

Experten-Tips

# Might & Magic 6

Magische Mächte meucheln Ihre Mannen? Unsere Tricks und Tips helfen Ihrem Heldentrupp durch die Lande von Enroth.



Auf CD:  
Atlas von  
Enroth

**N** bereits in der letzten Ausgabe haben wir zu Might & Magic 6 Profi-Tips aus der Redaktion zusammengestellt. Aufgrund der großen Nachfrage und dem hohen Schwierigkeitsgrad des Rollenspiels legen wir noch mal zwei Seiten drauf. Zusätzlich finden Sie auf der Bonus-CD dieser Ausgabe einen exklusiven Atlas der Spielwelt Enroth.

### Allgemeine Tips

Rätsel von  
**ALAMOS**

**TIP 1:** Das Buchstabenrätsel von Burg Alamos ist aufgrund eines Fehlers in der deutschen Version nicht lösbar. Wenn Sie alle Fragen richtig beantworten, bekommen Sie als Lösungswort »NBARD« heraus. Das korrekte Ergebnis muß jedoch »JBARD« lauten.

Wer will den  
**GONG?**

**TIP 2:** Den Gong, den Sie im Tempel von Baa finden, scheint niemand haben zu wollen. Reisen Sie nach Free Haven, und suchen Sie das Haus von Lawrence Aleman. Der freundliche Herr rückt bereitwillig 2.000 Goldstücke für das Artefakt heraus.



**TIP 2:** Der rätselhafte Tempelgong findet in Free Haven einen dankbaren Abnehmer.

Wohin  
mit den  
**KNOCHEN?**

**TIP 3:** Die Kannibalen-Knochen, die Sie beispielsweise in der Schmugglerbucht finden, können Sie einem Mann in Rockliffe für 1.000 Goldstücke pro Exemplar verkaufen. Rockliffe ist ein kleines Dorf nordwestlich von Free Haven. Der Verkauf der Knochen beeinflusst allerdings Ihre Reputation negativ.

Wie töte  
ich starke  
**MONSTER?**

**TIP 4:** Die Wände und Türen in den Dungeons von Enroth sind erstaunlich dünn. Wenn Sie vor einem Raum stehen, in dem Monster auf Ihre Abenteurer lauern, zaubern Sie »Ring des Feuers«. Der Spruch

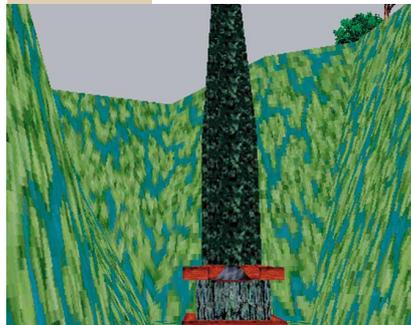


**TIP 4:** Schießen Sie Ihre Pfeile und Zaubersprüche einfach durch die Tür.

geht durch die Mauer und verletzt die Fieslinge, was diese ärgerlich macht. Stellen Sie sich jetzt vor die (geschlossene) Tür, und schießen Sie Pfeile hindurch. Mit dem Spruch »Magisches Auge« lassen sich die Auswirkungen Ihrer Attacken gefahrlos überprüfen.

Was tun die  
**OBELISKEN?**

**TIP 5:** Die Inschriften aller Obelisken ergeben (vertikal gelesen) einen Vers, der die Lage eines Schatzes umschreibt. Sie finden diesen im nördlichen Dragonsand nahe der Mitte der Karte. Halten Sie nach einem großen Stein inmitten kleinerer Felsen Ausschau, und klicken Sie darauf. Achtung: Erst, wenn Sie alle Obelisken haben, können Sie den Schatz finden. Die Tabelle unten zeigt alle Standorte.



**TIP 5:** Die seltsamen Obelisken sind der Schlüssel zu einem riesigen Schatz.

Obelisk	Ort	Obelisk	Ort
1	Sweetwater	9	Sumpf der Verdammten
2	Paradiestal	10	Silver Cove
3	Einsiedlerinsel	11	Schmugglerbucht
4	Kriegspire	12	Iron Fist
5	Blackshire	13	Aalverseuchte Gewässer
6	Dragonsand	14	Nebelinseln
7	Gefrorenes Hochland	15	Neu Sorpigal
8	Free Haven		

Die Rätsel  
der **SCHAT-  
TENGILDE**

**TIP 6:** Drei der vier Fragen der geheimnisvollen Schattengilde sind frecherweise aus Tolkiens Meisterwerk »Der kleine Hobbit« geklaut. Die richtigen Antworten lauten: Fisch (Norden), Zeit (Süden), Dunkel (Osten) und Pfeil (Westen). **GUN**

# Der große Trainingsratgeber

So erreichen die Fähigkeiten ihrer Recken Experten- und Meisterstatus.

Skill	Level	Voraussetzung	Ort	Level	Voraussetzung	Ort
Schwert	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 8, Kavallerist	Blackshire, Mist, Free Haven
Keule	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Darkmoor	Meister	Stufe 8, Stärke 40	Blackshire
Bogen	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 8, Kampfmagier	Burg Kriegspire
Axt	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 8, Snergel getötet	Gasthaus in Darkmoor
Dolch	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 8, Reaktion 40	Burg Stone
Speer	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Mist	Meister	Stufe 8, Kavallerist	Darkmoor
Stab	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Mist	Meister	Stufe 8	Silver Cove
Panzer	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Held	Burg Temper
Ketten	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 10, Kreuzritter	Darkmoor, Neu Sorpigal
Leder	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 10	Burg Stone
Schild	Experte	Stufe 4, 2.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 10	Blackshire
Licht	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Silver Cove	Meister	Stufe 12, Bestmögliche Reputation	Insel nahe Alamos
Dunkel	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Blackshire	Meister	Stufe 12, Schlechteste Reputation	Paradiestal
Körper	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Silver Cove
Geist	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Silver Cove
Spirituelles	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 8, Hohepriester	Burg Ironfist, Mist, Free Haven
Luft	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12, Erzmagier	Mist
Erde	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Silver Cove
Feuer	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Mist
Wasser	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 12	Mist
Kondition	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Ausdauer 30	Rockport
Diplomatie	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 7, Reputation über 200	Burg Stromgard
Fallen entschärfen	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Geschick 30	Burg Stone
Erkennen	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Intelligenz 30	Free Haven
Lernen	Experte	Stufe 4, 1.000 Gold	Burg Ironfist	Meister	Stufe 7, Intelligenz 30	Silver Cove
Meditation	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 7, Charisma 30	Mist
Handel	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 7, Charisma 30	Silver Cove
Sechster Sinn	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Neu Sorpigal	Meister	Stufe 7, Glück 30	Darkmoor
Reparieren	Experte	Stufe 4, 500 Gold	Free Haven	Meister	Stufe 7, Geschick 30	Burg Stone