

Might and Magic IX

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	Magie	Odolnost	Přesnost	Rychlost	Štěstí
Člověk	Minimální	9	7	9	9	9	9
	Startovní	13	10	11	11	11	11
	Maximální	25	25	25	25	25	25
Elf	Minimální	7	7	7	9	9	9
	Startovní	10	13	10 ^{*)}	13 ^{**)}	11	11
	Maximální	25	25	22	25	25	25
Poloskřet	Minimální	9	7	9	9	7	8
	Startovní	15 ^{**)}	10	14	10	9 ^{*)}	10
	Maximální	25	25	25	25	21	25
Trpaslík	Minimální	9	7	9	9	7	9
	Startovní	11	10 ^{*)}	15 ^{**)}	11	9	11
	Maximální	25	20	25	25	25	25

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

Povolání	Vlastnost	Člověk	Elf	Poloskřet	Trpaslík
Bojovník	Zdraví	34	37	35	36
	Mana	0	0	0	0
Novic	Zdraví	28	23	25	30
	Mana	21	20	18	21

Povolání	Bodů zdraví za úroveň			Bodů many za úroveň		
Bojovník	5 ^{*)}	-	-	0	-	-
Žoldák	-	8	-	-	0	-
Křižák	-	7	-	-	3	-
Hraničář	-	-	9	-	-	4
Paladin	-	-	9	-	-	4
Gladiátor	-	-	10	-	-	0
Vrah	-	-	10	-	-	0
Novic	4 ^{*)}	-	-	3 ^{*)}	-	-
Učenec	-	6	-	-	5	-
Léčitel	-	7	-	-	4	-
Druid	-	-	9	-	-	7
Kněz	-	-	9	-	-	7
Mág	-	-	8	-	-	8
Lich	-	-	8	-	-	8

*) postava získává při prvním postupu (na 2 level) jako bonus dvojnásobek bodů, tedy žoldák 10 bodů zdraví, novic 8 bodů zdraví a 6 bodů many. Dále pak už postavy získávají postupem jen hodnoty udané v tabulce. Je možné si to také představit tak, jako by postava povýšila o dvě úrovně najednou.

Dovednosti vs úrovně dovedností

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

	Novic	Léčitel	Kněz	Druid	Učenec	Mág	Lich
Zbroj	N	E	M	M	N	E	E
Štít	-	N	E	E	-	-	-
Uhýbání	N	N	N	VM	N	N	N
Meč	-	-	-	-	-	-	-
Palice	N	N	M	E	N	E	E
Kopí	-	-	-	-	-	-	-
Vrhací zbraně	-	-	-	-	N	E	M
Luk	N	E	M	E	N	N	N
Boj beze zbraní	-	E	M	VM	-	-	-
Živly	E	E	M	M	E	VM	VM
Duch	N	E	VM	VM	N	E	E
Světlo	E	E	VM	E	E	VM	E
Temnota	N	N	E	N	E	E	VM
Meditace	N	E	VM	M	E	VM	VM
Vzdělávání	N	E	M	M	E	VM	VM
Identifikace věcí	E	E	E	M	E	VM	M
Identifikace nestvůr	N	N	E	E	E	M	M
Vnímání	E	E	E	E	E	E	E
Zneškodnění pastí	N	E	M	M	E	M	M
Obchodování	E	E	E	E	E	E	M
Opravování věcí	N	N	VM	E	N	N	N
Ovládání zbraní	-	N	E	E	N	E	E
Posilování	-	N	E	VM	N	N	N

	Bojovník	Křižák	Paladin	Hraničář	Žoldák	Gladiátor	Vrah
Zbroj	E	E	VM	M	E	M	M
Štít	E	E	M	E	E	VM	E
Uhýbání	N	E	E	VM	E	M	M
Meč	E	E	VM	E	E	VM	VM
Palice	N	E	VM	E	N	M	N
Kopí	E	E	E	E	E	VM	M
Vrhací zbraně	N	N	N	E	N	E	VM
Luk	E	E	M	VM	E	E	E
Boj beze zbraní	N	N	E	N	N	M	E
Živly	-	N	N	E	-	-	-
Duch	-	N	E	E	-	-	-
Světlo	-	N	E	N	-	-	-
Temnota	-	-	-	-	-	-	-
Meditace	-	N	E	E	-	-	-
Vzdělávání	N	E	M	M	E	E	M
Identifikace věcí	E	E	E	E	E	E	M
Identifikace nestvůr	N	E	E	VM	N	E	E
Vnímání	E	E	E	VM	E	E	M
Zneškodnění pastí	E	E	E	M	E	M	VM
Obchodování	E	E	VM	E	E	E	M
Opravování věcí	N	N	M	M	N	M	E
Ovládání zbraní	N	E	M	M	E	VM	M
Posilování	N	E	VM	M	E	VM	M

Umístění	Trenér	Základní cena tréninku *)	Maximální level
Sturmfjord	Tjorvi Isleifson	60	15
Drangheim	Skuli Thorsteinsson	125	20
Guberland	Kiren Tridor	100	40
Thjorgard	Hal'an Swordstrong	150	200
Thjorgard	Fafnir Framissen **)	50	25
Thronheim	Magnus ver Magnussen	125	60
Frosgard	Vel Dra'dna	50	100
Arslegard	Stu Grimssen	200	255
*) vysvětlení dále v textu, **) trenér se nachází v prvním patře hospody			

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 (hodnota je tedy 3) z 15 levelu na 16 level ve cvičárně v Guberlandu, pak je to $100 \times 15 \times 3 = 4500$ zlatých.

Oproti předchozím dílům došlo k zajímavé změně v hodnotě času stráveného během tréninku. Bez ohledu na výši levelu je totiž tento čas nulový, tedy po skončení tréninku je stejné datum jako na jeho počátku. Čas během tréninku se jednoduše zastaví.

Umístění učitelů dovedností

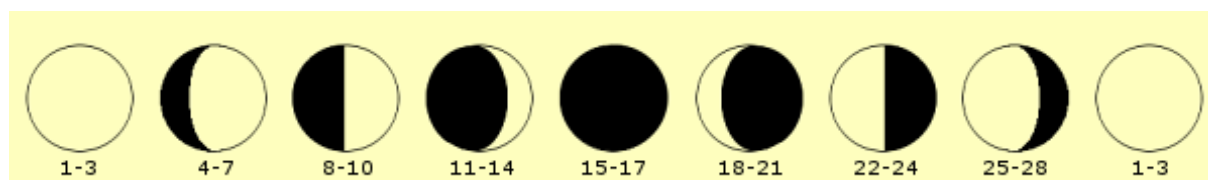
Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Meč	Expert / Mistr	Hagar Strašlivý	Drangheim město
		Katrina Vianni	Sturmfjord město
	Velmistr	Cinnfhail A'mor	Thjorgard město
Palice	Expert / Mistr	Cermak Atlor	Drangheim město
		Hafgrim Krátkoruký	Sturmfjord město
	Velmistr	Gjerta Tvrdohlavá	Thjorgard město
Kopí	Expert / Mistr	Comhghan A'Dorad	Drangheim město
		Mirjam Thjordotir	Sturmfjord město
	Velmistr	Hrrapp Kopiruký	Thjorgard město
Vrhací zbraně	Expert / Mistr	Thorhalla Malá	Drangheim město
		Eskil Tryygrassen	Sturmfjord město
	Velmistr	Thorfinn Bystrooký	Thjorgard město
Luk	Expert / Mistr	Aefentid A'Feslo	Drangheim město
		Lili A'Ghrie	Sturmfjord město
	Velmistr	Muadhnaht A'Tryht	Thjorgard město

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Boj beze zbraně	Expert / Mistr	Galvin A'Mor	Drangheim město
		Hildr Fjalldotir	Sturmford město
	Velmistr	Sigre Bjarnidotir	Thjorgard město
Zbroj	Expert / Mistr	Fasolt Hreidmarssen	Drangheim město
		Devlin A'Norta a'meich	Sturmford město
	Velmistr	Fjarkskafinn Ještě-živá	Thjorgard město
Štít	Expert / Mistr	Rannveig Hafgrimdotir	Drangheim město
		Olrun Fjalldotir	Sturmford město
	Velmistr	Halfdan Skrytý	Thjorgard město
Uhýbání	Expert / Mistr	Cassidy A'Dorad	Drangheim město
		Leppa Nesmělá	Sturmford město
	Velmistr	Hildigunna Hbitá	Thjorgard město
Živly	Expert / Mistr	Peterk Olin	Guberland město
		Bryan Hrutssen	Tronheim město
	Velmistr	Gudlaug Eitrissen	Lindisfarn
Duch	Expert / Mistr	Rya Fremi	Guberland město
		Fjall Bodilssen	Tronheim město
	Velmistr	Gymir Lokissen	Lindisfarn
Světlo	Expert / Mistr	Treshi Yatol	Guberland město
		Dagny Borkdotir	Tronheim město
	Velmistr	Annabel A'Trytht	Lindisfarn
Temnota	Expert / Mistr	Bohus Kinar	Guberland město
		Ran Tryygvadotir	Tronheim město
	Velmistr	Alanna Etzeldotir	Lindisfarn
Meditace	Expert / Mistr	Hrapp Tjorvissen	Guberland město
		Andvari Egilssen	Tronheim město
	Velmistr	Delano A'Lanth	Lindisfarn
Vzdělávání	Expert / Mistr	Dymphna A'Klindor	Frosgard město
		Giorsal A'Velsi	Thjorgard město a Yorwick
	Velmistr	Jenn Harrise	Yorwick
Identifikace věcí	Expert / Mistr	Frode Herjolfssen	Frosgard město
		Darby Davinssen	Thjorgard město
	Velmistr	Laina Wilan	Yorwick
Identifikace nestvůr	Expert / Mistr	Hagen Hrrappssen	Frosgard město
		Tove Halvardotir	Thjorgard město
	Velmistr	Ragfried Zabiják	Yorwick

Dovednost	Úroveň	Učitel	Umístění
Vnímání	Expert / Mistr	Derbforgaill A'Norta a'meich	Frosgard město
		Eilinoir A'Mor	Thjorgard město
	Velmistr	Broccan A'Ghrie	Yorwick
Zneškodnění pastí	Expert / Mistr	Eachann A'Mor	Frosgard město
		Barabell A'Dorad	Thjorgard město
	Velmistr	Marshall Hanford	Yorwick
Obchodování	Expert / Mistr	Fogartach A'Velsi	Frosgard město
		Cator Fiskdal	Thjorgard město
	Velmistr	Bren Haukdotir	Yorwick
Opravování věcí	Expert / Mistr	Hervor Etzeldotir	Frosgard město
		Bysen A'Klindor	Thjorgard město
	Velmistr	Halvar Davinssen	Yorwick
Ovládání zbraní	Expert / Mistr	Krej Matlal	Drangheim město
		Adotette Haji	Sturmford město
	Velmistr	Chera Papan	Thjorgard město
Posilování	Expert / Mistr	Lansa Akin	Frosgard město
		Toman Yatol	Thjorgard město
	Velmistr	Stev Palac	Yorwick

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, což bohužel v devátém díle vidět nejde.



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 (ovšem musím upozornit, že ve hře se mohou vyskytnout i dost výrazné dolišnosti)

Oblast / Dungeon	Respawn (dní)
Anskramská tvrz	300
Aréna	1
Beet Hoven	300
Bembridgská univerzita	150
Cvičiště	300
Čarodějova laboratoř	600
Dookův hrad	600
Dračí doupě	600
Drangheim	600
Drangheimská věznice	300
Frosgard	600
Guberland	600
Horský průsmyk	600
Chrám kejhovitů	600
Inventa Storca	600
Klusův dům	150
Lázně	300
Lichova laboratoř	150
Lindisfarn	600
Lindisfarnský klášter	600
Město Arslegard	600
Město Drangheim	600
Město Frosgard	600
Město Guberland	600
Město Sturmford	600
Město Thjorgard	600
Město Thronheim	600
Ostrov popela	600
Posmrtný svět	300
Ratatoskův chrám	600
Ravensford	600
Rokle smrti	300
Síň bohů	150
Spojovací tunel	600
Sturmford	600
Ta'Sarova akademie	300
Temný průchod	150
Thjoradský důl	600
Thjorgard	600
Thronheim	600
Tisíc hrůz	600
Verhoffinovy ruiny	600
Yanmirova pevnost	300
Yorwick	600
Zříceniny chrámu	150
Žalář tajemství	150

Cestování po Chedianu

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

Lokace	Pondělí	Úterý	Středa	Čtvrtek	Pátek	Sobota	Neděle
Ostrov popela	-	Sturmford (1)	Sturmford (1)	Sturmford (1)	-	Sturmford (1)	Sturmford (1)
Sturmford	-	Drangheim (1)	-	Drangheim (1)	Drangheim (1)	Drangheim (1)	Drangheim (1)
Drangheim	Guberland (1)	Sturmford (1)	Guberland (1)	-	Sturmford (1)	Guberland (1)	-
Guberland	Lindisfarn (3)	Ostrov popela (3)	Tronheim (5)	Thjorgard (4)	Frostgard (6)	Drangheim (3)	Sturmford (4)
Thjorgard	Sturmford (2)	Drangheim (3)	Frostgard (3)	Guberland (4)	Lindisfarn (4)	Ostrov popela (4)	Tronheim (2)
Tronheim	Ostrov popela (4)	Thjorgard (2)	Drangheim (5)	Sturmford (4)	Guberland (5)	Lindisfarn (3)	Frostgard (3)
Frostgard	Lindisfarn (6)	Tronheim (3)	Sturmford (4)	Guberland (6)	Thjorgard (5)	-	Drangheim (5)
Lindisfarn	Drangheim (5)	Sturmford (3)	Guberland (3)	-	Tronheim (3)	Thjorgard (4)	-

Cena za přepravu (bez rozdílu, kam jedete, nabídne vám dopravce vždy stejnou cenu)

Lokace	Převazce	Cena	Lokace	Převazce	Cena
Ostrov popela	Annud Rudooký	20	Thjorgard	Trollfin Sailcutter	60
Sturmford	Olaf Thronský	24	Tronheim	Moenach A'Tryth	50
Drangheim	Svein Hjarrandssen	50	Frostgard	Jozka Atlia	30
Guberland	Olaf Ullson	50	Lindisfarn	Herimgr Ropewise	40

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

Lokace	Sturmford	Drangheim	Tronheim	Thjorgard	Frostgard	Horský průsmyk	Spojovací tunel	Yorwick
Sturmford	-	2 dny	-	-	-	-	-	-
Drangheim	2 dny	-	-	-	-	-	-	-
Tronheim	-	-	-	-	3 dny	5 dní	1 den	-
Thjorgard	-	-	-	-	3 dny	8 dní	-	-
Frostgard	-	-	5 dní	8 dní	-	-	-	-
Horský průsmyk	-	-	3 dny	3 dny	-	-	-	-
Spojovací tunel	-	-	0 dnů	-	-	-	-	0 dnů
Yorwick	-	-	-	-	-	-	1 den	-