



**Wiedźmin 2: Zabójcy Królów**  
**Wybory i ich konsekwencje**  
PORADNIK DO GRY

**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Wiedźmin 2: Zabójcy Królów (wybory i ich konsekwencje)**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Legenda</b>	<b>4</b>
<b>Ścieżki i konsekwencje – cykliczne</b>	<b>5</b>
Rzeka tajemnic	5
Rachunki do wyrównania	6
Sprzed stuleci	7
<b>Ścieżki i konsekwencje – prolog</b>	<b>8</b>
<b>Ścieżki i konsekwencje – akt 1</b>	<b>9</b>
Niemoralna propozycja	9
Kejran	10
Zabójcy królów	11
Róża pamięci	12
Gdzie jest Triss Merigold?	13
Śmierć zdrajcy	14
Na rozstajach: Scoia'tael	15
Pływające więzienie	16
Balista	17
Kłopoty z trollem	18
Zapach kadzideł	19
W szponach szaleństwa	20
Malena	21
<b>Ścieżki i konsekwencje – akt 2</b>	<b>22</b>
Królewska krew	22
Gdzie jest Triss Merigold?	23
Symbol śmierci	24
Koszmar Baltimore'a	25
Z drążym sercem	26
Droga ku natchnieniu	27
Ave Henselt	28
Siostrzyczki	29
<b>Ścieżki i konsekwencje – akt 3</b>	<b>30</b>
W imię wyższych racji!	30
W imię Temerii!	31
Kość z kości	31
Zjazd czarodziejów	32
Wejście smoka	32
<b>Ścieżki i konsekwencje – epilog</b>	<b>33</b>
<b>Zakończenia</b>	<b>34</b>

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](http://www.gry-online.pl)

Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



## Wprowadzenie

Możliwych ścieżek przejścia poszczególnych zadań w grze *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* jest bardzo dużo. W celu ułatwienia zobrazowania najważniejszych ścieżek i konsekwencji powstał ten właśnie oto poradnik. Jeśli zastanawiasz się jak bardzo zawiła mogła być ścieżka zadania, które właśnie wykonałeś bądź czy istnieje alternatywne zakończenie, w tym poradniku możesz to bardzo łatwo sprawdzić – co najważniejsze całość została przedstawiona wizualnie!

Pierwsza część zawiera grafy, wraz z ich opisem, **możliwych ścieżek i konsekwencji poszczególnych zadań**. Warto zaznaczyć, iż w przypadku zadań głównych możliwe jest tylko jedno zakończenie, natomiast w zadaniach pobocznych tych zakończeń może być kilka.

Drugą część poradnika stanowi **opis możliwych zakończeń gry**, a raczej ważniejszych wyborów podczas rozgrywki, które najprawdopodobniej mają największy wpływ na podział sił w królestwie – zważywszy na fakt, iż zakończenie jest jedno.

**Uwaga:** Poradnik nie stanowi informacji o tym jak przechodzić konkretne zadania (opis zadań znajduje się w głównym poradniku do gry), ukazuje jedynie możliwe ścieżki ukończenia!

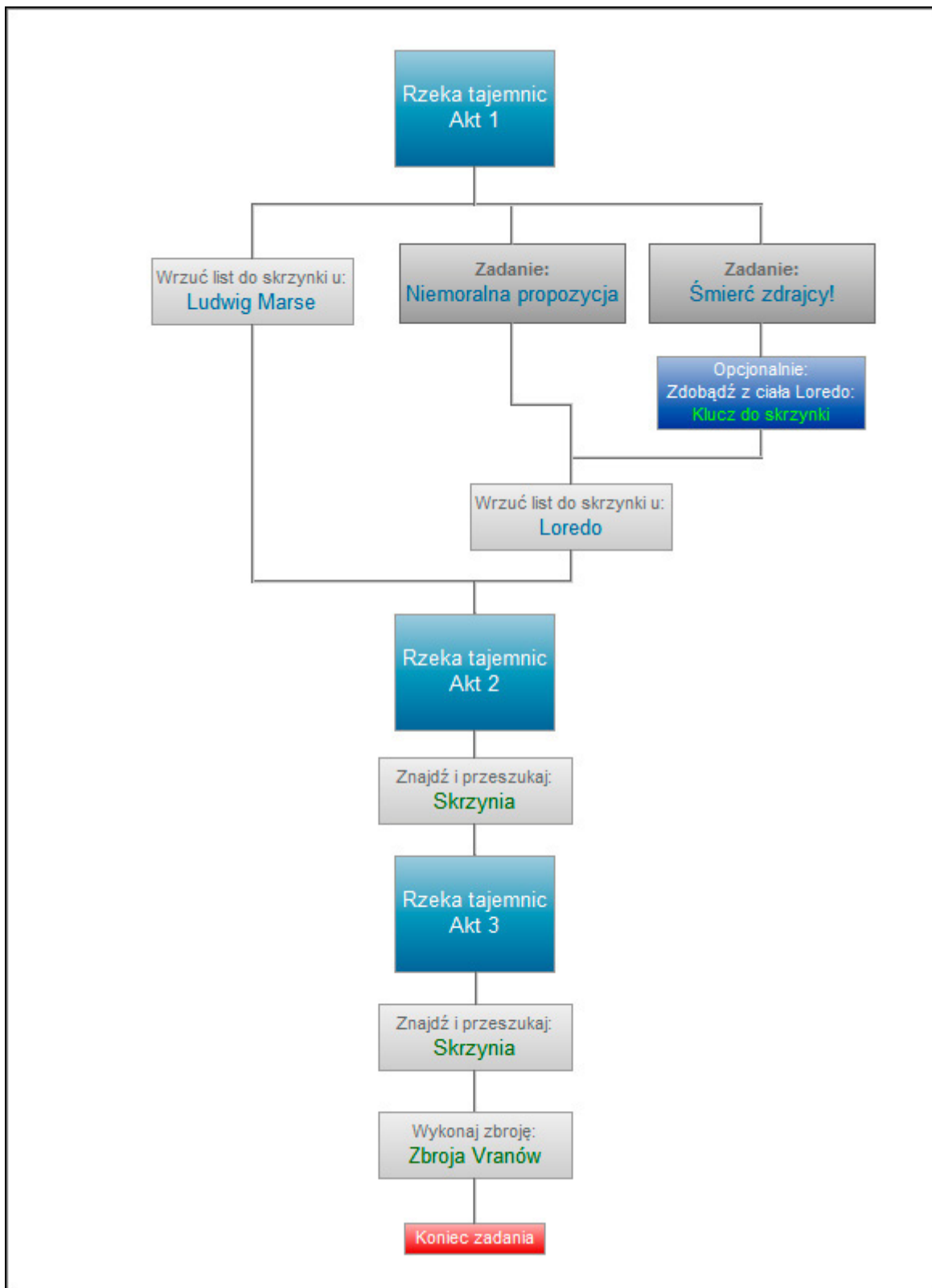
Artur „Arxel” Justyński ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Legenda

 <p>Nazwa zadania</p>	<p>Oznaczenie rozpoczynające opisywane zadanie.</p>
 <p>Ważniejsze Etapy</p>	<p>Wyszczególnione ważniejsze etapy – takie, w których będą podejmowane decyzje, bądź mają konsekwencje w przyszłości.</p>
 <p>Konsekwencja z: jakiegoś zadania</p>	<p>Zwrócenie uwagi, iż w danym etapie mamy do czynienia z konsekwencją wyboru w podanym zadaniu. Oznaczenie zawsze podpięte jest z góry!</p>
 <p>Konsekwencje: w innym zadaniu</p>	<p>Zwrócenie uwagi, iż wybór w danym miejscu ma konsekwencje w przyszłej rozgrywce, w podanym zadaniu. Oznaczenie zawsze podpięte jest u dołu!</p>
 <p>Rzeczy opcjonalne</p>	<p>Elementy rozgrywki, których nie trzeba wykonywać, oznaczenia w kilku kolorach: <b>postacie</b>, <b>przedmioty</b>, <b>zadania</b>.</p>
 <p>opcje</p>	<p>Możliwe opcje przeprowadzenia konkretnego etapu, np. możliwość użycia perswazji, znaku axii, konieczność walki itp.</p>
 <p>Koniec zadania</p>	<p>Oznaczenie dotarcia do końca zadania.</p>

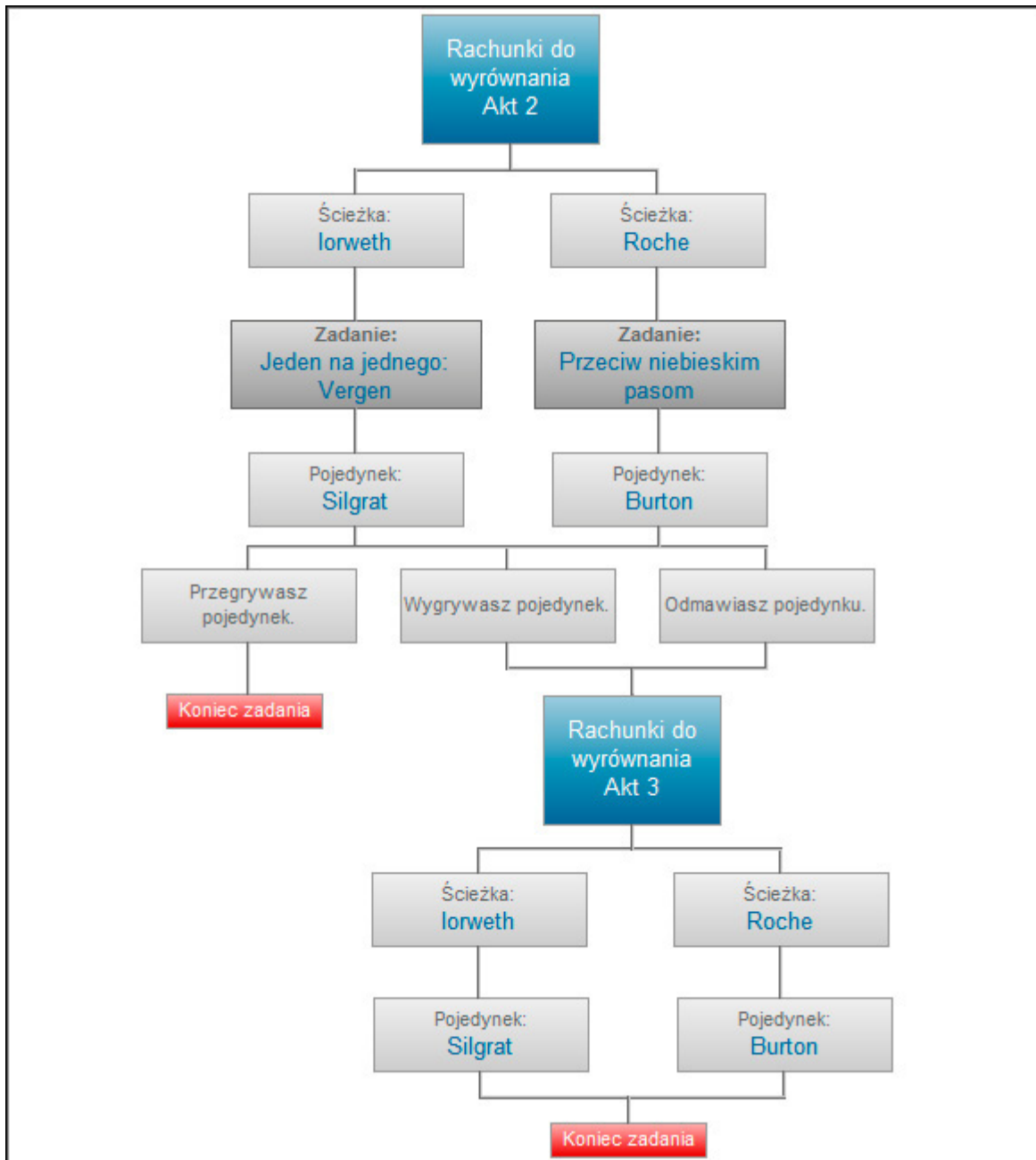
## Ścieżki i konsekwencje – cykliczne

### R z e k a t a j e m n i c



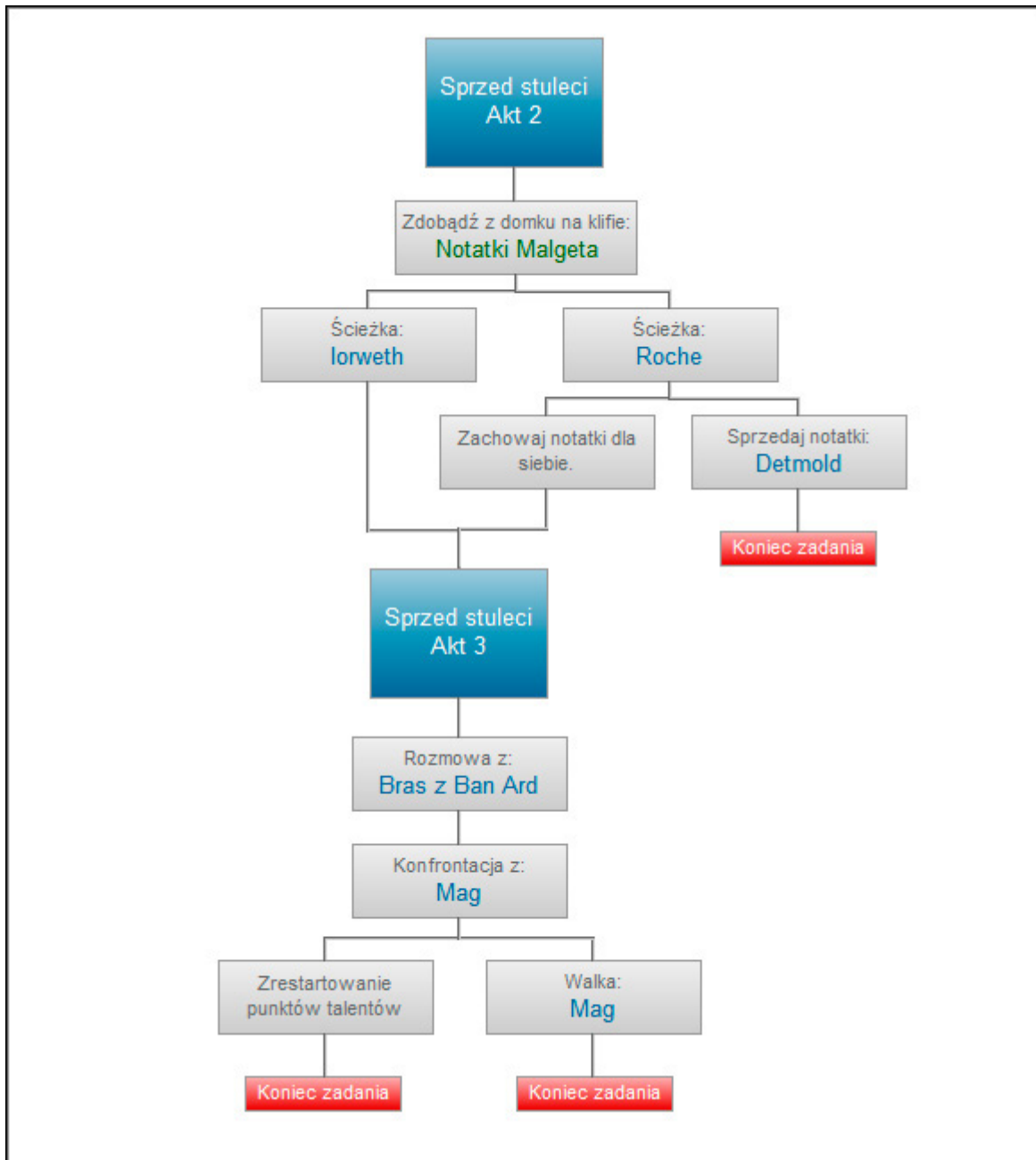
Nie ma żadnego znaczenia, czy wrzucisz list do skrzynki u Ludwiga Marse'a czy też u Loredo. Również co ważne, jeśli omyłkowo wykorzystałeś przedmioty zabrane ze skrzyni w akcie pierwszym, w trzecim akcie możesz je zakupić u Felicji Cori (przedmioty zostały dodane w patchu).

## Rachunki do wyrównania



Najważniejszym elementem tego zadania jest wygranie pojedynku bądź odmówienie go, tylko wtedy będziesz miał okazję spotkać w trzecim akcie jedną z dwóch postaci by stanąć do ponownego pojedynku (w zależności od wybranej ścieżki).

## S p r z e d s t u l e c i



Krocząc ścieżką Iorwetha nie będziesz miał bezpośredniej sposobności, by odkryć domek na klifie, a jeśli już się nadarzy to niestety tylko w określonym momencie. Kierując się zaś ścieżką Roche'a należy pod żadnym pozorem **nie sprzedawać** notatek Detmoldowi. Po zlokalizowaniu maga pod koniec zadania stajesz przed trudną decyzją – zabić go i zdobyć w miarę dobrą broń, czy zrestartować punkty talentów (w tym wypadku nie będziesz musiał walczyć).