



Wiedźmin 2: Zabójcy Królów
Opis przejścia i questy
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-Online do gry

Wiedźmin 2 Zabójcy Królów

**zawiera zadania
z Edycji Rozszerzonej**

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent CD Projekt Red Studio, Wydawca Namco Bandai Games, 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

Wiedźmin 2: Zabójcy Królów – Edycja Rozszerzona	5
Lista zadań	7
Zadania cykliczne	7
Prolog	7
Akt 1	8
Akt 2	9
Akt 3	11
Epilog	11
Zadania cykliczne	12
Powracające wspomnienia	12
Rzeka tajemnic	16
Rachunki do wyrównania	21
Sprzed stuleci	23
Prolog – zadania główne	29
Lochy La Valette’ów	29
Z woli króla	44
Na pierwszej linii	46
Barykada	50
Próba ognia	52
Do świątyni	53
Krew z krwi	58
Prolog – zadania poboczne	60
Serce Melitele	60
Biada zwyciężonym	62
Prolog – mapy	64
M1 Obóz wojsk Foltesta	64
M2 Zamek La Valette	65
M3 Podgrodzie zamku La Valette’ów	66
M4 Podziemia na podgrodziu	67
M5 Lochy Zamku La Valette	68
M6 Piwnica w lochach zamku	69
Akt 1 – zadania główne	70
Twarde lądowanie	70
Z woli boskiej i katowskiej	72
Niemoralna propozycja	75
Kejran	81
Kejran: kwestia ceny	90
Zabójcy królów	91
Róża pamięci	98
Gdzie jest Triss Merigold?	104
Na rozstajach: Scoia’tael	109
Na rozstajach: Vernon Roche	110
Śmierć zdrajcy!	111
Pływające więzienie	117

Akt 1 – zadania poboczne	124
Miecz na potwory	124
Balista	125
Kejran: cieniokost	127
Zniknięcie Gawerny	130
Na kacu	131
Zlecenie na endriagi	134
Zlecenie na nekkery	136
Jeden na jednego: Flotsam	138
Podziemny krąg	140
Nie ma mocnych: Flotsam	143
Pokerowa twarz: Flotsam	146
Kłopoty z trollem	149
Zapach kadzideł	157
Sklepik z marzeniami	163
W szponach szaleństwa	164
Malena	172
Serce Melitele	179
Akt 1 – mapy	183
M7 Flotsam	183
M8 Okolice Flotsam	185
M9 Jaskinia #1	187
M10 Zrujnowany szpital	188
M11 Laboratorium	190
M12 Jaskinia #2	191
Akt 2 – Iorweth – zadania główne	192
Preludium do wojny: Aedirn	192
Narada wojenna	195
Kwestia życia i śmierci	197
Podziemne życie	200
W pogoni za magią	203
Królewska krew	209
Gdzie jest Triss Merigold?	212
Wieczna bitwa	226
Symbol śmierci	231
Symbol nienawiści	234
Oblężenie Vergen	235
Akt 2 – Iorweth – zadania poboczne	241
Ściany mają uszy	241
Podejrzany: Thorak	242
Nie ma mocnych: Vergen	244
Pokerowa twarz: Vergen	246
Jeden na jednego: Vergen	248
Zlecenie na harpie	250
Hej, w kopalni praca wre	252
Koszmar Baltimore'a	254
Z drżącym sercem	259
Akt 2 – Iorweth – mapy	267
M13 Dolina Pontaru	267
M14 Mgła	269
M15 Vergen	270
M16 Stara kopalnia	272
M17 Legowisko harpii	273
M18 Krasnoludzkie katakumby	274
M19 Obóz Henselta	275
M20 Podziemia starej wieży	276
M21 Jaskinia pod obozem	277
M22 Sekretny tunel	278

Akt 2 – Roche – zadania główne	279
Preludium do wojny: Kaedwen	279
Zabójcy królów	284
Teoria spisku	290
W piwie prawda	295
Rzeźnik z Cidaris	297
Klątwa krwi	299
Droga ku natchnieniu	309
Wieczna bitwa	312
Symbol odwagi	313
Symbol śmierci	314
Symbol nienawiści	315
Symbol wiary	316
Włócznie przeznaczenia	317
Atak na Vergen	318
Akt 2 – Roche – zadania poboczne	322
Zabłąkane owieczki	322
Ave Henselt!	324
Nie ma mocnych: Obóz Kaedwen	327
Pokerowa twarz: Obóz Kaedwen	329
Przeciw niebieskim pasom	331
Zlecenie na zgnilce	333
Siostrzyczki	335
Akt 2 – Roche – mapy	343
M23 Dolina Pontaru	343
M24 Mgła	345
M25 Obóz Kaedwen	346
M26 Podziemia starej wieży	348
M27 Vergen	349
M28 Krasnoludzkie katakumby	350
M29 tunel założycieli	351
M30 Kryjówka	352
Akt 3 – zadania główne – Iorweth	353
W imię wyższych racji!	353
Łamacz czarów	361
Akt 3 – zadania główne – Roche	364
W imię Temerii!	364
Kość z kości	366
Akt 3 – zadania główne – wspólne	369
Gdzie jest Triss Merigold?	369
Zjazd czarodziejów	372
Wejście smoka	374
Akt 3 – zadania poboczne – Iorweth	377
Tajemnice Loc Muinne	377
Akt 3 – zadania poboczne – Roche	392
Lilie i żmije	392
Świadek koronny	399
Pacta sunt servanda	404
Poślaniec	406
Akt 3 – zadania poboczne – wspólne	408
Pokerowa twarz: Loc Muinne	408
Nie ma mocnych: Loc Muinne	410
Zaszyfrowany manuskrypt	412
Zlecenie na gargulce	414
Epilog	419
Zabójcy królów	419
Akt 3 – mapy	421
M31 Loc Muinne	421
M32 Jaskinia #3	423
M33 Kanały	424

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



Wiedźmin 2: Zabójcy Królów – Edycja Rozszerzona

Poradnik do gry *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* zawiera bardzo szczegółowy, bogato ilustrowany **opis wszystkich dostępnych w grze zadań fabularnych jak i pobocznych**. Obejmuje wiele informacji, których brak w poradniku dołączonym do gry.

- **Kompletny opis przejścia** – stanowiący szczegółowy opis wszystkich zadań z podziałem na kolejne kroki wraz z uwzględnieniem wszystkich możliwych wyborów;
- **Opis zadań wprowadzonych w Edycji Rozszerzonej** – po stronie Iorwetha (*Tajemnice Loc Muinne, Dziennik Daerhenny, Biały kruk*) jak również po stronie Roche'a (*Lilie i żmije, Świadek koronny, Pacta sunt servanda, Posłaniec*);
- **Liczne wskazówki i uwagi** – przypominające na każdym kroku o ewentualnych konsekwencjach poczynań bohatera;
- **Dokładne mapy lokacji** – z zaznaczonymi wszystkimi miejscami mającymi związek z rozgrywką.
- **Bezpłatna aktualizacja** – dla osób, które posiadają już poradnik do gry *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* dostępna jest [bezpłatna aktualizacja](#), zawierająca opis przejścia misji dodanych w Edycji Rozszerzonej.

Niniejszy poradnik, ze względu na zawarte w nim treści, przeznaczony jest wyłącznie dla czytelników pełnoletnich.

Legend a

Odniesienia do map zostały oznaczone w następujący sposób: **(Mx, y)**, gdzie x oznacza numer mapy, y pozycję na tejże mapie oraz **[#x]**, gdzie x pozycję na mapie.

Przykładowo oznaczenie **(M3, 2)** wskazuje, że na mapie 3 należy się udać w miejsce oznaczone liczbą 2, zaś **[#2]** wskazuje pozycję numer 2 na mapie załączonej do zadania.

Wszelkie **uwagi** dotyczące wyborów bądź konsekwencji w zadaniach zostały odpowiednio wyszczególnione w poradniku.

Oznaczenia kolorystyczne:

Kolorem **czerwonym** oznaczone zostały postacie niezależne oraz potwory, kolorem **niebieskim** lokacje, kolorem **zielonym** wszelkiej maści przedmioty, zaś kolorem **pomarańczowym** nazwy zadań.

Artur „Arxel” Justyński (www.gry-online.pl)

Lista zadań

Z a d a n i a c y k l i c z n e

Lista zadań

Powracające wspomnienia (prolog + akt 1 + akt 2 + akt 3)

Rzeka tajemnic (akt 1 + akt 2 + akt 3)

Rachunki do wyrównania (akt 2 + akt 3)

Sprzed stuleci (akt 2 + akt 3)

P r o l o g

Zadania główne

Lochy La Valette'ów

Z woli króla

Na pierwszej linii

Barykada

Próba ognia

Do świątyni

Krew z krwi

Zadania poboczne

Serce Melitele (kontynuacja w akcie 1)

Biada zwyciężonym