

Might and Magic VIII

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	Šťěstí
Rytíř	Minimální	9	9	9	9	9	9	9
	Startovní	11	11	11	11	11	11	11
	Maximální	25	25	25	25	25	25	25
Klerik	Minimální	9	9	9	9	9	9	9
	Startovní	11	11	11	11	11	11	11
	Maximální	25	25	25	25	25	25	25
Nekromancer	Minimální	9	9	9	9	9	9	9
	Startovní	11	11	11	11	11	11	11
	Maximální	25	25	25	25	25	25	25
Temný elf	Minimální	9	5	9	9	12	9	9
	Startovní	11	7 ^{*)}	11	11	14 ^{**)}	11	11
	Maximální	25	20	25	25	30	25	25
Minotaur	Minimální	12	9	5	9	9	9	9
	Startovní	14 ^{**)}	11	7 ^{*)}	11	11	11	11
	Maximální	30	25	20	25	25	25	25
Trol	Minimální	12	12	5	5	9	9	9
	Startovní	14 ^{**)}	14 ^{**)}	7 ^{*)}	7 ^{*)}	11	11	11
	Maximální	35	35	15	15	25	25	25
Upír	Minimální	9	9	9	9	9	9	9
	Startovní	11	11	11	11	11	11	11
	Maximální	30	30	30	30	30	30	30
Drak	Minimální	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Startovní	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	Maximální	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

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

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	Počáteční hodnoty		Bodů zdraví za úroveň		Bodů many za úroveň	
	Zdraví	Mana	základní	po povýšení	základní	po povýšení
Rytíř	35	0	5	8	0	0
Klerik	30	15	2	3	3	5
Nekromancer	30	25	2	3	3	5
Temný elf	25	10	3	4	2	4
Minotaur	30	5	4	6	1	2
Trol	45	0	5	8	0	0
Upír	30	10	3	4	2	4
Drak	40	10	4	7	2	3

Magické dovednosti

Povolání	Oheň	Vzduch	Voda	Země	Duch	Mysl	Tělo	Světlo	Temnota	Upír	Elf	Drak
Nekromancer	M	M	M	M	-	-	-	-	M	-	-	-
Lich	VM	VM	VM	VM	-	-	-	-	VM	-	-	-
Klerik	-	-	-	-	M	M	M	M	-	-	-	-
Kněz Světla	-	-	-	-	VM	VM	VM	VM	-	-	-	-
Rytíř	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Šampión	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Trol	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Válečný trol	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Minotaur	-	-	-	-	N	N	N	-	-	-	-	-
Pán minotaurů	-	-	-	-	E	E	E	-	-	-	-	-
Temný elf	E	E	E	E	-	-	-	-	-	-	M	-
Patriarcha	M	M	M	M	-	-	-	-	-	-	VM	-
Upír	-	-	-	-	E	E	E	-	-	M	-	-
Nosferatu	-	-	-	-	M	M	M	-	-	VM	-	-
Drak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	M
Velký Wyrm	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	VM

Bojové dovednosti

Povolání	Meč	Sekyra	Hůl	Kopí	Dýka	Luk	Palcát	Kožená zbroj	Kroužková zbroj	Plátová zbroj	Štít
Nekromancer	-	-	M	-	E	N	-	E	-	-	-
Lich	-	-	M	-	E	N	-	E	-	-	-
Klerik	-	-	E	-	-	N	M	E	E	-	M
Kněz Světla	-	-	E	-	-	N	M	E	E	-	M
Rytíř	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M
Šampión	VM	M	E	VM	E	E	M	E	M	VM	VM
Trol	M	M	M	E	E	N	M	M	E	-	-
Válečný trol	M	M	VM	E	E	N	VM	VM	E	-	-
Minotaur	E	M	M	M	E	E	M	E	M	M	-
Pán minotaurů	E	VM	M	M	E	E	M	E	M	M	-
Temný elf	M	-	-	-	M	M	N	M	M	-	E
Patriarcha	M	-	-	-	M	VM	N	M	VM	-	E
Upír	M	E	-	-	M	N	E	M	E	-	M
Nosferatu	M	E	-	-	VM	N	E	M	E	-	M
Drak	Drak ani Wyrm se žádnou z uvedených dovedností nemohou naučit.										

Ostatní dovednosti

Povolání	Pasti	Vnímání	Obchodování	Vzdělávání	Meditace	Posilování	id. věcí	Opravování	id. nestvůr	Mistr zbraní	Alchymie	Regenerace
Nekromancer	N	N	E	M	M	-	M	-	M	-	M	-
Lich	N	N	E	VM	VM	-	M	-	M	-	VM	E
Klerik	-	E	M	E	M	N	-	E	-	N	E	-
Kněz Světla	-	E	M	E	M	N	-	E	-	N	E	-
Rytíř	E	E	E	N	-	M	-	M	N	M	-	-
Šampión	E	E	E	N	-	M	-	VM	N	VM	-	-
Trol	N	N	N	N	-	M	-	M	E	M	-	M
Válečný trol	N	N	N	N	-	VM	-	M	E	M	-	VM
Minotaur	M	M	E	N	-	M	-	-	-	M	N	-
Pán minotaurů	M	VM	E	N	-	M	-	-	-	M	N	-
Temný elf	M	M	M	E	E	-	M	E	-	E	E	-
Patriarcha	VM	M	VM	E	E	-	M	E	-	E	E	-
Upír	E	E	E	N	-	-	E	-	M	N	M	E
Nosferatu	E	E	E	N	-	-	E	-	VM	N	M	M
Drak	-	M	E	M	M	M	M	-	M	-	M	E
Velký Wym	-	VM	E	VM	M	M	VM	-	M	-	M	E

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

Umístění	Název	Základní cena tréninku *)	Maximální level
Souostroví Dýky	Slavnostní povýšení	10	5
Havraní pobřeží	Gymnázium	20	15
Alvar	Hala výcviku	25	25
Garrotova rokle	Godrikovy rukavice	25	25
Země stínů	Škola zabijáků	30	200
Baltazarovo doupě (Bludná pláň)	Baltazarova akademie	30	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. Pokud nás tedy např. zajímá cena za trénink Kněze Slunce (hodnota je tedy 2) z 15 levelu na 16 level ve cvičárně v Alvaru, pak je to $25 \times 15 \times 2 = 750$ 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 jadamských cvičíren stanovena na rovných 8 dní za každý level. Oproti předchozímu dílu to znamená, že pokud budete u postavy cvičit více levelů najednou, uplyne přesně 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. V principu je pak také jedno, jestli cvičíte po jednotlivých levelech nebo ne. Za každý herní rok se každá postava může vycvičit max. o 43 levelů výše.

Umístění učitelů dovedností

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Hůl	Expert	Puddle Thain	Havraní pobřeží
	Mistr	Celia Stone	Železné písky
	Velmistr	Tristen Stillwater	Země stínů
Meč	Expert	Aerie Luodrin	Havraní pobřeží
	Mistr	Jaycin Cardron	Garrotova rokle
	Velmistr	Miyon Dragontracker	Regna
Dýka	Expert	Lori Vespers	Alvar
	Mistr	Jobber	Havraní pobřeží
	Velmistr	Karla Nirses	Regna
Sekera	Expert	Herald Foestryke	Garrotova rokle
	Mistr	Jasp Hunter	Havraní pobřeží
	Velmistr	Garic Senjac	Bludná pláň
Kopí	Expert	Matric Townsaver	Havraní pobřeží
	Mistr	Ashandra Withersmysth	Alvar
	Velmistr	Yarrow	Souostroví dýky
Luk	Expert	Shivan Keeneye	Souostroví dýky
	Mistr	Oberic Nosewort	Havraní pobřeží
	Velmistr	Solis	Alvar

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Palcát	Expert	Lisha Soubrow	Havraní pobřeží
	Mistr	Robert Morningstar	Garrotova rokle
	Velmistr	bratr Hearthsworn	Železné písky
Štít	Expert	Qillain Moore	Alvar
	Mistr	Sheldon Nightwood	Země stínů
	Velmistr	rytíř Peryn Reaverston	Garrotova rokle
Kožená zbroj	Expert	Thadin	Soustroví dýky
	Mistr	Shamus Hollyfield	Baltazarovo doupě - Bludná pláň
	Velmistr	Medwari Elmsmire	Železné písky
Kroužková zbroj	Expert	Tobren Forgewright	Havraní pobřeží
	Mistr	Halian Eversmyle	Alvar
	Velmistr	Selina Burnkindle	Regna
Plátová zbroj	Expert	Bone	Soustroví dýky
	Mistr	Botham	Havraní pobřeží
	Velmistr	Seth Ironfist	Garrotova rokle
Mistr zbraní	Expert	Norbert Slayer	Garrotova rokle
	Mistr	Lasatin the Scarred	Soustroví dýky
	Velmistr	Jasper Steelcoif	Regna
Posilování	Expert	Menasaur	Soustroví dýky
	Mistr	Kenneth Otterton	Garrotova rokle
	Velmistr	Mikel Smithson	Železné písky
Regenerace	Expert	Kethric Tarent	Železné písky
	Mistr	William Sampson	Šeptající lesy
	Velmistr	Ush the Many Tailed	Soustroví dýky
Opravování	Expert	Evandar Lotts	Havraní pobřeží
	Mistr	Quick Jeni	Garrotova rokle
	Velmistr	Quethrin Tonk	Šeptající lesy
Obchodování	Expert	Fishner Thomb	Soustroví dýky
	Mistr	Fenton Iverson	Alvar
	Velmistr	Raven Quicktongue	Havraní pobřeží
Odstranění pastí	Expert	Chevon Wist	Soustroví dýky
	Mistr	Kelli lightfingers	Alvar
	Velmistr	Gareth Lifter	Regna
Vnímání	Expert	Silk Nightwalker	Alvar
	Mistr	Helga Steeleye	Země stínů
	Velmistr	Balan Suretrail	Baltazarovo doupě - Bludná pláň
Alchymie	Expert	Tabitha Watershed	Alvar
	Mistr	Kethry Treasurestone	Šeptající lesy
	Velmistr	Ich	Soustroví dýky
Identifikace předmětů	Expert	Kyra Sparkmen	Alvar
	Mistr	Eithian	Soustroví dýky
	Velmistr	Elzbet Roggen	Země stínů
Identifikace nestvůr	Expert	Tessa Maker	Garrotova rokle
	Mistr	Matric Keenedge	Šeptající lesy
	Velmistr	Blacken Stonecleaver	Havraní pobřeží

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Meditace	Expert	Alton Putnam	Havraní pobřeží
	Mistr	Gretchin Nevermore	Alvar
	Velmistr	Lenord Nightcrawler	Země stínů
Vzdělávání	Expert	Petra Mithrit	Šeptající lesy
	Mistr	Garret Mistspring	Země stínů
	Velmistr	Wanda Lightsworn	Garrotova rokle
Magie ohně	Expert	Taren Temper	Havraní pobřeží
	Mistr	Solomon Steele	Alvar
	Velmistr	Burn	Rovina ohně
Magie vody	Expert	Ulbrecht Pederton	Havraní pobřeží
	Mistr	Gregory Mist	Železné písky
	Velmistr	Black Curren	Rovina vody
Magie vzduchu	Expert	Reshie	Soustraví dýky
	Mistr	Hollis Stormeye	Baltazarovo doupě - Bludná pláň
	Velmistr	Cloud Nedlon	Rovina vzduchu
Magie země	Expert	Ostrin Grivic	Soustraví dýky
	Mistr	Dorothy Sablewood	Alvar
	Velmistr	Griven	Rovina země
Magie mysli	Expert	Shane Krewlen	Alvar
	Mistr	Barthine Lotts	Baltazarovo doupě - Bludná pláň
	Velmistr	Gilad Dreamwright	Šeptající lesy
Magie těla	Expert	Zevad Poised	Soustraví dýky
	Mistr	Tugor Arin	Garrotova rokle
	Velmistr	Critias Snowtree	Šeptající lesy
Magie ducha	Expert	Straton Hawthorne	Havraní pobřeží
	Mistr	Bethold Kern	Garrotova rokle
	Velmistr	Lasiter Ravensight	Šeptající lesy
Magie světla	Expert	Archibald Dawnglow	Soustraví dýky
	Mistr	Lunius Dawnbringer	Šeptající lesy
	Velmistr	Aldrin Cleareye	Regna
Magie temnoty	Expert	Patwin Darkenmore	Alvar
	Mistr	Carla UMBERPOOL	Země stínů
	Velmistr	Sithicus Shadowrunner	Regna
Temný elf	Expert	Fedwin Dervish	Alvar
	Mistr	Lanshee Caverhill	Havraní pobřeží
	Velmistr	Ton Agraynel	Alvar
Upír	Expert	Flynn Shador	Země stínů
	Mistr	Douglas Dirthmoore	Země stínů
	Velmistr	Payge Arachnia	Země stínů
Drak	Expert	Ishton	Dračí jeskyně - Garrotova rokle
	Mistr	Erthint	Dračí jeskyně - Garrotova rokle
	Velmistr	Klain	Dračí jeskyně - Garrotova rokle

Cechy vyučující jednotlivé dovednosti

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

Oblast	Tréninkové haly		Hospody		Chrámy	
	Název cechu	Cena za dovednost	Název cechu	Cena za dovednost	Název cechu	Cena za dovednost
Souostroví Dýky	Slavnostní povýšení	500 zl.	U grogu a žrádla	500 zl.	Mystické léčení	500 zl.
Havraní pobřeží	Gymnázium	500 zl.	Kesselova kantýna, U tančícího zlobra	500 zl., 1000 zl.	U svaté Marie	500 zl.
Alvar	Hala výcviku	500 zl.	U vydřiducha, Mihův zájezdní hostinec	500 zl.	Dům zdraví	750 zl.
Bludná pláň	-	-	U buvolího oka	750 zl.	-	-
Baltazarovo doupě	Baltazarova akademie	750 zl.	-	-	Šaman	750 zl.
Země stínů	Škola zabijáků	750 zl.	Černá společnost	500 zl.	Katedrála noci	750 zl.
Šeptající lesy	-	-	U unaveného poutníka	750 zl.	-	-
Garrotova rokle	Godrikovy rukavice	500 zl.	U dračí krve	500 zl.	Posvátná ocel	750 zl.
Železné písky	-	-	U vyprahlého hrdla	500 zl.	-	-
Regna	-	-	U ospalého piráta	500 zl.	Požehnané jezero	1000 zl.

Oblast	Alchymistické obchody		Magické obchody	
	Název cechu	Cena za dovednost	Název cechu	Cena za dovednost
Souostroví Dýky	Bylinné elixíry	500 zl.	Hrůzostrašné věci	500 zl.
Havraní pobřeží	Lékárna	500 zl.	Caoriny kuriozity, Potřebné věci	500 zl.
Alvar	Připravené lektvary	500 zl.	Tajemné předměty	500 zl.
Bludná pláň	-	-	-	-
Baltazarovo doupě	Periusův prach	750 zl.	Amulety síly	750 zl.
Země stínů	Vlčí kletba	500 zl.	Mystické vybavení	750 zl.
Šeptající lesy	-	-	-	-
Garrotova rokle	-	-	Ozubí a přívěšky	500 zl.
Železné písky	-	-	-	-
Regna	Lektvary a léky	750 zl.	Dary Regny	750 zl.

Kovářské cechy			
Oblast	Název cechu	Cena za dovednost	Výuka
Souostroví Dýky	Pravá odvaha	500 zl.	meč, luk, sekyra, palcát, hůl
Havraní pobřeží	Ostrý břit	500 zl.	meč, dýka, luk, hůl, kopí
Alvar	Leštěná ocel	500 zl.	meč, dýka, luk
Bludná pláň		-	
Baltazarovo doupě	Ayzarovy sekyry	1000 zl.	sekyra, kopí, hůl
Země stínů	Krvavé dýky a čepele	1000 zl.	meč, palcát, dýka, hůl
Šeptající lesy		-	
Garrotova rokle	Lancovy kopí	750 zl.	meč, sekyra, kopí
Železné písky		-	
Regna	Zakázkové tesáky	1000 zl.	sekyra, kopí, hůl, luk, meč

Zbrojářské cechy			
Oblast	Název cechu	Cena za dovednost	Výuka
Souostroví Dýky	Koželužství	500 zl.	kožená zbroj, štít
Havraní pobřeží	Vyleštěný štít	500 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj
Alvar	Zbrojnice	500 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, plátová zbroj, štít
Bludná pláň		-	
Baltazarovo doupě	Spojený pancíř	1000 zl.	kroužková zbroj, plátová zbroj
Země stínů	Zkrocená kůže	1000 zl.	kožená zbroj, štít
Šeptající lesy		-	
Garrotova rokle	Plátové ochrany	750 zl.	kroužková zbroj, plátová zbroj, štít
Železné písky		-	
Regna	Karrovo válečné vybavení	1000 zl.	kožená zbroj, kroužková zbroj, plátová zbroj, štít

Magické cechy se navíc dále dělí podle úrovně kouzel. Vzhledem k většímu počtu úrovní magických dovedností a změně systému učení kouzel je pak znalost umístění cechů důležitá. Následující tabulka uvádí přehled umístění jednotlivých cechů.

Cech/pro	země	vody	vzduchu	ohně	ducha	těla	mysli
začátečníky	Souostroví Dýky	Souostroví Dýky	Souostroví Dýky	Souostroví Dýky	Alvar	Alvar	Alvar
experty	Havraní pobřeží	Havraní pobřeží	Havraní pobřeží	Havraní pobřeží	Baltazarovo doupě	Baltazarovo doupě	Baltazarovo doupě
velmistry	Alvar	Alvar	Alvar	Alvar	Havraní pobřeží	Havraní pobřeží	Havraní pobřeží

Uvedené rozdělení však není zcela správné. Magické cechy oplývají v osmém díle jednou zvláštností. Krom toho, že ve hře nenaleznete mistrovský cech, jsou jednotlivé cechy elementární magie (kouzelnická škola) a jednotlivé cechy magie sebepoznání (klerická škola) sloučeny každý v jeden jediný samostatný cech, podobně jako tomu bylo u gildy sebepoznání a živlů v šestém díle. Následující tabulka uvádí název takto sloučeného cechu a školy magie, které obsahuje.

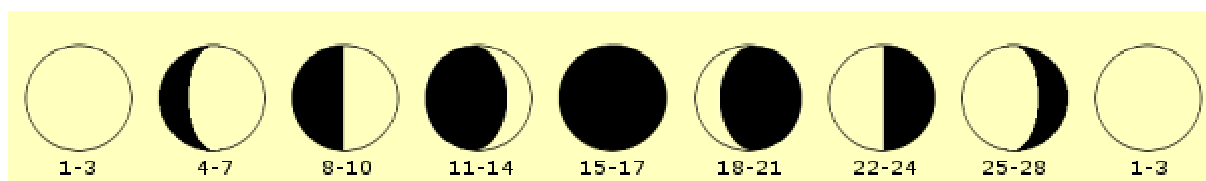
Cech/pro	Název cechu	Cena za dovednost	Školy magie
začátečníky			
Souostroví Dýky	Léčba a prokletí	500 zl.	magie ohně, vzduchu, vody a země
Alvar	Samostudium	1000 zl.	magie těla, mysli a ducha
experty			
Havraní pobřeží	Vexationiny kouzla	750 zl.	magie ohně, vzduchu, vody a země
Baltazarovo doupe	Cech mysli	1000 zl.	magie těla, mysli a ducha
velmistry			
Alvar	Cech Elementů	500 zl.	magie ohně, vzduchu, vody a země
Havraní pobřeží	Cech osobnosti	750 zl.	magie těla, mysli a ducha

Úroveň cechu zároveň určuje úroveň kouzel, která v něm můžete zakoupit. V Cechu začátečníků koupíte jen kouzla normální úrovně, v cechu expertů pak koupíte kouzla expertní i normální úrovně. Každý vyšší cech má tedy k dispozici i kouzla nižších úrovní. Cechy magie sebepoznání, temnoty a světla navíc poskytují dovednost meditace, cechy magie živlů pak dovednost vzdělávání.

Samostatně zůstávají jen cechy pro magii temnoty a světla. V Šeptajících lesích naleznete Cech Světla (1250 zl. za dovednost), obsahující kouzla magie světla a v Zemi stínů naleznete Cech Temnoty (500 zl. za dovednost), obsahující kouzla magie temnoty. Oba cechy jsou na velmistrovské úrovni - nižší úrovně těchto cechů ve hře nenaleznete.

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)
Alvar	672
Bludná pláň	336
Garrotova rokle	336
Havraní pobřeží	672
Poušť Železných písků	336
Regna	672
Rovina mezi rovinami	168
Rovina ohně	336
Rovina vody	366
Rovina vzduchu	336
Rovina země	336
Souostroví Dýky	672
Šeptající lesy	336
Země stínů	336

Dungeon	Respawn (dní)
Aréna	0
Baltazarovo doupě	672
Cech Nekromancerů	168
Doupě strašných vlků	168
Dračí jeskyně	168
Druidský kruh	336
Dům obchodníků z Alvaru	672
Escatonův krystal	672
Escatonův palác	336
Hrobka lorda Brinna	336
Hrobka nagy	336
Chrám Slunce	336
Jeskyně Ilsingora	672
Jeskyně starého Loeba	672
Kaple Eepa	672
Korbuova krypta	672
Kostel Eepa	672
Laboratoř šílené nekromancerky	336
Lávový tunel	672
Malá základna	336
NWC	0
Ohnivý hrad	336
Opevnění temných trpaslíků	336

Opuštěná pirátská tvrz	336
Opuštěný chrám	672
Pašerácká zátoka	168
Pevnost barbarů	672
Prastarý trolí domov	336
Dungeon	Respawn (dní)
Průchod pod Regnou	336
Předsunutá hlídka pirátů	672
Spíž kyklopů	168
Tábor drakobijců	168
Trolí hrobka	672
Tvrz pirátů	336
Upíří krypta	336
Válečný tábor	336
Velechrám Eepa	336
Vězení Pána ohně	336
Vězení Pána vody	336
Vězení Pána vzduchu	336
Vězení Pána země	336
Vosí hnízdo	168
Vyzdvižená knihovna	336
Vzdušný hrad	336
Yaardrakova jeskyně	672
Zlobří pevnost	672

Cestování po Jadame

Stáje (čísla v závorkách udávají délku přepravy ve dnech)

Lokace	Pondělí	Úterý	Středa	Čtvrtek	Pátek	Sobota	Neděle
Havraní pobřeží	Alvar (2)	-	-	Země stínů (2)	-	Alvar (2)	Garrotova rokle (2), Aréna (5)
Alvar	Havraní pobřeží (2)	Země stínů (3)	-	Garrotova rokle (3)	Havraní pobřeží (2)	-	Garrotova rokle (3)
Garrotova rokle	Havraní pobřeží (2)	Země stínů (3)	Alvar (3)	-	Havraní pobřeží (2)	-	Aréna (5)
Země stínů	Havraní pobřeží (2)	Železné písky (2)	Havraní pobřeží (2)	-	-	Železné písky (2)	Garrotova rokle (3)
Železné písky	Alvar (2)	-	Země stínů (2)	Havraní pobřeží (3)	-	Havraní pobřeží (3)	Země stínů (2)

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

Lokace	Pondělí	Úterý	Středa	Čtvrtek	Pátek	Sobota	Neděle
Souostroví dýky (lod' Větrník)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)
Havraní pobřeží (lod' Neochvějná)	-	Souostroví dýky (5)	-	Souostroví dýky (5)	-	-	-
Havraní pobřeží (lod' Vítr)	Bludná pláň (4)	-	Země stínů (6)	-	Bludná pláň (4)	-	-
Země stínů (lod' Kouř)	Bludná pláň (4)	Havraní pobřeží (4)	-	Havraní pobřeží (4)	Bludná pláň (4)	Havraní pobřeží (4)	-
Bludná pláň (lod' Mlha)	-	Havraní pobřeží (4)	Země stínů (6)	Havraní pobřeží (4)	-	Havraní pobřeží (4)	-
Regna (lod' Větrný vír)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4), Souostroví dýky (5)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4), Souostroví dýky (5)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)	Havraní pobřeží (4)

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

Lokace	Havraní pobřeží	Alvar	Země stínů	Železné písky	Garrotova rokle	Bludné pláně	Šeptající lesy
Havraní pobřeží	-	5 dní	5 dní	-	5 dní	-	-
Alvar	5 dní	-	-	5 dní	-	-	5 dní
Země stínů	5 dní	-	-	5 dní	-	-	-
Železné písky	-	5 dní	5 dní	-	-	-	-
Garrotova rokle	5 dní	-	-	-	-	5 dní	5 dní
Bludné pláně	-	-	-	-	5 dní	-	-
Šeptající lesy	-	5 dní	-	-	5 dní	-	-