

Licht ins Dunkel

# Nox

Wir helfen durchs Schattenreich: Nützliche Kniffe für angehende Magier, Beschwörer und Krieger.

**D**as Fantasy-Land in Westwoods Action-Rollenspiel Nox ist hübsch, idyllisch und angefüllt mit üblen Monstern. Ein paar einfache Regeln machen das Überleben aber gleich viel leichter. Wir sagen Ihnen für jede der drei Charakterklassen des Spiels, wie Sie der finsternen Hexe Hecubah am geschicktesten auf den Leib rücken.

## Tips für Magier

**Zauber  
ORDNEN**

**TIP 1:** Eine gut konfigurierte Zauberleiste ist für jeden Magier das A und O. Ordnen Sie Ihre Sprüche nach der Häufigkeit, in der Sie sie anwenden. Eine bewährte Kombination ist zum Beispiel: Blitz, Feuerball, Magiekugeln, Schild, Heilung.

**Welcher  
ZAUBER  
wann?**

**TIP 2:** Die drei wichtigsten Angriffssprüche sind der Blitz (trifft immer, gegen mehrere Gegner auf weite Distanz), der Feuerball (gegen Feindhaufen und starke

Gegner auf kurze Distanz) und die Magiekugeln (sind zielsuchend, am besten gegen flinke Gegner auf mittlere Distanz).

**TIP 3:** Achten Sie darauf, immer den magischen Schild aktiv zu haben. Das ist wichtig, um gegen physische Angriffe gewappnet



**Tip 2:** Feuerbälle richten am meisten Schaden an, wenn Sie in Gegnergruppen gefeuert werden.

**SCHILD  
anlegen**

zu sein. Weil der Schild viel Mana kostet, sollten Sie ihn bevorzugt in der Nähe von Manasteinen zaubern, um schnell wieder aufladen zu können.

**Kämpfer  
ENT-  
WAFFNEN**

**TIP 4:** Gegen bewaffnete Feinde, vor allem Krieger, ist der Fumble-Zauber ein perfekter Helfer. Wenn Sie ihn einsetzen, verlieren die Gegner alle Gegenstände und sind weniger gefährlich.

**Keine  
STÄBE  
kaufen**

**TIP 5:** Widerstehen Sie der Versuchung, in Läden Stäbe mit magischen Spruchladungen zu kaufen. Die sind teuer und wenig effizient, außerdem finden Sie mehr als genug davon im Spiel. Vor allem die wiederaufladbaren Stäbe sind ihren Preis nicht wert, weil sie zu langsam regenerieren und die Ladung oft im ungünstigsten Moment erschöpft ist.

**Monster  
LOCKEN**

**TIP 6:** Starke Gegner oder größere Monsterscharen sollten Sie in die Nähe von Manasteinen locken. Stellen Sie sich zum Feuern neben die Energiequellen; so können Sie mehr Sprüche loslassen, weil Sie gleichzeitig das Mana aus den Steinen ziehen.

## Tips für Krieger

**LEBENS-  
ENERGIE  
sparen**

**TIP 7:** Während Magier und Beschwörer sich einfach per Zauberspruch heilen können, müssen Krieger besser auf ihre Lebensenergie achten. Decken Sie sich bei Händlern vorsorglich mit Nahrung ein, seien Sie sparsam mit Ihren Heiltränken. Nutzen Sie die kostenlosen Heilbrunnen in den Dörfern.

**MAGISCHE  
Waffen**

**TIP 8:** Magische Waffen sind gegen manche Monster extrem wichtig, etwa Feuerschwerter gegen Untote. Überlegen Sie deshalb zweimal, bevor Sie magische Waffen verkaufen. Legen Sie stark beschädigte Waffen lieber ab, und reparieren Sie sie im nächsten Laden, damit Sie nicht zerstört werden.

**Vorsicht mit  
ZWEI-  
HÄNDERN**

**TIP 9:** Beidhändige Waffen sind zwar sehr stark, haben aber den Nachteil, daß Sie keinen Schild mehr tragen können. Dadurch nehmen Sie bei Treffern deutlich mehr Schaden – das ist besonders ärgerlich, wenn Sie wenige Heilgegenstände haben. Nutzen Sie deshalb Zweihänder nur gegen Feinde, die Sie schnell erledigen können, ohne selbst zu oft getroffen zu werden.

## Tips für Beschwörer

**BEGLEITER  
pflegen**

**TIP 10:** Sie können die Kreaturen unter Ihrem Kommando auch mit Sprüchen verzaubern; so heilen Sie deren Wunden oder Vergiftungen. Auf diese Weise bleiben Ihnen gute Kämpfer viel länger erhalten.

**Mein  
Freund, der  
WOLF**

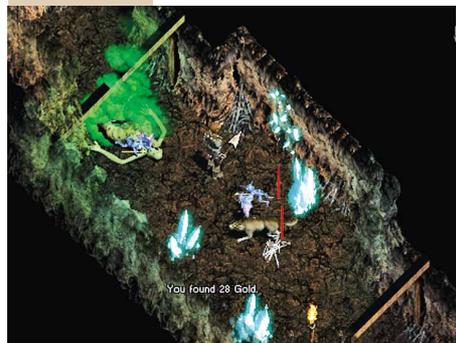
**TIP 11:** Gerade zu Spielbeginn sind Wölfe exzellente Kampfgefährten. Sobald Sie die Möglichkeit haben, einen Wolf zu übernehmen, sollten Sie die Gelegenheit nutzen. Achten Sie darauf, daß Sie die treuen Gefährten nicht zu schnell wieder verlieren.

**Begleiter  
KOMBI-  
NIEREN**

**TIP 12:** Am besten kommen Sie zurecht, wenn Sie Ihre Begleiterschar aus Nah- und Fernkämpfern zusammenstellen. Zu Beginn des Spiels empfehlen sich ein

Wolf und zwei Imps als Gefährten.

**TIP 13:** Der Meteor-Spruch ist einer der stärksten Angriffszauber des Beschwörers; leider ist das Zielen damit schwierig. Praktischer ist es, eine Bombe mit dem Stop-Zauber und einem Meteor



**Tip 12:** Eine gute Start-Kombination: Wolf und Imp.

**Meteor-  
BOMBE**

zu beladen. Diese Kombination bremst die Gegner aus, der Meteor trifft dann garantiert.

**CS**