

Wiedźmin

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Wiedźmin

autor: Borys „Shuck” Zajączkowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	2
Wprowadzenie	10
Zestaw porad ogólnych	11
Wybory i ich konsekwencje	12
Opis przejścia	13
Prolog	13
Dziedziniec Kaer Morhen	15
Wnętrze Kaer Morhen	23
Laboratorium wiedźminów	25
Droga do Laboratorium	28
Walka z przerażą	29
Opuszczamy Kaer Morhen	31
Rozdział pierwszy	39
Mapy do rozdziału pierwszego	40
Zadania główne rozdziału pierwszego	45
Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice	45
Q1.5. Ludzie i potwory	45
Q1.6. Ogon Salamandry	48
Q1.15. Tajemniczy ogród	50
Q1.16. Pogrzebane wspomnienia	50
Q1.18. Nocni goście	51
Zadania poboczne rozdziału pierwszego	52
Qp.3. Tajemnica Berengara	52
Q1.7. Poszukiwany	52
Q1.8. Zlecenie na barghesty	52
Q1.9. Zlecenie na utopce	53
Q1.10. Zlecenie na ghule	53
Q1.11. Rasiści	53
Q1.12. Gra w kości	54
Q1.13. Kościany poker: nowicjusz	54
Q1.14. Potwór z jeziora	55
Q1.17. Król krypty	55
Q1.19. Gorący towar	55
Q1.20. Brzemień przeszłości	55
Q1.21. Spóźniony słowik	57
Qp.22. Walka na pięści (kontynuacja)	58
Istotne postacie z pierwszego rozdziału	59
Abigail (kupiec)	59
Antykwariusz (kupiec)	59
Bard	59
Declan Leuvaarden (kupiec)	59
Haren Brogg (kupiec)	59
Kalkstein (kupiec)	59
Kramarka (kupiec)	60
Krasnoludzki kowal	60
Mieszczka	60

Pijak	60
Podróżny.....	60
Starsza mieszcza	60
Staruszki	60
Vesna Hood (kupiec)	60
Wielki Łowczy Królewski	61
Wieśniaczka.....	61
Zielarz z Wyzimy (kupiec)	61
Żebraczka	61
Rozdział drugi	62
Mapy do rozdziału drugiego	63
Wyjaśnienie śledztwa	76
Zadania główne rozdziału drugiego.....	77
Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice (kontynuacja)	77
Q2.23. Wielka ucieczka	77
Q2.27. Tajemnice Wyzimy	79
Q2.28. Świadek	83
Q2.49. Sekcja zwłok	84
Q2.29. Tajemnicza wieża.....	85
Q2.50. Strażnik	86
Q2.51. Glinianki	87
Q2.58. Obeliski	88
Zadania poboczne rozdziału drugiego.....	89
Qp.3. Tajemnica Berengara (kontynuacja)	89
Q1.7. Poszukiwany (kontynuacja).....	90
Q1.12. Gra w kości (kontynuacja).....	90
Q1.19. Gorący towar (kontynuacja)	91
QP.22. Walka na pięści (kontynuacja)	92
Q2.24. Pamięć ostrza	92
Q2.25. Bestia z kanałów	93
Q2.26. Podejrzany: Vincent Meis.....	93
Q2.30. Podejrzany: Vivaldi.....	94
Q2.31. Podejrzany: Talar	94
Q2.32. Kościany poker: zawodowiec	95
Q2.33. Bezpieczna przystań	95
Q2.34. Pracujące dziewczyny	96
Q2.35. Nawiedzony dom.....	96
Q2.36. Szczur	97
Q2.37. Przyjaciółka z dawnych lat	98
Q2.38. Podejrzany: Baranina	100
Q2.39. Podejrzany: Kalkstein.....	101
Q2.40. Co kryje prawda	101
Q2.41. Podejrzany: Leuvaarden	101
Q2.42. Zlecenie na wilki.....	102
Q2.43. Zlecenie na echinopsy	102
Q2.44. Zlecenie na alghule	103
Q2.45. Zlecenie na psy	103
Q2.46. Zlecenie na topielce	103
Q2.47. Pielgrzymka.....	104
Q2.48. Krwiożercza roślina	104

Q2.52. Zbłąkana owieczka.....	105
Q2.53. Kanibal.....	105
Q2.54. Wdzięczność grabarza.....	106
Q2.55. Niezwykłe wino.....	107
Q2.56. Kwiaty i złoto.....	108
Q2.57. Na wagę złota.....	108
Q2.59. Rozpoznanie bojem.....	109
Q2.122. Znaleźne.....	111
Q2.123. Daleko od domu.....	111
Istotne postacie z drugiego rozdziału.....	113
Antykwariusz (kupiec).....	113
Ceglarka.....	113
Chłop handlarz (kupiec).....	113
Coleman (kupiec).....	113
Declan Leuvaarden (kupiec).....	113
Domokrażca (kupiec).....	113
Kalkstein (kupiec).....	114
Kelnerka (kupiec).....	114
Kupiec Zakonu (kupiec).....	114
Morenn.....	114
Ogrodnik (kupiec).....	115
Plotkara.....	115
Płatnerz Zakonu.....	115
Prostytutki: Dziwki, Kurtyzana i Dzwka portowa.....	115
Pucybut.....	116
Scoa'tael.....	116
Sprzedawca (kupiec).....	116
Starszy druid (kupiec).....	116
Talar (kupiec).....	116
Vaska (kupiec).....	116
Zielarka (kupiec).....	117
Zygfyrd.....	117
Rozdział trzeci.....	118
Mapy do rozdziału trzeciego.....	119
Zadania główne rozdziału trzeciego.....	135
Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice (kontynuacja).....	135
Q3.60. Eleganckie przyjęcie.....	135
Q3.63. Źródło.....	138
Q3.64. Po nitce do kłębka.....	140
Q3.69. Wyzimski łącznik.....	141
Q3.72. Czas żniw.....	141
Q3.74. Dyplomatyka i łowy.....	142
Q3.87. Zamek i klucz.....	142
Q3.88. Złoto dla zuchwałych.....	145
Q3.89. Bez przebaczenia.....	147
Zadania poboczne rozdziału trzeciego.....	151
Qp.3. Tajemnica Berengara (kontynuacja).....	151
Q1.7. Poszukiwany (kontynuacja).....	151
QP.22. Walka na pięści (kontynuacja).....	151
Q2.32. Kościany poker: zawodowiec (kontynuacja).....	151

Q2.52. Zbłąkana owieczka (kontynuacja)	152
Q3.61. Tożsamość.....	152
Q3.62. Wszyscy ludzie Foltesta	153
Q3.65. Lutnia Jaskra	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
Q3.66. Kościany poker: szuler	155
Q3.67. Nie będzie bolało.....	155
Q3.68. Sześć stóp pod ziemią	156
Q3.70. Pierścień	157
Q3.71. Piękna i bestia	157
Q3.73. Echa przeszłości	159
Q3.75. Drapieżna wywerna.....	159
Q3.76. Niepokojny duch.....	159
Q3.77. Zlecenie na archespory	160
Q3.78. Zlecenie na graveiry	160
Q3.79. Zlecenie na kurołiszki	160
Q3.80. Zlecenie na fledery	161
Q3.81. Zlecenie na ghule.....	161
Q3.82. Zlecenie na kikimory	161
Q3.83. Zlecenie na wywerny.....	162
Q3.84. Niebieskooka.....	162
Q3.85. Biały kiel.....	165
Q3.86. Strapiona sanitariuszka	165
Istotne postacie z trzeciego rozdziału.....	166
Alchemik z manufaktury	166
Alchemik z targu (kupiec).....	166
Barmanka z Szulerni (kupiec)	166
Handlarz rybami (kupiec)	166
Kalkstein (kupiec).....	166
Kupiec handlujący podarunkami (kupiec)	167
Sprzedawca broni (kupiec)	167
Sprzedawca książek (kupiec)	167
Sprzedawca napitków (kupiec)	167
Szlachcianka.....	168
Urzędniczka	168
Zbrojmistrz (kupiec)	168
Zerrikański sprzedawca (kupiec).....	169
Rozdział czwarty	170
Mapy do rozdziału czwartego	171
Zadania główne rozdziału czwartego	180
Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice (kontynuacja)	180
Q4.90. Kręgi na wodzie.....	180
Q4.93. Alvin	183
Q4.95. Zbroja.....	185
Q4.105. W pełnym słońcu	186
Q4.107. Wolne elfy	190
Zadania poboczne rozdziału czwartego	192
Qp.3. Tajemnica Berengara (kontynuacja)	192
Q1.12. Gra w kości (kontynuacja).....	192
Qp.22. Walka na pięści (kontynuacja).....	193
Q3.61. Tożsamość (kontynuacja)	193

Q3.66. Kościany poker: szuler (kontynuacja).....	193
Q4.91. Złodziejskie nasienie	194
Q4.92. Chleb powszedni.....	194
Q4.94. Ścieżki przeznaczenia.....	195
Q4.96. Pradawny cmentarz	196
Q4.97. Polowanie na Gon.....	196
Q4.98. Rybi Kaptan.....	197
Q4.99. Zlecenie na alpy	197
Q4.100. Zlecenie na bazyliszki	198
Q4.101. Zlecenie na skolopendromorfy	198
Q4.102. Zlecenie na wywerny królewskie	198
Q4.103. Zlecenie na zjadarki	199
Q4.104. Drobnе utrapienia.....	199
Q4.106. Kusicielka.....	200
Istotne postacie z czwartego rozdziału	201
Celina.....	201
Elfka.....	201
Guślarka (kupiec).....	202
Julian (kupiec).....	202
Kelnerka (kupiec).....	202
Pani Jeziora	202
Piekarz (kupiec)	203
Pustelnik (kupiec).....	203
Syn kowala (kupiec).....	203
Wieśniaczka.....	203
Rozdział piąty	204
Mapy do rozdziału piątego.....	205
Zadania główne rozdziału piątego	216
Q5.109. Płonąca nadzieja.....	216
Q5.124. Pod płonącym niebem.....	219
Q5.126. Płomień, który oczyszcza	220
Q5.108. Smak zemsty.....	223
Q5.110. Jej Wysokość Strzyga	226
Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice (kontynuacja)	230
Q4.95. Zbroja (kontynuacja)	230
Zadania poboczne rozdziału piątego.....	232
Qp.3. Tajemnica Berengara	232
Q1.12. Gra w kości	232
Qp.22. Walka na pięści	232
Q3.61. Tożsamość.....	232
Q3.67. Nie będzie bolało.....	233
Q5.111. Aksamit i błoto.....	233
Q5.112. Zlecenie na upiory	234
Q5.113. Zlecenie na garkainy	234
Q5.114. Zlecenie na bruxy	234
Q5.115. Zlecenie na bloodzuigery	235
Q5.116. Zlecenie na cmentary	235
Q5.117. Wynalazek gnomów	235
Q5.118. Garkain	236
Q5.119. Wampirzyca z bagien.....	236

Q5.125. Magiczna formuła	237
Q5.127. Litania św. Grzegorza	237
Istotne postacie z piątego rozdziału	238
Kalkstein (kupiec).....	238
Paser (kupiec).....	238
Pielęgniarki	238
Starszy druid (kupiec)	239
Epilog	240
Mapy do Epilogu.....	241
Zadania Epilogu	244
Qp.4. Wiedźmińskie tajemnice (kontynuacja)	244
Q5.110. Jej Wysokość Strzyga (kontynuacja).....	244
Qe.120. Popioły Wyzimy	245
Qe.121. Zwierciadło lodu	248
Pięści, kościany poker i picie	253
Walka na pięści.....	253
Kościany poker	253
Picie	253
Księgi i zwoje	254
Bajki i klechdy (50).....	254
Barghesty (50)	254
Bracia Więksi	254
Choroba cywilizacji (350).....	254
Cudowny świat insektoidów (600).....	254
Cudzoziemskie krainy (60).....	255
Czarodziejki i czarodzieje (60)	255
Dar Lary (70).....	255
Droga, z której się nie wraca (150)	255
Dusza Upiornego Psa (200).....	255
Feainnewedd (300).....	255
Historia Lary Dorren i Cregana z Lod (60)	255
Historia najnowsza (40)	255
Historia świata (40)	255
Hymny Szaleństwa i Rozpaczy (100).....	256
Koniunkcja Sfer (50)	256
Księga Gromu (800).....	256
Księga Jaskółki (100).....	256
Księga Pocałunku (400).....	256
Księga Puszczyka (200)	256
Księga Rosomaka (600)	256
Księga Trwogi i Obrzydzenia, tom I (250)	256
Księga Trwogi i obrzydzenia, tom II (500).....	257
Księga Wilgi (400).....	257
Księga Zwierząt (100).....	257
Kulty i religie Nordlingów (90)	257
Kwiat i płomień (70)	257
Mała księga minerałów (400)	257
Medycyna sądowa (150).....	257
Monstrum albo wiedźmina opisanie (50).....	257
Nerw kikumory (600).....	258