných uličkách a zhromaždite utečencov. Zájdite pred špitál, kde porazte rytierov rádu a vstúpte dovnútra. Potom splňte časť úlohy „Jej veličenstvo Striga“ a zabite mutanta pri veži.
Vráťte sa do špitálu. Ten napadnú rytieri rádu, tým totiž vadí, že tu ošetrujú aj neľudí aj ľudí. Pozabíjajte ich a vyjdite von. Tam vás čaká Toruviel a rytieri. Pomôžte jej pozabíjať rytierov a vstúpte s ňou do neďalekého centra rebelov. Tam vám vojaci povedia, že treba ísť dobyť barikády. Povedzte, že si ešte potrebujete pohovoriť s Toruviel. Zájdite za ňou na poschodie a môžete si spolu užiť vášne objatia pred nastávajúcim bojom.
Potom vyjdite von a postupujte s vevericami na barikády. Zničte rytierov pred barikádami, Aardom odrazte prekážky a porazte nepriateľov uprostred, ohoďte ďalšie prekážky a porazte posledných nepriateľov na vrchole barikád. Keď dobyjete barikády, už len sledujte, ako Yaevinn podlo zabije z úkrytu Raylu šípom, ten zbabelec. Prehodíte pár slov so Zoltanom a ten vás vezme do cintorína v bažinách. Tým úloha končí. Keď sa vrátite do mesta, je po boji, neľudia mesto obsadili.

2c. Pod ohnivým nebom
Po vstupe do mesta stretnete ošetrovateľky, ktoré vás požiadajú o pomoc. Chcú, aby ste ich odviedli do špitálu. Odveďte ich do špitálu a vstúpte doň zadným vchodom. Tam stretnete Shani. Potom splňte časť úlohy „Jej veličenstvo Striga“ a zabite mutanta pri veži. Vráťte sa do špitálu. Ten napadnú Veverice a po nich aj rytieri rádu. Obom vadí, že tu liečia aj ľudí, aj neľudí. Zabite obe skupiny útočníkov. Potom vás Shani požiada, aby ste ju odprevadili do bažín, kde potrebuje lieky od druidov. Vyjdite do mesta a prebojujte sa cez hromadu nemŕtvych až k diere v hradbe pri bráne. Keď sa dostanete za barikády, už len sledujte, ako Yaevinn podlo zabije z úkrytu Raylu šípom, ten zbabelec. Prehodíte pár slov so Shani a dostanete sa do cintorína v bažinách. Tým úloha končí. Shani vás sa rozlúči s tým, že do jaskyne druidov sa dostane už aj sama. Keď sa vrátite do mesta, je po boji. Veverice aj rytieri rádu sa zmasakrovali a kráľovi vojaci robia poriadky. Zájdite do špitálu a na poschodí nájdete bývalú liečiteľku rádu a ošetrovateľka z chrámu Melitelé, ktoré ste sem odviedli. Teraz, keď je Shani preč, môžu sa vám odvďačiť za vašu pomoc a tak strávite chvíle vášne v náručí týchto dvoch žien.

3. Blato a zamat
Keď budete na zámku kráľa Foltesta, tak oslovte dvoranku menom Antoinette. Poprosí vás, aby ste odovzdali peniaze trom jej bratrancom, ktorí sa ukryli v bažinách pred konfliktom, ktorý prepukol v meste. Dostanete 900 orenov a každému máte dať po 300. Ak chcete splniť úlohu, tak ich vyhľadajte a peniaze odovzdajte. Keď budete v bažinách, tak v okolí cintorína sú tri jaskyne, jedna utečenecká, jedna s druidmi a jedna s utečencami a legendárnym boxerom. V každej z týchto jaskýň nájdete jedného bratranca Antoinetty. Sú to Corbin, Buse a Ramerot. Keď im odovzdáte peniaze, od každého dostanete potvrdenku. Vráťte sa do Starej Wyzimy a potvrdenky ukážte veliteľovi Jeanovi Pierrovi. Za odmenu dostanete petardy v závislosti od toho, koľkým bratrancom ste odovzdali peniaze.

4. Kocky: Legenda
Ak ste porazili predošlé typy hráčov kociek v predošlých kapitolách, tak vám kráľ Foltest pri vašom druhom rozhovore navrhne zahrať si aj s ním. Máte jeden pokus a ak vyhráte, tak sa stanete legendárnym hráčom.

5. Zbroj (Časť druhá)
Od Berengara zo štvrtej kapitoly viete o legendárnej zbroji zaklínača Havrana. V závislosti od toho, ku komu ste sa pridali, môžete u istých postáv pokračovať v tejto úlohe.
Ak ste s rádom a na strane ľudí, tak vás Biela Rayla odporučí za miestnym kováčom rádu. Ak ste s neľuďmi, tak vás Zoltan Chivay odporučí za miestnym trpasličím kováčom. Ak ste neutrálny, tak vám o zbroji niečo povie Triss Ranuncul ešte na zámku a pošle vás za Kalksteinom, ktorý vám so zbrojou pomôže.
Musíte nájsť pár predmetov, aby vám mohli zbroj vyrobiť. V jaskyni so strigou nájdete v jednom sarkofágu Zápisky elfského minstrela. Potom v bažinách zájdite do hrobky Havrana, ktorá je pri prechode do Starého Hradiska. Na niektorých miestach musíte znamením Aard odhádzať trosky blokujúce cestu. Preskúmajte hrobku a nájdete tu kus brnenia.
Ešte potrebujete špeciálnu prísadu.
Ak ste s ľuďmi a rádom, tak musíte nájsť sväté litánie. V hrobke so strigou použite Pútnikov kameň. Použite naň znamenia Aard, Aard, Igni. Prenesiete sa do skrytej časti hrobky, v ktorej nájdete hrob svätého Grergora v ktorom je runový kameň a sväté litánie.
Ak ste s neľuďmi a vevericami, tak musíte nájsť Dvojfunkčný recyklátor prímesí a oceľových vlákien. V starej bani v bažinách (na západe bažín) nájdete Pútnikov kameň. Použite naň znamenia Igni, Igni, Aard. Prenesiete sa do skrytej časti baní, kde nájdete potrebnú prísadu.
Ak ste neutrálny, tak potrebujete magickú formulu čarodejky Agnes de Glanville. V jaskyni utečencov v ktorej je aj legendárny boxer nájdete Pútnikov kameň. Použite naň znamenia Aard, Igni, Aard a prenesiete sa do skrytej časti jaskyne, v ktorej nájdete výbavu čarodejky Agnes.

6. Krvavé krídla
V noci nájdete na cintoríne v bažinách niekoľko Garkainov. Zabite ich vodcu Wespera a vezmite si jeho hlavu ako trofej. V jaskyni s druidmi je aj kráľovský lovec, ktorý vám za ňu dá 1000 orenov.

7. Upírka z bažín
V noci nájdete na cintoríne niekoľko Burx. Medzi nimi je aj Lilly. Zabite ju a jej hlavu si vezmite ako trofej. V jaskyni s druidmi je aj kráľovský lovec, ktorý vám za ňu dá 1000 orenov.

8. Objednávka: Bloedzuigerovia
Objednávku nájdete na tabuli pred špitálom. Starý druid, ktorý je v jaskyni v bažinách chce desať flaštičiek s krvou bloedzuigerov. Tých nájdete množstvo v bažinách. Za fľaštičky dostanete 200 orenov.

9. Objednávka: Nekrofágovia
Objednávku nájdete na tabuli pred špitálom. Starý utečenec z bažín chce päť čeľustí nekrofágov. Tých nájdete v meste pri horiacej veži, kúsok od domu Kalksteina. Čeľuste odovzdajte dedovi táboriacemu na cintoríne v bažinách za 250 orenov.

10. Objednávka: Duchovia
Objednávku nájdete na tabuli pred špitálom. Kalkstein chce štyri nádoby s prachom smrti, ktorý získavate z niektorých stvorení. Najmä z duchov/ prízrakov. Tých nájdete v niektorých hrobkách, ale dosť dávok prachu už aj môžete mať z predošlých kapitol. Kalkstein je v meste vo svojom dome neďaleko horiacej veže. Dá vám za ne 300 orenov.

11. Objednávka: Bruxy
Objednávku nájdete na tabuli pred špitálom. Veliteľ Jean Pierre chce šesť fľaštičiek s krvou brux. Bruxy nájdete v noci na cintoríne v bažinách. Získajte ich krv. Jean Pierre je v meste pri prechode do bažín. Dá vám za tú krv 300 orenov.

12. Objednávka: Garkainovia
Objednávku nájdete na tabuli pred špitálom. Kalkstein chce dve fľaštičky slín Garkainov. Garkainov nájdete v noci na cintoríne v bažinách. Za dve dávky slín vám zaplatí 250 orenov.

Epilóg

1. Popol Wyzimy
Po príchode do mesta sa stretávate s Marigoldom. Obďaleč stoja Temerský kráľ Foltest a Redanský kráľ Radovid, ktorí uzatvárajú spojenectvo. Od kráľa dostanete poslednú objednávku – zabiť Jakuba de Aldesberg. Poviete mu, že za kliatbu Addy bol zodpovedný zradca de Wett (čím dokončíte úlohu „Jej veličenstvo striga“) a tiež bude odmenená osoba v závislosti od toho s kým spolupracujete (u neutrála bude Triss Ranuncu povýšená na poradkyňu kráľa, u spojenca rádu bude Sigfried povýšený na veľmajstra rádu a u spojenca neľudí dostane Yaevinn možnosť slobodne opustiť kráľovstvo).
Vybehnite na ulicu, kde útočia mutanti. Čaká vás tam Sigfried (Ako neutrál ho môžete presvedčiť, aby vás nechal prejsť, alebo ho zabiť. Ako spojenec rádu získate jeho pomoc a pridá sa k vám. Ako spojenec neľudí budete musieť Sigfrieda zabiť). Potom pokračujte ulicou k domu, kde vás zavolá utečenec do útočiska tohto príbytku. Vnútri nájdete pár známych postáv ako Pustovník, Vaska, Vivaldi, Velebný pán (ak žije), ghúl Vetala (ak žije) a dievčatko z pobrežia rieky pri dedinke Blatnica. Zbehnite do pivnice a z truhlice si vezmite recept na elixír „Sviežosť Zeugla“ (prísadu z tejto unikátnej beštie na tento špeciálny elixír získate za chvíľu) a kľúč od dverí. Prejdite dverami a prebojujte sa ďalej.
Tu stretnete Yaevinna. (Neutrál ho môže zabiť, alebo presvedčiť, aby sa zmenil, prestal stále žiť vojnou a nechal vás prejsť. Spojenec Veveríc už má Yaevinna za spoločníka a príde len pár vojakov, ktorí vám a Yaevinnovi pomôžu proti zmutovaným rytierom rádu. Spojenec Rádu musí Yaevinna zabiť). Prejdite ďalej, kde leží ranený rytier, ktorý vám dá kľúč od kanálov. Otvorte si ním dvere a vstúpte do kanálov.
Tu na vás čaká Zeugl, veľká potvora s množstvom chobotníc. Skrýva sa pod hladinou a útočí na vás len chápadlami. Zaútočte na nejaké, ale používajte skupinový štýl boja, aby ste ich zasiahli viac. Keď zraníte pár chápadiel, tak sa vynorí telo Zeugla. Útočte na neho, kým sa neponorí. Znova sa pustite do chápadiel a znova do tela, keď sa vynorí. Toto opakujte, kým ho nezničíte. Pokračujte ďalej a vybehnite naspäť do mesta, do chudobnej štvrte. Prebojujte sa až k centrále rádu. Tam necháte svojho spoločníka a sami vstúpite dovnútra. Vnútri zabite dvoch rytierov, vezmite si z ich tiel kľúč a vstúpte do haly, kde stretnete Jakuba.

2. Ľadové zrkadlo
Jakub de Aldesberg vám povie o svojich plánoch, cieľoch a svojej vízii. Napokon vás prenesie do svojej vízie budúcnosti, kde sneh a ľad ovládli celú známu krajinu. Jakub sa vyhlasuje za spasiteľa, ktorý chce zachrániť ľudstvo pred vyhynutím. Po rozhovore sa premiestni preč a vás napadne pár Ifrítov. Zabite ich a pokračujte. Ďalej sa k vám pridá vaša láska a bude vás sprevádzať (Shani, ktorá vás bude liečiť, alebo Triss, ktorá bude po vašom boku bojovať). Zistíte, že nie ste naozaj v budúcnosti, ale vo vízii Jakuba a ako on sem priviedol vás, tak aj vy si sem ťaháte svoje vízie, či prízraky v podobe rozličných osôb. No hoci vízia, ak tu zomriete, zomriete aj naozaj.
Pokračujte. Napádať vás cestou budú Kostihlavovia. Pokračujte cez nich na most, kde vás čaká Abigail, ktorá vám povie, že tieto tvory sú zmenení ľudia. Ak ste ju na konci prvej kapitoly nechali upáliť, tak na vás zaútočí a musíte ju zabiť, ak ste ju zachránili, tak vám dá pár elixírov.
Pokračujte a opäť stretnete Jakuba, no len si pokecáte. Bude obhajovať svoje konanie a ako argumenty (Teraz aj pri ďalších dvoch stretnutiach) bude používať vo svoj prospech upravené vaše vlastné slová, ktoré ste povedali v štvrtej kapitole Alvinovi, keď vám dával rozličné otázky o živote.
Pokračujte jaskyňou a objaví sa Kráľ Divokého Honu a pošle na vás pár prízrakov. Zničte ich opäť narazíte na ďalšieho spojenca (neutrála čaká Polnočnica Celina, spojenca rádu čaká Biela Rayla, ktorá vás bude sprevádzať a spojenca elfov čaká Toruviel, ktorá vám buď očaruje plameňom meče, alebo vás bude sprevádzať – v závislosti od toho, čo jej poviete). Prebojujte sa ďalej a čaká vás druhý rozhovor s Jakubom.
Pokračujte a objaví sa ďalšia postava. Ak ste s rádom, je to Yaevinn, ak ste s Vevericami, je to Sigfried a ak ste neutrálny, objavia sa obaja. Tu vás čaká boj s postavou (postavami), ktorá sa objaví. Pokračujte popri vidine Alvina až narazíte na Jakuba a čaká vás tretí rozhovor.
Pod vrcholom hory sa vám objaví posledná posila (Ak ste sňali z Addy kliatbu, tak sa objaví Adda, zmení sa na strigu a bude vám pomáhať. Ak ste Addu zabili, ale pomohli Vincentovi, tak sa objaví ten a bude vám pomáhať v podobe vlkodlaka).
Napokon dorazíte na vrchol hory, kde vás vaši spoločníci opustia. Tu máte poslednú príležitosť meditovať, rozdeliť si talenty, či namiešať elixíry. Potom vstúpte na vrchol a stretnete Jakuba. Čaká vás boj. Okolo vás budú stáť Ifríti a ako budete Jakubovi odoberať zo života, budú na vás útočiť. Ak ste silný a rýchly, môžete ich ignorovať a rýchlo zabiť Jakuba. Jeho smrťou to končí a Ifríti zmiznú.
Po vašom víťazstve sa objaví Kráľ Divokého Honu. Je potešený tým, ako skvele pre neho pracujete, keďže všade rozosievate len zlo, utrpenie a smrť. Pripomenie vám vaše slová z vášho prvého stretnutia a potom vám vymenuje zlo, ktoré zanechali vaše skutky a rozhodnutia (keďže väčšina vašich rozhodnutí bolo len o voľbe menšieho zla). Napokon od vás chce dušu zomierajúceho Jakuba de Aldesberg. Tu vás čaká posledné rozhodnutie hry - či mu ju vydáte, alebo nie. Už závisí len od vás, či ho pošlete na smrť, alebo budete bojovať, aby ste ho mohli zabiť sami. Ak mu vydáte Jakubovu dušu, tak si ju vezme a vaše dobrodružstvo končí. Ak mu ju odmietnete dať, tak vás čaká posledný súboj s ním. Na pomoc mu budú prichádzať prízraky, ale je to podobný súboj ako s Jakubom a Ifrítmi, stačí sa sústrediť na neho a rýchlo ho zničiť.
Napokon sa preberáte v sídle rádu, kde vás víta Marigold. Prezrite si telo veľmajstra rádu a nájdete u neho posledné ukradnuté zaklínačské tajomstvá a amulet z dwimeritu, aký ste v štvrtej kapitole darovali Alvinovi. Kde zmizol Alvin, nikto nevie. Uvidíte udalosti, ktoré sa odohrali v najbližšom období v kráľovstve a samozrejme sa odvíjajú podľa toho, ako ste sa počas hry rozhodovali. Potom si už len Geralt vyzdvihne odmenu osemtisíc orenov a... niečo končí a niečo začína.