



Heroes VI

Danse Macabre

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic: Heroes VI Danse Macabre

autor: Konrad „Ferrou” Kruk

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Limbic Entertainment, 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
Mapy	4
Misja 1 – Mapa 1 (M1)	4
Misja 1 – Mapa 2 (M2)	5
Misja 1 – Mapa 3 (M3)	6
Misja 2 – Mapa 1 (M1)	9
Misja 2 – Mapa 2 (M2)	10
Misja 2 – Mapa 3 (M3)	11
Misja 1 – Upadek Domu Byka (zadania główne)	14
Kostur zaświatów (1,4)	14
Hrabina; Kostur Zaświatów (2,4)	16
Brama; Kostur Zaświatów (3,4)	20
Kostur Zaświatów (4,4)	30
Misja 1 – Upadek Domu Byka (zadania poboczne)	34
Magiczna Menażeria	34
Jestem bez serca, a jednak muszę płakać	35
Klepsydra Ładu	37
Misja 2 – Maska Czarnej Śmierci (zadania główne)	39
Pierścień Nieskruszonego	40
Maska Fałszywego Oblicza	56
Wyjeżdżać, to jak umierać po trochu	60
Misja 2 – Maska Czarnej Śmierci (zadania poboczne)	63
Nawet śmierć może umrzeć	63
Pojętna Uczennica	65
Nowe Artefakty	69
Zestaw Wielkiego Lisza	69
Kostur Zaświatów	71
Nowy budynek i jednostki	72
Nowe zwierzę rodowe	74

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

Poradnik do gry *Might&Magic: Heroes VI – Danse Macabre Adventure Pack* zawiera:

- **Kompletny, szczegółowy i bogaty w detale opis przejścia zarówno zadań głównych jaki i pobocznych w obu misjach kampanii;**
- **Porady mające pomóc graczowi w pokonaniu finalnych przeciwników obu misji;**
- **Opracowane mapy powierzchni oraz podziemi obu misji dodatku z rozróżnieniem na mapy fabularne oraz te ilustrujące zasoby;**
- **Dziesiątki zdjęć mających w jeszcze większym stopniu pogłębić oraz wzbogacić przedstawianą treść;**
- **Opis nowego zestawu artefaktów (Zestaw Wielkiego Lisza) wraz z ich atrybutami;**
- **Opis nowej broni rodowej (Kostur Zaświatów) wraz z jej cechami;**
- **Opis i przedstawienie nowego budynku oraz rekrutowanych w nim istot;**
- **Przedstawienie nowego Zwierzęcia Rodowego.**

Dla lepszej nawigacji po tekście zastosowano następujące oznaczenia kolorystyczne:

- **Brązowy** – dotyczy się imion bohaterów oraz nazw budynków aktualnie niezwiązanych w zadaniach misji
- **Niebieski** – dotyczy się nazw artefaktów
- **Pomarańczowy** – dotyczy się nazw miejsc aktualnie związanych w wypełnianymi zadaniami
- **Zielony** – dotyczy się nazw jednostek

Dodatkowo każda z map została opracowana w następujący sposób:

- Misja 1 – Mapa 1 (**M1**) – mapa fabularna: powierzchnia
- Misja 1 – Mapa 2 (**M2**) – mapa fabularna: podziemia
- Misja 1 – Mapa 3 (**M3**) – mapa zasobów: powierzchnia

Analogiczne oznaczenia zastosowano w wobec map drugiej misji.

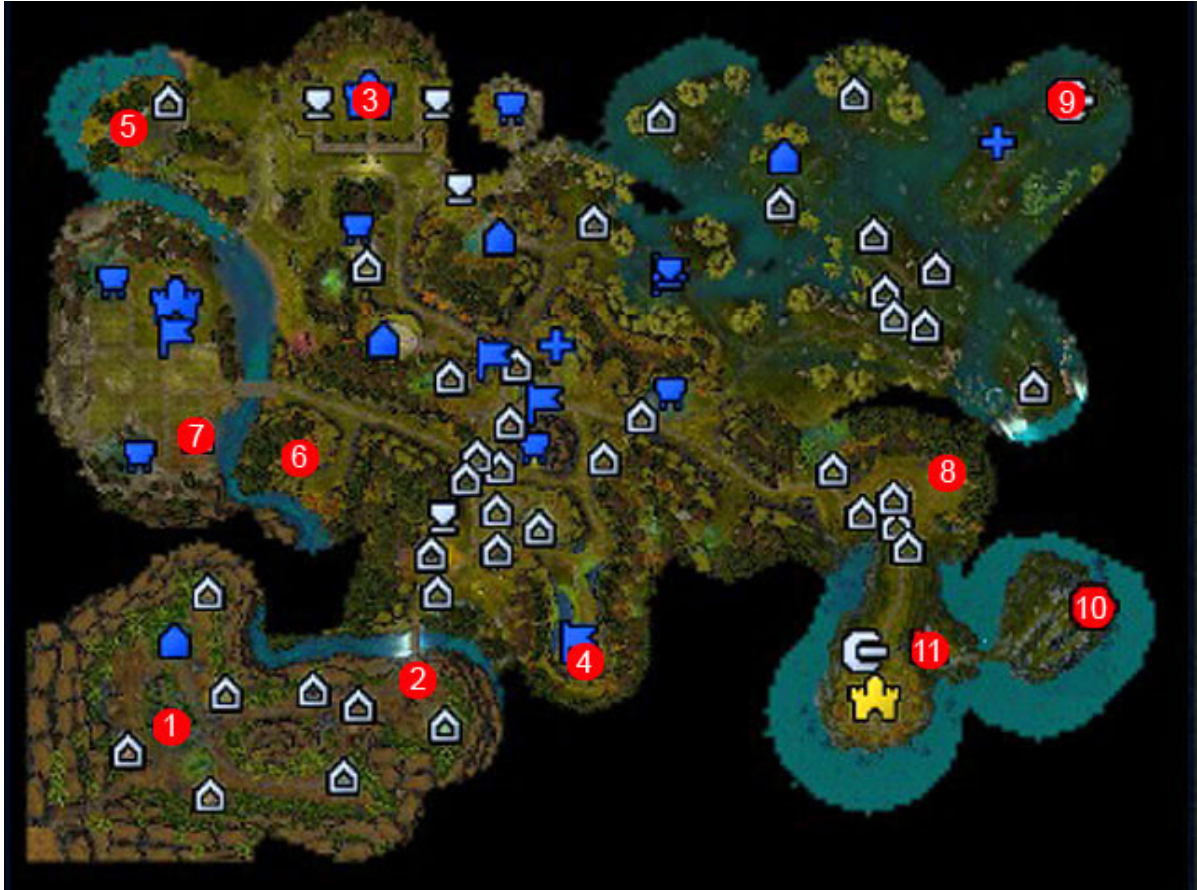
Lokacje na każdej z map oznaczono za pomocą liczb. Zatem widoczne w tekście poradnika np. **M1/6** będzie oznaczało, że danej lokacji czy obiektowi nadano cyfrę 6 na mapie powierzchni związanej z misjami. Oznaczenie **M3/24** powie nam, że opisywanej rzeczy czy zdarzeniu nadano cyfrę 24 i można ją znaleźć na mapie powierzchni związanej z zasobami (kopalnie etc.).

Konrad „Ferrou” Kruk (www.gry-online.pl)

Mapy

Misja 1 - Mapa 1 (M1)

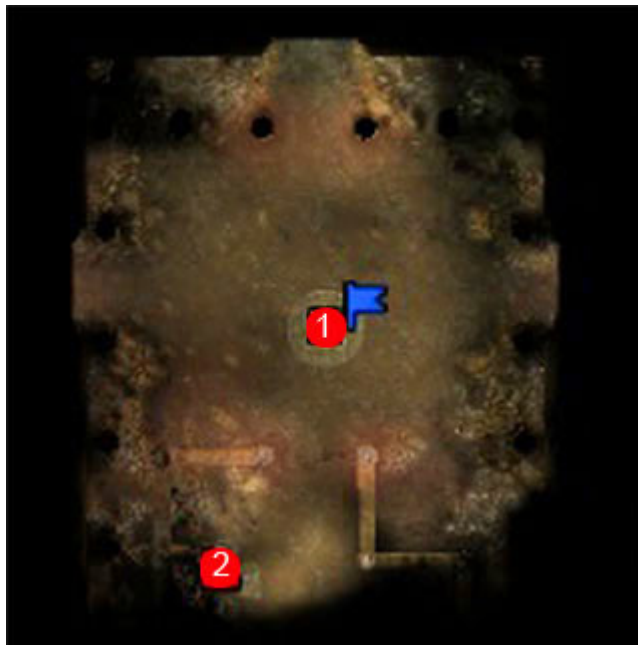
Mapa fabularna - powierzchnia



- 1 – **FORT** (miejsce startu)
- 2 – **LUKRECJA** (bohater)
- 3 – **ZAMEK LA SEGADORA** (do pokonania bohater Giovanni)
- 4 – **MAGICZNA MENAŻERIA** (zadanie poboczne)
- 5 – **GROBOWIEC ALMY** (zadanie poboczne)
- 6 – **RUINY Z NASZYJNIKIEM ZE SMOCZYCH OCZU**
- 7 – **HANDLARZ ARTEFAKTÓW** (zadanie poboczne)
- 8 – **RUINY Z NASZYJNIKIEM ZE SMOCZYCH OCZU**
- 9 – **BRAMA DUCHÓW** (wejście)
- 10 – **WYJŚCIE Z BRAMY DUCHÓW**
- 11 – **WEJŚCIE DO PODZIEMII**

M i s j a 1 - M a p a 2 (M 2)

M a p a f a b u l a r n a - p o d z i e m i a



1 – **KOSTURA ZAŚWIATÓW** (broń rodowa)

2 – **WYJŚCIE Z PODZIEMIA**

M i s j a 1 - M a p a 3 (M 3)

Mapa Obiektów – powierzchnia



1 – FORT

2 – GROBOWIEC (zapewnia rekrutację Szkieletów, Ghuli oraz Duchów)

3 – ZBROJMISTRZ (+1 do obrony; można odwiedzić tylko raz)

4 – KOWAL (+ 1 do ataku; można odwiedzić tylko raz)

5 – POSĄG CENTAURA (+5 punktów ruchu oraz 10% więcej dla obrażeń jednostek strzelających w armii bohatera; można odwiedzić raz na tydzień)

6 – KAPLICZKA MATKI ZIEMII (+10% do punktów życia dla wojsk gracza; można odwiedzić tylko raz przed bitwą)

7 – KRYSZTAŁ OBJAWIENIA (+1 punkt obrony przed magią; można odwiedzić tylko raz)

8 – STAJNIA (+5 do punktów ruchu; można odwiedzić raz na tydzień)

9 – KAMIEŃ OŚWIECENIA (+2500 XP dla bohatera; można odwiedzić tylko raz)

10 – STAJNIA (+5 do punktów ruchu; można odwiedzić raz na tydzień)

11 – KRYSZTAŁ OBJAWIENIA (+1 punkt obrony przed magią; można odwiedzić tylko raz)

12 – KAPLICZKA ANIOŁÓW (premia +5 do mocy magicznej i morale do końca tygodnia; można odwiedzić raz na tydzień)

- 13 – **KAMIEŃ OŚWIECENIA** (+2500 XP dla bohatera; można odwiedzić tylko raz)
- 14 – **KOPALNIA ŻŁOTA** (500 złota dziennie)
- 15 – **KOWAL** (+ 1 do ataku; można odwiedzić tylko raz)
- 16 – **KAPLICZKA MATKI ZIEMII** (+10% do punktów życia dla wojsk gracza; można odwiedzić tylko raz przed bitwą)
- 17 – **KRYSTAŁ MOCY** (+1 do punktów mocy; można odwiedzić tylko raz)
- 18 – **TAJEMNA BIBLIOTEKA** (odwiedzający bohater otrzymuje do wyboru: +1–3 punkty mocy magicznej / +1–3 punkty obrony przed magią; można odwiedzić tylko raz)
- 19 – **KRYSTAŁ MOCY** (+1 do punktów mocy; można odwiedzić tylko raz)
- 20 – **MAGICZNA MENAŻERIA** (zapewnia rekrutację Szarych Wilków, Olbrzymich Wilków, Syren)
- 21 – **FORT**
- 22 – **DONŻON**
- 23 – **KOPALNIA KRYSTAŁÓW** (wydobycie kryształów; 1 dziennie)
- 24 – **WYJŚCIE Z PORTALU** (Wrota Duchów)
- 25 – **POSĄG GRYFA** (zapewnia stworzeniom latającym w armii bohatera premię +20% do punktów życia; można odwiedzić raz w tygodniu)
- 26 – **TARTAK** (dostarcza 2 jednostki drewna dziennie)
- 27 – **KAPLICZKA ANIOŁÓW** (premia +5 do mocy magicznej i morale do końca tygodnia; można odwiedzić raz na tydzień)
- 28 – **KOPALNIA RUDY** (dostarcza 2 jednostki rudy dziennie)
- 29 – **ZAMEK LA SEGADORA**
- 30 – **ZAMEK CORVINIO**
- 31 – **TARTAK** (dostarcza 2 jednostki drewna dziennie)
- 32 – **KOPALNIA RUDY** (dostarcza 2 jednostki rudy dziennie)
- 33 – **HANDLARZ ARTEFAKTÓW**
- 34 – **ŚLEPA KAPŁANKA** (zapewnia premię +5 do przeznaczenia; można odwiedzić jeden raz przed bitwą)
- 35 – **KAPLICZKA RYCERSTWA** (zapewnia premię +1 do punktów ruchu jednostek i +5 do morale do końca tygodnia; można odwiedzić raz na tydzień)
- 36 – **SMOCZA ŻYŁA** (bohater może odnowić wszystkie punkty many)
- 37 – **KAPLICZKA RODOWEJ PERŁY** (zapewnia premię +10 do inicjatywy do końca tygodnia; można odwiedzić raz na tydzień)
- 38 – **KAMIEŃ OŚWIECENIA** (+2500 XP dla bohatera; można odwiedzić tylko raz)
- 39 – **KRYSTAŁ OBJAWIENIA** (+1 punkt obrony przed magią; można odwiedzić tylko raz)