

Blair Witch, część trzecia:  
**Historia Elly Kedward**  
PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Blair Witch, część trzecia: Historia Elly Kedward**

**autorzy:**

**Bolesław „Void” Wójtowicz**

**&**

**Bartosz „Bartolomeo” Czajkowski**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

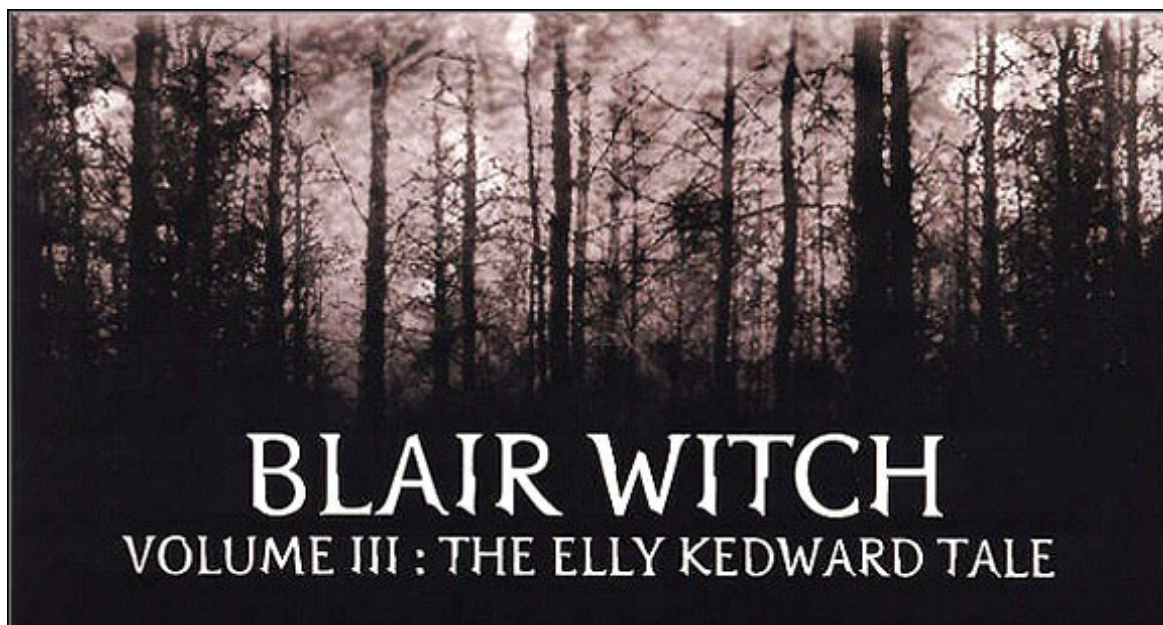
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## S P I S T R E Ś C I

<b>Wstęp</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia</b>	<b>4</b>

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.  
[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



#### Wstęp

„W lutym 1785 roku Elly Kedward zwabiła do swej chaty kilkoro zamieszkałych w okolicy dzieci, aby nasycić się ich krwią. Kiedy rodzice zaczęli zauważać na ciałach swych pociech liczne rany, a dzieci opowiedziały o wszystkim, zgodnie z lokalnym prawem wygnali wiedźmę z miasteczka. W samym środku srogiej zimy Kedward została przywiązana do taczki i wywieziona do lasu, gdzie pozostawiono ją na pastwę losu. Zakładając, że śmierć Elly jest tylko kwestią czasu, mieszkańcy Blair zyskali pozorny spokój. Nie trwał on jednak długo...

„Rok później, kiedy w listopadową noc zaczął prószyć pierwszy śnieg, córka miejscowego sędziego zaginęła w niewyjaśnionych okolicznościach. Po kilku dniach zniknął także główny oskarżyciel Kedward. Tej pamiętnej zimy zaginęła połowa dzieci miasteczka, łącznie z wszystkimi synami i córkami oskarżycieli wiedźmy...

Jako Jonathan Prye – były pastor, który utracił wiarę, a zarazem doświadczony łowca czarownic – udajesz się do hrabstwa Blair. Zmierzasz tam, by odkryć prawdę o religii i ostatecznie poznać prawdziwą twarz dobra i zła. Od tej podróży, zależy też przyszłość Twojej wiary...”

W poradniku zawarty jest kompletny opis przejścia gry – uratowania mieszkańców i odkrycia tajemnicy wiedźmy z Blair.

### Opis przejścia

W moim fachu zawsze jest coś do zrobienia. Człowiek chciałby już dać sobie spokój, zasiąść z fajeczką przed kominkiem, a tu co i rusz wyskakuje jakaś kolejna sprawa i nowa przygoda. Ot, chociażby jak ta, która rozegrała się w małym, sennym miasteczku o nazwie Blair...

Kiedy po długiej i wyczerpującej podróży dotarłem do Blair, tak jak to miałem w zwyczaju, pierwsze kroki skierowałem do najwyższego przedstawiciela wymiaru sprawiedliwości, czyli Sędziego Pokoju. Zostałem go w budynku po prawej stronie, tuż przed kościołem. Miałem ochotę dłużej z nim porozmawiać, ale czasu było bardzo mało. Otrzymałem od niego klucz i wyszedłem na zewnątrz.



Teraz czas było zajrzeć do pobliskiego kościoła, by zamienić kilka słów z księdzem Goodfellow.



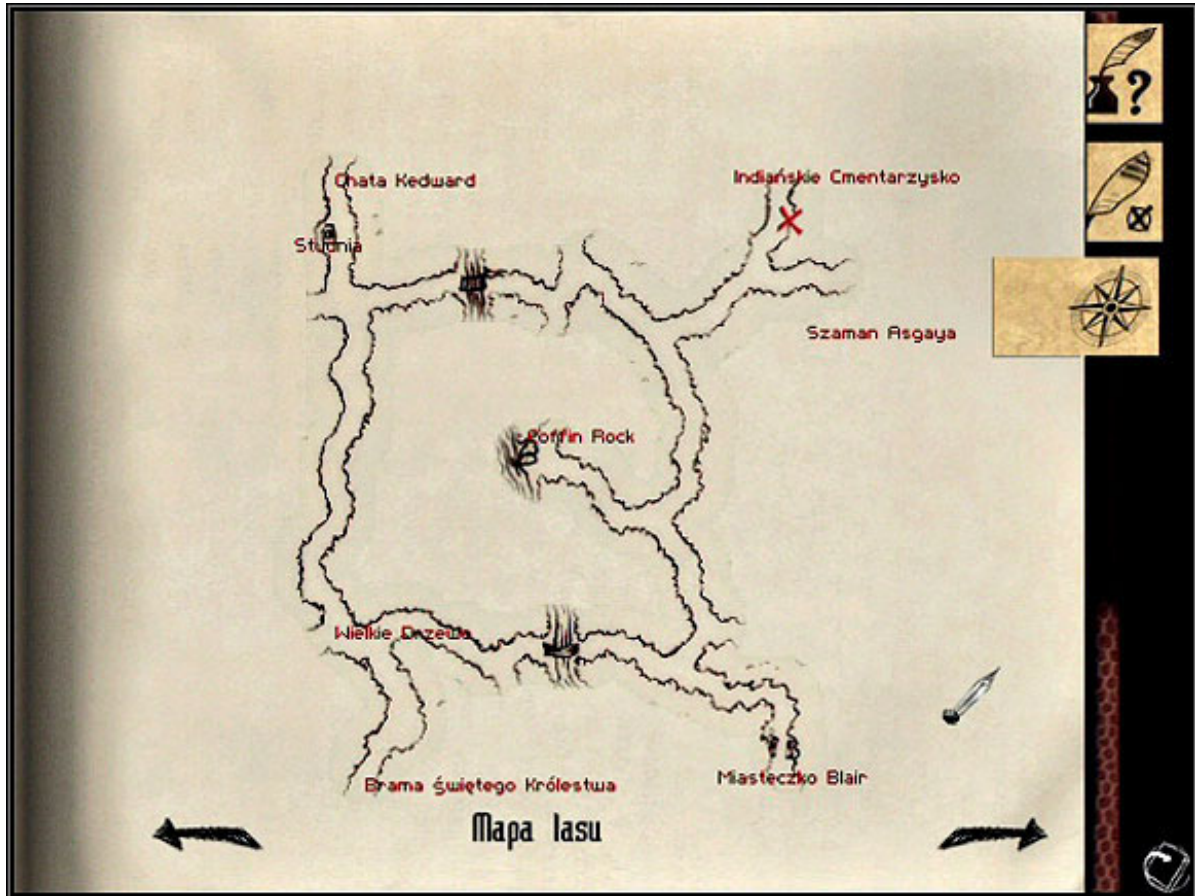
Kiedy od niego wyszedłem, postanowiłem zerknąć do nieciekawie wyglądającej stodoły z charakterystycznymi, podwójnymi wrotami. W środku ominąłem paskudnie szczerzącego kły kundla i zgarnąłem butelkę whiskey.



Czas było wreszcie wkroczyć do więzienia, znajdującego się oczywiście w tym samym budynku, w którym swoje surowe wyroki ferował sędzia Jonah. Przepytałem dokładnie każdego z aresztantów (alkohol najlepiej rozwiązuje języki), a najwięcej czasu, o dziwo, poświęciłem wiedźmie, Elizabeth Styler.



Po rozmowie z nią, chociaż nie miałem na to najmniejszej ochoty, musiałem zapaść się w mroczne ostępy lasu rozciągającego się nieopodal miasteczka, by odnaleźć Coffin Rock (brrr, ale nazwa). Po wyjściu z aresztu skręciłem w prawo i, posługując się otrzymaną mapą, po chwili stałem u stóp Skąły. Oczywiście nie obyło się bez drobnych problemów, gdyż kilku ożywieńców było innego zdania na temat konieczności uwolnienia z ich łap dziewczynki, ale poradziłem sobie z nimi bez większych trudności. Nie ma to jak rutyna...



Wróciłem do Blair. Początkowo miałem zamiar opowiedzieć sędziemu o tym, co wydarzyło się pod Coffin Rock, ale postanowiłem zajrzeć najpierw na stary, zapuszczony cmentarz.

Brama oczywiście była zamknięta na głucho i dopiero za pomocą magii, a konkretnie tajemniczego zaklęcia, udało mi się ją otworzyć. Z duszą na ramieniu wszedłem na teren cmentarza. Tak jak mogłem się spodziewać, na spotkanie wyszło mi kilka paskudnie wyglądających i cuchnących kreatur. Przez chwilę byłem zdezorientowany, gdyż nie miałem w ręce nic, co pomogłoby mi się ich pozbyć. Na szczęście koło jednego z grobów znalazłem porzuconą łopatę. Ale na dłuższą metę nie mogłem posługiwać się tak prymitywnym narzędziem...



Wszedłem z cmentarza i wróciłem do ojca Goodfellow, który wyposażył mnie w najmocniejszą broń, jaką zalecają wszystkie podręczniki łowców czarownic przeciwko siłom nieczystym, czyli ognisty krucyfiks. Teraz nie ma na mnie mocnych...

Postanowiłem zamienić jeszcze kilka słów z wiedźmą z więzienia. Do czego to doszło, żebym ja, łowca czarownic, pomagał jednej z nich. Ale cóż było robić... Jeśli miałyby to pomóc w wyjaśnieniu ciężącej nad miasteczkiem tajemnicy... Wziąłem od wiedźmy klucz do jej chaty, na szczęście znajdującej się nieopodal kościoła.

