

Wiedźmin

Oficjalne dodatki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wiedźmin: Cena neutralności i Efekt uboczny

autorzy: Artur „Sir Artus” Cnotalski i Łukasz „Crash” Kendryna

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	3
Wstęp	3
Zestaw Porad Ogólnych	4
Wybory i ich konsekwencje	5
Cena neutralności	6
Mapy	7
Zadania Główne	10
Zadania Poboczne	16
Efekt uboczny	18
Mapy	19
Zadania główne	23
Zadania poboczne	26

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

Wprowadzenie



W s t ę p

Witam wszystkich w kolejnym poradniku do *Wiedźmina*, który koncentruje się wyłącznie na oficjalnych dodatkach do tej popularnej gry. W tekście znajdziecie dokładne rozwiązanie dodatkowych scenariuszy, wraz z uwzględnieniem wszystkich zadań pobocznych. Poradnik ten będzie sukcesywnie wzbogacany o opisy kolejnych modyfikacji, które pojawią się w przyszłości.

Artur „Sir Artus” Cnotalski

Z e s t a w P o r a d O g ó l n y c h

- Przy rozdawaniu punktów postaci skoncentruj się na stylach walki: szybkim stalowym, szybkim srebrnym i silnym srebrnym. Dodatkowo warto zainwestować parę punktów w stalowy grupowy – przeciwników, z którymi można walczyć pozostałymi stylami, praktycznie nie ma.
- *Cena neutralności* oferuje spory wybór ziół i surowców do produkcji eliksirów, warto więc zainwestować w inteligencję.
- Znaki Aard i Igni przydadzą się w kilku potyczkach, warto zainwestować w nie parę talentów. W dużych skupiskach archespor przydatny może być znak Quen.
- W odróżnieniu od podstawowej wersji gry, w *Cenie neutralności* gra w kości służy jedynie zarobkowi.
- Z niewiadomych przyczyn przy niektórych ogniskach Geralt nie jest w stanie używać alchemii.
- Staraj się w miarę możliwości zawsze mieć przy sobie eliksiry **Jaskółka** i **Dekokt Raffarda Białego**.



W y b o r y i i c h k o n s e k w e n c j e

Jedyne wybory, jakich przyjdzie Ci dokonać w *Cenie*, określają zakończenie gry (dodatek można ukończyć na jeden z czterech sposobów). Podjęcie niektórych tematów w rozmowie z Sabriną i Deidre wpływa na to, czy po wykonaniu zadań, które Ci zlecają, kobiety będą miały ochotę spędzić noc z Geralem. By zdobyć obie karty, wystarczy pozostawić niektóre tematy na później – po zdobyciu karty nic nie stanie na przeszkodzie, by zapytać o interesujące Cię kwestie.

Cena neutralności

Zadanie główne

Q1. Wilczyca

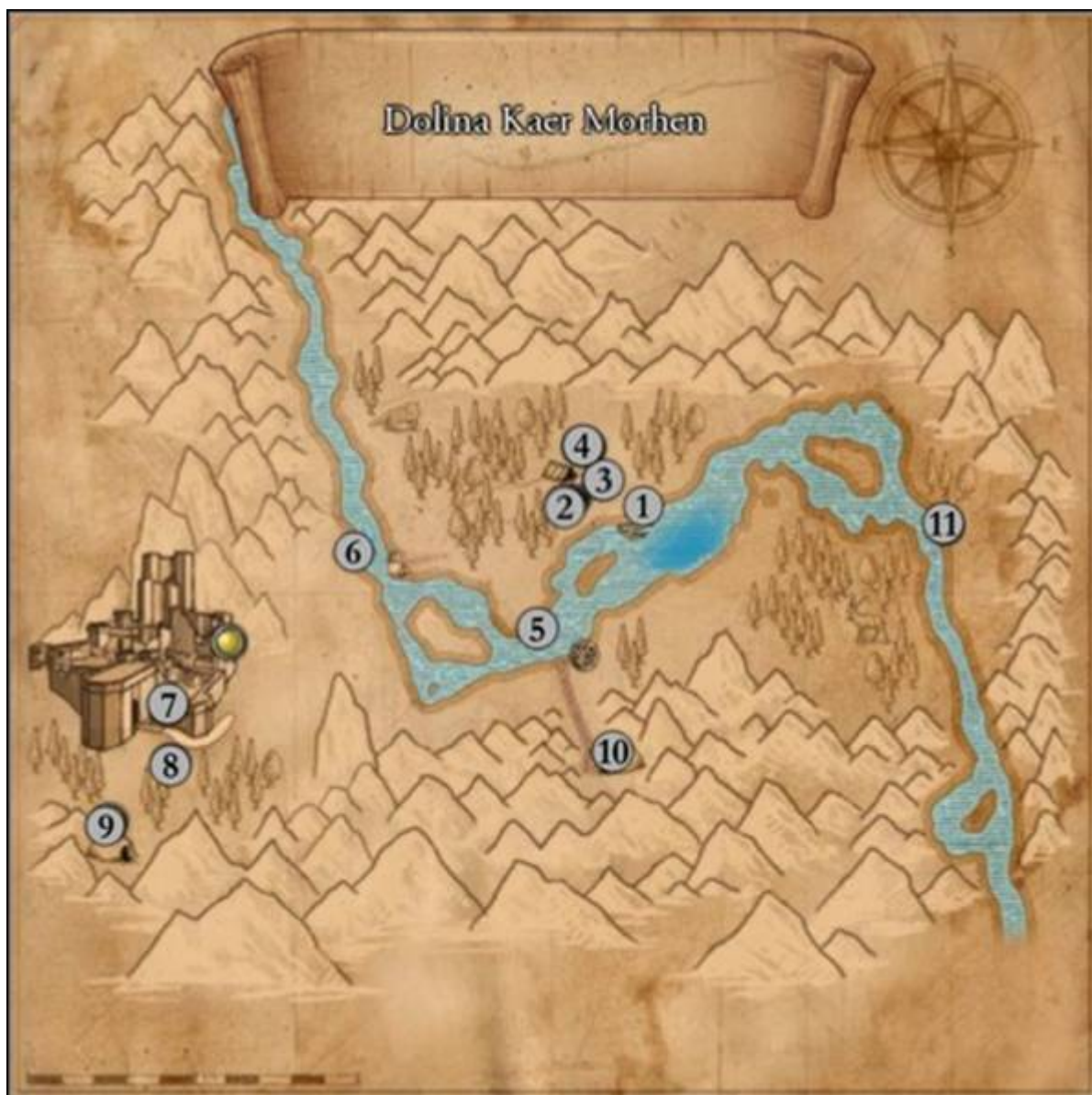
Zadania poboczne

Qp1. Nosił wilk razy kilka...

Qp2. Głodny jak wilk

M a p y

[Mapa] M43: Dolina Kaer Morhen



1. Lokalizacja początkowa
2. **Merwin Ademey**
3. Namiot **Sabriny Glevissig**
4. **Merton Briggs** i jego kompania
5. Krąg żywiołów wzmacniający znak Aard
6. **Lambert**
7. Wejście do Kaer Morhen
8. Miejsce mocy
9. Stara kopalnia
10. Leże bazyliuszka
11. **Wiwerny**