

Władca Pierścieni:

Bitwa o Śródziemie II – Król Nazguli

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Władca Pierścieni Bitwa o Śródziemie II -Król Nazguli-

autor: Krystian „GRG” Rzepecki

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.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Nowości	5
Nowości w trybie tworzenia bohatera	5
Nowości w trybie Wojny o Pierścień	6
Angmar	7
Moce Angmaru	7
Bohaterowie Angmaru	9
Jednostki Angmaru	11
Nowe jednostki	15
Ludzie Zachodu – nowe jednostki	15
Krasnoludy – nowe jednostki	16
Elfy – nowe jednostki	17
Gobliny – nowe jednostki	18
Isengard – nowe jednostki	19
Mordor – nowe jednostki	20
Porady	21
Kampania Angmaru	22
Misja 1 – Powstanie Angmaru	22
Misja 2 – Podbój Rhudauru	25
Misja 3 – Amon Sul	28
Misja 4 – Oko Czarnego Władcy	32
Misja 5 – Wzgórza Kurhanów	35
Misja 6 – Carn Dum	38
Misja 7 – Siewca zarazy	40
Misja 8 – Fornost	43
Epilog – Upadek Angmaru	46

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



Wstęp

Król Nazguli to pierwszy dodatek do gry strategicznej *Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II*. Wprowadza możliwość gry nową frakcją Angmaru, jak również wzbogaca istniejące już frakcje o nowe jednostki i bohaterów. Nowości oferowane przez ten dodatek, to:

1. Kampania opowiadająca historię Czarnoksiężnika i powstania potęgi Angmaru.
2. Frakcja Angmaru.
3. Nowe jednostki dla każdej frakcji z podstawowej wersji gry.
4. Rozbudowany system tworzenia bohaterów.
5. Rozwinięty tryb Wojny o Pierścień.

Kim jest Król Nazguli i Angmar, że poświęcono im cały dodatek? Wytrawni fani sagi Tolkiena mogą pominąć ten fragment i przejść do następnego rozdziału poradnika. Pozostałych zapraszam do krótkiego wprowadzenia na temat głównego bohatera dodatku.

Krystian „GRG” Rzepecki



Słowo „Nazgul” oznaczało w Czarnej Mowie Mordoru „Upiór Pierścienia” i dokładnie określa czym był Król Nazguli (jak i ośmiu pozostałych Nazguli). Niewiele wiadomo na temat przeszłości Króla Nazguli. Podejrzewa się, że trzech z dziewięciu Nazguli było królami numenorejskimi, a Król Nazguli był najważniejszym z nich i zarazem najstraszliwszym sługą Saurona. Upiory Pierścienia były kiedyś śmiertelnymi ludźmi – królami żyjącymi w Drugiej Erze, którzy zapragnęli większego bogactwa i władzy. Sauron wykorzystał ich egoizm i słabości w przewrotny sposób. Każdemu z nich podarował jeden z Dziewięciu Wielkich Pierścieni, które dawały swym właścicielom niezwykle moce oraz bardzo długą żywotność. Pułapka tkwiła w tym, że Sauron przy pomocy Jedyneho pierścienia, napotężniejszego ze wszystkich, mógł zniewolić właścicieli Dziewięciu Pierścieni. Nie mogąc przeciwstawić się Sauronowi (co udało się Krasnoludom) zostali zamienieni w przerażające upiory, w pełni posłuszne swemu władcy. Nie mogąc zrzucić jarzma Pierścieni, upiory błąkały się po Śródziemiu przez ponad 4000 lat wykonując wolę Saurona. Władca nazguli, zwany Czarnoksiężnikiem (Morgulem) pojawił się na początku czternastego wieku Trzeciej Ery i założył królestwo Angmaru na północ od Wrzosowisk Etten. Właśnie w momencie pojawienia się Czarnoksiężnika rozpoczyna się fabuła dodatku „Król Nazguli” i opowiada historię jego walk o dominację nad regionem z królestwami Dunedainów.

Nowości

Nowości w trybie tworzenia bohatera

Król Nazguli oferuje rozbudowany i usprawniony tryb tworzenia bohaterów. Gracz może teraz stworzyć od podstaw filar swej przyszłej armii – poczynając od wyboru rasy, a na rodzaju i kolorach zbroji kończąc. Wachlarz broni, zbroji czy ubrań jest całkiem pokaźny i umożliwia stworzenie bohatera będącego zwinnym, elfim łucznikiem lub olbrzymiego, ciężkozbrojnego trolla. Możliwości jest sporo. Nowością jest właśnie rasa trolli, a dokładniej ich trzy rodzaje do wyboru: Wielki troll, Śnieżny troll i Górski troll. Każdego bohatera można wyposażać w odpowiednie moce korzystając ze spacjiowego systemu, który pozwala zaplanować jego rozwój od pierwszych poziomów do bardziej zaawansowanych. Każda bitwa, w której weźmie udział bohater zostanie odnotowana w szczegółowych statystykach z uwzględnieniem tego jakich przeciwników zabił i ile razy miało to miejsce. Dzięki temu możemy analizować dorobek i zebrane nagrody konkretnego bohatera.



Tryb tworzenia bohaterów wzbogacił się o kilka nowych funkcji.

Nowości w trybie Wojny o Pierścień

Ten tryb rozgrywki doczekał się istotnych i bardzo przydatnych innowacji. Mapa rozgrywki została powiększona o czternaście nowych terytoriów, dzięki czemu Śródziemie jest bardziej kompletne. Na tak powiększonej mapie możemy zagrać w dwa nowe scenariusze historyczne oparte na wydarzeniach z trylogii Tolkiena. Skarbiec strategiczny umożliwia natomiast gromadzenie zasobów w celu budowy i werbunku na mapie strategicznej. Twórcy umożliwili także, aby tworzone wojska w czasie bitew w trybie rzeczywistym mogły zostać przeniesione i użyte na mapie strategicznej. Wreszcie ruch na obszarach sprzymierzonych odbywa się o dwa pola. Każda rozgrywka w trybie Wojny o Pierścień może mieć ustawione przez gracza warunki zwycięstwa.



Wreszcie można werbować jednostki na mapie strategicznej.

Angmar

M o c e A n g m a r u

Rozkład (5 punktów) – O połowę zmniejsza wydajność każdego budynku produkującego zasoby na obszarze działania. Niezwykle przydatne zwłaszcza w trybie multiplayer.

Srog i wicher (5 punktów) – Przemieszcza wrogie jednostki w pobliże centrum obszaru działania. Zadaje minimalne obrażenia. Moc bardzo przydatna w sytuacji gdy chcemy zyskać na czasie np. do chwili dotarcia naszych jednostek.

Pieśń bojowa (5 punktów) – Wskazani sojusznicy zyskują +50% do zadawanych obrażeń oraz +50% do pancerza. Nie kumuluje się. Przydatna moc, zwłaszcza gdy nasz oddział o kluczowym znaczeniu jest atakowany przez mocniejsze lub liczniejsze siły wroga. Wadą tej mocy jest bardzo mały obszar działania.

Całkowita lojalność (10 punktów) – Rzuć na legowisko, aby przejąć kontrolę nad nim oraz mieszkającymi w nim stworzeniami. Mało przydatna moc, lepiej inwestować punkty w co innego.

Zamarznięta kraina (10 punktów) – Zamraża wskazany obszar. Wszystkie jednostki sojuszników otrzymują +50% do zadawanych obrażeń oraz +50% do pancerza. Nie kumuluje się. Niezwykle przydatna moc stanowiąca rozwinięcie Pieśni bojowej (dłuższy czas i znacznie większy obszar działania), idealna zarówno podczas ataku i obrony.

Przywołanie orków (10 punktów) – Przywołuje kilka hord orków pod Twoją kontrolę. Pozwala błyskawicznie zaatakować wroga na widocznym obszarze mapy. Orkowie są szybcy i bardzo skuteczni przeciwko pikinierom.

Śnieżne spętanie (10 punktów) – W żadnych budynkach na obszarze działania nie może odbywać się produkcja, ale są one odporne na uszkodzenia. Rozwinięcie mocy Rozkład. Przydatne zwłaszcza gdy atakujemy miasto wroga, w którym znajduje się wiele budynków produkcyjnych na małym obszarze. Dzięki tej mocy możesz zyskać na czasie i uniemożliwić wrogowi uzupełnianie stanu liczebnego wojsk podczas ataku na jego fortecę.

Przywołanie olbrzymów (15 punktów) – Przywołuje kilka olbrzymów pod Twoją kontrolę. Każdy z nich stanowi istny czołg idealny do niszczenia budynków wroga na całkiem dużych odległościach. Idealne do zniszczenia kluczowych fortyfikacji lub budynków wroga przed atakiem. Potrafią deptać przeciwników oraz walczyć wręcz.

Lodowaty deszcz (15 punktów) – Tymczasowo przywołuje opady deszczu nad całą mapą. Przeciwnik traci wszystkie premie do morale.

Przywołaj upiory (15 punktów) – Przywołuje kilka upiorów pod Twoją kontrolę. Są one co prawda powolne, ale znacznie silniejsze od orków. Przydatne do odwrócenia uwagi wroga lub wzmocnienia obrony.

Lawina (25 punktów) – Przywołuje lawinę, która zadaje obrażenia przeciwnikom i gasi ogień. Ze względu na duży obszar działania jest to mordercza moc. Pozwala błyskawicznie pozbyć się dużej ilości oddziałów wroga. Uszkadza także budynki znajdujące się na obszarze działania.

Przywołanie Cienia Wilka (25 punktów) – Przywołuje widmowego wilka pod Twoją kontrolę. Bestia jest niezwykle silna i wytrzymała oraz potrafi się bardzo szybko przemieszczać. Dodatkowo potrafi zmieść wskazanego wroga przy pomocy wezwanej sfory wilków, a nawet się wyleczyć poprzez zjadanie jednostek wroga.