

Dark Messiah of Might and Magic

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Dark Messiah of Might and Magic

autor: Mariusz „Pirx” Janas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

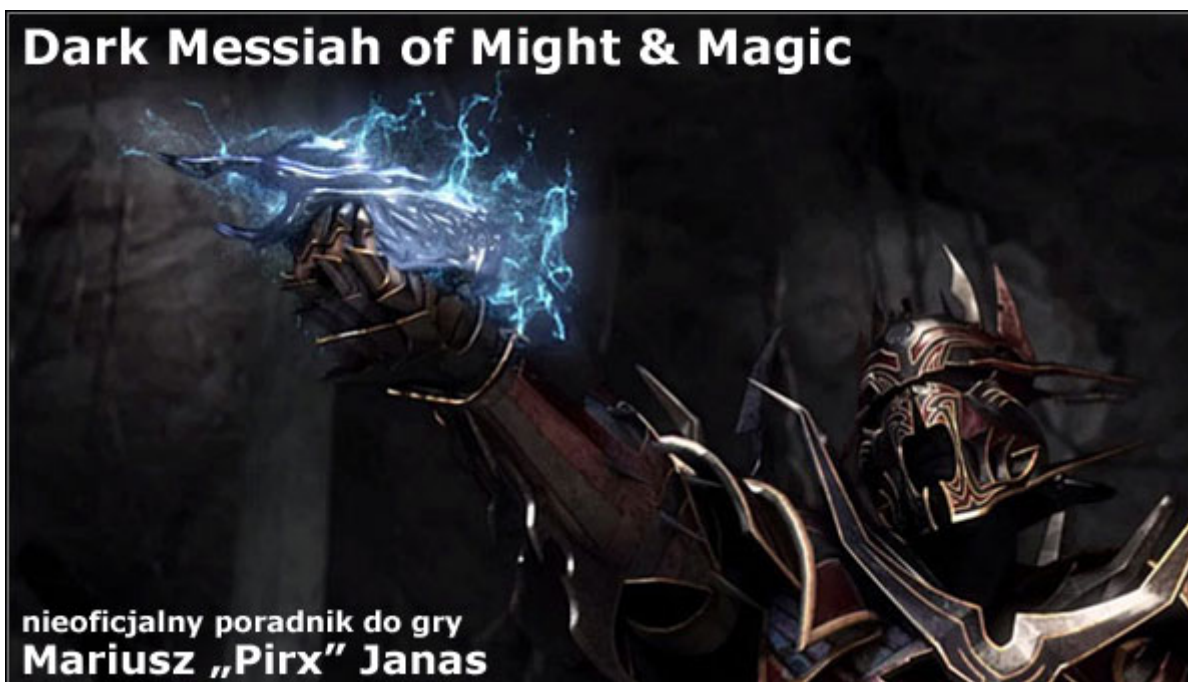
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S P I S T R E Ś C I

Wstęp	3
Prolog	4
Rozdział 1: The Gate of Stonehelm	13
Rozdział 2: The Gleam of a Cold Knife	24
Rozdział 3: Dead Man's Trail	53
Rozdział 4: Across the Sea of Blood	74
Rozdział 5: The Temple of the Spider	89
Rozdział 6: The Altar of the Skull	137
Rozdział 7: Fire in the Blood	159
Rozdział 8: In the House of Ashes	184
Rozdział 9: City of Flame	207
Epilog	223
Zakończenia alternatywne	244
Zakończenie nr 2	244
Zakończenie nr 3	247
Zakończenie nr 4	253
Od Autora	254

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

Jam jest Sareth – uczeń Wielkiego Czarodzieja Phenriga!

Z Jego polecenia, wyposażon w Wiedzę i Moce przekazane mi przez Niego ruszam do Ashan, gdyż Przeznaczenie i Mistrz tam mnie kierują. Ci, których serce ich nieulękłe do Czynu popycha niechaj towarzyszyć mi zechcą i pamiętają – Mrok i Śmierć drogę Naszą znaczyć będą.

Cokolwiek czynić będziecie pamiętajcie, że każdy z nas Śmiertelnym jest, jeno jedno Życie przypadło mu w udziale. Uczcie się i rozwijajcie swoje umiejętności nabyte w walce, jako ja zdobywałem je pod okiem Potężnego Phenriga! Postępujcie ostrożnie i roztropnie, aby nie stać się żerem dla Orków i Goblinów, oraz innej wszelkiej wszeteczności! Korzystajcie ze Wszystkich Zmysłów i Rozumu wspierając je Ducha hartem. Połączywszy w jedno, o czym teraz rzekłem jest Nadzieja – nadzieja, że przeżyjecie ze mną w mrok Nieznanego!

Kto ze mną podąży w stronę Przeznaczenia, kto chciw Sławy i Chwały?!

Na koń i za mną! Ruszamy!

Prolog

Uśpione **Zło** zostało obudzone! Wezwany szybko znalazłem się przed obliczem mojego Mistrza i Mentora Phenriga, który w formie wielce lakonicznej poinformował mnie, że czas mojej Nauki minął i nadszedł moment, abym pokazał czegom nauczyć się zdołał. Ton głosu uzmysłowił mi, że czas wyrozumiałego traktowania, należny Adeptom mam już za sobą



Zło zostało obudzone!



W poprzednim wcieleniu musiałem mieć na imię Raziel, tak mi się przynajmniej wydaje ...

Wysłuchiwałem dokładnie, co mam czynić, zadanie zdawało się proste, ale znając Mistrza przeczuwałem, że ten egzamin spacerem nie będzie. Miałem w opuszczonej i zrujnowanej Świątyni odnaleźć starożytny artefakt **Shantiri Crystal** (Kryształ Shantiri). Kluczem i to dosłownie miał być porzucony, gdzieś na jednym z ołtarzy świątyni **Spider Key** (Klucz Pająka). W drogę!



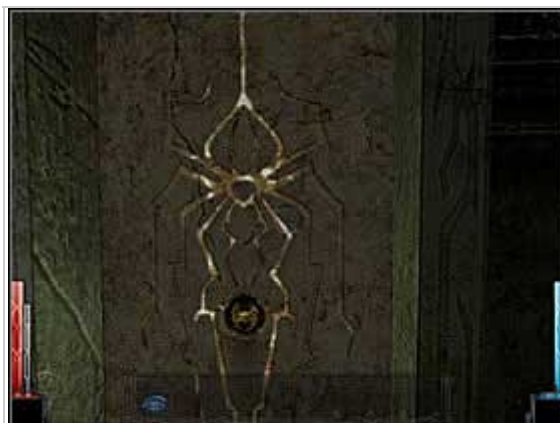
Mistrz Phenrig uznał, że jestem gotów do egzaminu.



Korytarz cuchnął wilgocią i nie zachęcał raczej do jego zwiedzania. Naprzód!



Oto i ołtarz! Na nim poszukiwany Spider Key.



Kamienne wrota prezentowały się okazale. Ciekawe, czy do wyżłobienia w nich będzie pasował mój „kluczyk”?

Mroczny korytarz, wypełniony stęchłym powietrzem, gdzie niegdzie był oświetlony pochodniami. Ostrożnie stąpając podążyłem w jedynym możliwym kierunku, czyli do przodu. Po przeciwległej stronie korytarza widziałem oświetlony chybottliwym płomieniem pochodni stary posąg. Po przejściu niemal całego korytarza ujrzałem po lewej jego stronie pomieszczenie, na którego środku znajdował się mały ołtarz stworzony z jednej kamiennej płyty. Na jej środku leżał poszukiwany przeze mnie **Spider Key** (Klucz Pająka). Mistrz swoim zwyczajem korzystając z posiadanych Mocy był przy mnie i śledził moje poczynania. Biorąc znalezisko do ręki powiedziałem o nim Mistrzowi i zostałem skierowany do wrót kamiennych. Na ich powierzchni, po której przebiegały złote błyski zauważyłem wyżłobione gniazdo wielkością pasujące do rozmiaru znajdującego **Spider Key**. Umieściłem go nim i drzwi odsunęły się na bok ukazując moim oczom kolejne pomieszczenie.



Dźwignia w ścianie musi służyć określoneemu celowi – spróbujmy!



Ten podest nie spełnia norm BHP!



Celne kopnięcie wyręcza ekipę rozbiórkową, a może być przydatne jeszcze w innych celach!



Do góry łańcuszkiem? Proszę bardzo!

Był to korytarz na przeciwnym końcu zamknięty kratą. Obejrzałem dokładnie ściany i na jednej z nich, po lewej stronie patrząc od wejścia znalazłem dźwignię, w kręgach pewnych zwaną „wajchą”. Opuściłem ją, a krata uniosła się do góry, po czym powróciła do poprzedniego położenia. Czas na sprawdzian z kondycji! Pobiegamy trochę! Ponownie opuściłem dźwignię i biegiem ruszyłem do przodu, poczym znalazłem się w sąsiednim pomieszczeniu. Zwróćcie uwagę, że w trakcie biegu na ekranie pokazuje się wskaźnik kondycji obrazujący jej stan, w czasie narastającego zmęczenia ulega wydatnemu skróceniu – będzie to sędzę przydatne w czasie prowadzonej walki. Rumowisko opada w dół, a podłoga częściowo zalana jest wodą. Po lewej stronie widzę prymitywną konstrukcję podestu wspartą na lichutkiej podporze. Na pewno nie spełnia wymogów BHP! Pora nauczyć się korzystania z własnych nóg. Podchodzę do belki i celnym kopnięciem zamieniam konstrukcję w stertę desek. Niczym ekipa rozbiórkowa! Żadna strata i tak nie była wiele warta. W miejscu podestu z sufitu zwisa niemiernie kołyszący się zardzewiały, żelazny łańcuch. Skaczę w jego stronę, by nie zamoczyć ciżemek i po uchwyceniu dłońmi wspinam się w górę. Zeskok z łańcucha na półkę i znowu jestem na twardym podłożu. Wspinam się, podciągając na rękach na występ znajdujący się przede mną i znajduję się na galerii. Ciaśniętka tu i nie ma nic specjalnego. Kieruję się w lewo, gdzie pod ścianą leżą trzy skrzynie. Podnoszę je kolejno mymi spracowanymi rękoma i odrzucamy na bok. W ścianie widzę na wysokości podłogi kwadratowy otwór, częściowo zabity deskami. Kopnięciem zamieniam je w drzazgi i mocno się skuliwszy wchodzę w odsłonięty tunel. Ciemno tu, jak u Murzyna ... za koszulą. Od czego jednak mozolnie nabyta wiedza w czasie terminu u Mistrza? Kto ma Maturę i kursa niektóre?...! Na widocznym na ekranie pasku narzędziowym podświetlam umiejętność magiczną, czyli czar o nazwie **Dark Vision** i już obraz przed oczyma nabiera czytelności, porównywalnej z użyciem noktowizora. A mówili, że to wynalazek XX wieku!



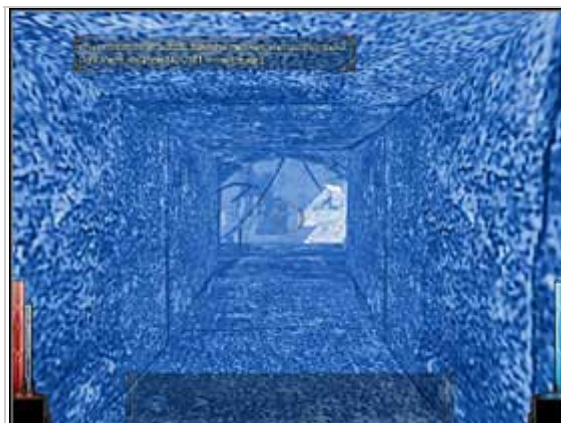
Teraz tylko podciągnąć się na rękach!



Za tymi skrzynkami może być coś ukryte ...



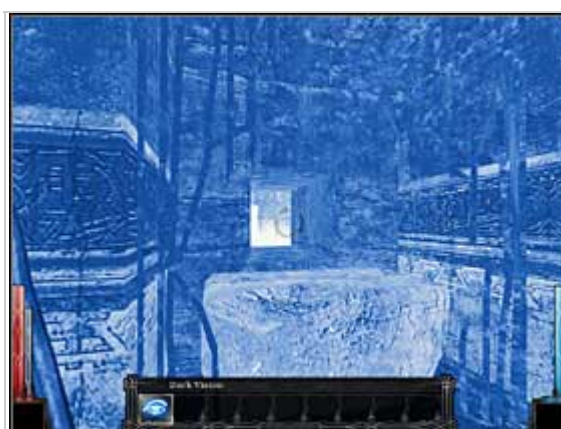
Skrzynki odrzucamy w drugi koniec galerii



Po wejściu w tunel przechodzimy w tryb Dark Vision.



Na końcu tunelu niespodzianka. Kolejne ciemne pomieszczenie, gdzie zdolność widzenia w mroku jest niezbędna



Po chwili znajdujemy przejście, tuż za wyłamanymi z wielką siłą kratami.

Tunelem przedostają się do następnego, równie zrujnowanego jak poprzednie pomieszczenia. Korzystając z **Dark Vision** odnajdę kolejny tunel i pokonuję go, aby znaleźć się w obszernym, zasypanym ziemią korytarzu. Spoglądam w lewo w dalszym ciągu korzystając z **Dark Vision** i widzę wielkie przejście zabite potężnymi deskami. W tym pomieszczeniu jest zdecydowanie widniej. Spojrzenie w prawo i na szczycie usypiska ziemi dostrzegam spoczywającą tam drewnianą skrzynię. Idę tam i po jej otwarciu staję się właścicielem **Short Sword** (Krótki Miecz). W dłoni leży jak ulał! Z góry na lewo ukośnie biegnie do dołu naprężona lina, jednym z końców uwiązana do uchwytu na ścianie lewej patrząc ze szczytu usypiska. Na drugim jej końcu, zawieszona w powietrzu jest kamienna trumna. Mistrz Phenrig poleca mi przecięcie liny, co też niezwłocznie czynię i w tym momencie kamienna trumna, działając jak taran zamienia w drzazgi blokujące przejście. Droga stoi otworem. Przechodzę do kolejnego pomieszczenia. Kolejny autosave – celowo nie piszę o kolejnych punktach występowania automatycznego zapisu gry, gdyż jest ich sporo i są czytelnie katalogowane w pamięci gry. W mroku majaczy się sylwetka stojącej do nas plecami postaci. To **Nieumarły!**