

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Myth III: Era Wilka

autor: Piotr „Ziuziek” Deja



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

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

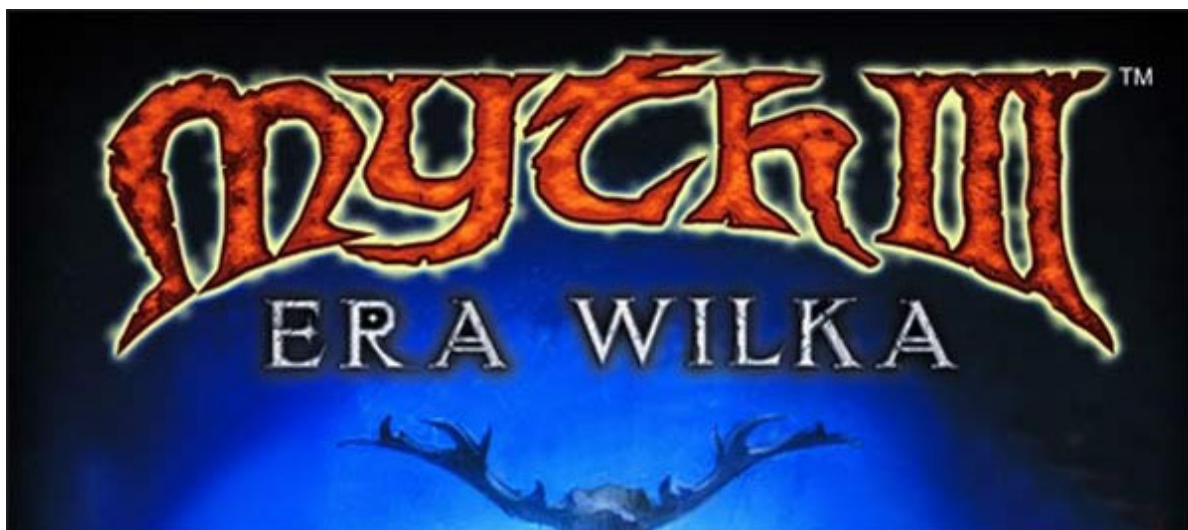
SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	3
BOHATEROWIE ŚWIATŁA	4
SIŁY ŚWIATŁA	6
BOHATEROWIE CIEMNOŚCI	11
SIŁY CIEMNOŚCI	13
MISJA 1 - DEFENSE OF YURSGRAD	21
MISJA 2 – THE NEST	23
MISJA 3 – JOURNEY TO LLANCARFAN	25
MISJA 4 – THE PACK-MAGE	27
MISJA 5 – FLIGHT FROM THE DARK	29
MISJA 6 – THE FORGOTTEN LANDS	31
MISJA 7 – THE CRYPT OF MAZZARIN	34
MISJA 8 – BATTLE TO MYRGARD	36
MISJA 9 – THE GATES OF MYRGARD	39
MISJA 10 – IMPRISONMENT	41
MISJA 11 – THE EYE OF THALOR	44
MISJA 12 – SIEGE OF LLANCARFAN	46
MISJA 13 – ROD OF THE CALLIEACH	48
MISJA 14 – BONDS OF THE OGHRE	50
MISJA 15 – REBELLION	53
MISJA 16 – REFUGEES	55
MISJA 17 – THE SMITH’S FORGE	58
MISJA 18 – THE SPIDER GOD	60
MISJA 19 – CHILDREN OF BAHL’AL	63
MISJA 20 – THE SUNHAMMER	65
MISJA 21 – THE HEARTSTONE OF NYX	67
MISJA 22 – DREAM DUEL	69
MISJA 23 – FALL OF THE CROWN	71
MISJA 24 – VENGEANCE	74
MISJA 25 – THE TRAITOR	76

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



WPROWADZENIE

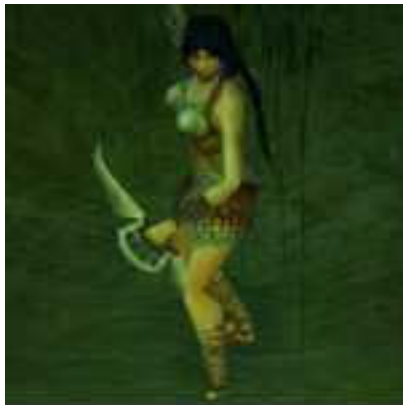


Myth III: The Wolf Age to znakomita gra taktyczno – strategiczna rozgrywająca się w realiach fantasy. Przyjdzie ci pokonać armię złego czarnoksiężnika Moagima w dwudziestu pięciu różnorodnych misjach – będziesz musiał bronić się przed armią ciemności za murami wielkich miast, niszczyć lub zdobywać potężne artefakty, penetrować podziemia, katakumby i kanały, przedostawać się przez pułapki wrogów wśród komarów i błota otaczających bagien, używać spektakularnych zaklęć do pokonywania wrogów – i tak aż do końca, do celu podróży – samego Moagima.

Jeszcze przyjemniej się gra, jeśli mamy za sobą dwie poprzednie – także świetne – części Mytha. Wtedy właściwie poradnik ten nie jest potrzebny, gdyż wszelkie zasady i posunięcia, używane w poprzednich częściach, sprawdzają się i tutaj. Jeśli natomiast, gracz, fantastyczny, lecz ponury świat Mytha jest dla ciebie światem nowym – wtedy ten poradnik jest w sam raz dla ciebie.

Opis podzieliłem na kilka części. Najpierw proponuję zaznajomić się z Zasadami Ogólnymi, gdzie w dziesięciu punktach podałem reguły efektywnej i efektownej gry w Mytha. Potem zapraszam do galerii jednostek Sił Światła i Sił Ciemności – w pierwszych dokładnie opisałem wszystkie jednostki, którymi przyjdzie nam kierować, ich wady, zalety i zdolności, w drugich – jak najlepiej poradzić sobie z daną jednostką wroga. Jednocześnie warto poczytać co nieco o Bohaterach Światła – jedynych w swoim rodzaju jednostkach, które pomagać nam będą w niektórych misjach, a także o Bohaterach Ciemności – dowódcach armii zła, których pokonanie wymaga znacznie więcej wysiłku, niż w przypadku zwykłych oddziałów wroga. Na końcu wreszcie, zapraszam do Opisów Misji, gdzie dokładnie – w raz z odpowiednimi obrazkami i możliwością ściągnięcia filmu, którego potem możecie obejrzeć – wyjaśniony jest sposób uporania się z danym zadaniem. Życzę miłej lektury i częstego okrzyku „śmierć umarłym!” podczas grania.

BOHATEROWIE ŚWIATŁA

 <p>CONNACHT</p>	<p>Główny bohater gry, występuje w aż dziesięciu misjach. W pierwszej i drugiej części znany jako Balor. Jest bardzo silny i wytrzymały – jednym ciosem zabija Soullessa, jego szybkości też nic nie można zarzucić. Dodatkowo, podnosi on morale swych wojsk, jeśli walczy razem z nimi. Oprócz tego w niektórych misjach będziesz mógł użyć potężnych artefaktów. Tain wciąga wrogów, bez trudu zabijając natychmiastowo patrole Myrkriddii – możesz używać go bez ograniczeń, choć uważaj, aby wrogowie nie podbiegli w czasie, gdy Connacht chowa artefakt. SunHammer sprawia, iż z nieba spada snop światła, który zamienia Trowy w kamień. Choć ma on sześć ładunków, pięć przeznaczonych będzie na świątynie – tylko jeden będziesz miał do swojej dyspozycji.</p>
 <p>DAMAS</p>	<p>Najszybszy z bohaterów, dość silny i wytrzymały. Używaj go do polowania na wroga Soullessy, a także w jednej z misji do wbiegnięcia w sam środek wrogich wojsk, aby rozbić je na dwie części, przez co druga grupa będzie miała ułatwione zadanie. Damas potrafi też leczyć (Healing) i to sześć razy. Później znany będzie jako Soulbrighter. Występuje w pięciu misjach.</p>
 <p>MYRDRED</p>	<p>To utalentowany i świetny czarownik. Jego zwykły atak jest najlepszy w grze – otóż unieruchamia on wrogą jednostką i powoli wysysa z niej energię życiową. Niestety, mana szybko się wyczerpuje. Zablockowanie jest najlepsze na najbardziej niebezpieczne jednostki, np. Trowy – zablockowany delikwent nie będzie raniony tylko przez Myrdreda, lecz także przez łuczników i zbrojnych. Czym byłby mag bez swych zaklęć? Myrdred posiada dwa ich rodzaje. Pierwszy, Dispersal Dream to świetny na duże grupy wojsk czar. Za pomocą reakcji łańcuchowej potrafi zniszczyć nieskończoną ilość wrogich oddziałów – muszą one tylko stać blisko siebie. Nie zbliżaj się wtedy do nich, gdyż i twoi ludzie zginą. Zaklęcie to używaj przede wszystkim jednak na pojedynczych wrogów – np. Trowy lub bohaterów ciemności (Bah'al). Drugi czar to Release Dream, działa on tylko na ogry, przejmując je, dzięki czemu zdobędziesz nowych sprzymierzeńców do walki z Trowami. Używaj na ogra w środku grupy, to cała będzie twoja. Czar korzysta z many, która regeneruje się, lecz powoli. Najgorzej będzie z konfrontacji z magami Trowów, które ponownie przejmują ogry na swoją stronę. Zdolności tej mogą jednak użyć oni tylko raz, ty nie masz takich ograniczeń – po prostu przejmij ogry z powrotem, jeśli oczywiście starczy ci many. W pierwszej i drugiej części gry Myrdred znany jest jako The Deceiver. Występuje w pięciu misjach.</p>

 <p>RAVANNA</p>	<p>Przywódczyni plemienia wojowników Myrmidonów, w pierwszej oraz drugiej części znana jako Shiver. Jest szybka, atakuje tak samo szybko i z niezłą skutecznością. Jednak inni bohaterowie są od niej lepsi. W jednej z misji do niej będą schodzili się wieśniacy, których trzeba będzie uratować. Występuje w trzech misjach.</p>
 <p>SARDONAC</p>	<p>Jeden z Awatarów. Jest wytrzymały i niezłe macha mieczem, ale nie używaj go w ogóle do walki. Potrafi aż sześć rany użyć czaru Dispersal Dream. Rozważnie korzystaj z tego zaklęcia, zostaw sobie dwa ładunki na później, kiedy walczył będziesz z parą żelaznych Trowów. Sardonac występuje tylko w jednej misji.</p>
 <p>TRAVAL</p>	<p style="text-align: center;">T R A V A L</p> <p>Krasnolud ten jest szefem kuźni. Nie jest zbyt silny ani wytrzymały, lecz potrafi używać Taina. Używając go uważaj na własne jednostki, aby ich nie wciągnąć. Traval nie będzie robił wiele – więcej uczynią jego brodacі koledzy. Występuje tylko w jednej misji.</p>



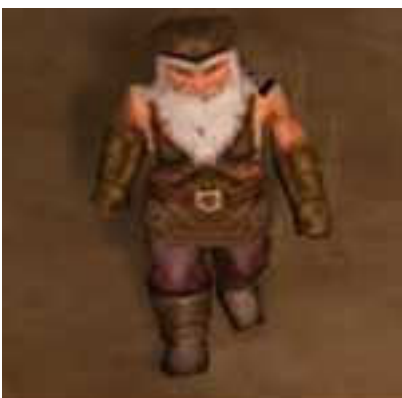
SIŁY ŚWIATŁA

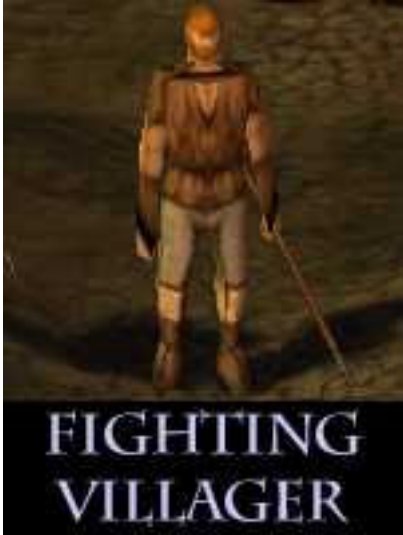






Łucznik jest jedną z najważniejszych jednostek w twoim oddziale. Ma największy zasięg ze wszystkich jednostek w grze. Choć nie jest zbyt wytrzymały i wolno się porusza, a jego strzały nie są strasznie silne, to zwykle masz do dyspozycji grupę tych jednostek – a to pozwala na skuteczną eliminację wrogów. Łucznicy są niezwykle cenni, więc nie trać żadnych. Stawiaj ich zawsze w linii, staraj się też stać na wzniesieniach czy murach (większy zasięg) i używaj do zabijania słabych, ale niebezpiecznych wrogów – jak np. Lyche, Ghol Priest, Warlock. Duża grupa łuczników poradzi sobie nawet z Trowami (wszystkie rodzaje), jeśli tylko zaczną atakować je od momentu, w którym wróg wejdzie w pole ich zasięgu, i będą atakować jego i tylko jego – często jest to jedyna metoda na potężnych Trow Iron Warriorów (oprócz pola minowego). Łucznicy będą używani także do zabijania grup Soullessów, wtedy stawiaj przed nimi wytrzymałsze jednostki walczące w zwarciu, np. wojowników, aby oszczepy wroga nie raniły twoich łuczników. Możesz też zamiast tego użyć jako wabia szybkiej jednostki i sprawić, by na niej był skupiony ogień wroga. Łucznicy to także najlepsze jednostki do eliminowania niebezpiecznych Wightów – choć te uciekają, to zbliżą się, gdy będziesz stał do nich plecami. Wystarczy odwrócić się i poczekać, aż podejda na odległość, z której ich wybuch nic nie zrobi łucznicom, a jednocześnie będą mogli uniknąć ich strzał. Gdy nie ma innych celów, używaj łuczników do zmiękczenia wojsk wroga lub pomagania krasnalom (np. na Thralle, na zapomnianych czy Myrkridian Warriorów). Specjalną umiejętnością łuczniaka jest Fire Arrow – ognista strzała, podpalająca teren. Jest to dobra metoda na rozbięcie szyku wroga, gdyż ten będzie starał się ominąć ogień, całkowicie psując swą formację. Można też za jej pomocą z daleka odpalić pole minowe (zamiast rzucać koktajlem). Jednak strzała ta będzie rzadko używana (każdy łucznik ma tylko jedną).



Jest to jedna z najlepszych jednostek walczących w zwarciu. Nie dość, że są wytrzymałymi i silnymi, szybko machają swym mieczem i z łatwością pokonują wrogów, to jeszcze są najszybszymi jednostkami zbrojnymi, których będziesz mógł używać (oprócz oczywiście bohaterów). Idealni nie tylko do ochrony czy do walki (podstawowe jednostki używane do walki w zwarciu), lecz często będziesz używać ich także do zwabiania wrogich oddziałów wprost na twoje – które będą oczywiście odpowiednio ustawione. W skrócie – polecam.

 <p>DWARF AXE WARRIOR</p>	<p>Krasnoludzki wojownik jest powolny i trochę niezdarny, lecz bardzo, bardzo wytrzymały. Ich pancerz doskonale ich ochrania. Nie jest strasznie silny, ale w grupach krasnoludy te sieją ogromne spustoszenie we wrogich wojskach. Generalnie używał ich będziesz na Gholi (i zwykłych i większych), a także na pajaków i kultystów – niech spełniają rolę zbrojnych (jak w innych misjach) – czyli najpierw zmiękczyć wroga zwykłymi krasnalami lub kowalami, a potem używaj wojowników. Za pomocą nich zabijaj także duże grupy małych pajaków.</p>
 <p>DWARF SMITH</p>	<p>Kowal dostępny będzie w dwóch misjach. Jest raczej słaby, no i jak każdy krasnolud – powolny. Nie atakuje zbyt silnie. Posiada jednak świetną umiejętność – Welding Torch – której używa zupełnie jakby to był miotacz ognia. Ma on raczej krótki zasięg i od razu wytraca całą manę (potem trzeba czekać, aż się ona zregeneruje), jednak warto go używać – szczególnie w misji z kuźnią. Bez problemu pozbawia życia wrogów biegnących w wężyku, szczególnie słabych. Jeśli każesz grupie kowali zaatakować grupę wrogów, to sami będą zmieniać kierunek strzelania ogniem (w innym przypadku wypuszczają go tylko w jedną stronę).</p>
 <p>DWARF</p>	<p>Krasnolud to druga obok łucznika ważna jednostka. Jest podobnie jak on – wolny, mało wytrzymały i nie umie walczyć wręcz. Jednak jego koktajle Mołotowa, rzucające we wroga wojska, robią w nich prawdziwe spustoszenie. Najczęściej krasnolud używał będziesz do eliminacji wolnych jednostek walczących w zwarciu (Thrall, Oghre) – nie musisz się wtedy martwić, że wrogowie ci przedostaną się do reszty wojska. Używał też ich będziesz na szybsze jednostki (zapomnianych i Myrkridian Warriorów i Hunterów) – jednak z tymi jednostkami uważaj, bo zwykle nie zdążysz zabić wszystkich, zanim nie podbiegną (chyba, że będziesz miał wyjątkowe szczęście) – wtedy wycofuj krasnoludy, a do walki używaj zbrojnych.. Jeśli wróg atakuje grupę, a obok biegnie kilku pojedynczych, odłączonych od grupy osobników, zawsze rzucaj w grupę – koktajle są najlepsze właśnie na ściśnięte grupy wrogów, wtedy robią najwięcej zniszczeń. Nie atakuj jednostek walczących na średnią odległość, które używają silnych ataków (chyba, że nie masz łuczników) – mowa tu o Lyche czy Ghol Priest. Możesz używać ich na Soullessy, szczególnie kryjąc się za jakimiś przeszkodami terenowymi, nad którymi wrodoży oszczepnicy nie mogą przejść, tylko muszą je ominąć (to samo jest z murami w</p>

	<p>podziemiach). Stawiaj krasnoludy na wzniesieniach, gdyż wtedy zyskują zasięg. Koktajle mogą gasnąć bez powodu, częściej gasną w śniegu, a już bardzo często w deszczu. Nie ma też mowy o tym, aby spodziewać się wybuchu w wodzie. Dodatkowo krasnale wyposażone są w miny (Satchel Charge) – zwykle mają cztery miny, bohaterowie osiem. Krasnolud może nieść maksymalnie dziewięć min. Pole minowe jest często jedynym sposobem na pokonanie wytrzymałych wrogów. Najczęściej będziesz używał je na Trowów i Myrkridian Giantów, gdyż praktycznie tylko w taki sposób będziesz mógł je zabić (razem z łucznikami), szczególnie gdy idą np. parą. Jest ono także świetnie na duże grupy niebezpiecznych wrogów, jak np. Myrkridian Warriorów, lub nawet na słabych wrogów, ale atakujących w ogromnych ilościach (jak np. Ghole). W opisach misji powiedziane jest kiedy użyć należy pola minowego, a także pokazane jest na obrazku, w jaki sposób je ustawiać. Pamiętaj też, że pole minowe trzeba odpalić – a ponieważ koktajl leci z pewnym opóźnieniem, musisz rzucić go przed wejściem wroga na pole.</p>
	<p>Walczący wieśniak nie nadaje się do niczego, gdyż pada po kilku wrogich ciosach. Na szczęście jest on tylko w pierwszej misji, później nie występuje – i całe szczęście. Trzymaj go razem z innymi wieśniakami.</p>
	<p>Odpowiedniki łuczników, dostępni tylko w dwóch pierwszych misjach. Mają większą siłę, lecz mniejszy zasięg i dłuższy czas pomiędzy strzałami. Niestety, nie będą się za bardzo sprawdzać. Możesz jedynie za ich pomocą zmiekczyć trochę Myrkridian Warriorów, Giantów lub Hunterów, zanim zajmą się nimi Berserki i Connacht. Możesz też próbować stanąć nimi w środku i rzucać oszczepami w czasie, gdy wróg (np. Giant) będzie gonił Connachta (tylko niech nie skieruje się na oszczepników).</p>

 <p>HERON GUARD</p>	<p>Członek straży honorowej to świetny wojownik. Jego szable są silne, atakuje szybko i skutecznie, jest także wytrzymały. Doskonale ochrania łuczników, krasnali i magów, świetnie radzi sobie z wrogami walcząc w zwarciu. Jedyłą jego wadą jest to, iż nie porusza się tak szybko, jak np. Berserk. Jednak potrafi za to leczyć ranne jednostki (Healing). Zwykli mogą uleczyć trzy razy, bohaterowie aż dziewięć. Korzystaj z niego i nie oszczędzaj, ale lecz rannych łuczników, krasnali, magów, a także rannych w walce zbrojnych. Przede wszystkim jednak zwracaj uwagę na to, aby twoje jednostki nie odnosiły żadnych ran. Leczyć można także umarłych – np. Wighty czy Thralle. Spowoduje to, iż dany delikwent się po prostu rozpadnie. Używaj w naprawdę kryzysowych sytuacjach i tylko na Wighty.</p>
 <p>VILLAGER MAN</p>	<p>Wieśniak nie ma wiele co powiedzenia – chyba tylko w drugiej misji, gdzie oświetla ci drogę pochodniami. Nie używaj go do walki (bo nie umie atakować) i trzymaj z tyłu, z dala od wrogich wojsk.</p>
 <p>VILLAGER WOMAN</p>	<p>Też lepiej trzymać ją z tyłu. Nie umie atakować, jak jej męski odpowiednik.</p>






Mag jest bardzo słaby i lepiej unikaj nim wrogich oszczepów czy innych pocisków, a już o walce wręcz w ogóle zapomnij. Jest on też powolny. Nadrabia to jednak wszystko swoimi magicznymi umiejętnościami. Korzysta z many, która regeneruje się po pewnym czasie. Jego zwykła kula ognia nie jest zbyt silna, zabiera przeciwnikowi trochę energii życiowej (choć dwie zabijają już Soullessa). Natomiast specjalna umiejętność – Skrati's Sun – to rzecz, dla której warto używać magów. Jest to po prostu znacznie większa i silniejsza kula ognia. Doskonala na oddziały Soullessów – te zwykle są słabe i nie liczą więcej, niż 6 osobników, a jedną taką kulą zabijasz wszystkie. Uważaj tylko na ich oszczepy – unikaj ich, jak tylko możesz. Kule ognia przydają się też do zabijania dużych oddziałów wroga, gdy nie ma krasnali do użycia, a także zabijania patroli wytrzymałych ogrów. Jedyną wadą kuli jest to, że zabiera ponad połowę many, więc na raz mag może rzucić jedną, a za kilka sekund drugą kulę – później musi czekać, aż mana się zregeneruje.



Podstawowy żołnierz armii imperium. Nie jest dość szybki i silny, atakuje wolno, nadrabia to jednak wytrzymałością, całkiem mocnymi uderzeniami i tarczą, którą blokuje część na niego spadających ciosów. Używaj do eliminacji słabych jednostek lub pomagania innym w zabijaniu tych mocniejszych. Możesz też próbować nimi atakować Soullessy, jako że dzięki pancerzom, nie odczuwają oszczepów wroga tak mocno, jak np. łucznicy. Mogą też ochraniać łuczników i krasnali, stojąc blisko i zabijając każdego wroga, który się do nich przedrze. Zwykle jednak będziesz ich trzymał z tyłu, bo te zadania znacznie lepiej spełniają inne jednostki.

BOHATEROWIE CIEMNOŚCI

 <p>BAHL'AL</p>	<p>Znany też jako The Watcher, jeden z Upadłych Władców znany z pierwszej części gry. Jest on dość trudny do pokonania, lecz trzeba znać po prostu sposób. Po pierwsze, zwab jego armię Thrall Peasantów i ją wykończ. Dopiero wtedy, mając czyste pole, naszykuj atak. Watcher, oprócz machania mieczem i stawiania kolejnej armii, atakuje magicznym pociskiem. Gdy taki pocisk zatrzyma się, spowoduje, iż po kilku sekundach ziemia zostanie wyrzucona do góry, niszcząc wszystko i wszystkich, co na niej było. Jednak zazwyczaj zdążysz uciec. Niech strzela w Myrdreda, który zacznie się do niego zbliżać – użyj na Bahl'alu trzy razy czaru Dispersal Dream, jednocześnie z boku podbiegnij Berserkami (niech nie strzeli on w nich swym pociskiem). Zaatakuj będącego na skraju śmierci Watchera razem Myrdredem i Berserkami – pierwszy będzie go blokował nie pozwalając zabijać Berserków, którzy swymi mieczami i toporkami zamienią go w krwawą miazgę.</p>
 <p>MJARIN</p>	<p>Zdradziecki czarownik jest najtrudniejszym przeciwnikiem do pokonania. A wszystko przez jego falę ognia – zaklęcie, którego używa bez przerwy. Normalnie strzela nim na oślep w różne strony, lecz gdy tylko zauważy jakąś jednostkę – rzuca falę w nią, a zaklęcie bezbłędnie w ofiarę trafia i nie można przed nim uciec. Jedyna metoda to poświęcenie Berserka i użycie drugiego – niech ten, który ma zginąć pobiegnie za czarownika, a drugi skręci w prawo. W tym samym czasie niech z drugiej strony nadbiegnie Connacht. Czarownik powinien spanikować i postawić jakąś zaporę z ognia – goń go i bezlitośnie ukarż.</p>
 <p>MOAGIM</p>	<p>Wróg publiczny numer jeden. W misji, w której będziesz miał się z nim rozprawić, nie używaj nikogo prócz łuczników. Moagim potrafi przenosić się z miejsca na miejsce, a także używać dziwnego pocisku. Ma ono podobne działanie do tego Bahl'ala, lecz zamiast ziemi pojawia się wielkie oko strzelające piorunami – wymaga ono trochę czasu, by się „naładować”, lecz kiedy już to zrobi – lepiej nie być w jego pobliżu. Strzelaj łucznikami, jednocześnie naprowadzając na wspomniane oko Thralle. Musisz mieć szczęście, aby Moagim nie zdecydował się przenieść do łuczników i ich wybić. Lecz jest to jedyna skuteczna metoda.</p>



Prosty przeciwnik. Wystarczy zająć jego armię Thrall Peasantów magami i łucznikami, a z boku zająć go wojownikami. Jednostki te są szybsze od umarłych i zdążą dożyć do Pack-Mage'a, który zacznie uciekać. Wykończ go przed tym, jak postawi na nogi następną armię ożywieńców.



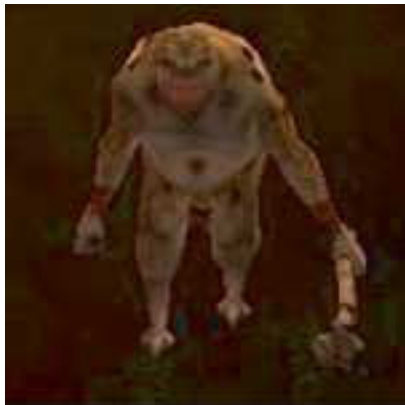
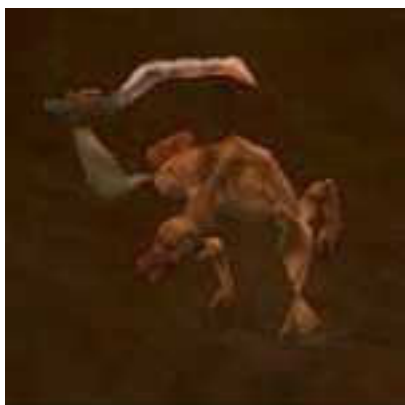

Jest powolny i słaby, strzela piorunami. Zdejmij go łucznikami. Potrafi się odradzać, lecz nie wtedy, gdy zniszczysz jego Oko – nie podchodź do Oka, gdyż wtedy Pack-Master odrodzi się ponownie, tylko zniszcz artefakt z daleka łucznikami i krasnalami.



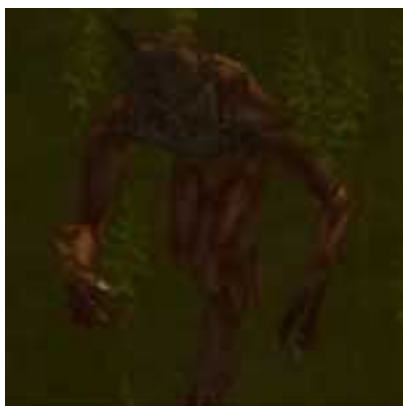



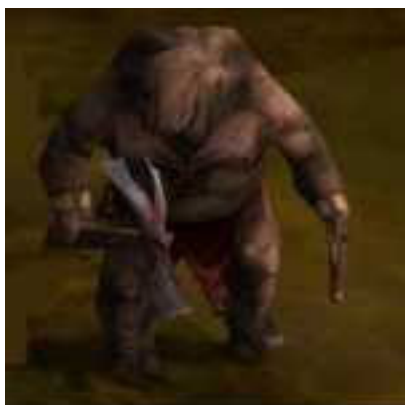
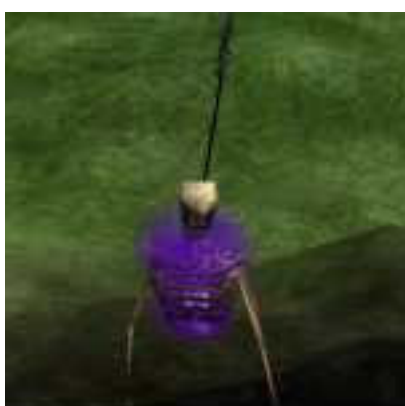
Potężny pająk nie jest zbyt łatwy. Uważając na jego pocisk, który potrafi blokować i odbierać energię, rozstaw pole minowe i wszystkimi krasnalami uciekaj. Zaprowadź pająka na pole minowe – gdy na nim stanie, wróć się jednym krasnalem i unikając jego strzałów, rzuć koktajlem. Tylko w taki sposób możesz go pokonać. Wojowników rozwali swym pociskiem, a zraniony pójdzie do swego legowiska się zregenerować. Pole minowe jest więc jedynym rozwiązaniem.




SIŁY CIEMNOŚCI




 <p>BABY SPIDER</p>	<p>Jest to mały pająk spotykany tylko w jednej misji. Nie atakuje i nic nie robi. Aby się ich pozbywać rozkaż po prostu krasnoludzkim wojownikom ich atakować i przyspiesz grę. Po chwili nie będą ci zwracać głowy.</p>
 <p>FORGOTTEN</p>	<p>Pierwszy raz spotykasz ich w dwóch misjach z bohaterami, wtedy rzucaj się na nich całą grupą, niech każdy bohater atakuje innego wroga. Później nie będziesz miał bohaterów tylko zwykłe jednostki. Jediną zaletą zapomnianych jest ich szybkość – dzięki niej docierają do ciebie w krótszym czasie niż inni przeciwnicy. Są natomiast słabi (choć niebezpieczni dla słabych jednostek pokroju krasnali, łuczników i magów – uważaj, aby do nich się nie przedostali, bo będzie rzeź) i mało wytrzymali. Dwa celne koktajle pozbawiają ich życia, najlepiej zmiekczać ich krasnalami i łucznikami – wyrzucić tyle koktajli i wystrzelić tyle strzał, ile tylko się da. Potem cofnij wojsko za zbrojnych, których użyj do dokończenia zapomnianych – najlepiej sprawdzają się tu Heron Guardzi i Berserki. Na małe grupy – trzech czy pięciu – nie fatyguj się nawet z krasnalami, tylko od razu rzucaj zbrojnych do walki.</p>
 <p>GHOL BRUTE</p>	<p>Większy Ghol i tak nie jest wytrzymały na krasnoludzkie koktajle (choć na łucznicze strzały jest całkiem odporny). Spotykany tylko w dwóch misjach. Na ogromne grupy używaj pola minowego. Najlepiej rzucaj koktajlami dopóki wrogowie nie podbiegną – wtedy użyj zbrojnych. Ghole są szybkie, więc radzę uważać, aby nie zabiły ci słabszych i cennych jednostek. W drugiej misji będą próbowały wysadzić mur rzucając pod niego ładunki wybuchowe – zabij go stojącym na posterunku krasnoludem. W tejże misji duże ich grupy oblegać będą główną bramę, lecz czterech krasnoludzkich bohaterów ustawionych na wzniesieniu spokojnie poradzi sobie z każdą ich grupą.</p>

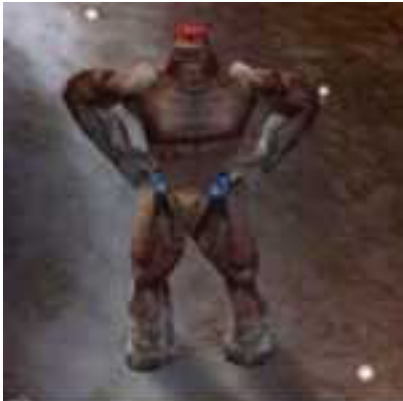
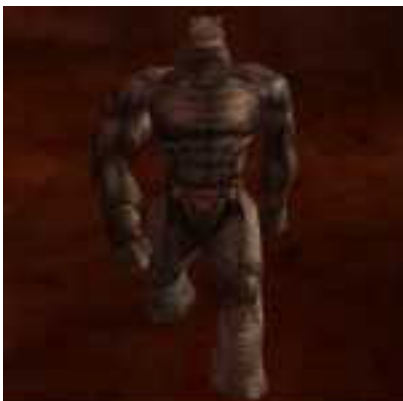

 <p data-bbox="194 609 600 748">GHOL PRIEST</p>	<p>Choć powolny i mało wytrzymały, Ghol ten to bardzo niebezpieczny przeciwnik. Atakuje na średni zasięg rzucając jakimś kamieniem wichury, który tworzy małe tornado, zabierające powoli energię – zwłaszcza jednostkom nieopancerzonym, a także blokujące swe ofiary. Szczególnie niebezpieczne dla krasnali, łuczników i magów. Wykańczaj ich łucznikami lub krasnalami – na nich, nie na innych Gholi zwracaj największą uwagę. Nie możesz dopuścić by użyli swego ataku.</p>
 <p data-bbox="194 1178 600 1317">GHOL</p>	<p>Zwykły Ghol, choć szybki, jest bardzo wrażliwy i na koktajle (celny koktajl może zabić nawet kilku) i na strzały łuczników. Musisz uważać tylko na jedno – aby nie dostali się do twoich łuczników czy krasnoludów. Jeśli nie masz wyboru, to używaj samych zbrojnych – słabe Ghole niewiele będą mogły zrobić. Uważałbym tylko na rzeczy, którymi potrafią rzucać – najgorzej, jeśli to będzie odpadek Wighta, który po małym wybuchu zablokuje ci jednostki. Dlatego też staraj się zabić je, zanim zdążą cokolwiek zrobić.</p>
 <p data-bbox="194 1747 600 1886">GIANT SPIDER</p>	<p>Gigantyczne pająki są słabe, łatwo padają pod mieczami lub toporami twych jednostek. Dalsze grupy niszczy koktajlami. Jednak często będziesz spotykał większe ich grupy – wtedy niezawodne stają się miotacze ognia kowali. Pająki mają tendencje do spadania z góry i pojawiania się w środku twojego oddziału – dlatego patrz na mapę i reaguj odpowiednio w takich sytuacjach.</p>

 <p data-bbox="300 645 497 698">LYCHE</p>	<p>Przeciwnik podobny do Ghol Priesta, lecz znacznie niebezpieczniejszy. Po pierwsze, potrafi lewitować, więc spokojnie pokona wszelkie góry czy wodę. Po drugie, jego atak jest groźny – jest to samo naprowadzająca się czaszka, która powoduje wylezienie z ziemi kilkunastu rąk, które odbierają energię życiową temu, kto nań wejdzie. W misjach z bohaterami sprawa jest prosta – wystarczy biegnąć bohaterem i umiejętnie nim kierować, omijać ręce, aby dotrzeć do Lyche bez większej straty zdrowia – rób to Connachtem lub Damasem. Później Lyche spotkasz tylko raz – wycofaj ważne jednostki (łuczników i krasnali), bo właśnie te będą celem ataku przeciwnika. Wycofując się wprowadzisz Lyche wprost na miecze Berserków.</p>
 <p data-bbox="194 1191 598 1317">MYRKRIDIAN GIANT</p>	<p>Dość trudny przeciwnik. Jest bardzo wytrzymały, choć nie tak jak Trowy. Potrafi raz rzucić jakimiś bombami, które są dość nieprzyjemne dla twoich oddziałów, a nawet bohaterów. Najpierw szybką jednostką spraw, aby bomby rzucił w inne miejsce (np. biegnij w jakąś stronę, a gdy rzuci – natychmiast zawróć). Potem wymanewruj go na wcześniej zastawione pole minowe – jeśli tylko takie posiadasz (gigant padnie po kilku minach). Jeśli nie masz krasnali (np. w drugiej misji) to poślij na niego bohatera – jeśli będzie miał on odpowiednią ilość energii, to poradzisz sobie z nim.</p>
 <p data-bbox="194 1760 598 1886">MYRKRIDIAN HUNTER</p>	<p>Słabszy odpowiednik Warriora, nigdy nie atakuje w grupach, zawsze biega pojedynczo. Jest tak samo szybki i silny, lecz mniej wytrzymały – używaj tylko zbrojnych, żadnych innych jednostek (nie baw się w używanie magów czy łuczników).</p>

 <p>MYRKRIDIAN WARRIOR</p>	<p>Dość częsty przeciwnik w początkowych misjach. Przypomina zapomnianego, lecz ma jedną zaletę – jest o wiele bardziej od niego wytrzymały. Nie pada tak łatwo w walce, nie da się go tak łatwo zmiękczyć krasnalami czy łucznikami. Najczęściej będziesz po prostu zmuszony używać zbrojnych. Miej wtedy zaznaczonych wszystkich walczących i rannych (z czerwonym paskiem energii) wycofuj. Nawalaj krasnalami i łucznikami ile tylko się da, ale wycofuj ich i na końcu używaj zbrojnych. Będziesz mógł też w jednej misji wciągać ich Tainem (ma go Connacht) – używaj tego artefaktu w jak największej ilości sytuacji.</p>
 <p>OGHRE</p>	<p>Brutalne, wielkie, głupie, powolne, silne. W tych słowach można najlepiej je opisać. Choć z łatwością zabijają wojowników, to już z Berserkami lub Heron Guardami nie dają sobie tak łatwo rady. Używaj wielkich kul ognia lub krasnoludzkich koktajlów jak najczęściej. Ich szybkość poruszania się sprawi, że nie będą stanowić większego problemu. Jeśli zanadto się zbliżą – używaj silnych zbrojnych. Zwykle występują razem z Trowami, potem będziesz mógł nawet przejmować duże ich grupy i używać do własnych celów.</p>
 <p>SOULLESS</p>	<p>Znany także jako Hollow Man. Bardzo często spotykany przeciwnik, podstawowy łucznik wroga. Rzuca oszczepami, zamiast strzelać. Oszczepy lecą znacznie wolniej, więc uciekając można ich unikać. Zwykle chodzą przed wrogimi armiami lub stoją na jakichś stanowiskach. W pierwszym przypadku zabijaj ich łucznikami, pomagając sobie nawet krasnalami lub szybko biegającymi Berserkami. Wycofuj się i strzelaj – w większości przypadków twój zasięg będzie znacznie większy, niż wroga. Na Soullessy stojące na stanowiskach używaj sztuczek. Najlepiej podejść i puścić wielką kulę ognia, taka rozbije każdy oddział. Można też używać łuczników, biegając przed wrogiem szybką jednostką, w którą Soullessy będą oszczepami rzucać – i oczywiście nie trafiać. Można też używać krasnali (sprawdza się tylko przy przeszkodach, za którymi mogą się one ukryć, a Soullessy nie mogą ich ominąć). Na same grupy Soullessów, które cię atakują, używaj zbrojnych – wojowników, Berserków lub Heron Guardów.</p>

 <p>SPIDER CULTIST</p>	<p>Podobny do zapomnianego, lecz w przeciwieństwie do niego jest jeszcze mniej wytrzymały. Pada od razu pod ciosami mieczy lub koktajlami. Walcząc w zwarciu potrafi czasami zablokować, lecz robi to rzadko. Aby jednak nie ryzykować, atakuj ich zawsze grupą. Używaj miotaczy ognia kowali jak najczęściej, szczególnie na duże, ciasne grupy. Kultysty biegają zwykle pojedynczo, a większe grupy spotkasz razem z opisanymi niżej kapłankami.</p>
 <p>SPIDER PRIESTESS</p>	<p>Kapłanka jest tak samo wytrzymała jak kultysta – czyli mało wytrzymała. Nie jest zbyt silna, chodzi powoli. Jej jedyną zaletą są granaty z trucizną, które rzuca. Wypuszczają one blokującą chmurę dymu, co gorsza – nie działa on na kultystów, a tylko na twoich ludzi. Używaj miotaczy ognia, koktajli. Możesz też próbować zająć ją z jednej strony jakimś wojownikiem (niech w niego rzuci granat), a z drugiej – Connachtem, którego topór z kapłanką spokojnie sobie poradzi.</p>
 <p>STYGIAN KNIGHT</p>	<p>Powolna chodząca zbroja utrzymana w pozycji pionowej czarami. Do niszczenia większych grup używaj czaru Dispersal Dream lub po prostu zaatakuj wszystkimi bohaterami. Nie będzie z nimi zbyt dużego problemu.</p>

 <p>THRALL PEASANT</p>	<p>Bardzo słaby i powolny przeciwnik, spotykany w dwóch misjach. Nie robi większych szkód – w jednej niszczony będzie za pomocą ognistych kul magów (specjalna umiejętność), a w drugiej za pomocą krasnali stojących na wzniesieniu. Nie pozwól tylko, by odwróciły one twą uwagę od ważniejszych celów, jak np. Bahl'al czy Myrkrdian Pack-Mage.</p>
 <p>THRALL WARRIOR</p>	<p>Znany raczej jako Thrall – po prostu Thrall. Najczęściej spotykana jednostka. Zwykle są to duże grupy wroga. Są bardzo powolne, choć wytrzymałe i silne – jednak ich powolność sprawia, iż nie zdążą dobiec do ciebie. Jest kilka metod ich zabijania. Pierwsza, najlepsza, to oczywiście krasnoludy i ich koktajle. Jest to bezkonkurencyjna metoda. Druga to ogniste kule magów – wtedy, gdy nie będziesz mógł użyć krasnali. Trzecia to łucznicy – uciekanie i strzelanie, uciekanie i strzelanie itp. Ostatnia metoda (ostateczność) to używanie zbrojnych, ale stracisz zdrowie, więc nie ma to sensu. Uważaj na Thralli jedynie wtedy, kiedy zniemacka wychodzą z wody lub wykopują się z ziemi. Jednak nawet w takich przypadkach zdążysz im uciec.</p>
 <p>TROW IRON WARRIOR</p>	<p>Prawdziwa zmara, potężny wojownik. Jediną jego wadą jest mała szybkość, lecz potężne kroki i tak wyprzedzają krasnali czy łuczników. Jest ogromnie wytrzymały i silny – jednym ciosem swego potężnego młota może roznieść i kilku zbrojnych. Dlatego używaj ich jak najmniej. Pierwszym i najlepszym sposobem jest rozstawienie pola minowego. Dużo min sprawi, że nawet żelazny pancerz Trowa zostanie zraniony. Drugi sposób to strzelanie łucznikami, muszą oni jednak być naprawdę w duże ilości i strzelać długo (choć bohaterowie łucznicy znacznie szybciej strzelają i nawet ich szóstka może poradzić sobie z Trowem). Najlepiej połączyć obie metody, wtedy najszybciej rozprawisz się z tym przeciwnikiem. Często będzie tak, że ranny Trow dostanie się do linii łuczników i krasnali, wtedy użyj zbrojnych. Zanim Trow zorientuje się i użyje młota, może już się rozpaść. Świetnym sposobem jest blokujący atak Myrdreda, niestety – nie działa on na długi okres czasu, gdyż strasznie zżera manę.</p>

 <p>TROW PRIEST</p>	<p>Kapłan Trowów jest trochę mniej wytrzymały od swojego żelaznego kolegi, lecz i tak będzie sprawiał kłopoty. Potrafi przejmować ogrów (tych, które ty przejąłeś), lecz może zdolności tej użyć tylko jeden raz, więc możesz zawsze użyć czaru ponownie. Najlepiej blokować je przejętymi ogrami i strzelać doń łucznikami. Dodatkowo potrafią oni rzucać blokujący jedną jednostkę pocisk, lecz w misji tej nie będziesz z nimi w ogóle walczył</p>
 <p>TROW</p>	<p>Spotykany w dwóch misjach, lecz w drugiej walczył z nim nie będziesz. W pierwszej natomiast jednostki – Connacht i krasnale - wymuszają dwie metody. Można albo rozstawiać pole minowe, albo ustawić krasnale w linii i Connachtem biegać i uciekać, jednocześnie cały czas rzucając krasnalami. Co prawda Trow jest szybszy od Connachta, ale wybuchy koktajlów będą go opóźniać. Uważaj tylko by się nie rozmyślił i nie zaatakował krasnali. Gdy zaczniesz iść w twoją stronę para Trowów, to użyj Słonecznego Młota (lecz możesz go użyć tylko jeden raz).</p>
 <p>WHISP</p>	<p>Spotykany w jednej misji mały duszek, który ginie po kilku ciosach – atakuj je zawsze grupą. Jego większy odpowiednik potrafi strzelać piorunami, więc uważaj. Najlepiej atakuj go z kilku stron, aby nie miał gdzie uciekać i oczywiście używaj blokującego ataku Myrdreda.</p>



Jest to umarły – kamikaze, którego jedynym celem jest podejście i wysadzenie się. Ogromna siła wybuchu potrafi zabić ci cały oddział jednostek, a jego odpadki potrafią do tego zablokować tak twoje oddziały, jak i wroga. Wighty wykańczaj łucznikami. Co prawda Wight będzie uciekał, lecz wystarczy zastosować pewien trik – odwróć się do niego plecami, a zacznie podchodzić. Gdy podejdziesz, odwróć się i zaatakuj go – nie ucieknie przed strzałami, gdyż jest za wolny. Uważaj – Wighty czasami niespodziewanie wychodzą z różnych sadzawek, więc mogą pojawić się bardzo blisko twych jednostek. Dlatego też patrz na mapę i orientuj się.

MISJA 1 - DEFENSE OF YURSGRAD


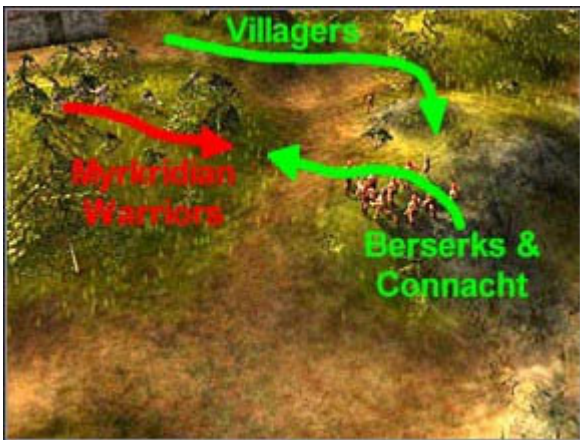
Wojska: 1 Connacht, 8 Berserks, 7 Hearth Guardsmen, 3 Fighting Villagers, 11 Villager Men, 5 Villager Women

Przeciwnicy: Myrkridian Warriors, Myrkridian Hunters

Posiłki: nie ma

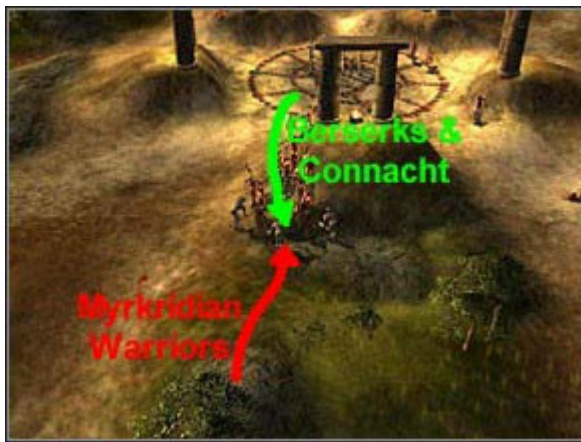
Cel: obronić się przed atakami Myrkridii, uratować wieśniaków

Rady na przyszłość – nie używaj w ogóle walczących wieśniaków, gdyż są po prostu za słabi. Tak samo Hearth Guardsmenów – za wolno atakują (przydadzą się tylko pod koniec). Jak tylko zaczniesz misję, natychmiast wybierz wszystkich Berserków i razem z Connachtem biegnij na północ. Zwolnij tempo gry i wybierz pojedynczego wieśniaka na północy, aby szedł w stronę pozostałych, natomiast czterem wieśniakom na zachodzie wydaj rozkaz marszu na północ.

	<p>Szybko wróć do Berserków – czeka cię pierwsza walka. Pamiętaj, aby trzymać Connachta blisko swoich wojsk, gdyż podnosi on morale reszty. Zaatakuj czterech Myrkridian Warriors i stocz z nimi walkę. W tym czasie samotny wieśniak będzie szedł w stronę reszty. Z boku, z lewej natomiast chodzić będą Myrkridian Hunters – polują oni tylko na wieśniaków, natomiast przed zbrojnymi uciekają, biegnij w lewo po kolei ich wykańczając.</p>
	<p>Wydaj rozkaz czterem wieśniakom, aby szli w stronę placu, na którym się bronisz, biegnij do nich Berserkami – musisz pospieszyć się, bo kolejna grupa Myrkridian Warriors (5 sztuk) może zacząć ich atakować, jednak jak tylko Berserki będą bliżej wrogów, skierują się oni na zbrojnych. Roznieś Myrkridie, wysyłając Connachta na przód, a rannych Berserków na tył (taką formacją uderzaj zawsze)</p>



Razem z uratowanymi wieśniakami wracaj na plac. W międzyczasie zabijesz kilku Myrkridian Hunterów, którzy będą próbowali przecisnąć się przez Berserków i dotrzeć do wieśniaków. Gdy dotrzesz do wieśniaków i wszyscy będą na miejscu, możesz odpocząć. Zbierz wieśniaków w ciasną gromadę i czekaj.



Wokół placu biegać będą grupy Myrkridian Warriors, jednak nie atakuj ich i często zapisuj grę. Dopiero jak jakaś grupa zacznie atakować wieśniaków, wtedy pošlij Berserków i Connachta. Pierwsza taka grupa przybiegnie z południa w liczbie 4, natomiast na północy biegać będzie sześciu – ale oni cię nie zaatakują (na razie). Obroń się i wróć na plac.



Czeka cię ostatnia walka. Rozstaw Heart Guardmenów w linii, wikingów przed nimi i czekaj na wrogów – przybiegnie sześciu Myrkridian Warriors. Oszczepnicy powinni zdjąć pierwszego Myrkridię, potem rzuć się resztą wojska. Wygrać powinieneś bez strat i na tym obrona Yursgradu się zakończy.

MISJA 2 – THE NEST

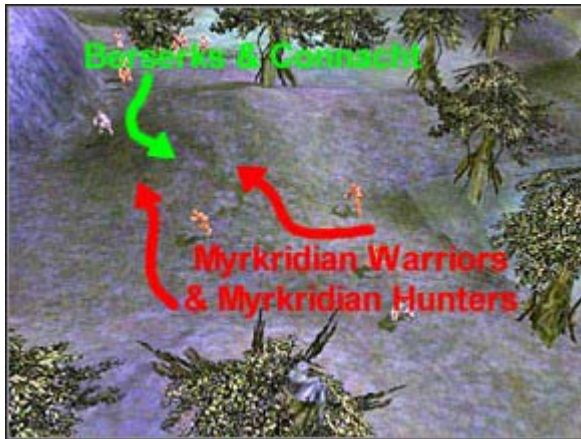
Wojska: 1 Connacht, 4 Berserks, 4 Hearth Guardsmen, 2 Villagers

Przeciwnicy: Myrkridian Warrior, Myrkridian Hunter, Myrkridna Giant

Posiłki: nie ma

Cel: wejść do gniazda Myrkridii, zabić główne wojsko i ich przywódcę

Musisz oszczędzać swoje wojsko, gdyż pod koniec ich zdrowie będzie najważniejszą rzeczą – nie możesz ich niestety leczyć. Dlatego też unikaj walki, jak tylko się to da. Jak zwykle w walce uczestniczyć będą przede wszystkim Berserki z Connachtem, a strażnicy i wieśniacy nie będą raczej mieli nic do gadania. Idź do końca mapy na wschód (krótka podróż), potem maksymalnie na północ, aż dotrzesz do drugiego końca mapy. Wtedy skręć i skieruj się na zachód – poczekaj, aż patrol Myrkridian Hunterów i Warriorów pójdzie w lewo, wtedy ty wzdłuż północnego krańca mapy dostań się do gór. Wtedy idź na południe.



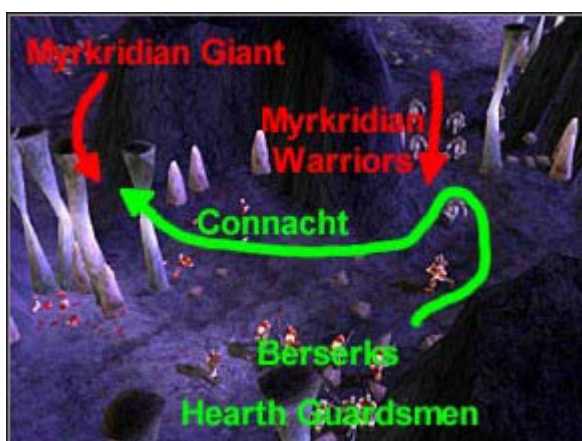
Pierwsza walka nie będzie trudna – wykorzystaj zamieszanie w szykach wrogiego patrolu (2 Myrkridian Warriors, 3 Myrkridian Hunters) i zabij bestie po kolei. Pamiętaj, że obecność Connachta przy walczących wojskach podnosi ich morale. Po walce biegnij dalej na południe.



Dotrzesz do wejścia do gniazda, z charakterystyczną skórą powieszoną przy wejściu. W środku są dwa patrole Myrkridii, unikać ich musisz za wszelką cenę. Dlatego też poczekaj przed wejściem, aż pierwszy patrol pobiegnie w prawo, a ty skieruj się natychmiast w lewą odnogę.



Biegając tak poczekaj, a drugi patrol będzie szedł w tę samą stronę, co ty – goń go wtedy, ale gdy on skęci w lewo, ty skieruj się w prawo, do samotnego wieśniaka. Tu rozegra się walka.



Na początku musisz zabić 7 Myrkridian Warriorów, którzy wybiegną z prawej (ale dopiero, jak się zbliżysz). Jednocześnie musisz sprawić, aby Connacht miał co najmniej połowę zdrowia, gdyż to on będzie walczył z gigantem, którego pewnie już zauważyłeś. Rozstaw Guardsmenów w linii, przed nich Berserków, a Connachtem pobiegnij do Myrkridii i zabij pierwszego. Gdy reszta się zleci, uciekaj do Berserków i pozwól Guardsmenów nadgryźć troszkę Myrkridie, a potem ich wycofaj (bo będą rzucać oszczepami w twoje wojsko). Po pokonaniu Myrkridii, biegnij Connachtem i najzdrowszym Berserkiem w lewo, do giganta. Strzałka pokazuje, gdzie gigant zamierza iść, jednak ty musisz go wyprzedzić i uważając na jego wybuchowe pociski, którymi rzuca (biegnij wzdłuż ściany) złapać go w biegu. Jak tylko gigant skieruje łapę na Berserka, wycofaj go – wróg straci trochę czasu, a Connacht przez ten czas nie będzie próżnował. Gdy zabijesz giganta, misja zakończy się sukcesem.

MISJA 3 – JOURNEY TO LLANCARFAN

Wojska: 1 Connacht, 1 Damas, 6 Heron Guards, 4 Archers, 1 Warlock

Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Myrkridian Warrior, Myrkridian Hunter

Posiłki: nie ma

Cel: doprowadzić Connachta i Damasa żywych do południowej drogi



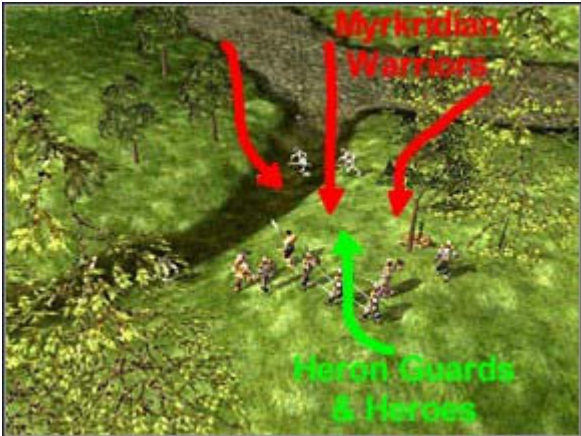
To bardzo łatwa misja, wystarczy tylko umiejętnie kierować wojskiem. Po pierwsze, masz silnych Heron Guardów, a także dwóch świetnych wymiataczy – poznanego już Connachta oraz nowego sprzymierzeńca, Damasa. Tych będę nazywał zbrojnymi – oprócz tego są także łucznicy, znacznie lepsi od wcześniejszych oszczepników oraz mag. Z takim składem tylko głupi lub niedoświadczony dowódca może przegrać. Idź na zachód, do wzgórza. Tam rozwalisz pierwszą armię wroga.



Poczekaj, aż jeden Myrkridian Warrior (druga strzałka od lewej) przybiegnie, spokojnie go zabijesz. Zaatakuj Soullessy stojące na wzgórzu Connachtem, trzymaj za nim maga. Niech Soullessi rzucają oszczepami w szybkiego i łatwo unikającego Connachta, co da czas magowi na puszczenie w nich kuli ognia (specjalna umiejętność). To ich rozniesie. Do pokonania zostały trzy grupki Thralli – z lewej dwie po sześć wrogów i jedna z prawej licząca trzech. Niech zbiją się w ciasną gromadę, a wtedy oberwą od łuczników i maga (użyj specjalnej umiejętności po raz drugi – nie zostanie ci nic many, więc wycofaj maga). Możesz teraz albo rzucić po prostu do walki zbrojnych, albo bawić się z Thrallami łucznikami, uciekając i jednocześnie nabierając odległości i strzelając, uciekając itp. Zaletą tej metody jest podszkolenie łuczników, wadą natomiast duży upływ czasu, jednak warto go poświęcić. Gdy już ostatni Thrall będzie „martwy”, wróć na drogę i kontynuuj wędrówkę do mostu.



Postaw maga na szczycie wzgórza, razem z Heron Gurdami. Przed mostem natomiast ustaw łuczników, a za nimi parę bohaterów. Wejź łucznikami za most, niech zaatakują szóstkę Soullessów – za nimi jest 12 Thralli (trzy grupy po czterech osobników), no i z lewej wyjdzie Wight. W czasie, gdy łucznicy będą strzelać do Soullessów, zaatakuj je także Connachtem i Damasem i wycofaj łuczników. Powinieneś zdążyć zabić bohaterami wszystkie Soullessy, a Wight obok powinien wysadzić się sam. Wtedy wycofaj bohaterów. Thralli zabij używając wszystkich jednostek (mag większą kulą ognia ze wzgórza, użyj dwa razy na ciasne i liczne gromady). Nie przechodź przez most, tylko idź w prawo.

	<p>Przejdiesz na wyspę drugim przejściem, zacznij gonić jednego Myrkridian Warrior. Podążaj dalej, w międzyczasie zabijesz Wighta i dwóch Soulessów (łuczniczki lub maga). Kieruj się dalej na południe.</p>
	<p>Kontynuując wędrówkę natrafisz na jednego Myrkridian Huntera i kilku Warriorów – ponieważ jest ich mniej i w dodatku dobiegać będą po kolei, bez trudu ich wykończysz – nie używaj nawet łuczników ani maga. Kontynuuj podróż.</p>
	<p>Następna zapora wroga jest bardzo prosta. Na początku ustawiłbym łuczników po prawej, aby odganiał dwa Wighty (Wighty idą do łuczników, gdy ci są odwróceny – poczekaj więc stojąc tyłem do Wighta na to, aż podejdzie na odpowiednią odległość, wtedy odwróć się i zaatakuj – Wight zacznie uciekać, lecz po prostu nie zdąży), w tym samym czasie wystaw zbrojnych i maga – niech puści on większą kulę ognia w grupę Myrkridian Warriorów (sześć sztuk), wykończ ich potem zbrojnymi. Następnie wycofaj wszystkich, a łucznikami załatw dwie grupy Thralli (także sześć sztuk) – nie powinny ruszyć się z miejsca (a jeśli nawet, to z łatwością sobie z nimi poradzisz).</p>

	<p>Ostatnia walka czeka cię przed drugim mostem. Na moście stoi dużo (około ośmiu) Wightów, ale oni nie będą problemem. Uważałbym natomiast na dwie grupy Soullessów (po 3), które wyjdą z lewej i ze wzgórza po prawej. Dalej po prawej będzie pięcioosobowa grupa Thralli. Na Thralli pošlij zbrojnych, na Soullessów – maga i łuczników. Niech mag swą wielką kulą ognia zniszczy jedną grupę, a łuczniczki drugą. Potem łuczniczki zabiją Wighty i razem ze zbrojnymi przejdiesz przez most.</p>
---	--

MISJA 4 – THE PACK-MAGE

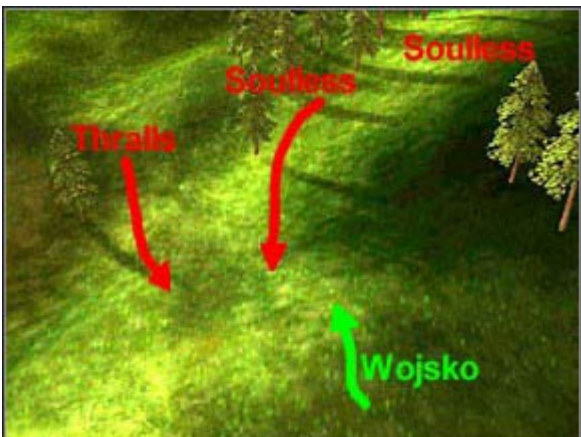
Wojska: 2 Heron Guards, 10 Warriors, 6 Archers, 2 Warlocks



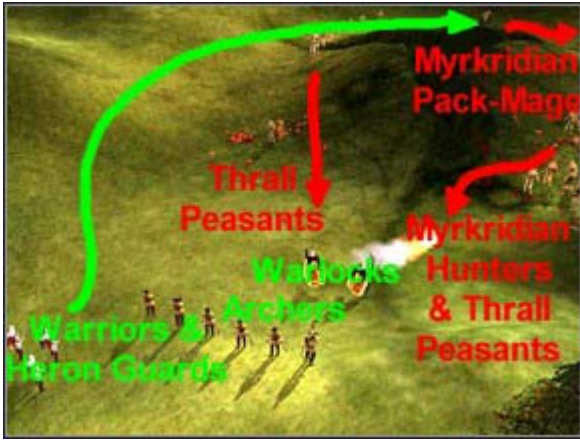
Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Myrkridian Warrior, Myrkridian Hunter, Myrkridian Pack-Mage, Thrall Peasant

Posiłki: nie ma

Cel: znajdź i zabij Myrkridian Pack-Mage

Tym razem przyjdzie nam ubić maga Myrkridii, wskrzeszającego nieumarłych. Pierwszym zadaniem będzie rozbicie kilku murów Soullessów rozstawionych na całej długości mapy. Pierwszą parę spotkasz po kilku chwilach drogi na wschód. Otocz maga wojownikami i idź w stronę Soullessów. Niech oszczepami obrywają wojownicy, a w odpowiedniej odległości mag puści większą kulę ognia. To rozwali wszystkie Soullessy. W taki sam sposób załatw wszystkie pozostałe, kilka grup liczących cztery sztuki – jeśli jakiś mag będzie miał czerwony pasek energii, to zamień go z drugim. Po załatwieniu Soullessów będziesz miał wolne pole manewru – idź na środek mapy i na wschód.

	<p>Na wzgórzu stoi trzech Soullessów (upewnij się, że masz pełną manę) – rozwal ich kulą ognia, potem z lewej wyjdzie jedenastu Thralli. Używając kul ognia, wycofując się, zabijaj ich. Tuż za nimi przyjdzie ośmiu Soullessów. Rzuć się całym wojskiem na nich – niech magowie puszczą swoje wielkie kule ognia, łuczniczki strzały, potem wycofaj obie formacje, gdy wojownicy dotrą do Soullessów. Po unieszkodliwieniu Soullessów skieruj się na wschód, do przejścia przez rzekę.</p>
---	---

	<p>Zwab wrogie wojsko nad rzekę, niech przed nią stoją w gotowości łucznicy i magowie. Przyjdzie do ciebie trzech Soullessów i ośmiu Thralli (Myrkridian Hunter nie przyjdzie, za to z rzeki zaczną wychodzić Wighty). Pierwszych zabijają łucznicy, drugich magowie większymi kulami ognia. Wróć się na zachód – wyjdzie stamtąd 16 Thralli.</p>
	<p>Ustaw się na jakimś wzgórzu i zacznij się bronić. Nie używaj wojowników, ani Heron Guardów. Uważając na Wighty i Soullessy, które zdejmują łucznikami (Wighty wychodzą z rzeki i próbują zająć cię od tyłu), zabij wielką armię Thralli. Przyjdzie ci się też wycofywać, gdyż nie starczy many na wszystkie potrzebne wielkie kule ognia. Po burzliwej walce wróć się do rzeki i przekrocz ją – dojdź do wzgórza, na którym znajduje się Myrkridian Pack-Mage. Poczekaj, aż mana się zregeneruje i dopiero wtedy zaatakuj.</p>
	<p>Po chwili wskrzesi on cztery grupy Thrall Peasantów liczące kilkanaście osobników. Ustaw łuczników w linii, przed nimi magów – niech wielkie kule ognia wykorzystają do zabicia liczącej sześciu wrogów grupy Myrkridian Hunterów, które wybiegną z prawej. Zabijając umarłych, wojownikami obejdź łukiem z lewej lub prawej (na obrazku z lewej) wzgórze i do Pack-Mage'a – musisz się pospieszyć, gdyż może on uciec (uciekając wskrzesi jeszcze jedną grupę Thrall Peasantów, a potem ucieknie). Magowie i łucznicy poradzą sobie z „zabijaniem umarłych”. Mag nie jest wytrzymały i padnie pod kilkoma ciosami mieczów i toporów.</p>

MISJA 5 – FLIGHT FROM THE DARK

Wojska: 4 Heron Guards, 4 Warriors, 6 Archers, 2 Warlocks

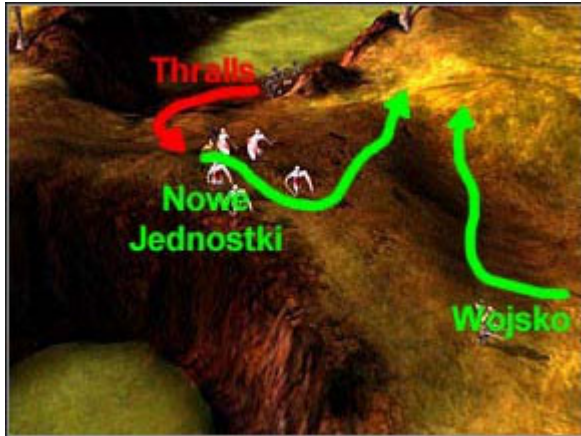
Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Oghre, Trow Iron Warrior

Posiłki: 1 Heron Guard, 5 Warriors, 1 Warlock

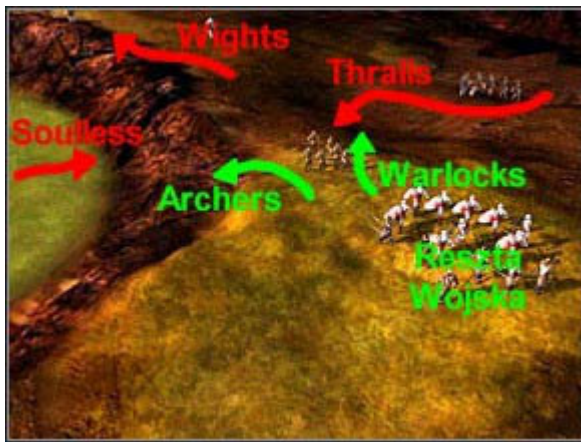
Cel: ucieknij przed wojskami ciemności, zawal kanion za pomocą Warlocków

Potraktuj poważnie swój cel misji – wierz mi, nie ma co walczyć z goniącymi cię siłami (tymi samymi, które na początku zabijają kilku żołnierzy), bo choć ogry są jeszcze do zabicia, to żelazni wojownicy niestety nie. Dlatego też musisz się spieszyć. Od razu więc zbierz wojsko i goń siły wroga przez skalny most, gdzie stoczysz pierwszą potyczkę.

	<p>Wyjścia broni 3 Soullessów po jednej i 4 po drugiej stronie, a także 8 Thralli, które goniłeś, a które po chwili zawrócą. Niech każdy z magów puści wielką kulę ognia w jedną z grup Soullessów, a potem natychmiast się wycofa. Do walki z Thrallami rzuć najpierw Heron Guardów, a tuż za nimi postaw wojowników, natomiast bokiem przejdź łucznikami i magami. Nie powinieneś odnieść strat. Przejdź dalej i od razu w lewo.</p>
	<p>Zanim wejdiesz na drugi most, ustaw wojsko w odpowiednim szyku i poczekaj (tak, poczekaj – goniący cię wrogowie nie dotrą do ciebie w tak krótkim czasie), aż mana się zregeneruje. Najpierw postaw Heron Guardów, za nimi wojowników i ruszaj na przejście. Otrzymasz posiłki, jednak na razie skup się na poprzednich wojskach – z lewej wyjdzie pięciu Thralli. Zwolnij grę i każdemu z Heron Guardów wydaj rozkaz atakowania innego wroga, to samo z wojownikami – w ten sposób uzyskasz największą efektywność. Od strony posiłków wyjdzie 6 Soullessów – w czasie, gdy zbrojni zajmą się Thrallami, jeden z magów niech wystrzeli wielką kulę ognia w Soullessy. Pozostaną tylko Thralle, które nadejdą z prawej – razem kilkunastu w kilku mniejszych grupkach, i trzech Soullessów. Wycofuj wojsko w lewo, strzelając cały czas wielkimi kulami ognia w Thralli. W międzyczasie zajmij się posiłkami.</p>



Idź do reszty wojsk, łapiąc po drodze oddział Thralli (7 sztuk), który wyjdzie z wody – niech mag się nimi zajmie. Zbierz wojsko i ruszaj na południe, eliminując kulami ognia Thralli, którzy cię gonią (najpierw strzel wielką kulę ognia w trójkę Soullessów). Wszystkie Thralle powinny być unieszkodliwione, gdy dojdiesz do rozwidlenia i dwóch Wightów.



Wighty będą uciekać w lewo, nie masz nawet co ich gonić. Z prawej wyjdą dwie grupy Thrall, po 6 osobników każda (zajmą się nimi magowie i ich wielkie kule ognia), a z lewej, z wody na dole – trójka Soullessów (tych wykończą łucznicy). Po zabiciu wrogich wojsk idź w lewo, a potem w prawo, pod skalną bramę. Musisz szybko ją zawalić. Przejdź pod nią i kulami ognia zawal ją (strzelaj tam, gdzie strzela mag). Droga dla wrogich wojsk będzie odcięta, a ty – będziesz uratowany.

MISJA 6 – THE FORGOTTEN LANDS

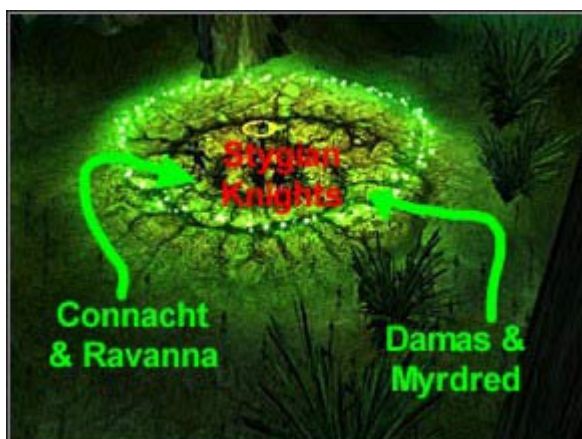
Wojska: 1 Connacht, 1 Damas, 1 Ravanna, 1 Myrdred

Przeciwnicy: Forgotten, Stygian Knight, Lyche

Posiłki: nie ma

Cel: znajdź sposób na wejście do krypty Mazzarina, żaden z bohaterów nie może zginąć

Dość łatwa misja, musisz uruchomić magiczne koła w celu otworzenia bramy do krypty Mazzarina. Po kolei jednak. Najpierw idź w lewo, na zachód, spod ziemi wyrośnie trzech zapomnianych. Nie są to trudni przeciwnicy, szybko padają pod ciosami twych bohaterów. Tuż obok tego miejsca, na południu, jest pierwsze magiczne koło.



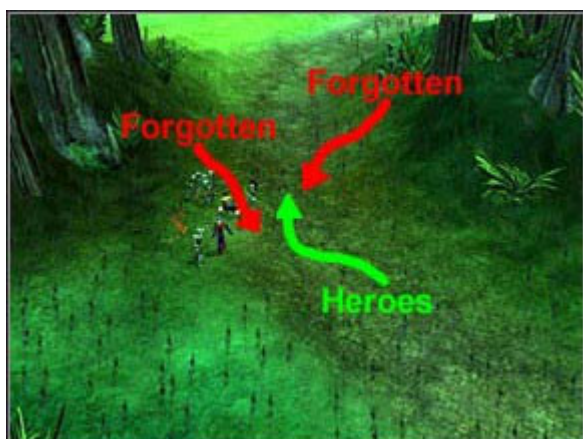
Jak doskonale to widać, stoi na nich czterech Stygian Knightów. Najlepiej zaatakuj z dwóch stron, a każdy bohater niech weźmie innego przeciwnika. Obejdź drzewa wokół magicznego koła.



Najpierw powalisz grupę czterech zapomnianych, potem trzech. Idź dalej na południe. Spotkasz pierwszego licza. To niebezpieczni, lewitujący przeciwnicy rzucający czary, które przyzywają magiczne ręce – kto w nie wejdzie, straci trochę zdrowia. Ponieważ licz znajduje się w miejscu dla ciebie niedostępnym, musisz go wywabić – podejź do niego i ucieknij, a gdy będzie już na równym terenie – wróć się tylko Connachtem i unikając czaszek podbiegnij do licza, a topór Connachta zrobi swoje. Idź dalej na południe, dotrzesz do drugiego magicznego koła.



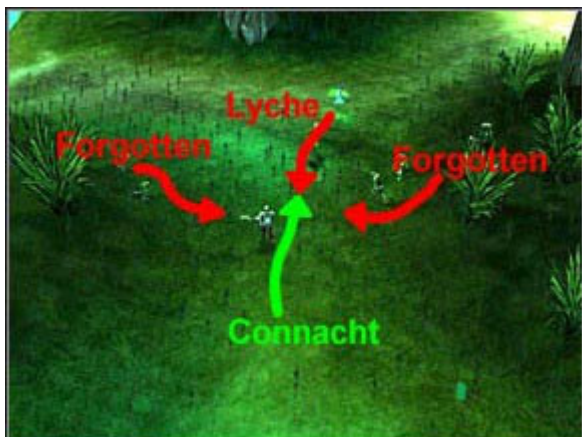
Zanim zajmiesz się Stygian Knightami, rozwal trzech zapomnianych. Potem oczyść koło z przeciwnika. Jesteś teraz w południowo zachodnim rogu mapy – idź na wschód, a zaraz potem ścieżką na północ.



Dwie grupy zapomnianych cię zaatakują, po czterech wrogów każda. Nie ma czym się martwić – twoi bohaterzy spokojnie sobie z nimi poradzą. Wróć na południe i kontynuuj wędrówkę na wschód, licza przy krańcu mapy obok rzeki zabij zaklęciem Myrdreda. Przejdź przez rzekę i idź na północ, omiń wejście do krypty i skieruj się do trzeciego magicznego koła.



Na początku zabij licza, który wyjdzie z prawej, sposobem już znanym (i nie chodzi mi tu o zaklęcie Myrdreda). Potem drugiego – nadejdzie znad wody po lewej. Potem dopiero rozpraw się ze Stygian Knightami na kole, a zaraz po nich zabijesz trzech zapomnianych po prawej, obok drzew. Czas teraz pozajmować odpowiednie pozycje. Wróć się wszystkimi w stronę pomiędzy dwoma pierwszymi kołami, na zachód.



Do pokonania zostały dwie grupy zapomnianych i licz (pojawią się znieca). Do licza po prostu pobiegnij Connachtem, nie zważając na zapomnianych – dopiero, jak licz będzie martwy, zajmij się nimi. Teraz biegnij Ravanną do pierwszego koła, Connachtem do drugiego, a Damasem do trzeciego. Trzęsienie ziemi zakomunikuje ci, że krypta stoi otworem. Idź więc do niej (jest na południe od trzeciego koła).



Pozostaje ci tylko wykończyć straż składającą się z sześciu Stygian Knightów. Najlepiej zabić najpierw jedną grupę, potem drugą. Krypta stanie otworem – teraz trzeba tylko do niej wejść.

MISJA 7 – THE CRYPT OF MAZZARIN

Wojska: 1 Connacht, 1 Damas, 1 Ravanna, 1 Myrdred

Przeciwnicy: Stygian Knight, Lyche, Whisp

Posiłki: nie ma

Cel: znajdź kryptę Mazzarina, żaden z bohaterów nie może zginąć

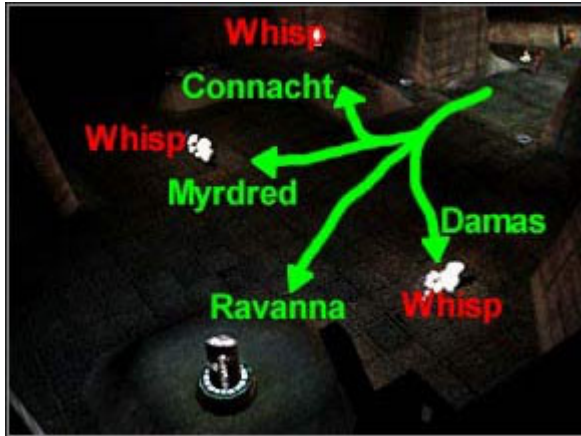
Na początku warto wiedzieć, że ciemne korytarze rozświetlane są przez łączywa, a na te wystarczy kliknąć mając wybranego jakiegoś bohatera. Nie bój się, gdyż trzy liczby przed tobą zaraz znikną. Idź do korytarza, w lewo, ominiesz wejście po prawej i zabijesz patrol czterech Stygian Knightów, potem się wrócisz. Znajdziesz się w pokoju z kulą.



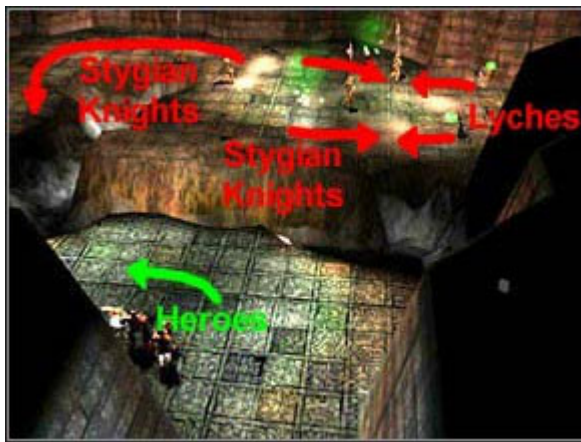
Stać w rogu pomieszczenia trzema bohaterami, a czwartym podejź i kliknij na kulę – w ten sposób otworzysz drzwi i będziesz otwierał następne. W rogu natomiast pojawi się licznik, ale mając tak małe pole manewru i będąc otoczonym bohaterami, wróg nie zrobi ci nic złego. Teraz spójrz na mapkę.



Liczbę do trzeciej już zaliczyłeś (zielona liczba to twoje jednostki, czerwone – wroga, a niebieskie to kule otwierające drzwi). Idź do czwórki prostym korytarzem, będzie tam pięciu Stygian Knightów, które zabijesz czarem Myrdreda. Włącz kule o numerach pięć i sześć, idź do kuli numer siedem i ją także włącz. Z ósemki najpierw wyjdzie dwóch Stygian Knightów, potem dwa liczniki. Po kolei załatw wrogów i idź do kuli numer dziewięć, a na końcu do dziesiątki, po drodze zabijając drugi patrol Stygian Knightów. Będziesz mógł wejść do drugiej części podziemi. Idź jedyną możliwą drogą, czarem Myrdreda zabij kolejną piątkę Stygian Knightów, a Damasem lub Connachtem licznika, który zacznie cię gonić. Zapalając po drodze łączywa skieruj się do następnego pomieszczenia.



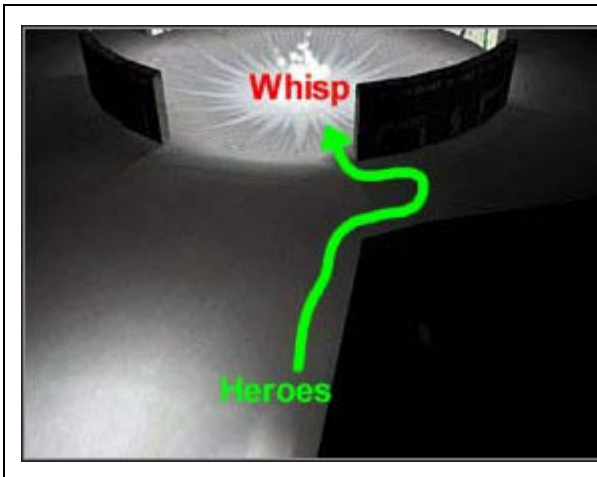
Spotkasz nowych przeciwników – Whispy. Nie są one trudne do pokonania, wystarczy trzymać bohaterów razem. Zabij ich trójkę, potem kulą otwórz drzwi do kolejnego pokoju, w którym zapal łuczyczo.



Ujrzysz scenę walki – czterech Stygian Knightów kontra dwa licze. Nie zbliżaj się, aby rycerze nie odeszli od liczów, dopiero gdy ich zabiją, ty zajmij się nimi. To czysta formalność. Udać się do następnego pomieszczenia.



Zejdź szybko wojskiem na dół, załatw dwóch Stygian Knightów. Obok stoją dwie krótkie linie, które też po chwili zejdą. Największym problemem będzie kilkudziesięciu Stygian Knightów w kolejnej sali, ale gdy włączysz urządzenie, wystrzeli ono pocisk, który unicestwi wszystkich wrogów. Biegnij dalej korytarzem, do teleportu (zanim się przeniesiesz, możesz jeszcze zabić dwa licze, które zaczną cię gonić). Przeniesiesz się do oświetlonego na biało pokoju.



Idź tak, jak pokazane to jest na rysunku. Do pokonania czeka większy Whisp, który normalnie nie potrafi atakować, lecz strzela za to piorunami. Musisz wybiec zza ściany i zmusić go do wycofania. Goń go zbrojnymi, a Myrdredem zachodź z naprzeciwka i blokuj go atakiem. Jeśli został ci czar, to także możesz go użyć. Po załatwieniu go biegnij do bramy do krypty.

MISJA 8 – BATTLE TO MYRGARD

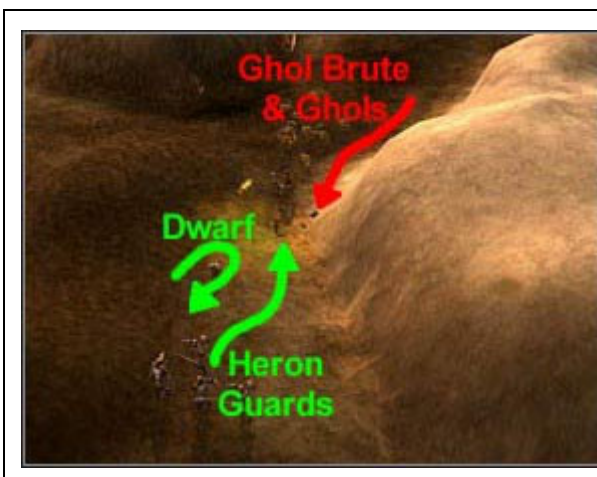
Wojska: 4 Heron Guards, 1 Dwarf

Przeciwnicy: Wight, Ghol, Ghol Brute, Ghol Priest



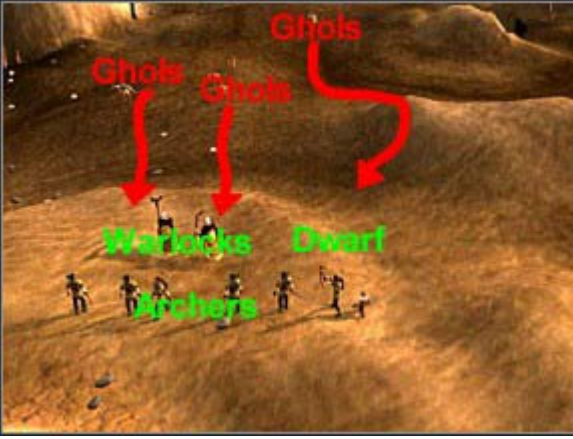
Posiłki: 6 Warriors, 6 Archers, 2 Warlocks

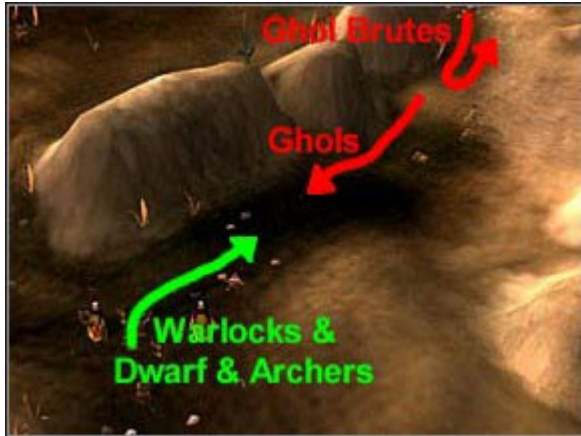
Cel: znajdź i zniszcz armię Gholi

Nareszcie krasnoludy! Co z tego, że jest ich tak mało (bo jeden), ale i tak wystarczy. Twoje zadanie polega na znalezieniu i zniszczeniu części armii Gholi. Uważałbym tylko na szamanów Gholi, gdyż ze swoim kamieniem wichury są naprawdę niebezpieczni. Zbierz wojsko i idź na północ. Z prawej wybiegnie pierwsza grupa wroga.

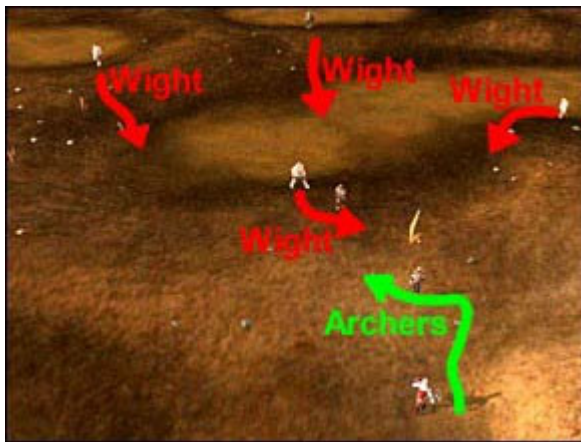


Jest to jeden większy Ghol (Ghol Brute) oraz dziesięć zwykłych. Wystaw krasnala przed zbrojnych, celnym rzutem koktajlu zabij większego Gola, potem rzuć w mniejszych. Wycofaj się i na niedobitków (kilku i to do tego rannych) rzuć Heron Guardów. Idź na północ, z kałuż zaczną wychodzić Wighty (dwóch, a trzeci będzie stał nieruchomo). Zabij wszystkich (pamiętaj, że koktajle gasną w kałuży) i wracaj na południe, do miejsca gdzie zabijałeś Ghole – teraz idź na wschód.

	<p>Z lewej wybiegną trzy pary Gholi, z czego jedna składająca się z większych. Przy odrobinie szczęścia nie będziesz nawet musiał używać Heron Guardów – wszystko załatwi krasnolud. Uważaj tylko na piątkę Wightów, idącą wężykiem z prawej. Co prawda wystarczy jeden celny rzut by posłać ich w niebo, jednak jeśli się zagapisz, to stracisz wojsko. W tym samym czasie ze strony odwiedzonych kałuż nadejdą posiłki. Zbierz wojsko w jedną grupę i idź na południe, do końca mapy – a później na wschód.</p>
	<p>Poruszaj się w odpowiednim ustawieniu (zbrojni w tyle, krasnale i magowie na czele, łucznicy w linii w środku pochodu). Gdy tylko zauważysz czerwone kropki na mapie, zatrzymaj się. Zwykłymi kulami ognia i koktajlami zabijesz dwie grupy zwykłych Gholi, które wybiegną z prawej, po czterech każda. Natomiast w czwórkę większych Gholi, którzy wybiegną ze środka, puść też większą kulę ognia, drugą kulę przeznacz na szamana, który wyjdzie z kopalni po lewej (natychmiast po puszczeniu kuli wycofaj się, aby nie użył na ciebie kamienia wichru). Zbrojnych tu zostaw, a resztą idź na wschód, a potem wejdź na górę i skieruj się na północ.</p>
	<p>W odpowiednim ustawieniu spokojnie zabijesz wszystkie Ghole, które wybiegną z gór po prawej. Będzie ich z dziesięć, ale przybiegać będą pojedynczo, więc kłopotów nie będzie. Idź tak, skąd przybiegały, zabij kolejnych trzech i wejdź do miejsca, gdzie trzymane są Wights. Są ich cztery grupy, nie ma żadnej filozofii w ich zabiciu, gdyż nie ruszają się one z miejsc. Przeprowadź tu zbrojnych, a resztą idź dalej na wschód i na południe – z „bramy” prowadzącej do armii Gholi wybiegnie po kolei trzech Gholi, zabijesz ich bez problemu. Omiń bramę i idź dalej wzdłuż „muru” na południe.</p>



Kolejna grupka Gholi wybiegnie, z tyłu pojawi się też szóstka większych Gholi, jednak zaraz zawróci i ucieknie przez drugą bramę. Nie goń ich. Przyprawdź tu zbrojnych, a łucznikami idź do kałuż w południowo wschodnim rogu mapy.



Wyjdzie tu czterech Wightów. Zabij wszystkich sposobem znanym z poprzednich misji (Wighty podejda do ciebie, gdy będziesz odwrócony). Wróć się do reszty grupy.



Czas rozprawić się z armią wroga. Jedynym problemem tutaj będą szamani Gholi, jest ich kilka. Musisz oszczędzać wielkie kule ognia, bo zdążysz wystrzelić tylko dwie. Na początku zdetonuj odpadki Wightów leżące pod „murem”, pod którym stoisz. Potem rozstaw pole minowe – tak, jak pokazane jest to na rysunku. Z tyłu ustaw zbrojnych (Heron Guardów tak, aby byli na przedzie, aby mogli jako pierwsi zająć się Gholami, które wybiegną z pierwszej bramy), gdzieś na środku muru krasnala i magów, a obok nich, na wzniesieniu – łuczników. Wybierz jednego łucznika i idź do bramy (obok której rozstawiłeś pole minowe) i zacznij strzelać w Ghola, który jest najbliższy. Jak tylko zacznie uciekać, oznacza to jedno – armia na ciebie rusza. Jedna jej część pobiegnie na zbrojnych, nie musisz się nimi zajmować – spokojnie sobie poradzą. Natomiast zajmij się drugą flanką, tym bardziej, że na nią właśnie ruszą szamani. Na początku w odpowiednim momencie rzuć koktajl tak, aby zabić jak najwięcej Gholi. Wybierz maga i rozkaż mu puścić większą kulę ognia w szamana na końcu pochodu, drugi mag niech puści kulę ognia w Ghola przed szamanem. Gdy każdy z trójki – krasnal czy mag – wykona swą robotę, wycofuj go. Powinno zostać dwóch szamanów – tymi zajmą się łucznicy. Jeśli wszystko wykonasz zgodnie z planem, nie powinieneś odnieść strat.

MISJA 9 – THE GATES OF MYRGARD

Wojska: 14 Dwarf Axe Warriors, 4 Dwarves, 4 Dwarven Heroes



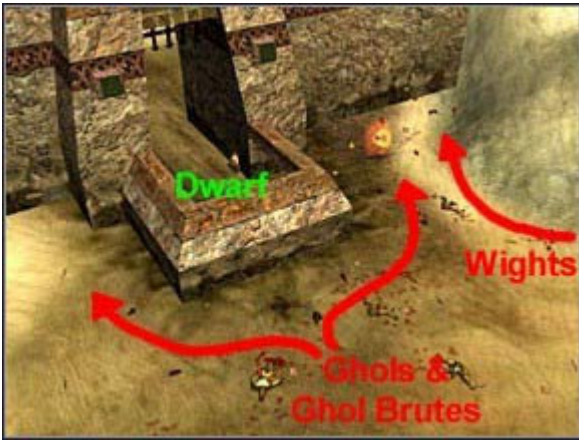
Przeciwnicy: Wight, Ghol, Ghol Brute, Ghol Priest

Posiłki: 4 Heron Huards, 6 Warriors, 6 Archers

Cel: obroń się przed atakiem Gholi, nie pozwól dostać im się do głównej bramy

To druga obronna misja, jedna z trudniejszych w grze. A wszystko dlatego, że będziesz musiał być w pięciu miejscach jednocześnie. Na obrazkach pokazane masz, gdzie wrogowie będą atakować. Najważniejszym punktem do obrony jest główna brama, nie możesz pozwolić wejść wrogom do środka. Pozostałe stanowiska są obok murów, które wróg będzie próbował zniszczyć. Masz ośmiu krasnoludów z koktajlami (z czego czterech, znacznie lepszych, bohaterów) i czternastu bardzo wytrzymałych krasnoludów z toporami. Pamiętaj też, aby szybkość gry mieć na Half – nawet wtedy nie zdołasz wszystkiego zrobić na czas, ale przynajmniej ułatwisz sobie zadanie.

	<p>Pierwsze co zrób, to jak najszybciej wydaj rozkaz obu grupom krasnoludów cofnąć się do bramy. Możesz to zrobić niedbale, byle szybko – nie możesz tracić czasu. Grupa stojąca bliżej głównej bramy powinna już być w środku – niech jeden ze zwykłych krasnoludów idzie na dalszy posterunek na północy, a drugi na dalszy na południu. Dwa obok bramy na razie będą niezajęte – nie ślij tam bohaterów, gdyż będą ci potrzebni do czegoś innego. Na razie ich wycofaj – druga grupa powinna dojść do bramy, wtedy wydaj rozkaz dwóm zwykłym krasnalom wejść na niezajęte posterunki, a wojownicy niech zajmą się grupą ośmiu większych Gholi. Ustaw czterech bohaterów w miejscu pokazanym na obrazku, postaw za nimi wojowników – wszyscy na stanowiskach. Obronę można zaczynać.</p>
	<p>Pierwszy atak będzie następujący: 6 Gholi plus jeden większy na północny posterunek, drugie tyle na południowy. Biegając rozdzielią się i będą próbowali wysadzić mur w dwóch miejscach. Krasnale na stanowiskach poradzą sobie. Jednocześnie na główną bramę natrze ośmiu większych Gholi, jednak zostaną rozniesieni w pył przez bohaterów. Jeśli jakiś przeżyje, to wojownicy krasnoludzcy tylko czekają, by się nim zająć.</p>

	<p>Kolejne ataki będą prowadzone tylko na mur. W międzyczasie, jeśli szyk środkowej straży się rozpadł, ustaw go odpowiednio. Do murów przybiegnie większy Ghol, grupa czterech zwykłych i jeden Wight. Potem będzie to grupka sześciu Gholi i znowu większy Ghol – tacy wrogowie pojawią się na północy i na południu. Środkowa straż będzie miała mniej do roboty – przybiegną do niej dwie grupy po cztery Ghole każda, oprócz tego błąkać się będą jakieś pojedyncze sztuki. Zajmij się nimi wojownikami, a potem szybko wróć na stanowiska bohaterami.</p>
	<p>Będą oni mieli dożo do zrobienia, gdyż zaatakuje cię grupa trzynastu większych Gholi. Będą one biec wężykiem, więc czwórka bohaterów spokojnie sobie z nimi poradzi. Za nimi znajdzie się dwóch szamanów – zabij ich jak najszybciej. Nie zdążysz odetchnąć, a już zjawia się następni wrogowie – duża grupa Gholi, gdzie straż przednią i tylną pełni po 8 Gholi, a siły główne stanowi 16 większych Gholi. Pomimo tej liczby krasnale poradzą sobie, a jeśli nie, to masz przecież wojowników. Co do murów – na początku kręcić się będą tam jakieś Ghole, później przybiegnie grupa po sześciu. Uważałbym na stanowiska obok bramy, gdyż tam Ghole przybiegną i będą stać pod stanowiskiem, nie pozwalając krasnalowi rzucić – jeśli rzuci, może zginąć, bo trafi w ziemię przed sobą.</p>
	<p>Północne i południowe stanowisko zaatakuje najpierw większy Ghol, później Wight, a potem jakieś mniejsze. W tym samym czasie nadejdą posiłki – niech od razu kierują się do obłożonej bramy. Na środkową straż wybiegnie wymieszanych ośmiu zwykłych i większych Gholi, za nimi będzie iść dwóch szamanów. W czasie, gdy bohaterzy będą zabijać Ghole, wojowników cofnij do bramy, potem dołącz do nich bohaterami. Łucznicy, którzy nadejdą, muszą koniecznie zabić szamanów. W międzyczasie sytuacja się skomplikuje, gdyż do atakujących dołączą dwie szóstki większych i dwie zwykłych Gholi. Wojownicy krasnoludscy – wraz z pomocą Heron Guardów i zwykłych wojowników odeprą atak Gholi, ale twoim priorytetowym zadaniem będzie zabicie na czas szamanów, aby nie zdążyli użyć swoich kamieni wichru. Gdy to zrobisz, możesz odetchnąć. Zniszcz pozostałe Ghole, a misja zakończy się sukcesem.</p>

MISJA 10 – IMPRISONMENT

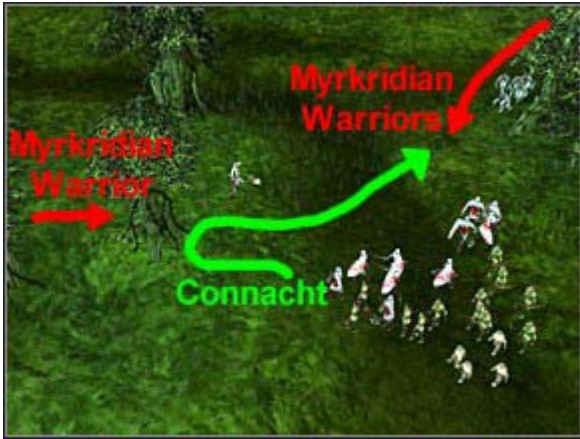
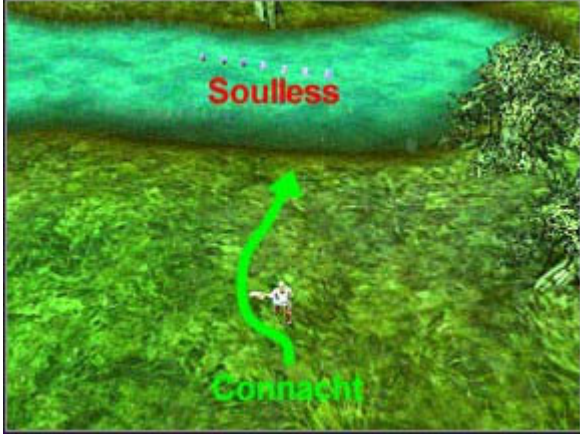
Wojska: 1 Connacht, 10 Warriors, 12 Archers, 4 Dwarves

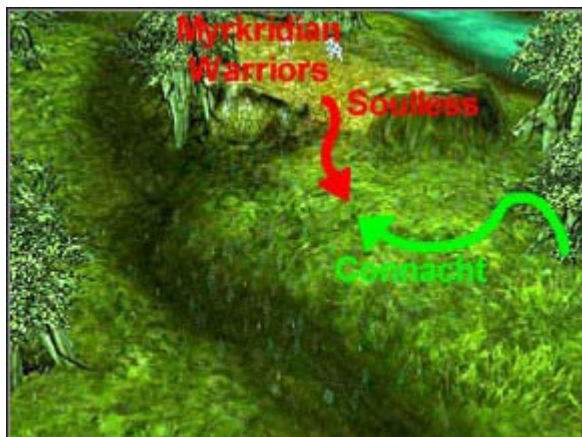
Przeciwnicy: Wight, Soulless, Myrkridian Warrior, Myrkridian Giant, Myrkridian Pack-Master

Posiłki: nie ma

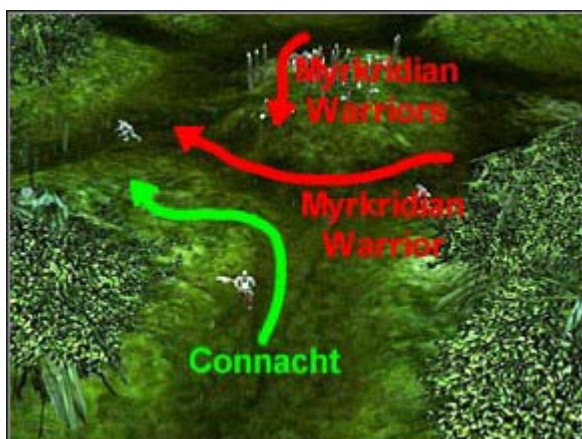
Cel: dostań się do czarnej wieży, Connacht nie może zginąć

Znany z poprzednich części potężny artefakt Tain – więzień bez ścian - teraz będzie w twoim użyciu. Już na początku Connacht zaprezentuje jego działanie. Rozstaw wojsko w rogu mapy, w którym zaczynasz w następującym szyku – wszyscy za łucznikami stojącymi w półkolu (krasnoludy są na razie bezużyteczne, ponieważ pada deszcz), a tylko Connacht będzie biegał.

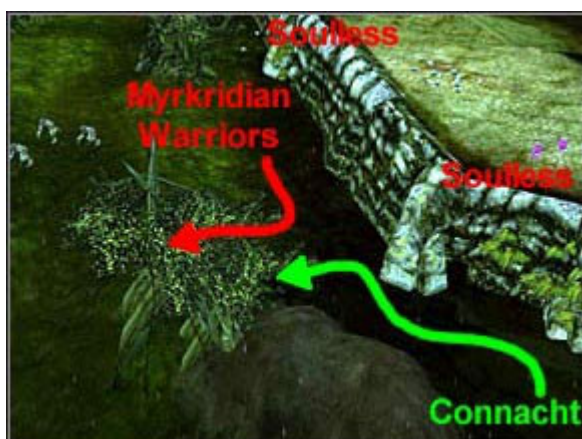
	<p>Biegnij w lewo, wciągnij jednego Myrkridian Warriora, potem szybko biegnij w prawo – przybiegnie siedmiu następnych. Tych, którzy nie zostali wciągnięci przez Tain niech zabiją łucznicy. Teraz skieruj się Connachtem nad rzekę, na południowy wschód.</p>
	<p>Na rzece stoi siedmiu Soullessów – wciągnij środkowego, resztę zabij łucznikami. Wróć się nimi na miejsce, a Connachtem kontynuuj wędrówkę drogą na południe. Wciągnij piątkę Myrkridii z lewej (nad rzeką) i jednocześnie trójkę, która wybiegnie na drogę. Jak zwykle, jeśli jakies przebiegną, to padną pod strzałami łuczników. Idź na południe, do wzgórza.</p>



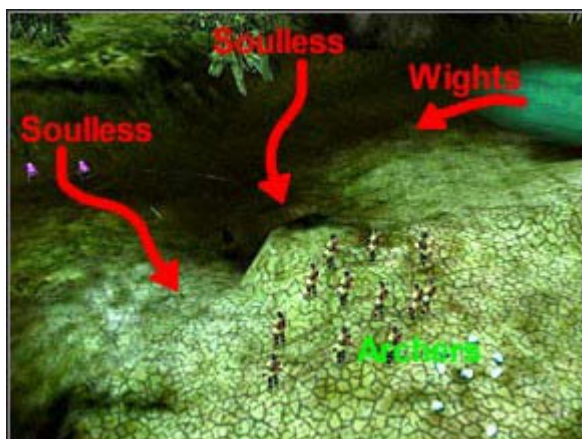
Na wzgórzu lewituje trzech Soullessów, za nimi jest pięć Myrkridian Warriorów, najpierw zajmij się Soullessami, potem Myrkridiami – uważaj, aby cię nie zaatakowali, musisz zdążyć wciągnąć wszystkich. Teraz biegnij trochę na wschód, a potem na północ.



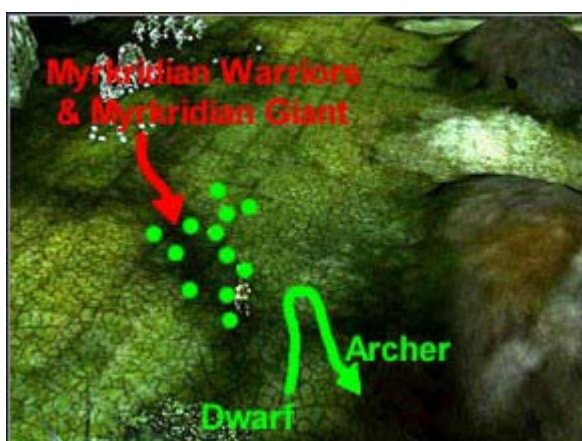
Przed sobą będziesz miał wzgórze z jakimiś białymi kamieniami. Po lewej będą biegnąc Myrkridie, dwie sztuki wybiegną z prawej i skierują się w lewo, a piątka przekroczy wzgórze i skieruje się na Connachta. Wszyscy powinni być wciągnięci. Biegnij na północ, wciągnij kolejnych wrogów (Soullessów i Myrkridie). Teraz Connachtem biegnij w prawo, do murów, a resztą wojska do niego dołącz (idąc uważaj na Wighty wychodzą z wody).



Na murze są dwie pary Soullessów, pod murem biega patrol czterech Myrkridian Warriorów. Poczekaj, aż patrol pobiegnie w drugą stronę, wciągnij Soullessy, a potem patrol. Jeśli jakieś Myrkridie przedostaną się, to wojownicy ich zabiją – w końcu mają ogromną przewagę liczebną. Wejść wszystkimi na mur przejściem po lewej. Teraz zobaczysz Pack-Mastera odprawiającego jakiś rytuał, a potem uciekającego do wieży.



Pack-Master ma moc odbierania właściwości magicznym artefaktom – w tym przypadku Tain będzie do końca misji bezużyteczny. Ale nie martw się niczym – spokojnie sobie poradzisz. Na początku rozstaw łuczników na murze, z lewej wyjdzie para Soullessów, z prawej po kolei dwie. Łuczniczki bez trudu ich zestrzelą – potem niech zabiją ostatnią widoczną parę, która nie rusza się z miejsca (schodząc uważaj na trzech Wightów, które wyjdą z sadzawki po prawej).



Teraz trzeba zabić Myrkridie. Niech gigant cię nie przerazi – wystarczy, że na dole zostawisz wojowników i łuczników, rozstawisz pole minowe w sposób pokazany na obrazku. Ustaw jednego krasnala gotowego wysadzić pole minowe, obok niego Connachta i trzech wojowników – gdyby jakiś Myrkridian Warrior zdołał się przedostać. Wybierz łucznika i zacznij strzelać do Myrkridii z lewej – zabijesz dwóch. Po dwóch strzałach do trzeciego wrogowie wreszcie zdecydują się cię zaatakować. Uciekaj łucznikiem tak, aby naprowadzić wrogów wprost na pole minowe, które krasnal w odpowiednim momencie zdetonuje. Przy odrobinie szczęścia wszyscy wrogowie – łącznie z gigantem – zginą w wybuchach. Pozostała jeszcze druga grupa. Ich zabicie jest niezwykle proste. Najpierw ustaw Connachta i wojowników w pogotowiu, wydaj rozkaz krasnalom (niech będą blisko siebie) ataku Myrkridian Warriora stojącego w środku. Gdy będą iść, zmień rozkazy – środkowego niech atakuje tylko dwóch, trzeci niech rzuci w przeciwnika po lewej, czwarty – w tego po prawej. I znowu najprawdopodobniej nie będziesz musiał nawet robić użytku ze zbrojnych. Wszyscy wrogowie unicestwieni – czas wejść do wieży.

MISJA 11 – THE EYE OF THALOR

Wojska: 1 Connacht, 9 Warriors, 6 Archers, 3 Dwarves

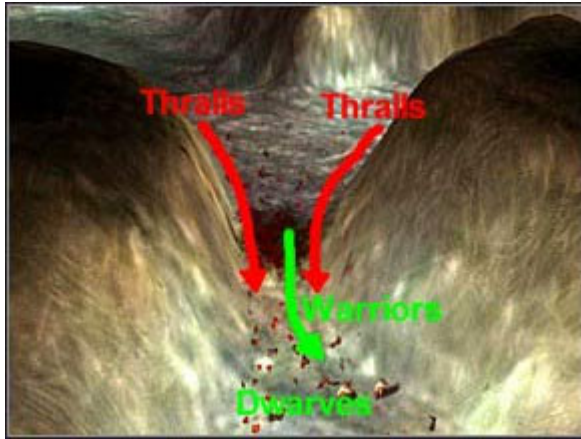
Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Myrkridian Warrior, Myrkridian Giant, Myrkridian Pack-Master

Posiłki: nie ma

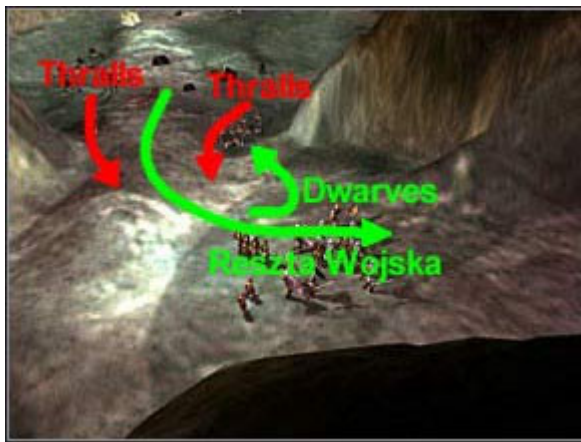
Cel: znajdź i zniszcz Oko Thalora, Connacht nie może zginąć

Zniszczenie Oka Thalora nie będzie trudnym zadaniem, wystarczy umiejętnie kierować wojskami. Na początku zabij łucznikami pierwszego Myrkridian Pack-Mastera (strzela piorunami, więc się nie zbliżaj). Cofnij wojsko – po prawej będzie wnęka, w której ukryj swoje wojska.

	<p>Pokazana jest ona na obrazku. Na przedzie niech staną krasnale, łucznikami idź natomiast w prawą odnogę podziemi. Po chwili ujrzysz drugiego Myrkridian Pack-Mastera, razem z 9 Thrallami i 6 Soullessami. Zabij tylko tego pierwszego, potem uciekaj za krasnoludy. Szyk goniącego cię wojska się rozbije, a przeciwnicy pójdą na ciebie ciasnym wężykiem – o to właśnie chodziło. Za pomocą krasnali z łatwością, bez żadnych strat zdrowia, załatwisz i Soullessy i Thralle. Po pokonaniu tej grupy wroga czas na tą, która jest w lewej odnodze.</p>
	<p>Rozstaw krasnali i łuczników w sposób przedstawiony na obrazku, Connachtem natomiast biegnij w lewą odnogę, a ujrzysz Myrkridian Pack-Mastera, Giganta i 4 Warriorów. Uciekaj za łuczników – wrogowie będą próbowali atakować Connachta, nie zważając na innych twoich ludzi. Dlatego z łatwością pozbędziesz się wszystkich za pomocą krasnali i łuczników (nie trzeba nawet rozstawiać pola minowego) – najpierw Warriorzy potem gigant, a na końcu Pack-Master. Teraz została odnoga naprzeciwko.</p>
	<p>Idź tam tylko łucznikami, resztą wojska w prawą odnogę. W środkowej po chwili ujrzysz – tradycyjnie – Pack-Mastera, a za nim ponad trzydziestu Thralli. Zabij Pack-Mastera i uciekaj za krasnale, które odpowiednio ustawione już czekają na Thralle – zabicie ich będzie jeszcze łatwiejsze. Gdy tego dokonasz, odnajdź w prawej odnodze podniesioną kratę, pod którą można wejść do jaskiń.</p>



Idź całym wojskiem prosto, potem w lewo, do skalnego korytarza zamkniętego przez kratę. Wojownikami zbliż się do drugiej sadzawki – z obu stron zaczną wychodzić Thralle, z lewej 10, z prawej – 8. Krasnale i łucznicy z łatwością sobie z nimi poradzą. Idź dalej, zniszcz mur krasnalami i zabij parę Myrkridian Warriorów. Idź w lewo.



Cały czas idź, rozwal drugą ścianę i zabij drugi patrol – gdy ominiesz sadzawki, kilkunastu wyjdzie z nich Thralli. Ucieknij wojskiem do kraty, a tylko krasnalami zostań i rozpraw się z wrogiem. Wróć się potem do wschodniej jaskini i idź prosto – zniszcz ścianę i skręć w lewo (nie niszczyć ściany naprzeciwko, tylko tą po lewej). Nareszcie jesteśmy przy Oku Thalora.



Teraz trzeba tylko je zniszczyć. Idź do jaskini krasnalami i łucznikami – tymi pierwszymi zaatakuj parę Myrkridian Warriorów, którzy stoją po prawej (po chwili uciekną i przybiegną z jeszcze jedną parą), a łucznikami Pack-Mastera, który stoi obok swego Oka i zacznie do ciebie iść. Po zabiciu tych wrogów zaatakuj Oko – po chwili „walki” z wody wyjdzie piętnastu Thralli. Wycofaj się i zniszcz ich krasnalami. Potem wróć się do Oka i dokończ swe zadanie.

MISJA 12 – SIEGE OF LLANCARFAN



Wojska: 12 Warriors, 8 Heron Guards, 16 Archers, 6 Dwarves, 2 Warlocks

Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Oghre, Trow Iron Warrior

Posiłki: nie ma

Cel: obroń miasto przed atakiem Moagima

Kolejna obronna misja. Nie jest trudna, ale ogromnie ważną sprawą jest tutaj odpowiednie rozmieszczenie wojsk. Obrazki nie są ustawione chronologicznie, a pokazują jedynie jak ma wyglądać rozstawienie wojsk na poszczególnych posterunkach, a jest ich cztery – główna brama, lewy mur, prawy mur i teren w środku.

	<p>Jak tylko uzyskasz kontrolę, musisz szybko wydać kilkanaście rozkazów. Po pierwsze, cofnij wojowników i razem z Heron Guardami ustaw ich w kwadrat. Magów daj na początek. Czterech wojowników wyślij na lewy mur, czterech na prawy (tam, gdzie na każdym stoją dwie pary łuczników i krasnolud), natomiast krasniali wyślij na lewy i prawy postereunek obok głównej bramy, na dół. Spójrz na główną bramę – na górze jest krasnal, na dole łucznicy. Zmień to ustawienie odwrotnie. Na dole po każdej stronie powinno być dwóch krasnali (jeden z góry, jeden z wojska przed bramą). Teraz szybko zajmij się jednostkami stojącymi obok lewej i prawej bramy. Trzech łuczników wyślij do każdej z czwórki stojącej na posterunkach obok głównej bramy, a jednym łucznikiem i krasnalem, którzy zostaną, także przejdź na drugą stronę, lecz skręć nimi w lewo / prawo i niech obserwują bramę, obok której stoją. Upewnij się, że wszystko zrobiłeś odpowiednio spoglądając na obrazki. Jeśli tak, to możesz zapisać grę i przygotować się na atak wroga.</p>
	<p>Pierwszy atak będzie w wykonaniu 22 Thralli, którzy uderzą na główną bramę. Łucznicy i krasnale bez trudu poślą ich do ziemi, jednak uważaj, aby krasnoludy nie dostały strzałami łuczników z góry – ustaw ich blisko ściany i niech tak rzucają. Jednocześnie z prawej lub lewej wyjdzie trójka Soullessów, a po chwili kolejna, z drugiej strony. Soullessy niech zabije krasnal stojący obok lewej / prawej bramy, z pomocą łuczników. Niech łucznicy stojący obok lewej i prawej bramy niech uważają – kręcić się będą tam jakieś Wighty, próbując wysadzić bramę – jedyne, na co zwracaj uwagę to strona, w jaką odwrócony jest łucznik (bo zajęty Thrallami atakującymi główną bramę może stać plecami do Wightów).</p>



Teraz przyjdzie pierwszy trudny orzech do zgryzienia – Trow Iron Warrior oraz sześciu ogrów przed nim. Czternastu twoich łuczników stojących obok głównej bramy może być zajętych Wightami i parami ogrów (te niszczy krasnałem) atakującymi lewą i prawą bramę, ale jak tylko będą mogli strzelać do Trowa – niech bez żadnej zwłoki zaczną! Tak samo krasnale – niech zaczną rzucać w Trowa jak tylko zasięg będzie im na to pozwalał. Gdy Trow będzie przechodził przez bramę, sprawdź, czy łucznicy obok lewej i prawej bramy patrzą w odpowiednią stronę, a potem szybko wróć do Trowa. Puść w ogrów przed Trowem dwie wielkie kule ognia. Przy odrobinie szczęścia nie będziesz musiał używać Heron Guardów, a Trow po prostu się rozpadnie.



Wprost na lewy mur wyjdzie czterech Soullessów, zabij ich wojownikami z pomocą krasnala. Natomiast główną bramę ponownie zaatakuje 22 Thralli. Nie sprawiają problemu. Zabijaj ogry i Wighty kręcące się koło bocznych bram i czekaj kolejny na atak. A ten będzie najtrudniejszy – ponownie Trow z 6 ogrami, plus ośmiu atakujących lewą lub prawą bramę. Ci ostatni dotrą pierwsi i prawdopodobnie zniszczą jedną z bocznych bram i przedostaną się – niech krasnal cały czas w nich rzuca, nawet jak już będą na górze, pošlij wojowników do walki dopiero, gdy już nie będziesz mógł zrobić nic innego. Niech łucznicy i krasnale z głównej bramy cały czas atakują Trowa, zabij go i jego sługi w taki sam sposób, co poprzednio. Wróć na posterunki i czekaj na ostatni atak – 22 Thrall, które wyjdą z lewej, rozdzielią się, jedna grupa pójdzie w lewą bramę, druga w prawą. Nie będzie z nimi żadnego problemu – po ich unieszkodliwieniu misja zakończy się.

MISJA 13 – ROD OF THE CALLIEACH

Wojska: 1 Sardonac, 7 Heron Guard Heroes, 6 Archer Heroes, 3 Dwarven Heroes

Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Oghre, Tron Iron Warrior, Moagim

Posiłki: nie ma

Cel: znajdź i zniszcz Naszyjnik Callieacha

Niech nie zmylą cię pozory niemożliwości tej misji – tak naprawdę nie jest ona trudna. Oprócz bohaterów – łuczników, krasnali i Heron Guardów, do dyspozycji masz także Sardonaca, jednego z Avatarów, który aż sześć razy może użyć czaru Dispersal Dream. Jak zwykle, zaklęcia używaj rozważnie.

	<p>Zacznij się od razu od walki. Teleport, którym się tu dostałeś, atakują dwie trójki Thralli (jedna zostanie zniszczona przez krasnali), obok stoją dwa ogry – nie możesz pozwolić im uciec. Dlatego też Heron Guardów pošlij na Thralle, a ogień łuczników i krasnali skieruj jak najszybciej na ogry. Powinno ci się udać zabić ich bez trudu. Skieruj się na północ.</p>
	<p>Jedna z armii liczących 4 Soullessy i 20 Thralli ucieknie ci, ale nie martw się – zaraz z lewej wyjdzie druga. Najpierw uderz łucznikami w Soullessy i je wszystkie zabij, potem krasnalami rozpraw się z Thrallami – pomimo deszczu powinieneś sobie poradzić. Po chwili przyjdzie druga armia – zniszcz ją takim samym sposobem. Dalej na północy dwóch Trowów pracuje z kilkoma ogrami – nie ma co ich atakować. Idź na zachód, omiń most i do uformowanej ze skal bramy, na której stoją Soullessy.</p>

	<p>Soullessy – po cztery z każdej strony, wykończ obie grupy łucznikami, uderzając to z lewej, to z prawej. W środku dokona się przegrupowanie – 16 Thralli zmieni szyk, a za nimi pojawi się jeden Trow Iron Warrior. Zniszcz Thralle czarem Sardonaca, potem puść jeszcze jeden w Trowa i wycofaj się za linię krasnali i łuczników. Bohaterowie, strzelając z większą szybkością, niż ich zwykli koledzy, powinni zdjąć Trowa, zanim ten zdąży dojść do twoich wojsk. Idź tam, gdzie jeszcze przed chwilą stał wróg, zauważysz kolejną grupę Thralli – zwab ją pod koktajle krasnali i strzały łuczników, po jej zabicu skieruj się na zachód, a potem na północ.</p>
	<p>Kolejna zapora to dwa patrole ogrów, jeden liczący czterech osobników, drugi sześciu. Ponieważ ogry dziwnie uciekają przed tobą, za pomocą tradycyjnego ustawienia krasnali i łuczników rozprawisz się z nimi bez problemu. Niektórzy mogą ci uciec – dobijesz ich później, na razie skieruj się na północ i na wschód.</p>
	<p>Na drodze stanie kolejna armia wroga – 4 Soullessy i 20 Thralli. Nie muszę chyba mówić, jak masz ich załatwić. Gdy już wszyscy będą w częściach, idź dalej na wschód (po drodze zabij te ogry, które uciekły), potem na północ i na zachód – kolejne 4 Soullessy i 20 Thralli będzie prosiło się o śmierć.</p>

	<p>Gdy zabijesz Soulessy i Thralle, rozstaw na drodze pole minowe w sposób pokazany na rysunku, ustaw też w odpowiedni sposób wojsko, a tylko Sardonacem idź dalej. Wyjdzie dwóch Trow Iron Warriorów – uciekając przed nimi puść na nich dwa razy Dispersal Dream, potem naprowadź na pole minowe i rzuć koktajlami krasnoludów w odpowiednim momencie (uwważaj, by w deszczu nie zgasły). Cały czas strzelaj łucznikami – oba Trowy powinny rozpaść się na kawałki, zanim zrobią ci coś złego. Idź całym wojskiem do zapory, obok której leżą ciała, lecz przejdź tylko Sardonacem. Skieruj się na północ, do Naszyjnika Callieacha, który zostanie zniszczony przez czary Sardonaca.</p>
--	---

MISJA 14 – BONDS OF THE OGHRE

Wojska: 1 Myrdred, 6 Heron Guard Heroes, 3 Dwarven Heroes

Przeciwnicy: Oghre, Trow Iron Warrior

Posiłki: nie ma

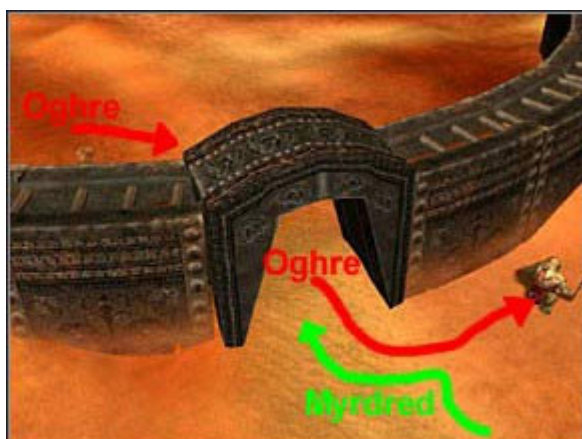
Cel: zabij sześć Trowów za pomocą przejętych ogrów, Myrdred nie może zginąć

Dość ciekawa misja, w której Myrdred, zamiast czaru Dispersal Dream, będzie miał nowe zaklęcie – Release Dream. Korzysta ono z jego many, więc można używać go nieograniczoną ilość razy. A do czego służy? Otóż wyzwala ogrów z mocy Trowów, dzięki czemu przechodzą oni na twoją stronę.

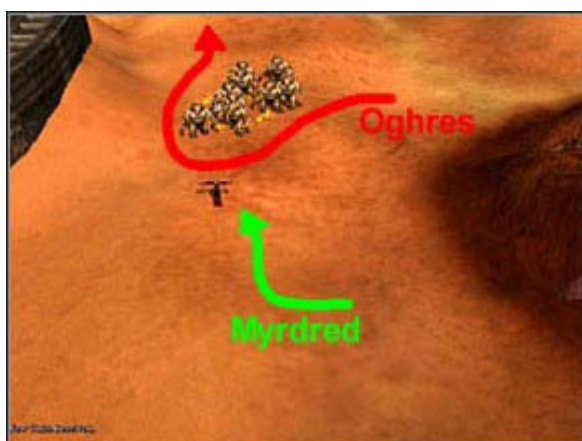
	<p>Przejdź przez bramę i skieruj się na północ. Z lewej wyjdzie pierwsza grupa – ośmiu ogrów. Możesz wypróbować czar właśnie na nich – nie bój się, że Myrdred podchodzi do nich tak blisko, nic mu się nie stanie. Poczekaaj, z północy wyjdzie kolejna grupa – przejmij ją także, lecz uważaj, żeby Trowy nie zaatakowały ich przypadkiem (lub odwrotnie) – jak tylko przejmiesz ogry, natychmiast wydaj im rozkaz pójścia do reszty wojsk. Z nowymi sprzymierzeńcami skieruj się w lewo.</p>
--	---



Idąc wzdłuż krawędzi mapy natkniesz się na kolejną grupę, która obchodzi wzgórze po prawej – przejmij ją, uważaj na Trowy. Stań wszystkimi przed okrągłym żelaznym murem, a tylko Myrdredem wejdź do środka.



Przez bramę wyjdzie jeden ogr. Przejmij go, potem wejdź do środka i użyj czaru na drugim, z lewej. Stoi tu jeszcze czterech – przejmij wszystkie po kolei i dołącz ich do reszty armii, uważaj na Trowy stojące za murem, aby niczego nie zauważyły.



Wróć się – ostatnia grupa ogarów czeka do przejścia, chodzić będzie pomiędzy żelaznym murem, a pagórkiem, lecz musisz ją przejąć szybko, gdyż może zawrócić i ci uciec. Nie przejmuj jej, jeśli będzie stał obok Trow (lecz powinno go nie być). Zgrupuj armię, ustaw ją w długiej linii – powinieneś mieć jakieś kilkadziesiąt ogarów. Ustaw ich w długiej linii. Czas przeprowadzić atak.



Idź tam, skąd wyszła ostatnia grupa ogrów, przejmij dwóch po prawej, gdy Trow odejdzie i uciekaj do reszty wojsk. Zwabisz tu Trowa – używając Heron Guradów i blokującego ataku Myrdreda, a także ogrów jako zasłony, powal Trowa.



Teraz najtrudniejsza część misji. Na początku z prawej wyjdzie jeden Trow, powal go tak, aby nie stracić swoich ogrów (najpierw zmiękczyć go krasnalami, potem zablokuj Myrdredem). Z lewej wyjdzie czterech Trowów – dla ogrów to czas poświęcenia. Rzuć ich wszystkich na Trowy, wycofując resztę swego wojska. Jak dobrze pójdzie (jak źle, to lepiej wgraj grę), zostanie tylko dwóch, z czego jeden na wykończeniu (trzy koktajle i po nim). Pozostaje ten zdrowy. Zablokuj go Myrdredem, otocz Heron Guardami. Gdy Myrdredowi skończy się mana, zacznij leczyć Trowa. Tak – lecząc go, jednocześnie go blokujesz (ale nie wszystkimi na raz, tylko po kolei). Co prawda podnosisz mu zdrowie, ale inni Heron Guradzi je zabierają, więc bilans jest zerowy. Lecz jak tylko Myrdredowi odnowi się choć trochę many, przestań leczyć Trowa, tylko go zablokuj. Teraz powinieneś go powalić.

MISJA 15 – REBELLION

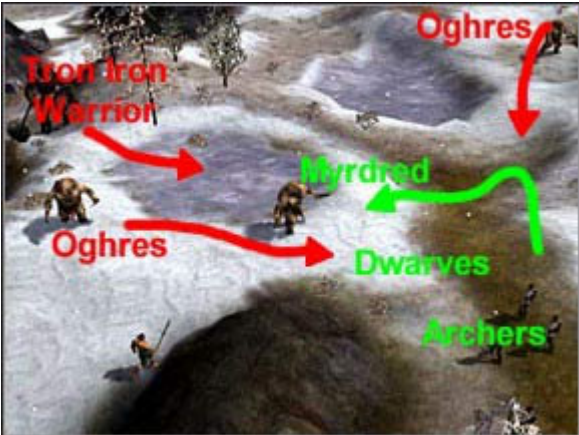

Wojska: 1 Myrdred, 1 Damas, 6 Archer Heroes, 2 Dwarven Heroes

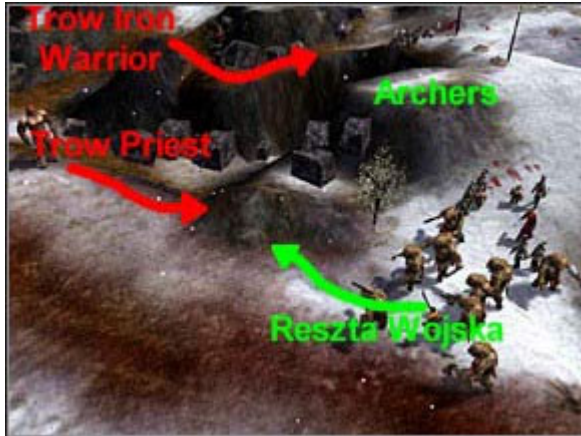
Przeciwnicy: Oghre, Trow Iron Warrior, Trow Priest

Posiłki: nie ma

Cel: pokonaj wojska Trowów, Damas i Myrdred nie mogą zginąć

Ta misja jest obronna, lecz nie musisz się trzymać jednego punktu – do dyspozycji masz cały teren. Ogromnie ważną sprawą jest używanie tutaj czaru Release Dream – tym bardziej, że Trowy mają magów, którzy także potrafią przejąć ogry, jeśli ty to zrobisz. Na początku zejdź na dół i po lodzie, który za chwilę załamie się, na drugą stronę. Biegnij cały czas na północ, aż do pagórka nad brązową drogą, biegnącą od zachodu na wschód. Tu się zatrzymaj.

	<p>Walka zacznie się niedługo. Z południa wyjdzie czterech ogrów, ze wschodu dwóch – wraz z jednym Trow Iron Warriorem. Przejmij pierwszą grupę, potem szybko drugą, cały czas strzelając do Trowa łucznikami. Uciekaj przejętymi ogrami od Trowa, zablokuj go resztką many Myrdreda, dopiero potem zaatakuj – nie powinieneś stracić żadnej jednostki. Ustaw krasniali i łuczników tak, aby patrzyli z góry na brązową drogę, a ogry przesunąć na południe.</p>
	<p>Kolejny atak będzie znacznie groźniejszy. Na drodze pojawi się ośmiu ogrów i Trow Priest – niech ogry zostaną zabite przez krasniali, a mag przez łuczników. Z południa wyjdzie kolejna czwórka ogrów – przejmij je Myrdredem, a potem szybko biegnij ogrami do przełęcz, w której oprócz dwunastu ogrów będzie także Trow Priest i Trow Iron Warrior. Przejmij ogry przed Trowami, gdy łucznicy zabiją swojego Priesta, daj ich tutaj – niech strzelają w drugiego. Jeśli jakiś wrogi ogr został (z brązowej drogi), to zabij go Damasem. Jeśli mag przejmie ogry, ty użyj na nich czaru ponownie – Priest może tylko raz przejąć ogry. Blokuj oba Trowy ogrami, strzelaj łucznikami do Priesta, wycofaj się Myrdredem. Na polu walki powinien zostać tylko Trow Iron Warrior. Strzelaj do niego cały czas, użyj też krasniali, a gdy podejdziesz bliżej – zablokuj go Myrdredem i zaatakuj łucznikami i Damasem. Powinien paść nie robiąc żadnych szkód. Po chwili wróg pojawi się znowu.</p>



Na jednej z górskich przejść zobaczysz ośmiu ogrów, a za nimi Priesta. Przejmij ogry, to on je przejmie, potem znów je przejmij i niech go zablokują. Strzałami łuczników wykończ Priesta i zejźdź całym wojskiem na brązową drogę.



Na drodze pojawią się Trow Priest i Trow Iron Warrior, który będzie próbował skorzystać z przełęczy i w ten sposób się zablokuje, opóźniając swe przybycie. Priesta zabij w tradycyjny sposób – blokując ogrami, przejmując je i dokańczając go łucznikami. Potem rozpraw się z Iron Warriorem.



Czeka cię ostatnie wojsko do pokonania. Cofnij się wszystkimi na południe, obok przełęczy, w której blokowałeś i zabiłeś drugiego Priesta, a tylko Damasem zostań na drodze. Biegnij w stronę wojska i w lewo – niech zaczną go gonić. W ten sposób rozbijesz wrogów na dwie grupy, ułatwiając sobie z nimi robotę.

	<p>Biegając Damasem (uważaj, by nie zginął) skup się bardziej na reszcie wojska. Poczekaj, aż z północy i wschodu przyjdą ogry – będzie ich kilkunastu, za nimi Priest, a potem dwóch kolejnych. Najpierw stój łucznikami w pierwszym miejscu, zablokuj Priesta, przejmij ogry, zabij go, potem przejdź na drugą pozycję widoczną na obrazku. Stamtąd zabij Priesta i Iron Warriora. Jednocześnie cały czas kontroluj sytuację Myrdredem, przejmując ogry, gdy będzie potrzeba i wysyłając je na Priestów. Nie zdążysz uporać się z tymi przeciwnikami, a już wyjdą następni – dwóch Iron Warriorów (jeden z północy, drugi z południa), oraz kilku ogrów, które przejmij. Uciekaj na południe, czekając, aż odzyska ci się mana - przejmij ogry, zablokuj nimi Trowy, strzelaj łucznikami. Resztkami sił powinieneś pokonać Trowy, blokując je jednocześnie Myrdredem. Walka będzie wygrana.</p>
--	---

MISJA 16 – REFUGEES

Wojska: 1 Ravanna, 6 Archers, 2 Dwarves

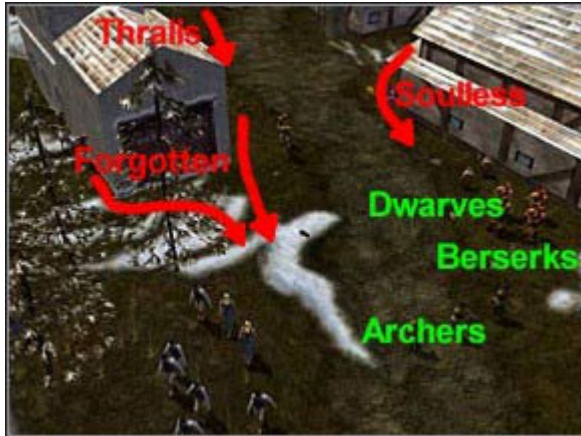
Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Forgotten

Posiłki: 1 – 4 Berserks, 2 – 4 Berserks, 3 - 4 Berserks

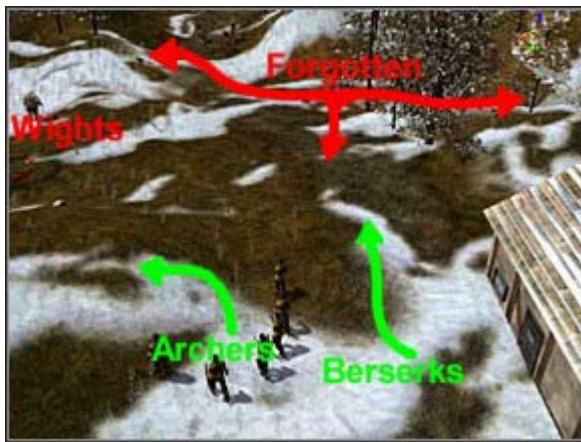
Cel: uratuj wieśniaków i zaprowadź ich za most, Ravanna nie może zginąć

Dość proste zadanie polegające na znalezieniu i uratowaniu trzech grup wieśniaków, a następnie zaprowadzenie ich za most, obok którego zaczynasz. Uratowani wieśniacy będą się trzymać Ravanny, dopóki ta nie zaprowadzi ich za most. Pierwsza grupa jest widoczna po lewej, ty jednak idź w prawo, na wzgórze na północy.

	<p>Zauważysz kilka Wightów, które kręcić się będą na nim. Znanym sposobem odwracania się zabij ich wszystkich. Zejdź i dołącz od reszty grupy – biegnij do pierwszej grupy wieśniaków, a otrzymasz pierwszych czterech Berserków, Ravanną natomiast biegnij w stronę mostu, aby wieśniacy poszli właśnie do niej.</p>
--	---



Stań przy widocznym na obrazku domku krasnalami, łuczników postaw obok. Niech krasnale rzucają koktajlem w ziemię tak, aby zabić czwórkę Soullessów, które będą za rogiem. Jednocześnie z lewej wybiegnie czterech zapomnianych, rzuć w nich koktajlami i postrzelaj, a potem wycofaj łuczników i krasnali, a do walki rzuć Berserków. Przyprawdź tu Ravnę (wieśniacy powinni przejść już za most) i krasnoludami rozwal 16 Thralli, którzy wyjdą z tej samej strony, co zapomniani. Idź na zachód, a potem na północ.



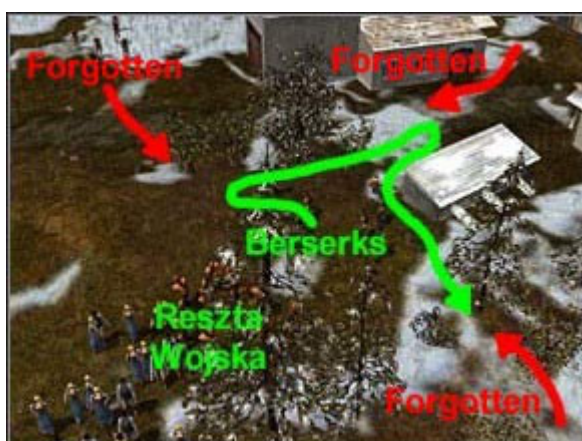
Po lewej będzie się kręcić kilku Wightów. Zabij ich wcześniejszym sposobem, potem z resztą wojska zwab patrol sześciu zapomnianych – niech krasnale zabijają, ilu się da, resztę dobij Berserkami. Na wzgórzu stoi trzech Soullessów – zaatakuj je jednocześnie Berserkami, Ravną i łucznikami. Idź na zachód, potem na północ, dwoma krasnalami stań obok domku.



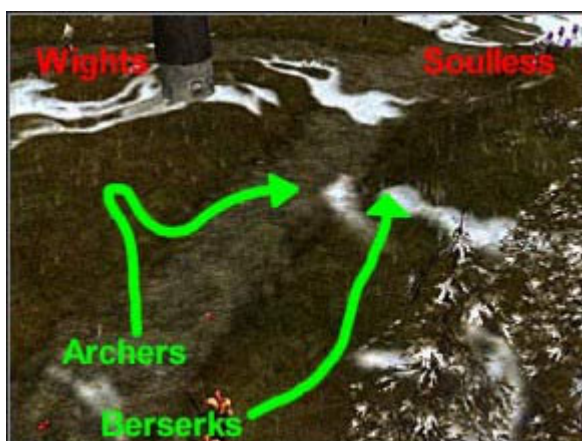
Trójka Soullessów zejdzie ze swego posterunku i będzie próbowała ominąć domek, przez co skróci swój zasięg, a wtedy krasnoludy bez trudu ich zniszczą.



Trochę dalej na północy będzie po prawej kolejna trójka Soullessów, a po lewej – 4 zapomnianych. Rzuć się na nich Berserkami i Ravanną, w tym samym czasie Soullessy zaatakuj łucznikami – gdy tylko zapomniani zginą, wszystkimi (prócz krasnoludów) zaatakuj Soullessy. Idź jednym krasnoludem do zbiornika z wodą, używając go jako zasłony zabij trzech Soullessów, którzy opuszczą swe stanowiska. Idź do drugiej grupy wieśniaków, kolejna czwórka Berserków przyłączy się do Ciebie. Zabij zbrojnymi czterech zapomnianych, którzy przybiegną z południowego zachodu. Idź do trzeciej i ostatniej grupy wieśniaków.



Zgrupuj wieśniaków, łuczników i krasniali w jednym miejscu, Berserków w drugim. Nimi będziesz teraz walczył – najpierw z lewej wybiegnie piątka zapomnianych, po niedługim czasie z prawej – 8 sztuk. Idź na południe, zabijesz po drodze trójkę zapomnianych. Omijając Soullessy dotrzesz do mostu.



Łucznikami zabij Wighty po lewej, natomiast Berserkami rzuć się na Soullessy po prawej, obok mostu – te, które uciekły na dół, dobij łucznikami. Przejdź wszystkimi przez most, a misja będzie wykonana.

MISJA 17 – THE SMITH'S FORGE

Wojska: 1 Connacht, 6 Warriors

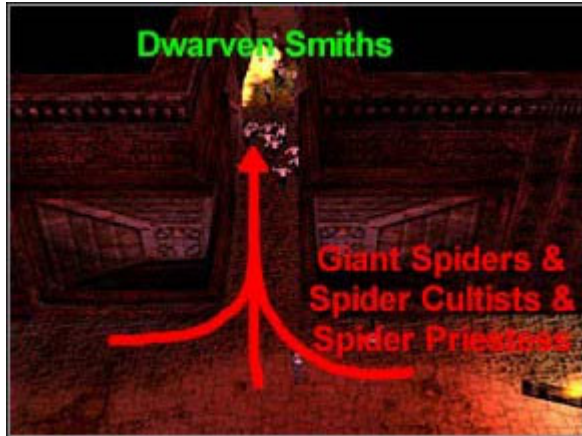
Przeciwnicy: Spider Cultist, Spider Priestess, Giant Spider

Posiłki: 6 Dwarf Smith (pojedynczo w różnych miejscach)

Cel: znajdź Travala, Connacht nie może zginąć

Do spenetrowania czeka cię ogromna kuźnia krasnoludów, teraz opanowana przez wyznawców pajęczego kultu. Musisz uratować Travala, a także innych krasnoludzkich kowali, którzy pomogą ci w walce z kultem. Zaraz po wejściu do kuźni czeka cię pierwsza walka.

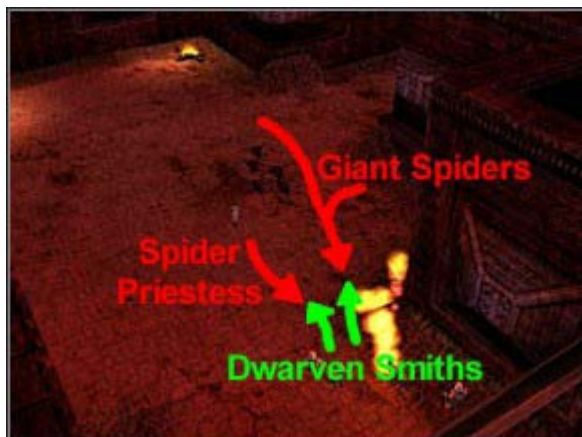
	<p>Z lewej i prawej wybiegnie para kultystów, z tyłu wyjdą dwie pary pajaków – rozdziel wojsko, atakuj grupy wrogów po kolei, zminimalizujesz w ten sposób straty zdrowia. Ocuć kowala klikając na niego, biegnij w prawą odnogę. Z lewego korytarza wybiegnie ośmiu kultystów, użyj na nich kowalskiego miotacza ognia, na niedobitków rzuć się zbrojnymi. Idź tam, skąd przybiegli, po lewej będzie sala z dużą ilością kultystów. Omiń ją, idź w prawo, poczekaj, aż kowalowi odnowi się energia.</p>
	<p>Zabij kilku kultystów i poczekaj, aż większa grupa zacznie biec z naprzeciwka. Użyj na niej miotacza ognia, wycofaj krasnala – jednocześnie z tyłu zaatakuje kilka pajaków, których zabij zbrojnymi – potem od razu rzuć się na kultystów i kapłankę (uważaj na jej blokujący granat), zaraz potem rozprawisz się z kolejną bandą kultystów (czworo) i drugą kapłanką. Idź dalej tym korytarzem, do końca.</p>
	<p>Z prawej wyjdzie dwóch, z lewej czternaście pajaków – użyj na nich miotacza ognia, potem wycofaj krasnala, a na pajaki rzuć wojowników i Connachta. Ocuć jednego z krasnali leżących w pobliżu i wejdź do sali z wielkim kotłem. Na razie nic tu nie rób.</p>



Stąd do poprzedniej sali z dużą ilością kultystów, którą ominąłeś (widoczna na obrazku) prowadzi wąski korytarz. Wejź do niego wojownikami i Connachtem zabij dwie grupy pajaków (trzy i cztery). Stań krasnoludami w linii, a Connachtem biegnij do kultystów. Zabij jednego, a potem uciekaj za kowali – niech ci po kolei odpalą swoje miotacze ognia, aby zabić jak najwięcej wrogów. Na resztę – w tym kapłankę – poślij wojowników i Connachta. Idź do sali, z której wyszli, ocuć trzeciego kowala. Idź w odnogę, której nie odwiedziłeś, w lewo – zabij kilka pajaków, które będą po kolei pojawiać się za tobą. W kolejnym korytarzu zabij kultystów i kapłankę (używaj oczywiście na początku miotaczy ognia), idź w prawo, ocuć krasnalą, skreć w lewo – w kolejnym pomieszczeniu zabij kilku kultystów i pajaków, idź w lewo – tam ocucisz dwóch kowali.



Mając sześciu kowali z miotaczami ognia człowiek pewniej się czuje. Idź w stronę wielkiego kotła, z tyłu pojawi się kilkadziesiąt pajaków – stań przy ścianie tak, by pajaki szły w wężyku, a ty po kolei odpalaj miotacze ognia, spalając wszystkie na popiół. Dla pewności postaw z tyłu wojowników, gdyby jakiś z pajaków zdołał się przedostać. Idź w stronę kotła.



W pokoju na najkrótszej drodze do kotła stoi kolejna zapora – dwie czwórki pajaków i kapłanka. Na każdy cel przeznacz po jednym kowalu i jego miotaczu – bez problemu rozprawisz się z wrogiem. Wreszcie znajdziesz się obok kotła.

	<p>Uważając na kapłankę, która blokuje swym granatem, pošlij po jednym kowalu na każdą z grup kultystów, jednego na kapłankę, czwartego na grupę, która wybiegnie zza kotła. Kowali niech asekurują wojownicy i oczywiście Connacht. Po ich zabiciu przyjdzie czas na dwie kapłanki – obie załatwisz takim samym sposobem – podchodząc z jednej strony jakimś wojownikiem, z drugiej Connachtem. Pozostanie jeszcze kilku kultystów i ostatnia kapłanka – spal tych pierwszych, potem na kapłankę rzuć się Connachtem – na końcu podejdź do ogłuszonego Travala leżącego na kotle.</p>
--	--

MISJA 18 – THE SPIDER GOD

Wojska: 1 Traval, 5 Dwarven Axe Warriors, 3 Dwarves, 2 Dwarves Smiths

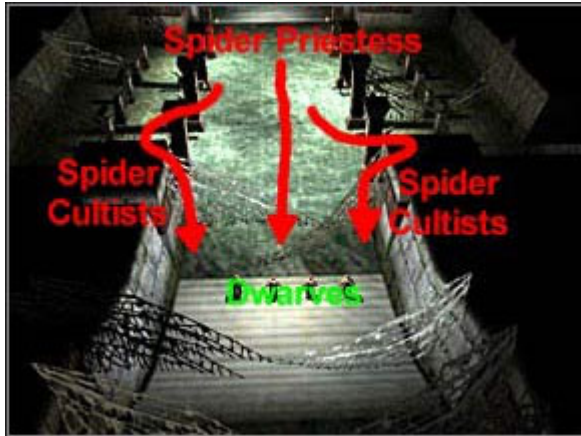
Przeciwnicy: Spider Cultist, Spider Priestess, Baby Spider, Cave Spider, Spider God

Posiłki: 3 Dwarven Axe Warriors, 1 Dwarf, 1 Dwarf Smith

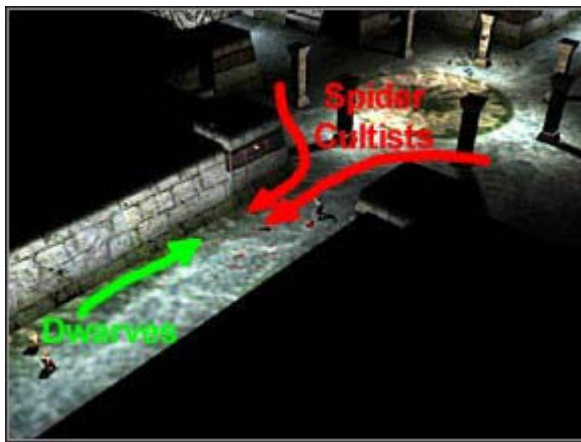
Cel: odzyskaj Tain i Słoneczny Młot, pokonaj pajęczy kult, Traval nie może zginąć

Do pokonania czeka sieć kanałów prowadzących do siedziby pajęczego kultu. Będziesz mógł także skorzystać z pomocy Taina, lecz na początku trzeba ten artefakt odzyskać.

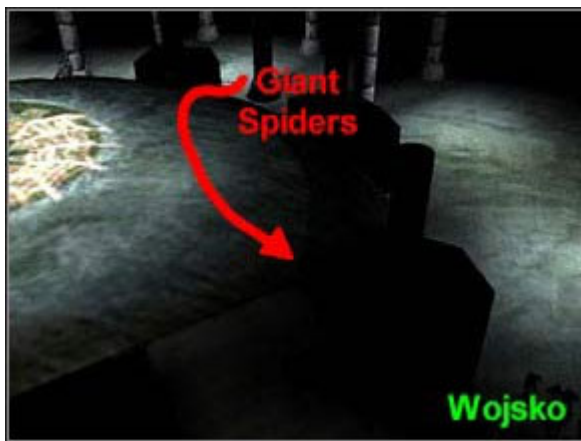
	<p>Na początku zabij małe pajęczki chodzące po prawej i lewej wojownikami. Potem ustaw po kowalu i zwykłym krasnoludzie z lewej i prawej, za nimi postaw wojowników. Travałem pójdz na środek – z kanałów po lewej i prawej wyjdą pajęki – po kilka z każdej strony. Najpierw rzuć koktajlem, potem odpal miotacz, na końcu rzuć wojowników – jednocześnie z obu stron. Idź do pokoju na wschodzie, potem ustaw krasnala w linii i poczekaj na kultystów i kapłankę, którzy wybiegną z północnego pokoju – nie będziesz musiał nawet używać wojowników. W tym właśnie pokoju znajduje się Tain i Słoneczny Młot – weź je Travałem (jest tutaj też pęknięta ściana do ukrytego pomieszczenia). Idź do pokoju na zachodzie, zabij krasnalami kultystów i kapłankę, a niedobitków wciągnij Tainem.</p>
--	---



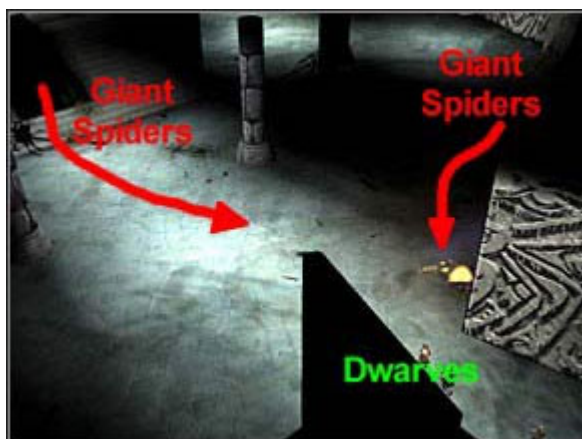
W pokoju na północy są dwie grupy po pięciu kultystów plus kapłanka. Rozstaw krasnala w linii, poczekaj aż przybiegną i pozabijaj ich (możesz pomóc sobie Tainem, tylko uważaj, abyś nie wciągnął swoich ludzi przez przypadek). Idź do pokoju na północy, potem na wschód, do sali z pajakiem na środku. Zbierz też posiłki w jedno miejsce.



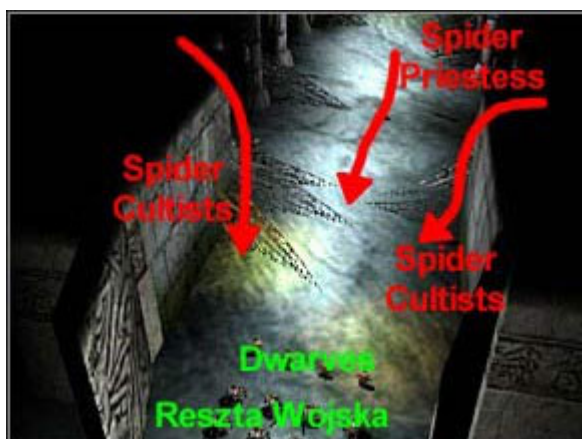
Wybiegnie z niego czterech kultystów. Zabij ich krasnoludami, wejdź na pajaka, to otworzą się drzwi po lewej. Możesz spenetrować kanały i zabić pozostałych kultystów, potem wróć się i do sali z kolejnym pajakiem na środku.



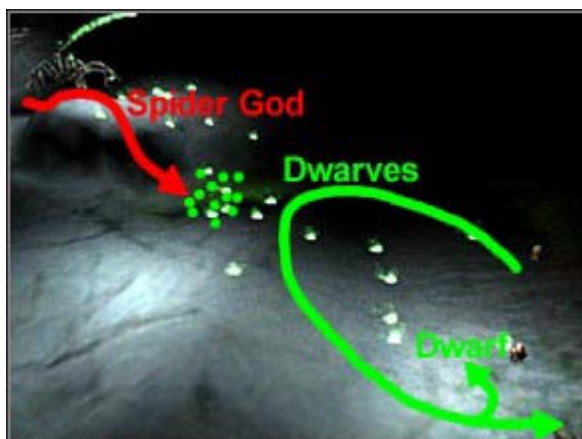
Zabij małe pająki wojownikami z lewej i prawej. Wejdź na pajaka na podłodze – otworzą się kolejne drzwi. Jednocześnie zabij kilka większych pająków, które się pojawią i idź do drzwi.



Stań krasnalami w linii, resztą wejdź do korytarza – kolejne dwie grupy pajaków się pojawiają, lecz krasnoludy bez problemu je zniszczą – jeśli nie, to pomogą miotacze ognia.



Odwróć się – czeka cię drugi pokój do zbadania. Jest tam kilku kultystów (rozbiegną się i przybiegną trójkami z lewej i prawej) oraz kapłanka. Po ich zabiciu pozbądź się za pomocą wojowników małych pajaków i wejdź do jaskini, w której czeka królowa pajaków.



Królowa jest za duża do Taina – trzeba będzie poradzić sobie w inny sposób. Uważaj na jej pociski – czasami nic nie robią, czasami blokują, a częściej zabierają po prostu zdrowie. Rozstaw wszystkimi krasnalami pole minowe tam, gdzie pokazuje to obrazek i uciekaj wszystkimi. Królowa będzie cię gonić (choć po pewnym czasie może zrezygnować, więc nie uciekaj za daleko) – gdy wejdzie na pole minowe, wróć się jednym krasnałem i unikając jej pocisków rzuć „koktajl łaski”. Gdy królowa zginie, wyleci z niej dziwny duch – weź Trawała i uwięź ducha w Tainie. Pajęczy kult został pokonany.

MISJA 19 – CHILDREN OF BAH'L'AL

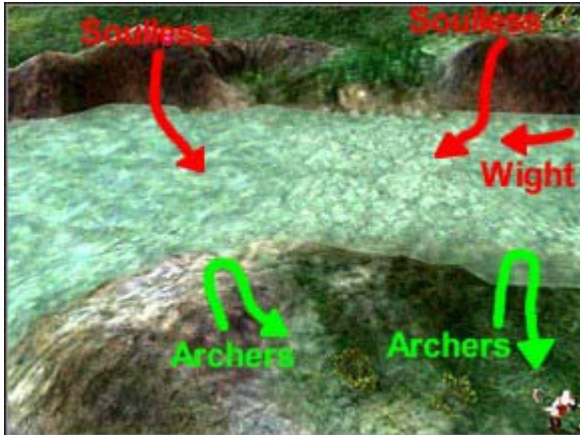
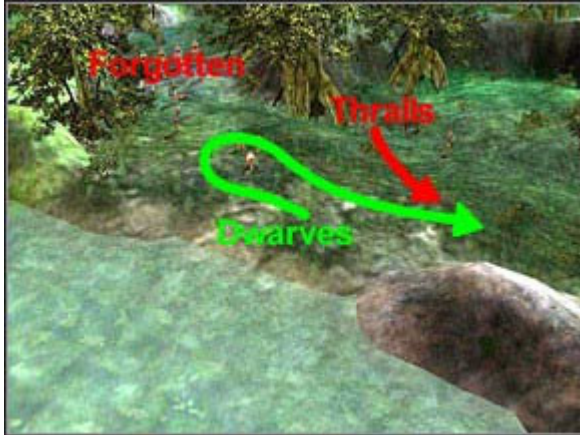
Wojska: 6 Warriors, 6 Berserks, 6 Archers, 3 Dwarves

Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Forgotten, Lyche

Posiłki: nie ma

Cel: przedostań się przez bagna

Dość łatwa misja, polegająca na wędrówce przez wypełnione umartwymi bagnami. Przeszkadzać może jedynie deszcz, lecz pada on krótko i nie jest tak groźny – koktajle w nim nie gasną tak często, jak w innych misjach. Na początku zebraj wojsko i skieruj się na zachód. Stań na półwyspie i zacznij polować na Wighty, które będą się kręcić w okolicy. Gdy je zabijesz, przyjdzie czas przekroczyć rzekę.

	<p>Problemem będą dwie trojki Soullessów, które stoją nad skałami. Stań pięcioma łucznikami dalej, a jednym wyjdź i zaatakuj wrogów. Unikaj oszczepów i pozwól reszcie łuczników zająć się Soullessami. W ten sposób unikniesz strat zdrowia. Drugą grupę załatw tak samo, ale do walki użyj też Berserków – pozbędziesz się Soullessów znacznie szybciej. Przejdź przez rzekę.</p>
	<p>Idź krasnalami w lewo, do linii ośmiu zapomnianych – po chwili z ziemi wyjdzie piątka Thralli – cofnij się i je pozabijaj, potem wróć się i skończ z zapomnianymi. Idź całym wojskiem tam, skąd wyszły Thralle, a szesnaście nowych wyjdzie z rzeki. Zabij ich krasnalami i łucznikami. Idź dalej kanionem, starym sposobem zabij trzy Soullessy na górze po lewej, potem krasnalami oddział Thralli na drodze. Idź na wschód, zabij kilka Wightów kręcących się po sadzawkach na północy.</p>

	<p>Dalej idź tylko krasnoludami. Po chwili wężykiem wybiegnie 12 zapomnianych, przy odrobinie szczęścia zabijesz je samymi krasnalami i nie będziesz musiał nawet się cofać. Z tyłu pojawi się 10 Thralli, krasnale spokojnie sobie z nimi poradzą. Teraz idź na północ.</p>
	<p>Czeka cię kolejna. Z północy przyjdzie trójka Soulessów – zabij je Berserkami, a potem natychmiast wróć się do reszty wojsk. Z północnego wschodu wyjdzie para Wightów – zabiją ich łucznicy. Ze wschodu przyjdzie 16 Thralli – z nimi rozprawią się krasnoludy. Taką oto współpracą zasadzka wroga spaliła na panewce. Idź na północ, potem na wschód, do pokazanego na obrazku wzgórza.</p>
	<p>Wybiegnie 12 zapomnianych, rzucaj i strzelaj ile się da, potem cofnij wojsko i cały czas uciekaj – resztą zapomnianych niech zajmą się Berserki i wojownicy. Z góry przyjdzie Lyche – powinien atakować krasnoludy i do nich iść, tylko że na drodze są Berserki, które pozbawią go życia. Jeszcze tylko krasnoludami i łucznikami zabij oddział 26 Thralli, a misja będzie wygrana.</p>

MISJA 20 – THE SUNHAMMER

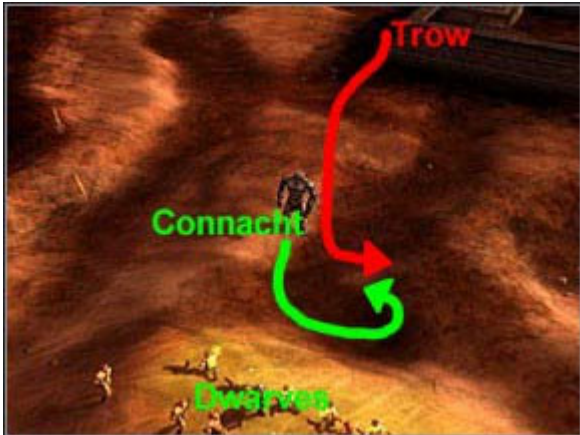

Wojska: 1 Connacht, 8 Berserk Heroes, 4 Heron Guard Heroes, 6 Dwarven Heroes

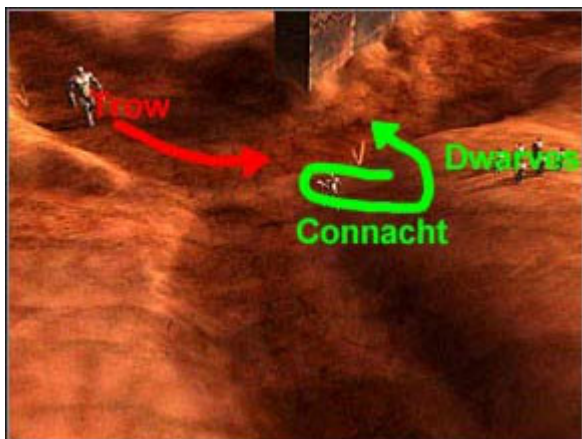
Przeciwnicy: Trow

Posiłki: nie ma

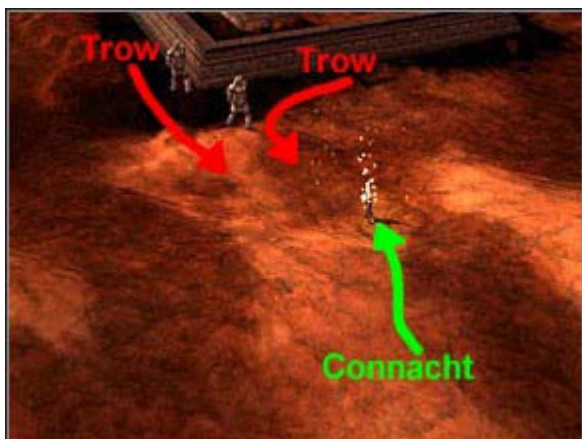
Cel: za pomocą Słonecznego Młota zniszcz pięć świątyń Trowów, Connacht nie może zginąć

Generał Connacht ma nową specjalną umiejętność – Słoneczny Młot. Użycie go sprawia, iż na ziemię spada potężny snop jasnego światła, które stapia wszystko – tak metal, jak i kamień (czyli Trowy w pobliżu i ich świątynie). Niestety, choć masz sześć ładunków, pięć przeznaczonych jest na świątynie, więc swobodnie możesz go użyć tylko jeden raz. Jedynymi przeciwnikami w tej misji będą Trowy. Idź na północ.

	<p>Dotrzesz do pierwszej świątyni – wyjdzie pierwszy Trow. Teraz musisz nauczyć się sposobu, w jaki będziesz je zabijał. Stań krasnalami w linii, a Connachtem przed nimi. Niech Trow zacznie gonić Connachta, a ten niech cały czas ucieka i skręca – w tym czasie krasnale będą cały czas rzucać w niego koktajlami, a te będą go opóźniać. Nie oddal się od niego zbyt blisko Connachtem, bo Trow zacznie iść na krasnoludy. Connacht oberwie, ale możesz 36 razy go uleczyć, więc to żadna strata. Po zabiciu Trowa idź dalej na północ.</p>
	<p>Wyjdzie drugi – teraz użyj Słonecznego Młota stojąc obok świątyni, resztę wojska wycofaj. Trow zginie, świątynia stopi się, a ty skieruj się na wschód, odrobinę na południe – do drugiej świątyni. Stop ją Słonecznym Młotem i przygotuj się na odparcie ataku Trowa, który wyjdzie z zachodu.</p>



Gdy go zabijesz, powal kolejnego – wyjdzie ze wschodu. Idź do trzeciej świątyni, kręci się obok niej 2 Trowów.



Powal ich Słonecznym Młotem, potem użyj go ponownie na świątynię, jeśli jej nie stopił. Idź na północ, do muru – tu zostaw wojsko. Znajdziesz się obok czwartej świątyni – na początku stop piętą (jest na północnym zachodzie), a potem czwartą, jak najszybciej – aby Trowy cię nie dopadły. Przy odrobinie szczęścia misja zakończy się sukcesem.

MISJA 21 – THE HEARTSTONE OF NYX

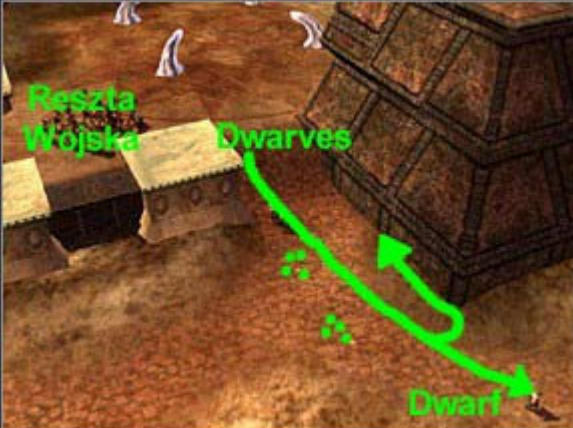

Wojska: 12 Berserk Heroes, 4 Heron Guard Heroes, 4 Dwarven Heroes, 2 Warlocks

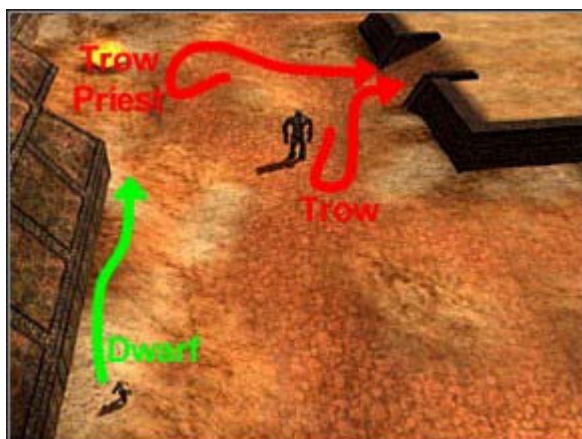
Przeciwnicy: Trow, Trow Priest

Posiłki: nie ma

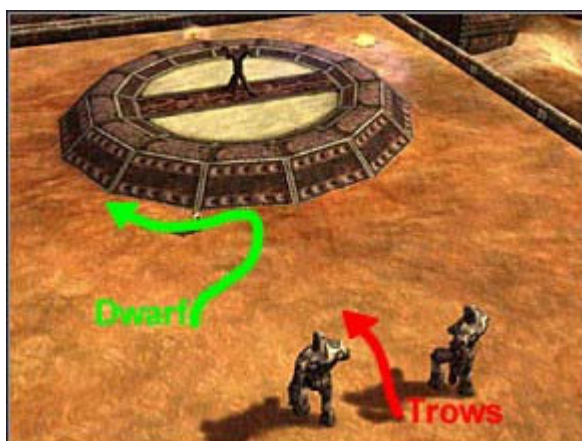
Cel: zniszcz Klejnot Nyxa, nie mogą ci zginąć wszystkie krasnoludy

To łatwa misja, ale wszystko musisz zrobić dokładnie tak, jak jest to opisane. Nie warto całym wojskiem szukać klejnotu – znacznie szybciej zrobisz to i zniszczysz za pomocą pojedynczego krasnala. Co prawda w misji jest limit czasowy, lecz na sposób, w jaki można przejść tą misję czasu jest nawet za dużo.

	<p>Postaw wojsko w rogu, krasnalami zejź na dół. Idź na północ, rozstawiając pola minowe (wciśnij klawisz specjalnej umiejętności dwa razy, by na każdym polu było 8 min). Po rozstawieniu trzeciego (spójrz na obrazek) trzema krasnalami wróć się na schody, a jednym idź na północ, trzymając się lewej ściany. Ominiesz jednego Trow Priesta.</p>
	<p>Idź cały czas na północ, drugi Priest wyjdzie z prawej – nie może cię zauważyć. Idź cały czas, aż dotrzesz do bramy i końca poziomu – wtedy skreć w prawo i kontynuuj wędrówkę na wschód.</p>



Zatrzymaj się, gdyż zauważysz Trowa i Trowa Przysta – gdy zaczną się wracać, ty wróć do biegu. W tym samym czasie, gdy będziesz szedł w stronę czary z ogniem, resztę twojego wojska zaatakuje Trow – spójrz tam i w odpowiednim momencie rzuć koktajlem, aby wszedł na dwa pola minowe. Dokończ go Berserkami i Heron Guardami, a potem wróć się na górę. Wróć do swojego krasnoluda na północy, idź nim cały czas na wschód, aż dotrzesz do żelaznej bramy.



Zauważysz Klejnot Nyxa, w tym samym czasie kolejne Trowy będą atakować twoje wojsko. Jednak jeśli się postarasz i wrzucisz szybko koktajl do oliwy otaczającej klejnot, to Trowy nic ci nie zrobią – a ty prostym sposobem wykonasz zadanie.

MISJA 22 – DREAM DUEL

Wojska: 10 Berserks, 4 Heron Guards, 6 Archers, 3 Dwarves

Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Forgotten, Ghol, Thrall Peasant, Bahl'al

Posiłki: 1 – 4 Berserks, 1 Dwarv, 2 – 6 Warriors, 1 Myrdred

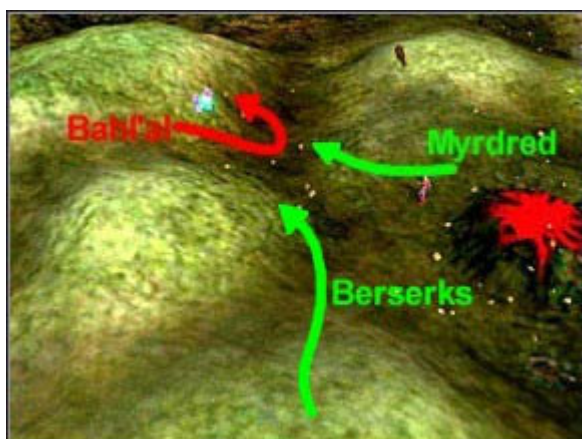
Cel: pokonaj Watchera i jego armię, Myrdred nie może zginąć

Zanim dobierzemy się do samego Moagima, czas rozprawić się z jego sługą – Bahl'alem, znanym także jako The Watcher. Nie zwracaj żadnej uwagi ani na sojusznicze jednostki, ani na armie, które je zabijają, tylko idź na zachód.

	<p>Po chwili dołączą nowe jednostki – 4 Berserków i Krasnolud. Niech ten ostatni jak najszybciej rzuci koktajl na pole minowe, aby zabić jak najwięcej zapomnianych (10) i Thralli (6). Resztę wykończ Berserkami. Idź dalej na zachód.</p>
	<p>Z północy wybiegnie patrol wroga – 8 Gholi i 5 Soullessów. Niech krasnale rzucają raz w Ghole, a później się wycofają, na niedobitków rzuć Berserków i Heron Guardów, podczas gdy cały czas łucznikami strzelają do Soullessów – po zabiciu Gholi niech zbrojni także się nim zajmą. Idź na zachód i trochę na południe (lecz nie za bardzo).</p>
	<p>Jedna grupa Thralli będzie stała dalej, druga wyjdzie z ziemi (każda po 9 sztuk). Jednak pierwsi do ciebie dotrą zapomniani, w dwóch grupach po czterech. Zostaw wojsko dalej, a do wrogów biegnij tylko Berserkami – niech zaczną cię gonić, wtedy uciekaj. Załatw zbrojnymi zapomnianych w odpowiedniej odległości od Thralli, które potem rozwal krasnalami i łucznikami. Do twojej grupy dołączy 6 wojowników i Myrdred – pamiętaj, nie używaj jego czaru! Będzie ci potem potrzebny. Idź natomiast dalej na zachód i trochę na południe – z drzew zaczną nadbiegać patrole zapomnianych (cztery po cztery), wszystkie załatw zbrojnymi, nie pozwól im dotrzeć do łuczników i krasnali. Będą dalej się kręcić jakies Wighty – wszystkie zdejmij łucznikami i idź na zachód. Wejdź na wzgórze przez wzgórzem, na którym stoi Bahl'al.</p>



Postaw krasnali i łuczników w sposób pokazany na obrazku, zejdź na dół jakimś Berserkiem i zwab armię Thrall Peasantów (niech zbiją się w ciasną gromadę). Biegając uważaj na pocisk Bahl'ala, który wyrzuca ziemię do góry niszcząc wszystko, co na niej było (lecz potrzebuje kilku sekund na „uruchomienie”). Zniszcz wszystkich umarłych – teraz możemy zająć się Bahl'alem.



Idź Myrdredem z jednej strony, Berserkami z drugiej – ale niech nie wyprzedzają Myrdreda. Użyj czaru Dispersal Dream na Bahl'alu trzy razy i goń go. Nie powinien już używać swej magii – niech Berserki zrównają się z Myrdredem i razem wszyscy zaatakują przeciwnika. Myrdred musi go unieruchomić swoim blokującym atakiem, a w tym samym czasie Berserki muszą zdążyć Bahl'ala zniszczyć. Nie zważaj na drugą armię Thrall Peasantów, którą postawi – za chwilę zginie, a misja będzie wygrana.

MISJA 23 – FALL OF THE CROWN

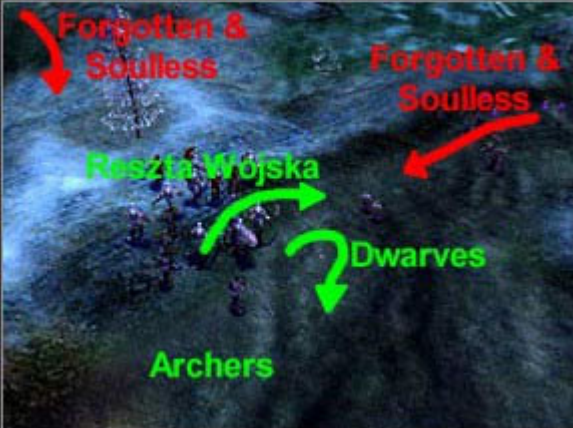

Wojska: 8 Warrior Heroes, 4 Berserks, 2 Heron Guard Heroes, 4 Archer Heroes, 2 Dwarven Heroes



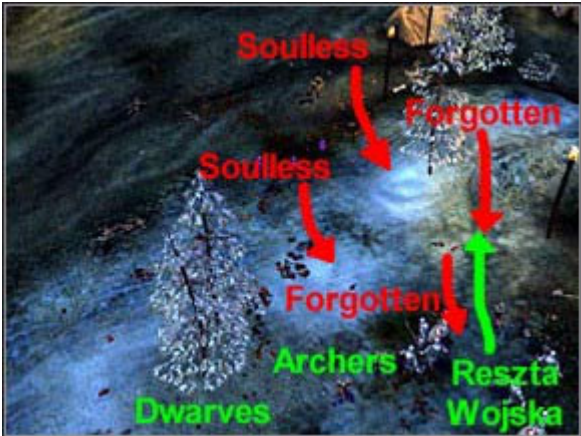
Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Forgotten, Ghol

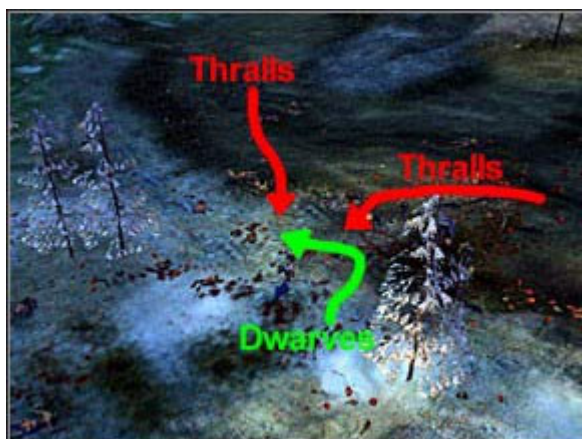
Posiłki: nie ma

Cel: odeprzyj ataki wrogów

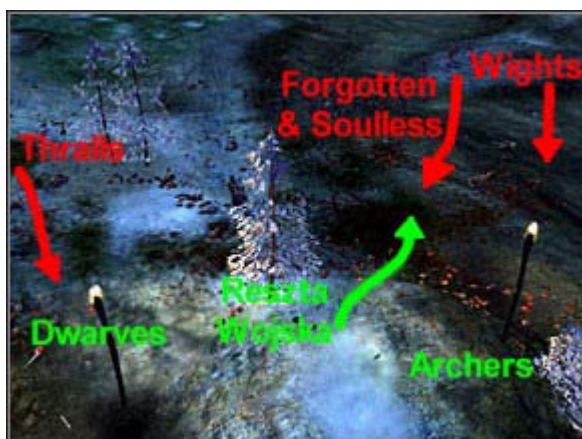
Obóz został znieacka napadnięty przez Moagima. Cesarz Liatrim nie żyje, a ty masz tylko garstkę ludzi i musisz się obronić. Nic prostszego – w końcu do dyspozycji nie masz zwykłych wojaków, lecz bohaterów, znacznie lepiej znających się na swym fachu. Od razu zbierz wojsko i idź na północny wschód – w tamtym miejscu będziesz bronił się przed wszystkimi atakami.

	<p>Dobiegiesz wprost na pierwszy patrol wroga – 6 zapomnianych i 4 Soullessy. Rzuć raz krasnalami w zapomnianych, potem ich wycofaj i rzuć na nich zbrojnych – w tym samym czasie zdejmij jak najwięcej Soullessów łucznikami, a gdy ostatni zapomniany będzie gryzł ziemię, niech Soullessami zajmą się zbrojni. Łucznikami i krasnalami natomiast idź na północ, by tam odeprzeć kolejny atak – parę zapomnianych i Soullessów.</p>
	<p>Za tymi dwiema parami będzie szło 8 Thralli, zostaw tam krasnale, by się z nimi rozprawili. Łucznikami natomiast idź na południe, razem ze zbrojnymi – wybiegnie stamtąd 5 Gholi i 3 Soullessy. Zastosuj tę samą metodę, co przy pierwszym patrolu wroga. Idź na zachód.</p>

	<p>Pojawi się tam patrol wroga – 4 zapomnianych i 3 Soullessy. Znasz metodę ich zabijania, prawda? Po ich unieszkodliwieniu cofnij wojsko. W okolicach północnego wschodu pojawi się 6 Soullessów, zauważysz też armię Thralli – 18 osobników, idącą ze wschodu na zachód (dopiero później zaczną iść w twoją stronę). Jakby tego było mało, z południa wyjdzie jeszcze 4 Soullessów. Metoda jest prosta. Musisz łucznikami zabić wszystkich Soullessów i poczekać na Thralli.</p>
	<p>W czasie, gdy krasnale będą zajmować się Thrallami, na tyłach (czyli na północy) pojawi się kolejny patrol wroga – 5 Gholi i 3 Soullessów. Zabij ich łucznikami i zbrojnymi. Przygotuj się do odparcia ataku z południa.</p>
	<p>Będzie to kolejno – 4 zapomnianych, 3 Soullessy, para zapomnianych, para Soullessów i 8 Thralli. Zabijaj ich (odpowiednio): zbrojnymi, łucznikami, zbrojnymi, łucznikami, krasnalami.</p>



W oddali będzie się kręcić para Wightów – niech łucznicy ich wykończą. W tym samym czasie krasnole rozwalą dwie armie Thralli (liczące 18 osobników) – pierwsza wyjdzie z południowego wschodu, druga z południa.



Uważaj na tyły – na północy pojawi się 18 Thralli. Podczas gdy krasnoludy będą ich wykańczać, ty skoncentruj się na patrolu 4 zapomnianych i 3 Soullessów, a także Wightach, które kręcą się gdzieś dalej. Gdy zabijesz te wojska, pozostanie ci tylko roznieść w pył trzy armie Thralli po 18 osobników każda – po tych atakach Moagim wycofa się.

MISJA 24 – VENGEANCE




Wojska: 1 Connacht, 1 Damas, 8 Berserk Heroes, 4 Heron Guard Heroes, 4 Archer Heroes, 2 Dwarven Heroes


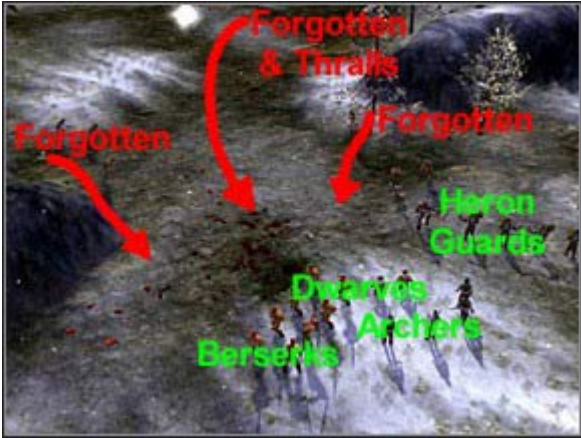

Przeciwnicy: Thrall, Soulless, Wight, Forgotten, Moagim

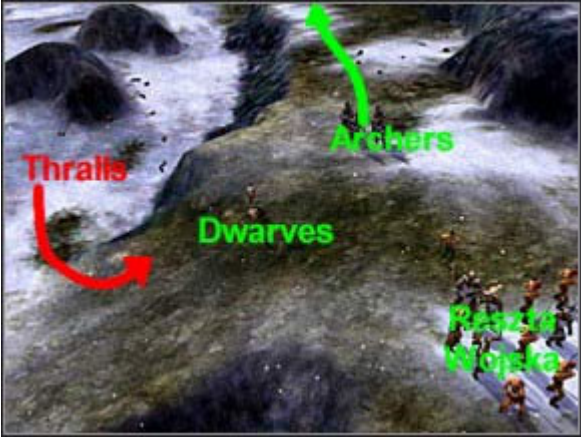
Posiłki: nie ma

Cel: zabij Moagima, Damas i Connacht muszą przeżyć

Nareszcie możemy rozprawić się ze zniechodzonym Moagimem. Tylko że najpierw trzeba będzie do niego dotrzeć, a droga jest dość długa. Zaznacz wojsko i idź na północny zachód.

	<p>Pierwsza pułapka – z lewej i z tyłu wybiegnie kilku zapomnianych (niech bohaterowie i zbrojni zajmą się nimi), a z prawej wyjdzie 15 Thralli – te zostaną zabite przez krasnali i łuczników. Idź dalej drogą.</p>
	<p>Po prawej na górze stoi kilku zapomnianych – zaatakuj ich łucznikami, a na tyły wojska pošlij krasnali. Zapomniani uciekną, a z tyłu pojawi się 10 nowych – niech krasnale je zmięczą, potem przejdź nimi na przód pochodu – zapomniani niech zostaną dokończeni przez zbrojnych, natomiast krasnale niech zajmą się kolejną piętnastką Thralli, która wyjdzie z północnego zachodu. Potem zabij pięć Soullessów na wzgórzu obok – zwab ich łucznikami, niech zajdą na dół, potem pošlij do ich zabicia szybkich bohaterów. Idź na lód.</p>
	<p>Ustaw krasnali i łuczników w linii, biegnij dalej tylko Damasem. Zwab po kolei dwie grupy zapomnianych liczące 12 osobników. Niech krasnoludy zabiją ilu się da, na resztę użyj oczywiście zbrojnych. Idź dalej po lodzie, zabij 2 Wighty łucznikami, które wyjdą z północnego bajorka, potem 22 Thralli, które się pojawią (krasnale i łuczniczki) i kolejną parę Wightów łucznikami. Idź do piątki Soullessów – nie będą chciały opuścić swych stanowisk. Musisz przejść łucznikami i Damasem. Niech Damas zbliży się do nich, a łuczniczki zaczną w nich strzelać – szybki Damas, umiejętnie kierowany, z łatwością uniknie oszczepów, a łuczniczki szybko zdejmą wrogów. Zbierz wojsko i idź dalej, zacznie cię gonić para Wightów i kilku Thralli – wejdź na wzniesienie po prawej i stamtąd zdejmij Wighty (Thralli powinno już nie być).</p>

	<p>Poczekaj tu chwilę, to zaatakuje cię wróg – górną drogą będzie szło 12 zapomnianych (krasnale i łucznicy, a później zbrojni), dołem natomiast – 35 Thralli (krasnale i łucznicy). Idź dalej tylko łucznikami i bohaterami – zaatakuj łucznikami Soulessy, potem wycofaj się, wprowadź bohaterów – zrób tak z piątką, jak i z trójką, którą spotkasz idąc tą drogą. Dojdiesz do Moagima.</p>
	<p>Lecz jeszcze nie pora na jego śmierć – ustaw łuczników i krasnali w linii, zbrojnych na flankach, a do Moagima biegnij Damasem – jak tylko zacznie się śmiać, uciekaj do swoich. Z lewej i prawej wyjdzie po trzech zapomnianych, nimi zajmą się zbrojni. Dziesięciu wybiegnie z naprzeciwka – najpierw użyj krasnali i łuczników, później zbrojnych. Do kilkunastu Thralli, które przejdą przez most i cię zaatakują, użyj oczywiście krasnali. Przejdź przez most.</p>
	<p>Jesteś coraz bliżej Moagima. Zabijaj wszystkie Thralle, które będą wychodzić z którejś ze stron lub z wody obok i jak najszybciej wejściami po prawej wejdź na wzniesienie. Idź do drugiego wejścia i tam zrób postój.</p>

	<p>Zabij Thralli jakich widzisz, postaw krasnali tak, aby patrzyli na dół, resztę z tyłu, a łucznikami idź na północ – do Moagima. Musisz po prostu mieć szczęście, aby Moagim się nie przeniósł i nie zabił twych łuczników. Jeśli jakieś Thralle będą cię gonić, to użyj mocy Moagima przeciwko nim (uważaj też, by ciebie nie dosięgła). Po kilkudziesięciu strzałach Moagim padnie martwy.</p>
---	--

MISJA 25 – THE TRAITOR

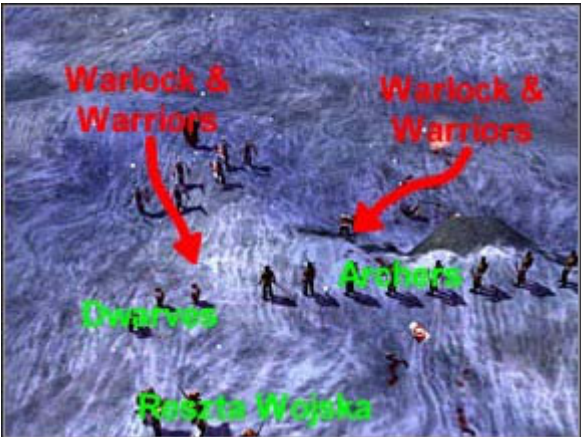
Wojska: 1 Connacht, 8 Berserks, 3 Heron Guards, 8 Archers, 3 Dwarves




Przeciwnicy: Warrior, Archer, Warlock, Mjarin

Posiłki: nie ma

Cel: zabij zdrajcę Mjarina

A więc to Mjarin był zdrajcą! Tego prawdę mówiąc można było się spodziewać... lecz nie zdrady innego bohatera. Warto też dodać że głowa Mjarina to ta głowa, która straszyla nas w intrze pierwszej części. Powróćmy jednak do misji.

	<p>Na początku zaznacz całe biegnące wojsko i szybko je cofnij, postaw łuczników i krasnali w linii, gdyż zaatakuje cię wróg – z jednej strony 4 wojowników i 1 mag, z drugiej – 6 wojowników i także jeden mag. Niech łucznicy strzelają do magów, a krasnale rzucają do wojowników. Jeśli obaj magowie będą martwi, wtedy możesz wycofać jednostki strzelające i rzucić na niedobitków zbrojnych. Po zabiciu wrogów idź na wschód.</p>
---	--

	<p>Druga zaporę wroga, to trzy przełęcze obsadzone kolejno: w pierwszej 6 wojownikami, jednym magiem i 4 łucznikami, w drugiej 4 łucznikami, a w trzeciej 3 wojownikami i jednym magiem. Ustaw wojsko w odpowiednim szyku, a Connachtem biegnij do środkowej przełęczy, unikaj strzał i zabij łuczników, a potem wracaj szybko do swoich. Najpierw zajmij się prawym przeciwnikiem, zdejmij za pomocą łuczników maga, a na wojowników rzuć zbrojnych. Z drugiej strony niech wojowników zaatakują krasnale, a ty strzelaj łucznikami do wrogich łuczników, potem do maga. Gdy już wszyscy wrogowie będą martwi, przejdź przez przełęcz i skręć w prawo, na południe.</p>
	<p>Czas rozprawić się z trzecią zaporą – nie jest trudna. To tylko dwie trójki wojowników i mag. Rozstaw łuczników i krasnali w linii, a Connachtem biegaj i spraw, aby mag wypuścił dwie kule – straci w ten sposób manę. Krasnale niech zaatakują wojowników, a łucznicy – maga. Użyj zbrojnych, gdy będzie potrzeba. Teraz zostaw tu wojsko, a na górę biegnij tylko Connachtem i Berserkami.</p>
	<p>Trzeba będzie dotrzeć do Mjarina, jest to niestety niemożliwe bez poświęcenia Berserków (jedyna misja, w której trzeba coś stracić). Ustaw ich w małych odstępach po lewej stronie góry, a Connachta po prawej (tam, gdzie stoi dwóch wrogich łuczników, których zabij). Wybiegnij Berserkami na górę, niech jeden biegnie prosto, drugi skręci w prawo, w tym samym czasie Connacht niech dobiegnie do Mjarina. Ten powinien spanikować, postawić jakąś zasłonę z ognia i uciekać – wtedy go zabijesz (nie zwracaj żadnej uwagi na wrogich wojowników). Zdrajca zostanie zabity, a ty zakończysz grę.</p>