

Wiedźmin:

Edycja Rozszerzona

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Wiedźmin

Edycja Rozszerzona

autor: **Borys „Shuck” Zajączkowski**

poprawki, grafika, poradnik do przygody „Efekt uboczny”: **Łukasz „Crash” Kendryna**
poradnik do przygody „Cena neutralności”: **Artur „Sir Artus” Cnotalski**

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent CD Projekt Red Studio, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Wybory i ich konsekwencje	5
Zestaw porad ogólnych	5
Spis zadań	6
Prolog	13
Wprowadzenie do gry	13
Dziedziniec Kaer Morhen	15
Wnętrze Kaer Morhen	23
Laboratorium Wiedźminów	25
Droga do Laboratorium	27
Walka z Przerazą	29
Opuszczamy Kaer Morhen	30
Wnętrze Kaer Morhen - piętro	34
Rozdział 1	39
Mapy do rozdziału pierwszego	40
Zadania główne rozdziału pierwszego	44
Zadania poboczne rozdziału pierwszego	51
Istotne postacie z pierwszego rozdziału	58
Rozdział 2	61
Mapy do rozdziału drugiego	62
Wyjaśnienie śledztwa	76
Zadania główne rozdziału drugiego	76
Zadania poboczne rozdziału drugiego	90
Istotne Postacie z drugiego rozdziału	115
Rozdział 3	120
Mapy do rozdziału trzeciego	121
Zadania główne rozdziału trzeciego	136
Zadania poboczne	152
Istotne postacie z trzeciego rozdziału	167
Rozdział 4	171
Mapy do rozdziału czwartego	172
Zadania główne rozdziału czwartego	180
Zadania poboczne rozdziału czwartego	192
Istotne postacie z czwartego rozdziału	201
Rozdział 5	204
Mapy do rozdziału piątego	205
Zadania główne rozdziału piątego	216
Zadania poboczne rozdziału piątego	231
Istotne postacie z piątego rozdziału	237
Epilog	239
Mapy do Epilogu	240
Zadania główne Epilogu	243
Cena Neutralności	252
Mapy do Ceny Neutralności	253
Questy główne Ceny Neutralności	256
Questy poboczne Ceny Neutralności	261
Efekt Uboczny	263
Mapy do Efektu Ubocznego	264
Questy główne Efektu Ubocznego	268
Questy poboczne Efektu Ubocznego	271
Uzupełnienie	281
Pięści, kościany poker i picie	281
Księgi i zwoje - cz. 1 (A-N)	282
Księgi i zwoje - cz. 2 (O-P)	287
Księgi i zwoje - cz. 3 (R-Z)	290

Alchemia	293
Broń zwykła	297
Broń wiedźmińska	298
Ulepszenia broni	300
Zbroje Geralta	301
Lokalizacja meteorytów i run	303
Cennik pozostałych przedmiotów	305

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

Ważne: Niniejszy poradnik, przez wzgląd na zawarte w nim treści, przeznaczony jest wyłącznie dla czytelników pełnoletnich.



Wprowadzenie

Przygotowanie poradnika do *Wiedźmina* kosztowało mnie bardzo wiele godzin pracy. W związku z powyższym chciałbym potwierdzić informację, jakoby oba miecze wiedźmińskie były na potwory – z tym, że stalowy jest na potwory w ludzkiej skórze. Na przykład na pasożytujące na człowieku Upierdliwce, które lubią zauważyć, że poradnik jest do niczego, bo czegoś w nim brakuje czy coś się da zrobić inaczej, niż to zostało opisane. A teraz zapraszam do poznania dalszych dziejów Geralta z Rivii. Przeczytanie opowiadań i *Sagi o Wiedźminie* nie jest potrzebne, by odnaleźć się w grze, niemniej znajomość wątków i postaci z książek w wielu miejscach gry pozwoli cieszyć się z zaszytych w niej smaczków – aluzji, ironii, pozwoli lepiej zrozumieć intrygi pewnych osób.

Autor poradnika: **Borys „Shuck” Zajączkowski**

Poprawki, grafika, poradnik do przygody „Efekt uboczny”: **Łukasz „Crash” Kendryna**

Poradnik do przygody „Cena neutralności”: **Artur „Sir Artus” Cnotalski**



Wielokrotnie w trakcie gry będziesz musiał podjąć decyzję, jak postąpić w danej sytuacji – tak jak w trakcie Prologu musiałeś wybrać, czy udać się do laboratorium, czy zostać na dziedzińcu i walczyć z przerażą. Każdy taki wybór łączy się z konsekwencjami, które poznasz niejednokrotnie znacznie później. Zwykle jednak nie są one znaczące – ot, coś przyjdzie Ci łatwiej lub nieco trudniej lub będziesz coś musiał zrobić ciut inaczej.

Są jednak wybory kluczowe, które odmieniają akcję całego piątego rozdziału gry oraz jej zakończenie – chodzi o decyzję, czy staniesz po stronie Wiewiórek (Scoia'tael), Zakonu Płonącej Róży, czy będziesz starał pozostać neutralnym:

- w rozdziale drugim: **Q2.59. Rozpoznanie bojem**;
- w rozdziale trzecim: **Q3.88. Złoto dla zuchwałych**;
- w rozdziale czwartym: **Q4.107. Wolne elfy**.

Pamiętaj o tym, że kolejne decyzje będą Ci ograniczać opcje wyboru przy następnej okazji – nie możesz całkiem bezkarnie raz wspierać jednej a raz drugiej strony. W szczególności wybór strony w queście **Q3.88. Złoto dla zuchwałych** pozostawi Ci następnym razem (quest **Q4.107. Wolne elfy**) możliwość wsparcia tej samej strony lub pozostania neutralnym.

ZESTAW PORAD OGÓLNYCH



- Rozwój postaci (rozdział pierwszy) zacznij od stylów walki mieczem stalowym oraz zdolności **Zielarstwo** (w tym celu musisz rozwinąć **Inteligencję** do drugiego poziomu). W rozdziałach drugim, trzecim i czwartym koncentruj się na rozwijaniu umiejętności walki mieczem srebrnym, bo głównie będziesz potwory tłuc. Od połowy czwartego rozdziału warto, żebyś zaczął poświęcać większą uwagę walce mieczem stalowym, gdyż z jego końcem zaczną się częste i ciężkie walki z ludźmi i/lub elfami, i/lub krasnoludami trwające aż do końca gry.
- Sprzedawaj antykwariuszom wszystkie przeczytane książki. Sprzedawaj pożywienie, napoje i alkohole, za wyjątkiem mocnego alkoholu, który będziesz potrzebować do produkcji eliksirów.
- Zabieraj znaną broń i sprzedawaj ją kowalom. Szczególnie **Pochodnie** i **Siekiery** są w cenie na początku zabawy.
- Sprzedawaj drogie składniki alchemiczne, a używaj tych, które zbierasz z roślin i zabitych potworów.
- Zawsze noś przy sobie zapas podstawowych eliksirów: **Jaskółka**, **Kot**, **Puszczyk**.
- W domach, które ktoś zamieszkuje, możesz przeważnie medytować za darmo (opcja w rozmowie z tym kimś).
- Nie kupuj niczego poza kilkoma niezbędnymi książkami, lepszą kamizelką i (dużo) lepszymi mieczami.
- Kupcy kupują głównie to samo, co sprzedają. To zaś co sprzedają, jest uzupełniane – do ustalonego maksimum – każdego dnia. (W poradniku nie odmieniam przez przypadki ich oferty, żeby łatwiej było znaleźć szukane przedmioty).
- Mieszkańcy wsi i miast (ci, którzy nie mają własnych imion) dość często są w stanie uzupełnić Twoją wiedzę o potworach, które zamieszkują ich strony. Czasem robią to za darmo, czasem za coś do jedzenia lub do picia – warto jednak przebiegając koło nich sprawdzać od niechcenia, czy nie nawiążą rozmowy.

SPIS ZADAŃ



Prolog

- Qp.1. Obrona Kaer Morhen
- Qp.2. Elik sir dla Triss
- Qp.3. Tajemnica Berengara
- Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice
- Qp.22. Walka na pięści

Rozdział pierwszy

Questy główne rozdziału pierwszego

- Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice
- Q1.5. Ludzie i potwory
- Q1.6. Ogon Salamandry
- Q1.15. Tajemniczy ogród
- Q1.16. Pogrzebane wspomnienia
- Q1.18. Nocni goście

Questy poboczne rozdziału pierwszego

- Qp.3. Tajemnica Berengara
- Q1.7. Poszukiwany
- Q1.8. Zlecenie na barghesty
- Q1.9. Zlecenie na utopce
- Q1.10. Zlecenie na ghule
- Q1.11. Rasiści
- Q1.12. Gra w kości
- Q1.13. Kościany poker: nowicjusz
- Q1.14. Potwór z jeziora
- Q1.17. Król krypty
- Q1.19. Gorący towar
- Q1.20. Brzemie przeszłości
- Q1.21. Spóźniony słowik
- Qp.22. Walka na pięści (kontynuacja)