

Might & Magic: Heroes VI

Nekropolia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI (Nekropolia)

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Black Hole Games, Wydawca Ubisoft, Wydawca PL Ubisoft
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Kampania	5
1 misja – Pasma nieszczęść	6
1 misja – mapy	14
2 misja – Podróż do wnętrza	19
2 misja – mapy	27
3 misja – Prześwietlony świt	33
3 misja – mapy	40
4 misja – Pajęczy fortel	46
4 misja – mapy	52
Rozwój miasta	57
Budynki	60
Mury	60
Ratusz	61
Jednostki	62
Specjalne	65
Inne	66
Jednostki	68
Szkielet/kościany oszczepnik	68
Ghul/trupożerca	70
Duch/zjawa	72
Licz/arcylicz	75
Lamasu/gnijąca lamasu	77
Wampir/władca wampirów	79
Namtaru/tkaczka przeznaczenia	81
Taktyka pola bitwy	84
Podstawy	84
Bitwa w polu	85
Oblężenie	86
Bohaterowie i ich rozwój	87
Krew lub łzy	87
Umiejętności	89

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

Nekropolia to frakcja, która ma za sobą wieloletnią tradycję w serii *Heroes*. Obecna od drugiej części cyklu, nieprzerwanie pozostaje jedną z najbardziej tajemniczych i niejednoznacznych nacji, którymi było nam dane zagrać. W szóstej odsłonie sagi obraz ten stał się jeszcze bardziej niejasny – nekromanci stali się nie tylko władcami nieumarłych, ale i buntownikami – prawdziwymi bojownikami o wolność. Zniewoleni dotychczas przez magów z Siedmiogrodu, postanowili wybić się na niepodległość – inwazja demonów okazała się ku temu doskonałą okazją.

Magowie szukający zakazanej wiedzy, szaleńcy zafascynowani śmiercią, fanatyczni wyznawcy zapomnianej bogini – oto powszechny obraz nekromantów. Wydawać by się mogło, że są oni czystym złem, prawdziwą plagą Ashanu. Dlaczego jednak walczą z demonami? Czyżby ich pobudki były bardziej złożone?

Dowodzenie armią nieumarłych to prawdziwe wyzwanie dla każdego generała. Bezduszne istoty będą służyć tylko najpotężniejszym spośród magów i najodważniejszym wśród wojowników. W niniejszym poradniku zapisano wszystkie informacje niezbędne do tego, by zdobyć władzę nad śmiercią.

Zawartość niniejszego poradnika

Kompletna solucja do kampanii Nekropolii wraz ze wszystkimi jej wariantami i wyborami fabularnymi.

Szczegółowe **opisy jednostek i ich zastosowania** na polu bitwy.

Lista budowli dostępnych w miastach.

Plan rozbudowy metropolii.

Porady dotyczące rozwoju bohaterów .

Opisy **czarów i umiejętności**.

Uwaga: Poradniki *Might & Magic: Heroes VI* dotyczą poszczególnych frakcji.

- Prolog, mechanika, porady
- Nekropolia: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Przystań: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Świątynia: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Inferno: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera
- Twierdza i epilog: opis przejścia kampanii, jednostki, budynki, rozwój bohatera

Dla ułatwienia nawigacji po poradniku, zastosowano oznaczenia kolorystyczne:

Niebieski – umiejętności i czary

Brazowy – jednostki

Zielony – budynki

Pomarańczowy – przedmioty

Odniesienia do map zostały oznaczone w następujący sposób: **(M x , y)**, gdzie **x** oznacza numer mapy, a **y** pozycję na tejże mapie. Przykładowo oznaczenie **(M3, 2)** wskazuje, że na mapie 3 należy udać się w miejsce opatrzone liczbą 2.

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Kampania

Anastazja, najmłodsza córka księcia Sławoja, zamordowała swego ojca. Po tym, jak została skazana na śmierć i ścięta, nekromantka Sveltana postanowiła ją wskrzesić. Jak się wkrótce okaże, niepozorna dziewczynka stanie się niedługo jedną z najistotniejszych postaci w całym Ashanie.



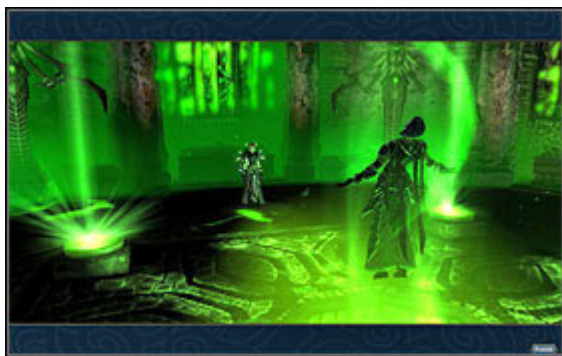
1 misja – Pasma nieszczęść

Zadanie główne: Przesłuchanie inkwizycji

Cele: wyjść na powierzchnię, znaleźć inkwizytorów

Nagroda: +2 do obrony przed magią, 15000 XP

Misję rozpoczynamy w podziemnej siedzibie Sveltany (**M2,1**) – cioteczka postanowiła wprowadzić nas w arkana sztuki nekromanckiej. Nie mamy za bardzo wyboru – musimy podążać ścieżką ciemności.



Każdy chciałby mieć taką ciotkę.



Chociaż jej mieszkanie nie wygląda zachęcająco.

Kiedy rozejrzemy się nieco po lochu, dostrzeżemy grupę **ghuli**, które chętnie przyłączą się do naszego oddziału. Następnie powinniśmy zwiedzić cały korytarz – czeka nas tam kilka potyczek ze słabymi przeciwnikami oraz sporo sojuszników, którzy postanowią wesprzeć naszą sprawę.



Ghule będą dla nas bardzo przydatne.



Dzięki nim wydobędziemy się z lochu.

Ostatecznie dotrzemy do schodów prowadzących na powierzchnię krainy (**M2,X**). Tam czeka nas seria walk z niewielkimi zgrupowaniami wroga – nie ma się czym przejmować. Zajmowanie kopalni przeciwnika nie ma żadnego sensu – i tak znajdują się one w jego strefie kontroli, przez co nie będziemy mogli ich zachować. Dlatego też powinniśmy podążać jedyną możliwą ścieżką i torować sobie drogę przemocą.



To nie prawda, że biali nie potrafią skakać.

Prędzej czy później, zostaniemy zaatakowani przez oddział inkwizycji – pochodzi on z miasta na północy (**M1,1**), które powinniśmy jak najszybciej zdobyć i skonwertować (podstawą jest wdarcie się do miasta **ghulami** i wspieranie ich przy pomocy **szkieletów**). Nieopodal samego zamku znajdziemy grób (**M1,2**), w którym inkwizytorzy chowają swoje ofiary – wiąże się z nim zadanie poboczne **Duchy wojny**.



Przeciwnik nie ma z nami żadnych szans.

Następnie powinniśmy skierować się na zachód – tam, po serii potyczek, dotrzemy do zejścia do podziemi (wcześniej warto odwiedzić **cyklopy** na północy – strzegą potężnego artefaktu **pożeracz dusz**; **M1,3**). Po tym, jak zagłębimy się w ciemnościach, czeka nas kilka niezbyt wymagających walk z oddziałami Przystani. Na naszej drodze spotkamy też **ducha** (zadanie **Przypadkowa ofiara**; **M2,2**), po rozmowie z którym będziemy mogli rekrutować te istoty w naszych zamkach.