



# Total War Warhammer 2

## PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

# Total War: Warhammer 2

autor: Sara Temer

**GRYOnline.pl**

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

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

ISBN 978-83-8112-518-5

Producent Creative Assembly, Wydawca SEGA, wydawca PL Cenega S.A.  
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>4</b>
<b>Podstawy</b>	<b>5</b>
Mapa kampanii	5
Porady ogólne	8
Wymagania sprzętowe	11
<b>Rozgrywka na mapie kampanii</b>	<b>12</b>
Wybór frakcji	12
Interface	14
Poruszanie się po mapie	17
Rozwój osad i klimat prowincji	19
Kontrola ładu publicznego i spaczenia	25
Dyplomacja i handel	28
Obrzędy i Elfie Bramy	31
Kontrola Wielkiego Wiru	34
<b>Frakcje</b>	<b>38</b>
<b>Mroczne Elfy</b>	<b>38</b>
Charakterystyka	38
Naggarond - porady	41
Kult Rozkoszy - porady	43
<b>Jaszczuroludzie</b>	<b>45</b>
Charakterystyka	45
Hexoalt - porady	47
Ostatni Obrońcy - porady	50
<b>Wysokie Elfy</b>	<b>53</b>
Charakterystyka	53
Lothern - porady	55
Zakon Mistrzów Magii - porady	58
<b>Skaveni</b>	<b>61</b>
Dostępni przywódcy	61
Klan Mors - porady	64
Klan Pestilens - porady	67

---

<b>Armia</b> _____	<b>70</b>
Werbunek i utrzymanie _____	70
Statystyki jednostek _____	73
Uzupełnianie strat i doświadczenie jednostek _____	77
<b>Lordowie i bohaterowie</b> _____	<b>79</b>
Umiejętności i ekwipunek _____	79
Werbunek i korzystanie z bohaterów _____	82
<b>Prowadzenie bitew</b> _____	<b>84</b>
Ogólne informacje _____	84
Taktyki i wykorzystanie terenu _____	88
Morale i zmęczenie jednostek _____	91
Wiatry Magii _____	94
Oblężenia _____	96

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

# Wprowadzenie

Poradnik do gry *Total War: Warhammer II* zawiera informacje potrzebne do zrozumienia mechanik występujących w grze. Znajdziesz tutaj objaśnienia występujących w grze mechanizmów - takich jak rozwój prowincji, ład publiczny czy werbunek wojska.

W poradniku znajdziesz szczegółowe **opisy każdej z dostępnych w podstawowej wersji gry ras: Wysokich Elfów, Jaszczuroludzi, Mrocznych Elfów oraz Skavenów, wraz objaśnieniem ich mechanik, przedstawieniem armii jakimi dysponują oraz poradami odnośnie rozgrywania kampanii nimi. W poradniku nie zabrakło również porad odnośnie poruszania się po mapie, zarządzania prowincjami, prowadzenia dyplomacji czy toczenia bitew.**

Dodatkowo w poradniku znajdziesz porady odnośnie fabularnego aspektu kampanii jakim jest **walka o Wielki Wir**.

Porady odnośnie rozgrywki poszczególnymi frakcjami zostały stworzone w oparciu o poziom trudności "b. wysoki", w tekście możesz znaleźć też informacje na temat różnic w poziomie trudności.

*Total War: Warhammer II* to druga z zapowiedzianych trzech odsłon osadzonych w mrocznym świecie fantasy, które jest znane z gier bitewnych i fabularnych przygotowanych przez Games Workshop. Stanowi ona pewną odskocznice od pozostałych gier z serii, które są osadzone w realiach historycznych. Gry od studia Creative Assembly łączą zarządzanie państwem w systemie turowym z wielkimi bitwami prowadzonymi w czasie rzeczywistym.

**Poradnik do gry *Total War: Warhammer II* zawiera:**

1. Opis dostępnych w podstawowej wersji gry frakcji: Wysokich Elfów, Jaszczuroludzi, Mrocznych Elfów oraz Skavenów;
2. Dokładne omówienie wszystkich kluczowych elementów rozgrywki - poruszania się po mapie, rozwoju państwa, prowadzenia dyplomacji i przeprowadzania walk i oblężeń;
3. Porady ogólne związane z samą rozgrywką;
4. Porady dotyczące zarządzania państwem i planowaniu działań długoterminowych;
5. Porady odnośnie fabularnego elementu kampanii - Walki o Wielki Wir.

**Sara Temer** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

# Podstawy

## Mapa kampanii | Podstawy

### HIGH ELVES

- LOTHERN**
- ORDER OF LOREMASTERS**
- AVELORN**
- CALEDOR**
- CHRACE**
- CITADEL OF DUSK**
- COTHIQUE**
- ELLYRION**
- FORTRESS OF DAWN**
- NAGARYTHE**
- SAPHERY**
- TIRANOC**
- TOR ELASOR**
- YVRESSE**

### DARK ELVES

- NAGGAROND**
- CULT OF PLEASURE**
- BLEAK HOLDS**
- BLOOD HALL COVEN**
- CLAR KAROND**
- CULT OF EXCESS**
- DEADWOOD SENTINELS**
- DRAKLA COVEN**
- GHROND**
- HAG GRAEF**
- HAR GANETH**
- KAROND KAR**
- SCOURGE OF KHAINE**
- SSILDR A TOR**
- THE FORGEBOUND**

### SKAVEN

- CLAN MORS**
- CLAN PESTILENS**
- CLAN ESHIN**
- CLAN GNOW**
- CLAN MORDKIN**
- CLAN MOULDER**
- CLAN SEPTIK**
- CLAN SKRYRE**
- CLAN SPITTEL**

SKAVEN LOCATIONS REVEALED BY EXPLORING RUINS  
NOT ALL RUINS HARBOUR SKAVEN

### LIZARDMEN

- HEXOATL**
- LAST DEFENDERS**
- ITZA**
- SENTINELS OF XETI**
- SOUTHERN SENTINELS**
- TLAQUA**
- TLAXTAN**
- XLANHUAPEC**
- ZLATLAN**

### ADDITIONAL FACTIONS

- RIPPER HORN TRIBE**
- MANBLIGHT TRIBE**
- STONE HORN TRIBE**
- SHADOWGOR TRIBE**
- BLOODED AXE TRIBE**
- AGHOL**
- MUNG**
- SKAELING**
- SKEGGI**
- ARACHNOS**
- BLUE VIPERS**
- TOP KNOTZ**

**PLAYABLE FACTIONS HIGHLIGHTED WHITE**

Świat gry w *Total War: Warhammer II* obejmuje obszar trzech kontynentów (Południowych Ziem, Lustrii i Naggaroth) oraz wielkiej wyspy Ulthuan. Są to terytoria leżące na południu i zachodzie w świecie Warhammera, będące swoistymi odpowiednikami Ameryk i Afryki. Gracze mogą tutaj pokierować jedną z czterech dostępnych ras, są to:

1. **Wysokie Elfy** - dumna długowieczna rasa, której domem jest Ulthuan.
2. **Mroczne Elfy** - zbuntowany odłam Elfów (Druchii), będący zwolennikami Wiedźmiego Króla.
3. **Jaszczuroludzie** - pradawna rasa żyjąca głównie z dżunglach Lustrii, kulturowo przypominająca Idian.
4. **Skaveni** - szalona rasa szczuroludzi, skryta przed wzrokiem innych ras.

Oprócz nich na obszarze mapy znajduje się szereg innych stronnictw znanych z podstawowej części gry (jak ludzie czy krasnoludy). Dodatkowo każda z głównych ras została podzielona na szereg mniejszych frakcji z których w podstawowej wersji gry grywalne są dwie na rasę (ulegnie to zmianie w przyszłych FLC oraz prawdopodobnie DLC). Z tego względu podczas kampanii często dochodzi do sytuacji kiedy trzeba wcielić (pokojowo lub siłą) inną frakcję z wybranej rasy do swojej. Startowe pozycje każdej frakcji w podstawowej wersji gry (z wyróżnieniem tych grywalnych) obrazuje powyższa mapa.



Celem kampanii w *Total War: Warhammer II* jest zapanowanie na Wielkim Wirem.

Podstawy mechanizmów rozgrywki podczas kampanii w ogólnym zarysie nie różnią się specjalnie od poprzednich odsłon serii. Gracz musi rozwijać swoje terytoria, a także bronić ich i podbijać kolejne ziemie. Podobnie jak w podstawowej części gry podczas kampanii dochodzi aspekt magii. **Dodatkowo w tej odsłonie występuje element fabularyzacji kampanii w postaci walki o kontrolę nad Wielkim Wirem** (więcej o tym w odpowiednim rozdziale).

Podobnie jak w przypadku *Total War: Warhammer* tutaj również na mapie kampanii i w bitwach mamy doczynienia z trzema podstawowymi typami postaci:

**Legendarni Lordowie** - to potężni przywódcy frakcji. W podstawowej wersji gry jest ich po dwóch na rasę. Legendarni Lordowie różnią się posiadanymi umiejętnościami oraz pozycjami startowymi, co ma wpływ na trudność kampanii. Każdy z Legendarnych Lordów ma również własną ścieżkę zadań, których wypełnienie odblokowuje unikalne przedmioty. Dodatkowo są oni nieśmiertelni, więc w przypadku kiedy np. polegą w boju, będzie można ich ponownie przyzwać po upływie kilku tur.

**Lordowie** - to przede wszystkim dowódcy armii. Stoją na czele poszczególnych armii i mogą werbować do niej kolejne jednostki. Biorą również osobiście udział w bitwach, a swoimi umiejętnościami mogą wzmacniać jednostki. Dodatkowo po wykupieniu odpowiednich umiejętności mogą mieć wpływ na funkcjonowanie kraju podczas kampanii. W przeciwieństwie do postaci opisanych powyżej są jednak śmiertelni.

**Bohaterowie** - odpowiednik agentów z poprzednich odsłon serii Total War. Mogą się samodzielnie poruszać po mapie kampanii, dokonywać sabotażu, zabójstw, a także wzmacniać własne siły. Można ich również przyłączyć do armii, wtedy pełnią rolę potężnych wojowników lub magów. Podobnie jak Lordowie mogą oni ponieść śmierć.