

Might and Magic VII

Zvyšování primárních vlastností je možné už během tvorby postavy, jak je vidět z následující tabulky, ve které jsou vypsány počáteční hodnoty atributů pro jednotlivá povolání. Startovní hodnoty je možno během tvorby družiny zvyšovat i snižovat, proto je uvedeno i možné rozpětí hodnot.

Povolání	Úroveň	Síla	Intelekt	Osobnost	Odolnost	Přesnost	Rychlost	Štěstí
Člověk	Minimální	9	9	9	7	9	9	7
	Startovní	11	11	11	9	11	11	9
	Maximální	25	25	25	25	25	25	25
Elf	Minimální	5	12	9	5	12	9	7
	Startovní	7 ^{*)}	14 ^{**)}	11	7 ^{*)}	14 ^{**)}	11	9
	Maximální	15	30	30	15	30	25	20
Trpaslík	Minimální	12	9	9	12	5	5	7
	Startovní	14 ^{**)}	11	11	14 ^{**)}	7 ^{*)}	7 ^{*)}	9
	Maximální	30	25	25	30	15	15	20
Goblin	Minimální	12	5	5	9	9	12	7
	Startovní	14 ^{**)}	7 ^{*)}	7 ^{*)}	11	11	14 ^{**)}	9
	Maximální	30	15	15	25	25	30	20

*) zvětšení vlastnosti o jeden bod stojí 2 body, **) jeden bod zvětší vlastnost o dva body

Každá rasa se tedy liší startovními podmínkami. V šestém díle existovala jen jedna rasa a v osmém díle byla rasa vázána na konkrétní povolání.

Následující tabulka ukazuje počáteční množství zdraví a many pro jednotlivá povolání a zároveň množství zdraví a many, které postava dostane za každou úroveň (při daném povýšení v povolání). Hodnoty odpovídají startovním podmínkám z předchozí tabulky.

Povolání	Vlastnost	Člověk	Elf	Trpaslík	Goblin
Rytíř	Zdraví	35	30	45	40
	Mana	0	0	0	0
Paladin	Zdraví	26	22	34	30
	Mana	5	5	5	3
Hraničář	Zdraví	26	22	34	30
	Mana	0	0	0	0
Lučištník	Zdraví	27	24	33	30
	Mana	5	6	5	3
Zloděj	Zdraví	31	27	39	35
	Mana	0	0	0	0
Mnich	Zdraví	30	25	40	35
	Mana	0	0	0	0
Klerik	Zdraví	23	21	27	25
	Mana	10	10	10	4
Druid	Zdraví	18	16	22	20
	Mana	7	10	7	0
Kouzelník	Zdraví	18	16	22	20
	Mana	15	18	15	9

Následující tabulka ukazuje počáteční množství zdraví a many pro jednotlivá povolání a zároveň množství zdraví a many, které postava dostane za každou úroveň (při daném povýšení v povolání). Hodnoty odpovídají startovním podmínkám z předchozí tabulky.

Povolání	Bodů zdraví za úroveň			Bodů many za úroveň		
	základní	1 povýšení	2 povýšení	základní	1 povýšení	2 povýšení
Rytíř	5	7	9	0	0	0
Paladin	4	5	6	1	2	3
Lučištník	3	4	6	1	2	3
Hraničář	4	5	6	2	3	3
Zloděj	4	6	8	0	1	1
Mnich	5	6	8	0	1	1
Klerik	2	3	4	3	4	5
Druid	2	3	4	3	4	5
Kouzelník	2	3	3	3	4	6

Dovednosti vs úrovně dovedností

Následující trojice tabulek pak ukazuje, které dovednosti se může příslušné povolání naučit a jaké úrovně v nich může dosáhnout.

Vysvětlivky: N ... normální úroveň, E ... expertní úroveň, M ... mistrovská úroveň, VM ... velmistrovská úroveň

Magické dovednosti

Povolání	Oheň	Vzduch	Voda	Země	Duch	Mysl	Tělo	Světlo	Temnota
Rytíř	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Šlechtic	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Šampion	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Černý rytíř	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Paladin	-	-	-	-	N	N	N	-	-
Křížák	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Hrdina	-	-	-	-	M	M	M	N	-
Zloduch	-	-	-	-	M	M	M	-	N
Lučištník	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Bojový mág	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Lučištnický mistr	M	M	M	M	-	-	-	N	-
Ostřelovač	M	M	M	M	-	-	-	-	N
Hraničář	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Lovec	N	N	N	N	N	N	N	-	-
Pán Hraničářů	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Lovec odměn	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Zloděj	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Lupič	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Zvěd	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Vrah	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Mnich	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Zasvěcenec	-	-	-	-	N	N	N	-	-
Mistr	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Ninja	-	-	-	-	N	N	N	-	-
Klerik	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Kněz	-	-	-	-	M	M	M	-	-
Kněz Světla	-	-	-	-	VM	VM	VM	VM	-
Kněz Temnoty	-	-	-	-	VM	VM	VM	-	VM
Druid	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Vznešený druid	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Arcidruid	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Černokněžník	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Kouzelník	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Čaroděj	M	M	M	M	-	-	-	-	-
Arcimág	VM	VM	VM	VM	-	-	-	VM	-
Lich	VM	VM	VM	VM	-	-	-	-	VM

Bojové dovednosti

Povolání	Sekyra	Luk	Dýka	Palcát	Kopí	Hůl	Meč	Beze zbraně	Blaster	Kožená zbroj	Kroužková zbroj	Plátová zbroj	Štít	Uhýbání
Rytíř	M	E	E	M	M	E	M	E	VM	M	M	M	M	E
Šlechtic	M	E	E	M	M	E	M	E	VM	M	M	M	M	E
Šampión	M	E	E	M	VM	E	VM	E	VM	M	M	VM	VM	E
Černý rytíř	M	E	E	M	VM	E	VM	E	VM	M	M	VM	VM	E
Paladín	E	E	E	M	E	N	M	N	VM	E	E	M	M	N
Křižák	E	E	E	M	E	N	M	N	VM	E	E	M	M	N
Hrdina	E	E	E	VM	E	N	M	N	VM	E	E	M	VM	N
Zloduch	E	E	E	VM	E	N	M	N	VM	E	E	M	VM	N
Lučištník	E	M	E	-	M	N	E	N	VM	M	M	-	-	E
Bojový mág	E	M	E	-	M	N	E	N	VM	M	M	-	-	E
Lučištnický mistr	E	VM	E	-	M	N	E	N	VM	M	VM	-	-	E
Ostřelovač	E	VM	E	-	M	N	E	N	VM	M	VM	-	-	E
Hraničář	M	M	E	-	E	N	E	N	VM	M	M	-	E	E
Lovec	M	M	E	-	E	N	E	N	VM	M	M	-	E	E
Pán Hranicářů	VM	M	E	-	E	N	E	N	VM	M	M	-	E	E
Lovec odměn	VM	M	E	-	E	N	E	N	VM	M	M	-	E	E
Zloděj	-	E	M	E	-	-	M	E	VM	M	E	-	N	M
Lupič	-	E	M	E	-	-	M	E	VM	M	E	-	N	M
Zvěd	-	E	VM	E	-	-	M	E	VM	VM	E	-	N	M
Vrah	-	E	VM	E	-	-	M	E	VM	VM	E	-	N	M
Mnich	-	N	E	-	E	M	E	M	VM	M	-	-	-	M
Zasvěcenec	-	N	E	-	E	M	E	M	VM	M	-	-	-	M
Mistr	-	N	E	-	E	VM	E	VM	VM	M	-	-	-	VM
Ninja	-	N	E	-	E	VM	E	VM	VM	M	-	-	-	VM
Klerik	-	E	-	M	-	N	-	-	VM	E	E	-	M	-
Kněz	-	E	-	M	-	N	-	-	VM	E	E	-	M	-
Kněz Světla	-	E	-	M	-	N	-	-	VM	E	E	-	M	-
Kněz Temnoty	-	E	-	M	-	N	-	-	VM	E	E	-	M	-
Druid	-	N	M	E	-	N	-	-	VM	E	-	-	E	-
Vznešený druid	-	N	M	E	-	N	-	-	VM	E	-	-	E	-
Arcidruid	-	N	M	E	-	N	-	-	VM	E	-	-	E	-
Černokněžník	-	N	M	E	-	N	-	-	VM	E	-	-	E	-
Kouzelník	-	N	E	-	-	M	-	-	VM	E	-	-	-	-
Čaroděj	-	N	E	-	-	M	-	-	VM	E	-	-	-	-
Arcimág	-	N	E	-	-	M	-	-	VM	E	-	-	-	-
Lich	-	N	E	-	-	M	-	-	VM	E	-	-	-	-

Ostatní dovednosti

Povolání	Alchymie	Mistr zbraní	Posilování	Identif. věcí	Identif. nestvůr	Vzdělávání	Pasti	Meditace	Obchodování	Vnímání	Opravování věcí	Kradení
Rytíř	-	M	M	-	-	N	N	-	E	E	M	-
Šlechtic	-	M	M	-	-	N	N	-	E	E	M	-
Šampión	-	VM	VM	-	-	N	N	-	E	E	VM	-
Černý rytíř	-	VM	VM	-	-	N	N	-	E	E	VM	-
Paladin	-	E	M	-	-	N	-	E	E	N	M	-
Křižák	-	E	M	-	-	N	-	E	E	N	M	-
Hrdina	-	E	M	-	-	N	-	E	E	N	VM	-
Zloduch	-	E	M	-	-	N	-	E	E	N	VM	-
Lučištník	-	E	E	-	-	M	N	E	E	M	E	-
Bojový mág	-	E	E	-	-	M	N	E	E	M	E	-
Lučištnický mistr	-	E	E	-	-	M	E	E	E	VM	E	-
Ostřelovač	-	E	E	-	-	M	E	E	E	VM	E	-
Hraničář	N	E	E	N	M	E	E	N	N	M	N	E
Lovec	N	E	E	N	M	E	E	N	N	M	N	E
Pán Hraničářů	N	E	E	N	VM	E	E	N	N	M	N	E
Lovec odměn	N	E	E	N	VM	E	E	N	N	M	N	E
Zloděj	E	M	E	M	-	E	M	-	M	M	N	M
Lupič	E	M	E	M	-	E	M	-	M	M	N	M
Zvěd	E	M	E	M	-	E	VM	-	M	M	N	VM
Vrah	E	M	E	M	-	E	VM	-	M	M	N	VM
Mnich	-	M	M	-	E	M	N	-	-	E	-	N
Zasvěcenec	-	M	M	-	E	M	E	-	-	E	-	N
Mistr	-	M	M	-	E	VM	E	-	-	E	-	N
Ninja	-	M	M	-	E	VM	M	-	-	E	-	E
Klerik	E	-	N	-	E	M	-	M	M	E	M	-
Kněz	E	-	N	-	E	M	-	M	M	E	M	-
Kněz Světla	E	-	N	-	E	M	-	M	VM	E	M	-
Kněz Temnoty	E	-	N	-	E	M	-	M	VM	E	M	-
Druid	M	N	-	E	E	M	-	M	E	E	-	-
Vznešený druid	M	N	-	E	E	M	-	M	E	E	-	-
Arcidruid	VM	N	-	E	E	M	-	VM	E	E	-	-
Černokněžník	VM	N	-	E	E	M	-	VM	E	E	-	-
Kouzelník	M	-	-	M	M	M	-	M	N	E	E	-
Čaroděj	M	-	-	M	M	M	-	M	N	E	E	-
Arcimág	M	-	-	VM	VM	M	-	M	N	E	E	-
Lich	M	-	-	VM	VM	M	-	M	N	E	E	-

Umístění	Název	Základní cena tréninku ^{*)}	Maximální level
Smaragdový ostrov	Ostrovní cvičiště	10	5
Harmondale	Základní principy	20	15
Erathie	Ve službách Jejího Veličenstva	25	25
Tulareanský les	Cviciště	25	25
Avlee	Avleeské gymnázium	80	50
Tatalie	Základ tréninku	40	50
Kamenné město (Mohylové údolí)	Válečná univerzita	40	100
Jáma	Plamen zatracení	30	200
Oblačné město	Zkouška slávy	30	200
Nighon	Užitečné instrukce	50	i nad 200

Konkrétní cenu tréninku si můžete i snadno vypočítat. Používá se k tomu hodnota základní ceny tréninku, která je odvozena z ceny za trénink z prvního na druhý level. Cena tréninku při přechodu na další level se pak počítá prostým násobením základní cena x aktuální level x hodnota, kde hodnota odráží úroveň povýšení. Základní povolání má hodnotu rovnu 1, první povýšení pak 2 a druhé povýšení má hodnotu 3. Pokud nás tedy např. zajímá cena za trénink Kněze Světla (hodnota je tedy 3) z 14 levelu na 15 level ve cvičišti v Harmondale, pak je to $20 \times 14 \times 3 = 840$ zlatých. Na cenu tréninku má vliv i reputace družiny, takže postava s kladnou reputací dostane drobné slevy, řádově v jednotkách zlatých. Výpočet se pak může mírně lišit od skutečnosti.

Protože každý trénink vás kromě peněz stojí i strávený čas, budete po tréninku opouštět cvičírny vždy s časovou ztrátou. Doba tréninku je totiž v každé z erathijských cvičíren stanovena na rovných 7 dní za každý level. Oproti předchozímu dílu to znamená, že pokud budete u postavy cvičit více levelů najednou, uplyne tolik týdnů, o kolik levelů se vycvičíte. V praxi to pak také znamená, že i při tréninku více postav najednou se pro výpočet bere v úvahu jen ta, která postoupila o největší počet levelů a podle toho se posune datum. Protože navíc den, kdy trénink nastoupíte se nepočítá jako celek (počítat se začíná až od následujícího dne), je třeba ve skutečnosti k časové ztrátě připočítat i čas, kdy do cvičírny vstoupíte a ubrat ze dne, kdy cvičírnu opustíte. Jakmile tedy trénink jednoho levelu ukončíte, bude datum o 8 dní dále. Tohoto pak nebudete ušetření ani pokud cvičíte více levelů najednou. Hra se v takovém případě chová tak, jako byste po každém vycvičeném levelu měli den volna. Za každý herní rok se proto postava může vycvičit najednou max. o 42 levelů.

Umístění učitelů dovedností

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Meč	Expert	Flynn Arin	Tatalie
		Payge Rivenhill	Erathie
	Mistr	Tugor Slicer	Deyja
	Velmistr	Chadric Townsaver	Harmondale
Hůl	Expert	Garic Hawthorne	Nighon
		Ton Withersmythe	Harmondale
	Mistr	Elsie Pederton	Brakada
	Velmistr	Jillian Mithrit	Avlee
Beze zbraně	Expert	Puddle Stone	Brakada
		Kira Steeleye	Harmondale
	Mistr	Ulbrecht the Brawler	Evenmorské ostrovy
	Velmistr	Noris	Erathie
Dýka	Expert	Smiling Jack	Brakada
		Mortie Ottin	Tulareanský les
	Mistr	Aznog Slasher	Nighon
	Velmistr	Tonken Fist	Tatalie
Bill Lasker		Erathie-stoky	
Kopí	Expert	Cassandra Holden	Avlee
		Kerin Greydawn	Tatalie
	Mistr	Claderin Silverpoint	Tulareanský les
	Velmistr	Seline Falconeye	Kamenné město
Palčát	Expert	Aldrin Tamlock	Kamenné město
		Norbert Havest	Erathie
	Mistr	bratr Rotham	Tatalie
	Velmistr	Patwin Fellbern	Deyja
Sekera	Expert	Turgon Woodsplitter	Harmondale
		Wort Goblinreaver	Avlee
	Mistr	Dalin Keenedge	Kamenné město
	Velmistr	Karn Stonecleaver	Tatalie
Luk	Expert	Will Rudyman	Brakada
		Jaycin Suretrail	Tulareanský les
	Mistr	Lanshee Ravensight	Nighon
	Velmistr	Cardric the Steady	Harmondale
Blaster	Expert	Dark Shade	Jáma
		Sir Caneghem	Oblačné město
	Mistr	Maximus/Crag Hack	Jáma/Oblačné město
	Velmistr	Kastor/Resurrectra	Jáma/Oblačné město
Kožená zbroj	Expert	Douglas Iverson	Harmondale
		Mikel Deerhunter	Avlee
	Mistr	Rabisa Nedlon	Nighon
	Velmistr	Miyon the Quick	Tulareanský les
Kroužková zbroj	Expert	Gilad Bith	Tulareanský les
		Tricia Steelcoif	Tatalie
	Mistr	Medwari Dragontracker	Avlee
	Velmistr	Halian Nevermore	Deyja

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Plátová zbroj	Expert	Critias Burnkindle	Kamenné město
		Weldrik Lotts	Tatalie
	Mistr	Dekian Forgewright	Erathie
		Velmistr	Brandt the Maker
Uhýbání	Expert	Spyder	Brakada
		Sheldon Mist	Harmondale
	Mistr	Oberic Crane	Evenmorské ostrovy
		Velmistr	Kenneth Wain
Štít	Expert	Randal Wolverton	Erathie
		-	-
	Mistr	Isram Gallowswell	Tatalie
		Velmistr	Fedwin Smithson
Mistr zbraní	Expert	Edgar Botham	Deyja
		Trent Steele	Tatalie
	Mistr	Paula Brightspear	Avlee
		Velmistr	Lasiter the Slayer
Posilování	Expert	Kelli Hollyfield	Brakada
		Trip Thorinson	Kamenné město
	Mistr	Wanda Foestryke	Deyja
		Velmistr	Evander Thomas
Opravování	Expert	Shane Thomas	Harmondale
		Balan Gizmo	Kamenné město
	Mistr	Thomas Moore	Tatalie
		Velmistr	Gareth the Fixe
Obchodování	Expert	Jobber Thain	Kamenné město
		Matric Weatherson	Tulareanský les
	Mistr	Bethold Caverhill	Evenmorské ostrovy
		Velmistr	Bringham the Frugal
Odstranění pastí	Expert	Taren the Lifter	Tatalie
		Gretchin Fiddlebone	Tulareanský les
		Bill Lasker	Erathie-stoky
	Mistr	Lenord Skinner	Harmondale
Velmistr		Silk Quicktongue	Nighon
Kradení	Expert	Elmo the Pincher	Nighon
		Peryn Lightfingers	Harmondale
		Bill Lasker	Erathie-stoky
	Mistr	Leane Shadowrunner	Deyja
Velmistr		Everil Nightwalker	Tatalie
Vnímání	Expert	Gregory Weider	Harmondale
		Kethric Otterton	Avlee
	Mistr	Garret Dotes	Tulareanský les
		Velmistr	Petra Cleareye
Alchymie	Expert	Bryce Waterrshed	Brakada
		Edgar Willowbark	Tulareanský les
	Mistr	Elzbet Winterspoon	Nighon
		Velmistr	Lucid Apple

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Identifikace předmětů	Expert	Hollis the True	Nighon
		Fenton Krewlen	Harmondale
	Mistr	Samuel Benson	Brakada
		Velmistr	Payge Blueswan
Identifikace nestvůr	Expert	Christie Nosewort	Nighon
		Alton Black	Tulareanský les
	Mistr	Jeni Swiftfoot	Avlee
		Velmistr	Raven the Hunter
Meditace	Expert	Barbara Wiseman	Deyja
		Stewart Whitesky	Nighon
	Mistr	Tessa Greensward	Brakada
		Velmistr	Kaine
Vzdělávání	Expert	Agatha Putnam	Deyja
		Isac Applebee	Brakada
	Mistr	Dorothy Senjac	Nighon
		Velmistr	William Smithson
Magie ohně	Expert	Kindle Treasurestone	Tulareanský les
		Lisha Redding	Tatalie
	Mistr	Ashen Temper	Harmondale
		Velmistr	Blayze
Magie vody	Expert	Herald Whitecap	Tulareanský les
		Karla Ravenhair	Avlee
	Mistr	Tobren Rainshield	Nighon
		Velmistr	Torrent
Magie vzduchu	Expert	Sethrik Windsong	Tulareanský les
		Kyra Stormeye	Tatalie
	Mistr	Rislyn Greenstorm	Avlee
		Velmistr	Gayle
Magie země	Expert	Johanson Kern	Harmondale
		Jasper Welman	Kamenné město
	Mistr	Lara Stonewright	Tulareanský les
		Velmistr	Avalanch
Magie mysli	Expert	Helga Whitesky	Nighon
		Julian the Delver	Erathie
	Mistr	Myles Featherwind	Avlee
		Velmistr	Xavier Bremen
Magie těla	Expert	Straton Hillsman	Harmondale
		Tristen Heartsworn	Erathie
	Mistr	bratr Bombah	Tatalie
		Velmistr	Tempus
Magie ducha	Expert	Bertram Stillwater	Harmondale
		Solomon Riverstone	Tatalie
	Mistr	Heather Dreamwright	Erathie
		Velmistr	Benjamin the Balanced

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Magie světla	Expert	Ethan Lightsworn	Brakada
	Mistr	-	-
	Velmistr	Helena Morningstar	Oblačné město
		Gavin Magnus	Oblačné město (hrad Lambent)
Magie temnoty	Expert	Jasp the Nightcrawler	Deyja
	Mistr	-	-
	Velmistr	Seth Darkenmore	Jáma
		Archibald Ironfist	Jáma (hrad Gloaming)

Cechy vyučující jednotlivé dovednosti

Cech	Výuka
Tréninkové haly	mistrovství zbraní, posilování
Hospody	kradení, odstranění pastí, vnímání
Alchymistické obchody	identifikace nestvůr, alchymie
Magické obchody	identifikace věcí, opravování
Chrámy	beze zbraně, uhýbání, obchodování

Oblast	Tréninkové haly		Hospody		Chrámy	
	Název cechu	Cena za dovednost	Název cechu	Cena za dovednost	Název cechu	Cena za dovednost
Smaragdový ostrov	Ostrovní cvičiště	500 zl.	U dvou palem	500 zl.	Léčitelin stan	500 zl.
Harmondale	Základní principy	500 zl.	Na účet podniku	500 zl.	WelNinská katedrála	500 zl.
Tulareanský les	Cviviště	500 zl.	Smaragdová putyka	500 zl.	Přírodní léčiva	750 zl.
Erathie	Ve službách jejího veličenstva	500 zl.	U Gryfa	500 zl.	Dům útěchy	750 zl.
Brakadská poušť	-		Přátelské místo	500 zl.	Chrám světla	750 zl.
Tatalie	Základy tréninku	1000 zl.	U věrného žoldáka	750 zl.	Řád Tatalie	750 zl.
Avlee	Avleeské gymnázium	1000 zl.	U Zpumprlíka	750 zl.	Chrám klidu	750 zl.
Deyja	-		U snobského goblina	500 zl.	Chrám Temnoty	750 zl.
Nighon	Užitečné instrukce	1250 zl.	U Šťastného blbce	1000 zl.	Sbírky a dary	1250 zl.
Mohylové údolí	-		Pouze pro zlatokopy	500 zl.	-	
Evenmorské ostrovy	-		Smějící se mnich	500 zl.	-	
Oblačné město	Zkouška slávy	750 zl.	U Božského nektaru	750 zl.	Chrám Světla	
Jáma	Plamen zatracení	750 zl.	Upíří salónek	750 zl.	Chrám Temnoty	

Alchymistické obchody			Magické obchody	
Oblast	Název cechu	Cena za dovednost	Název cechu	Cena za dovednost
Smaragdový ostrov	Modrá láhev	500 zl.	Smaragdové očarování	500 zl.
Harmondale	Nápoje a elixíry lásky	500 zl.	Ottovy zvláštnosti	500 zl.
Tulareanský les	Bublající kotel	500 zl.	Přírodní magie	500 zl.
Erathie	Cesta proměny	500 zl.	Magie jejího veličenstva	500 zl.
Brakadská poušť	Edmondovy ampule	750 zl.	Artefakty a starožitnosti	750 zl.
Tatalie	-		-	
Avlee	-		-	
Deyja	Začouzená ampule	750 zl.	Dveře smrti	750 zl.
Nighon	-		Tajemné předměty	750 zl.
Mohylové údolí	-		-	
Evenmorské ostrovy	-		-	
Oblačné město	Ampulky víry	1000 zl.	Tajemné požítky	1000 zl.
Jáma	Pekelné svádění	1000 zl.	Tajemné účinky	1000 zl.

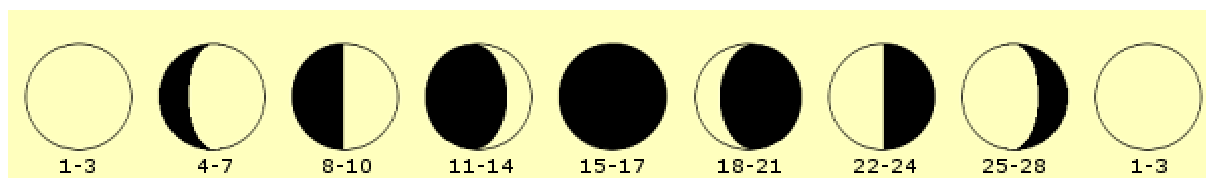
Kovářské cechy			
Oblast	Název cechu	Cena za dovednost	Výuka
Smaragdový ostrov	Rytířova čepel	500 zl.	meč, luk, sekyra, hůl
Harmondale	Kalená ocel	500 zl.	meč, dýka, palcát
Erathie	Královnina výheň	500 zl.	meč, dýka, sekyra
Tulareanský les	Lovcova chata	500 zl.	luk, kopí
Avlee	Zlomený luk	750 zl.	luk, kopí
Tatalie	Vanderovy čepele a luky		neposkytuje výuku
Nighon	Zkrvavená dýka	750 zl.	hůl, dýka
Kamenné město	Vyvážená sekyra	500 zl.	palcát, sekyra
Oblačné město	Posvátný meč	1000 zl.	dýka, hůl, sekyra, luk, meč
Jáma	Spitovy čepele	1000 zl.	dýka, hůl, sekyra, luk, meč

Zbrojářské cechy			
Oblast	Název cechu	Cena za dovednost	Výuka
Smaragdový ostrov	Erikova zbrojírna	500 zl.	kožená zbroj, štít
Harmondale	Venkovská kovárna	500 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, štít
Erathie	Kovárna Královny Catherine	500 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, plátová zbroj
Tulareanský les	Kožené zbroje	500 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj
Avlee	Avleeská posádka	750 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, plátová zbroj
Tatalie	Chybějící článek	750 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, štít
Nighon	Koželužna	750 zl.	kožená zbroj
Kamenné město	Leštěná zbroj	500 zl.	kroužková zbroj, plátová zbroj, štít
Oblačné město	Proslavená zbroj	1000 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, plátová zbroj, štít
Jáma	Malicovy štíty	1000 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, plátová zbroj, štít

Cech/pro	země	vody	vzduchu	ohně	ducha	těla	mysli
začátečníky	Harmondale	Harmondale	Smaragdový ostrov	Smaragdový ostrov	Smaragdový ostrov	Smaragdový ostrov	Harmondale
adepty	Tulareanský les	Tulareanský les	Harmondale	Harmondale	Harmondale	Harmondale	Erathie
mistry	Kamenné město	Brakadská poušť	Tulareanský les	Tulareanský les	Deyja	Erathie	Tatalie
velmistry	Jáma	Evenmorské ostrovy	Oblačné město	Nighon	Erathie	Avlee	Avlee

Herní čas

Časový úsek ve světě Might and Magic neodráží přímo náš reálný čas, ale je oproti němu úměrně zrychlený. V přepočtu trvá 1 herní minuta přesně 2 vteřiny našeho reálného času, tedy naopak během 1 minuty našeho času uplyne ve hře 30 herních minut. Jeden herní den pak uběhne za našich 48 minut. Stejně jako v realitě má i ve světě Might and Magic den 24 hodin. U výpočtu měsíců se pak počet dní řídí lunárním cyklem a každý měsíc ve hře tak má jen 28 dní, tedy přesně 4 týdny. Během celého měsíce se pak v pravidelných intervalech mění jednotlivé fáze Měsíce, jak je vidět na následujícím obrázku (čísla pod obrázky udávají, ve kterých dnech měsíce se daná fáze objevuje).



Herní rok je v Might and Magic dlouhý plných 336 dní. Z běžícím herním asem je spojen i pojem respawnu, který říká, za jak dlouho po prvním vstupu se mapa opět obnoví.

Následující tabulky ukazují dobu, za kterou dojde k respawnu příslušné oblasti/dungeonu

Oblast	Respawn (dní)
Avlee	672
Brakadská poušť	672
Deyja	672
Erathie	672
Harmondale	672
Hora Nighon	672
Jáma	672
Mělčiny	168
Mohylové údolí	168
Oblačné město	672
Ostrov Evermorn	168
Smaragdový ostrov	672

Tatalie	672
Tulareanský les	672
Země obrů	168

Dungeon	Respawn (dní)
Aréna	0
Cech žoldáků	672
Clankerova laboratoř	672
Doly rudého trpaslíka	672
Domeček	672
Dračí jeskyně	672
Dračí sluj	672
Eeofolské tunely	672
Erathijská stoka	672
Hrad Gloaming	336
Hrad Gryphonheart	336
Hrad Harmondale	672
Hrad Lambent	336
Hrad Navan	336
Hromová hora	672
Chrám Baa	672
Chrám Měsíce	672
Chrám Světla	672
Chrám Temnoty	672
Jeskyně banditů	336
Jeskyně Bílého útesu	672
Kamenné město	672
Kolonie Zod	672
Labyrint	672
Líheň	0
Lincoln	672
Mlžné stěny	0
Mohyla I	672
Mohyla II	672
Mohyla III	672
Mohyla IV	672
Mohyla V	672
Mohyla VI	672
Mohyla VII	672
Mohyla VIII	672
Mohyla IX	672
Mohyla X	672
Mohyla XI	672
Mohyla XII	672
Mohyla XIII	672
Mohyla XIV	672
Mohyla XV	672
Nighonské tunely	672
Pevnost Riverstride	336

Podivný chrám	672
Předsíně Jámy	672
Příbojové jeskyně	672
Síň pod horou	672
Strašidelný dům	336
Dungeon	Respawn (dní)
Strážní věž 6	672
Škola kouzelnictví	672
Titánská pevnost	672
Tulareanské jeskyně	672
Velechrám Měsíce	672
Velechrám Slunce	672
Věž Williama Setaga	672
Vinný sklípek	672
Wromthraxova jeskyně	672
Zámeček vévody Markhama	672
Zokarova hrobka	672
Ztracená hrobka	672

Cestování po Erathii

Stáje (čísla v závorkách udávají délku přepravy ve dnech)

Lokace	Pondělí	Úterý	Středa	Čtvrtek	Pátek	Sobota	Neděle
Harmondale	Erathie (2)	Tulareanský les (2)	Erathie (2)	Tulareanský les (2)	Erathie (2)	Tulareanský les (2)	Aréna (4)
Tulareanský les	Avlee (3)	Deyja (2), Harmondale (2)	Avlee (3)	Harmondale (2)	Avlee (3), Deyja (2)	Harmondale (2)	Deyja (2)
Erathie	Deyja (3), Tatalie (2)	Harmondale (2)	Tatalie (2), Brakadská poušť (3)	Deyja (3), Harmondale (2)	Tatalie (2)	Brakadská poušť (3), Harmondale (2)	-
Brakadská poušť	Erathie (3)	Harmondale (5)	Erathie (3)	-	Erathie (3)	Harmondale (5)	Erathie (3)
Tatalie	-	Erathie (2)	-	Erathie (2)	-	Erathie (2)	-
Deyja	Erathie (3)	Tulareanský les (2)	Erathie (3)	Tulareanský les (2)	Erathie (3)	Tulareanský les (2)	-
Avlee	-	Tulareanský les (3)	Deyja (5)	Tulareanský les (3)	-	Tulareanský les (3)	Deyja (5)

Lodní doprava (čísla v závorkách udávají délku přepravy ve dnech)

Lokace	Pondělí	Úterý	Středa	Čtvrtek	Pátek	Sobota	Neděle
Erathie	Avlee (4)	Tatalie (2)	Brakadská poušť (6)	Tatalie (2)	Avlee (4)	Tatalie (2)	Evenmorské ostrovy (7)
Brakadská poušť	Tatalie (4)	Evenmorské ostrovy (1)	Tatalie (4)	Evenmorské ostrovy (1)	Tatalie (4)	Tulareanský les (6)	Erathie (6)
Tulareanský les	Brakadská poušť (6)	Avlee (3)	Brakadská poušť (6)	Avlee (3)	-	Avlee (3)	Evenmorské ostrovy (7)
Avlee	Tulareanský les (3)	Erathie (4)	Tulareanský les (3)	Tatalie (5)	Tulareanský les (3)	Erathie (4)	-
Tatalie	Brakadská poušť (4)	Erathie (2)	Brakadská poušť (4)	Erathie (2)	Avlee (5)	Erathie (2)	Evenmorské ostrovy (5)
Evenmorské ostrovy	Tatalie (4)	-	Tatalie (4)	-	Tatalie (4)	Tulareanský les (6)	-

Pěší přeprava (doba cestování z jedné oblasti do sousední oblasti)

Lokace	Harmondale	Tulareanský les	Avlee	Deyja	Erathie	Mohylové údolí	Brakadská poušť	Tatalie
Harmondale	-	5 dní	-	-	5 dní	5 dní	-	-
Tulareanský les	5 dní	-	5 dní	5 dní	-	-	-	-
Avlee	-	5 dní	-	-	-	-	-	-
Deyja	-	5 dní	-	-	5 dní	-	-	-
Erathie	5 dní	-	-	5 dní	-	-	5 dní	5 dní
Mohylové údolí	5 dní	-	-	-	-	-	5 dní	-
Brakadská poušť	-	-	-	-	5 dní	5 dní	-	-
Tatalie	-	-	-	-	5 dní	-	-	-