



Wiedźmin 2: Zabójcy Królów
Encyklopedia gry
PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Wiedźmin 2: Zabójcy Królów (encyklopedia gry)

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	4
Nawigacja po encyklopedii	5
Rozwój postaci	7
Import postaci z Wiedźmina	7
Zdolności – trening	9
Zdolności – magia	11
Zdolności – szermierka	14
Zdolności – alchemia	17
Umiejętności	20
Podstawy	22
Sceny erotyczne	32
Easter eggs	37
Oferty sprzedawców – akt 1	40
Aneżka; Bertold Candeleria	40
Tajemniczy kupiec; Einar Gausel	41
Żegota; Fioravanti	42
Cedric; Vilmos Bartok	43
Oferty sprzedawców – akt 2	44
Mistrz Myron; Felicia Cori	44
Tajemniczy kupiec; Sprzedawca relikwii	47
Mael; Uchacz	48
Isidor Kay; Hagart	49
Lasota; Sambor	50
Oferty sprzedawców – akt 3	52
Bras z Ban Ard; Marcus	52
Felicia Cori; Niesamowity Lockhart	53
Falas; Uchacz	56
Składniki alchemiczne	58
Przedmioty	60
DLC	60
Zbroja	61
Ulepszenie zbroi	66
Buty	69
Rękawice	71
Spodnie	73
Miecz srebrny	75
Miecz stalowy	79
Broń dodatkowa	84
Broń miotana	85
Runa	87
Petarda	88
Pułapka	90
Trofeum	92
Mutagen	94
Składniki rzemieślnicze i alchemiczne	98
Zioło	107
Receptura	110
Olej	115
Eliksir	117
Książka	125

Schematy	128
Zbroja	128
Ulepszenie zbroi	130
Buty	131
Rękawice	131
Spodnie	132
Miecz srebrny	133
Miecz stalowy	135
Broń miotana	136
Runa	136
Pułapka	137
Składniki rzemieślnicze i alchemiczne	138
Bestiariusz	142
Potwory	142
Ludzie	156
Mapy – prolog	163
M1 Obóz wojsk Foltesta	163
M2 Zamek La Valette	164
M3 Podgrodzie zamku La Valette'ów	165
M4 Podziemia na podgrodziu	166
M5 Lochy Zamku La Valette	167
M6 Piwnica w lochach zamku	168
Mapy – akt 1	169
M7 Flotsam	169
M8 Okolice Flotsam	170
M9 Jaskinia #1	171
M10 Zrujnowany szpital	172
M11 Laboratorium	174
M12 Jaskinia #2	175
Mapy – akt 2	176
M13 Dolina Pontaru	176
M14 Mgła	177
M15 Vergen	178
M16 Stara kopalnia	179
M17 Obóz Kaedwen	180
M18 Jaskinia pod obozem	181
M19 Podziemia starej wieży	182
M20 Legowisko harpii	183
M21 Krasnoludzkie katakumby	184
M22 Tunel założycieli	185
M23 Kryjówka zabójców	186
Mapy – akt 3	187
M24 Loc Muinne	187
M25 Jaskinia #3	188
M26 Kanały	189
Osiągnięcia	190

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

Encyklopedia gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* jest uzupełnieniem do poradników z zadaniami oraz opisem ścieżek i zakończeń. Zawiera najpotrzebniejsze informacje, które przydadzą się na każdym etapie gry.

Informacje o bohaterze

Opis 388 przedmiotów i 71 schematów

Kompletne oferty 24 sprzedawców

Spis scen erotycznych

Mini-poradnik do osiągnięć

Encyklopedia podzielona została na następujące rozdziały:

Rozwój postaci: rozdział zawiera informacje dotyczące rozwoju Geralta – możliwych do wyboru zdolnościach jak również umiejętnościach pozyskiwanych w trakcie gry;

Postawy: wszelkiej maści informacje, które zaznajomią Cię z fundamentami rozgrywki;

Sceny erotyczne: informacje o scenach, w których występuje nagość oraz o kobietach, z którymi Geralt może uprawiać seks – wraz z opisem jak do tego doprowadzić;

Easter eggs: spis niektórych easter eggów wyłapanych podczas gry;

Oferty sprzedawców: kompletna lista produktów, które mają w swojej ofercie sprzedawców wraz z informacją o ilości oraz prawdopodobieństwie, że dany produkt będą oferowali. Całość podzielona na akty;

Przedmioty: opis dostępnych w grze przedmiotów wraz z informacją o statystykach oraz miejscu gdzie można je pozyskać;

Schematy: informacje o schematach do niektórych przedmiotów, z których można je wykonać. Spis wraz z potrzebnymi składnikami do wyprodukowania, ceną oraz miejscu gdzie można je zdobyć;

Bestiariusz: podzielony na informacje o potworach oraz ludzi, których napotkasz na swej drodze. W przypadku tych drugich zostały przedstawione postacie ważniejsze;

Mapy: zawierają zaznaczone lokalizacje sprzedawców oraz przedmiotów/schematów, które możesz znaleźć w danej lokacji;

Osiągnięcia: lista wszystkich 50 osiągnięć wraz z podziałem na kategorie oraz nieco szczegółowym opisem przybliżającym informacje o pozyskaniu konkretnego osiągnięcia.

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

Niniejszy poradnik, przez wzgląd na zawarte w nim treści, przeznaczony jest wyłącznie dla czytelników pełnoletnich.

N a w i g a c j a p o e n c y k l o p e d i i

Poniższe opisy skupiają omówienie tylko najważniejszych kwestii encyklopedii, z którymi warto zaznajomić czytelnika już na samym początku, aby ułatwić mu poruszanie się po poradniku.

Isidor Kay; Hagart	
Isidor Kay [Akt 2r] (M17, 3)	Hagart [Akt 2i] (M15, 4)
Pułapka na harpie (5-7)	Zardzewiały wyważony sztylet (5-15)
Pozoga (5-7)	Wyważony sztylet (6-15)
Kartacz (5-6)	Solidny wyważony sztylet (6-15)
Talgarska zima (2-5) [70%]	Wyśmienity wyważony sztylet (7-15)
Szarpacz (2-5) [70%]	Srebrny wyważony sztylet (6-15)
Schemat: Pozoga	Solidny srebrny wyważony sztylet (5-15)
Schemat: szarpacz	Wyśmienity srebrny wyważony sztylet (8-15)
Schemat: Talgarska Zima	Pułapka na harpie (5-7)
Schemat: wściekłość	Schemat: pułapka na harpie
Schemat: Kąsacz	Ruda czerwonego meteorytu [10%]
Schemat: wyważony sztylet	Ruda złotego meteorytu [10%]
Gnijące mięso (2-10)	Ruda niebieskiego meteorytu [10%]
Rłuskotka (2-10)	Ruda żelaza (7-14)

Oferty sprzedawców

Rozdzielone są na poszczególne akty, w celu ułatwienia szukania. Każda strona zawiera po dwóch sprzedawców – obok nazwy jest informacja o ich lokalizacji.

Zawarta niżej lista przedmiotów to wszystkie produkty, które posiada sprzedawca. Jeśli posiada więcej niż jeden, w nawiasie jest informacja o ilości.

Prawdopodobieństwo posiadania przedmiotu, jeśli mniejsze niż 100%, znajduje się w nawiasach kwadratowych.

Przedmioty

Pole z nazwą przedmiotu zawiera również dodatkowe informacje, takie jak ilość slotów, typ przedmiotu oraz czy można go stworzyć przy pomocy schematu.

Następne są statystyki dotyczące konkretnego przedmiotu. W niektórych przypadkach należy posiadać rozwiętą pewną zdolność by podnieść statystyki.

Na końcu znajduje się informacja o tym, gdzie można zdobyć dany przedmiot. Jeśli znajduje się w ofercie przynajmniej jednego sprzedawcy, zostali oni wypisani. Niekiedy przedmiot można znaleźć gdzieś w skrzyni (podana lokalizacja), czasem związane są z jakimś zadaniem.

	Gynael Aedd [3] [Rzadki]	Obrażenia: 43-45 Obrażenia zadawane trupojadom +10 Krwawienie +25% Obrażenia zadawane trupojadom +4% Obrażenia zadawane insektoidom +4%	Falas [Akt 3] (M24, 6)
	Addan Deith [3] [Epicki]	Obrażenia: 45-50 Krwawienie +30% Szansa na natychmiastowe zabicie przeciwnika +2% Adrenalina przy trafieniu +2 Obrażenia zadawane upiiorom +4%	[Akt 3] (M24, 9) powiązane z zadaniem „Zlecenie na gargulce”.
	Wyśmienity miecz srebrny z niebieskiego meteorytu [3] [Magiczny] Schemat: tak	Obrażenia: 38-44 Premia do obrażeń od Znaków +10 Obrażenia zadawane gargulcom +2% Obrażenia zadawane upiiorom +2% Obrażenia zadawane dużym potworom +2% Obrażenia zadawane trupojadom +2% Obrażenia zadawane insektoidom +2%	Musisz zdobyć schemat.

Jeśli przedmiot można pozyskać tylko poprzez utworzenie go ze schematu, została zawarta taka właśnie informacja. Należy wtedy przejść do rozdziału ze schematami i tam odczytać, gdzie można go zdobyć.

		8x Dratwa	
Zbroja drauga	Cena: 650 orenów Wykonanie: 750 orenów	18x Solidne sukno 8x Utwardzona skóra 1x Esencja drauga 8x Dratwa 1x Kawalek pancerza drauga	Lasota [Akt 2r] (M17, 2) Mael [Akt 2i] (M15, 1)
Dearg ruadhri	Cena: 700 orenów Wykonanie: 800 orenów	20x Solidne sukno 12x Utwardzona skóra 1x Pancerz krabopajęka 8x Dratwa	Fallas [Akt 3] (M24, 6)
Zbroja z Ys	Cena: 750 orenów Wykonanie: 825 orenów	30x Solidne sukno 12x Ćwiekowana skóra 1x Skóra trolla 5x Szpony nekiera 10x Dratwa	[Akt 3] (M26, 4)

W przypadku, gdy schemat można znaleźć w jakiejś skrzyni itp. została podana tylko lokalizacja. Opis jest dokładniejszy, jeśli na przykład schemat otrzymujemy w nagrodę za wykonanie zadania.

Schematy

W tej tabeli zostały zawarte informacje o cenie schematu, jak również kwocie, którą należy uiścić już za samo wykonanie produktu u rzemieślnika.

Następnie znajduje się lista składników rzemieślniczych wymaganych do stworzenia danego przedmiotu.

Ostatnia kolumna zawiera informacje miejscu pozyskania schematu. Podobnie jak w przypadku samych przedmiotów, jeśli schemat znajduje się w ofercie co najmniej jednego kupca, zostali oni wypisani.

Bestiariusz

Bestiariusz zawiera podstawowe informacje o przeciwnikach – ich poziom (niekiedy może być różny, na przykład jeśli natrafiamy na ten sam typ potworów w innych aktach), obrażenia jakie zadają, ich żywotności oraz listę pozostałych statystyk.

Pod obrazkami natomiast spisane są dodatkowe informacje, takie jak przedmioty, które może posiadać zabity przeciwnik jak również rzeczy powiązane (jeśli takowe istnieją), takie jak pułapki, czy też książki na ich temat.

		Kaczerb Poziom: 28 Obrażenia: 40-60 Żywotność: 450 Doświadczenie: 10 Redukcja obrażeń: 5 Redukcja obrażeń podczas bloku: 100 Blok: 40% Krwawienie: 60% Trucizna: 30% Celność: 30% Odporność na Znak Aard: 10% Odporność na Znak Igni: 10% Odporność na Znak Yrden: 10% Odporność na Znak Quen: 10% Odporność na Znak Axii: 60% Odporność na oślepienie: 70% Odporność na powalenie: 70% Odporność na krwawienie: 70% Odporność na truciznę: 70% Odporność na podpalenie: 60% Odporność na upadek: 100%
Składniki z kaczerba: krew trupojada (rebis), zęby trupojada (rebis), ości trupojada (rzemiosło), skóra trupojada (rzemiosło), sukno (rzemiosło), dratwa (rzemiosło).		
Powiązane: Książka: Jak zabić kaczerba? Trofeum z kaczerba		

Rozwój postaci

I m p o r t p o s t a c i z W i e d Ź m i n a

Tuż przed przystąpieniem do rozgrywki istnieje możliwość załadowania zapisanego stanu gry z pierwszej części gry. Dzięki temu będziesz w stanie rozpocząć swoją przygodę z odrobinę lepszymi przedmiotami niż te startowe oraz niewiele większą ilością orenów.

Również kilka wyborów, których dokonałeś, ukształtuje (w mało znaczącym stopniu) drugą część gry.

I m p o r t s a v e ' a



Brak zapisu stanu gry z pierwszej części i nie stawia Cię w gorszej pozycji od pozostałych graczy.

Jeśli posiadasz zainstalowaną już pierwszą część gry, nie musisz podejmować żadnych dodatkowych kroków. Jeśli natomiast tak nie jest, musisz umieścić zapisane stany gry w konkretnym folderze:

`C:\Users\[twoja_nazwa]\Documents\The Witcher\saves`

Następnie, po uruchomieniu drugiej części gry, w menu Nowa gra będziesz miał możliwość wczytania starego save'a.

Uwaga! Twój zapis stanu gry musi pochodzić z epilogu.