

Wiedźmin

Nieoficjalne dodatki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wiedźmin

Nieoficjalne dodatki

autor: Terrag

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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstępy	4
Talenty w Podstępach	5
Mapa Podstępów	6
Questy główne Podstępów	8
Questy poboczne Podstępów	10
Szlag by trafił te bagna	19
Mapy Bagien	20
Questy główne Bagien	22
Questy poboczne Bagien	27
Upiory w Cichej Wólce	32
Talenty w Cichej Wólce	33
Mapy Cichej Wólki	34
Questy główne Cichej Wólki	36
Questy poboczne Cichej Wólki	41
Wesele	49
Questy główne Wesela	50
Questy poboczne Wesela	52
Wiedźminkołaj	56
Talenty do Wiedźminkołaja	57
Mapy do Wiedźminkołaja	58
Questy główne Wiedźminkołaja	62
Questy poboczne Wiedźminkołaja	67

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 niniejszym poradniku do dodatkowych przygód gry *Wiedźmin*, zamieszczam szczegółowy opis wszystkich możliwych rozwiązań każdego zadania (z uwzględnieniem dróg alternatywnych). Ponadto sporządziłem dokładne tabele talentów, które powinny ułatwić ukończenie każdej przygody, oraz serię map i oznaczeń, dzięki którym gracz nie będzie miał problemu z odnalezieniem się w danej sytuacji.

Terrag

PODSTĘPY WPROWADZENIE



TALENTY W PODSTĘPACH



Prezentowane poniżej talenty które **wybrałem** do tej przygody, powinny uprzyjemnić a jednocześnie nieco ułatwić rozgrywkę. Podstępy nie są zbyt wymagające. Nawet na wysokim poziomie trudności właściwie da się ukończyć wszystkie zadania tylko z talentami prezentowanymi w tabeli, które przecież wybieramy na samym początku.

Kategoria	Wybrane Umiejętności
Siła	SIŁA (poziom 1), RAUSZ, SIŁA (poziom 2) , REGENERACJA, SIŁA (poziom 3) , SIŁA (poziom 4)
Zręczność	ZRĘCZNOŚĆ (poziom 1), OPRAWIANIE
Wytrzymałość	WYTRZYMAŁOŚĆ (poziom 1), MOCNA GŁOWA
Inteligencja	INTELIGENCJA (poziom 1), WARZENIE ELIKSIRÓW,
Aard	AARD (poziom 1), OGŁUSZENIE
Igni	IGNI (poziom 1), IGNI (poziom 2) , PODPALENIE
Quen	QUEN (poziom 1)
Aksji	AKSJI (poziom 1)
Yrden	YRDEN (poziom 1)
Stalowy Silny	STALOWY SILNY (poziom 1), CIĘCIE W TĘTNICĘ I
Stalowy Szybki	STALOWY SZYBKI (poziom 1), PARALIŻ I
Stalowy Grupowy	STALOWY GRUPOWY (poziom 1), PRECYZYJNE TRAFIENIE I,
Srebrny Silny	SREBRNY SILNY (poziom 1), GŁĘBOKIE CIĘCIE I
Srebrny Szybki	SREBRNY SZYBKI (poziom 1), PORAZAJĄCY BÓL I
Srebrny Grupowy	SREBRNY GRUPOWY (poziom 1), KRYTYCZNE TRAFIENIE I



1. Posiadłość **Dershana**. W skrzyniach **trzy mocne alkohole**, ponad **30 orenów** a także **żółte róże**, **czerwona chusta damska**, **złote damskie rękawiczki**, **damski szal**, oraz **srebrny naszyjnik z bursztynami**. W piwnicy **2000 orenów**, **runa ziemi**, **kamień runiczny Swarog**, **składniki** i **kilka eliksirów**.

2. Chata **Sołtysa**.

3. Domek **Leny**. W skrzyni między innymi **50 orenów** i **sygnet wiecznego ognia**.

4. Dom **Kowala**. W środku **24 oreny**, **dwie osełki (10%)** i **dwa rodzaje olejów**.

5. Sklepek.

6. Kuźnia.

7. Kapliczka Wiecznego Ognia. Pełni rolę zarówno Miejsca Mocy, jak i ogniska przy którym możemy medytować. Często spotkamy przy niej mieszkańców, niektórzy jednak nie będą skorzy do rozmowy w trakcie modłów.

8. Chata **Zielarki**. W skrzyni przy drzwiach znajdziesz między innymi **50 orenów**. Kobieta sprzedaje między innymi **mocne alkohole**, idealne do sporządzania eliksirów, oraz **księgi o bestiach** i **ziołach**. W oknie handlu możemy również **wyciągnąć od niej** szereg **eliksirów** i kilka składników („cena zakupu- niedostępne”).

9. Karczma „Pęknięty dzban”.

10. Tablica z ogłoszeniami. A na niej informacja od **Zielarki** w której prosi o „pomoc przy wrywaniu chwastów”.
11. Wataha **wilków**. Stado liczy sobie sześć sztuk.
12. Ruiny z ogniskiem pośrodku.
13. Zagajnik w którym znajdziemy trzy **Echinopsy** związane z zadaniem **QP.2. Zlecenie na Echinopsy**.
14. **MegaEchinops** związany z zadaniem **QP.3. Zlecenie na Megaechinopsa**. Pod waleczną rośliną znajdziemy ciało, a przy nim **broszę z inicjałem** z zadania **QP.4. Duch i mrok**.
15. Zawalony most.