



Wiedźmin 3:

Krew i wino

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Wiedźmin 3: Krew i wino

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-402-5

Producent CD Projekt RED, Wydawca Bandai Namco Entertainment, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	6
Podstawowe informacje	7
Informacje o poradniku	7
Jak i kiedy rozpocząć dodatek "Krew i wino"?	8
Wymagania sprzętowe	11
Nowości w dodatku Krew i wino	13
Talia kart Skellige	13
Mutacje - jak je odblokować i jak działają?	22
Własna posiadłość	27
Barwniki	31
Nowe osiągnięcia i trofea dodatku Krew i wino	32
Romans z Syanną	38
Arcymistrzowski wiedźmiński ryszunek	40
Podstawowe informacje	40
Arcymistrzowski ryszunek Mantikory	43
Mapa elementów ryszunku szkoły mantikory	44
Diagram stalowego miecza	45
Diagram zbroi	47
Diagram butów i spodni	49
Diagram srebrnego miecza	51
Diagram rękawic	54
Statystyki ryszunku szkoły mantikory	56
Arcymistrzowski ryszunek Wilka	59
Lokalizacja ruin ze schematami szkoły wilka	60
Diagramy	61
Statystyki ryszunku szkoły wilka	66
Arcymistrzowski ryszunek Kota	69
Mapa elementów ryszunku szkoły kota	70
Diagram zbroi	71
Diagramy spodni i butów	73
Diagramy stalowego miecza, srebrnego miecza i rękawic	75
Statystyki ryszunku szkoły kota	77
Arcymistrzowski ryszunek Gryfa	80
Mapa elementów ryszunku szkoły gryfa (wschodnia część Toussaint)	81
Diagramy stalowego miecza, rękawic i butów	82
Diagramy zbroi, spodni i srebrnego miecza	84
Statystyki ryszunku szkoły gryfa	90
Arcymistrzowski ryszunek Niedźwiedzia	93
Mapa elementów ryszunku szkoły niedźwiedzia (wschodnia część Toussaint)	94
Diagramy srebrnego miecza, zbroi i rękawic	95
Diagramy spodni, stalowego miecza i butów	97
Statystyki ryszunku szkoły niedźwiedzia	100
Mapy Toussaint	103
Lista zadań dostępnych w dodatku Krew i wino	103
Mapa świata - księstwo Toussaint	109
M1 Wiatrak Dulcynei	111
M2 Błonia turniejowe	115
M3 Zamek Dun Tynne	120
M4 Beauclair	124
M5 Wioska Francollarts	128

Główne zadania	132
Poselstwo z Krainy Wina	132
Bestia z Toussaint	134
Na tropie...	145
Pogłos	147
Spotkanie się z Regisem	147
Odnalezienie wichta	149
Wariant A - Zaatakowanie wichta	152
Wariant B - Zdjęcie klątwy z wichta	154
Powrót do Regisa	156
Wyprawa do ruin Tesham Mutna	156
Leże Bestii	158
Wino rzecz święta	161
Szlachcic z Cintry	166
Szturm na Dun Tynne	172
Długa noc - pierwszy quest po ataku wampirów na miasto	176
Początek zadania	177
Wariant A - Uzyskanie od Oriany informacji na temat Ukrytego	178
Wariant B - Spytańie się Damiena o miejsce przetrzymywania Syanny	179
Zbadanie pokoju dziecięcego	181
Zew krwi - quest pomocy Orianie	183
Zbadanie sierocińca	183
Odnalezienie kryjówki garkaina	184
Zabicie garkaina-przewodnika stada	185
Powrót do Oriany	187
Miedzy światami - quest spotkania z Ukrytym	188
Spotkanie się z Ukrytym	188
Znalezienie sposobu na zjednanie Ukrytego	189
Przekazanie подарunku Ukrytemu	193
Dawno, dawno temu... - quest odnalezienia Syanny	195
Spotkanie się z Syanną w baśniowej krainie	196
Odnalezienie Józia	199
Plan eksploracji baśniowej krainy	200
Zdobycie czerwonej fasolki (Dom Babci)	201
Zdobycie niebieskiej fasolki (Dom trzech świnek)	203
Zdobycie żółtej fasolki (Wieża Długowłosej)	204
Spotkanie się z dziewczynką z krzesiwiami	206
Dodatkowe aktywności w baśniowej krainie	207
Opuszczenie baśniowej krainy	209
Tesham Mutna - finałowa konfrontacja z Dettlaffem	213
Wariant A - Spotkanie się z Dettlaffem po wizycie w leżu Ukrytego	214
Wariant B - Spotkanie się z Dettlaffem po wizycie w baśniowej krainie; Geralt nie zdobył wstążki dla Syanny	215
Wariant C - Spotkanie się z Dettlaffem po wizycie w baśniowej krainie; Geralt zdobył wstążkę dla Syanny	216
Pojedynek z Dettlaffem - finałowy boss	217
Ceremonia	225
Porozmawianie z pucybutem	226
Spotkanie się z Syanną w jej celi	228
Spotkanie się z Damienem	229
Wzięcie udziału w ceremonii	230
Epilog	233
Za żelazną kratą	235
Aktywności na głównym dziedzińcu więzienia	235
Wydostanie się z więzienia	237
Epilog	238
Wszędzie dobrze...	239
Zakończenia	240
Istotne informacje na temat zakończeń	240
Zestawienie dostępnych zakończeń	241
Zakończenie 1 (złe) - Obie siostry nie żyją	241
Zakończenie 2 (pośrednie) - Śmierć Syanny	243
Zakończenie 3 (dobre) - Obie siostry żyją i się pogodziły	244

Pojedynki z trudnymi przeciwnikami	245
Przeciwnicy z głównych zadań	245
Przeciwnicy z pobocznych zadań i kontraktów wiedźmińskich	279
Zadania poboczne	295
Awantura o wino: Belgaard - pierwszy quest związany z winnicami	295
Awantura o wino: Koronata - quest winnicy Liama	298
Awantura o wino: Vermentino - quest winnicy Matyldy	300
Awantura o wino: Nieczysta gra - quest sabotażu w winiarniach	301
Komu w drogę, temu w czas	304
Mapa zaginionych transportów	305
Komu w drogę: pierwsza grupa	306
Komu w drogę: druga grupa	307
Komu w drogę: trzecia grupa	308
Komu w drogę: czwarta grupa	309
Komu w drogę: piąta grupa	310
O damie i jej rycerzu - quest dziewczyny zaklętej w drzewie	311
Spotkanie się z Jacobem	311
Odnalezienie wiedźmy	312
Wariant A - Zdjęcie klątwy z Dafne bez pomocy wiedźmy	315
Wariant B - Poproszenie wiedźmy o pomoc w zdjęciu klątwy	316
Wariant C - Zmuszenie wiedźmy do pomocy przy zdjęciu klątwy	319
Pieśń rycerskiego serca - quest turnieju rycerskiego	321
Rozpoczęcie zadania	321
Trening przed właściwym turniejem	322
Początek turnieju - strzelnica i wyścig	325
Walka na arenie	327
Zdjęcie klątwy z Vivienne	332
Przemiana - quest odblokowujący mutacje	334
Odblokowanie questu	334
Odnalezienie grobu Moreau	335
Odnalezienie ruin	336
Eksploracja ruin	338
Zagadka z portalami	341
Zbadanie laboratorium	344
Zdobycie zmutowanych jaj	345
Uruchomienie aparatury	347
Opuszczenie laboratorium	348
Wieczne Odpoczywanie	349
Więcej niż mistrz	356
Corvo Bianco - quest rozbudowy posiadłości Geralta	357
Braterska miłość	360
Rekonstrukcja	363
Ścieżki przeznaczenia - quest pięciu Prób Cnoty	367
Spotkanie się z pustelnikiem	368
Próba współczucia	369
Próba honoru	373
Próba hojności	375
Próba waleczności	379
Próba mądrości	382
Stoczenie pojedynku z Pustelnikiem	386
Gwint - Wielki turniej w Beauclair	389
Gwint: Talia Skellige	396
Klient ma zawsze rację	398
Portrecista	404
Pozostałe zadania	408
Marlena	408
Kości Wielkiego Żebraka	409
Rycerz do wynajęcia - quest kontraktów kamerariusza	411
Turniej pięściarski	412
Mistrz pięściarski	413
Bohater narodowy	414
W służbie muzy	415

Kontrakty wiedźmińskie i poszukiwania skarbów	419
Beauclairskie safari	419
Łacie kłopoty	424
O czym szepczą grzyby	429
Jeśli nie chcesz mojej zguby... - kontrakt na Grotnika	433
Równowaga w przyrodzie - kontrakt na srebrzystego bazyliuszka	438
Zlecenie - monstrem z Tufo - kontrakt na szarleja	443
Poszukiwania skarbów	453
Pieniądze nie śmierdzą	453
Nigdy nie ufaj nieznajomym	454
Eksperyment więzienny	455
Tajemnica zaginionej łyżki	457
W osiem dni dookoła świata	459
Skazany na zapomnienie	460
Klątwa Carnarvona	462
Cierpienia młodego Francois	463
Cystus zawsze spłaca swe długi	464
Czarna Wdowa	465
Ostatni skok gangu Seliny	466
A kiedy zgasły wszystkie świece	468
Eskapologia stosowana	470
Niewierny ogrodnik	471
Czekając na Godha i Dotha	472

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Nieoficjalny poradnik do gry *Wiedźmin 3: Krew i Wino* zawiera wszystkie informacje potrzebne do ukończenia tego bardzo bogatego w zawartość rozszerzenia w stu procentach. Największą część poradnika stanowią **opisy przejścia wszystkich głównych i pobocznych zadań**, jak również **wszystkich nowych zleceń wiedźmińskich i poszukiwań skarbów**. W omówieniach poszczególnych questów znalazły się między innymi informacje na temat okoliczności ich odblokowania, **wszystkich kroków potrzebnych do ich ukończenia, decyzji do podjęcia oraz ich konsekwencji**, jak również ewentualnych nagród przewidzianych za ich zaliczenie. Rozdział ten zamyka strona poświęcona **wszystkim dostępnym zakończeniom**.

Dużo miejsca w poradniku zajmują też **mapy księstwa Toussaint**, w którym rozgrywa się akcja dodatku. W tej części poradnika można odnaleźć dużą mapę świata oraz mapy mniejszych obszarów, na których zaznaczone zostały miasta, wioski oraz inne ważniejsze lokacje nadające się do zbadania.

Cały odrębny rozdział poradnika przeznaczony został na przedstawienie najważniejszych nowości, które wprowadzone zostały w *Krw i winie*. Mowa tu między innymi o **nowej kolekcji kart Skellige** (lokalizacje kart oraz osób, z którymi można zagrać), o debiutującym mechanizmie **poddawania Geralta mutacjom** (sposób odblokowania mutacji, omówienie zasad ich działania, najciekawsze mutacje), o **nowych elementach rynsztunku** nadających się do odnalezienia, o **romansach** czy o **możliwości zarządzania własną posiadłością** (winnica Corvo Bianco).

Całość uzupełniają mniejsze rozdziały skupiające się na **omówieniu walk z silniejszymi przeciwnikami** pojawiającymi się w dodatku czy na **alfabetycznym zestawieniu wszystkich questów**, które może okazać się pomocne w skutecznej nawigacji po poradniku.

Krew i wino to drugie duże fabularne rozszerzenie do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Akcja tego dodatku toczy się w księstwie Toussaint rządzonym przez Annę Henriettę. Miejscówka ta doczekała się w grze zupełnie nowej mapy, po której można się do woli przemieszczać i odkrywać jej kolejne sekrety. Dodatek zapewnia ponad 30 godzin gry i oferuje możliwość ukończenia niemal stu nowych questów. Oprócz tego Geralt może między innymi pozyskać nowe elementy rynsztunku, skompletować zupełnie nową talię kart Skellige czy stawić czoła nieznanym do tej pory potworom.

Jacek "Stranger" Hałas

Podstawowe informacje

Informacje o poradniku



Poradnik do dodatku *Krew i wino* został skonstruowany w zbliżony sposób do poradnika do podstawowej gry i powinno to w rezultacie znacząco ułatwiać nawigację po nim. Dwie najważniejsze części poradnika to opis przejścia głównego wątku fabularnego oraz rozdział zawierający mapy księstwa Toussaint, w którym znalazły się również omówienia wszystkich opcjonalnych zadań. Niniejszy poradnik zakłada, że czytelnik dobrze obeznany jest z grą. Nie znajdują się w nim więc informacje na temat podstawowych założeń mechaniki gry i przedstawia on jedynie zupełnie nowe elementy, takie jak chociażby poddawanie Geralta debiutującym w *Krwi i winie* mutacjom, dzięki którym główny bohater może jeszcze bardziej przybrać na sile.

Ważną informacją jest to, że akcja całego dodatku toczy się na zupełnie nowej mapie - w księstwie Toussaint. W poradniku znajdują się oczywiście mapy tej krainy z zaznaczonymi najważniejszymi lokacjami czy miejscami odnajdywania skarbów.

W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **brązowy** użyty został do oznaczania napotykanych w trakcie gry postaci niezależnych (sojusznicy oraz przeciwnicy), a także potworów.
- Kolor **niebieski** użyty został do wyróżniania nazw odwiedzanych w dodatku lokacji (nazwy lokacji w poradniku są takie same jak w grze).
- Kolor **zielony** użyty został do oznaczania miejsc odnajdywania lub otrzymywania przedmiotów.
- **Pogrubiona czcionka** użyta została do wyróżniania nazw rozwiązywanych zadań (questów).

Dodatkowo w opisach przejściach niektórych zadań znajdują się odwołania do map z poradnika. Przykładowo, **(M4,10)** oznacza, że na mapie M4 (Beauclair) musisz odnaleźć punkt 10. Opisy poszczególnych punktów są pod mapami.