

MIGHT & MAGIC 6: LA CLASSE NON E' ACQUA

Un gran bel gioco come questo meritava una guida dettagliata (tanto bello d'apparire per due volte sul CD! NdfBS), non una semplice soluzione, e come nel caso di Daggerfall ho cercato di mettervi a disposizione tutto il necessario per trarre il massimo del divertimento. Porgo i più doverosi ringraziamenti a Dave Potts e Steve Ainsworth (Dave & Steve, your stuff was great!), autori delle splendide mappe che troverete nella directory apposita: un piccolo capolavoro di cartografia!

Vi segnalo inoltre che, dalla versione leggibile attraverso l'interfaccia, ho tagliato tutte le tabelle e la legenda delle mappe, nel tentativo di renderla più 'leggera' possibile. Per vedere le sezioni 5 e 6 dovrete quindi usare il file MM6full.rtf, presente nella directory del CD dedicata a questa soluzione. Il file Legenda Freehaven.rtf contiene la legenda della relativa mappa, troppo lunga per inserirla nel file grafico.

Dopo qualcosa come cinquanta quest e centodieci livelli, conservo le riserve espresse in sede di recensione sulle trame portate avanti esclusivamente a colpi di quest: a mio parere, un plot di fondo è sempre necessario. Non voglio dire che in Might & Magic VI questo plot non ci sia, semplicemente è troppo annacquato. Delle oltre 50 missioni, alla fine quelle necessarie sono solo quindici! Non mi piace neanche comprare le skill un tanto al chilo, come se fossimo al mercato, ma fortunatamente i difetti finiscono qui, largamente sorpassati da pregi quali l'enormità di Enroth, il livello capillare di dettaglio, la lunghezza matusalemmitica dell'avventura. Basti dire che, per quanto io mi sia sforzato di condensare in questo chilometrico testo tutto quanto di utile vi sia da dire sul gioco, mi è rimasto fuori un sacco di materiale!

Se vi piacciono i GDR, e avete quantomeno un Pentium 200 (scordatevi i requisiti minimi, il Pentium 90 non ce la fa proprio), comprate Might & Magic VI e dite alla vostra ragazza che dovete fare un lungo viaggio...

Alessandro 'RPG' La Spada

COME E' STRUTTURATA LA GUIDA

Come quando fui talmente pazzo da imbarcarmi nella soluzione di Daggerfall, anche stavolta affronteremo il gioco nella sua interezza, cercando di preparare una specie di guida piuttosto che una vera e propria soluzione. Il mio obiettivo è fornirvi un testo da stampare e tenere a portata di mano, cercando di andare avanti da soli in quanto non vi sono enigmi particolarmente criptici quali quelli delle avventure grafiche. Se anche non trovate qualcuno o qualcosa, in linea di massima si tratterà solo di cercare meglio. Sarà importante creare un gruppo equilibrato, affrontare le quest nel giusto ordine e capire con un certo anticipo 'che aria tira', cioè cosa succederà nelle fasi immediatamente successive. Solo così spenderete correttamente denaro e punti abilità, mettendovi nella situazione ideale per risolvere le quest senza fare troppa fatica. Mi scuso per il fatto che gran parte dei nomi di magie, luoghi e personaggi sarà in inglese, ma purtroppo la versione in mio possesso era tradotta al 90%, comprendendo nel 10% mancante i nomi propri.

Partiremo con la creazione del gruppo, passando al combattimento e alla (lunga) lista delle quest. In coda troverete una sezione di tabelle per avere sotto controllo tutti gli elementi del gioco, e infine la legenda delle mappe di Dave Potts e Steve Ainsworth. Stampatele usando l'opzione Adatta alla pagina o Fit to page del vostro programma di grafica, selezionando Landscape invece di Portrait se la mappa è troppo larga per un foglio A4. Vi assicuro che andare in giro per Enroth tenendo questi papiri sulla scrivania sarà molto più facile e divertente!

INDICE

1. *Creazione del gruppo*
2. *Note relative all'esplorazione*
3. *Combattimento*
4. *Elenco delle quest*
5. *Tabelle degli elementi del gioco*
6. *Legenda delle mappe*

1. CREAZIONE DEL GRUPPO

La prima cosa da tenere presente è che in Might & Magic VI non potrete cambiare la posizione dei personaggi durante i combattimenti. Vi state chiedendo cosa significa? Significa che non ha senso scegliere classi e skill nell'ottica di avere due personaggi forti da mettere in prima linea più un guaritore e un mago modello 'cannone magico' da tenere retrovie.

Non potendo usare questa tattica, tanto vale concentrarsi su un party che racchiuda in sé il più ampio ventaglio possibile di abilità.

Personalmente ho creato un gruppo composto da guerriero, arciere, chierico e stregone. Il primo è un lottatore puro che potrà concentrarsi per tutto il gioco nell'accrescimento delle abilità militari. Il terzo e il quarto sono a loro volta utenti magici puri, che per tutto il gioco aumenteranno quel tipo di caratteristiche (in realtà il chierico è leggermente più complicato, perché va usato anche per i rapporti commerciali). Solo queste due classi, inoltre, potranno acquisire la magia della Luce e dell'Oscurezza. L'arciere è un buon mix che consente di combattere e di lanciare incantesimi quando avrete bisogno di un danno sicuro.

Posso facilmente ipotizzare che l'unico elemento di dibattito su queste scelte sarà l'arciere, al quale alcuni preferiscono il paladino. Dipende da come vi comporterete nel gioco: l'arciere è un mix votato all'attacco (guerriero/stregone), il paladino un mix votato alla difesa (guerriero/chierico). Visto che nella serie di Might & Magic si combatte a più non posso, ho preferito votarmi all'offesa, ma si tratta comunque di una scelta personale. Le ripercussioni tattiche che si avranno scegliendo il paladino non saranno poi molto rilevanti. Sconsigliabile infine il druido, che non possiede elementi distintivi.

Per quanto riguarda le skill, vi sono quelle ordinarie e quelle magiche. Tenendo presente che tutte possono essere apprese dagli insegnanti sparsi qua e là per Enroth, eccovi una breve descrizione di quelle ordinarie, con tra parentesi un voto in asterischi. Un solo asterisco significa "inutile a fine pratici", tre vuol dire "fondamentale".

Apprendimento ():** a prima vista sembra essenziale, in quanto aumenta i punti esperienza, ma in realtà finché non la avrete a livello maestro non avrà una grossa influenza. Conviene fare tutto in una volta, prendendola prima di iniziare la fase intermedia del gioco e concentrandovi su di essa per portarla subito a livello master. A quel punto l'effetto si farà sentire. In giro per Enroth potrete assoldare dei seguaci per ottenere gli stessi effetti di quest'abilità, pur senza possederla.

Arco (*):** indispensabile. Prendetela subito con uno o due personaggi, poi andate ad Ironfist per farla imparare anche agli altri, non appena sarete abbastanza forti da affrontare il viaggio (sulla strada troverete un paio di gruppi di mostri).

Armatura di cuoio (*):** utile all'inizio, ma le armature di cuoio verranno presto abbandonate in funzione della cotta di maglia. Gli stregoni possono e devono aumentarla, visto che non andranno mai oltre questo tipo di armature.

Armi antiche ():** questa skill sarà disponibile a Free Haven solo dopo aver completato tutte le missioni dell'Oracolo.

Ascia ():** da prendere e aumentare se avete intenzione di combattere con queste armi.

Bastone ():** vedi Ascia.

Body building ():** aumenta i punti vita, ma all'inizio non è essenziale e può essere presa in seguito, quando non avrete problemi di soldi.

Corazza di piastre ():** all'inizio non avrete né potrete permettervi un'armatura del genere, motivo per cui questa skill sarà inutile. Fateci un pensierino finite le missioni iniziali...

Cotta di maglia (*):** inizialmente non avrete i soldi per comprare una cotta di maglia, ma in seguito sarà l'armatura che indosserete per gran parte del gioco.

Diplomazia (*): io ne ho fatto a meno per tutto il tempo, e non mi sono accorto di niente.

Identificazione (*):** da prendere subito in quanto vi permetterà di identificare gli oggetti da soli, risparmiando ogni volta dalle 40 monete in su.

Lancia ():** vedi Ascia.

Mazza (*):** vedi Ascia. È l'arma migliore per i chierici.

Meditazione (*):** essenziale sì, ma solo per gli utenti magici e non all'inizio del gioco.

Percezione ():** insieme con Trappole vi aiuterà a non farvi del male durante l'apertura delle casse. Inoltre sembra che permetta di cercare nelle pile di teschi senza infettarsi.

Pugnale ():** ai veri combattenti non serve, perché queste armi fanno ben pochi danni. Al limite sarà utile allo stregone.

Riparazione ():** il fai-da-te nei recessi di un dungeon è comodo, ma alla fine è molto più facile avere direttamente una copia dell'oggetto in questione nell'inventario.

Scudo (*):** necessaria, visto che gli scudi danno un bel contributo alla vostra classe d'armatura. Anche quando combatterete con due armi, sarà opportuno avere uno scudo nell'inventario per ogni evenienza.

Spada (*):** vedi Ascia. Tenete presente che le spade, come al solito, sono le migliori armi disponibili per il corpo a corpo.

Trappole (*):** prendetela subito con un personaggio e fate in modo che aumenti, in quanto otto contenitori su dieci sono protetti da trappole. Assoldare un seguace che vi aumenti il punteggio di questa abilità può essere un'ottima idea e vi salverà la vita in più di un'occasione.

Trattativa (*):** fondamentale in quanto vi farà risparmiare un sacco di soldi. Uno dei vostri personaggi dovrebbe svilupparla e fare tutti gli acquisti e le vendite nei vari negozi, ma anche gli altri dovrebbero averla almeno al livello 1.

Personalmente, consiglio di prendere subito almeno Spada, Ascia, Arco, Scudo, Armatura di cuoio, Identificazione e Trattativa. Le altre potrete prenderle in seguito. Concentrate Trattativa e Identificazione sulla stessa persona, possibilmente il chierico, e fate la stessa cosa con Percezione e Trappole, possibilmente dandole all'arciere. Stregone e guerriero, invece, per tutto il gioco dovranno concentrarsi solo sull'aumento delle rispettive skill di magia e combattimento.

Passando alle skill magiche, per le quali ovviamente è necessario tenersi a disposizione qualche scelta, non facciamo giudizi con asterischi perché ogni scuola possiede almeno un incantesimo essenziale. Partite imparando le magie di attacco, ma appena ne avrete la possibilità (diciamo dal decimo livello in poi), acquistate anche le altre.

Acqua

Inizialmente non molto utile, dal ventesimo-venticiquiesimo livello in poi diventerà essenziale grazie a questi quattro incantesimi: Water walk, Enchant Item, Town portal e Lloyd's beacon.

Il primo vi permetterà di camminare sull'acqua, evitando lunghi giri e permettendovi di raggiungere le isole a piedi. Inoltre non subirete più quello strano effetto per cui, se saltando sbagliate la distanza finendo anche parzialmente nell'acqua, subite dei danni.

Enchant item risolverà qualsiasi problema di cassa con un semplice trucco: comprate un oggetto incantabile (armi che valgano almeno 250 monete od oggetti che ne valgano almeno 450), incantatelo e rivendetelo alla stessa persona dalla quale l'avete comprato. Ovviamente vi darà un sacco di soldi in più!

Town portal vi consentirà di uscire in un battibaleno dalle situazioni più intricate, dandovi la possibilità di riposare e ritentare, e Lloyd's beacon ha una funzione duplice: da un lato permette di scappare in un modo simile a Town portal, dall'altro consente di attaccare di sorpresa. Avete presente quei gruppi di nemici che vi riempiono di Fireball prima che riusciate ad avvicinarvi? Effettuate un raid lasciando un po' di segnali nei punti strategici, dopodiché andate a curarvi e, quando i nemici si saranno tranquillizzati, tornate magicamente nel punto segnato. Entrate subito in corpo a corpo e non subirete danni durante l'avvicinamento, spesso una fase cruciale in quanto consente ai nemici di indebolirvi prima ancora dello scontro. Con la conseguenza che il chierico non può più attaccare perché deve curare, lo stregone perde conoscenze un turno sì e uno pure... Insomma, ci siamo capiti.

Date questa scuola allo stregone e portatela a livello maestro prima di iniziare le missioni conciliari: visto che viaggerete molto, Town portal sarà una grossa facilitazione.

Aria

Wizard eye è una delle magie fondamentali, da usare lungo tutto il corso del gioco per avere sempre sott'occhio la posizione dei nemici e, in seguito, dei tesori. Fly sarà utile durante le ultime missioni di promozione e le missioni conciliari, per le quali dovrete recarvi in zone piuttosto pericolose. Static charge va bene per fare qualche danno sicuro nelle fasi iniziali, contro i mostri deboli (io l'ho data all'arciere), Lightning bolt ne è la versione potenziata e va presa quando il vostro livello di Magia dell'Aria sarà tale da usarla a dovere.

Date questa scuola all'arciere.

Corpo

Tutte magie curative, con poche eccezioni. Cure weakness, Cure wounds, Cure disease, Protection from poison e Cure poison vanno prese al più presto possibile, se possibile quando vi state ancora avventurando nei dintorni di Nuova Sorpigo. Harm, Speed, Power e Flying fist torneranno utili a partire dalle missioni conciliari.

Date questa scuola al chierico.

Fuoco

Forse la miglior scuola per iniziare, possiede ottimi incantesimi di attacco quali Fire Bolt, Fireball e Meteor shower. La prima più che utile nelle fasi iniziali del gioco, in quanto colpisce sempre e i danni che provoca aumentano rapidamente. Haste va benissimo per i combattimenti difficili, Protection from fire quando già sapete che il vostro nemico fa uso di questo elemento (questo discorso vale per tutte le magie di protezione contro un elemento specifico, of course). Date questa scuola allo stregone e, in seguito, all'arciere.

Mente

Forse la meno necessaria di tutte le scuole, tutte le sue magie hanno un punto debole. Quelle di attacco (Mind blast, Psychic shock) si possono sostituire con quelle del Fuoco, quelle che hanno effetti illusionistici (Charm, Mass fear, Feeblemind) sono rischiose contro i mostri più potenti, quando avrete a disposizione un solo attacco prima di subire ogni sorta di ferite: meglio affidarsi ai danni certi o alle magie della Terra. È la scuola che ho usato di meno, datela allo stregone.

Spirito

Una scuola dotata di molti incantesimi di potenziamento, sulla quale vi consiglio di investire punti e denaro dal quindicesimo livello in poi. Bless, Heroism e Lucky day vi aiuteranno non poco nei combattimenti (soprattutto Heroism), mentre Healing touch e Resurrection possono rimettere in sesto un party azzoppato da un incontro con un paio di draghi o una trappola particolarmente potente. Procuratevi Turn undead prima di andare nella Palude dei Dannati. Date questa scuola al chierico.

Terra

Questa è la classica scuola che all'inizio non serve a niente e dimostra la sua efficacia contro i mostri più forti, dal sessantesimo livello in su. In queste missioni spesso ci si trova di fronte ad avversari, o anche gruppi di avversari, capaci di fare una valanga di danni in brevissimo tempo, e che quindi vanno abbattuti il più presto possibile. Mentre le altre scuole basano i loro danni sul colpo secco, e quindi i nemici possono sopravvivere se dotati di un'adeguata protezione, la Terra possiede Stun, Turn to stone, Death blossom e Mass distortion, che con un po' di fortuna vi daranno la vittoria in un colpo solo.

Non dimenticate Protection from magic, decisiva nelle missioni caratterizzate dalla presenza di un gran numero di maghi e monaci (spesso riuniti in gruppi misti). Date questa scuola allo stregone.

Luce

Solo il chierico potrà averla. Non c'è bisogno di dirvi che, essendo incantesimi molto potenti, ognuno di essi è a suo modo importante contro i nemici più forti. La scuola nel suo complesso è marcatamente difensiva e di potenziamento delle statistiche.

Tenete presente che, per acquisire il livello maestro, è necessario avere la reputazione al livello saintly, cosa piuttosto difficile condurrete l'avventura in modo normale (usando i templi di Baa e facendo qualche carognata). Eccovi un piccolo trucco per il periodo delle missioni di promozione e conciliari: prendete Magia della Luce, poi fate i bravi e donate a un tempio finché non avrete reputazione rispettabile. Portate a termine alcune quest semplici (ad esempio quella di Lord Newton di Mist, che vi manda a bere da una fontana di Bootleg Bay) per aumentarla rapidamente a livello saintly. Non ci vorrà molto. A questo punto mollate tutto il resto e portate Magia della Luce a livello maestro, dopodiché ricominciate a comportarvi come vi pare.

Oscurità

Questa scuola è prerogativa dello stregone. Va presa per i suoi incantesimi di attacco, decisamente potenti, quali Finger of death e Dragon breath: sfruttatela a fondo quando il vostro stregone sarà abbastanza potente da non scaricarsi con il primo lancio (per aumentare in fretta i punti magia, vi consiglio d'investire un po' di skill points in Meditazione).

2. NOTE RELATIVE ALL'ESPLORAZIONE

Iscrivetevi sempre a tutte le gilde, visto che è là che è possibile trovare le magie e maggior parte delle skill. Quando trovate una cassa o un forziere, apriteli sempre con il personaggio che possiede il più alto livello in Trappole (nel mio caso, l'arciere), visto che l'eventuale esplosione può essere piuttosto dannosa. Eventualmente, assoldate un seguace che vi aumenti questa capacità, come Lesiah Marduk di Mist, ma sappiate che la sua presenza abbasserà la vostra reputazione. Linda Nichils di Bootleg Bay è un altro PNG piuttosto utile, almeno nelle fasi iniziali, in quanto aggiunge due punti a tutte le skill di magia.

Raccogliete i ferri di cavallo, rintracciabili la maggior parte delle volte nelle stalle (ma a me, ad esempio, ne sono cascati sei davanti agli occhi nella piana a ovest del castello di Ironfist). I primi li troverete nella stalla di Nuova Sorpignal. Usandoli su un personaggio questi guadagna due punti abilità, da spendere come preferisce. Il suggerimento ovviamente è di tenerne due o tre a disposizione per quando avrete necessità di aumentare all'istante una certa skill, ad esempio per acquistare un grado di esperto o maestro.

Quando siete in un negozio e dovete comprare o vendere, fate fare tutto al personaggio con il più alto valore di Trattativa. Mettete in pratica il trucco dell'Enchant item a Free Haven, dove tutto costa uno sproposito e quindi vi sarà facile fare degli ottimi affari.

Per fare un po' di soldi all'inizio del gioco, tenete presente che le uova di serpente trovate nel tempio a ovest di Nuova Sorpignal possono essere rivendute a Hejaz Mawsil, nella stessa città, che ve le pagherà ben 300 monete cadauna.

Un altro luogo molto importante per vendere oggetti è l'Ostello di Abdul, che però vi consiglio di visitare solo quando sarete molto, ma molto forti: posizionato nelle Dragonsands, il posto è protetto da una quantità incredibile di dragoni. Ma perché andarci? Quando i vostri personaggi avranno una skill o una caratteristica abbastanza sviluppata da vincere uno dei giochi del circo, rintracciatelo (tra le tabelle ne troverete una con la sua posizione nei vari mesi), partecipate e procuratevi otto piramidi dorate. Quindi andate da Abdul, vi procurerete un armamentario assolutamente spettacolare. L'unico suggerimento che possiamo darvi, per raggiungere il posto, è che è assolutamente necessario volare, visto che una tale quantità di mostri così forti è spesso invincibile anche per un gruppo vicino al completamento del gioco. La miglior strategia sembra sia volare lungo la strada meridionale del Blackshire, atterrare, passare nelle Dragonsands e sperare di essere così fortunati da poter rilanciare Fly prima che i cuccioli notino la vostra presenza.

Sempre nelle Dragonsands si trova un terzo luogo di grande interesse: il santuario degli Dei. Andate a visitarlo, nella zona centro-orientale, in quanto cliccandoci sopra otterrete un grandioso +20 permanente (!) in tutte le caratteristiche.

Un buon modo per raggiungerlo consiste nel volare al lato nord della torre sopra il Covo dei Bucanieri di Nuova Sorpignal e cliccarci sopra: sarete trasportati al tempio, ma non fatelo all'inizio del gioco in quanto non riuscireste a scappare rapidamente e i dragoni vi ridurrebbero in briciole.

Ogni volta che vi troverete in una situazione in cui servono uno o due livelli in più per completare una determinata quest, uscite dalla città e andate in giro per le campagne a devastare i gruppi di nemici. Non sembra, ma in questo modo si ottiene un sacco di esperienza, e se le cose si mettono male si può sempre andare a dormire in una taverna. Al termine del repulisti dovrete essere saliti di livello, e il bottino vi ripagherà dei soldi spesi per il riposo. Questa tattica funziona meglio quando potete volare e, ovviamente, fornisce tanta più esperienza quanto più forti sono i nemici affrontati.

3. IL COMBATTIMENTO

L'engine del combattimento, a suo modo innovativo, permette una gestione rapida o precisa dei combattimenti, a seconda della situazione e di chi avete di fronte. È fondamentale che tutti i personaggi abbiano al più presto un arco e la relativa abilità, in quanto in questo modo potrete infliggere danni anche piuttosto gravi ben prima che i nemici arrivino in corpo a corpo. Nei dungeon caratterizzati da cunicoli potrete avvicinarvi ai nemici finché non vi noteranno e poi arretrare sparando, cioè andando indietro e premendo continuamente il tasto A. Durante l'arretramento non guardate tanto il nemico (tanto la mira è automatica) quanto la mappa in alto a destra, dalla quale potrete capire se state arretrando nella giusta direzione o se state finendo in bocca a un altro nugolo di nemici (la classica situazione in cui il gruppo entra trafelato in una stanza, barriera la porta, poi si gira e vede che ci sono una schiera di paladini armati fino ai denti). Questa tattica è ancora più utile all'aperto, fintanto che i nemici si limitano a frecce esplosive e attacchi magici di poco conto: è il caso di selvaggi, mistici di Baa, uomini lucertola e la maggior parte dei non morti.

Per i nemici che non si avvicinano, tipicamente gli utenti magici e quelli dotati di arco, potete mettere in pratica una sorta di 'mordi e fuggi': vi avvicinate abbastanza per tirare le vostre frecce, poi arretrate rapidamente fuori dal loro raggio d'azione, aspettate di poter tirare nuovamente con tutti e quattro i personaggi e rifate l'operazione. È lungo, ma alla fine paga.

Contro i nemici che attaccano a distanza è sempre meglio arrivare il più presto possibile in corpo a corpo. Questo perché dal venticinquesimo-trentesimo livello in poi il guerriero e l'arciere saranno in grado di fare danni sostanziali, ben maggiori di quelli ottenibili con una freccia, mentre di solito i nemici che attaccano a distanza sono deboli in corpo a corpo. Discorso opposto vale per i titani, che con un sol colpo possono mandare KO un arciere o un chierico piuttosto navigato (i guerrieri almeno una mazzata la sopportano...): non fateli avvicinare!

È molto importante usare il trucco dell'Enchant item, spiegato al paragrafo sulla magia dell'Acqua, per acquistare appena possibile le skill a livello maestro, le migliori armi, una corazza di piastre magica e gli incantesimi più costosi, che poi sono anche i più utili. Non andate oltre le missioni conciliari se i vostri guerrieri non hanno le abilità delle loro armi a livello maestro, in quanto per fare danni sostanziali ai mostri più forti risulta essenziale usare un'arma per ogni mano. Personalmente mi sono trovato bene con spade, asce, mazze e pugnali, mentre ho trascurato lance, tridenti, martelli e bastoni.

Per quanto riguarda gli incantesimi, è opportuno usare il Wizard's eye e i principali incantesimi di miglioramento, quali Precision e Bless, appena entrati in un dungeon. Questo perché la loro durata piuttosto lunga li rende adatti alle

esplorazioni. Le protezioni dalla magia e da un certo tipo di danni, lo Heroism, Haste, Stone skin, Power e Hour of power invece durano di meno, e vanno lanciati appena prima dei combattimenti. Per tarare le vostre protezioni magiche in modo che siano efficaci, salvate e fate un combattimento di prova contro quel o quei particolari nemici.

Inutile dire che il chierico deve sempre avere a disposizione una riserva di punti magia per lanciare un paio di incantesimi di cura, qualora i personaggi venissero indeboliti o avvelenati. Oltre al fatto che in queste condizioni si è ben poco efficaci in combattimento, perché le statistiche vengono pesantemente penalizzate, dopo poco tempo l'effetto non sarà più curabile con una contro-magia e dovrete recarvi a un tempio. Con Town portal e Lloyd's beacon è molto più facile, questo è vero, ma perché complicarsi la vita quando basta lanciare un Cure poison o Cure disease in tempo utile?

Per quanto riguarda i proiettili magici, con ciò intendendo tutte le magie che funzionano tirando un singolo colpo contro il nemico, ricordatevi che per attaccare qualcuno è necessario avere la linea visuale libera. Con linea visuale libera non intendo la possibilità di vedere la sua unghia del mignolo, bensì la piena visibilità del tronco. In caso contrario, il vostro potentissimo fulmine magico (per fare un esempio) andrà a scaricarsi sul muro oppure colpirà lo sfortunello che si trova in mezzo.

Per quanto riguarda le pozioni, vi confesserò candidamente che a parte quelle di cura, reintegrazione dei punti magia e potenziamento temporaneo non ne ho quasi fatto uso: mi dava fastidio andare sempre alla ricerca di boccette e contenitori vuoti. In fondo a questa guida troverete comunque l'elenco completo con tanto di colori, ingredienti ed effetti.

Una volta abbattuto il nemico, non dimenticate di perquisirne il cadavere (basta premere la barra di spazio): talvolta persino ragni e serpenti, anche se può sembrare strano, possiedono oggetti da rivendere!

4. ELENCO DELLE QUEST

Vista la libertà d'azione concessa dal gioco, sarebbe inutile proporre una soluzione scritta come se si trattasse di un'avventura grafica, cioè dall'inizio alla fine. Ciò che farete durante il gioco, i luoghi che visiterete e le persone con cui parlerete (spesso casualmente, ad esempio entrerete in una casa per chiedere informazioni e vi assegneranno una quest) vi faranno percorrere strade anche molto diverse tra loro. Mi sembra dunque più utile offrirvi un elenco delle missioni con relativa descrizione, nell'ordine in cui le ho affrontate io, come hanno fatto tutti coloro che finora hanno pubblicato materiali su Might & Magic VI. Naturalmente è consigliabile mantenere l'ordine proposto, ma se volete fare variazioni personali tenete presente quanto segue: oltre a metterle in ordine, ho diviso le quest in categorie, in modo che sappiate a che 'momento' del gioco si riferiscono: **missioni iniziali**, **intermedie**, **del Consiglio**, **dei cristalli** e **finali**, identificabili come avrete capito dal colore dello sfondo del titolo. Quelle necessarie sono in *italico*, ed è curioso notare che il gioco si potrebbe completare risolvendo solo quindici missioni su oltre cinquanta! In realtà, però, affrontarne la maggior parte risulta necessario per fare esperienza: mica vorrete affrontare i titani al terzo livello d'esperienza, no? Ordunque, se decidete o siete costretti a fare variazioni, cercate di restare all'interno della stessa categoria e non dovrete avere problemi. Se possibile, completate tutta una categoria prima di passare alla successiva. È da notare che le quest finali si attiveranno solo dopo il completamento di tutte quelle precedenti classificate come necessarie. Le missioni per acquisire status nobiliari, che in via di principio non sarebbero necessarie, vanno portate a termine perché oltre a farvi fare esperienza aumenteranno la vostra importanza nella società. Nelle intestazioni che seguono, "Chi" significa la persona che vi assegna la quest, "Dove" è il luogo in cui troverete la persona o l'oggetto per risolverla, "Difficoltà" è un mio giudizio personale partendo dal presupposto che abbiate risolto le quest precedenti, "Note" contiene commenti ed eventuali spoiler.

1. **Portare a destinazione la lettera**

Chi: automatica, all'inizio del gioco.

Dove: taverna di Nuova Sorpigal

Difficoltà: nessuna

Note: trovate la taverna e date la lettera a Potbello, che vi assegnerà un'altra quest.

2. **Portare la lettera al reggente**

Chi: automatica, dopo aver parlato con Potbello

Dove: salone del castello di Ironfist

Difficoltà: facile

Note: l'unica difficoltà sta nel viaggio, visto che sarete ancora deboli e bisogna affrontare un gruppo di goblin e uno di seguaci di Baa. Questi ultimi vanno dribblati, visto che per ora sono troppi per combatterli in corpo a corpo. Dopo esservi arrampicati lungo la salita, andate direttamente da Wilbur Humphrey, che tra l'altro vi darà ben 5000 monete

d'oro. Usatele subito per far sì che tutti i personaggi abbiano la skill Arco (disponibile da Berserker's fury) e la relativa arma!

3. Il codice nel castello di Goblinwatch

Chi: Janice, municipio di Nuova Sorpigal

Dove: castello di Goblinwatch, SO di Nuova Sorpigal

Difficoltà: facile

Note: la pergamena si trova dentro una delle casseforti rintracciabili nella stanza al termine del corridoio immediatamente sulla destra. Attenti al fatto che molte di esse sono protette da trappole! Il codice funziona così: dovrete premere sempre il bottone che apre il portone in primo piano e chiude quello successivo. Se non ci riuscite da soli, sappiate che alla fine si ottiene la parola NILBOG ("goblin" al contrario).

4. Un sacco di cose nel tempio abbandonato di Baa

Chi: Potbello, Buford, Hejaz e Violet (tutti nelle case di Nuova Sorpigal)

Dove: tempio abbandonato, O di Nuova Sorpigal

Difficoltà: media

Note: facendovi un giro per Nuova Sorpigal capirete che qui dentro si possono risolvere quattro quest in una volta sola. Ecco perché il dungeon non è poi così facile, soprattutto a causa del fatto che per la prima volta affronterete dei nemici velenosi... Se potete, prima di entrare fate sì che il vostro chierico abbia Cure poison.

Il candelabro di Potbello si trova da qualche parte nel dungeon, Angela è rintracciabile tornando indietro sulla destra una volta giunti nella seconda grotta, quella successiva alla grotta con la cassa circondata da esplosioni magiche. Le uova di serpente sono in fondo al dungeon, per prendere il cuore della regina dei ragni dovrete prima ucciderla e poi cliccare sul suo corpo, come se voleste esaminarlo. Tenete presente che per recuperare qualcosa dal corpo di qualcuno bisogna sempre cliccare sul cadavere, oppure premere la barra spaziatrice.

5. Da stregone a mago

Chi: Lord Newton, Mist

Dove: Bootleg Bay

Difficoltà: nessuna

Note: la fontana in questione si trova a est della città, più verso il mare che verso l'interno. Tutti i personaggi devono bere, dopodiché tornate da Lord Newton.

7. Salvate Sharryl...

Chi: Frank Fairchild, municipio di Nuova Sorpigal

Dove: covo della Gilda dell'Ombra, nella montagna a NO del castello di Ironfist

Difficoltà: facile

Note: il dungeon è veramente piccolo, inoltre i corridoi sono stretti e vi basterà aprire le porte una ad una mettendo in pratica la tattica dell'arretramento con gragnuola di frecce. Sharryl si trova nella stanza segreta.

7. ...E ora salvate Sherell!

Chi: Carlo Tormini, Free Haven

Dove: tempio di Tsantas, isola a E di Bootleg Bay

Difficoltà: facile

Note: le isole sono raggiungibili via nave o con la magia della Via d'acqua. Dovrete prima di tutto abbattere i cannibali, e poi accedere al tempio in questione, che di per sé non è difficile. Raccogliete le ossa solo se avete bisogno di soldi, perché da un lato vi faranno scendere la reputazione, ma dall'altro potrete rivenderle a Lon Miller (nel villaggio di Rockham) per mille monete al pezzo!

8. Da guerriero a cavaliere

Chi: Lord Temper, castello di Temper, SE di Free Haven

Dove: taverna dell'Orgoglio di Rockham

Difficoltà: nessuna

Note: dovrete solo andare all'Orgoglio di Rockham, taverna a NO di Free Haven, e parlare con Chadwick Blackpoole. La zona è infestata da arcieri del fuoco, evitateli e andrete lisci come l'olio... a parte qualche bruciatura!

9. **La fuga di Nicolai**

Chi: Wilbur Humphrey

Dove: al circo, in località variabile

Difficoltà: da facile a difficile

Note: Nicolai, dopo essersi aggregato a voi, alla prima disattenzione vi lascerà per andarsene tutto solo al circo. Il circo si sposta in base alla stagione, quindi consultate l'apposita tabella in fondo alla soluzione per sapere dove trovarlo. La posizione del circo determinerà la difficoltà della quest, visto che a Bootleg Bay ci sono i selvaggi e nella Palude dei dannati i non morti: una bella differenza! Non ci sono limiti di tempo, quindi sarà bene aspettare il momento più favorevole. Nicolai si trova sempre nella tenda principale.

10. **Le campane dell'armonia**

Chi: Janice, municipio di Nuova Sorpigal

Dove: tempio di Baa, SO del castello di Ironfist

Difficoltà: media

Note: questa zona pullula di seguaci di Baa, dopo averli fatti fuori potrete riposare ed entrare nel tempio. Il dungeon in sé e per sé è facile, ma nella stanza principale troverete una piccola legione di utenti magici capaci di colpirvi da lontano. È questo il punto più problematico della missione: dopo averlo ripulito, lasciate perdere il gong e cercate la porta segreta dietro l'altare. Le campane sono in una stanza segreta.

11. **Il dungeon dello slime**

Chi: Frank Fairchild, municipio di Nuova Sorpigal, oppure Besper al villaggio di Ironfist

Dove: caverne dei dragoni, a S del castello di Ironfist e vicino al tempio di Baa

Note: dopo aver ripulito il dungeon dai nemici umani, lasciate perdere la sezione acquatica in quanto gli slime sono difficili da uccidere e non possiedono tesori di valore. Inoltre, gli slime verdi sono velenosi e gli altri addirittura distruggono i vostri sudatissimi oggetti!

12. **Al servizio del Signore del Fuoco**

Chi: il Signore del Fuoco

Dove: edificio a SE della zona di Bootleg Bay

Difficoltà: media

Note: la quest non viene assegnata da un personaggio in particolare, sarà il Signore del Fuoco a chiedere il vostro aiuto quando entrerete nell'edificio. I mostri del dungeon sono piuttosto facili (goblin e orchi), con l'eccezione di un Varn, che in realtà è il motivo per cui ho assegnato a questa missione una difficoltà media.

Prima di usare i teletrasportatori controllate sempre di avere dell'ambra. Ripetete il controllo dopo l'arrivo, visto che certe volte l'ambra si consuma durante il tragitto.

13. **Da chierico a prete**

Chi: Anthony Stone, villaggio di Hargraeve, SE di White Cap

Dove: Free Haven

Difficoltà: facile

Note: l'unico problema della missione sta proprio nel farsela dare. Per raggiungere il castello di Stone, infatti, bisogna superare le montagne e si possono usare due modi: volare con l'apposita magia, che ormai dovrete possedere, oppure fare tutto il giro da Free Haven o Silver Cove. Nel primo caso dovrete dribblare un sacco di arpie. Quando avrete ricevuto l'incarico, andate a Free Haven e date un'occhiata alle nostre mappe per capire dove si trovano il tagliapietra e il carpentiere. Portateli al tempio in rovina e il gioco sarà fatto!

14. **Catturate il principe dei ladri!**

Chi: Anthony Stone, villaggio di Hargraeve, SE di White Cap

Dove: fogne di Free Haven

Difficoltà: facile

Note: missione del Consiglio. I problemi stanno tutti all'inizio e sono gli stessi della missione 12, per il resto date un'occhiata alla mappa di Free Haven per sapere come accedere alle fogne.

15. Il cristallo nel tempio

Chi: Winston Schezar

Dove: Tempio del Pugno, zona O di Bootleg Bay

Difficoltà: media/difficile

Note: il dungeon è patetico, ci sono persino i topi e voi dovrete essere ben oltre il ventesimo livello! Purtroppo, però, per portare a termine la missione dovrete scontrarvi anche con un paio di monaci assolutamente fortissimi. Potete tentare di farli fuori, tornare quando sarete più forti, oppure cercare di dribblarli. Per distruggere il cristallo cliccategli sopra, come se voleste prenderlo.

16. I prezzi delle scuderie

Chi: Loretta Fleise, Silver Cove

Dove: le scuderie di molte città

Difficoltà: facile

Note: missione del Consiglio. Prima di affrontarla, guadagnatevi il livello di maestro nella Magia della Luce come spiegato nell'apposito paragrafo, visto che il completamento della quest vi farà scendere la reputazione. Procuratevi l'incantesimo Town portal, se non l'avete già, e usatelo per passare di città in città. Spesso le troverete infestate da mostri ancora troppo forti per il vostro livello attuale, quindi preparatevi a correre!

17. Da arciere a mago da battaglia

Chi: Stromgard, E di White Cap

Dove: Icewind keep, SO di White Cap

Difficoltà: media

Note: per raggiungere la fortezza è consigliabile volare, visto che la zona pullula di nemici. Portatevi sopra la loro testa e bombardateli di magie, le più efficaci saranno Meteor shower e Star shower (contro gli arcieri le magie del fuoco hanno un'efficacia ridotta). Quando avrete ripulito i dintorni, atterrate ed entrate nel dungeon, che di per sé non è difficile. Non fatevi distrarre e tenete presente che l'obiettivo finale è recuperare le chiavi.

18. Da mago da battaglia a mago guerriero

Chi: Stromgard, E di White Cap

Dove: cinque torri dei dragoni

Difficoltà: facile

Note: per risolvere questa missione dovrete aver finito la numero sedici. Visitate le varie torri avvalendovi dell'incantesimo Town portal e premete i pulsanti rossi sulle stesse per attivarle.

19. In cerca dell'eremita

Chi: Stromgard, E di White Cap

Dove: rifugio dell'eremita, catena delle montagne di Kriegspire

Difficoltà: media

Note: missione del Consiglio. Dopo aver ricevuto l'incarico, raggiungete Kriegspire e attivate il Wizard's eye per individuare i nemici. Lanciate Fly e volate dritti al rifugio dell'eremita, visto che fermandovi a combattere non ne verrete più fuori. Parlate con lui e poi tornate da Stromgard.

20. Da druido ad arci druido

Chi: Loretta Fleise, Silver Cove

Dove: isola a N di Silver Cove

Difficoltà: media

Note: l'obiettivo è andare a pregare nel circolo di pietre, tenendo presente che gli unici giorni in cui è attivo sono il 20 marzo, 21 giugno, 23 settembre e 21 dicembre di ogni anno. La zona è infestata dai gargoyles, che sono degli avversari veramente duri grazie a una grande resistenza alla magia e (solo quelli di diamante) una certa immunità ai danni fisici. Se per caso non ce l'aveste, ma giunti a questo punto sarebbe molto strano, procuratevi Cure paralysis prima di iniziare la missione, in quanto la paralisi è conseguenza tipica dell'attacco di un gargoyle.

21. Da mago guerriero ad arcimago

Chi: Lord Newton, Mist

Dove: dungeon nella zona SO di Castle Irofist

Difficoltà: media

Note: il cristallo di Terrax è protetto da una sequela di non morti, alcuni inoffensivi (gli scheletri), altri pericolosi (i fantasmi, che quando vanno a segno vi fanno invecchiare). Assolutamente essenziale l'utilizzo di Town portal e Lloyd's beacon, inoltre tenete presente la possibilità di usare l'arretramento con gragnuola di frecce in questi lunghi corridoi. Il nemico finale, un lich, non andrà giù tanto facilmente.

22. Lo scudo di Wilbur

Chi: Wilbur Humphrey, castello di Ironfist

Dove: zona S di Blackshire

Difficoltà: media

Note: missione del Consiglio. Per risolverla dovrete trovare lo scudo di Humphrey, nascosto in una cassa abbandonata nella zona meridionale di Blackshire. Per aprirla è necessario prima di tutto liberarsi di tutti i lupi mannari della zona, e in seguito avere almeno 7 in Trappole (ovviamente basta che ce l'abbia il personaggio che prova l'apertura).

I lupi mannari sono piuttosto fastidiosi, in quanto i più deboli trasmettono malattie, mentre i più forti arrivano a far svenire un personaggio con un sol colpo e a distruggere le sue armi e armature. Non fateli avvicinare!

23. Nella fortezza dei dragoni

Chi: Zoltan Phelps, Free Haven

Dove: fortezza dei Dragoni, vicino al castello di Lord Temper, a S di Free Haven

Difficoltà: media

Note: nessuna. Entrate nel dungeon e fate fuori tutti, tenendo presente che l'obiettivo finale è recuperare Mordred.

24. Da paladino a crociato

Chi: Charles D'Sorpigal, municipio di Free Haven, e Wilbur Humphrey, castello di Ironfist

Dove: avamposto degli Elmi d'argento, SE di Mist

Difficoltà: Media

Note: la conformazione del dungeon si presta più che bene all'ormai collaudata tecnica della gragnuola di frecce. I nemici più potenti sono i monaci, per i quali sarà opportuno predisporre delle difese magiche. Dopo avere ucciso tutti i nemici, cercate le prove della loro colpevolezza per poi darle a Charles D'Sorpigal. Salvate Melody Silver, che si trova in una stanza segreta, e portatela da Wilbur Humphrey per risolvere la missione affidatavi ormai molto tempo fa (salvare una damigella in pericolo). Perquisite a fondo il dungeon e non lasciatelo senza la chiave della forgia di Gharik, qui nascosta ed essenziale per risolvere la quest numero 34.

25. Da grande druido ad arcidruido

Chi: Loretta Fleise, castello di Silver Cove

Dove: tempio della Luna, zona NO di Free Haven

Difficoltà: media

Note: appena entrati nel tempio, lanciate le vostre magie di precisione e protezione magica mantenendole attive per tutto il tempo. Dovrete possedere sia Cure poison che Stone to flesh, visti i malefici effetti delle ferite dei cobra e dei gorgoni. Avanzate attaccando da lontano appena possibile, schivate i proiettili magici dei monaci e cercate di non utilizzare il combattimento a turni: i cobra tendono a mettersi in mezzo, rendendovi impossibile colpire con le magie i nemici veramente pericolosi.

Gli altari vanno visitati a mezzanotte e in quest'ordine: Vita, Accuratezza, Valore, Resistenza, Velocità, Fortuna.

26. Da prete ad arciprete

Chi: Anthony Stone, White Cap

Dove: tempio del sole, una delle due isole a E di Bootleg Bay

Difficoltà: media

Note: dopo aver raggiunto il tempio, ripulite i dintorni e fate fuori il gruppo di bellicosi monaci che vi attende appena entrati. Uscite, riposatevi, rientrate e fate tutto il resto. I monaci vanno affrontati immediatamente in corpo a corpo, visto che in caso contrario dispongono di proiettili magici piuttosto incisivi. La missione è classificata come "media" a causa della presenza del re dei minotauri, che può uccidere i vostri personaggi con un colpo solo. Affrontatelo solo se avete un livello di esperienza medio intorno al 30°. Dopo averlo ucciso o evitato, tanto a fini pratici è la stessa cosa, prendete il calice e portatelo al tempio di Free Haven. Quindi andate da Stone a ricevere la promozione.

27. Da crociato a eroe

Chi: Wilbur Humphrey, castello di Ironfist
Dove: palude dei Dannati, a N del villaggio di Darkmoor
Difficoltà: difficile

Note: attraversare la palude dei Dannati dovrebbe essere abbastanza facile, ora che il vostro gruppo è molto più forte dei non morti che la infestano. Il drago in sè e per sè, invece, è un osso molto duro, che può essere affrontato in qualsiasi momento del gioco ma che possiede qualcosa come 800 punti vita e una serie di attacchi molto pericolosi. Ecco perché l'ho lasciato per questo momento... Visto che si tratta dell'unico nemico di tutta la quest, non abbiate remore e tirategli tutto il meglio che avete.

28. La tomba di Ethric

Chi: Cartman, municipio di Free Haven
Dove: tomba di Ethric, zona SO di Free Haven
Difficoltà: difficile

Note: inizialmente il dungeon vi sembrerà uno zuccherino, ma quando arriverete nella zona dei lich, vedremo se sarete ancora della stessa opinione! Attenzione al fatto che i lich minori (lesser lich) annullano le magie di protezione, e sia i loro attacchi che quelli dei lich maggiori (power lich) tendono a finire addosso al personaggio più debole, cioè lo stregone.

29. L'altare dei druidi

Chi: Eleanor Vanderbilt, Silver Cove
Dove: il Monolito, zona SW di Silver Cove
Difficoltà: media/difficile

Note: in questo dungeon troverete gli elementali della terra, arcigni ma prevedibili, e i gargoyle, che come avete visto sono piuttosto pericolosi. Cercate di attaccarli da lontano e fateli fuori appena potete.

30. Che stanza del diavolo!

Chi: Lord Temper, castello di Temper, zona SE di Free Haven
Dove: avamposto del Diavolo, zona O delle montagne di Kriegspire
Difficoltà: difficile

Note: missione del Consiglio. A livello concettuale questa missione è una delle più semplici del gioco, tenendo presente che l'avamposto è costituito da una singola stanza... Ma quanti mostri!

La pratica dimostra che ci sono due modi per raggiungere l'obiettivo: entrare con un gruppo piuttosto forte, e combattere lo scontro, oppure correre come dei matti nella speranza di prendere i piani prima che i demoni prendano voi. Se optate per la prima soluzione, lanciate preventivamente tutte le magie che conoscete e usate sui demoni non tanto quelle che fanno danni, quanto quelle capaci di levarli di torno pur senza danneggiarli: paralisi, pietrificazione, veleno. Quest'ultima, se posseduta a livello maestro, risulta decisamente efficace pur essendo teoricamente di basso rango.

31. Alla ricerca di Snergle

Chi: Avinril Smithers, zona E del villaggio di Darkmoor
Dove: miniere di Snergle, zona E di Darkmoor, e caverne di Snergle, zona NO di Castle Ironfist.
Difficoltà: media/difficile

Note: la prima metà della quest si svolge nelle miniere di Snergle, nelle quali non dovrete avere problemi. La seconda metà, nella caverne di Snergle, è anch'essa tutto sommato gestibile, fatta eccezione per lo scontro nella caverna finale: mentre cinquanta signori dei nani vi attaccheranno da davanti, un'altra trentina arriverà alle vostre spalle! Anche un gruppo piuttosto forte non può sopravvivere a un attacco del genere, quindi usate questa strategia: usate il Segnale di Lloyd nella caverna immediatamente precedente, proseguite per far comparire i nani alle vostre spalle, e poi utilizzate la magia per riportarvi al segnale. In questo modo, per quanto i nani siano moltissimi, quantomeno li avrete tutti davanti. Raccomandato l'utilizzo intensivo di Meteor e Star shower.

32. Da cavaliere a campione

Chi: Lord Temper, castello di Temper, zona SE di Free Haven
Dove: castello del Signore della Guerra, zona NO di Silver Cove
Difficoltà: media/difficile

Note: i nemici più difficili di questo dungeon, e che gli fanno guadagnare la qualifica di difficile, sono i Cavalieri della Morte, che grazie a una classe d'armatura ai limiti dell'impossibile vanno uccisi facendo ampio ricorso alla magia. Ricordatevi l'utilità del veleno, se posseduto a livello maestro. Teoricamente è possibile tornare da Lord Temper appena sarete in possesso della lettera, anche senza sconfiggere il Signore della Guerra, ma il mio consiglio è di restare e ripulire per bene tutto il dungeon: qui dentro troverete più soldi e ricchezze di qualsiasi altra località visitata finora.

33. **Emmanuel**

Chi: Joanne, municipio di Blackshire

Dove: tempio del Serpente, isola nel lago a E di Blackshire

Difficoltà: media/difficile

Note: il dungeon è pieno di trappole, che comunque fanno pochi danno rispetto a quella che dovrebbe essere la forza del vostro party (fate attenzione se state tentando la quest in anticipo). I gorgoni vanno eliminati a distanza, in quanto se si avvicinano possono pietrificare i personaggi, e il drago dorato finale va preso con le pinze.

34. **In cerca dei piedistalli**

Chi: Twillen, municipio di Blackshire

Dove: varie locazioni

Difficoltà: media

Note: nessuno dei luoghi che state cercando è raggiungibile con il Town portal, quindi dovrete usare i piedi. I piedistalli si trovano a NE in Sweetwater, NO in Kriegspire, S nelle Dragonsands, SO nella palude dei Dannati, N in Bootleg Bay, e sono sempre visibili sulla mappa. Intanto che andate in giro, cogliete l'occasione per fare esperienza distruggendo i gruppi di nemici incontrati. Siate rapidi nelle zone obiettivamente pericolose quali le Dragonsands.

35. **Il covo dei lupi mannari**

Chi: Maria

Dove: dungeon a S di Blackshire

Difficoltà: media

Note: prima di affrontare questa missione, fate in modo che tutti i personaggi abbiano Apprendimento a livello maestro. Questo sotterraneo, infatti, di per sé non difficile, vi darà la possibilità di scalare qualcosa come sei livelli di esperienza, progresso non indifferente in vista della difficilissima quest che affronterete subito dopo.

Evitate il contatto fisico con i lupi mannari e con gli slime, visto che i primi con un sol colpo possono farvi svenire o ammalare, e sia loro che gli slime sono in grado di distruggere gli oggetti dei personaggi colpiti. Da ciò deriva l'ovvio consiglio di procurarsi tutte le contromagie necessarie. In alcuni punti i lupi mannari si rigenerano automaticamente, motivo per cui non dovrete stupirvi se ve li troverete in mezzo ai piedi anche quando credevate di aver sgombrato l'area. Quando troverete la perla, datela a Balthasar per poi entrare nell'ultima area del dungeon.

36. **La forgia di Gharik**

Chi: Lord Newton, Mist

Dove: isola a NE di Nuova Sorpigel

Difficoltà: difficile

Note: missione del Consiglio. Si dice che la forgia di Gharik sia la quest più difficile di tutto il gioco, ed è questo il motivo per cui vi ho suggerito di sfruttare a fondo l'allenamento consentito dalla quest numero 33. Per tentarla dovrete possedere l'apposita chiave, rintracciabile nella quest numero 22.

Siate pronti a correre avanti, indietro e lateralmente per evitare gli attacchi magici dei nemici intanto che li riempite di frecce, inoltre fate attenzione alle palle di fuoco e ai rivoli di lava.

L'ultima stanza, piena di maghi e di elementali del fuoco, è un vero e proprio incubo: i maghi sono immuni al fuoco e all'elettricità, gli elementali subiscono danni solo da acqua ed elettricità. Proteggetevi con tutte le magie che conoscete e provate ad ucciderli da lontano, avvalendovi delle frecce.

Un'altra buona strategia si basa sul Segnale di Lloyd: fate una corsa nella stanza seminando segnali qua e là, dopodiché fuggite, rimettetevi in sesto (difficilmente la farete franca senza subire neanche un colpo) e tornate a dare un'occhiata.

Prima o poi i nemici si avvicineranno a un segnale, al che vi teletrasporterete e sarete subito in corpo a corpo. Non dovendo subire le ferite causate da quella specie di forca caudina che è la corsa contro i proiettili magici, potrete danneggiarli per bene, e quando vi accorgerete che le cose volgono al peggio scapperete a fare un riposino.

Avrete capito che per recuperare la clessidra ci vuole un gruppo piuttosto forte e ben dotato dal punto di vista magico, dunque vi sconsiglio di tentare la forgia di Gharik in anticipo sui tempi previsti.

37. **Il Traditore!**

Chi: Wilbur Humphrey, castello di Ironfist

Dove: zona NE del villaggio di Kriegspire

Difficoltà: difficile

Note: missione del Consiglio. Globalmente la difficoltà è la stessa della forgia di Gharik, ma la vostra forza ormai sarà aumentata e quindi ve la caverete più rapidamente. Per aprire molte delle porte è necessario avere almeno 8 in Percezione, una volta all'interno non sarà più necessario indossare il mantello di Baa. Toccate il faccione nell'arena principale per guadagnare 50.000 punti esperienza per volta, ma state attenti in quanto, ogni volta che lo farete, la reputazione scenderà di una categoria (con tanti saluti alla possibilità di arrivare a saintly e guadagnarsi la magia della Luce a livello maestro). Fate ricorso a tutte le magie protettive che conoscete prima di affrontare il piccolo esercito di maghi, chierici e druidi. L'oggetto che vi consentirà di smascherare Slicker Silvertongue si trova in un baule, accessibile dopo aver recuperato le due chiavi in possesso, rispettivamente, dell'Arciprete e dell'Arcimago. Una volta che avrete finito, preparatevi a incontrare l'Oracolo.

38. **L'enigma degli obelischi**

Chi: nessuno

Dove: questo è uno spoiler, provateci da soli!

Difficoltà: media

Note: prima di tutto, questa missione non è risolvibile senza aver preventivamente completato tutte le necessarie indicate in precedenza.

In ognuna delle quindici zone di Enroth si trova un obelisco, sempre visibile sulla mappa in quanto luogo d'interesse. Toccandoli noterete che su ognuno di essi è iscritto un messaggio più o meno criptato. Di seguito trovate l'elenco completo, a sua volta seguito dalla soluzione. Il cambio di font è già un piccolo suggerimento:

```
1.  Itotectthothesaip
2.  nhrh_aherheatvdi
3.  _etecpe_ersoede
4.  t_haat_lt_en_lc
5.  hd_scawehsfdewee
6.  erbthIeaeuu,_o'd
7.  _ay,enIs_nn_ans_
8.  lg____gts_cln;__
9.  aoflo'h.hbtid_p_
10. nnaifnt_ieif_tu_
11. d_re_e_Hpfotyhz_
12. _t_staoI_on_oiz_
13. oon_htfdorstusl_
14. f_oteh__fe_h__e_
15. _nrh__tf__cehr__
```

Veramente non ce la fate? Basta mettere i quindici messaggi uno sotto l'altro, una colonna per ogni lettera, e poi leggere in verticale partendo dalla prima colonna a sinistra. Otterrete "In the land of the dragon to north by far northeast, lies the cache of the captain 'neath the weight of the least. Hid for the ship of the sun before her functions ceased, lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced."

Il che significa che dovrete andare nella zona centro-settentrionale delle Dragonsands, cercare una particolare conformazione formata da una roccia grande in mezzo a delle rocce più piccole, cliccare sulla roccia più grande e... sorpresa!

39. **Il nemico dentro**

Chi: voi stessi

Dove: Paradise Valley, Sweetwater

Difficoltà: media/difficile

Note: questa missione vi permetterà di portare la magia Oscura a livello maestro. Dovrete trovare l'insegnante giusto nel villaggio di Sweetwater, purtroppo occupato dai titani. Se volete evitare frequenti e dolorosi scontri, avvaletevi della mappa disponibile nella directory di questa soluzione; in caso contrario sfoderate il libro delle magie e intanto che andate di casa in casa evitate di farvi raggiungere dai nemici.

40. **Alla ricerca del cristallo Alpha**

Chi: Oracolo, Free Haven

Dove: Tempio supremo di Baa, isola dell'Eremita

Difficoltà: facile

Note: andate da Wilbur Humphrey e chiedetegli della Queen Catherine. Quando sarete sull'isola, liberatevi prima possibile dei titani ed entrate nel tempio, che avrebbe potuto essere una sfida se l'aveste affrontato una decina di quest fa. Ora avete il sacrosanto dovere di finirlo a occhi chiusi e con le mani legate, tenendo presente che contro chierici, elementali del fuoco e demoni è sempre meglio il corpo a corpo piuttosto che affidarsi alle magie.

41. *Alla ricerca del cristallo Beta*

Chi: Oracolo, Free Haven

Dove: isola a N di Alamos

Difficoltà: difficile

Note: una volta tanto la difficoltà non dipende dai combattimenti quanto dai puzzle. Il cristallo è vicino all'ingresso del dungeon, ma è inaccessibile e per passare dovrete fornire una password. I pezzi dell'indovinello sono segnati sugli alberi qua e là per il castello. Se volete fare da soli, trovateli e decifrate l'enigma, altrimenti continuate nella lettura:

- la terza lettera è A
- la quarta lettera è R
- la prima lettera è J
- la seconda lettera è B
- la quinta lettera è D

Ne deriva che la password è JBARD. A un certo punto dovrete arrivare in una zona nella quale vi renderete conto di dover salire, ma non capirete come: potrete usare la magia Jump oppure tornare nella sala precedente e andare verso nord, trovandovi in un vicolo cieco che in realtà non lo è. Cliccate sul pavimento e scoprirete che si tratta di un ascensore.

42. *Alla ricerca del cristallo Epsilon*

Chi: Oracolo, Free Haven

Dove: Kriegspire

Difficoltà: media/difficile

Note: andate al castello di Kriegspire e preparatevi ad affrontare un sacco di minotauri, mostri piuttosto pericolosi in quanto in grado di affondarvi anche con un colpo solo (una forza da paura!). Fortunatamente il dungeon è piccolo e i mostri tendono ad attaccare in gruppi, consentendovi di tenerli sotto controllo.

Se cliccate sulle varie torce, dietro alcune di esse troverete ben 15.000 pezzi d'oro, inoltre trovando l'uovo ingioiellato risolverete una quest minore, assegnata da Emile Lime di Kriegspire.

43. *Alla ricerca del cristallo Delta*

Chi: Oracolo, Free Haven

Dove: Darkmoor

Difficoltà: difficile

Note: se la forgia di Gharik è la quest più difficile del gioco, questa viene subito dopo... Prima di iniziarla, fate un giro in città per farvi assegnare un'altra missione la cui soluzione si trova qui dentro (distruggere il libro dei lich).

Prima di tutto, Wizard's Eye non funzionerà per niente e lo stesso vale per la vostra Percezione, che per quanto sia alta non vi eviterà di incappare nelle trappole. Aggiungete a tutto ciò la grandezza del dungeon e capirete come sia facile perdersi.

Dal punto di vista degli aiuti magici, oltre a Wizard's Eye anche Hour of Power non funziona e lo stesso vale per altre magie, che potenziano o proteggono (non le ho provate tutte, ma vi consiglio di non sperarci troppo...).

Considerato che gli occhi volanti sono resistenti, pur non facendo gravi danni, il vero problema è la mostruosa quantità di lich. Contro questi mostri le magie che causano danni sono più o meno inutili, quindi è meglio affidarsi al Turn Undead. Ciò detto, anche sfruttandolo a fondo suderete sette camicie per sconfiggere il battaglione che vi aspetta nell'ultima stanza.

44. *Il cubo nei meandri di Varn*

Chi: Oracolo, Free Haven

Dove: Varn, Dragosands

Difficoltà: difficile

Note: una volta recuperate le quattro parti del cristallo, comincerete la serie di missioni che vi porteranno allo scontro finale. Una sola di esse è da considerarsi facile, e purtroppo non è questa.

Una volta entrati in Varn per recuperare il cubo, dovrete affrontare essenzialmente due tipi di mostri: i guardiani di Varn e i geni. I robot di questo dungeon sono pochi e deboli.

I geni hanno poteri diversi a seconda della loro classe. Globalmente possono addormentare e causare paura, sono parzialmente immuni alla magia e alcuni di essi, gli efreet, sono immuni anche al fuoco. Contro questi mostri abusate pure del Dragon's breath (naturalmente non tiratelo sugli efreet!) e di tutte le magie che fanno danni diretti.

I guerrieri di Varn veramente pericolosi sono i guardiani, le altre due classi non sono così forti. I guardiani sono immuni alle magie, a eccezione di Shrapmetal, Rock blast e Implosion, distruggono le armi e possono lanciare magie per attaccarvi da lontano. Andategli sotto e buttatevi già a spadate quanto prima possibile.

La grandezza del dungeon provoca anche in questo caso qualche problema di orientamento, comunque la cassa con il cubo si trova nella zona a NO della piramide. I codici che dovrete dare quando vi saranno richiesti sono, a mio modesto avviso, una vera caduta di stile del gioco. Per qualcuno sono un simpatico 'easter egg', per me sono solo un modo di spezzare l'atmosfera. In pratica si tratta dei nomi rovesciati di alcuni personaggi di Star Trek: KCOPS, ULUS, ARUHU, YTOCS, YOCCM, KRIK.

45. Chi di blaster ferisce...

Chi: Oracolo, Free Haven

Dove: Oracolo

Difficoltà: difficile

Note: lo scopo della missione è procurarsi i blaster, che torneranno utili nella missione finale, grazie alla possibilità di sparare molto più velocemente di qualsiasi altra arma rintracciabile nel gioco. In realtà, però, procurarseli non sarà così semplice: ogni volta che i terminator vi fanno fuori, il personaggio può non solo essere ucciso ma anche distrutto, rendendo necessaria la magia di Resurrezione per riportarlo in vita. I templi non possono fare nulla, a parte quello da voi stessi costruito in Free Haven, anche se ovviamente fare avanti e indietro in continuazione alla fine sarebbe frustrante.

Prima di entrare mettete tutto il denaro in banca, in modo di non perderlo in caso di distruzione di uno o più personaggi, e portate la skill di Riparazione al livello maestro (o assoldate un PNG con tale abilità), per poi usarla sugli oggetti danneggiati dai robot.

46. La liberazione di Archibald

Chi: Oracolo, Free Haven

Dove: castello di Ironfist

Difficoltà: facile

Note: siamo alle battute finali. Andate al castello e parlate con Nicolai, poi andate al pozzo nella zona a NO e prendete il terzo occhio. Tornate da Nicolai e fatevi dare la campana, andate in cima al castello e liberate lo zio Archibald. Prima di andare allo Hive, assicuratevi di avere la sua pergamena.

47. Fine di una saga

Chi: nessuno

Dove: Hive, Sweetwater

Difficoltà: difficile

Note: prima di entrare preparatevi per bene e comprate tutto ciò che ancora vi manca, visto che una volta all'interno non potrete riposare e non funzioneranno né Town portal né Lloyd's beacon. I blaster saranno un ottimo aiuto e non abbiate paura di usare le magie che fanno danni diretti. Quando raggiungerete la regina, tenetevi pronti a una grande...

delusione! In realtà non è niente di speciale (non prendetemi alla lettera, se il party non fosse forte vi distruggerebbe in un secondo), e l'unica difficoltà consisterà nella contemporanea presenza degli altri mostri. Usate ancora una volta i blaster, le magie che fanno danni diretti, qualche spadata se i mostri si avvicinano troppo, e ne verrete fuori con relativa facilità.

48. Life goes on...

Chi: nessuno

Dove: ovunque

Difficoltà: nessuna

Note: avete concluso il gioco e siete veramente fortissimi, ma... Perché vi siete seduti? A Enroth ci sono ancora un sacco di cose da fare, a cominciare dalle quest lasciate indietro e da quelle che non ho citato per il semplice motivo che non le ho concluse nemmeno io (sono giustificato dal fatto che, come abbiamo visto, non erano necessarie). Un'impresa

piuttosto gratificante sarebbe ripulire le Dragonsands, oppure trovare il dungeon segreto predisposto dalla Nuova World Computing... Insomma, buona continuazione!

5. TABELLE DI TUTTI GLI ELEMENTI DEL GIOCO

Questa sezione contiene le tabelle relative a praticamente tutti gli elementi di Might & Magic VI per i quali può essere utile una tabella. Vi consiglio fortemente di stamparle e di tenerle a portata di mano durante la partita, soprattutto nelle sessioni in cui dovrete viaggiare.

A. Skill

Cominciamo con la madre di tutte le tabelle, ossia la posizione degli insegnanti delle varie skill. Nella colonna di sinistra avete le abilità, in ordine alfabetico, sulla destra le zone dove è possibile acquistare i diversi livelli. È indicato anche l'edificio, seguito da un numero che vi permetterà di rintracciarlo sulle mappe (le mappe si trovano sul CD, nella directory dedicata a questa soluzione). La dicitura "non mostrato" significa che non troverete quel posto sulla mappa, e che quindi dovrete usare la descrizione per trovarlo da soli.

Skill	Livello normale <i>(edificio + pos./num.)</i>	Livello esperto <i>(edificio + pos./num.)</i>	Livello maestro <i>(edificio + pos./num.)</i>
Apprendim.	Mist, varie Gilde (22, 28, 21)	Nuova Sorpigal (2)	Silver Cove (20)
	Free Haven, varie locazioni (49, 54, 55, 56, 69)	IronFist (6)	
Arco	Ironfist, Berserker's Fury (27)	Ironfist (25)	Castle Kriegspire, sopra il castello (non mostrato)
	Mist, Duelist's Edge (10)	Castle Stromgard (1)	
	Free Haven, Duelist's Edge (6)		
	S. Cove, Berserker's Fury (21)		
Armatura di cuoio	N. Sorpigal, Blades End (16)	Ironfist (32)	Castle Stone (10)
	S. Cove, P. Services (42)	Mist (8)	
	Blackshire, G. Contrabb. (19)		
Armi antiche	Free Haven, terminale nel centro di controllo	N: Sorpigal, penisola a a NE della città (non mostrata)	Paradise Valley
Ascia	N. Sorpigal, Blades End (16)	Ironfist (19)	Darkmoor (1), dopo la morte di Snegle
	White Cap, Blade's End (4)	Darkmoor (4)	
Bastone	N. Sorpigal, Blades End (16)	Nuova Sorpigal, penisola a a NE della città (non mostrata)	Silver Cove, vicino all'obelisco (non mostrato)
	White Cap, Blades End (4)	Mist (18)	
Body Building	Mist, Duelist's Edge (10)	N. Sorpigal (22)	Free Haven, NO della città (non mostrato)
	Free Haven, Duelist's Edge (6)	Ironfist (2)	S. Cove, Gilbert Hammer
Armatura a piastre	Ironfist, Berserker's Fury (27)	IronFist (32)	Free Haven, sul castello di Temper (non mostrato)
	S. Cove, Berserker's Fury (21)	Free Haven (12)	
Cotta di maglia	Ironfist, Berserker's Fury (27)	Ironfist (34)	
	Mist, Duelist's Edge (10)	Bootleg Bay (19)	Darkmoor (11)
	Free Haven, Duelist's Edge (6)		
	S. Cove, Berserker's Fury (21)		
Diplomazia	S. Cove, P. Services (42)	Ironfist (8)	Castle Stromgard (5)

	Blackshire, G. Contrabb. (19)	Free Haven (38)	
Identificazione	N. Sorpigal, C. Bucanieri (13)	IronFist (18)	Free Haven (48)
	Mist, Covo dei Bucanieri (8)	Nuova Sorpigal (27)	
	Blackshire, G. Contrabb. (19)		
	Castle Stone, P. Services (6)		
	S. Cove, P. Services (42)		
Lancia	N. Sorpigal, Blade's End (16)	Mist (10)	Darkmoor (23)
	White Cap, Blade's End (4)	Silver Cove (33)	
Magia dell'Acqua	N. Sorpigal, Gilda Elementi (4)	Nuova Sorpigal, isola a E (non mostrata)	Mist (29)
	Mist, Gilda Acqua (21)	Free Haven (15)	
	Free Haven, Gilda Acqua (69)		
	White Cap, Gilda Elementi (6)		
Magia dell'Aria	N. Sorpigal, Gilda Elementi (4)	N. Sorpigal, Banca (18)	Mist, Gilda dell'Aria (30)
	Mist, Gilda Aria (22)	Free Haven (26)	
	Free Haven, Gilda Aria (54)		
	White Cap, Gilda Elementi (6)		
Magia del Corpo	N. Sorpigal, Gilda Essere (2)	N. Sorpigal (25)	S. Cove (62)
	Ironfist, Gilda Corpo (13)	Free Haven (67)	
	Free Haven, Gilda Corpo (56)		
Magia del Fuoco	N. Sorpigal, Gilda Elementi (4)	Nuova Sorpigal (7)	Mist (31)
	Mist, Gilda Fuoco (28)	Free Haven (25)	
	Free Haven, Gilda Fuoco (55)		
	White Cap, Gilda Elementi (16)		
Magia della Luce	Blackshire, Gilda Luce (24)	Kreigspire (18)	Castle Alamos, isola a SO (non mostrato)
	S. Cove, Gilda Luce (41)	Silver Cove (60)	
Magia della Mente	N. Sorpigal, Gilda Essere (2)	Nuova Sorpigal (24)	Silver Cove (63)
	Ironfist, Gilda Mente (12)	Free Haven (65)	
Magia dell'Oscurit�	Blackshire, Gilda Oscura (25)	Blackshire (13)	Paradise Valley
	White Cap, Gilda Oscura (8)	White Cap (16)	
Magia dello Spirito	N. Sorpigal, Gilda Essere (2)	Nuova Sorpigal (23)	Ironfist (1)
	Ironfist, Gilda Spirito (14)	Free Haven (68)	
	Free Haven, Gilda Spirito (33)		
Magia della Terra	N. Sorpigal, Gilda Elementi (4)	Nuova Sorpigal (6)	S. Cove (54)
	Free Haven, Gilda Terra (49)	Free Haven (26)	
	White Cap, Gilda Elementi (16)		
Mazza	Mist, Duelist's Edge (10)	Darkmoor (19)	Blackshire (26)
	Free Haven, Duelist's Edge (6)	Castle Stromgard (2)	
Meditazione	Ironfist, varie Gilde (12, 13, 14)	Nuova Sorpigal (17)	Mist (23)
	Free Haven, Gilda Corpo (33)	Silver Cove (47)	
Percezione	N. Sorpigal, C. Bucanieri (13)	Nuova Sorpigal (27)	Darkmoor (20)
	Mist, Covo dei Bucanieri (8)	Bootleg Bay (20)	

	Blackshire, G. Contrabb. (19)		
	Castle Stone, P. Services (13)		
	Silver Cove, P. Services (42)		
Pugnale	N. Sorpigal, C. Bucanieri (13)	Ironfist (23)	Castle Stone (12)
	Mist, Covo dei Bucanieri (8)	Free Haven (50)	
	Castle Stone, P. Services (13)		
Riparazione	Ironfist, Berserker's Fury (27)	Mist (9)	Castle Stone (17)
	S. Cove, Berserker's Fury (21)	Silver Cove (23)	
	White Cap, Blade's End (4)		
Scudo	Ironfist, Berserker's Fury (27)	IronFist (31)	Blackshire (28)
	Mist, Duelist's Edge (10)	Free Haven (4)	
	Free Haven, Duelist's Edge (6)		
	S. Cove, Berserker's Fury (21)		
Spada	N. Sorpigal, Blades End (16)	IronFist (22)	Blackshire (28)
	White Cap, Blades End (4)	Free Haven (51)	
Trappole	N. Sorpigal, C. Bucanieri (13)	Ironfist (18)	Castle Stone
	Mist, Covo dei Bucanieri (8)	Free Haven (8)	
	Blackshire, G. Contrabb. (19)		
	Castle Stone, P. Services (13)		
	S. Cove, P. Services (42)		
Trattativa	N. Sorpigal, C. Bucanieri (13)	Free Haven (37)	Silver Cove (46)
	Mist, Covo dei Bucanieri (8)	Darkmoor (5)	

B. Pozioni

Quando mescolate una pozione, tenete presente che i danni derivanti dall'esplosione in caso di fallimento saranno proporzionali agli ingredienti usati, motivo per cui non è consigliabile andare a caso con quelle di terza generazione. Le pozioni che aumentano permanentemente le statistiche di un personaggio sono da lui utilizzabili una sola volta. I numeri che trovate nella colonna "ingredienti" si riferiscono alle pozioni contate dall'altro verso il basso: "1 + 2" significherà "Essenza di mana + Energia".

Nome	Colore	Ingredienti	Effetto	Temp/Perm
Prima generazione				
Essenza di mana				
Energia	Giallo	Papaveri	+10 alle statistiche	Temp
Cura ferite	Rosso	More	+10 Punti vita	Perm
Seconda generazione				
Costituzione	Verde	1 + 2	+10 tutte le resistenze	Temp
Cura veleno	Viola	1 + 3	Cura veleno	Perm
Protezione	Aranco	2 + 3	+10 Classe d'armatura	Temp
Terza generazione				

Super Resistenza				
Benedizione	Bianco	1 + 5	Benedizione 6 ore	Temp
Pelle di pietra	Bianco	1 + 6	Pelle di pietra 6 ore	Temp
Rapidità	Bianco	2 + 4	Rapidità 6 ore	Temp
Energia estrema	Bianco	2 + 6	+20 alle statistiche	Temp
Eroismo	Bianco	3 + 6	Eroismo 6 ore	Temp
Recupero	Bianco	4 + 5	Cura totale, a parte pietrificazione e morte	Perm
Protezione suprema	Bianco	4 + 6	+20 Classe d'armatura	Temp
Quarta generazione				
Essenza d'intelletto				
Essenza di Personalità	Nero	1 + 13	+15 Personalità, -5 Velocità	Perm
Essenza di Accuratezza	Nero	2 + 8	+15 Accuratezza, -5 Fortuna	Perm
Essenza di Resistenza	Nero	2 + 14	+15 Resistenza, -1 altre statistiche	Perm
Essenza di Velocità	Nero	3 + 10	+15 Velocità, -5 Personalità	Perm
Essenza di Forza	Nero	3 + 12	+15 Forza, -5 Intelletto	Perm
Magia divina	Nero	4 + 7	+100 Punti magia, +1 Anno	Temp
Ringiovanimento	Nero	4 + 11	Rimuove invecchiamento magico, -1 alle statistiche	Perm
Essenza di Fortuna	Nero	5 + 7	+15 Fortuna, -5 Accuratezza	Perm
Forza divina	Nero	5 + 11	+20 Livelli, +1 Anno	Temp
Cura divina	Nero	6 + 13	+100 Punti vita, +1 Anno	Temp

C. LIQUIDI NEI BARILI

Spesso vi capiterà di trovare barili contenenti liquidi di colore variabile (per scoprire quale basterà passarci sopra il puntatore). Per bere cliccateci sopra, ma prima di farlo date un'occhiata a questa tabella per sapere cosa vi aspetta.

Bianco	Fortuna
Nero	Veleno
Rosso	Forza
Arancio	Intelligenza

Viola	Velocità
Giallo	Accuratezza
Verde	Costituzione
Blu	Personalità
Ribollente	Resistenza al fuoco
Magico	Resistenza alla magia

D. IL SAGGIO DI IRONFIST

Andate a visitare il Saggio, sulla montagna direttamente a O del castello di Ironfist (visibile sulla mappa) e fatevi dire il santuario in cui pregare. La posizione del santuario giusto cambierà in base al periodo dell'anno, come spiegato nella seguente tabella. Non andateci autonomamente, visto che prima che il santuario si attivi sarà necessario parlare con il saggio.

Mese	Skill	Posizione
Gennaio	Forza	Bootleg Bay, angolo NO
Febbraio	Intelletto	Mist
Marzo	Personalità	Silver Cove, isola a NO
Aprile	Costituzione	Castello di White Cap
Maggio	Accuratezza	Free Haven, O della città
Giugno	Velocità	Palude dei Dannati, E della città
Luglio	Fortuna	Nuova Sorpigal, isola a E del porto
Agosto	Fuoco	Kriegspire, vulcano vicino al castello
Settembre	Elettricità	Castle Ironfist, zona centro-occidentale
Ottobre	Freddo	Kriegspire, zona settentrionale
Novembre	Veleno	Isola a SO di Alamos
Dicembre	Magia	Blackshire, a NO della città

E. INCANTARE GLI OGGETTI

Per incantare un oggetto, con l'apposita magia Enchant item, esso dovrà valere almeno 250 monete se si tratta di un'arma o 450 se un qualsiasi altro oggetto. Quando lancerete l'incantesimo avrete una probabilità di successo del 10% per ogni punto posseduto in Magia dell'Acqua, motivo per cui sarà bene farla salire se volete utilizzare la suddetta tattica del 'compra, incanta e rivendi'. Si dice che convenga incantare a mezzanotte, con la Luna piena, il giorno dell'Equinozio e in quello del Solstizio, mentre sembra che non convenga incantare quando in cielo c'è la Luna nuova. Tenete presente che la prima colonna della seguente tabella è composta da parole che fanno parte dei nomi propri degli oggetti, motivo per cui (come ho già avuto modo di dire) sono costretto a lasciarle in inglese, pur tentando una traduzione che spero corrisponda a quella del gioco. La formula del costo è:

Oggetto + Numero moltiplicato per 100 + Costo dell'effetto particolare (indicato in tabella)

Effetto particolare	Costo
----------------------------	--------------

Protezione (Shielding)	+ 1000
Rigenerazione (Regeneration)	+ 1000
Recupero (Recovery)	+ 200
Da mago (Wizards)	+ 500
Furto (Thievery)	+ 2000
Destino (Doom)	+ 750
Allarme (Alarms)	+ 500
Mana (Mana)	+ 1000
Freddo (Cold)	+ 500
Scintillante (Sparks)	+ 500
Antico (Antique)	Costo moltiplicato per 10

F. IL CIRCO

Quando dovrete andare a prendere Nicolai, oppure se vorrete vincere le piramidi da vendere all'Ostello di Abdul, avrete bisogno di sapere dove si trova il circo.

Mese	Posizione
Aprile	Blackshire
Agosto	Palude dei Dannati
Dicembre	Bootleg Bay

G. VIAGGIARE

Quelle che seguono sono numerose tabelle comprendenti il luogo di partenza e di destinazione delle varie compagnie, in base al giorno in cui vi presenterete. Il numero indicato di fianco al punto di partenza servirà per identificarlo sulla mappa, mentre il numero di fianco alle destinazioni indica il numero di giorni necessari. Al momento di decidere la rotta, tenete presente che:

- per viaggiare da Ironfist verso Free Haven dovrete prima andarci a piedi, oppure andare a Silver Cove;
- per viaggiare da Mist a Silver Cove dovrete prima andarci a piedi;

Nuova Sorpigal

	Stalle (30)	Odessa (33)
Lunedì		
Martedì	Ironfist (2 gg)	Non viaggia
Martedì	Non viaggia	Mist (3 gg)
Mercoledì	Ironfist (2 gg)	Non viaggia
Giovedì	Non viaggia	Mist (3 gg)
Venerdì	Ironfist (2 gg)	Non viaggia
Sabato	Non viaggia	Mist (3 gg)

Ironfist

	Stalle (29)	Zephyr (24)	Queen Catherine (24)
Domenica	Arena (1 gg)	Non viaggia	Isola dell'Eremita (21 gg) Vulcano (14 gg) Vulcano (2 gg)
Lunedì	Nuova Sorpigal (2 gg)	Mist (2 gg)	Isola dell'Eremita (21 gg)
Martedì	Free Haven (4 gg)	Nuova Sorpigal (2 gg) Bootleg Bay Est (3 gg)	Isola dell'Eremita (21 gg)
Mercoledì	Sorpigal (2 gg)	Mist (2 gg)	Isola dell'Eremita (21 gg)
Giovedì	Non viaggia	Nuova Sorpigal (2 gg)	Isola dell'Eremita (21 gg)
Venerdì	Nuova Sorpigal (2 gg)	Mist (2 gg) Bootleg Bay Est (3 gg)	Isola dell'Eremita (21 gg)
Sabato	Free Haven (4 gg)	Nuova Sorpigal (2 gg)	Isola dell'Eremita (21 gg)

Mist

	Adventure (14)
Domenica	Non viaggia
Lunedì	Ironfist (2 gg) Silver Cove (3 gg)
Martedì	Bootleg Bay Est (2 gg)
Mercoledì	Ironfist (2 gg)
Giovedì	Bootleg Bay Est (2 gg)
Venerdì	Ironfist (2 gg)
Sabato	Bootleg Bay E. (2 gg)

Free Haven

	West Stalle (20)	East Stalle (61)	Wind Runner (24)
Domenica	Non viaggia	Non viaggia	Non viaggia
Lunedì	Silver Cove (4 gg)	Blackshire (3 gg)	Mist (4 gg)
Martedì	Ironfist (4 gg)	Kriegspire (3 gg)	Silver Cove (3 gg)
Mercoledì	Darkmoor (5 gg)	White Cap (3 gg)	Ironfist (5 gg)
Giovedì	Silver Cove (4 gg)	Blackshire (3 gg)	Mist (4 gg) Silver Cove (3 gg)
Venerdì	Ironfist (4 gg)	Kriegspire (3 gg)	Non viaggia
Sabato	Darkmoor (5 gg)	White Cap (3 gg)	Non viaggia

Bootleg Bay

	Tsunami (7)	Valkyrie (10)
Domenica	Non viaggia	Non viaggia
Lunedì	Bootleg Bay ovest (1 gg)	Non viaggia
Martedì	Non viaggia	Ironfist (4 gg)
Mercoledì	Bootleg Bay ovest (1 gg)	Non viaggia
Giovedì	Non viaggia	Ironfist (4 gg)
Venerdì	Non viaggia	Non viaggia
Sabato	Non viaggia	Non viaggia

Silver Cove

	Stalle (6)	Cerulean Skies (3)	Barracuda (non mostrato)
Domenica	Non viaggia	Non viaggia	Non viaggia
Lunedì	Free Haven (4 gg)	Mist (3 gg)	Non viaggia
Martedì	Non viaggia	Free Haven (3 gg)	Non viaggia
Mercoledì	Non viaggia	Island North (1 gg)	Non viaggia
Giovedì	Non viaggia	Mist (3 gg)	Isola Sud (2 gg)
Venerdì	Free Haven (4 gg)	Free Haven (3 gg)	Non viaggia
Sabato	Non viaggia	Mist (3 gg)	Non viaggia

Isola Nord (Castle Alamos)

	Tigershark (12)
Domenica	Silver Cove (1 gg)
Lunedì	Non viaggia
Martedì	Non viaggia
Mercoledì	Non viaggia
Giovedì	Non viaggia
Venerdì	Non viaggia
Sabato	Non viaggia

Isola Sud (Sud di Castle Alamos)

	Barracuda (non mostrato)
Domenica	Non viaggia
Lunedì	Non viaggia
Martedì	Non viaggia
Mercoledì	Non viaggia
Giovedì	Non viaggia
Venerdì	Non viaggia
Sabato	Isola Nord (1 gg)

Blackshire

	Stalle (4)
Domenica	Non viaggia
Lunedì	Non viaggia
Martedì	Free Haven (3 gg)
Mercoledì	Non viaggia
Giovedì	Non viaggia
Venerdì	Free Haven (3 gg)
Sabato	Non viaggia

White Cap

	Stalle (25)
Domenica	Non viaggia
Lunedì	Free Haven (3 gg)

Martedì	Non viaggia
Mercoledì	Non viaggia
Giovedì	Free Haven (3 gg)
Venerdì	Non viaggia
Sabato	Non viaggia

Kriegspire

	Stalle (3)
Domenica	Non viaggia
Lunedì	Non viaggia
Martedì	Non viaggia
Mercoledì	Free Haven (3 gg)
Giovedì	Non viaggia
Venerdì	Non viaggia
Sabato	Free Haven (3 gg)

Darkmoor

	Stalle
Domenica	Non viaggia
Lunedì	Free Haven (5 gg)
Martedì	Non viaggia
Mercoledì	Non viaggia
Giovedì	Non viaggia
Venerdì	Free Haven (5 gg)
Sabato	Non viaggia

6. LEGENDA DELLE MAPPE

S	Skill imparabili in questo luogo
E	Grado di esperto in...
M	Grado di maestro in...
J	Possibilità di unirsi a...
HP	Punti vita
SP	Punti magia
T	Effetto temporaneo
P	Effetto permanente
H	Segue, con le capacità indicate tra parentesi
Not Shown	Non visibili sulla mappa
Down/Up	L'edificio è su più livelli