

Wiedźmin 3

O czym szepczą grzyby – zadanie poboczne w grze komputerowej Wiedźmin 3: Krew i Wino. Geralt i Płotka pomagają w nim pustelniczce w pozbyciu się upiora.

Zadanie rozpocznie się po przyjeździe do pustelni Pinastrzy w środkowym Toussaint (patrz mapa). Gdy Geralt po raz pierwszy przyjdzie do pustelni, zostanie zaczepiony przez pustelniczkę Pinastrę, która spyta się go czy rzeczywiście jest człowiekiem. Kobieta wyjaśni wiedźminowi, że od jakiegoś czasu dręczy ją upiór w postaci konia, który uniemożliwia jej sen i pozbawia ją sił. Aby móc go widzieć, Pinastrzy zażywa specjalny halucynogeny odwar z siwujki zwyczajnej, który jednak szkodzi jej zdrowiu. Po wysłuchaniu pustelniczki Geralt zdecyduje się jej pomóc. Po przyjęciu zlecenia wiedźmin zacznie badać dom kobiety. Przed wejściem do niego zauważy martwe ćmy będące świadectwem obecności upiora. Wewnątrz budynku wiedźmin znajdzie Manifest Ruchu Flagellantów, do którego należy Pinastrzy, oraz zasuszone grzyby. Na łóżku pustelniczki będą się znajdować ślady jej krwi, które będą prowadzić na zewnątrz. Urwą się one jednak za pustelnię. Po zbadaniu domu, kobieta zaproponuje Geraltowi zażycie odwaru umożliwiającego zobaczenie upiora. Po jego wypiciu wiedźmin straci przytomność. Po obudzeniu się wiedźmin zobaczy swojego konia, Płotkę, mówiącego do niego nietypowym dla klaczy męskim głosem. Zwierzę powie Geraltowi, że pomoże mu rozwiązać problem Pinastrzy i przystąpi do badania śladów (w tym czasie będzie można porozmawiać z innymi zwierzętami z pustelni). Po pewnym czasie wierzchowiec oznajmi wiedźminowi, że kobietę nęka potężny upiór, zmora. Wspomniany potwór pojawi się przed pustelnią w postaci konia, po czym ucieknie. Płotka i Geralt wyruszą za nim w pogór, która doprowadzi ich na cmentarz pod Mont Crane. W nekropolii wiedźmin będzie musiał pokonać kilka zjaw przypominających pantery. Po ich unicestwieniu Geralt i Płotka zaczną badać grób Marcello Clericiego położony w centrum cmentarza (na nagrobku będzie położony rycerski miecz stalowy). W trakcie ich rozmowy pojawi się duch zmarłego mężczyzny. Marcello opowie wiedźminowi, że za życia kochał się w Pinastrzy, którą zabrał kiedyś na szlachecki dwór. Niestety kobieta odwróciła się od niego po tym jak na turnieju rycerskim zakatował swojego konia, łyska, którego obwiniał za swoje niepowodzenie. Rycerz powie też, że przychodził do domu Pinastrzy by prosić ją o wybaczenie, a nie ją dręczyć. Mężczyzna wierzy, że nie zazna spokoju, jeśli nie zostanie mu wybaczone zabicie zwierzęcia. W tym momencie Geralt będzie miał wybór między zachęceniem Płotki do wybaczenia rycerzowi a nakłonieniem jej do zniszczenia zjawy. W pierwszym przypadku zmora zniknie na zawsze, a Pinastrzy, do której wiedźmin automatycznie powróci, będzie zadowolona z rozwiązania problemu. Przy drugim rozwiązaniu dojdzie do walki między wiedźminem a duchem rycerza. Jego pokonanie da jednak tylko krótkotrwałe efekty – po pewnym czasie zjawa znów zacznie nawiedzać pustelniczkę, chyba że ta wybaczy rycerzowi (kobieta odmówi jednak dokonania tego). Po ostatniej rozmowie z Pinastrzy odwar z siwujki przestanie działać, a zadanie zakończy się. Za ukończenie zadania otrzymamy 150 punktów doświadczenia. (Koniec misji)

Prolog: Kaer Morhen- Twoje pierwsze zadanie ma charakter samouczka, mającego zapoznać się z podstawami rozgrywki. Pierwszym celem jest odnalezienie **klucza** do sypialni przy wykorzystaniu z wiedźmińskich zmysłów. Zanim przystąpisz do tego zadania możesz porozmawiać z Yennefer. Kiedy będziesz gotów wciśnij i przytrzymaj klawisz wyświetlony na ekranie, dzięki czemu aktywujesz **zmysły Geralta**. Możesz się w tym stanie przejść nieco po pomieszczeniu i odszukać przedmioty, z którymi da się wejść w interakcję (ich kontury zostaną zaznaczone na czerwono). Twoim głównym celem jest **klucz** leżący na książce na biurku. Po jego zabraniu otwórz drzwi z lewej strony i zacznij schodzić na dół. Spotkasz tu **Vesemira**, z którym rozpocznie się scenka. Po jej zakończeniu Wiedźmin uda się do **Ciri**. Na koniec rozmowy zdecyduj czy chcesz udać się z dziewczyną przez mury (włączysz samouczek eksploracji) czy też chcesz pominąć ten krok (jeśli grasz pierwszy raz warto skorzystać z pierwszej opcji). Jeśli zdecydowałeś się przejść przez mury, to rusz przed siebie i wejdź na górę po drabinie. Następnie wdrapuj się na kolejne przeszkody i schodź po drabinach na dół podążając za Ciri. Na koniec traficie na dziedziniec, gdzie będzie oczekiwał na was Vesemir. Tutaj czeka cię kolejny wybór związany z samouczkiem. Możesz wziąć udział w **naucze walki** (pierwsza opcja dialogowa) lub

pominąć ten krok (druga opcja dialogowa). W trakcie potyczki nauczysz się wyprowadzać szybkie i mocne ciosy, a także wykonywać uniki, odskoki i parować ataki rywali. Wystarczy tylko wciskać kombinacje pojawiające się na ekranie. W dalszej części nauczysz się również posługiwać magicznymi znakami oraz petardami, czyli małymi ładunkami wybuchowymi, z których możesz korzystać w walce na bliskim dystansie oraz rzucając je w stronę oddalonych przeciwników. Po zakończeniu treningu lub jego pominięciu automatycznie przejdziesz do kolejnej misji głównej o nazwie **Bez i agrest**.
(Koniec misji)

Akt I: Velen - Nilfgaardzki łącznik - Misję rozpoczniesz automatycznie po ukończeniu zadania Audyencja w Zamku. Aby się za nią zabrać opuść mury twierdzy wychodząc przez drzwi na południowym wschodzie, a na mapie świata skieruj się do **Velen**. Tutaj rozpoczniesz przy drzewie wisielców. Zaczynij się z tego miejsca kierować na zachód w stronę **Karczmy na Rozstajach**. Po wejściu do środka podejdź do karczmarza i rozpocznij z nim rozmowę na temat agenta Hendrika. Dialog zostanie przerwany przez ludzi barona, którzy zaczepią Geralta. Możesz im odpowiedzieć na trzy sposoby:

Wyzywając do walki (pierwsza opcja) - będziesz musiał stoczyć pojedynek z nimi oraz pozostałymi ludźmi z obstawy, którzy będą czekać na zewnątrz. Mówiąc, że jesteś wiedźminem (druga opcja) - oponenci przestraszą się i dadzą ci spokój. Stawiając im kolejkę (trzecia opcja) - możesz również zaproponować im napitek w przyjemnej atmosferze. W tym przypadku również dadzą ci spokój. Po rozwiązaniu sprawy z ludźmi Barona wróć do karczmarza i kontynuuj rozmowę. Dowiesz się, że Hendrik znajduje się we wsi **Wrzosowa** na zachód od karczmy. Po dotarciu na miejsce pomóż wieśniakowi odeprzeć atak psów i porozmawiaj z nim na temat tego, co stało się z Hendrikiem. Następnie skieruj się do wskazanej przez niego chaty na południu wioski. W środku natkniesz się na ciało Hendrika. Przeszukaj je, a znajdziesz **kluczyk** do okolicznej piwnicy. Aby się do niej dostać udaj się do pokoju z prawej i podnieś leżące na ziemi niedźwiedzie futro. Po zejściu na dół przyjrzyj się plakatowi z lewej, po czym przestaw **świeczkę** wiszącą na ścianie między dwoma pomieszczeniami. Dzięki temu odkryjesz tajny schowek z notatnikiem. Przeczytaj wszystkie wpisy i podsumowanie, co zakończy misję i rozpocznie dwie kolejne - Krwawy Baron oraz Polowanie na czarownicę. (Koniec misji)