

Might & Magic: Heroes VI

Cienie Mroku

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI

Cienie Mroku

autor: Sławomir „Asmodeusz” Michniewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Virtuos, 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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	5
Jednostki Lochu	6
Zabójca / Cień	6
Przyczajona / Tancerka Czakramów	10
Czychający w Cieniu / Cichy Obserwator	14
Minotaur / Minotaur Strażnik	18
Mantykora / Chimera	22
Bezimienny / Bezimienny Władca Marionetek	26
Smok Cienia / Czarny Smok	30
KAMPANIA LOCHU	34
1: Inne Elfy – zadania główne	34
Prochy Tuidhany (1/4)	34
Prochy Tuidhany (2/4)	36
Prochy Tuidhany (3/4)	37
Prochy Tuidhany (4/4)	41
Szturm, rabunek i ucieczka	42
1: Inne Elfy – zadania dodatkowe	43
Wybór	43
Oczy Malassy	44
Wybrańcy Yriss	45
Zaginiony Legion	46
Infiltracja	47
Likwidacja	48
1: Inne Elfy – mapy	49
Mapa 1: podziemia, zadania	49
Mapa 2: powierzchnia, zadania	50
Mapa 3: Relikwiarz	51
Mapa 4: podziemia, lokacje	52
Mapa 5: powierzchnia, lokacje	54
2: Zew Malassy – zadania główne	56
Zew Malassy	56
Próba Słuchu	58
Próba Wzroku	59
Próba Siły	61
Czystka	62
2: Zew Malassy – zadania dodatkowe	65
Nadchodzi Zima	65
Niezależne Oddziały	66
Szepty Bezimiennych	67
2: Zew Malassy – mapy	68
Mapa 1: podziemia, zadania	68
Mapa 2: powierzchnia, zadania	70
Mapa 3: podziemia, lokacje	71
Mapa 4: powierzchnia, lokacje	73
3: Misja Nieznanej Łzy – zadania główne	75
Poszukiwacze Zaginionej Łzy (1/2)	75
Poszukiwacze Zaginionej Łzy (2/2)	77
Za Krew i Honor	78
Kłątwa Oshiro	79
3: Misja Nieznanej Łzy – zadania dodatkowe	81
O Naturze Portali	81
Historia Pewnego Ducha	82
Zagadka Cieniości	83

3: Misja Nieznanej Łzy – mapy	84
Mapa 1: powierzchnia, zadania	84
Mapa 2: podziemia, zadania	85
Mapa 3: powierzchnia, lokacje	86
Mapa 4: podziemia, lokacje	88
4: Zagłada, Która Dotknęła Konos – zadania główne	90
W zaciszu Biblioteki (1/2)	90
Anioł Zemsty	93
W zaciszu Biblioteki (2/2)	94
Ścieżki Przeznaczenia	97
4: Zagłada, Która Dotknęła Konos – zadania dodatkowe	101
Demony u Bram	101
Cykl Ćwiczeń	102
Broń pozwala wygrywać bitwy, wiedza – wojny	103
4: Zagłada, Która Dotknęła Konos – mapy	104
Mapa 1: zadania	104
Mapa 2: lokacje	106
DRUGA KAMPANIA NEKROPOLII	109
1: Samolubny Wyznawca Światła – zadania główne	109
Oblężenie Nelsham–Nadin	109
Machiny Wojenne (1/2)	111
Napastliwe Światło	113
Machiny Wojenne (2/2)	114
Napastliwe Światło – część 2	116
Most na Wąwozie Nelshama	117
Książęca дума	118
1: Samolubny Wyznawca Światła – zadania dodatkowe	119
Wybór	119
Powrót Yashtara	120
Nieumarli za ojczyznę	121
Gorączka Żłota	121
Pajęcza Obrona	122
1: Samolubny Wyznawca Światła – mapy	123
Mapa 1: zadania	123
Mapa 2: lokacje	125
2: Ulotna nadzieja – zadania główne	127
W pogoni za Aniołem Śmierci	127
Kości Smoków	129
Wrota Biblioteki	131
Wyrwy Pustki	133
2: Ulotna nadzieja – zadania dodatkowe	135
Zemsta Zwierzoludzi	135
Upadli Bibliotekarze	136
Prawdziwe Kłamstwa	137
2: Ulotna nadzieja – mapy	138
Mapa 1: powierzchnia, zadania	138
Mapa 2: powierzchnia, lokacje	139
Mapa 3: podziemia, zadania	141
Mapa 4: podziemia, lokacje	142

3: Całun Minionego Świata – zadania główne	144
W obronie Matki	144
Pirackie Forty	145
Odyseja	151
Kolebka Łez	152
3: Całun Minionego Świata – zadania dodatkowe	154
Smocze Okręty	154
Pirackie Złoto	155
Cień pantery	156
3: Całun Minionego Świata – mapy	157
Mapa 1: powierzchnia cz.1, zadania	157
Mapa 2: powierzchnia cz.1, lokacje	159
Mapa 3: powierzchnia cz.2, zadania	161
Mapa 4: powierzchnia cz.2, lokacje	162
Mapa 5: podziemia	164
4: Sen, który nie był tylko snem – zadania główne	165
Władca Żywiołów	165
Królestwo Wody	167
Królestwo Powietrza	169
Królestwo Ognia	170
Królestwo Ziemi	172
Krucjata Światłości	174
Kwestia Równowagi	175
Wcielenie Pustki	176
4: Sen, który nie był tylko snem – zadania dodatkowe	179
Podzieleni – przegramy	179
Uciekający strumień	181
4: Sen, który nie był tylko snem – mapy	182
Mapa 1: zadania	182
Mapa 2: lokacje	184

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

Wprowadzenie

Niniejszy poradnik do kampanii *Shades of Darkness* stanowiącej rozszerzenie podstawowej wersji gry *Might and Magic: Heroes VI* zawiera:

- szczegółowy opis przejścia kampanii Lochu oraz drugiej kampanii Nieumarłych
- opis zadań pobocznych występujących w dodatku
- listę jednostek Lochu wraz z ich zastosowaniem na polu bitwy

Opis przejścia obu kampanii zakłada wykorzystanie domyślnego herosa. W przypadku kampanii Lochu jest to Raelag (Moc), zaś w drugiej kampanii Nekropolii – Vein (Moc). Wszystkie misje są zbalansowane w oparciu o te dwie postacie, stąd rozgrywka czempionem nastawionym na korzystanie z magii może być znacznie trudniejsza i wymagać zupełnie innego podejścia do rozgrywki.

Dla ułatwienia nawigacji po poradniku, zastosowano oznaczenia kolorystyczne:

Niebieski – umiejętności i czary

Brązowy – jednostki

Zielony – budynki

Pomarańczowy – przedmioty

Odniesienia do map zostały oznaczone w następujący sposób: (Mx, 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.

Sławomir „Asmodeusz” Michniewski (www.gry-online.pl)

Jednostki Lochu

Z a b ó j c a / C i e Ń

Z a b ó j c a



Statystyki:

 7	 9%	 40	 22
 -	 18%	 7	 6
 -	 6		

Atrybuty:

- **Cienisty płaszcz:** jeśli Zabójca nie zaatakuje przez 2 tury stanie się niewidzialny. Gdy znajduje się w tym stanie ani wrogi bohater, ani jego jednostki nie są w stanie go dostrzec. Zbliżenie się do wrogiego oddziału, atak bądź otrzymanie obrażeń kończy niewidzialność. Zabójca zaatakuje automatycznie przeciwnika, który znajdzie się na sąsiednim polu.
- **Cios w plecy:** atakowanie wrogiego oddziału pod osłoną niewidzialności zwiększa zadawane obrażenia o 20% i unika odwetu. Atak rozprasza Cienisty płaszcz.
- **Uczeń Malassy:** daje 10% odporność na Magię Ciemności, lecz naznacza 10% wrażliwością na Magię Światła. Zaklęcia leczące zadają obrażenia wrogim stworzeniom Lochu.
- **Jednostka żyjąca:** jednostkę tę można leczyć oraz wskrzeszać. Jest ona odporna na efekty wpływające na morale.