

# Battle Realms

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Battle Realms**

**autor: Krzysztof „Hitman” Żołyński**

**GRYOnline.pl**

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

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

<b>Romantic story .....</b>	<b>3</b>
<b>Klany .....</b>	<b>4</b>
<b>Klan Wilka .....</b>	<b>4</b>
<b>Klan Węża.....</b>	<b>5</b>
<b>Klan Smoka.....</b>	<b>7</b>
<b>Klan Lotosu.....</b>	<b>8</b>
<b>Podstawowe informacje .....</b>	<b>9</b>
<b>Jak wykorzystać naturę do swoich celów?.....</b>	<b>9</b>
<b>Punkt widzenia zależy od .....</b>	<b>9</b>
<b>Mistrzowie Zen .....</b>	<b>9</b>
<b>Energia Yin i Yang .....</b>	<b>10</b>
<b>Dlaczego chłopci są tak ważni w grze? .....</b>	<b>10</b>
<b>Sposób na odnalezienie ukrytych min i zamaskowanych jednostek.....</b>	<b>10</b>
<b>Poradnik wojownika.....</b>	<b>11</b>
<b>Szkolenie jednostek .....</b>	<b>15</b>
<b>Konie jako surowiec .....</b>	<b>16</b>
<b>Tabela 1 .....</b>	<b>19</b>
<b>Tabela 2 .....</b>	<b>21</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)



#### Romantic story

Po siedmiu latach wygnania Kenji powraca do swej rozdartej wojnami ojczyzny. Czy będzie potrafił wznieść się ponad swoje rozgoryczenie i wyzwolić te ziemie pod flagą Klanu Smoka, czy raczej przechyli się w kierunku swej ciemnej strony i podbije ją, jak kiedyś uczynił to jego ojciec, kiedy przed wielu laty przewodził Wężom. Bez względu na to, co wybierze Kenji, los pchnie go w konflikty z groźnym Klanem Lotosu, szlachetnym Klanem Wilków i tajemniczymi wrogami z przeszłości.

Już na samym początku gry musicie podjąć decyzję po czyjej stronie staniecie. Grupa żołnierzy dowodzona przez starego generała Wężów napada na małą wieś położoną na południu wyspy. Prerażeni wieśniacy zwracają się do Kenjego z prośbą o pomoc. Właśnie w tym momencie potrzebna będzie decyzja, co dalej. Jeśli zdecydujecie się pomóc bandziорom wstąpicie na starą ścieżkę zła, ale jeżeli pomożecie chłopom będziecie mieli szansę stworzyć nowy szlachetny Klan Smoka.



## Klany



## K l a n   W i l k a

Ten klan żyje bliżej natury niż wszystkie inne. Są bardzo dzicy, zresztą nie nosiliby swego imienia, gdyby było inaczej. Przez cały czas żyją bardzo prymitywnie i kierują się wieloma zabobonami.



Klan Wilka przybył na wyspę bardzo wcześnie. Z czasem odkryli, że na wyspie osiedlił się także Klan Węża. Postanowiono, że klan osiedli się w niedostępnych ostępach górskich i będzie żył w całkowitej izolacji od reszty świata. Jednak nie dane im było długo cieszyć się wolnością, bo kiedy na wyspę przybył Klan Lotosu, trzeba było stanąć do walki o swoje terytorium i wolność. Niestety świeżo przybyły przeciwnik okazał się potężniejszy i Wilki zostały pokonane. Od tej pory stały się niewolnikami swych poskromicielei.



Osobnicy należący do klanu są niewyobrażalnie silni, a w związku z tym Klan Lotosu znalazł w nich znakomitą siłę roboczą w kopalniach żelaza i minerałów. To z kolei pozostawiło trwały ślad, w postaci stylu walki, jakim charakteryzują się Wilki. W czasie wojen jako broni używają zaadaptowanych narzędzi górniczych, które kiedyś służyły do kruszenia kamieni, teraz równie dobrze roztrzaskują głowy ich przeciwników. Zresztą dzięki nim zwyciężyli wojnę o niepodległość, do której poprowadził ich jeden z braci górników - noszący imię Grayback.

Z naturą związana jest religia, jaką wyznają, wystrój domów, a także narzędzia i broń, które w większości wykonane są z surowego kamienia i niewykończonego drzewa. Ich kultura kręci się wokół gry (krzyżówki rugby i baseballu), której zadaniem jest przygotowanie ich do wojny, utrzymanie w dobrej kondycji i ukazanie sensu ich życia. Używając sił natury, starają się podnieść na duchu i wzmocnić swoich ziomków, a jednocześnie doprowadzić przeciwników do frustracji.

Klan Wilka nie poszukuje sposobu na przejęcie kontroli nad swymi przeciwnikami. Ich jedynym celem jest powrót do domu-wyspy, z której kiedyś musieli odejść i przez to wycierpieli tyle strasznych rzeczy. Mają też nadzieję na odzyskanie starożytnego artefaktu, bo tylko dzięki jego mocy powrót w rodzinne strony będzie możliwy. Przywódcą tego klanu jest Grayback. Na poniższej ilustracji widzicie go w akcji.



## K l a n   W ę ż a

Klan wchłaniał wszystkich uciekinierów z południa, którzy chcieli uniknąć pustoszących najazdów Hord. Od tego momentu, przez cztery kolejne generacje Klan Węża dominował nad pozostałymi, używając na przemian przemocy i podstępów. Wszystko szło w miarę gładko, ale sytuacja zmieniła się, kiedy zmarł Lord Oja, a następnie Klan Lotosu dopuścił się zdrady. Doprowadziło to do niebezpiecznej walki pomiędzy trzema Klanami, której celem było uzyskanie władzy na wyspie.







Klan Węża doskonale zna wartość podkradania się w ukryciu i nagłego, śmiertelnie skutecznego ataku. Ich żołnierze mogą być oszustami i złodziejami, ale równie dobrze sprawdzają się w roli śmiertelnie skutecznych wojowników, doświadczonych w wielu technikach walki. Ich specjalnością jest wciąganie wroga w pułapki. Klan Węża posiadał sekret wytwarzania prochu i używania go w wielu ofensywnych sytuacjach. Klan Węża zdaje sobie sprawę z konieczności utrzymywania silnej pozycji i budzenia strachu wśród przeciwników. Każdy objaw słabości momentalnie zostanie wykorzystany do ataku, a do tego Wężę nie chcą dopuścić.

Kenji ma szansę przywrócić świetność Węży i doprowadzić do ich ponownej dominacji nad resztą Klanów. Jeśli uda mu się udowodnić, że jest wielkim wodzem i prawdziwym synem swego ojca, wiele dróg stanie otworem przed Klanem Węży. Przywódca tego klanu to Shinja. Na kolejnej ilustracji widzicie ją w akcji.





## K l a n S m o k a

Żyją i umierają według starożytnych zasad wojskowych. Wierzą, że moc nie jest nic warta bez mądrości i dyscypliny. Żyją w zgodzie z feudalnymi tradycjami, w której każdy człowiek zna swe miejsce i rolę, jaką ma do odegrania.



Lord Oja, lider Klanu Węża, został zabity przez nieznane siły siedem lat temu. Jego pierwszy syn zmarł, a jego drugi syn, Kenji Oja-Mały Smok zbiegł z kraju. Jak już wspomniałem gra zaczyna się w momencie jego powrotu, Kenji musi wybrać ścieżkę, jaką chce kroczyć.



Wierzenia Smoków mają swe odbicie w filozofii walki ich jednostek bojowych. Wszyscy kierują się tradycyjnymi wartościami: męstwem i mądrością. W rękach Kenjego, ten klan jest jak doskonale wyważony miecz, narzędzie, które może przywrócić porządek i pokój na rozdartych wojną domową ziemiach. Przywódca tego klanu to Kenji.