

Experten-Tips

Might & Magic 6

Macht und Magie machen's möglich: Mit unserer Hilfe fällt Ihnen der Sieg über die Ausgeburten des Bösen leichter.

New World Computings klassisches Rollenspiel Might & Magic 6 fordert mit seinen zahllosen Aufträgen und ständigen Kämpfen auch Hardcore-Rollenspieler. Wir haben für Sie die Profi-Tips der Redaktion zusammengestellt.

Allgemeine Tips

FARBEN-LEHRE

TIP 1: Der Genuß der bunten Flüssigkeiten in den herumstehenden Fässern erhöht ein Attribut permanent um einen Punkt. Die Farben in den Klammern verbessern die folgenden Eigenschaften: Reaktion (Purpur), Ausdauer (Grün), Glück (Weiß), Stärke (Rot), Intelligenz (Orange), Geschick (Gelb), Charisma (Blau). Die schwarze Flüssigkeit ist Gift.



TIP 1: Der Inhalt der Fässer erhöht Ihre Werte permanent.

NPCs finden

TIP 2: Die NPCs bringen viele nützliche Fähigkeiten für Ihre Party mit. Leider ist das Auffinden der Spezialisten zum richtigen Zeitpunkt ein sehr mühsames Unterfangen. Einige Söldner halten sich jedoch



TIP 3: Der hilfreiche Seher ersetzt verlorene Gegenstände.

VERLORENES ersetzen

Die SCHREINE finden

immer in bestimmten Häusern folgender Städte auf: Agenten in Whitecap und Free Haven, Händler in Free Haven und Silver Cove, Instruktoren in Kriegspire und Drachensand. Ein nützlicher Tormeister hat sein Quartier in New Haven aufgeschlagen. Lehrer finden Sie in Silver Cove und Kriegspire, und der einzige stationäre Banker lebt in Drachensand.

TIP 3: Der freundliche Seher verschafft Ihnen großmütig Ersatz, falls Sie einen Gegenstand, der Ziel eines Suchauftrags war, verbummelt haben. Klicken Sie zu diesem Zweck auf die Worte »Ich habe es verloren« am rechten Bildschirmrand.

TIP 4: Der geheimnisvolle Seher nahe Burg Ironfist erzählt Ihnen von den Schreinen und fordert Sie auf, an diesen im richtigen Monat zu beten. Beim ersten



TIP 4: Besuchen Sie den Elektrizitäts-Schrein im Westen von Burg Ironfist während des Monats September.

Besuch erhalten Sie jeweils zehn Punkte permanent zum entsprechenden Attribut addiert. Weitere Visiten bringen immerhin noch drei Punkte Bonus. Die folgende Tabelle gibt Ort, Wirkung und korrekte Besuchszeit der zwölf Schreine an.

Monat	Attribut	Ort
Januar	Stärke	Nordwestlich der Schmugglerbucht
Februar	Intelligenz	Mist
März	Charisma	Insel im Nordwesten von Silver Cove
April	Ausdauer	Burg Whitehaven
Mai	Geschick	Östlich von Free Haven
Juni	Reaktion	Östlich des Sumpfs der Verdammten
Juli	Glück	Insel östlich von New Scorpigal
August	Feuer-Resistenz	Vulkan bei Kriegspire
September	Elektrizitäts-Resistenz	Westlich von Burg Ironfist
Oktober	Kälte-Resistenz	Berge nördlich von Kriegspire
November	Gift-Resistenz	Insel südwestlich von Alamos
Dezember	Magie-Resistenz	Nordöstlich von Blackshire

**Wo ist der
ZIRKUS****GEHEIMER
Dungeon**

TIP 5: Der Zirkus kommt nur einmal pro Jahr. Im April ist er in Blackshire zu finden, im August beim Sumpf der Verdammten und im Dezember an der Schmugglerbucht. Den gesuchten Prinz Nicolai finden Sie direkt im großen Hauptzelt.

TIP 6: Heuern Sie für Ihre Truppe einen Tormeister an. Mit Hilfe der »Fliegen«-Spruchrolle aus der Südwand der Bank in New Scorpigal schweben Sie zum nahen Seeräuberlager. Jetzt wählen Sie den runden-basierten Modus und klicken auf die Nordwand des Turms. Überraschenderweise finden Sie sich plötzlich beim Schrein der Götter in Drachensand wieder. Laufen Sie schnell hinein, ehe die fürchterlichen Drachen Sie rösten. Ein Klick auf den Obelisk in der



TIP 6: Im Programmierer-Dungeon begegnen Sie Jon.

Mitte des Raums verschafft Ihnen einen willkommenen Bonus von 20 Punkten auf alle Werte; ein Klick auf die Wand bringt Sie in den reich mit Schätzen gefüllten Dungeon der Programmierer. Nachdem Sie sich dort

schamlos bereichert haben, teleportiert Sie der mitgebrachte Tormeister nach New Scorpigal zurück. **GUN**

Alle Tränke in Might & Magic 6

Name	Farbe	Effekt	Dauer	Zutaten
Wunden heilen	Rot	+10 Trefferpunkte	—	Witwenbeeren + Flasche
Magischer Trank	Blau	+10 Zauberpunkte	—	Phirnawurzel + Flasche
Energie	Gelb	+10 auf alle Attribute	bis zum nächsten Schlafen	Klatschmohn + Flasche
Level-1-Tränke				
Schutz	Orange	+10 Rüstungsklasse	bis zum nächsten Schlafen	Rot + Gelb
Resistenz	Grün	+10 auf alle Resistenzen	bis zum nächsten Schlafen	Blau + Gelb
Gift heilen	Violett	Heilt Vergiftung	—	Blau + Rot
Level-2-Tränke				
Wiederherstellen	Weiß	Heilt Krankheit	—	Grün + Violett
Extreme Energie	Weiß	+20 auf alle Attribute	bis zum nächsten Schlafen	Orange + Gelb
Heldentum	Weiß	Erhöht den Angriffsschaden um 5	6 Stunden	Rot + Orange
Segen	Weiß	Erhöht den Angriffsbonus um 5	6 Stunden	Blau + Violett
Eile	Weiß	Reduziert die Zeit zwischen 2 Zaubern	6 Stunden	Gelb + Grün
Steinhaut	Weiß	+ 5 Rüstungsklasse	6 Stunden	Blau + Orange
Super-Schutz	Weiß	+20 Rüstungsklasse	bis zum nächsten Schlafen	Orange + Grün
Super-Resistenz	Weiß	+20 auf alle Resistenzen	bis zum nächsten Schlafen	Blau + Grün
Level-3-Tränke				
Göttliche Heilung	Schwarz	+100 Trefferpunkte; 1 Jahr älter	—	Wiederherstellen + Orange
Göttliche Magie	Schwarz	+100 Zauberpunkte; 1 Jahr älter	—	Super-Resistenz + Grün
Göttliche Kraft	Schwarz	+20 Level; 1 Jahr älter	bis zum nächsten Schlafen	Extreme Energie + Violett
Verjüngung	Schwarz	Beseitigt Alterung; -1 auf alle Attribute	Permanent	Extreme Energie + Grün
Level-3-Essenz-Tränke				
Essenz des Geschicks	Schwarz	+15 Geschick; -5 Glück	Permanent	Segen + Gelb
Essenz der Ausdauer	Schwarz	+15 Ausdauer; -1 auf alle Attribute	Permanent	Super-Schutz + Gelb
Essenz der Intelligenz	Schwarz	+15 Intelligenz; -5 Stärke	Permanent	Steinhaut + Blau
Essenz des Glücks	Schwarz	+15 Glück; -5 Geschick	Permanent	Super-Resistenz + Orange
Essenz der Stärke	Schwarz	+15 Stärke; -5 Intelligenz	Permanent	Heldentum + Rot
Essenz des Charisma	Schwarz	+15 Charisma; -5 Reaktion	Permanent	Wiederherstellen + Blau
Essenz der Reaktion	Schwarz	+15 Reaktion; -5 Charisma	Permanent	Eile + Rot