

MIGHT & MAGIC VI

Mandate of Haeven

Poradnik

Spis treści

QUESTS - ZADANIA.....	5
New Sorpigal – Nowy Sorpigal.....	11
Goblinwatch - Strażnica Goblinów.....	12
Abandoned Temple – Opuszczona Świątynia.....	13
Gharik's Forge - Kuźnia Gharika.....	13
Castle Ironfist.....	14
Dragoons' Caverns – Jaskinie dragonów.....	15
Temple of Baa – Świątynia Baa.....	16
Shadow Guild Hideout – Kryjówka Gildii Cienia.....	17
Corlagon's Estate – Posiadłość Corlagona.....	17
Snergle's Caverns – Jaskinie Snergle'a.....	18
Misty Islands.....	19
Silver Helm Outpost – Posterunek Srebrnych Hełmów.....	20
Bootleg Bay.....	21
Temple of Tsantsa – Świątynia Tsantsa.....	22
Temple of the Sun – Świątynia Słońca.....	22
Temple of the Fist – Świątynia Pięści.....	22
Hall of the Fire Lord – Komnaty Władcy Ognia.....	23
Free Haven.....	24
Temple of the Moon – Świątynia Księżyca.....	26
Tomb of Ethric the Mad – Grobowiec Ethrica Szalonego.....	27
Dragoons' Keep.....	27
Free Haven Sewers.....	28
Oracle of Enroth – Wyrocznia	28
Control Center.....	29
Mire of the Damned.....	30
Snergle's Iron Mines.....	31
Dragon's Lair.....	31
Castle Darkmoor.....	32
Frozen Highlands.....	33
Icwind Keep.....	34
Shadow Guild.....	35
Silver Cove.....	36
Monolith.....	37

Warlord's Fortress.....	38
Silver Helm Stronghold.....	38
Blackshire.....	39
Lair of the Wolf.....	41
Temple of the Snake.....	42
Kriegspire.....	43
Devil's Outpost.....	44
Superior Temple of Baa.....	44
Castle Kriegspire.....	45
Agar's Laboratory.....	45
Caves of the Dragon Riders.....	45
Eel Infested Waters.....	46
Castle Alamos.....	47
Dragonsands.....	48
Tomb of VARN.....	49
New World Computing.....	50
Hermit's Isle.....	51
Supreme Temple of Baa.....	51
Paradise Valley.....	52
Sweet Water.....	53
The Hive - Ul	54
Podróże.....	55
Pielgrzymki.....	56
Gildie.....	57
Reputacja.....	57
Biegłości.....	58
Monsters - Potwory.....	61
Spells - Czary.....	66
Fire Spells – Czary Ognia.....	66
Air Spells – Czary Powietrza.....	67
Water Spells – Czary Wody.....	68
Earth Spells – Czary Ziemi.....	69
Spirit Spells – Czary Ducha.....	70
Mind Spells – Czary Umysłu.....	71
Body Spells – Czary Ciała.....	72
Light Spells – Czary Światła.....	73

Dark Spells – Czary Ciemności.....	74
Potions – Napoje.....	75
Przedmioty.....	76
Właściwości przedmiotów.....	79
Artefakty.....	80
Bronie.....	80
Zbroje.....	80
Inne.....	81

QUESTS - ZADANIA

Quests (pojawiające się na liście questów)

1. Pokaż List Sulmana Andoverowi Potbello.

- Zlecający: -
- Wykonanie: Zaczynasz grę z listem. Idź do gospody w New Sorphigal i pokaż list Andoverowi Potbello.
- Nagroda: 1000, 3.000 xp, 0 do reputacji

2. Zanieś List Sulmana do Regenta Wilbura Humphrey'a.

- Zlecający: Andover Potbello w New Sorphigal (nr 1)
- Przeciwnicy: Wyznawcy Baa, Mistycy Baa, Fanatycy Baa.
- Wykonanie: Idź do zamku w Castle Ironfist i pokaż list Regentowi Wilburowi Humphrey.
- Nagroda: 5000, 3.000 xp, 0 do reputacji

3. Znajdź kombinację otwierającą drzwi w Goblinwatch

- Zlecający: Janice w New Sorphigal (nr 21) - daje klucz do drzwi
- Wykonanie: Idź do Goblinwatch obok New Sorphigal i przynieś Combination Scroll do Janice.
- Nagroda: 2000, 2.000 xp, +50 do reputacji

4. Odzyskaj Candelabra of Baa

- Zlecający: Andover Potbello w New Sorphigal (nr 1)
- Wykonanie: Idź do Abandoned Temple obok New Sorphigal i przynieś Candelabra do Andovera.
- Nagroda: 1000, 2.000 xp, -200 do reputacji

5. Zabij królową Pająków.

- Zlecający: Buford T. Allman w New Sorphigal (nr 7)
- Wykonanie: Idź do Abandoned Temple obok New Sorphigal, zabij królową i przynieś jej serce.
- Nagroda: 1000, 3.000 xp, 0 do reputacji

6. Uratuj Sharry.

- Zlecający: Frank Fairchild w New Sorphigal (nr 21)
- Wykonanie: Idź do Shadow Guild Hideout w Castle Ironfist i wróć z nią.
- Nagroda: 2000, 10.000 xp, 0 do reputacji

7. Uratuj Angelę.

1. Zlecający: Violet Dawson w New Sorphigal (nr 6)
2. Wykonanie: Idź do Abandoned Temple obok New Sorphigal i wróć z Angelą.
3. Nagroda: 500, 10 food, 1.000 xp, 0 do reputacji

8. Odzyskaj Chime of Harmony.

- Zlecający: Janice w New Sorphigal (nr 21)
- Wykonanie: Idź do Temple of Baa w Castle Ironfist i przynieś Chime of Harmony do Janice.
- Nagroda: 5000, 10.000 xp, +50 do reputacji

9. Odzyskaj harfę.

- Zlecający: Andrew Besper w Castle Ironfist (nr 6)
- Wykonanie: Idź do Dragoon's Caverns w Castle Ironfist i odnieś instrument.
- Nagroda: 5000, 10.000 xp, +50 do reputacji

10. Znajdź i przyprowadź Prince Nicolai. (nr 24)

- Zlecający: Porozmawiaj z Prince Nikolai w zamku w Castle Ironfist (nr 24), wyjdź z zamku, Nicolai zniknie.
- Wykonanie: Idź do głównego namiotu Cyrku, porozmawiaj z Nicolai, i wróć z nim. Dopóki ten quest nie zostanie ukończony, nie możesz odwiedzać zamku. Cyrk jest w Bootleg Bay (December), Blackshire (April), Mire of Damned (August).
- Nagroda: 0, 7.500 xp, 0 do reputacji

11. Uratuj Damę w opałach(a Damsel in Distress).

- Zlecający: Regent Wilbur Humphrey w Castle Ironfist (nr 24)
- Wykonanie: Idź do Silver Helm Outpost w Misty Islands i wróć z Melody Silver.
- Nagroda: 0, 15.000 xp, +50 do reputacji, promocja na Crusader

12. Znajdź Tarczę Lorda Kilburna.

- Zlecający: Regent Wilbur Humphrey w Castle Ironfist (nr 24).
- Wykonanie: Pośrodku mapy Blackshire jest skrzynia. Otwórz ją i zanieś tarczę Wilburowi.

- Nagroda: 5000, 40.000 xp, +200 do reputacji
13. Znajdź Hourglass of Time.
- Zlecający: Lord Albert Newton w Misty Islands (nr 28)
 - Wykonanie: Idź do Gharik's Forge at New Sorpigal, i przynieś klepsydrę do Lorda.
 - Nagroda: 0 gp, 50.000 xp, +200 do reputacji
14. Napij się z Fontanny Magii (Fountain of Magic).
- Zlecający: Lord Albert Newton w Misty Islands
 - Wykonanie: Idź do środkowo-południowej części Bootleg Bay, napij się z fontanny każdą postacią i wróć do Lorda Alberta.
 - Nagroda: 0, 15.000 xp, +50 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Czrodzieja (Wizard).
15. Storm Silver Helm Outpost.
- Zlecający: Charles D'Sorpigal w Misty Islands (nr 12)
 - Wykonanie: Idź do Silver Helm Outpost w Misty Islands i przynieś Enemies List Scroll.
 - Nagroda: 3000, 15.000 xp, +50 do reputacji
16. Zniszcz kryształ w Temple of Fist.
- Zlecający: Winston Schezar w Bootleg Bay (nr 9)
 - Wykonanie: Idź do Temple of Fist w Bootleg Bay, Zniszcz kryształ i wróć do zleceniodawcy.
 - Nagroda: 3000, 10.000 xp, +50 do reputacji
17. Zniszcz Devil's Outpost
- Zlecający: Lord Osric Temper w Free Haven (nr 72).
 - Wykonanie: Idź do Devil's Outpost w Kriegspire i przynieś Devil Plans Scroll.
 - Nagroda: Lord daje Ci swój głos w Wysokiej Radzie, 40.000 xp, +200 do reputacji
18. Zdobądź nominację na rycerza.
- Zlecający: Lord Osric Temper w Free Haven (nr 72)
 - Wykonanie: Idź do Gospody w Free Haven, porozmawiaj z Chadwick Blackpool i wróć.
 - Nagroda: 0, 15.000 xp, +50 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Kawalera - Cavalier
19. Znajdź zaginiony artefakt..
- Zlecający: Zoltan Phelps w Free Haven (nr 25)
 - Wykonanie: Idź do Dragoons' Keep w Free Haven i przynieś Mordred.
 - Nagroda: 30000, 10.000 xp, +100 do reputacji
20. Uratuj Sherell.
- Zlecający: Carlo Tormini w Free Haven (nr 39)
 - Wykonanie: Idź do Temple of Tsantsa w Bootleg Bay i przyprowadź ją do niego.
 - Nagroda: 1500, 10.000 xp, 0 do reputacji
21. Retrieve Ethric's Skull.
- Zlecający: Gabriel Cartman w Free Haven (nr 57)
 - Wykonanie: Idź do Tomb of Ethric the Mad w Free Haven i przynieś stamtąd czaszkę Ethrica.
 - Nagroda: 7500, 15.000 xp, 0 do reputacji
22. Pokonaj Warlord.
- Zlecający: Lord Osric Temper w Free Haven (nr 72)
 - Wykonanie: Idź do Warlord's Fortress w Silver Cove i przynieś stamtąd Discharge Paper Scroll.
 - Nagroda: 0, 40.000 xp, +100 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Czempiona - Champion
23. Odszukaj Crystal of Terrax.
- Zlecający: Lord Albert Newton w Misty Islands (nr 28)
 - Wykonanie: Idź do Corlagon's Estate w Castle Ironfist i przynieś kryształ.
 - Nagroda: 0, 30.000 xp, +100 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Arcymaga - Archmage
24. Zabij Longfanga Witherhide.
- Zlecający: Regent Wilbur Humphrey w Castle Ironfist (nr 24)
 - Wykonanie: Idź do Dragon's Lair w Mire of Damned, zabij smoka i przynieś Dragon Claw.
 - Nagroda: 0, 30.000 xp, +100 do reputacji

- Skutek: Promocja na Herosa - Hero
25. Zniszcz Book of Liches.
- Zlecający: Terry Ross w Mire of Damned (nr 11)
 - Wykonanie: Idź do Castle Darkmoor w Mire of Damned, dotknij książki i wróć.
 - Nagroda: 5000, 50.000 xp, +100 do reputacji
26. Zabij Snergle.
- Zlecający: Avinril Smythers w Gospodzie w Mire of Damned (nr 18)
 - Wykonanie: Idź do Snergle's Iron Mines w Mire of Damned po klucz do Snergle's Chambers, potem idź do Snergle's Caverns w Castle Ironfist i przynieś jego topór.
 - Nagroda: 0, 20.000 xp, +100 do reputacji, możesz zostać Mistrzem topora.
27. Napraw świątynię.
- Zlecający: Lord Anthony Stone w Frozen Highlands
 - Wykonanie: Zatrudnij kamieniarza i cieślę, wróć z nimi do świątyni w Free Haven poczekaj, aż ją naprawią i wróć.
 - Nagroda: 0, 15.000 xp, +50 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Kapłana - Priest
28. Schwytaj Księcia Złodziei.
- Zlecający: Lord Anthony Stone w Frozen Highlands (nr 2).
 - Wykonanie: Idź do Free Haven Sewers w Free Haven i przyprowadź go do lorda. Przed wykonaniem tego zadania musisz oczyścić lochy: Dragoons' Caverns w Castle Ironfist, Shadow Guild Hideout w Castle Ironfist, Shadow Guild w Frozen Highlands, inaczej może on tam uciec.
 - Nagroda: 10.000, 30.000 xp, +200 do reputacji
 - Skutek: Lord daje Ci swój głos w Wysokiej Radzie
29. Ustal ceny we wszystkich stajniach.
- Zlecający: Lady Loretta Fleise w Silver Cove (nr 32)
 - Wykonanie: Odwiedź stajnie w: Silver Cove, Mire of Damned, Kriegspire, Blackshire, Castle Ironfist, New Sorpigal, Frozen Highlands, dwie w Free Haven, porozmawiaj z ich właścicielami i wróć..
 - Nagroda: 5000, 25.000 xp, -200 do reputacji (BUG!)
 - Skutek: Lady daje Ci swój głos w Wysokiej Radzie.
30. Odwiedź Altar of Sun.
- Zlecający: Lady Loretta Fleise w Silver Cove (nr 32)
 - Wykonanie: Idź to Circle of Stones w Silver Cove w czasie równonocy lub przesilenia (March 20, June 21, September 23, December 21).
 - Nagroda: 0, 15.000 xp, +50 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Wielkiego Druida – Great Druid
31. Zbeczcześć ołtarz
- Zlecający: Eleanor Vanderbilt w Silver Cove (nr 31)
 - Wykonanie: Idź do Monolith na zachodzie Silver Cove, dotknij ołtarza i wróć.
 - Nagroda: 3000, 15.000 xp, +50 do reputacji
32. Odwiedź Altar of Moon.
- Zlecający: Lady Loretta Fleise w Silver Cove (nr 32)
 - Wykonanie: Idź do Temple of Moon w Free Haven i dotknij ołtarza o północy w czasie pełni księżyca.
 - Nagroda: 0, 40.000 xp, +100 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Arcydriudę – Arch Druid
33. Przynieś Święty Kielich - Sacred Chalice.
- Zlecający: Lord Anthony Stone w Frozen Highlands (nr 2)
 - Wykonanie: Idź do Temple of Sun w Bootleg Bay, znajdź kielich, zanieś go do świątyni w Free Haven i wróć.
 - Nagroda: 0, 30.000 xp, +100 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Wielkiego Kapłana – High Priest
34. Zakończ zimę.
- Zlecający: Lord Eric von Stromgard w Frozen Highlands (nr 12)
 - Wykonanie: Idź to Hermit's Hut w Kriegspire, porozmawiaj z Hermit i wróć.
 - Nagroda: 0, 50.000 xp, +200 do reputacji

- Skutek: Lord daje Ci swój głos w Wysokiej Radzie
35. Zdobądź klucz do Dragon Towers.
- Zlecający: Lord Eric von Stromgard w Frozen Highlands (nr 12)
 - Wykonanie: Idź do Icewind Keep w Frozen Highlands i przynieś klucz.
 - Nagroda: 0, 15.000 xp, +50 do reputacji
 - Skutek: Promocja na Maga Bojowego – Battle Mage
36. Zresetuj wszystkie Dragon Towers.
- Zlecający: Lord Eric von Stromgard w Frozen Highlands (nr 12)
 - Wykonanie: Otwórz zamki w wieżach w sześciu miastach: Frozen Highlands, Silver Cove, Free Haven, Misty Islands, New Sorpigal, Blackshire. Upewnij się, że masz Key to Dragon Towers.
 - Nagroda: 0, 40.000 xp, +100 do reputacji (wieże przestają strzelać do ciebie).
 - Skutek: Promocja na Maga Wojownika – Warrior Mage
37. Uratuj Emmanuela.
- Zlecający: Joanne Cravitz w Blackshire (nr 11)
 - Wykonanie: Idź do Temple of Snake w Blackshire, uwolnij go z klatki i przyprowadź.
 - Nagroda: 500, 25.000 xp, 0 do reputacji.
38. Zniszcz ołtarz wilkołaków.
- Zlecający: Maria Trepan w Blackshire (nr 17)
 - Wykonanie: Idź do Lair of Wolf w Blackshire, porozmawiaj z duchem Baltazara, znajdź Pearl of Purity i dotknij ołtarza..
 - Nagroda: 4000, 20.000 xp, +100 do reputacji
 - Skutek: Złamanie klątwy nad Blackshire.
39. Ustaw statuetki.
- Zlecający: Twillen w Blackshire (nr 20)
 - Wykonanie: Otwórz skrzynię obok domu Twillen, weź 5 statuetek. Idź do Bootleg Bay, Mire of Damned, Kriegspire, Dragonsands, Sweet Water, ustaw je na piedestałach i wróć..
 - Nagroda: 0, 75.000 xp, 0 do reputacji, i skrzynia z losowym artefaktem.
40. Znajdź Pearl of Purity.
- Zlecający: Duch Balthazara w Lair of Wolf w Blackshire (nr 28)
 - Wykonanie: Zabij Werewolf Leader i przynieś perłę.
 - Nagroda: 0, 5.000 xp, 0 do reputacji
41. Odzyskaj Jewelled Egg.
- Zlecający: Emil Lime w Kriegspire (nr 9)
 - Wykonanie: Idź do Castle Kriegspire w Kriegspire i przynieś jajo z powrotem..
 - Nagroda: 5000, 50.000 xp, +100 do reputacji
42. Znajdź lekarstwo dla Slicker Silvertongue.
- Zlecający: Regent Wilbur Humphrey w Castle Ironfist (nr 24)
 - Wykonanie: Idź do Superior Temple of Baa w Kriegspire i przynieś Letter from Zenofex.
 - Nagroda: 0, 0 xp, 0 do reputacji, quest 43
43. Przynieś list z dowodem zdrady Silvertongue'a do High Council.
- Zlecający: Regent Wilbur Humphrey w Castle Ironfist (nr 24)
 - Wykonanie: Idź do High Council w Free Haven, porozmawiaj z Slickerem i wróć.
 - Nagroda: 0, 0 xp, +800 do reputacji. Silvertongue opuszcza radę, możliwość odwiedzenia Wyroczni, jeżeli zdobyłeś zgodę pozostałych 5 członków rady. Regent Wilburn Humphrey pozwala ci na korzystanie z Royal Yacht.
44. Znajdź Memory Crystal Alpha.
- Zlecający: Wyrocznia w Free Haven (nr 60), and Seer in Castle Ironfist (nr 32) gives you this advice too
 - Wykonanie: Idź do Supreme Temple of Baa na Hermit's Isle, przynieś kryształ i zainstaluj go.
 - Nagroda: 0, 100.000 xp, 0 do reputacji
45. Znajdź Memory Crystal Beta.
- Zlecający: Wyrocznia w Free Haven (nr 60)
 - Wykonanie: Idź do Castle Alamos w Eel Infested Waters, przynieś kryształ i zainstaluj go.
 - Nagroda: 0, 100.000 xp, 0 do reputacji
46. Znajdź Memory Crystal Delta.

- Zlecający: Wyrocznia w Free Haven (nr 60)
 - Wykonanie: Idź do Castle Darkmoor w Mire of Damned, przynieś kryształ i zainstaluj go.
 - Nagroda: 0, 100.000 xp, 0 do reputacji
47. Znajdź Memory Crystal Epsilon.
- Zlecający: Wyrocznia w Free Haven (nr 60)
 - Wykonanie: Idź do Castle Kriegspire w Kriegspire, przynieś kryształ i zainstaluj go.
 - Nagroda: 0, 100.000 xp, 0 do reputacji
48. Zniszcz ochronę drzwi.
- Zlecający: Lord of Fire w Hall of Fire Lord w Bootleg Bay (nr 2)
 - Wykonanie: Otwórz 2 drzwi (potrzebujesz bursztynów) i wróć do lorda.
 - Nagroda: 0, 10.000 xp, 0 do reputacji
49. Odzyskaj Control Cube.
- Zlecający: Wyrocznia w Free Haven (nr 60)
 - Wykonanie: Idź do Tomb of VARN w Dragonsand i przynieś kostkę.
 - Nagroda: 0, 500.000 xp, 0 do reputacji
50. Zdobądź Ancient Magic od Archibalda.
- Zlecający: Wyrocznia w Free Haven (nr 60)
 - Wykonanie: Idź do Royal Library w Castle Ironfist, i porozmawiaj z Archibaldem, ukończ jednak wcześniej quest 51.
 - Nagroda: 0, 50.000 xp, -928 do reputacji, Ritual of Void
51. Znajdź Third Eye.
- Zlecający: Prince Nicolai Ironfist w Castle Ironfist (nr 24)
 - Wykonanie: Dotknij studni blisko Castle Ironfist i przynieś Third Eye.
 - Nagroda: 0, 0 xp, 0 do reputacji, Tanir's Bell (potrzebny do questu 50)

Subquests (nie pokazują się na liście questów)

1. Łowy potworów.

- Zlecający: W Town Halls: Janice w New Sorpigal (nr 21), Earnest w Misty Islands (nr 12), Jake w Silver Cove (nr 24).
- Wykonanie: Zabij jedno złeczone stworzenie i wróć w tym samym miesiącu. Łowy są inne w każdym miesiącu i dla każdego zleceniodawcy, tak, że można w tym samym czasie przyjąć 3 zlecenia.
- Nagroda: Różnie, + różnie do reputacji

2. Znajdź Shadow Guild list.

- Zlecający: Frank Fairchild w New Sorpigal (nr 21)
- Wykonanie: Idź do Dragoons' Caverns w Castle Ironfist, odszukaj list i zanieś do zleceniodawcy.
- Nagroda: 5000, 5.000 xp, +50 do reputacji

3. Przynieś Pearl of Purity Wilburowi Humphrey

- Zlecający: Duch Baltazara w Lair of Wolf w Blackshire (nr 28).
- Wykonanie: Idź do Lair of Wolf, porozmawiaj z duchem Baltazara, skończ quest 38 i zanieś perłę do Wilbura Humphrey.
- Nagroda: 0, 10.000 xp, 0 do reputacji

4. Ankh

- Zlecający: Duch Johna Silvera w Silver Helm Stronghold w Silver Cove (nr 45)
- Wykonanie: Idź do Silver Helm Stronghold, zabij wojownika (Gerrard Blacknames), weź ankh, porozmawiaj z duchem Johna Silvera, porozmawiaj z Lady Loretta Fleise w Silver Cove, i zanieś ankh Anthony'emu Stone w Frozen Highlands.
- Nagroda: 5000, 10.000 xp, 0 do reputacji

5. Zostań wyznawcą Baa.

- Zlecający: Almighty Head of Baa w Superior Temple of Baa w Kriegspire (nr 13)
- Wykonanie: Idź do świątyni, naciśnij Baa Head 1,2,3,4, przejdź przez spiralny korytarz i wróć.
- Nagroda: 0, 50.000 xp, -976 do reputacji

6. Pomódl się przy Baa Altars.

- Zlecający: Altars Supreme Temple w Supreme Temple of Baa na Hermit's Isle (nr 1)

- Wykonanie: Idź do świątyni, dotknij Baa Altars of Pain, of Cold, of Fire w jednym pokoju i dotknij pozostałych czterech ołtarzy.
- Nagroda: 0, 0 xp, 0 do reputacji, +10 odporności na żywioły na stałe dla jednej osoby.

7. Przeczytaj Obeliski.

- Zlecający: -
- Wykonanie: Na 15 mapach są obeliski, należy dotknąć każdego i odczytać wiadomość. W Dragonsands jest kamień, który jest skrzynią z artefaktami.

1. Itotectho saip
2. nhrh_aherheatvdi
3. _etecpe__ersoede
4. t_haat_lt__en_lc
5. hd_scawehSfdewee
6. erbtthieaeuu_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__

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.

- Nagroda: 250.000gp, 0 xp, 0 do reputacji, Dark Containment book, Divine Intervention book, Morgan, Igraine, Guinevere.

Za każdym otwarciem skrzynka daje 250,000. (BUG!)

8. Zostań czempionem.

- Zlecający: Arena Master na Arenie (dostępna jest w niedzielę w stajniach w Castle Ironfist (nr 5))
- Wykonanie: Porozmawiaj z Arena Master, wybierz poziom walki (Page, Squire, Knight, Lord), Zabij wszystkie potwory i wróć do niego po nagrodę. Wszyscy członkowie drużyny muszą przeżyć walkę.
- Nagroda: Różnie, 0 xp, 0 do reputacji

9. Zostań goober.

- Zlecający: -
- Wykonanie: Idź do Control Center at Free Haven i znajdź Proclamation Scroll.(nr 60)
- Nagroda: Różnie, 0 xp, 0 do reputacji
- Skutek: Super-Goober

10. Uratuj Enroth.

- Zlecający: Widzący w Castle Ironfist (nr 32)
- Wykonanie: Idź do Hive w Sweet Water (nr 4), zniszcz Reaktor i zabij Demon Queen. Upewnij się, że posiadasz Ritual of the Void Scroll od Archibalda Ironfista.
- Nagroda: 0, 0 xp, 0 do reputacji.

LEGENDA

Czerwone numery - zlecenia zadań

Granatowe numery - zwiększenie stałe parametrów

Niebieskie numery - świątynie, fontanny, studnie

Żółte numery - interesujące miejsca

Zielone numery - pozostałe

● - skrzynie

● - beczki

● - teleporty i interes. rzeczy

● - przyciski

| - sekretne drzwi, ściany

New Sorpigal – Nowy Sorpigal

Reset co 6 miesięcy.

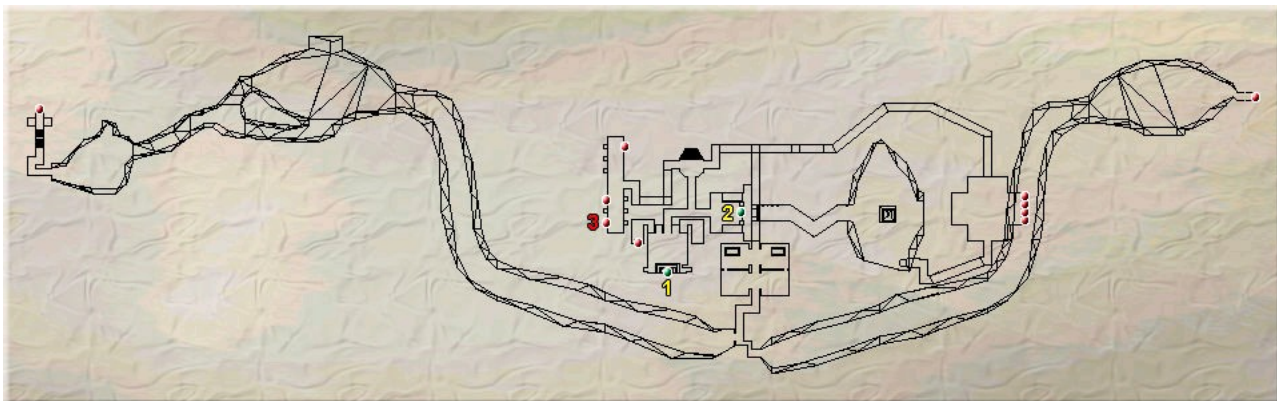


1. Gospoda - quest 1, quest 2, quest 4 (Andover Potbello), ekspert Identyfikacji przedmiotów – Identify (Sheila Loompus, 500), ekspert Percepcji - Perception (Tara D'Cathay, 500)
2. Membership to the Buccaneer's Lair – Członkostwo w Jamie bukanierów (Hejaz Mawsil, 25), poszukujący Jaj Kobry - Cobra Eggs (Hejaz Mawsil, 1000)
3. Membership to the Blade's End – Członkostwo w Gildii Na krawędzi ostrza (Harold Hess, 25)
4. Ekspert Atletyki - Bodybuilding (Erik Salzburg, 500)
5. Ekspert Medytacji - Meditation (Victor Hosen, 500)
6. Membership to the Self Guild – Członkostwo w Gildii Jaźni (Violet Dawson, 100), quest 7 (Violet Dawson)
7. Membership to the Elements Guild – Członkostwo w Gildii Żywiołów (Buford T. Allman, 100), quest 5

(Buford T. Allman)

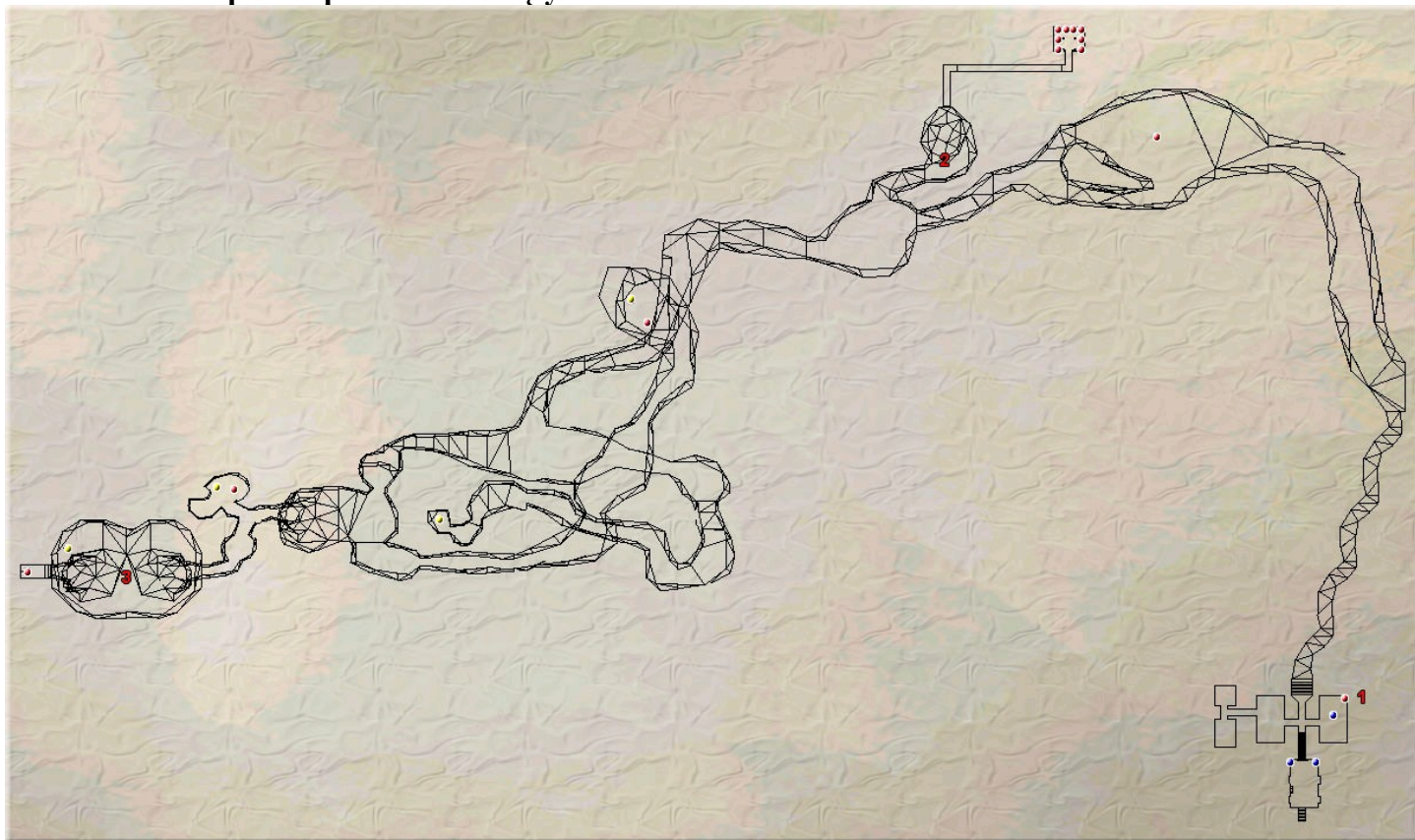
8. Sklep ze zbrojami
9. Blade's End – Gildia - Na krawędzi ostrza (Można zdobyć umiejętności: Axe - Topór, Spear - Włócznia, Staff - Kij, Sword - Miecz, Leather – Zbroja skórzana, 375)
10. Sklep alchemika
11. Sklep z bronią
12. Stajnie
13. Składy
14. Ekspert Magii Ciała - Body Magic (Abdulai Mahgreb, 1000)
15. Ekspert Magii Umysłu - Mind Magic (Virgil Holiday, 1000)
16. Ekspert Magii Ducha - Spirit Magic (Enoch Highridge, 1000)
17. Training Hall – Trening (do 15 poziomu)
18. Ekspert Magii Ziemi – Earth Magic (Taro, 1000)
19. Ekspert Magii Ognia – Fire Magic (Isao Magistrus, 1000)
20. Buccaneer's Lair - Jama bukanierów (Można zdobyć umiejętności: Merchant - Kupiectwo, Identify Item – Identyfikacja przedmiotów, Perception - Percepcja, Disarm Traps – Rozbrajanie pułapek, Dagger - Sztylet, 150), Niewidzialny teleport do Dragonsands (na dachu budynku).
21. Town Hall – Ratusz, quest 6, subquest 2 (Frank Fairchild), quest 3, quest 8, subquest 1 (Janice)
22. Bank, ekspert Magii Powietrza - Air Magic (Cheryl Duncan, 1000)
23. Tu przenosi czar Miejski Portal, Fontanna (+5 Hit Points – punktów zdrowia)
24. Fontanna (+5 Magic Points – punktów many)
25. Fontanna (+10 Might – do Mocy tymczasowo)
26. Świątynia
27. Self Guild – Gildia Jaźni (Mind Magic – Magia Umysłu, Body Magic – Magia Ciała, Spirit Magic – Magia Ducha, 750, księgi czarów 1 - 4), ekspert Uczenia się – Learning (Donald Retzer, 2000)
28. Elements Guild – Gildia Żywiołów (Earth Magic – Magia Ziemi, Air Magic – Magia Powietrza, Water Magic – Magia Wody, Fire Magic – Magia Ognia, 750, księgi czarów 1 - 4)
29. Dragon Tower do questu 36
30. Goblinwatch - Strażnica Goblinów
31. Ekspert kija - Staff (Dorf, 2000)
32. Abandoned Temple – Opuszczona Świątynia
33. Ekspert Bronii Starożytnych - Ancient Weapons (Igor)
34. Shrine of Luck – Źródło Szczęścia (July - Lipiec), zapytać Seer – Widzącego w Castle Ironfist (#32)
35. Ekspert Magii Wody - Water Magic (Douglas Hill, 1000)
36. Gharik's Forge - Kuźnia Gharika
37. Obelisk #15 do subquestu 7
38. Przystań
39. Studnia (+2 Luck - do Szczęścia na stałe)
40. Kociołek (przywołuje potwory)
41. Przejście przez most przywołuje potwory.

Goblinwatch - Strażnica Goblinów



1. Przycisk do otwarcia drzwi
2. Przyciski do otwarcia ścian. (ENILBOG)
3. Skrzynia z Goblinwatch Code Scroll do questu 3

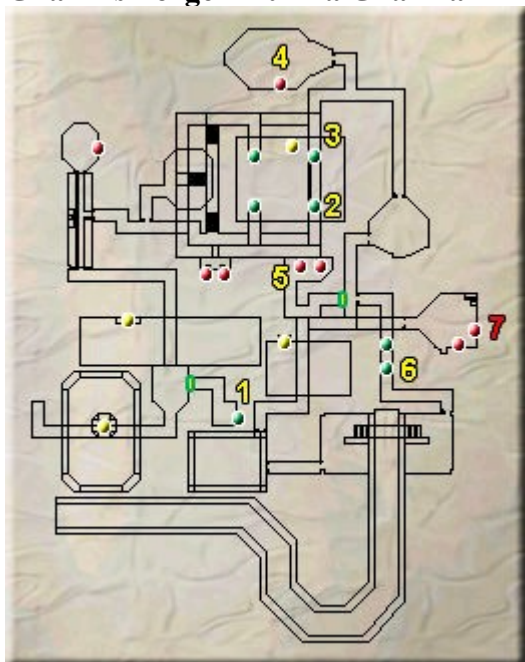
Abandoned Temple – Opuszczona Świątynia



1. Skrzynia z Candelabra do questu 4
2. Angela Dawson do questu 7
3. Serce Spider Queen do questu 5

* Inne ważne rzeczy: Jaja Kobry dla Hejaza Mawsila w New Sorigal

Gharik's Forge - Kuźnia Gharika



1. Przycisk do mostu
2. Przycisk (lower) do mostu
3. Przycisk (upper) do otwarcia ukrytego pokoju
4. Skrzynia z Letter to Marcus Scroll (niepotrzebny)
5. Skrzynia z Gharik's Journal Scroll (niepotrzebny)
6. Drzwi (potrzebny Gharik's Key z Silver Helm Outpost w Misty Islands)
7. Skrzynia z Hourglass of Time do questu 13

* Inne ważne rzeczy: Gems from crystals do sprzedaży

Castle Ironfist

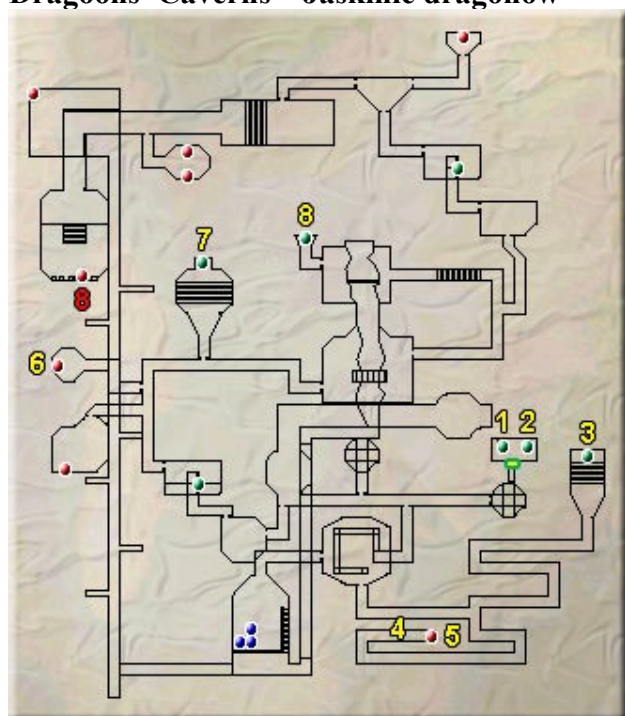
Reset co 24 miesiące



1. Ekspert Kolczugi – Chain Armor (Rich Hamburg, 1000)
2. Ekspert Zbroji płytowej – Plate Armor (Benito Tellman, 1000)
3. Ekspert Tarczy – Shield (Edgar Carpenter, 2000)
4. Ekspert Zbroji skórzanej – Leather Armor (Newt Headrow, 1000)
5. Stajnie
6. Membership to the Berserker's Fury – Członkostwo w gildii – Furia Berserkerów (Andrew Besper, 50), quest 9 (Andrew Besper)
7. Berserker's Fury - Furia Berserkerów (Można nauczyć się umiejętności: Bow - Łuk, Shield - Tarcza, Chain Armor - Kolczuga, Plate Armor – Zbroja płytowa, Repair Item – Naprawa przedmiotów, 500)
8. Sklep ze zbrojami
9. Sklep z bronią
10. Ekspert Łuku – Bow (Helen Teal, 2000), Membership to the Mind Guild – Członkostwo w Gildii Umysłu (Tracy Flauta, 50)
11. Gospoda, ekspert Sztyletu – Dagger (Terrance Smith, 2000)
12. Przystań
13. Ekspert Identyfikacji przedmiotów – Identify Items (Leon Lazu, 500)
14. Ekspert Rozbrajania pułapek – Disarm Traps (Tyler Tailor, 500)
15. Training Hall – Trening (do 200 poziomu), ekspert Topora – Axe (Stephen Biggs, 2000)
16. Sklep z bronią, ekspert Miecza – Sword (Aaron Strongmun, 2000)

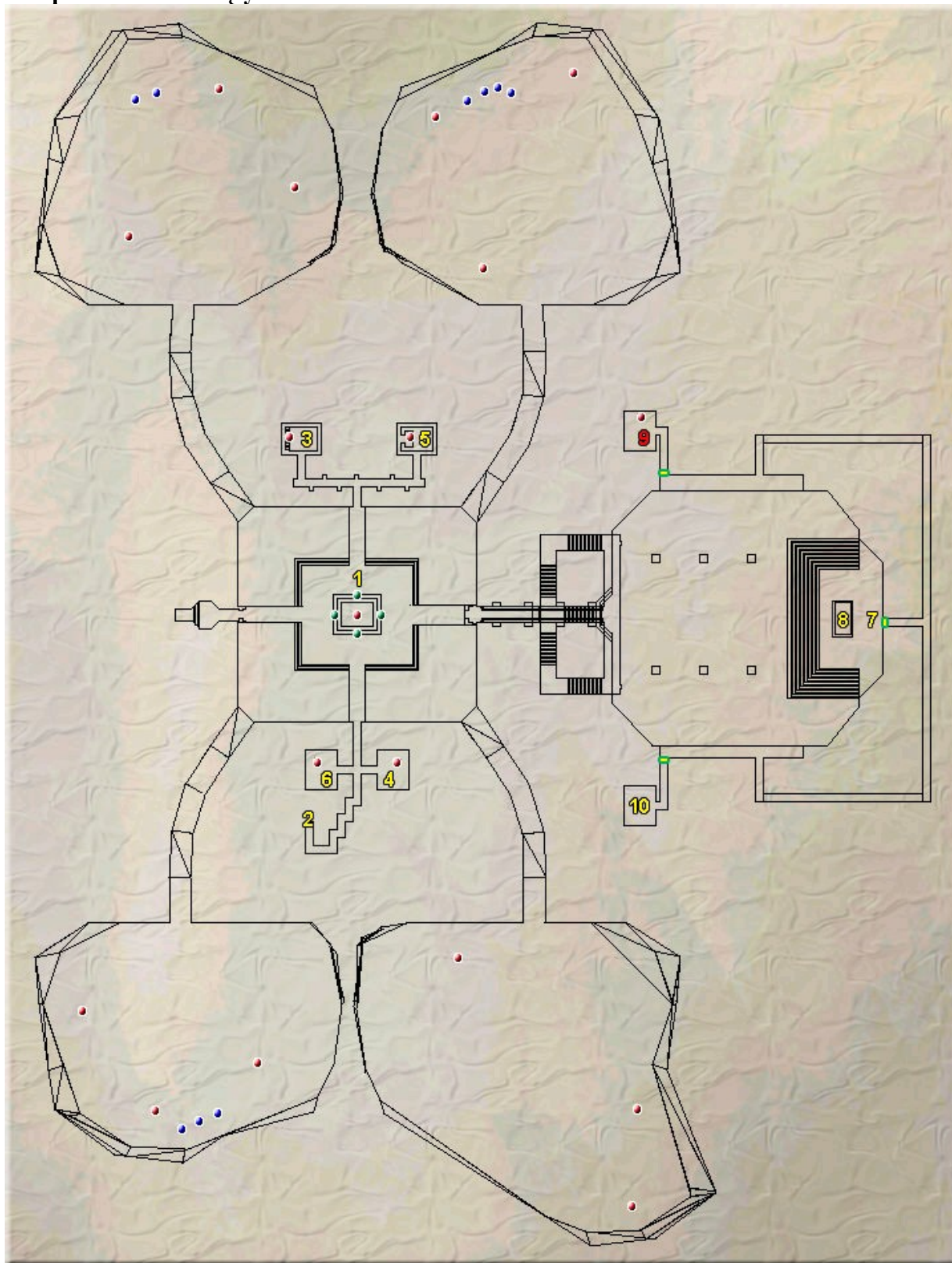
17. Sklep ze zbrojami
18. Spirit Guild – Gildia Ducha (Można zdobyć umiejętności: Meditation - Medytacja, Spirit Magic – Magia Ducha, 1000, księgi czarów 1-7)
19. Mind Guild – Gildia Umysłu (Można zdobyć umiejętności: Meditation - Medytacja, Mind Magic – Magia Umysłu, 1000, księgi czarów 1-7)
20. Body Guild – Gildia Ciała (Można zdobyć umiejętności: Meditation - Medytacja, Body Magic – Magia Ciała, 1000, księgi czarów 1-7)
21. Sklep alchemika
22. Świątynia
23. Ekspert Atletyki – Bodybuilding (Olaf Berring, 500)
24. Mistrz Magii Ducha – Spirit Magic (Bishop Iquisitorio, High Priest), Membership to the Spirit Guild – Członkostwo w Gildii Ducha (Bishop Iquisitorio, 50)
25. Membership to the Body Guild – Członkostwo w Gildii Ciała (Bernice Weaver, 50)
26. Castle Ironfist - quest 11, quest 12, quest 24, quest 42, quest 43, subquest 3 (Wilbur Humphrey), quest 10, quest 51 (Nicolai Ironfist), ekspert Uczenia się – Learning (Elton Astrogate, 2000), ekspert Dyplomacji – Diplomacy (Walter Hargreaves, 500)
27. Fontanna (+10 do Szybkości – Speed – tymczasowo)
28. Fontanna (+10 do Celności – Accuracy – tymczasowo)
29. Teleport do #35
30. W to miejsce przenosi Teleport #37
31. Dragons' Caverns - Jaskinie Dragonów
32. Temple of Baa (Dungeon) – Świątynia Baa
33. Shadow Guild Hideout – Kryjówka Gildii Cieni
34. Seer -Widzący
35. Temple Baa – Świątynia Baa
36. Corlagon's Estate – Posiadłość Corlagona
37. W to miejsce przenosi Teleport #27
38. Fontanna (+10 Hit Points – punktów zdrowia)
39. Teleport do #28
40. Obelisk #12 subquest 7
41. Shrine of Elecricity – Źródło odporności na Elektryczność (September - Wrzesień), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
42. Gospoda
43. Snergle's Caverns – Jaskinie Snergle'a

Dragoons' Caverns – Jaskinie dragonów



1. Przycisk (niepotrzebny)
2. Przycisk (niepotrzebny)
3. Przycisk do otwarcia drzwi
4. Obraz (+10 do szczęścia dla jednej osoby na stałe)
5. Skrzynia z fletem (niepotrzebny)
6. Skrzynia z Shadow Guild Scroll do subquestu 2
7. Przycisk do ukrytego pokoju
8. Przycisk do otwarcia drzwi
9. Skrzynia z Harp – harfą do questu 9

Temple of Baa – Świątynia Baa



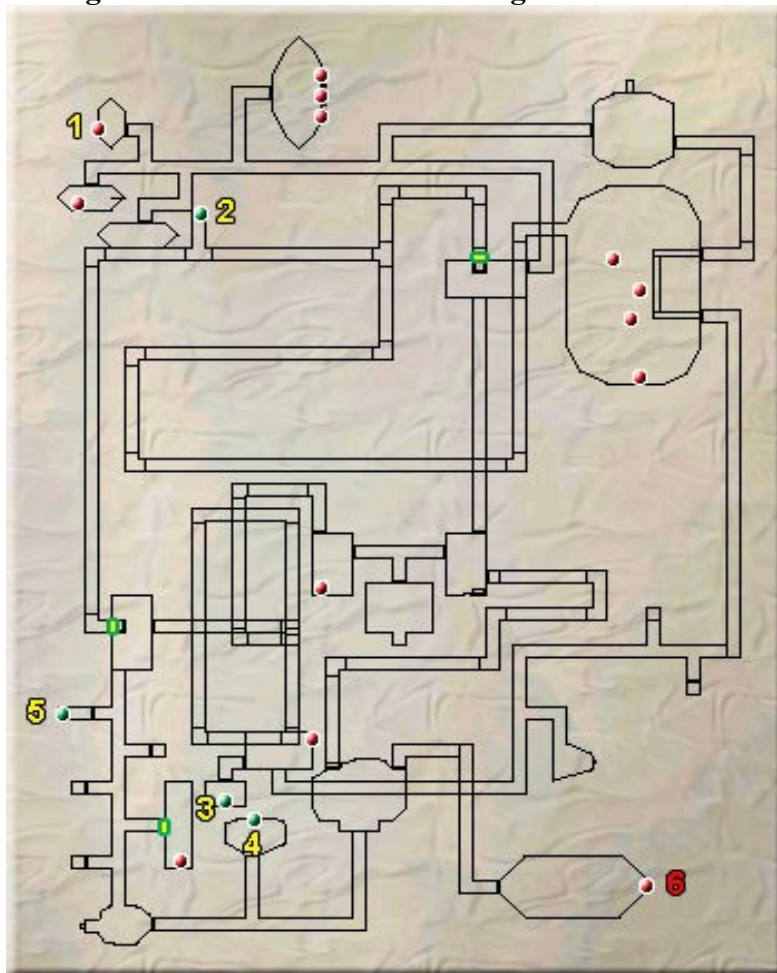
1. Drzwi (dotknąć w kolejności N,E,W,S Skrzynia z Bathhouse 1 Key)
2. Statua z Store Room 1 Key
3. Bathhouse 1 (z Treasere Room Key)
4. Store Room 1 (z Bathhouse 2 Key)
5. Bathhouse 2 (z Store Room 2 Key)
6. Store Room 2 (z Secret Door Key)
7. Ukryte drzwi (potrzebny Secret Door Key)
8. Temple Gong (przywołuje potwory), dla Lawrence Aleman w Free Haven
9. Treasure Room 1 (z Treasure Room 2 Key), Skrzynia z Chime of Harmony do questu 8
10. Treasure Room 2 (pieniądze)

Shadow Guild Hideout – Kryjówka Gildii Cienia



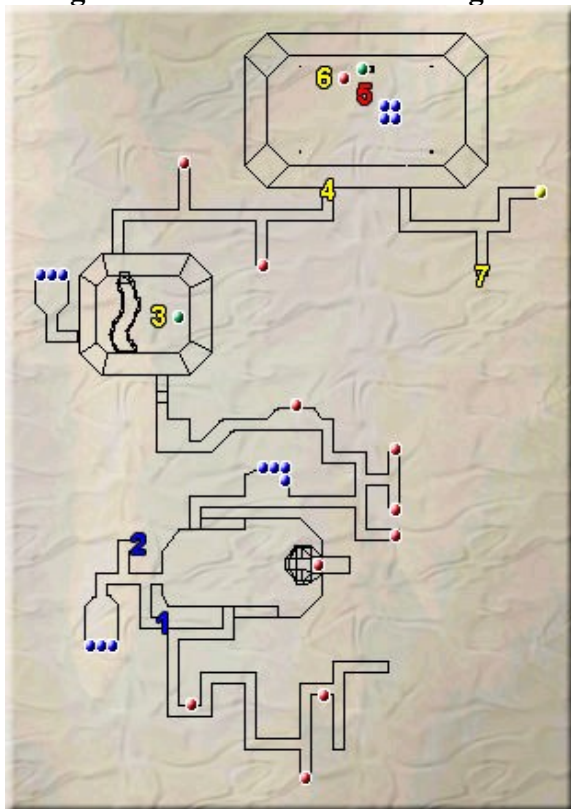
1. Przycisk do otwarcia ściany
2. Skrzynia z Prince of Thieves Scroll (niepotrzebny)
3. Przycisk do otwarcia ściany
4. Przycisk do otwarcia ściany
5. Przycisk do otwarcia ściany
6. Skrzynia z Guild Key
7. Sharry Carnegie - quest 6 (potrzebny Guild Key)

Corlagon's Estate – Posiadłość Corlagona



1. Skrzynia z Corlagon's Diary Scroll (niepotrzebny)
2. Przycisk do otwarcia ściany
3. Przycisk do otwarcia ściany
4. Przycisk do otwarcia ściany
5. Przycisk do otwarcia ściany
6. Skrzynia z Crystal of Terrax do questu 23

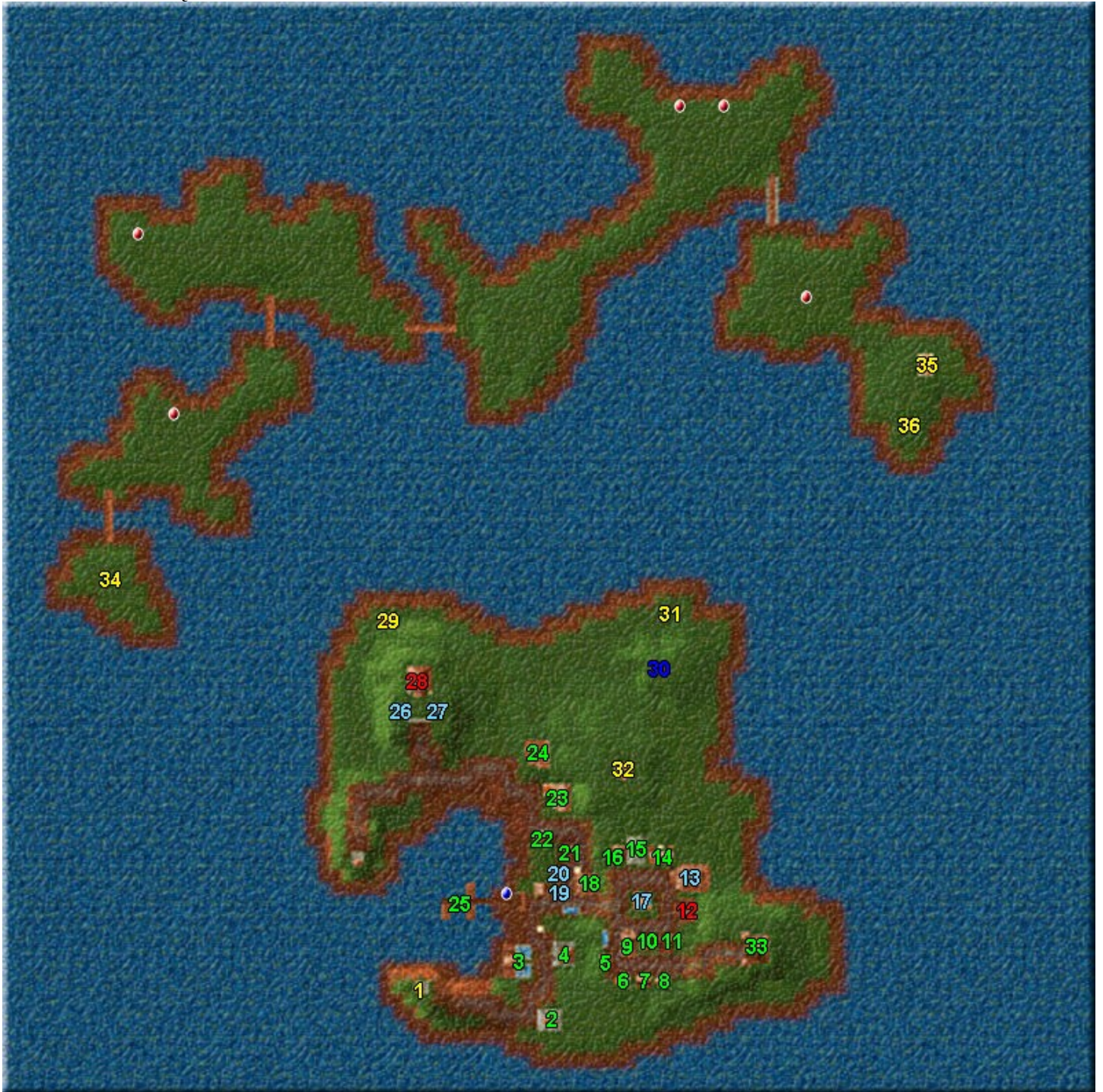
Snergle's Caverns – Jaskinie Snergle'a



1. Kości (+5 Magic Resistance – do odporności na Magię dla jednej osoby)
2. Kości (+5 Poison Resistance – do odporności na truciznę dla jednej osoby)
3. Przycisk do otwarcia ukrytego pokoju
4. Drzwi (potrzebny Snergle's Chambers Key z Snergle's Iron Mines w Mire of Damned), przywołuje potwory
5. Snergle z Snergle's Axe do questu 26, przycisk do otwarcia ściany
6. Skrzynia z Letter to Snergle (niepotrzebny)
7. Kości (+5 Might – do Mocy dla jednej osoby)
 - Inne ważne rzeczy: Crystals na sprzedaż

Misty Islands

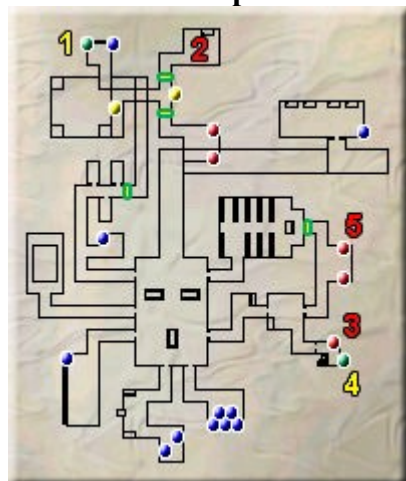
Reset co 24 miesiące



1. Aktywacja Teleportu #29 (Kathleen Mester)
2. Fire Guild – Gildia Ognia (Można nauczyć się umiejętności: Learning – Uczenie się, Fire Magic – Magia Ognia, 1000, księgi czarów 1-7)
3. Water Guild – Gildia Wody (Można nauczyć się umiejętności: Learning – Uczenie się, Water Magic – Magia wody, 1000, księgi czarów 1-7)
4. Air Guild – Gildia Powietrza (Można nauczyć się umiejętności: Learning – Uczenie się, Air Magic- Magia Powietrza, 1000, księgi czarów 1-7)
5. Mistrz Medytacji – Meditation (Norio Ariganaka, rank 7 , Personality - Osobowość 30, 2500)
6. Mistrz Magii Wody – Water Magic (Harper Collins, rank 12, 4000), Membership to the Water Guild – Członkostwo w Gildii Wody (Harper Collins, 50)
7. Mistrz Magii Powietrza – Air Magic (Caa0 Salem, Archmage, 4000), Membership to the Air Guild – Członkostwo w Gildii Powietrza (Caa0 Salem, 50)
8. Mistrz Magii Ognia – Fire Magic (Jezebel, rank 12, 4000), Membership to the Fire Guild - Członkostwo w Gildii Ognia (Jezebel, 50)
9. Bank

10. Składy
11. Sklep alchemika
12. Town Hall – Ratusz, quest 15 (Charles D'Sorpigal), subquest 1 (Earnest)
13. Świątynia
14. Training Hall – Trening (do 30 poziomu)
15. Sklep z bronią
16. Sklep ze zbrojami
17. Tu przenosi czar Miejski Portal, Fontanna (+10 punktów many - Spell points)
18. Gospoda
19. Fontanna (+20 do szczęścia – luck – tymczasowo)
20. Ekspert Kija – Staff (Calvin Black, 2000)
21. Ekspert Włóczni – Spear (Gonzalo Ramirez, 2000), Membership to the Duelist's Edge – Członkostwo w Gildii Pojedyneków (Gonzalo Ramirez, 50)
22. Ekspert Naprawy przedmiotów – Repair Items (Bernard Jacobs, 500)
23. Ekspert Zbroji skórzonej – Leather Armor (Arthur O'Leery, 1000), Membership to the Buccaneer's Lair – Członkostwo w Gildii – Jama Bukanierów (Arthur O'Leery, 25),
24. Buccaneer's Lair - Jama Bukanierów (Można nauczyć się umiejętności: Diplomacy - Dyplomacja, Leather Armor – Zbroja skórzana, Identify Item – Identyfikacja przedmiotów, Perception - Percepcja, Disarm Trap – Rozbrajanie pułapek, 200)
25. Duelist's Edge - Gildia Pojedyneków (Można nauczyć się umiejętności: Bodybuilding - Atletyka, Mace - Maczuga, Chain Armor - Kolczuga, Bow - Łuk, Shield - Tarcza, 500)
26. Przystań
27. Fontanna (+10 do Intelaktu i Osobowości tymczasowo)
28. Fontanna (+5 odporności na żywioły tymczasowo)
29. quest 13, quest 14, quest 23 (Lord Albert Newton)
30. Teleport do #34
31. Shrine of Intellect – Źródło Intelaktu (February - Luty), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
32. Tu przenosi Teleport #35
33. Dragon Tower do questu 36
34. Silver Helm Outpost – Posterunek Srebrnych Hełmów
35. Tu przenosi Teleport #29
36. Teleport do #31
37. Obelisk #14 subquest 7

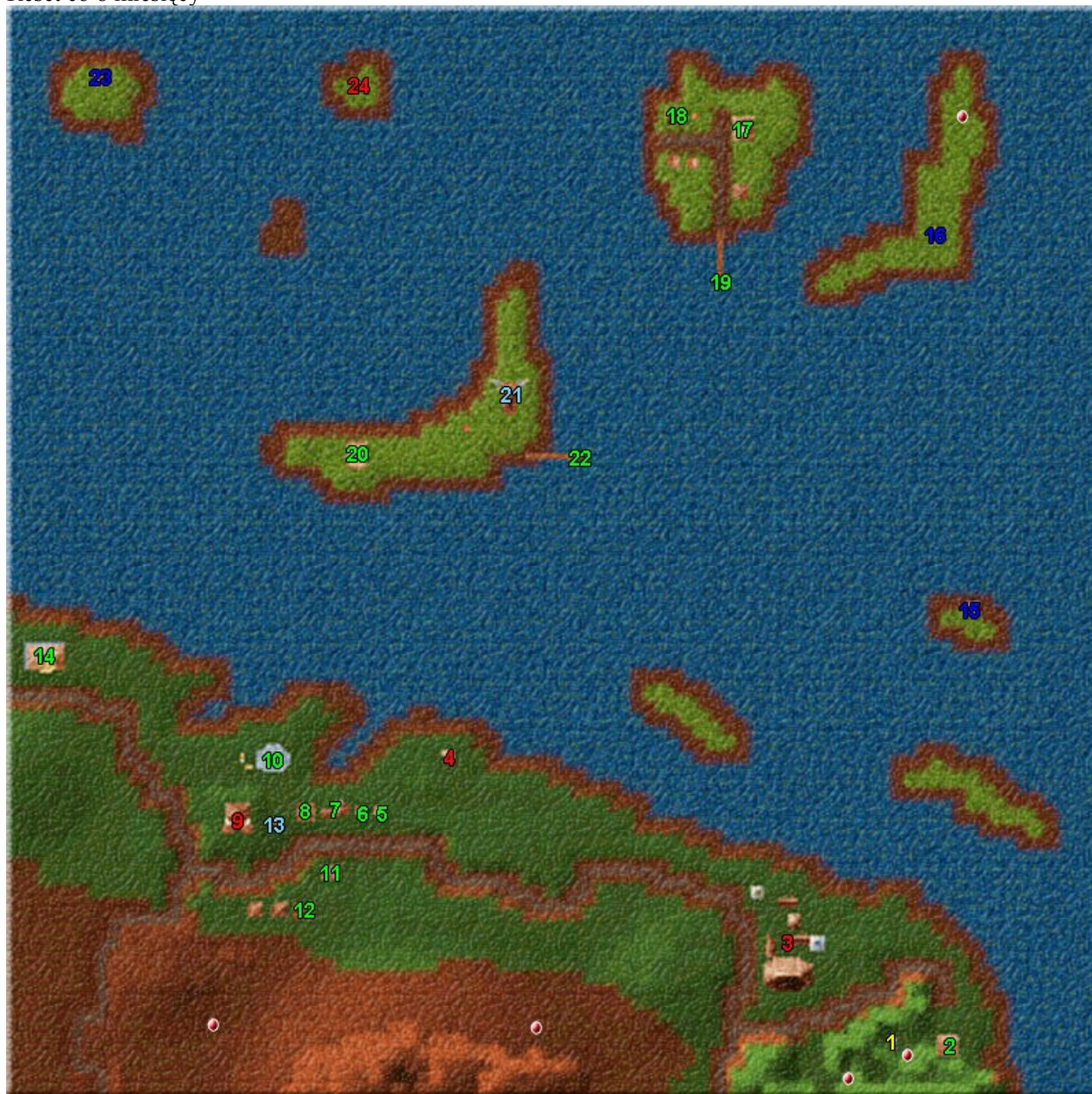
Silver Helm Outpost – Posterunek Srebrnych Hełmów



1. Przycisk do ściany.
2. Melody Silver do questu 11
3. Skrzynia z Enemies List Scroll do questu 15
4. Przycisk do otwarcia ukrytego pokoju
5. Skrzynia z Gharik's Key do questu 13

Bootleg Bay

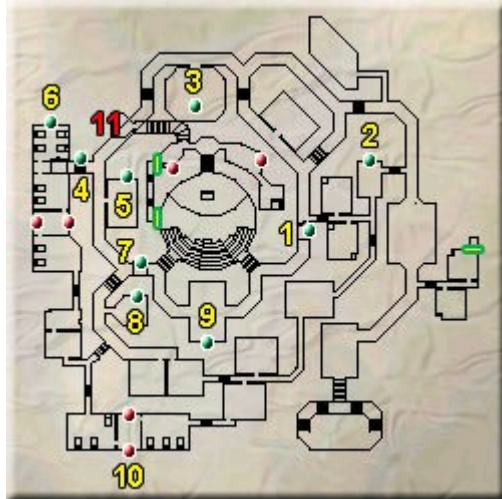
Reset co 8 miesięcy



1. Obelisk #11 do subquestu 7
2. Hall of the Fire Lord – Komnaty Władcy Ognia
3. Circus: December (Grudzień). Tu można znaleźć Nicolai, jeżeli ucieknie, quest 10.
4. Fontanna (+20 punktów many - Spell points), wykonanie questu 14
5. Ekspert Percepcji – Perception (Shoshi Pertoniki, 500)
6. Ekspert Kolczugi – Chain Armor (Preston Harper, 1000)
7. Sklep z bronią
8. Gospoda
9. Świątynia, quest 16 (Winston Schezar)
10. Training Hall – Trening (do 20 poziomu)
11. Sklep alchemika
12. Sklep ze zbrojami
13. Fontanna (+20 do mocy – Might – tymczasowo)
14. Temple of the Fist – Świątynia Pięści
15. Fontanna (+2 do osobowości – Personality – na stałe)

16. Fontanna (+2 do intelektu – Intellect – na stałe)
17. Temple of Tsantsa – Świątynia Tsantsa
18. Gospoda
19. Wschodnia Przystań
20. Temple of the Sun – Świątynia Słońca
21. Temple Baa – Świątynia Baa
22. Zachodnia Przystań
23. Shrine of Might – Źródło Mocy (January - Styczeń), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
24. Piedestał do questu 39

Temple of Tsantsa – Świątynia Tsantsa



1. Pułapka 1
2. Przycisk do pułapki 1
3. Przycisk do otwarcia #6 and #9
4. Pułapka 2
5. Przycisk do pułapki 2
6. Przycisk do otwarcia drzwi
7. Pułapka 3
8. Przycisk do pułapki 3
9. Przycisk do otwarcia drzwi
10. Skrzynia z Cell Key
11. Sherell Ivaneh do questu 20 (potrzebny Cell Key)
 - Inne ważne rzeczy: Bones dla Lon Miller w Free Haven, zbieranie i sprzedaż kości obniża reputację.

Temple of the Sun – Świątynia Słońca



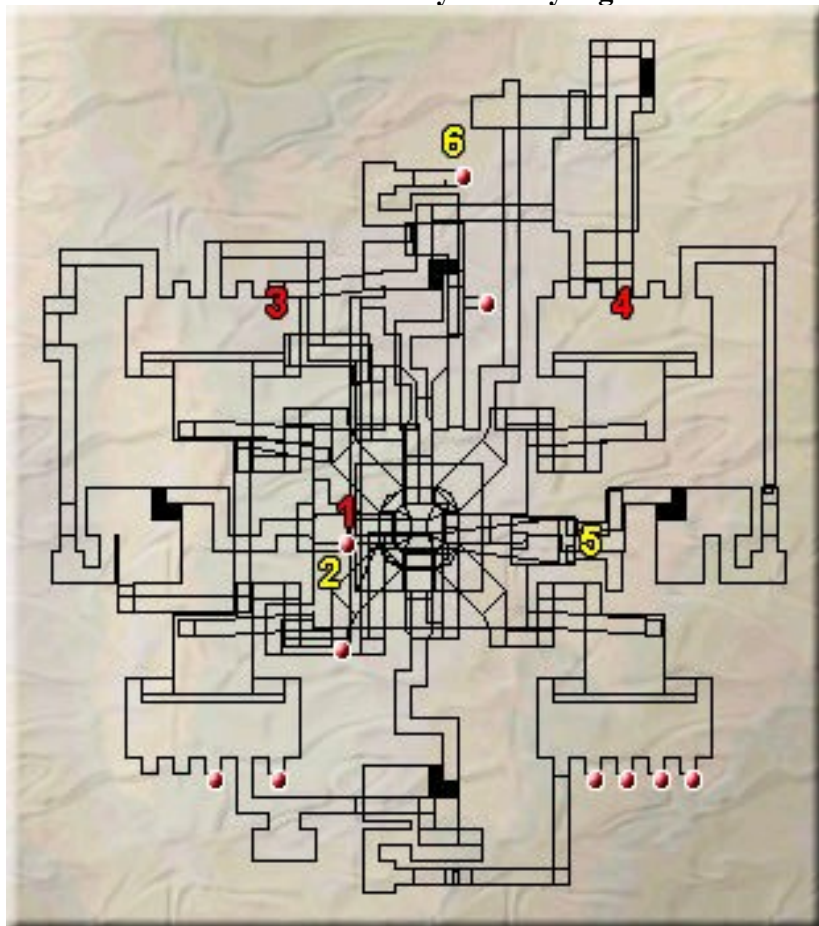
1. Skrzynia z Sacred Chalice do questu 33

Temple of the Fist – Świątynia Pięści



1. Przycisk do otwarcia ściany
2. Przycisk do otwarcia drzwi
3. Temple Baa Letter (niepotrzebny)
4. Evil Crystal do questu 16

Hall of the Fire Lord – Komnaty Władcy Ognia



1. quest 48 (Fire Lord)
2. Journal Fragment Scroll (niepotrzebny)
3. Drzwi (do otwarcia potrzebny jeden bursztyn)
4. Drzwi (do otwarcia potrzebny jeden bursztyn)
5. Fallen Defender (z Chest Key)
6. Crystal Skull (do absorbowania promieniowania w Tomb of VARN w Dragonsands)

Inne ważne rzeczy: Najpierw idź na południe po 2 bursztyny, 2 dostajesz na początku lochu. Musisz mieć po 1 bursztynie dla każdego w drużynie, żeby bezpłatnie korzystać z teleportów.

Bursztyn dla Dillian Robinson w Free Haven

Free Haven

Reset co 24 miesiące



1. Gospoda
2. Sklep z bronią
3. Sklep ze zbrojami
4. Stajnie (Południowa stacja)
5. Membership to the Body Guild – Członkostwo w Gildii Ciała (Peggy Woods, 50)
6. Membership to the Spirit Guild – Członkostwo w Gildii Ducha (Wilma Rothwing, 50)
7. Ekspert Magii Ciała – Body Magic (Tim O'Hoolihan, 1000)
Ekspert Magii Ducha – Spirit Magic (Michele Blackshire, 1000)
8. Water Guild – Gildia Wody (Można się nauczyć umiejętności: Learning – Uczenie się, Water Magic – Magia Wody , 1500, można kupić wszystkie książki czarów)
9. Ekspert Magii Umysłu – Mind Magic (Mynasia, 1000)
10. Membership to the Mind Guild (Elsie Freedman, 50)
11. Fire Guild – Gildia Ognia (Można się nauczyć umiejętności: Learning – Uczenie się, Fire Magic – Magia Ognia , 1500, można kupić wszystkie książki czarów)
12. Air Guild – Gildia Powietrza (Można się nauczyć umiejętności: Learning – Uczenie się, Air Magic – Magia

- Powietrza, 1500, można kupić wszystkie księgi czarów)
13. Poszukuje Four Leaf Clovers (Geoff Southy, 25)
 14. Poszukuje Amber (Dillian Robinson, 500)
 15. Body Guild – Gildia Ciała (Można się nauczyć umiejętności: Meditation - Medytacja, Body Magic – Magia Ciała, 1500, można kupić wszystkie księgi czarów)
 16. Free Haven Sewers
 17. Earth Guild – Gildia Ziemi (Można się nauczyć umiejętności: Learning – Uczenie się, Earth Magic – Magia Ziemi, 1500, można kupić wszystkie księgi czarów)
 18. Sklep alchemika
 19. Ekspert Sztyletu – Dagger (Logan Dasher, 2000)
 20. Ekspert Miecza – Sword (Michael Ogilvy, 2000)
 21. Poszukuje Temple Gongs (Lawrence Aleman, 2000)
 22. Ekspert Kupiectwa – Merchant (Livia Farrel, 2000)
 23. Training Hall – Trening (do 60 poziomu)
 24. Ekspert Dyplomacji – Diplomacy (Sylvester Moor, 500)
 25. quest 19 (Zoltan Phelps)
 26. Membership to the Fire Guild – Członkostwo w Gildii Ognia (Corey Rozburg, 50)
 27. Membership to the Air Guild – Członkostwo w Gildii Powietrza (Jessica Carson, 50)
 28. Membership to the Water Guild – Członkostwo w Gildii Wody (Dominique Juarez, 50), Free Haven Sewers
 29. Membership to the Earth Guild – Członkostwo w Gildii Ziemi (Ike Pargrew, 50)
 30. Poszukuje Harpy Feathers (Bonnie Rotterdam, 10)
 31. Free Haven Sewers
 32. Mistrz Identyfikacji przedmiotów – Identify Items (Hans Gifford, rank 7, Intelligence 30, 2500)
 33. Gospoda
 34. Poszukuje Teeth (Sy Roth, 500), Free Haven Sewers
 35. Przystań
 36. Poszukuje Kegs of Wine (Nick Fenster, 300)
 37. Bank
 38. Membership to the Duelist's Edge Członkostwo w Gildii Pojedyneków (Winston Historian, 50)
 39. quest 20 (Carlo Tormini)
 40. Składy
 41. Ekspert Rozbrajania pułapek – Disarm Traps (Ivan Magyar, 500), Membership to the Smuggler's Guild – Członkostwo w Gildii Przemysłowców (Sergio Carrington, 50), Free Haven Sewers
 42. Fontanna (+2 do Mocy - Might na stałe)
 43. Duelist's Edge - Gildia Pojedyneków (Można się nauczyć umiejętności: Bow - Łuk, Chain Armor - Kolczuga, Shield – Tarcza, Bodybuilding – Atletyka, Mace - Maczuga, 625)
 44. Sklep z bronią
 45. Sklep ze zbrojami
 46. Tu przenosi czar Miejski Portal, Fontanna (+25 hit points)
 47. Ekspert Tarczy – Shield (Takao, 2000), Free Haven Sewers
 48. Mind Guild (Można się nauczyć umiejętności: Meditation - Medytacja, Mind Magic – Magia Umysłu, 1500, można kupić wszystkie księgi czarów)
 49. Ekspert Zbroji płytowej – Plate Armor (Woodrow Albright, 1000)
 50. Stajnie (North Station)
 51. Sklep alchemika
 52. Dragon Tower do questu 36
 53. Spirit Guild (Można się nauczyć umiejętności: Meditation, Spirit Magic, 1500, można kupić wszystkie księgi czarów)
 54. Ekspert Magii Ziemi – Earth Magic (Li Tizare, 1000)
Ekspert Magii Powietrza – Air Magic (Zodahn Delphi, 1000)
 55. Ekspert Magii Ognia – Fire Magic (Jack Van Imp, 1000)
 56. Ekspert Magii Wody – Water Magic (Hitomi Mirumoto, 1000)
 57. quest 21 (Gabriel Cartman)
 58. Świątynia
 59. Shrine of Accuracy – Źródło Celności (May – Maj), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
 60. High Council – Wysoka Rada, Slicker Silvertongue (quest 43)

Oracle – Wyrocznia (tylkojeśli questy 12, 13,17, 28, 29, 34, 43 są ukończone)

Control Center (tylkojeśli quest 49 jest ukończony)

61. Mistrz Atletyki – Bodybuilding (Jason Traveller, rank 7, Wytrzymałość 30, 2500)

62. Poszukuje Lodestones (Davis Carp, 5)

63. Poszukuje Bones (Lon Miller, 1000)

64. Fontanna (przyzywa potwory)

65. Poszukuje Golden Pyramids (Renee Blackburn, 1000)

66. Gospoda, Chadwick Blackpool (quest 18)

67. Temple of the Moon – Świątynia Księżycy

68. Tomb of Ethric the Mad – Grobowiec Ethrica Szalonego

69. Obelisk #8 do subquestu 7

70. Temple Baa – Świątynia Baa

71. Dragons' Keep – Twierdza Dragonów

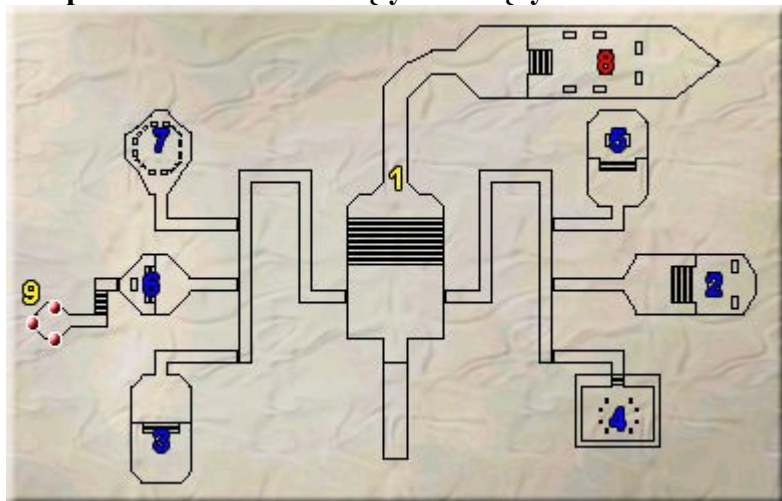
72. quest 17, quest 18, quest 22 (Osric Temper)

Mistrz Zbroji płytowej – Plate Armor (Forest Suthers, Heroes)

73. Kamieniarz (George Almond) do questu 27

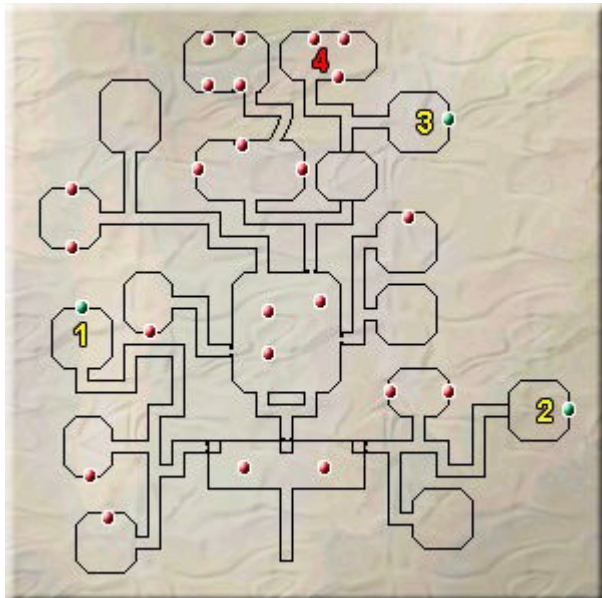
74. Cieśla (Ral) do questu 27

Temple of the Moon – Świątynia Księżycy



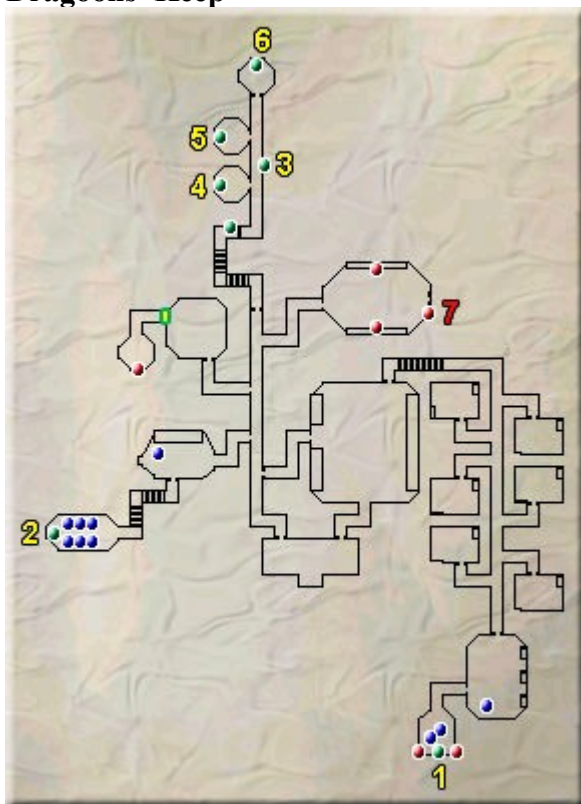
1. Napis nad drzwiami z ważną informacją. Drzwi (żeby się otworzyły trzeba dotknąć 6 ołtarzy)
2. Altar of Life do otwarcia drzwi (+5 do Osobowości - Personality na stałe dla wszystkich)
3. Altar of Accuracy do otwarcia drzwi (+5 do Celności - Accuracy na stałe dla wszystkich)
4. Altar of Might do otwarcia drzwi (+5 do Mocy - Might na stałe dla wszystkich)
5. Altar of Endurance do otwarcia drzwi (+5 do Wytrzymałości - Endurance na stałe dla wszystkich)
6. Altar of Speed do otwarcia drzwi z Przycisk for otwarcia secret room (+5 do Szybkości - Speed na stałe dla wszystkich)
7. Altar of Luck do otwarcia drzwi (+5 do Szczęścia - Luck na stałe dla wszystkich)
8. Altar of the Moon (dotknąć Kryształ o północy do questu 32)
9. Skrzynia z Remnants Scroll (niepotrzebny)
 - Inne ważne rzeczy: Cobra Eggs dla Hejaza Mawsila w New Sorpigal

Tomb of Ethric the Mad – Grobowiec Ethrica Szalonego



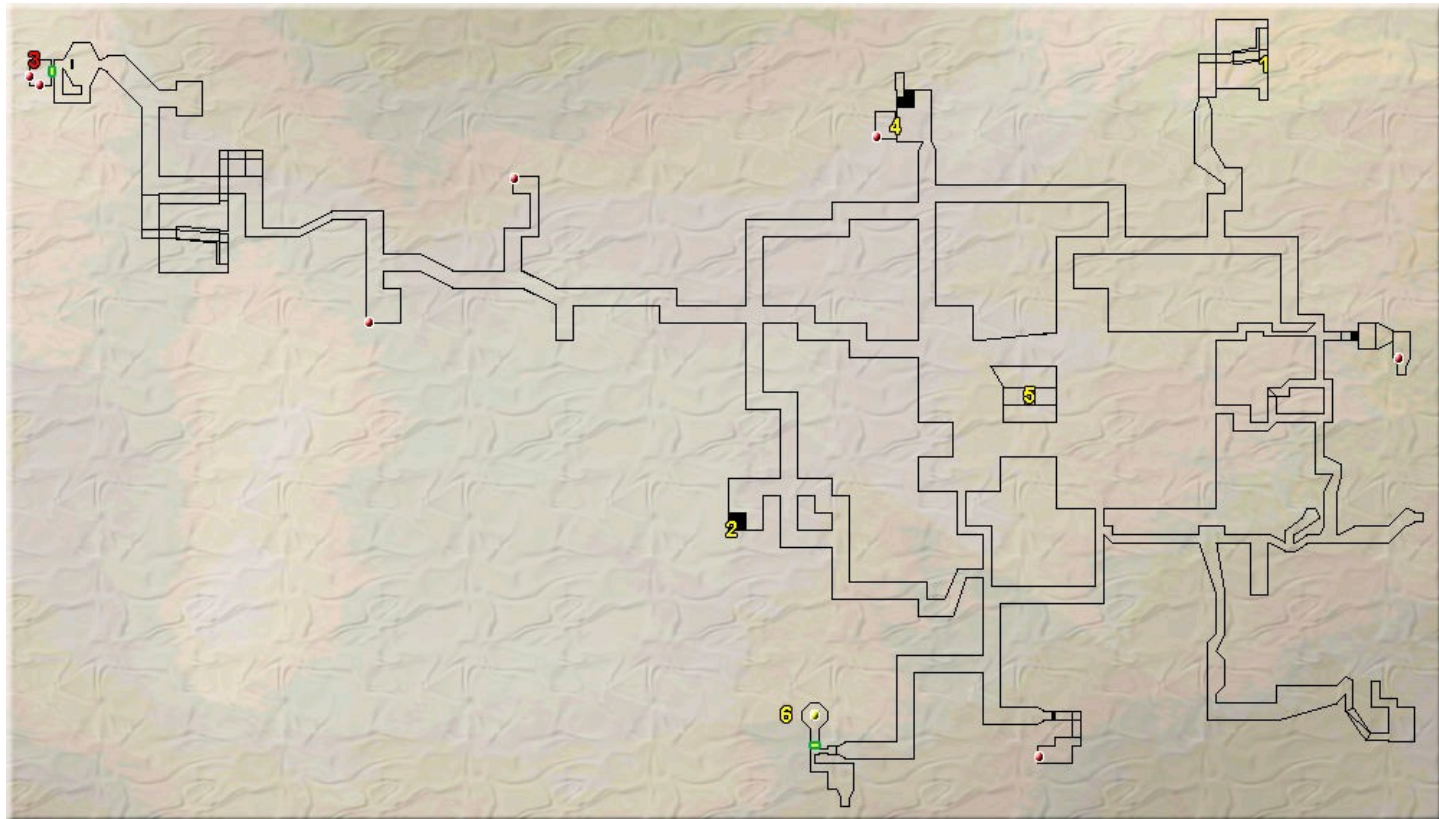
1. Przycisk do otwarcia drzwi
2. Przycisk do otwarcia drzwi
3. Przycisk do otwarcia drzwi
4. Ethric's skull do questu 21

Dragoons' Keep



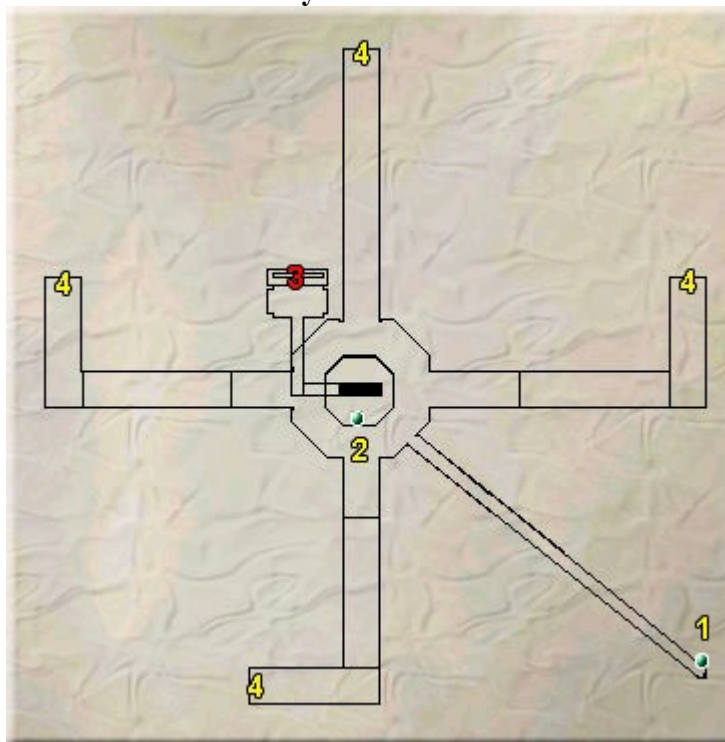
1. Przycisk do otwarcia drzwi
2. Przycisk do otwarcia drzwi
3. Przycisk do otwarcia drzwi
4. Przycisk do otwarcia drzwi
5. Przycisk do otwarcia drzwi
6. Przycisk do otwarcia drzwi
7. Skrzynia z Mordredem do questu 19

Free Haven Sewers



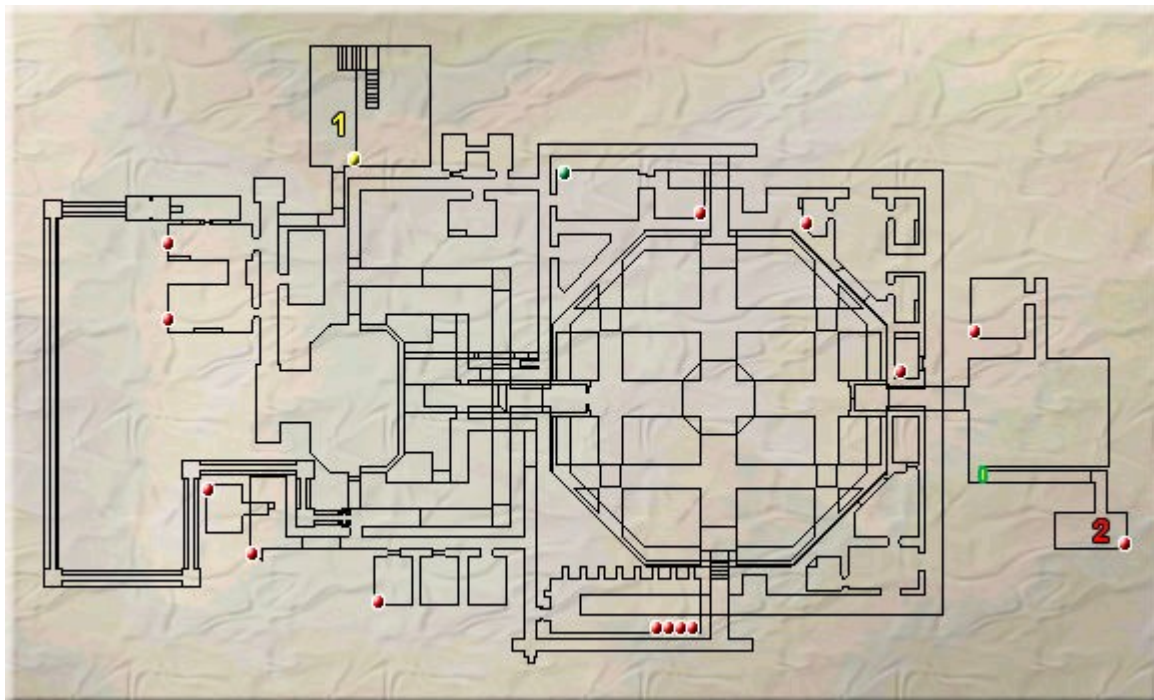
1. Grate z Sewer Key (ale nie zawsze.)
2. Studnia (+10 Hit points)
3. Prince of Thieves jest tutaj, jeżeli otrzymamy quest 28 (zanim wejdiesz do Kanałów ukończ lochy: Dragoons' Caverns w Castle Ironfist, Shadow Guild Hideout w Castle Ironfist, Shadow Guild w Frozen Highlands, inaczej może uciec tam).
4. Drzwi (potrzebny Sewer Key)
5. Uderzaj potwory przez ściany (stań blisko ściany i rzuć Ring of Fire).
6. Teleport do Supreme Temple of Baa w Hermit's Isle (ukryte drzwi mogą być otwarte ze świątyni)

Oracle of Enroth – Wyrocznia



1. Power Panel (system on/off)
2. Panel (otwarcia the drzwi do Wyroczni)
3. quest 44, quest 45, quest 46, quest 47, quest 49, quest 50 (Wyrocznia)
4. 4 miejsca na 4 memory crystals

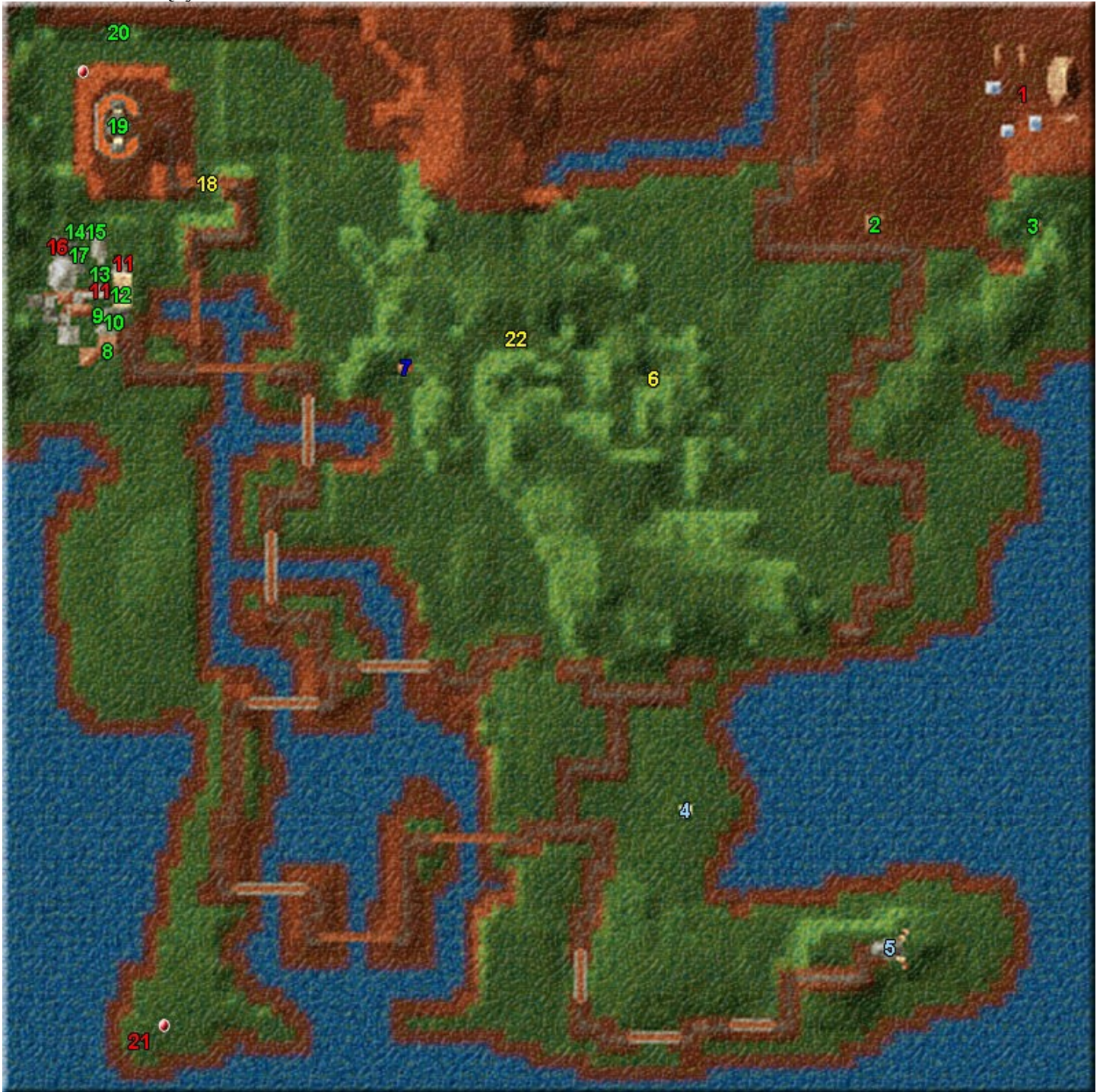
Control Center



1. Computer terminal (Blaster)
2. Skrzynia z Proclamation Scroll do subquestu 9
 - Inne ważne rzeczy: 8 Blasters, 4 Blaster Rifles, Blaster weapon skill

Mire of the Damned

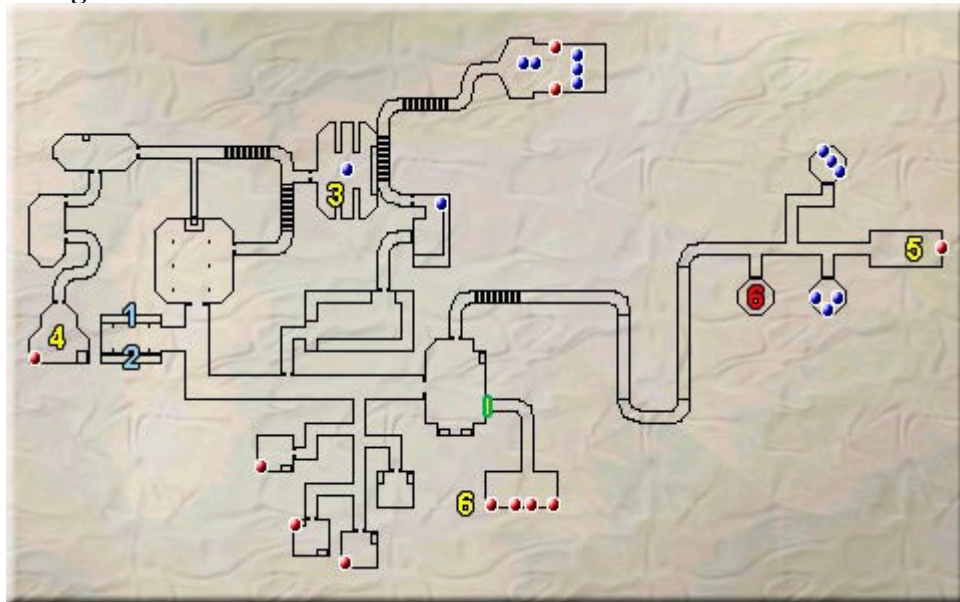
Reset co 6 miesięcy



1. Circus (August). Nicolai i jest tutaj, jeżeli uciekł w queście 10.
2. Gospoda
3. Snergle's Iron Mines
4. Fontanna (+2 do Wytrzymałości - Endurance na stałe)
5. Świątynia Baa
6. Obelisk #9 do subquestu 7
7. Shrine of Speed – Źródło Szybkości (June - Czerwiec), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
8. Stajnie
9. Sklep z bronią
10. Mistrz Kolczugi – Chain Armor (David Feather, rank 10, Crusaders)
11. quest 25 (Terry Ros, ma 2 domy)
12. Mistrz Percepcji – Perception (Macro Caligula, rank 7, Szczęście 30, 2500)
13. Ekspert Maczugi – Mace (Jack Crow, 2000), Ekspert Kupiectwa – Merchant (Casey Ludwig, 2000)
Sklep alchemika
14. Sklep ze zbrojami

15. Mistrz Włóczni – Spear (Burton Rutherford, rank 8, Cavaliers, 5000)
16. Gospoda, Mistrz Toporu – Axe jeżeli quest 26 jest ukończony (Avinril Smythers)
17. Ekspert Toporu – Axe (Connie Lettering, 2000)
18. Niewidzialny most
19. Castle Darkmoor
20. Dragon's Lair
21. Piedestał do questu 39
22. Przejście przez to miejsce przywołuje potwory.

Snergle's Iron Mines



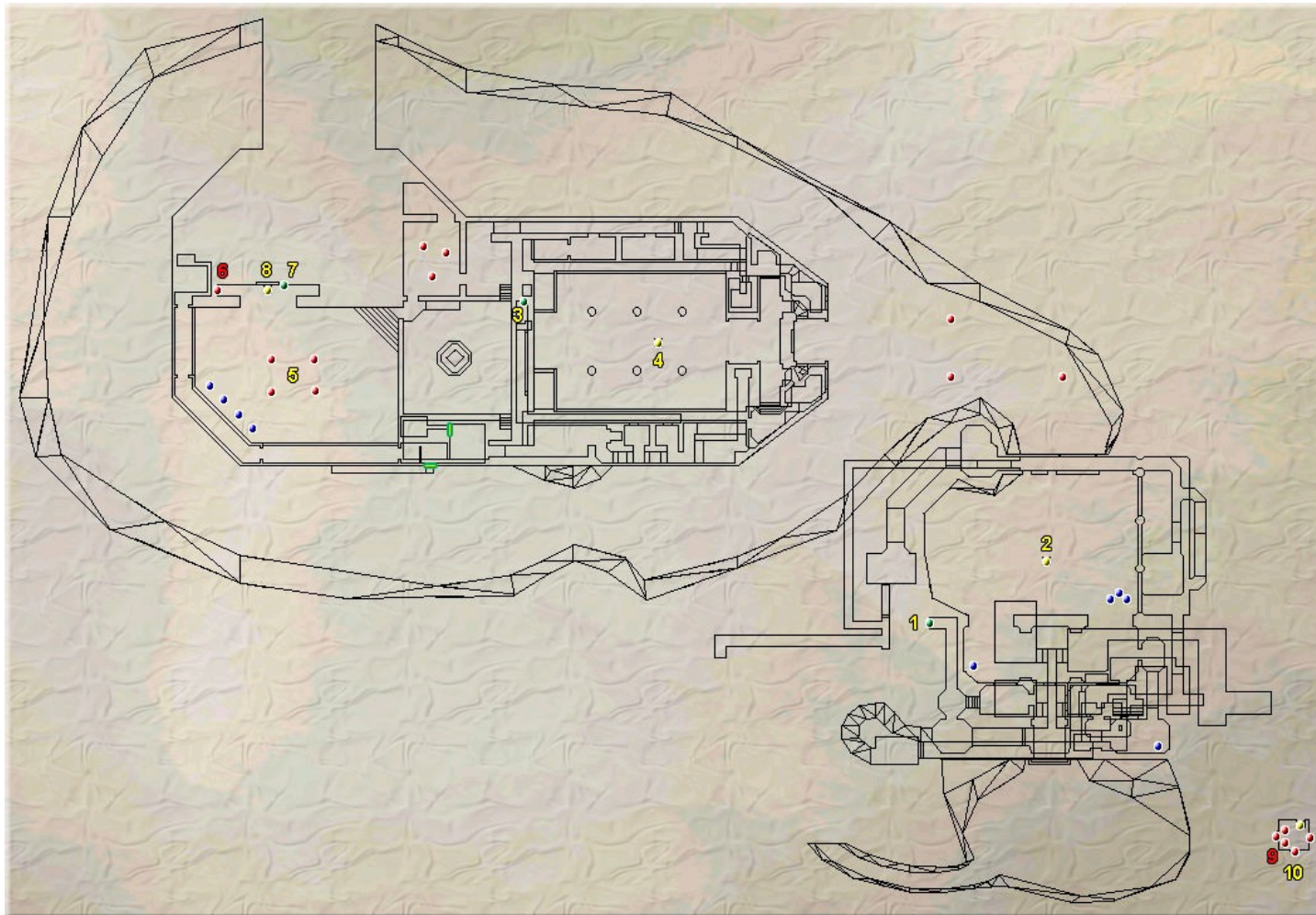
1. Woda (+10 spell points)
2. Woda (+10 hit points)
3. Biblioteka (można znaleźć księgi)
4. Skrzynia z Cell Key
5. Skrzynia
6. Pokój z Snergle's Chambers Key do questu 26 (potrzebny Cell Key)
7. Skrzynia z Orders from Snergle Scroll (niepotrzebny)

Dragon's Lair



1. Longfang Zerhide z Dragon Claw do questu 24
 - Inne ważne rzeczy: Bones dla Lon Miller w Free Haven

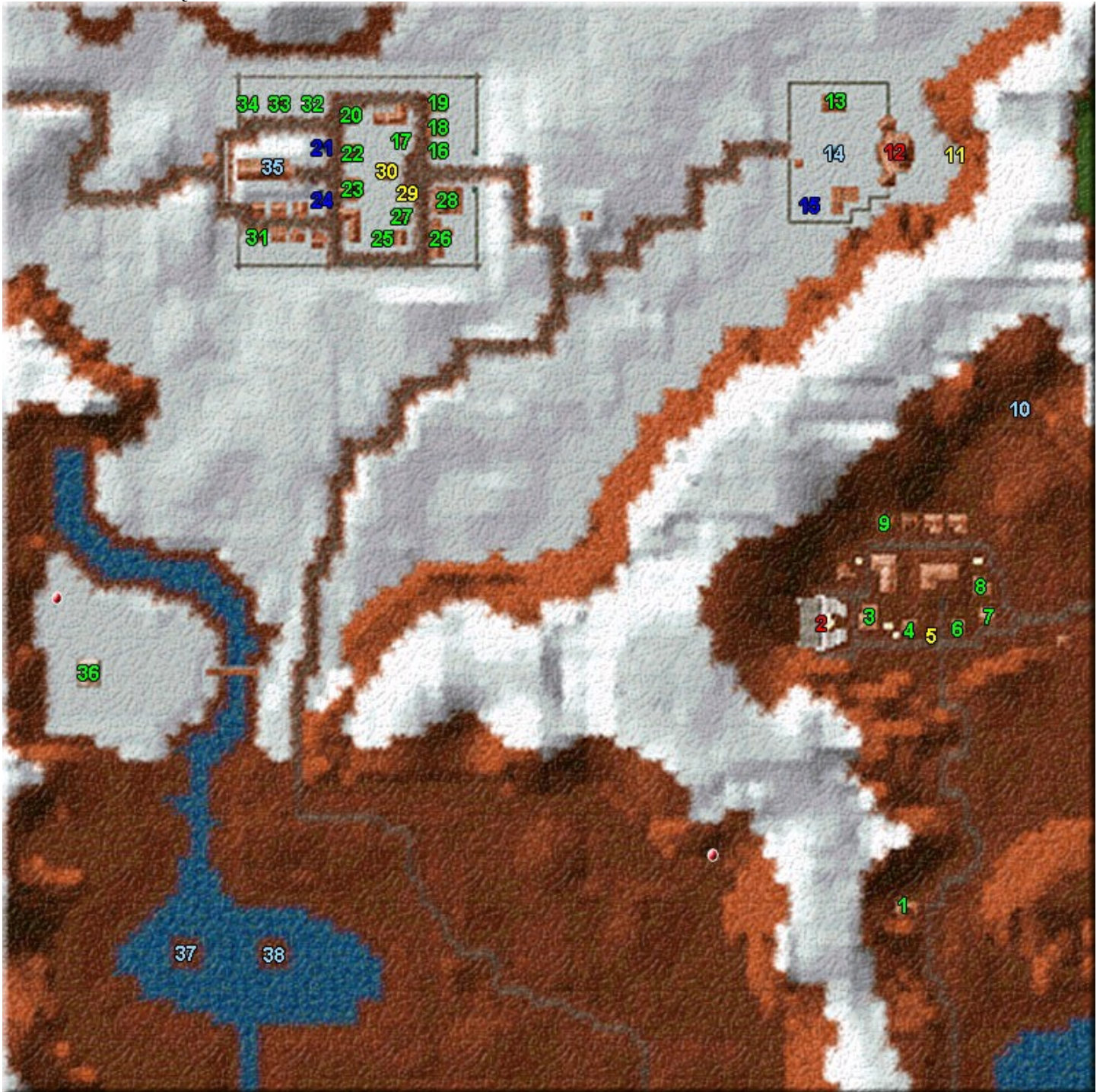
Castle Darkmoor



1. Przycisk do aktywacji Głównego Przycisku 1
2. Główny Przycisk 1
3. Przycisk do aktywacji Głównego Przycisku 2
4. Główny Przycisk 2
5. Lich King
6. Memory Crystal Delta do questu 46
7. Przycisk do aktywacji Głównego Przycisku 3
8. Główny Przycisk 3
9. Podium z Book of Liches do questu 25
10. 3 Scarcophaguses (stealing is 3* -200 reputacji)
 - Inne ważne rzeczy: Gems z kryształów na sprzedaż

Frozen Highlands

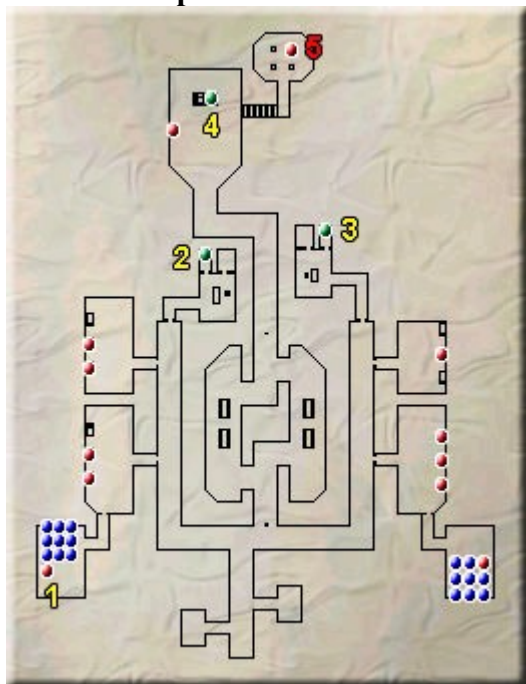
Reset co 24 miesiące



1. Shadow Guild – Gildia Cienia
2. Mistrz Zbroji skórzanej – Leather Armor (Arlen Sailor, rank 10, 3000), Mistrz Sztyletu – Dagger (Jules Miles, rank 8, Speed 40, 5000)
quest 27, quest 28, quest 33, subquest 4 (Anthony Stone)
3. Mistrz Rozbrajania pułapek – Disarm Traps (Gabe Lester, rank 7, Celność 30, 2500), Protection Services – Gildia Usług Ochronnych (Można nauczyć się umiejętności: Dagger - Sztylet, Merchant - Kupiectwo, Identify Item – Identyfikacja przedmiotów, Perception - Percepcja, Disarm Traps – Rozbrajanie pułapek, 250)
4. Gospoda
5. Fontanna (przywołuje potwory)
6. Membership to Protection Services – Członkostwo w Gildii Usług Ochronnych (Marcellus Lutvig, 50)
7. Mistrz Naprawy przedmiotów – Repair Items (Ryan Treacle, rank 7, Celność 30, 2500)
8. Sklep z bronią
9. Sklep ze zbrojami
10. Fontanna (+10 poziomów tymczasowo)

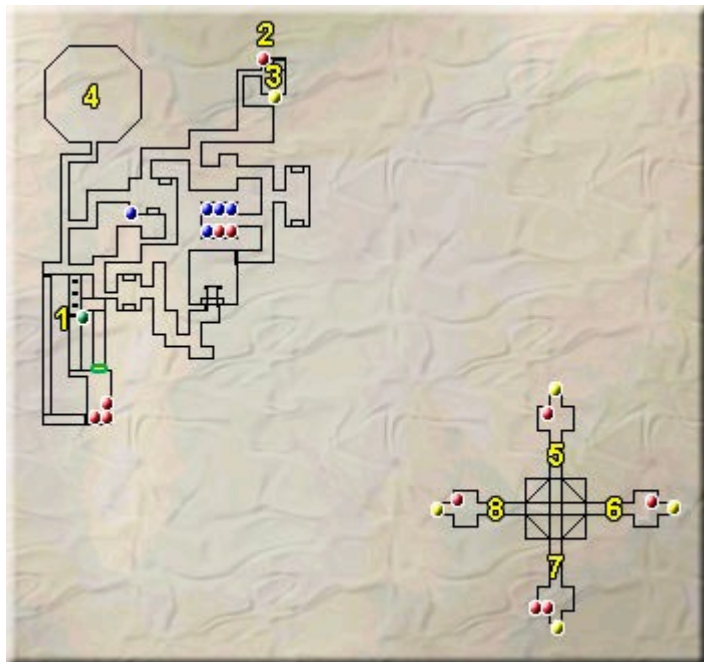
11. Obelisk #7 do subquestu 7
12. Mistrz Dyplomacji – Diplomacy (Jacques Kohl, rank 4, fame 200, 2500), quest 34, quest 35, quest 36 (Eric von Stromgard)
13. Ekspert Maczugi – Mace (Dickson Parks, 2000), Ekspert Łuku – Bow (Jed Morrison, 2000)
14. Fontanna (+30 do Mocy – Might tymczasowo)
15. Shrine of Endurance – Źródło Wytrzymałości (April - Kwiecień), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
16. Gospoda
17. Bank
18. Składy
19. Sklep ze zbrojami
20. Blade's End - Gildia – Na Krawędzi Ostrza (Można nauczyć się umiejętności: Staff – Kij, Spear – Włócznia, Sword – Miecz, Axe – Topór, Repair Item – Naprawa przedmiotów, 750)
21. Fontanna (+5 do Mocy – Might na stałe, ale zabija pijącego)
22. Elements Guild – Gildia Żywiołów (Można nauczyć się umiejętności: Earth Magic – Magia Ziemi, Air Magic – Magia Powietrza, Water Magic – Magia Wody, Fire Magic – Magia Ognia, 1250, księgi czarów 1-8)
23. Dark Guild – Gildia Ciemności (Można nauczyć się umiejętności: Dark Magic – Magia Ciemności, 1500, księgi czarów 1-6)
24. Fontanna (+5 do wytrzymałości – Endurance na stałe, ale zabija pijącego)
25. Membership to Blade's End – Członkostwo w Gildii – Na Krawędzi Ostrza (Fredrick Piles, 25)
26. Sklep z bronią
27. Sklep Alchemika
28. Stajnie
29. Fontanna (przywołuje potwory)
30. Dragon Tower do questu 36
31. Ekspert Magii Ciemności – Dark Magic (Morton Holovin, 2000)
32. Training Hall – Trening (do 50 poziomu)
33. Membership to the Dark Guild – Członkostwo w Gildii Ciemności (Rachel Herzl, 1000)
34. Membership to the Elements Guild – Członkostwo w Gildii Żywiołów (Warren Holmes, 100)
35. Świątynia
36. Icewind Keep – Twierdza Icewind
37. Fontanna (+20 do Szybkości i Celności tymczasowo)
38. Fontanna (+20 AC tymczasowo)

Icewind Keep



1. Skrzynia z Remains of a Journal (niepotrzebny)
2. Przycisk do otwarcia drzwi
3. Przycisk do otwarcia drzwi
4. Przycisk do otwarcia ukrytego pokoju
5. Dragon Tower Key do questu 35 i Dragon Rider Scroll (niepotrzebny)

Shadow Guild



1. Przycisk do otwarcia ściany
2. Skrzynia z Letter do Prince of Thieves Scroll (niepotrzebny)
3. Rouge Leader's room z Rogue Leader, Lesser Genie i drzwiami do Teleport
4. Duży pokój z pułapkami. Skacz po takich samych płytkach dookoła pokoju i zostaniesz przeteleportowany do wejścia do Rouge Leader's room. Jeżeli pojawią się iskry trzeba zaczynać od nowa
5. Odpowiedź - "fish"
6. Odpowiedź - "dark"
7. Odpowiedź - "time"
8. Odpowiedź - "arrow"

Silver Cove

Reset co 24 miesiące



1. Gospoda
2. Stajnie
3. Składy
4. Fontanna (+20 do Intelaktu i Osobowości tymczasowo)
5. Mistrz Uczenia się – Learning (John Tuck, rank 7, Intelakt 30, 5000)
6. Berserker's Fury – Gildia – Furia Berserkerów (Można nauczyć się umiejętności: Bow – Łuk, Chain Armor – Kolczuga, Plate Armor – Zbroja płytowa, Shield – Tarcza, Repair Item – Naprawa przedmiotów, 625)
7. Ekspert Naprawy przedmiotów – Repair Items (Cyrus Montebieu, 500)
8. Bank
9. Sklep ze zbrojami
10. Training Hall – Trening (do 40 poziomu)
11. Ekspert Włóczni – Spear (Sigriv, 2000)
12. Sklep z bronią
13. Sklep alchemika
14. Mistrz Magii Ziemi – Earth Magic (Revee Botania, rank 12, 4000)

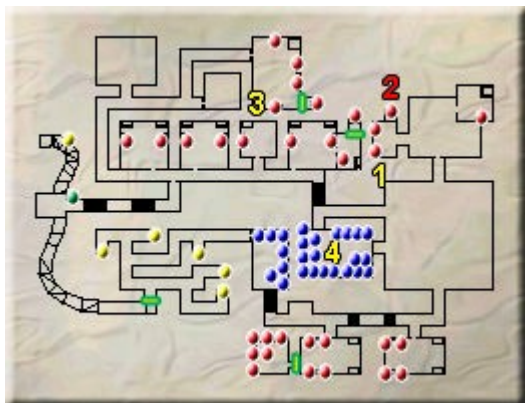
15. Membership to Protection Services – Członkostwo w Gildii Usług Ochronnych (Lucky Oster, 50)
16. Self Guild – Gildia Jaźni (Można nauczyć się umiejętności: Mind Magic – Magia Umysłu, Body Magic – Magia Ciała, Spirit Magic – Magia Ducha, 1250, księgi czarów 1-8)
17. Ekspert Medytacji – Meditation (Clyde Dagget, 500)
18. Mistrz Kupiectwa – Merchant (Will Ottoman, rank 7, Personality 30, 4000)
19. Earth Guild – Gildia Ziemi (Można nauczyć się umiejętności: Learning – Uczenie się, Earth Magic – Magia Ziemi, 1000, księgi czarów 1-7)
20. Light Guild – Gildia Światła (Można nauczyć się umiejętności: Light Magic – Magia Światła, 1500, księgi czarów 1-6)
21. Protection Services – Gildia Usług Ochronnych (Można nauczyć się umiejętności: Leather – Zbroja skórzana, Identify Item – Identyfikacja przedmiotów, Disarm Traps – Rozbrajanie pułapek, Diplomacy - Dyplomacja, Perception - Percepcja, 300)
22. Świątynia
23. Tu przenosi czar Miejski Portal, Fontanna (+25 spell points)
24. Town Hall - Ratusz, subquest 1 (Jake)
25. Membership to the Berserker's Fury - Członkostwo w Gildii – Furia Berserkerów(Horace Rose, 50)
26. Mistrz Magii Umysłu – Mind Magic (Thane Roper, rank 12, 4000), Mistrz Magii Ciała – Body Magic (Gilbert Hammer, rank 12, 4000)
27. Membership to the Light Guild – Członkostwo w Gildii Światła (Virginia Standridge, 1000)
28. Ekspert Magii Światła – Light Magic (Tina Sheltan, 2000)
29. Membership to the Earth Guild – Członkostwo w Gildii Ziemi (Holly Struthers, 50)
30. Membership to the Self Guild – Członkostwo w Gildii Jaźni (Isaac Streetman, 100)
31. quest 31 (Eleanor Vanderbilt)
32. quest 29, quest 30, quest 32 (Loretta Fleise)
33. Dragon Tower do questu 36
34. Przystań
35. Fontanna (+2 do Celności na stałe)
36. Fontanna (+2 do Szybkości na stałe)
37. Monolith
38. Warlord's Fortress – Forteca Warlorda
39. Shrine of Personality – Źródło Osobowości (March – Marzec), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
40. Obelisk #10 do subquestu 7
41. Gospoda, Mistrz Kija – Staff (Jasper Rice, rank 8, 5000)
42. Fontanna (Oblęd)
43. Przystań
44. Circle of Stones – Kamienny Krąg (quest 29)
45. Silver Helm Stronghold – Twierdza Srebrnych Hełmów

Monolith



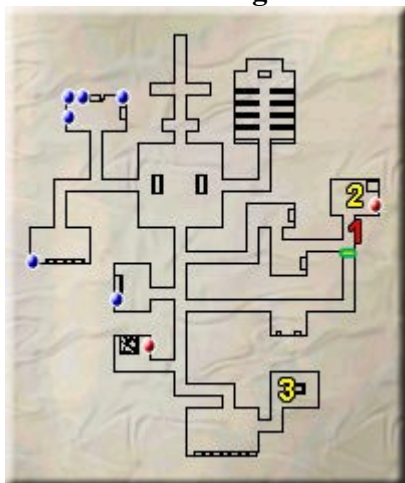
1. Scrap of Papers Scroll (niepotrzebny)
2. Skrzynia z Cedric Druther Scroll (niepotrzebny)
3. Evil Altar (+5 do Osobowości dla Druidów i Kleryków na stałe) do questu 31

Warlord's Fortress



1. Skrzynia z Storage Key
2. Skrzynia z Discharge Paper Scroll do questu 22
3. Skrzynia z Storage Key
4. Storage Room (potrzebny 2 Storage Key)

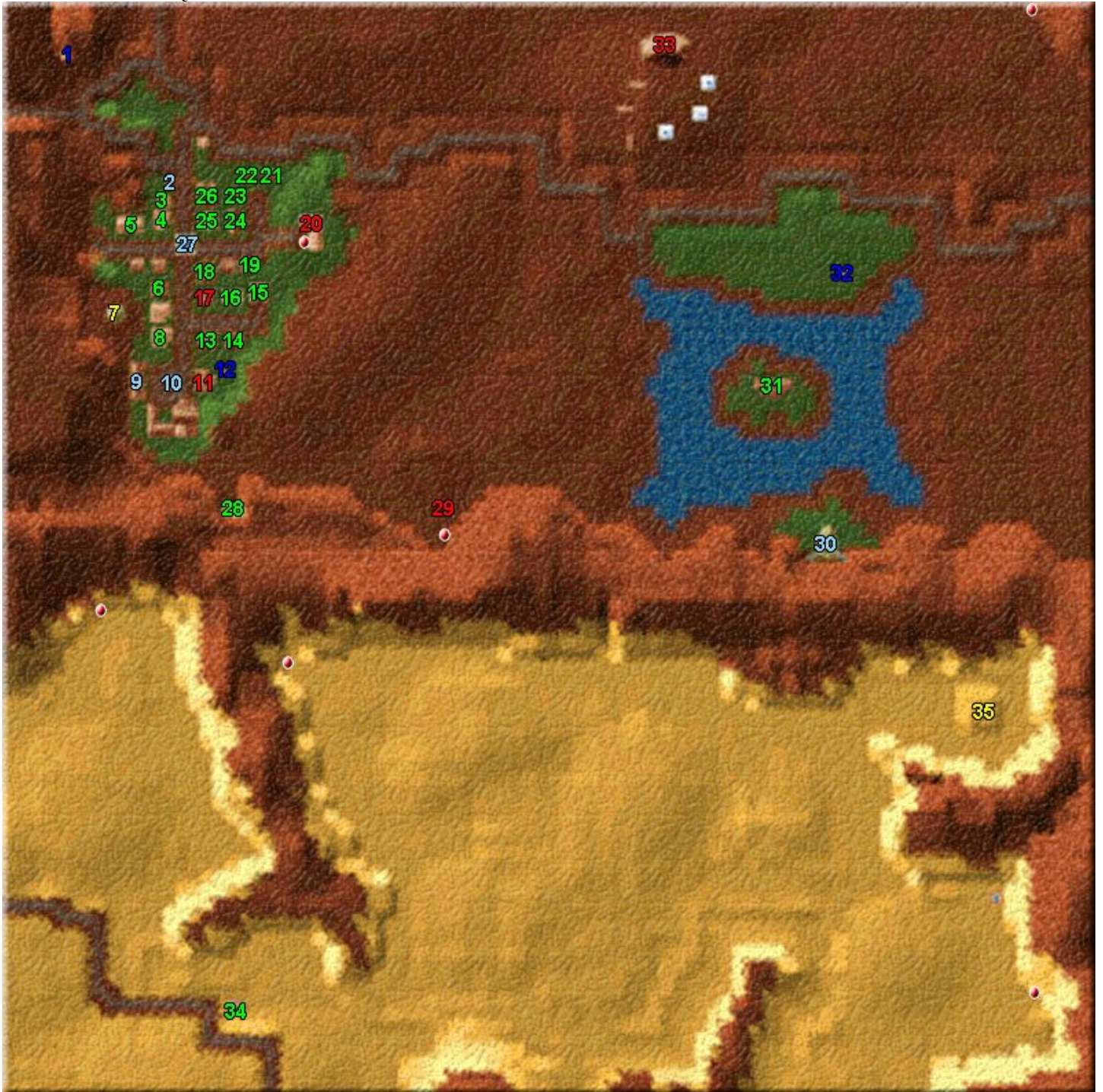
Silver Helm Stronghold



1. Duch Johna Silvera będzie zadowolony, jeżeli ukończymy quest 11 i pokażemy mu Ankh.
2. Skrzynia z Elegant Letter Scroll (niepotrzebny)
3. Gerrard Blacknames z Ankh do subquestu 4

Blackshire

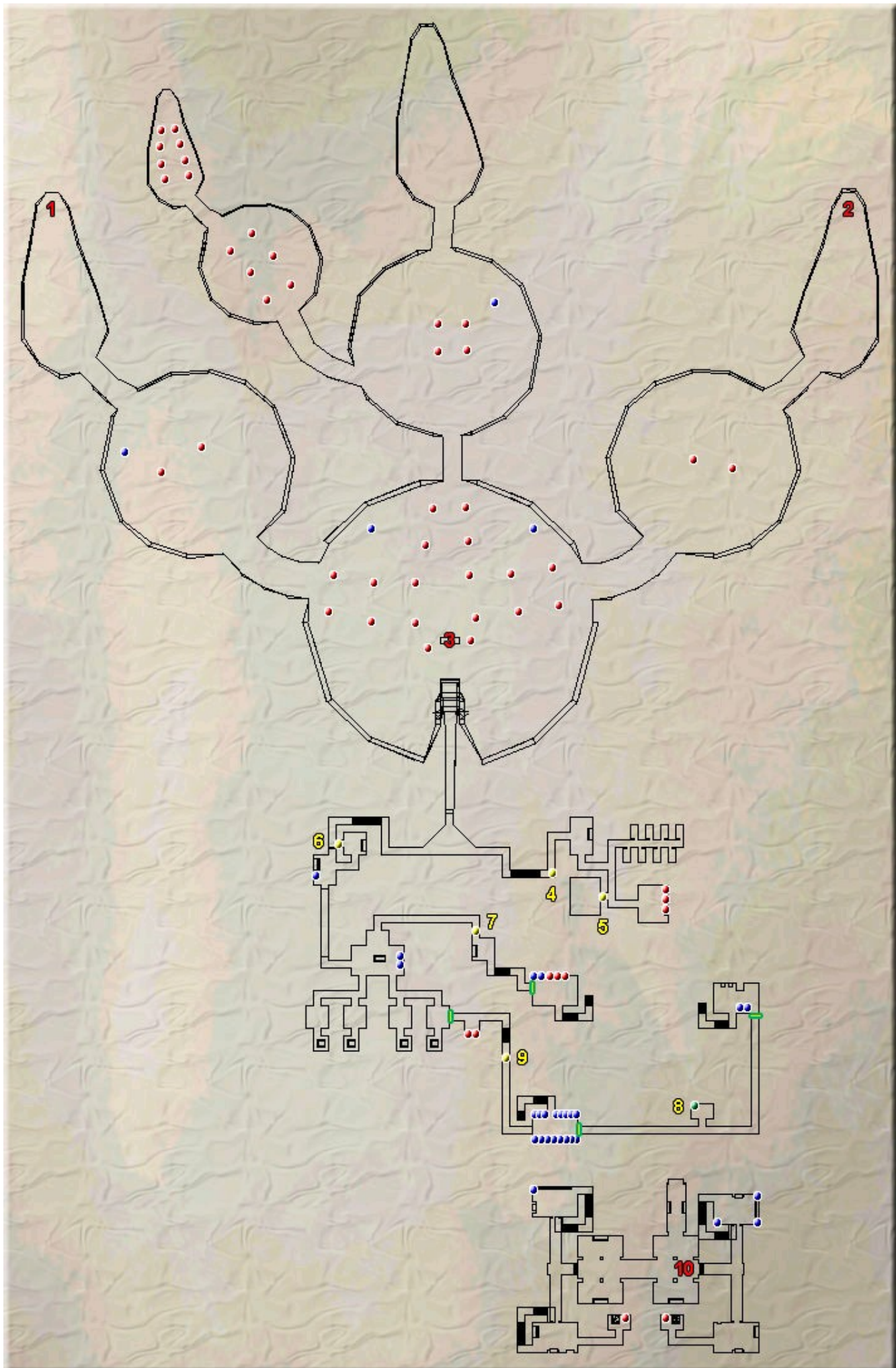
Reset co 24 miesiące



1. Shrine of Magic – Źródło Magii (December - Grudzień), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
2. Fontanna (+50 do szczęścia – Luck – tymczasowo)
3. Gospoda
4. Sklep ze zbrojami
5. Training Hall – Trening
6. Sklep z bronią
7. Dragon Tower do questu 36
8. Mistrz Tarczy – Shield (Bronwyn Meck, rank 10, 5000)
9. Świątynia
10. Fontanna (+30 odporności na magię tymczasowo, pijący zamienia się w kamień)
11. quest 37 (Joanne Cravitz)
12. Fontanna (+5 odporności na magię na stałe, pijący zachoruje)
13. Mistrz Miecza – Sword (Guy Hampton, rank 8, Cavaliers)
14. Mistrz Maczugi – Mace (Errol Ostermann, rank 8, Moc 40, 5000)
15. Dark Guild – Gildia Cienia (Można nauczyć się umiejętności: Dark Magic – Magia Ciemności, 2000, księgi

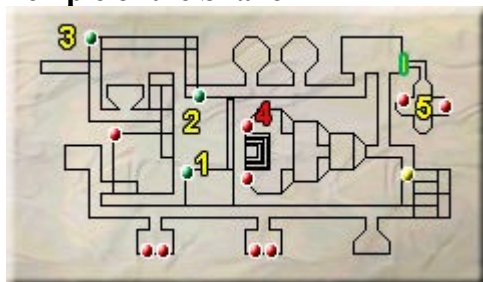
- czarów 1-10)
16. Light Guild – Gildia Światła (Można nauczyć się umiejętności: Light Magic – Magia Światła, 2000, księgi czarów 1-10)
 17. quest 38 (Maria Trepan)
 18. Sklep alchemika, Smuggler's Guild – Gildia Przemysłowców (Można nauczyć się umiejętności: Leather Armor – Zbroja skórzana, Identify Item – Identyfikacja przedmiotów, Disarm Trap – Rozbrajanie pułapek, Diplomacy - Dyplomacja, Perception - Percepcja, 250)
 19. Membership to the Smuggler's Guild – Członkostwo w Gildii Przemysłowców (Tess Tucker, 50)
 20. quest 39 (Twillen)
 21. Membership to the Dark Guild – Członkostwo w Gildii Ciemności (Rebecca Calaway, 1000)
 22. Membership to the Light Guild – Członkostwo w Gildii Światła (Marton Ferris, 1000)
 23. Ekspert Magii Ciemności – Dark Magic (Ambrose Brusse, 2000)
 24. Bank
 25. Składy
 26. Stajnie
 27. Fontanna (+50 punktów many - spell points)
 28. Lair of the Wolf – Leże Wilka
 29. Skrzynia z Lord Kilburn's Shield do questu 12
 30. Świątynia Baa
 31. Temple of the Snake – Świątynia Węża
 32. Fontanna (+5 do Intelaktu i Osobowości na stałe, pijący zachoruje)
 33. Circus (April). Nicolai jest tutaj, jeżeli uciekł z zamku quest 10.
 34. Gospoda
 35. Obelisk #5 do subquestu 7

Lair of the Wolf



1. quest 40, subquest 3 (Duch Baltazara)
2. Pearl of Purity do questu 38 i subquestu 3
3. Wolf Altar (dotknąć z Pearl of Purity żeby otworzyć ścianę) do questu 38
4. Przejście przez to miejsce przywołuje potwory.
5. Przejście przez to miejsce przywołuje potwory.
6. Przejście przez to miejsce przywołuje potwory.
7. Przejście przez to miejsce przywołuje potwory.
8. Przycisk do otwarcia ściany
9. Przejście przez to miejsce przywołuje potwory.
10. Werewolf Leader z Pearl of Putrescence do questu 40

Temple of the Snake



1. Przycisk do otwarcia ściany
2. Przycisk do windy
3. Przycisk do otwarcia ściany
4. Klatka z Emmanuel Cravitz do questu 37
5. Q z Horn of Ros

Kriegspire

Reset co 8 miesięcy



1. Sklep Alchemika
2. Stajnie
3. Gospoda
4. Fontanna (+30 poziomów tymczasowo)
5. Training Hall - Trening (do 80 poziomu)
6. Sklep ze zbrojami
7. Sklep z bronią
8. Fontanna (teleport do Castle Kriegspire)
9. quest 41 (Emil Lime)
10. Fontanna (+10 odporności na magię na stałe, wymazuje pijącego)
11. Fontanna (5.000 for 5.000 xp)
12. Ekspert Light Magic (Nicholas Roth, 2000)
13. Superior Temple of Baa
14. Fontanna (+5 odporności na żywioły na stałe, zabija pijącego)
15. Fontanna (+40 AC tymczasowo)

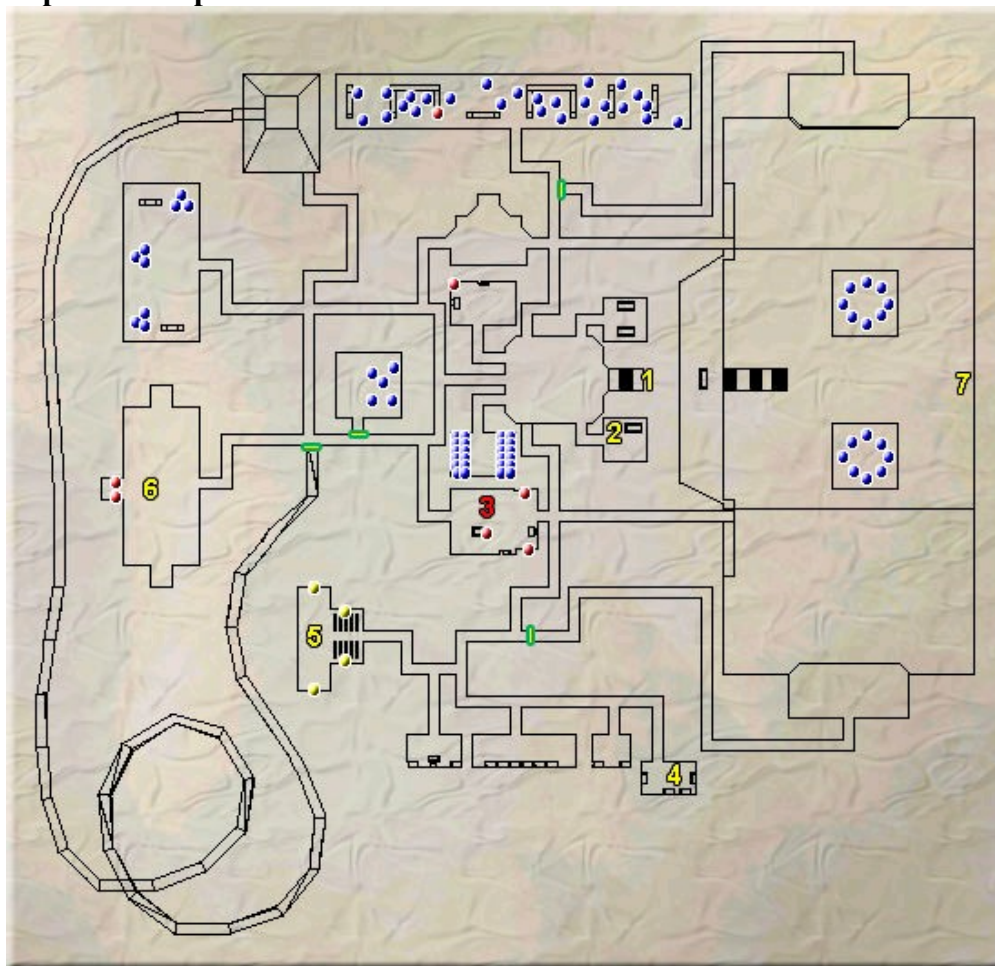
16. Shrine of Fire – Źródło Ognia (August - Sierpień), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
17. Castle Kriegspire, Mistrz Łuk – Bow (Desmond Weller, rank 8, Battle Mages)
18. Devil's Outpost -Posterunek Diabłów
19. Caves of the Dragon Rider – Jaskinie Smoczycch Jeźdźców
20. Obelisk #4 do subquestu 7
21. Agar's Laboratory Laboratorium Agara
22. Shrine of Cold – Źródło Zimna (October - Październik), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
23. Hermit do questu 34
24. Piedestał do questu 39

Devil's Outpost



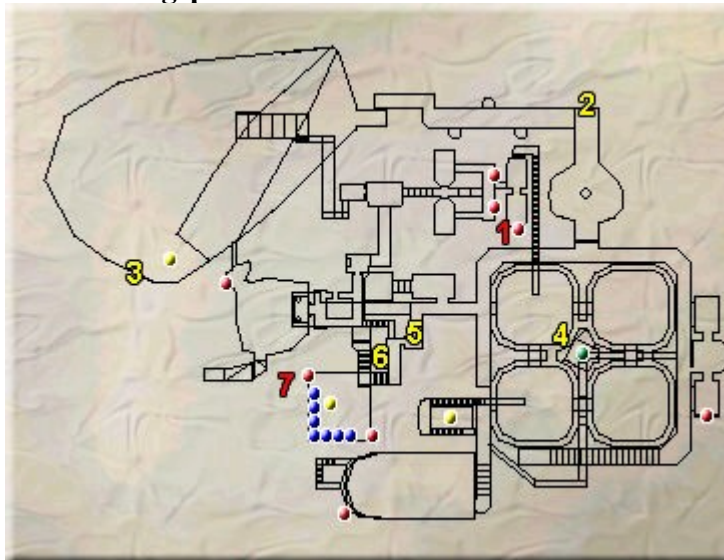
1. Devil of Baa z Devil Plans Scroll do questu 17

Superior Temple of Baa



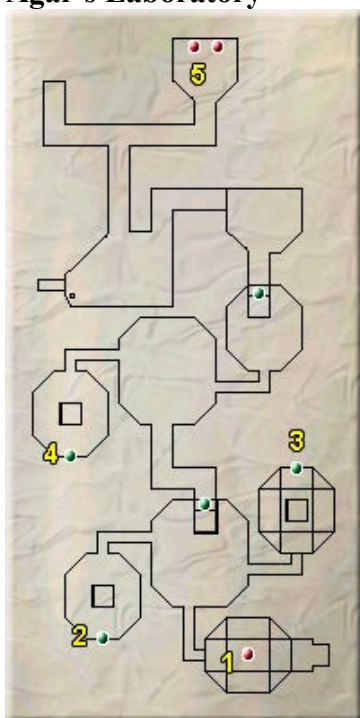
1. Wejście (potrzebny Baa Cloak, kiedy otrzymujemy quest 42)
2. Podium z information of Baa test do subquestu 5
3. Skrzynia z Letter from Zenofex Scroll do questu 42 (Potrzebne 2 klucze, jeżeli nie mamy klucza dotknięcie skrzyni przywołuje potwory)
4. Priest of Baa z High Sorcerer's Key do Skrzyni
5. Nacisnąć Baa Head 1,2,3,4 do subquestu 5
6. Priest of Baa z High Cleric's Key do Skrzyni
7. Do subquestu 5 (Almighty Head of Baa)
 - Inne ważne rzeczy: Drzwi , aby móc je otworzyć trzeba być ekspertem lub mistrzem percepcji
 - Temple Gongs for Lawrence Aleman in Free Haven

Castle Kriegspire



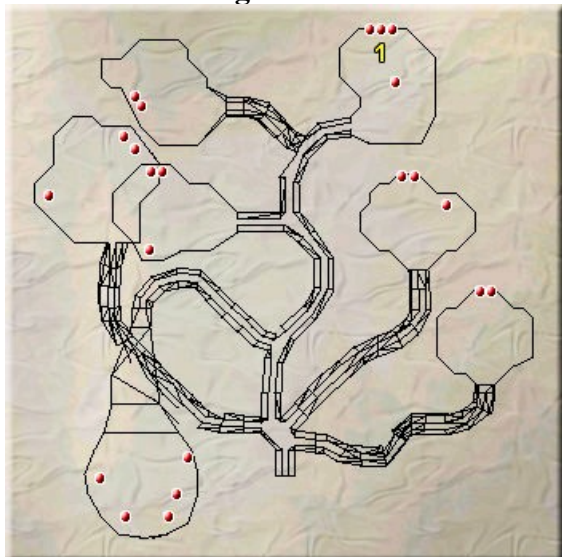
1. Skrzynia z Jeveled Egg for quest 41
2. Kurator of Kriegspire (leczy, ale -976 reputacja)
3. Guardian of Kriegspire (teleportuje do przycisku za 50000)
4. Przycisk do otwarcia ukrytego pokoju
5. Drzwi do ukrytego pokoju (trzeba nacisnąć przycisk)
6. Lurch
7. Memory Crystal Epsilon do questu 45

Agar's Laboratory



1. Chandelier z diamond
2. Przycisk do otwarcia lift door (przywołuje potwory)
3. Przycisk do otwarcia lift door (przywołuje monsters)
4. Przycisk – przywołuje potwory
5. Agar's Journal Scroll (niepotrzebny)

Caves of the Dragon Riders



1. Skrzynia Diary Page Scroll (niepotrzebny)

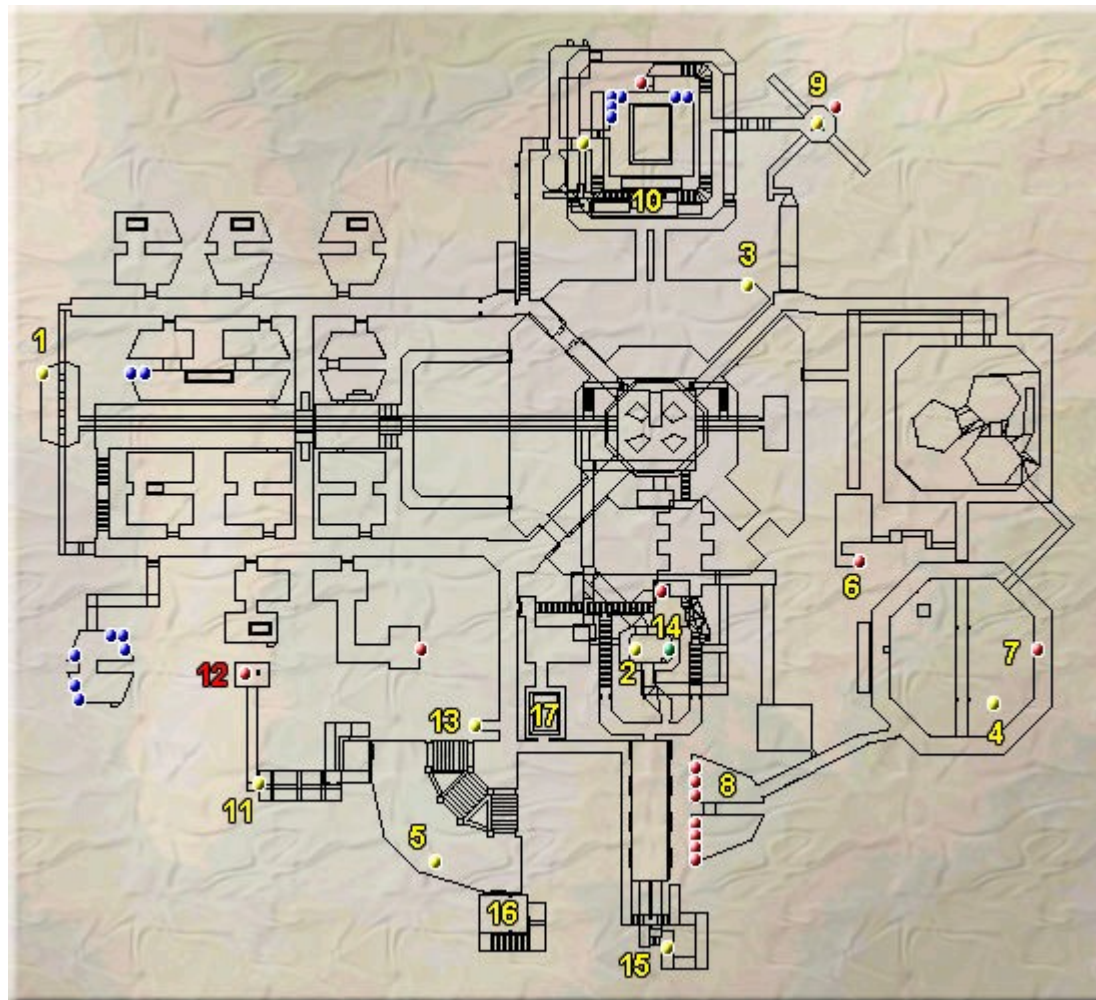
Eel Infested Waters

Reset co 8 miesięcy



1. Gospoda
2. Ekspert Broni Starożytnych – Ancient Weapons (Pat Skylark)
3. Sklep Alchemika
4. Świątynia
5. Castle Alamos
6. Przystań
7. Fontanna (+20 odporności na magię tymczasowo)
8. Gospoda, Mistrz Magii Światła – Light Magic (Ki Lo Nee, Potrzebna reputacja – Saintly)
9. Przystań
10. Shrine of Poison – Źródło Trucizny (November - Listopad), pytać Seer w Castle Ironfist (#32)
11. Obelisk #13 do subquestu 7
12. Fontanna (+20 odporności na żywioły tymczasowo)

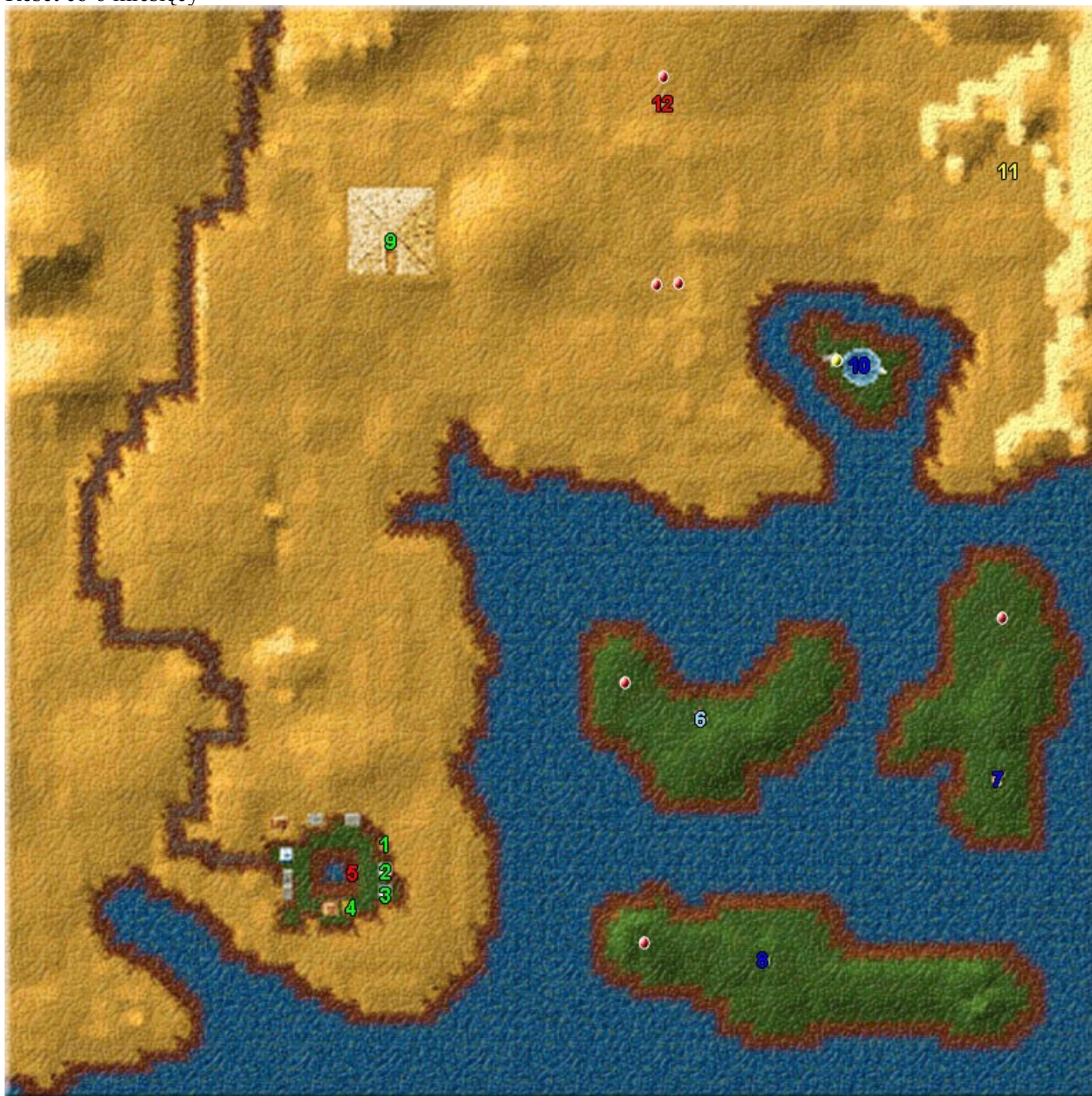
Castle Alamos



1. J Tree "The first into the half the forth plus one, better hurry or you'll be done!"
2. B Tree "The second is next to the third, ho so pretty like a bird!"
3. A Tree "The third is first of twenty six, A through Z you'll have to mix!"
4. R Tree "The forth is eight from the end, Archibald really is your friend!"
5. D Tree "The fifth is twice the second, five letters in all I reckon!"
6. Skrzynia z Teleport Key
7. Skrzynia z Treasure Room Key
8. Treasure Room (potrzebny Treasure Room Key)
9. Teleport Room (potrzebny Teleport Key)
10. Pokój bez drzwi (trzeba użyć Teleportu, aby się tam dostać)
11. Restricted area (użyj windy i kodu JBARD)
12. Memory Crystal Beta do questu 45
13. Teleport do #10
14. Przycisk do otwarcia drzwi #15
15. Drzwi (trzeba nacisnąć przycisk)
16. Warlock z Letter do Gharik (niepotrzebny)
17. Sadzawka (przywołuje potwory)
 - Inne ważne rzeczy: Gems na sprzedaż

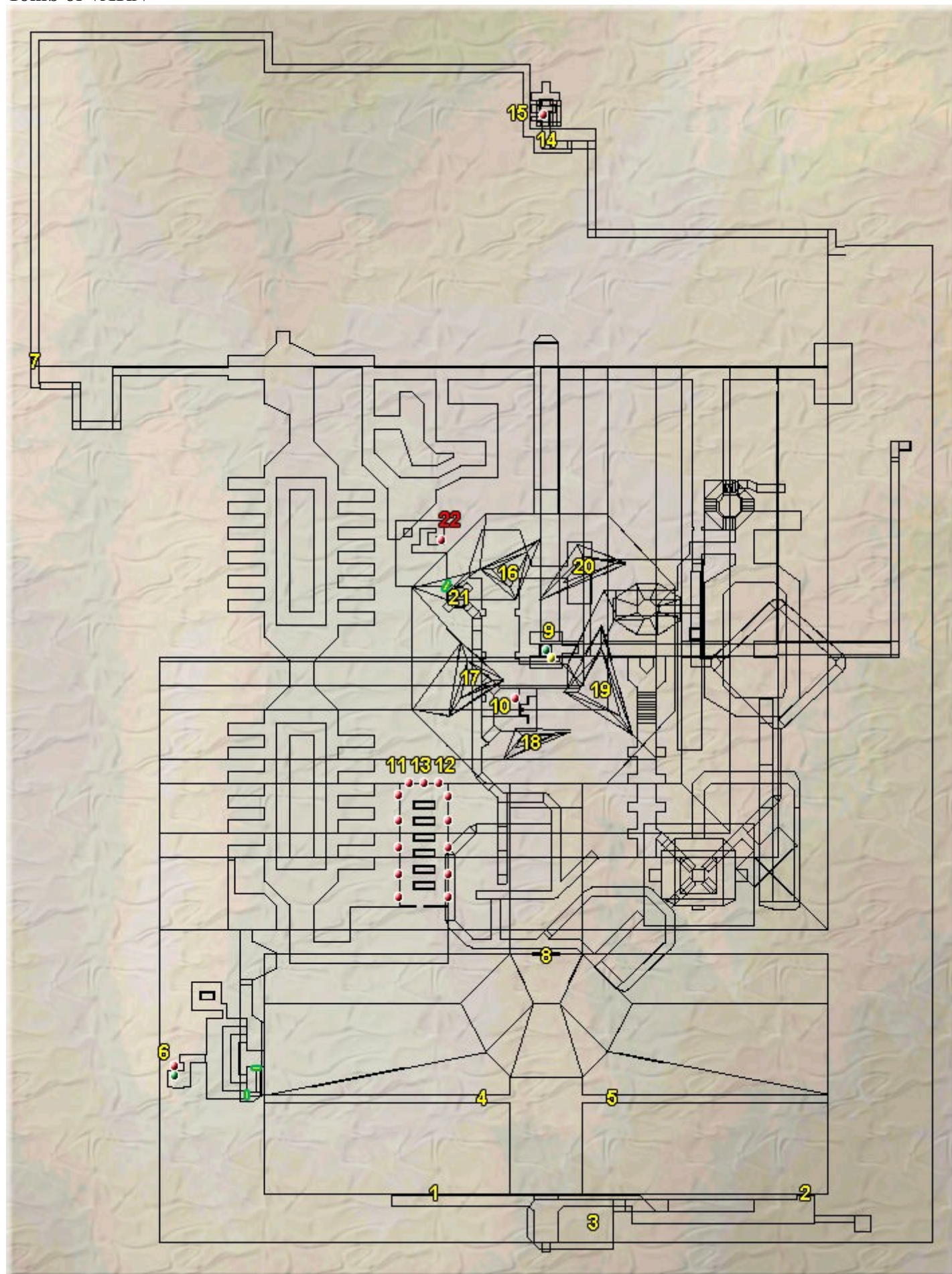
Dragonsands

Reset co 6 miesięcy



1. Poszukuje Golden Pyramids or Kegs of Wine (Najat Ramadi), daje w zamian zbroje
2. Poszukuje Golden Pyramids or Kegs of Wine (Kerman Murian), daje w zamian broń
3. Poszukuje Golden Pyramids or Kegs of Wine (Irbil Baktarian), daje w zamian przedmioty
4. Poszukuje Magic Lamps (Bandar Jahrom), daje w zamian gems
5. Piedestał do questu 39
6. Fontanna (+50 punktów życia - hit points)
7. Fontanna (+10 odporności na żywioły na stałe, wymazuje pijącego)
8. Fontanna (+10 wszystkie statystyki na stałe, wymazuje pijącego)
9. Tomb of VARN
10. Shrine of the Gods – Źródło Bogów (+20 wszystkie statystyki na stałe)
11. Niewidzialny Teleport do New World Computing
12. Niewidzialny Teleport do New Sorpigal
13. Obelisk #6 do subquestu 7
14. Skała do subquestu 7

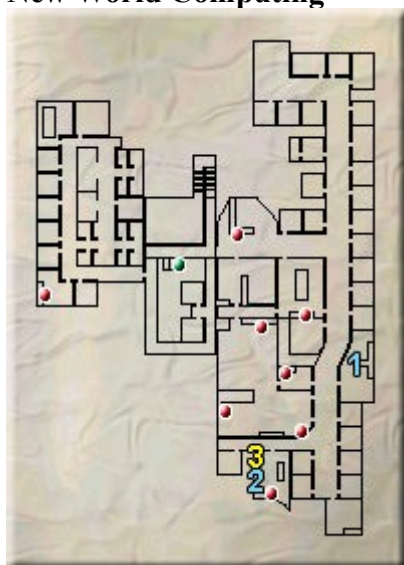
Tomb of VARN



1. Tapestry z informacją
2. Tapestry z informacją
3. Sentinel of Varn z Backdoor Key
4. Plaque z informacją (2 strony)

5. Plaque z informacją (2 strony)
6. Skrzynia z Flame Door Key, Captain's Code Scroll, Crystal Skull do absorbowania promieniowania
7. Backdoor (potrzebny Backdoor Key)
8. Flamedoor (potrzebny Flamedoor Key)
9. Plaque z informacją (2 strony)
10. Skrzynia z First Mate's Code Scroll, Water Temple Key
11. Books z Communication Officer's Code Scroll
12. Books z Engineer's Code Scroll
13. Skrzynia z Doctor's Code Scroll, VARN Skrzynia Key (need Bibliotheca Skrzynia Key)
14. Water Temple (need Water Temple Key)
15. Skrzynia z Navigator's Code Scroll, Bibliotheca Chest Key, Crystal Skull do absorbowania promieniowania
16. Cleansing Pool (Engineer's Code): yttocs
17. Cleansing Pool (First Mate's Code): kcops
18. Cleansing Pool (Doctors's Code): yoccm
19. Cleansing Pool (Navigator's Code): ulus
20. Cleansing Pool (Communication Officer's Code): aruhu
21. Studnia of VARN (Captain's Code): krik
22. Skrzynia z Control Cube for quest 49 (potrzebny VARN Skrzynia Key)

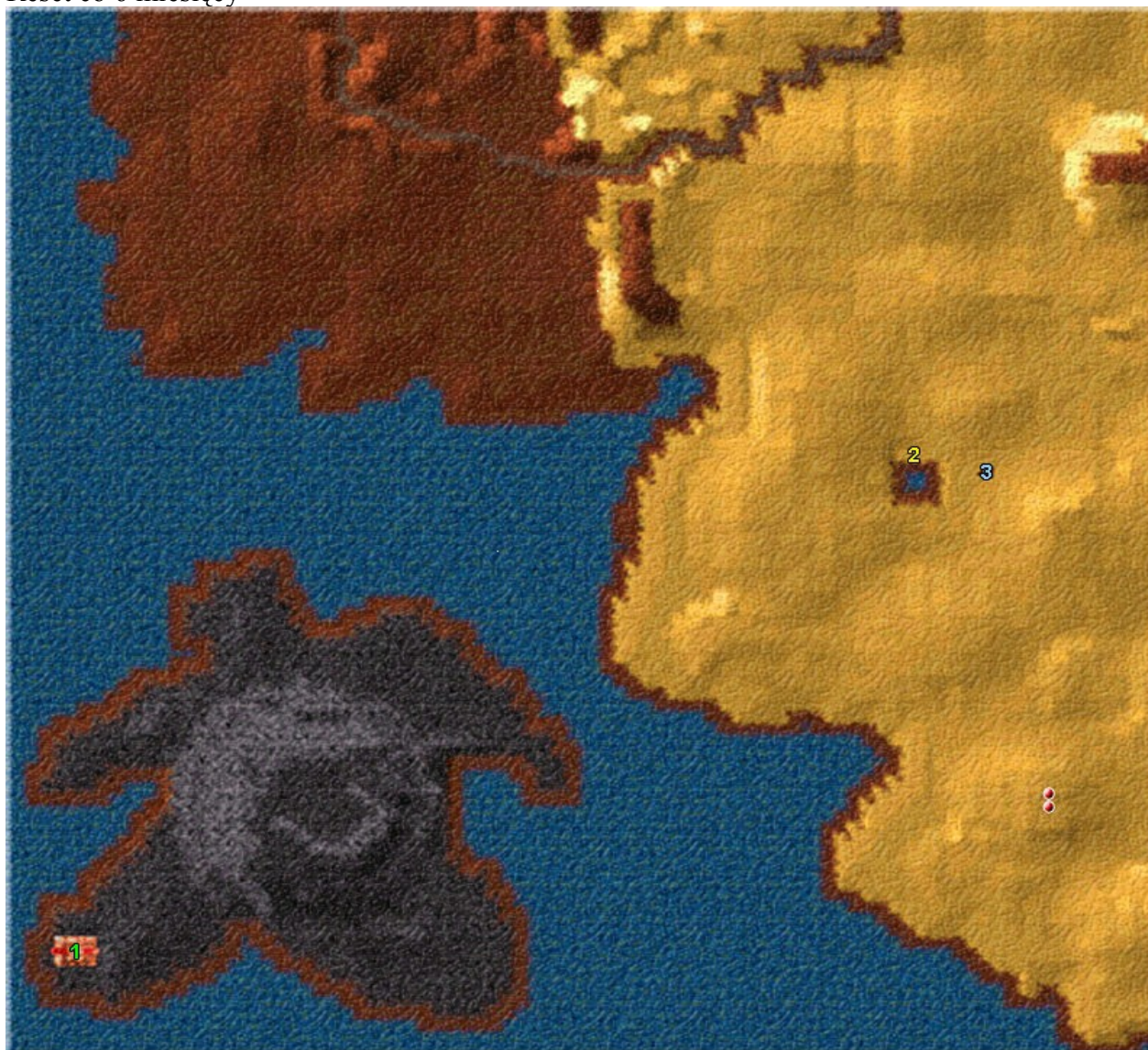
New World Computing



1. Desk (Day of the Gods effect)
2. Pantry (+food, poison and drunk effect)
3. Potions do kupienia

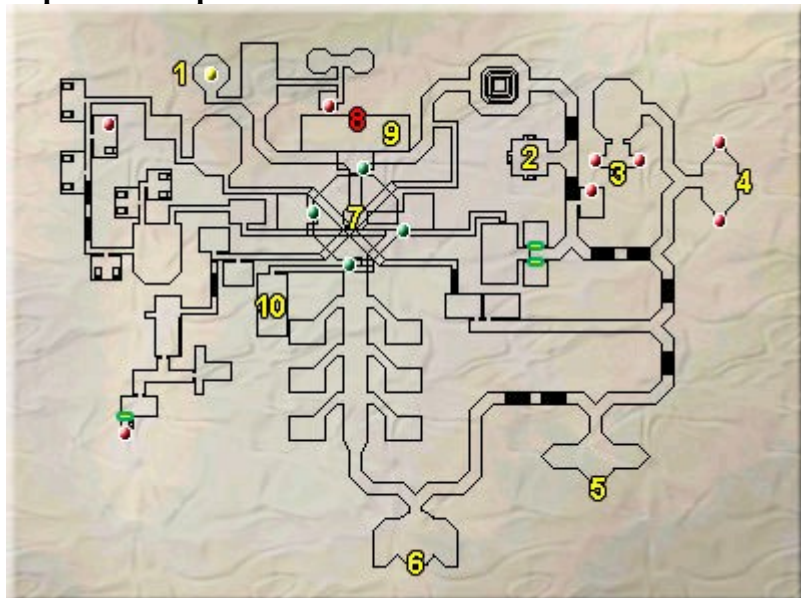
Hermit's Isle

Reset co 6 miesięcy



1. Supreme Temple of Baa
2. Obelisk #3 do subquestu 7
3. Fontanna (usuwa modyfikacje wieku)

Supreme Temple of Baa



1. Teleport do Free Haven Sewers w Free Haven
2. subquest 6 (Altars of Pain, of Cold, of Fire)
3. Altar of Earth do subquestu 6
4. Altar of Air do subquestu 6
5. Altar of Water do subquestu 6
6. Altar of Fire do subquestu 6
7. Przyciski do zmiany mostów
8. Memory Crystal Alpha do questu 44
9. Slicker Silvertounge
10. Skrzynia (przywołuje potwory)
 - Inne ważne rzeczy: Temple Gongs dla Lawrence'a Alemana w Free Haven
 - Gems z kryształów na sprzedaż

Paradise Valley

Reset co 6 miesięcy



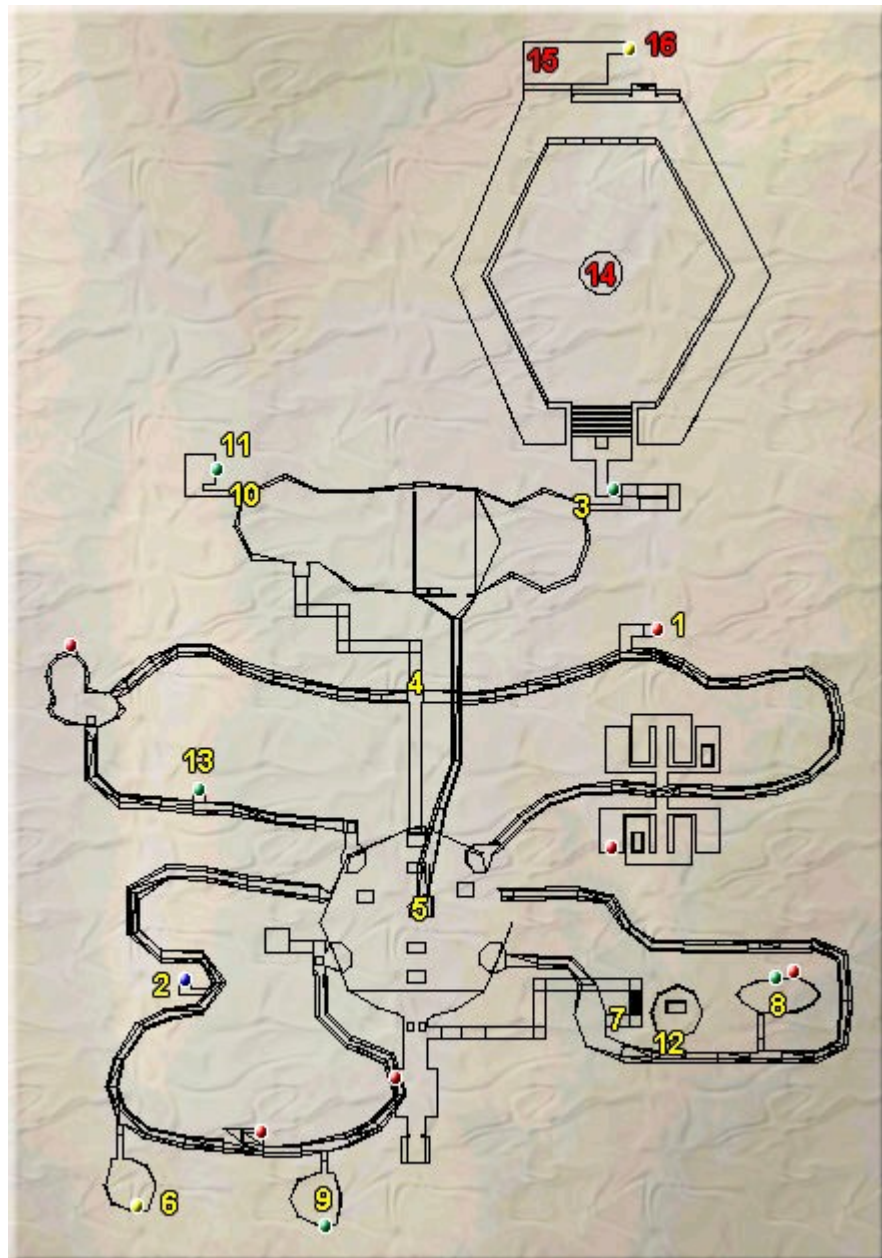
1. Mistrz Magii Ciemności – Dark Magic (Su Lang Manchu, potrzebna reputacja – Notorious)
2. Mistrz Broni Starożytnych – Ancient Weapon (Rexella, 5000, potrzebny Blaster)
3. Sklep alchemika
4. Sklep z bronią
5. Sklep ze zbrojami
6. Gospoda
7. Training Hall – Trening (każdy poziom)
8. Obelisk #2 do subquestu 7
9. Świątynia Baa
10. Fontanna (+100 punktów many i zdrowia)
11. Skrzynia (można otworzyć tylko za pomocą czaru Telekinezy)

Sweet Water

Reset co 8 miesięcy



1. Fontanna (+50 statystyki tymczasowo)
2. Obelisk #1 do subquestu 7
3. Piedestał do questu 39
4. The Hive -UI
5. Skrzynia



1. Skrzynia z Hive Sanctum Key
 2. Beczulka (+20 punktów zdrowia za każdym razem)
 3. Drzwi (potrzebny Hive Sanctum Key)
 4. Drzwi (można otworzyć z #5)
 5. Lower Cave Drzwi (można otworzyć z #6, lub przejść z #7)
 6. Drzwi do wyjścia
 7. Przycisk 1
 8. Przycisk 2
 9. Teleport do wyjścia
 10. Drzwi (otwierają się po naciśnięciu przycisków 1-2)
 11. Przycisk 3
 12. Drzwi (otwierają się po naciśnięciu przycisku 3)
 13. Przycisk do wyłączenia systemu
 14. Reaktor
 15. Demon Queen
 16. Wyjście do Subquestu 10
- Inne ważne rzeczy:

- Zniszczenie reaktora uwalnia potwory i zdejmuje wszystkie zaklęcia z drużyny. Należy rzucić zaklęcia ponownie przed utratą many.
- Nie zapisywać gry po ujrzeniu królowej demonów, gdyż po załadowaniu gry królowa znika (BUG)
- Upewnij się, że posiadasz Ritual of the Void Scroll od Archibalda Ironfista, albo zniszczysz Enroth.

Podróże

Kraina	Pieszo	Statkiem	Stajnie
New Sorpigal	- Na zachód do Castle Ironfist (5 dni)	- Misty Islands (Tuesday, Thursday, Saturday, 3 dni, 100)	- Castle Ironfist (Monday, Wednesday, Friday, 2 dni, 25)
Castle Ironfist	- Na Zachód do the Mire of the Damned (5 dni) - Na Wschód do New Sorpigal (5 dni) - Na Północ do Bootleg Bay (5 dni)	- Misty Islands (Monday, Wednesday, Friday, 2 dni, 100) - New Sorpigal (Tuesday, Thursday, Saturday, 2 dni, 100) - Bootleg Bay, East (Tuesday, Friday, 3 dni, 100) - Volcano, New Sorpigal, South (Sunday, 2 dni) - Volcano, Dragonsands, near Gharik's Forge (Sunday, 14 dni) - Hermit's Isle (21 dni)	- Arena (Sunday, 1 dzień, 50) - New Sorpigal (Monday, Wednesday, Friday, 2 dni, 50) - Free Haven (Tuesday, Saturday, 4 dni, 50)
Misty Islands	-	- Castle Ironfist (Monday, Wednesday, Friday, 2 dni, 250) - Silver Cove (Monday, Thursday, 3 dni, 250) - Bootleg Bay, East (Tuesday, Thursday, Saturday, 2 dni, 250)	
Bootleg Bay	- Na Południe do Castle Ironfist (5 dni) - Na Zachód do Free Haven (5 dni)	- Bootleg Bay West (Monday, Wednesday, 1 dzień, 150) - Castle Ironfist (Tuesday, Thursday, 4 dni, 150)	
Free Haven	- Na Północ do Frozen Highlands (5 dni) - Na Zachód do Blackshire (5 dni) - Na Południe do Mire of the Damned (5 dni) - Na Wschód do Bootleg Bay (5 dni)	- Misty Islands (Monday, Thursday, 4 dni, 300) - Silver Cove (Tuesday, Thursday, 3 dni, 300) - Castle Ironfist (Wednesday, 5 dni, 300)	- Silver Cove (Monday, Thursday, 4 dni, 100 from north) - Castle Ironfist (Tuesday, Friday, 4 dni, 100 from north) - Darkmoor (Wednesday, Saturday, 5 dni, 100 from north) - Blackshire (Monday, Thursday, 3 dni, 150 from south) - Kriegspire (Tuesday, Friday, 3 dni, 150 from south) - White Cap (Wednesday, Saturday, 3 dni, 150 from south)
Mire of the Damned	- Na Północ do Free Haven (5 dni) - Na Wschód do Castle Ironfist (5 dni) - Na Zachód do Dragonsands (5 dni)	-	- Free Haven (Monday, Friday, 5 dni, 250)
Frozen Highlands	- Na Wschód do Silver Cove (5 dni) - Na Południe do Free Haven (5 dni)	-	- Free Haven (Monday, Thursday, 3 dni, 200)

	- Na Zachód do Kriegspire (5 dni)		
Silver Cove	- Na Zachód do Frozen Highlands (5 dni)	- Misty Islands (Monday, Thursday, Saturday, 3 dni, 300 from south) - Free Haven (Tuesday, Friday, 3 dni, 300 from S) - Eel Infested Waters, North Island (Wednesday, 1 dzień, 300 from south) - Eel Infested Waters, South Island (Thursday, 2 dni, 200 from north)	- Free Haven (Monday, Friday, 4 dni, 200)
Blackshire	- Na Wschód do Free Haven (5 dni) - Na Północ do Kriegspire (5 dni) - Na Zachód do Paradise Valley (5 dni) - Na Południe do Dragonsands (5 dni)		- Free Haven (Tuesday, Friday, 3 dni, 250)
Kriegspire	- Na Wschód do Frozen Highlan.(5dni) - Na Południe do Blackshire (5 dni) - Na Zachód do Sweet Water (5 dni)		- Free Haven (Wednesday, Saturday, 3 dni, 250)
Eel Infested Waters		- Silver Cove (Monday, 2 dni, 400, from north) - North Island (Saturday, 1 dzień, 200, from south)	
Dragonsands	- Na Północ do Blackshire (5 dni) - Na Zachód do Hermit's Isle (5 dni) - Na Wschód do Mire of the Damned (5 dni)		
Hermit's Isle	- Na Północ do Paradise Valley (5 dni) - Na Wschód do Dragonsands (5 dni)		
Paradise Valley	- Na Północ do Sweet Water (5 dni) - Na Południe do Hermit's Isle (5 dni) - Na Wschód do Blackshire (5 dni)		
Sweet Water	- Na Połudn. do Paradise Valley (5 dni) - Na Wschód do Kriegspire (5 dni)		

Pielgrzymki

Kiedy odwiedzasz Widzącego i zapytasz go o pielgrzymkę, wyśle on cię do jednego z 12 źródeł i poprosi o modlitwę przy nim. Źródło, do którego zostaniesz wysłany jest przydzielone do tego miesiąca. Musisz być skierowany na pielgrzymkę, aby źródło zadziało. Na pierwszej pielgrzymce źródło zwiększa atrybuty lub odporności +10 na stałe, następne pielgrzymki zwiększają +3.

Miesiąc	Źródło	Lokalizacja
Styczeń	Mocy	Bootleg Bay 23
Luty	Intelektu	Misty Islands 30
Marzec	Osobowości	Silver Cove 39
Kwiecień	Wytrzymałości	Frozen Highlands 15
Maj	Celności	Free Haven 59
Czerwiec	Szybkości	Mire of the Damned 7
Lipiec	Szczęścia	New Sorpigal 34
Sierpień	Ognia	Kriegspire 16
Wrzesień	Elektryczności	Castle Ironfist 39
Październik	Zimna	Kriegspire 22
Listopad	Trucizny	Eel Infested Waters 10
Grudzień	Magii	Blackshire 1

Gildie

Nazwa	Lokacja	Członkostwo		Gildia		Otwarte	Reset
Berserker's Fury	Castle Ironfist Silver Cove	Nr 6	50	Nr 7	500	9.00-21.00	-
		Nr 25	50	Nr 6	625		
Blade's End	New Sorphigal Frozen Highlands	Nr 3	25	Nr 9	375	9.00-21.00	-
		Nr 25	25	Nr 20	750		
Duelist's Edge	Misty Islands Free Haven)	Nr 21	50	Nr 24	500	9.00-21.00	-
		Nr 38	50	Nr 43	625		
Buccaneer's Lair	New Sorphigal Misty Islands	Nr 2	25	Nr 20	150	18.00-06.00	-
		Nr 23	25	Nr 23	200		
Protection Services	Frozen Highlands Silver Cove	Nr 6	50	Nr 3	250	18.00-06.00	-
		Nr 15	50	Nr 21	300		
Smuggler's Guild	Free Haven Blackshire	Nr 41	50	-	-	18.00-06.00	-
		Nr 19	50	Nr 18	250		
Gildia Żywiołów Elements Guild	New Sorphigal Frozen Highlands	Nr 7	100	Nr 28	750	06.00-18.00	2 dni
		Nr 34	100	Nr 22	1250		
Gildia Ognia Fire Guild	Misty Islands Free Haven	Nr 8	50	Nr 2	1000	06.00-18.00	2 dni
		Nr 26	50	Nr 11	1500		
Gildia Powietrza Air Guild	Misty Islands Free Haven	Nr 7	50	Nr 4	1000	06.00-18.00	2 dni
		Nr 24	50	Nr 12	1500		
Gildia Wody Water Guild	Misty Islands Free Haven	Nr 6	50	Nr 3	1000	06.00-18.00	2 dni
		Nr 28	50	Nr 8	1500		
Gildia Ziemi Earth Guild	Silver Cove Free Haven	Nr 29	50	Nr 19	1000	06.00-18.00	2 dni
		Nr 29	50	Nr 17	1500		
Gildia Samopoznania Self Guild	New Sorphigal Silver Cove	Nr 6	100	Nr 27	750	06.00-18.00	2 dni
		Nr 30	100	Nr 16	1250		
Gildia Ciała Body Guild	Castle Ironfist Free Haven	Nr 23	50	Nr 18	1000	06.00-18.00	2 dni
		Nr 5	50	Nr 15	1500		
Gildia Ducha Spirit Guild	Castle Ironfist Free Haven	Nr 22	50	Nr 18	1000	06.00-18.00	2 dni
		Nr 6	50	Nr 53	1500		
Gildia Umysłu Mind Guild	Castle Ironfist Free Haven	Nr 10	50	Nr 18	1000	06.00-18.00	2 dni
		Nr 10	50	Nr 48	1500		
Gildia Ciemności Dark Guild	Frozen Highlands Blackshire	Nr 33	1000	Nr 23	1500	22.00-02.00	2 dni
		Nr 21	1000	Nr 15	2000		
Gildia Światła Light Guild	Silver Cove Blackshire	Nr 27	1000	Nr 20	1500	10.00-14.00	2 dni
		Nr 22	1000	Nr 16	2000		

Reputacja

Wysokość	Ranga
-999<	Notorious
-800 do -999	Monstrous
-600 to -799	Despicable
-300 to -599	Vile
-1 to -299	Bad
0 to 199	Average
200 to 399	Respectable
400 to 599	Honorable
600 to 799	Glorius
800 to 999	Angelic
999>	Saintly

Zabijanie wieśniaków, zbieranie i sprzedawanie kości obniża reputację.

Biegłości

- = nie może się nauczyć

M = może zostać mistrzem

Żeby zostać ekspertem potrzeba mieć 4 punkty w danej biegłości.

Żeby zostać Mistrzem trzeba być Ekspertem i dodatkowo spełnić wymagania określone dla danej biegłości.

R – rycerz K – kleryk P – paladyn M – mag Ł – łucznik D – druid

Zbroje	Klasa					
	R	P	Ł	K	M	D
Zbroja skórzana	M	M	M	M	M	M
Kolczuga	M	M	M	M	-	-
Zbroja płytowa	M	M	-	-	-	-
Tarcza	M	M	-	M	-	-

Broń	Klasa					
	R	P	Ł	K	M	D
Blaster	M	M	M	M	M	M
Kij	M	M	M	M	M	M
Łuk	M	M	M	M	M	M
Maczuga	M	M	M	M	-	M
Miecz	M	M	M	-	-	-
Sztylet	M	M	M	-	M	-
Topór	M	M	M	-	-	-
Włócznia	M	M	M	-	-	-

Magia	Klasa					
	R	P	Ł	K	M	D
Ogień	-	-	M	-	M	M
Powietrze	-	-	M	-	M	M
Woda	-	-	M	-	M	M
Ziemia	-	-	M	-	M	M
Ciało	-	M	-	M	-	M
Duch	-	M	-	M	-	M
Umysł	-	M	-	M	-	M
Ciemność	-	-	-	M	M	-
Światło	-	-	-	M	M	-

Inne	Klasa					
	R	P	Ł	K	M	D
Atletyka	M	M	M	M	M	M
Dyplomacja	M	M	M	M	M	M
Identyfikacja przedm.	M	M	M	M	M	M
Kupiectwo	M	M	M	M	M	M
Medytacja	-	M	M	M	M	M
Naprawa przedm.	M	M	M	M	M	M
Percepcja	M	M	M	M	M	M
Rozbrajanie pułapek	M	M	M	M	M	M
Uczenie się	M	M	M	M	M	M

Broń	Gildia	Trener Ekspert	Koszt	Trener Mistrz	Wymagania	Koszt
Blaster	Control Center (Free Haven)	Igor New Sompigal 33	2000	Rexella Paradise Valley 2	Possess Blaster	5000
		Pat Skylark Eel Infested Waters 2	2000			
Kij	Blade's End	Dorf New Sompigal 31	2000	Jasper Rice Silver Cove 41	Rank 8	5000
		Calvin Black Misty Islands 20	2000			
Łuk	Berserker's Fury	Helen Teal Castle Ironfist 10	2000	Desmond Weller Kriegspire 17	Rank 8 Battle Mage	0
	Duelist's Edge	Jed Morrison Frozen Highlands 13	2000			
Maczuga	Duelist's Edge	Jack Crow Mire of Damned 13	2000	Errol Ostermann Blackshire 14	Rank 8 Moc 40	5000
		Dickson Parks Frozen Highlands 13	2000			
Miecz	Blade's End	Aaron Strongmun	2000	Guy Hampton	Rank 8	0

		Castle Ironfist 16		Blackshire 13	Cavalier	
		Michael Ogilvy Free Haven 20	2000			
Sztylet	Buccaneer's Lair	Terrance Smith Castle Ironfist 11	2000	Jules Miles Frozen Highlands 2	Rank 8 Speed 40	5000
	Protection Services	Logan Dasher Free Haven 19	2000			
Topór	Blade's End	Stephen Biggs Castle Ironfist 15	2000	Avinril Smythers Mire of Damned 16	Quest 26	0
		Connie Lettering Mire of Damned 17	2000			
Włócznia	Blade's End	Gonzalo Ramirez Misty Islands 21	2000	Burton Rutherford Mire of Damned 15	Rank 8	5000
		Sigriv Silver Cove 11	2000			

Zbroje	Gildia	Trener Ekspert	Koszt	Trener Mistrz	Wymagania	Koszt
Zbroja skórzana	Buccaneer's Lair	Newt Headrow	1000	Arlen Sailor Frozen Highlands 2	Rank 10	3000
	Smuggler's Guid	Castle Ironfist 4				
	Protection Services	Arthur O'Leery Misty Islands 23	1000			
	Blade's End					
Kolczuga	Berserker's Fury	Rich Hamburg Castle Ironfist 1	1000	David Feather Mire of Damned 10	Rank 10 Crusader	0
	Duelist's Edge	Preston Harper Bootleg Bay 6	1000			
Zbroja plytowa	Berserker's Fury	Woodrow Albright Free Haven 49	1000	Forest Suthers Free Haven 72	Hero	0
		Benito Tellman Castle Ironfist 2	1000			
Tarcza	Berserker's Fury	Edgar Carpenter Castle Ironfist 3	2000	Bronwyn Meck Blackshire 8	Rank 10	5000
	Duelist's Edge	Takao Free Haven 47	2000			

Magia	Gildia	Trener Ekspert	Koszt	Trener Mistrz	Wymagania	Koszt
Ogień	Elements Guild	Isao Magistrus New Sorpigal 19	1000	Jezebel Misty Islands 8	Rank 12	4000
	Fire Guild	Jack Van Imp Free Haven 55	1000			
Powietrze	Elements Guild	Cheryl Duncan New Sorpigal 22	1000	Cao Salem Misty Islands 7	Arcymag	4000
	Air Guild	Zodahn Delphi Free Haven 54	1000			
Woda	Elements Guild	Douglas Hill New Sorpigal 35	1000	Harper Collins Misty Islands 6	Rank 12	4000
	Water Guild	Hitomi Mirumoto Free Haven 56	1000			
Ziemia	Elements Guild	Taro New Sorpigal 18	1000	Reeve Botania Silver Cove 14	Rank 12	4000
	Earth Guild	Li Tizare Free Haven 54	1000			
Ciało	Self Guild	Abdulai Mahgreb New Sorpigal 14	1000	Gilbert Hammer Silver Cove 26	Rank 12	4000

	Body Guild	Tim O'Hoolihan Free Haven 7	1000			
Duch	Self Guild	Enoch Highridge New Sorpigal 16	1000	Bishop Iquisitorio Castle Ironfist 22	Rank 12	0
	Spirit Guild	Michele Blackshire Free Haven 7	1000			
Umysł	Self Guild	Virgil Holiday New Sorpigal 15	1000	Thane Roper Silver Cove 26	Rank 12	4000
	Mind Guild	Mynasia Free Haven 9	1000			
Ciemność	Dark Guild	Morton Holovin Frozen Highlands 31	2000	Su Lang Manchu Paradise Valley 1	Notorious Reputation	0
		Ambrose Brusse Blackshire 23	2000			
Światło	Light Guild	Tina Sheltan Silver Cove 28	2000	Ki Lo Nee Eel Infested Waters 8	Saintly Reputation	0
		Nicholas Roth Kriegspire 12	2000			

Inne	Gildia	Trener Ekspert	Koszt	Trener Mistrz	Wymagania	Koszt
Atletyka	Duelist's Edge	Erik Salzburg New Sorpigal 4	500	Jason Traveller Free Haven 61	Rank 7 Wytrzymałość 30	2500
		Olaf Berring Castle Ironfist 21	500			
Dyplomacja	Buccaneer's Lair	Walter Hargreaves Castle Ironfist 24	500	Jacques Kohl Frozen Highlands 12	Fame 200	2500
	Smuggler's Guild	Sylvester Moor Free Haven 24	500			
	Protection Services					
Identyfikacja przedmiotów	Buccaneer's Lair	Sheila Loompus New Sorpigal 1	500	Hans Gifford Free Haven 32	Rank 7 Intelekt 30	2500
	Smuggler's Guild	Leon Lazaru Castle Ironfist 13	500			
	Protection Services					
Kupiectwo	Buccaneer's Lair	Livia Farrel Free Haven 22	2000	Will Ottoman Silver Cove 18	Rank 7 Osobowość 30	4000
	Protection Services	Casey Ludwig Mire of Damned 13	2000			
Medytacja	Body Guild	Victor Hosen New Sorpigal 5	500	Norio Ariganaka Misty Islands 5	Rank 7 Osobowość 30	2500
	Mind Guild	Clyde Dagget	500			
	Spirit Guild	Silver Cove 17				
Naprawa przedm.	Berserker's Fury	Bernard Jacobs Misty Islands 22	500	Ryan Treacle Frozen Highlands 7	Rank 7 Celność 30	2500
	Blade's End	Cyrus Montebieu Silver Cove 7	500			
Percepcja	Buccaneer's Lair	Tara D'Cathay New Sorpigal 1	500	Macro Caligula Mire of Damned 12	Rank 7 Szczęście 30	2500
	Smuggler's Guild	Shoshi Pertoniki Bootleg Bay 5	500			
	Protection Services					

Rozbrajanie pułapek	Buccaneer's Lair	Tyler Tailor Castle Ironfist 14	500	Gabe Lester Frozen Highlands 3	Rank 7 Celność 30	2500
	Smuggler's Guild	Ivan Magyar Free Haven 41	500			
	Protection Services					
Uczenie się	Air Guild	Donald Retzer	2000	John Tuck Silver Cove 5	Rank 7 Intelekt 30	5000
	Earth Guild	New Sorpigal 27				
	Fire Guild	Elton Astrogate	2000			
	Water Guild	Castle Ironfist 24				

Monsters - Potwory

N = Normal level spells – Czary na poziomie biegłego

E = Ekspert level spells - Czary na poziomie eksperta

M = Master level spells - Czary na poziomie mistrza

F – ogień

El – elektryczność

C – zimno

P – trucizna

M - magia

Ph – fizyczne

En – energia

Im – odporny

Nazwa	HP	AC	XP	Specj. właśc.	Atak				Czar	Odporności					
					typ1		typ2			F	El	C	P	M	Ph
Cannibal	21	5	96	-	Ph	3D3+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Head Hunter	30	7	144	Weak	Ph	3D3+4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Witch Doctor	40	9	200	-	Ph	3D3+6	-	-	N2 Deadly Swarm	5	5	5	5	5	-
Thug	30	12	144	-	Ph	2D4+1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ruffian	61	14	336	-	Ph	2D4+5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Brigand	114	16	704	-	Ph	2D4+10	Ph	2D4+20	-	5	5	5	5	5	5
Archer	35	14	171	-	Ph	1D6+1	-	-	-	10	10	10	10	-	-
Master Archer	93	16	551	-	Ph	2D6+2	F	3D6	-	20	20	20	20	-	-
Fire Archer	171	22	1131	-	Ph	3D6+3	F	4D6	N5 Fireball	30	30	30	30	10	-
Swordsman	40	10	200	-	Ph	3D7+4	-	-	-	5	5	5	5	5	5
Ekspert Swordsman	79	15	459	-	Ph	3D7+6	-	-	-	10	5	5	5	5	5
Master Swordsman	129	20	816	BrkWeapon	Ph	3D7+8	Ph	3D7+20	-	15	10	10	10	10	10
Guard	45	16	231	-	Ph	3D3+5	-	-	-	5	5	5	5	5	5
Lieutenant	93	24	551	-	Ph	3D3+10	Ph	3D3+20	-	10	10	10	10	10	10
Captain	207	32	1419	BrkArmor	Ph	3D3+20	Ph	3D3+40	-	20	20	20	20	20	20
Fighter	61	18	336	-	Ph	3D3+6	-	-	-	10	10	10	10	10	10
Soldier	129	24	816	-	Ph	3D3+10	-	-	-	20	20	20	20	10	20
Veteran	227	30	1575	BrkWeapon	Ph	3D3+14	Ph	3D3+45	-	30	30	30	30	10	30
Magyar	61	16	336	-	Ph	3D7+3	-	-	-	20	20	20	20	-	10
Magyar Soldier	137	22	875	-	Ph	3D7+6	Ph	3D7+18	-	30	30	30	30	-	20
Magyar Matron	247	28	1739	-	Ph	3D7+12	El	7D8	-	50	50	50	50	-	30
Cutpurse	9	3	39	Steal	Ph	2D2+3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bounty Hunter	17	5	75	Steal	Ph	2D2+5	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Assassin	25	10	119	Dead	Ph	2D2+10	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Thief	30	10	144	Steal	Ph	3D4+3	Ph	3D4+1	-	-	-	-	-	-	-
Burglar	50	14	264	Steal	Ph	3D4+6	Ph	3D4+3	-	-	-	-	-	-	-
Rogue	86	20	504	Steal	Ph	3D4+12	Ph	3D4+6	-	-	-	-	-	-	-
Rogue Leader	133	20	0	Steal	Ph	2D10+12	M	3D4+6	-	-	-	-	-	-	-
Follower of Baa	9	3	39	-	Ph	2D4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mystic of Baa	17	5	75	-	Ph	2D4+2	-	-	N1 Mind Blast	-	-	-	-	-	-
Fanatic of Baa	25	6	119	-	Ph	2D4+4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Acolyte of Baa	30	14	144	-	El	2D4	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cleric of Baa	67	18	375	-	El	2D4+4	-	-	N3 Harm	-	-	-	-	-	-
Priest of Baa	137	22	875	-	El	2D4+8	-	-	N5 Flying Fist	-	-	-	-	-	-
Slicker Silvertongue	137	22	875	-	Ph	2D4+8	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Novice Monk	30	16	144	-	F	2D4+2	-	-	N2 Fire Bolt	10	-	-	-	-	-
Initiate Monk	73	19	416	-	El	2D4+8	-	-	N3 Lightning Bolt	-	10	-	-	-	-
Master Monk	153	28	999	Weak	C	2D4+16	-	-	M6 Ice Bolt	5	5	20	5	Im	-
Druid	40	12	200	-	F	2D4+3	-	-	N2 Harm	10	10	10	10	10	-
Great Druid	73	16	416	-	C	2D4+6	-	-	N3 Deadly Swarm	20	20	20	20	20	-
Grand Druid	162	22	1064	DrainSP	M	2D4+12	-	-	M6 Fireball	30	30	30	30	30	-
Apprentice Mage	6	3	24	-	Ph	2D4	-	-	N1 Flame Arrow	-	-	-	-	-	-
Journeyman Mage	21	5	96	-	Ph	2D4+2	-	-	N1 C Beam	-	-	-	-	-	-
Mage	40	7	200	-	Ph	2D4+6	-	-	N2 Lightning Bolt	-	-	-	-	-	-
Sorcerer	137	14	875	-	El	9D4	-	-	M8 Lightning Bolt	10	Im	10	10	10	-
Magician	227	18	1575	-	El	12D4	-	-	M12 Lightning Bolt	20	Im	20	20	20	-
Warlock	400	30	3000	Insane	Ener	16D4	-	-	M16 Lightning Bolt	30	Im	30	30	30	-
Q	16000	60	75	-	M	10D5+2	M	10D5+2	N10 Finger of Death	-	-	-	-	-	-
Lizard Man	13	10	56	-	Ph	1D6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Lizard Archer	25	15	119	-	Ph	1D6+2	F	2D6	-	-	-	-	-	-	-
Lizard Wizard	45	20	231	-	Ph	1D6+5	-	-	N2 Lightning Bolt	10	10	10	10	-	-
Goblin	13	6	56	-	Ph	1D9	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Goblin Shaman	21	10	96	-	Ph	1D9+2	-	-	N1 Fire Bolt	-	-	-	-	-	-
Goblin King	40	14	200	BrkItem	Ph	1D9+4	-	-	N2 Fire Bolt	10	10	10	10	10	10
Dwarf	40	6	200	-	Ph	4D2+4	Ph	8D2+8	-	20	20	20	Im	30	-
Dwarf Warrior	100	12	600	-	Ph	4D2+8	Ph	8D2+16	-	30	30	30	Im	40	-

Dwarf Lord	180	20	1200	BrkArmor	Ph	4D2+16	Ph	8D2+32	-	40	40	40	Im	50	-
Snergle	150	20	0	BrkArmor	Ph	4D2+10	M	8D2+20	-	40	40	40	Im	-	50
Ogre	67	12	375	-	Ph	2D5+10	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ogre Raider	100	14	600	-	Ph	2D5+15	-	-	-	10	10	10	10	10	10
Ogre Chieftain	162	16	1064	Poison	Ph	2D5+25	-	-	-	20	20	20	20	20	20
Minotaur	269	30	1911	-	Ph	3D7+25	-	-	-	10	10	10	10	Im	10
Minotaur Mage	525	35	4071	-	Ph	3D7+40	-	-	M12 Lightning Bolt	20	20	20	20	Im	20
Minotaur King	861	40	7031	-	Ph	3D7+60	-	-	N14 Finger of Death	30	30	30	30	Im	30
Lurch	2000	40	7031	-	Ph	3D7+60	-	-	-	30	30	30	30	30	Im
Defender of VARN	227	40	1575	-	Ph	3D6+20	En	5D6	M7 Psychic Shock	20	20	20	20	Im	10
Sentinel of VARN	467	50	3575	-	Ph	3D6+35	En	6D6	M11 Psychic Shock	30	30	30	30	Im	20
Guardian of VARN	617	60	4875	BrkWeapon	Ph	3D6+50	En	8D6	M13 Psychic Shock	Im	Im	Im	Im	Im	30
Fallen Defender	227	40	0	-	Ph	3D6+20	En	5D6+0	-	20	20	20	20	0	Im
Titan	617	60	4875	BrkItem	El	2D20+60	-	-	M15 Psychic Shock	30	Im	30	30	Im	30
Noble Titan	787	70	6375	BrkItem	El	2D20+80	-	-	M18 Psychic Shock	50	Im	50	50	Im	50
Supreme Titan	1187	80	9975	Dead	El	2D20+120	-	-	M25 Psychic Shock	80	Im	80	80	Im	80
Common Rat	6	4	24	Disease	Ph	1D8	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Large Rat	13	5	56	Disease	Ph	1D8+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Giant Rat	21	8	96	Disease	Ph	1D8+6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Blood Sucker	6	6	24	Disease	Ph	1D2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Brain Sucker	13	8	56	Disease	Ph	1D2+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Soul Sucker	30	10	144	Disease	Ph	2D2+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bat	9	5	39	Disease	Ph	1D3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Giant Bat	21	8	96	Disease	Ph	1D3+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Vampire Bat	35	10	171	Disease	Ph	2D3+2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Spider	17	10	75	Poison	Ph	3D2	-	-	-	-	-	-	Im	-	-
Giant Spider	30	12	144	Poison	Ph	3D2+3	P	3D2	-	-	-	-	Im	-	-
Huge Spider	50	16	264	Poison	Ph	3D2+6	P	4D2	-	-	5	5	Im	5	-
Queen Spider	50	16	0	Poison	Ph	3D2+6	P	4D2	-	-	-	-	Im	-	-
Cobra	17	10	75	Poison	Ph	1D3+6	P	2D6	-	-	-	-	Im	-	-
King Cobra	40	12	200	Poison	Ph	2D3+6	P	3D6	-	-	-	-	Im	-	-
Queen Cobra	61	16	336	Poison	Ph	3D3+6	P	4D6	-	-	-	-	Im	-	-
Ooze	50	8	264	Poison	P	1D6	-	-	-	-	-	-	Im	Im	Im
Acidic Ooze	86	10	504	BrkItem	P	3D6	-	-	N4 Poison Spray	-	-	-	Im	Im	Im
Corrosive Ooze	137	12	875	BrkItem	P	5D6	-	-	M5 Toxic Cloud	-	-	-	Im	Im	Im
Agar's Pet	55	13	299	Paralyze	Ph	1D12	-	-	N10 Mind Blast	10	10	10	10	Im	-
Agar's Monster	67	15	375	Paralyze	Ph	1D12+6	-	-	N15 Mind Blast	20	20	20	20	Im	-

Agar's Abomination	79	17	459	Stone	Ph	2D12+6	-	-	N20 Mind Blast	30	30	30	30	Im	-
Harpy	61	12	336	Drunk	Ph	2D7+2	-	-	-	-	-	-	-	10	-
Harpy Hag	79	14	459	Curse	Ph	2D7+5	-	-	-	-	-	-	-	20	-
Harpy Witch	93	16	551	Age	Ph	2D7+10	-	-	N3 Mass Curse	-	-	-	-	30	-
Stone Gargoyle	73	18	416	Weak	Ph	2D12	-	-	-	10	10	10	Im	10	20
Marble Gargoyle	114	22	704	Paralyze	Ph	2D12+4	-	-	-	10	10	10	Im	15	30
Diamond Gargoyle	207	26	1419	Paralyze	Ph	2D12+8	-	-	-	10	10	10	Im	20	Im
Wolfman	100	20	600	Disease	Ph	2D12+12	-	-	-	5	5	5	5	5	5
Werewolf	180	25	1200	Disease	Ph	2D12+16	-	-	-	10	10	10	10	10	10
Greater Werewolf	280	30	2000	Uncon	Ph	2D12+20	-	-	-	15	15	15	15	15	15
Werewolf Leader	420	30	0	Uncon	Ph	3D12+25	-	-	-	10	10	10	10	15	10
Sea Serpent	162	30	1064	-	C	1D20+25	-	-	-	5	-	Im	-	5	-
Sea Monster	237	35	1656	-	C	1D20+35	-	-	-	10	-	Im	-	10	-
Sea Terror	374	40	2784	Afraid	C	1D20+45	-	-	-	20	-	Im	-	10	-
Medusa	227	20	1575	Stone	M	4D4+8	-	-	M12 Harm	-	-	-	-	Im	-
Medusa Enchantress	280	25	2000	Stone	M	5D4+10	-	-	M8 Paralyze	-	-	-	-	Im	-
Gorgon	337	30	2475	Stone	M	6D4+12	-	-	M9 Psychic Shock	-	-	-	-	Im	-
Flying Eye	180	25	1200	Asleep	C	5D6	-	-	-	20	20	Im	-	Im	30
Terrible Eye	280	30	2000	Afraid	F	6D6	-	-	N8 Fireball	Im	30	30	-	Im	40
Maddening Eye	400	35	3000	Insane	El	7D6	-	-	N10 Dispell Magic	50	Im	50	-	Im	50
Genie	207	35	1419	-	C	8D4+8	-	-	M10 Ice Bolt	-	30	Im	30	Im	30
Djinn	325	45	2376	Asleep	El	10D4+10	-	-	M12 Lightning Bolt	30	Im	30	-	Im	30
Efreet	467	55	3575	Afraid	F	12D4+12	-	-	M15 Fireball	Im	30	-	30	Im	30
Lesser Genie	136	35	0	-	C	6D4+8	-	-	-	0	0	Im	0	0	75
Hydra	337	22	2475	-	Ph	15D5	F	8D5	-	Im	10	10	10	10	10
Venomous Hydra	467	44	3575	Poison	Ph	20D5	P	10D5	-	20	20	20	Im	20	20
Colossal Hydra	617	66	4875	BrkItem	Ph	20D5	En	10D5	-	30	30	30	30	30	30
Devil Spawn	100	20	600	Disease	Ph	2D6+8	F	3D6	N4 Fire Bolt	Im	20	20	20	20	50
Devil Worker	280	30	2000	Disease	Ph	2D6+14	F	4D6	N8 Fire Bolt	Im	30	30	30	30	50
Devil Warrior	540	40	4200	DrainSP	Ph	2D6+20	F	5D6	N12 Fireball	Im	50	50	50	Im	50
Devil of Baa	540	40	0	Drain SP	Ph	2D6+20	F	5D6	-	30	30	30	30	0	30
Devil Captain	180	25	1200	Disease	Ph	2D8+10	F	3D8	N6 Fireball	Im	30	30	30	30	50
Devil Master	400	35	3000	Disease	Ph	2D8+15	F	4D8	M10 Meteor Shower	Im	40	40	40	40	50
Devil King	700	45	5600	DrainSP	Ph	2D8+20	F	5D8	M14 Incinerate	Im	50	50	50	Im	50

Demon Queen	1300	40	11000	DrainSP	Ph	2D8+20	-	-	M14 Incinerate	Im	50	50	50	Im	50
Flame Drake	129	20	816	-	F	10D4	-	-	-	Im	10	10	30	10	20
Frost Drake	162	25	1064	-	C	12D4	-	-	-	10	10	Im	10	10	30
Energy Drake	198	30	1344	BrkItem	En	15D4	-	-	-	20	20	20	10	10	40
Fire Lizard	280	40	2000	-	F	10D6	-	-	-	Im	30	30	30	30	20
Lightning Lizard	400	50	3000	BrkItem	El	12D6	-	-	-	40	Im	40	40	40	30
Thunder Lizard	540	60	4200	BrkItem	C	14D6	-	-	-	50	50	Im	50	50	40
Wyrn	400	40	3000	Pois	P	10D10	-	-	-	30	30	30	Im	30	30
Giant Wyrn	540	50	4200	Pois	P	10D10	-	-	-	40	40	40	Im	40	40
Great Wyrn	700	60	5600	Pois	P	10D10	-	-	-	50	50	50	Im	50	50
Red Dragon	880	60	7200	-	F	12D8	-	-	-	Im	50	30	50	50	50
Blue Dragon	1080	80	9000	BrkItem	C	14D8	-	-	-	30	70	Im	70	70	70
Gold Dragon	1300	100	11000	BrkItem	En	16D8	-	-	-	90	90	90	90	Im	90
Longfang Witherhide	880	60	7200	-	F	12D8	-	-	-	Im	50	30	50	50	50
Water Beast	61	10	336	-	Ph	3D12	-	-	N3 Ice Bolt	10	10	Im	Im	Im	10
Water Spirit	129	13	816	-	Ph	4D12	-	-	N5 Ice Bolt	10	10	Im	Im	Im	10
Water Elemental	237	16	1656	BrkItem	Ph	6D12	-	-	N7 Ice Bolt	10	10	Im	Im	Im	10
Dust Devil	73	10	416	-	El	3D6	-	-	-	10	Im	10	Im	Im	10
Twister	114	12	704	-	El	5D6	-	-	-	10	Im	10	Im	Im	10
Air Elemental	207	14	1419	BrkItem	El	8D6	-	-	-	10	Im	10	Im	Im	10
Fire Beast	55	12	299	-	F	2D8	-	-	-	Im	10	10	Im	Im	10
Fire Spirit	145	15	936	-	F	5D8	-	-	-	Im	10	10	Im	Im	10
Fire Elemental	269	18	1911	BrkItem	F	8D8	-	-	-	Im	10	10	Im	Im	10
Rock Beast	137	20	875	-	Ph	10D3	Ph	8D3	-	10	10	10	Im	Im	10
Earth Spirit	180	25	1200	BrkArmor	Ph	15D3	Ph	12D3	-	10	10	10	Im	Im	10
Earth Elemental	280	30	2000	Uncon	Ph	25D3	Ph	20D3	-	10	10	10	Im	Im	10
Skeleton	21	8	96	-	Ph	3D4	-	-	-	-	-	-	Im	Im	-
Skeleton Knight	40	10	200	Afraid	Ph	3D4+2	-	-	-	-	-	-	Im	Im	-
Skeleton Lord	61	14	336	Curse	Ph	3D4+6	-	-	-	-	-	-	Im	Im	-
Ghost	35	25	171	Afraid	M	1D6+6	-	-	-	10	10	10	Im	Im	10
Evil Spirit	55	30	299	Age	M	2D6+6	-	-	-	15	15	15	Im	Im	15
Specter	93	35	551	Uncon	M	3D6+6	-	-	-	20	20	20	Im	Im	20
Death Knight	280	45	2000	Afraid	Ph	4D5+20	M	4D6	-	20	20	20	20	20	10
Doom Knight	540	65	4200	Afraid	Ph	4D5+30	M	6D6	-	30	30	30	30	30	20
Cuisinart	880	85	7200	Afraid	Ph	4D5+40	M	8D6	-	50	50	50	50	50	30
Lich	100	15	600	-	El	3D8+6	-	-	N10 Dispell Magic	10	10	10	Im	Im	-
Greater Lich	180	20	1200	-	F	4D8+12	-	-	N10 Dispell Magic	15	15	15	Im	Im	5
Power Lich	280	25	2000	-	En	5D8+20	-	-	-	20	20	20	Im	Im	10
Agar	320	25	11000	-	Ph	5D9+30	-	-	-	20	20	20	20	10	Im
Lich King	600	60	2000	-	Ph	5D8+20	-	-	-	20	20	20	Im	10	Im
Patrol Unit	400	60	3000	BrkItem	En	10D5+10	-	-	-	30	10	30	Im	Im	20
Enforcer Unit	700	80	5600	BrkItem	En	12D5+15	-	-	-	40	20	40	Im	Im	30
Terminator Unit	1080	100	9000	Errad	En	20D5+20	-	-	-	60	30	60	Im	Im	50
Reactor	1300	40	11000	-	En	20D5+20	-	-	-	Im	Im	Im	Im	Im	Im

Spells - Czary

Fire Spells – Czary Ognia

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Torch Light	1	Rozświetla teren wokół drużyny. Działa od 21h do 5h, lub w pomieszczeniach o każdej porze.	Czar trwa 1h na każdy punkt biegiłości	Jaśniejsze światło	Najjaśniejsze światło
Flame Arrow	2	Pojedyncza strzała, obrażenia 1 do 8	Koszt 2 punkty many	Koszt 1 punkt many, szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Koszt 0 punktów many, szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Protection from Fire	3	Zwiększa odporność na ogień wszystkich członków drużyny. Trwa 1h na każdy punkt biegiłości	Odporność równa liczbie punktów biegiłości	Odporność 2 x liczba punktów biegiłości.	Odporność 3 x liczba punktów biegiłości.
Fire Bolt	4	Pojedynczy pocisk, obrażenia 1 do 4 x ilość punktów biegiłości	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Haste	5	Skraca czas potrzebny do osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji. Po skończeniu działania czaru drużyna jest osłabiona	Czas trwania 1h + 1m na każdy punkt biegiłości	Czar obejmuje całą drużynę.	Czas trwania 1h + 3m na każdy punkt biegiłości
Fireball	8	Pojedyncza kula ognia, wybucha po trafieniu w cel, obrażenia 1 do 6 x ilość punktów biegiłości	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Ring of Fire	10	Rani wszystkie potwory wokół drużyny, obrażenia 6 + ilość punktów biegiłości	Mały zasięg	Większy zasięg	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Fire Blast	15	Kilka pocisków, zadają obrażenia 4 + 1 do 3 x ilość punktów biegiłości dla każdego pocisku	3 strzały. Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	5 strzałów. Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	7 strzałów. Krótki czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji
Meteor Shower	20	Deszcz płonących meteorów. Nie działa w pomieszczeniu. Obrażenia 8 + ilość punktów biegiłości dla każdego meteoru.	8 meteorów. Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	12 meteorów. Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	16 meteorów. Krótki czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji
Inferno	25	Podpala wszystkie potwory w zasięgu wzroku. Działa tylko w pomieszczeniu. Obrażenia 12 + ilość punktów biegiłości.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Incinerate	30	Pojedynczy pocisk, obrażenia 15 + 1 do 15 x ilość punktów biegiłości	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji

Air Spells – Czary Powietrza

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Wizard Eye	1	Automapa z zaznaczonymi ważnymi punktami. Czas trwania 1h na każdy punkt biegiłości	Pokazuje lokacje i istoty.	Pokazuje skarby, skrzynie, przedmioty.	Pokazuje ukryte miejsca i rzeczy.
Static Charge	2	Pojedynczy pocisk 1 + 1 do 5 obrażeń (zawsze trafia).	Koszt 2 punkty many	Koszt 1 punkt many, szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Koszt 0 punktów many, szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Protection from Eltricity	3	Zwiększa odporność na elektryczność wszystkich członków drużyny. Trwa 1h na każdy punkt biegiłości	Odporność równa liczbie punktów biegiłości	Odporność 2 x liczba punktów biegiłości.	Odporność 3 x liczba punktów biegiłości.
Sparks	4	Kilka małych kul błyskawic, znikają po uderzeniu w cel, lub same po pewnym czasie. Obrażenia 2 + ilość punktów biegiłości dla każdej iskry.	3 iskry. Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	5 iskry. Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	7 iskry. Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Feather Fall	5	Chroni przy upadku z wysokości. Efekt obejmuje całą drużynę.	Czas trwania 5m na każdy punkt biegiłości.	Czas trwania 10m na każdy punkt biegiłości.	Czas trwania 1h na każdy punkt biegiłości.
Shield	8	Zmniejsza o połowę obrażenia zadane fizycznymi atakami. Spowalnia pociski.	Czas trwania 1h + 5m na każdy punkt biegiłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.	Czas trwania 1h + 15m na każdy punkt biegiłości.
Lightning Bolt	10	Pojedyncza błyskawica. Obrażenia 1 do 8 na każdy punkt biegiłości (zawsze trafia).	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Jump	15	Wysoki podskok. Drużyna nie odnosi obrażeń w trakcie skoku.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Implosion	20	Pojedynczy pocisk. Obrażenia 10 + 1d10 na każdy punkt biegiłości	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Fly	25	Efekt obejmuje całą drużynę. Nie działa w pomieszczeniu. Zużywa 1 punkt many / 5m.	Czas trwania 5m na każdy punkt biegiłości.	Czas trwania 10m na każdy punkt biegiłości.	Czas trwania 1h na każdy punkt biegiłości.
Starburst	30	Deszcz spadających gwiazd. Nie działa w pomieszczeniu. Obrażenia 20 + ilość punktów biegiłości dla każdej gwiazdy.	8 gwiazd. Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	12 gwiazd. Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	16 gwiazd. Krótki czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji.

Water Spells – Czary Wody

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Awaken	1	Budzi wszystkich śpiących.	Budzi jeżeli sen trwa krócej niż 3m x ilość punktów biegłości.	Budzi jeżeli sen trwa krócej niż 1h x ilość punktów biegłości.	Budzi jeżeli sen trwa krócej niż 1d x ilość punktów biegłości.
Cold Beam	2	Pojedynczy pocisk 1D5+1 (zawsze trafia)	Koszt 2 punkty many.	Koszt 1 punkt many. Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Koszt 0 punktów many. Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Protection from Cold	3	Zwiększa odporność na zimno wszystkich członków drużyny. Trwa 1h na każdy punkt biegłości	Odporność równa liczbie punktów biegłości	Odporność 2 x liczba punktów biegłości.	Odporność 3 x liczba punktów biegłości.
Poison Spray	4	Kilka trujących pocisków. Obrażenia 2 + 1 do 2 na każdy punkt biegłości (każdy pocisk).	1 pocisk. Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	3 pociski. Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	5 pocisków. Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Water Walk	5	Umożliwia chodzenie po wodzie. Koszt 1 punkt many na 20m. Nie działa w pomieszczeniu..	Czas trwania 5m na każdy punkt biegłości.	Czas trwania 10m na każdy punkt biegłości.	Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.
Ice Bolt	8	Pojedynczy pocisk Obrażenia 1 do 7 na każdy punkt biegłości (zawsze trafia).	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Enchant Item	10	Zaklina normalny przedmiot Szansa powodzenia 10% na każdy punkt biegłości.	Nadaje słabe właściwości.	Nadaje silniejsze właściwości.	Pozwala na zaklinanie broni.
Acid Burst	15	Pojedynczy pocisk. Obrażenia 9 + 1 do 9 na każdy punkt biegłości (zawsze trafia).	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji.	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji.	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji.
Town Portal	20	Przenosi drużynę do centralnej fontanny. Szansa powodzenia 10% na każdy punkt biegłości.	Działa tylko na zewnątrz.	Działa wszędzie.	Daje wybór dokąd będzie przeniesiona drużyna.
Ice Blast	25	Kula z lodu, która rozpada się na 7 odłamków. Obrażenia 12 + 1 do 2 na każdy punkt biegłości (każdy odłamek).	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Lloyd's Beacon	30	Stawia punkt orientacyjny. Przenosi drużynę do wcześniej postawionego punktu.	1 Punkt orientacyjny. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości	3 Punktów orientacyjnych. Czas trwania 1d na każdy punkt biegłości	5 Punktów orientacyjnych. Czas trwania 7d na każdy punkt biegłości

Earth Spells – Czary Ziemi

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Stun	1	Pojedynczy pocisk Ogłusza wroga i odbija się dalej.	Normalny efekt.	Silniejszy efekt.	Najsilniejszy efekt.
Magic Arrow	2	Magiczna strzała. Obrażenia 1 do 6 + 2	Koszt 2 punkty many.	Koszt 1 punkt many. Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Koszt 0 punktów many. Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Protection from Magic	3	Zwiększa odporność całej drużyny na magię. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Odporność równa liczbie punktów biegłości	Odporność 2 x liczba punktów biegłości.	Odporność 3 x liczba punktów biegłości.
Deadly Swarm	4	Pojedynczy pocisk. Obrażenia 1 do 3 + 5 (zawsze trafia).	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Stone Skin	5	Klasa pancerza = 5 + punkty biegłości.	Czas trwania 1h + 5m na każdy punkt biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.	Czas trwania 1h + 15m na każdy punkt biegłości.
Blades	8	Pojedynczy pocisk Obrażenia 1 do 5 na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Stone to Flesh	10	Odwraca skamienienie.	Działa jeżeli skamienienie trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli skamienienie trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli skamienienie trwa krócej niż 1d na każdy punkt biegłości.
Rock Blast	15	Wystrzeliwuje kamień, który eksploduje po zetknięciu z celem. Obrażenia 1 do 8 na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Turn to Stone	20	Zamiana w kamień. Czar działa przez pewien czas. Skamieniała postać jest niewrażliwa na rany.	Czas trwania 5m na każdy punkt biegłości.	Czas trwania 10m na każdy punkt biegłości.	Czas trwania 20m na każdy punkt biegłości.
Death Blossom	25	Wystrzeliwuje eksplodujący kamień. Nie działa w pomieszczeniu.. Obrażenia 20 + punkty biegłości. .	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Większy zasięg. Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Największy zasięg. Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Mass Distortion	30	Pojedyncze uderzenie. Obrażenia 25% punktów zdrowia przeciwnika + 2% na każdy punkt biegłości.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji

Spirit Spells – Czary Ducha

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Spirit Arrow	1	Pojedynczy pocisk 1 do 6 obrażeń.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Koszt 0 punktów many.
Bless	2	Zwiększa siłę ataku o 5 + punkty biegłości przy każdym uderzeniu.	Czas trwania 1h + 5m na każdy punkt biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.	Czas trwania 1h + 15m na każdy punkt biegłości.
Healing Touch	3	Leczy jedną osobę	1 do 5 + 2 punkty zdrowia.	1 do 5 + 4 punkty zdrowia.	1 do 5 + 6 punktów zdrowia.
Lucky Day	4	Zwiększa szczęście. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Zwiększa szczęście o 10 + 2 na każdy punkt biegłości.	Zwiększa szczęście o 10 + 3 na każdy punkt biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.
Remove Curse	5	Zdejmuje klątwę.	Działa jeżeli klątwa trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli klątwa trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli klątwa trwa krócej niż 1d. na każdy punkt biegłości.
Guardian Angel	8	Kiedy drużyna umrze traci tylko połowę pieniędzy. Efekt obejmuje całą drużynę. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Drużyna odradza się z 1 punktem zdrowia.	Drużyna odradza się z połową punktów zdrowia.	Drużyna odradza się z pełnym zdrowiem.
Heroism	10	Zwiększa wysokość zadawanych obrażeń o 5 + ilość punktów biegłości.	Czas trwania 1h + 5m na każdy punkt biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.	Czas trwania 1h + 15m na każdy punkt biegłości.
Turn Undead	15	Zmusza wszystkich nieumarłych w zasięgu wzroku do ucieczki. Czas trwania 3m + 3m na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Raise Dead	20	Ożywia umarłych. Po ożyciu postać będzie osłabiona.	Działa jeżeli śmierć trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli śmierć trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli śmierć trwa krócej niż 1d na każdy punkt biegłości.
Shared Life	25	Punkty życia są dzielone między członków drużyny.	Do podziału jest suma punktów życia i punktów biegłości.	Do podziału jest suma punktów życia i 2 x punkty biegłości.	Do podziału jest suma punktów życia i 3 x punkty biegłości.
Resurrection	30	Przywraca wymazane postaci. Po ożyciu postać będzie osłabiona.	Działa jeżeli wymazanie trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli wymazanie trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli wymazanie trwa krócej niż 1d na każdy punkt biegłości.

Mind Spells – Czary Umysłu

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Meditation	1	Zwiększa intelekt i osobowość. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Wzrost o 10 + 2 na każdy punkt biegłości.	Wzrost o 10 + 3 na każdy punkt biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.
Remove Fear	2	Likwiduje strach.	Działa jeżeli strach trwa krócej 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli strach trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli strach trwa krócej niż 1d na każdy punkt biegłości.
Mind Blast	3	Pojedynczy pocisk Obrażenia 5 + 1 do 2 na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Precision	4	Zwiększa celność. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Celność wzrasta o 10 + 2 x ilość punktów biegłości.	Celność wzrasta o 10 + 3 x ilość punktów biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.
Cure Paralysis	5	Likwiduje paraliż.	Działa jeżeli paraliż trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli paraliż trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli paraliż trwa krócej niż 1d na każdy punkt biegłości.
Charm	8	Uspokaja pojedynczego wroga. Jeżeli zostanie on zaatakowany, czar przestaje działać.	Czas trwania 3m na każdy punkt biegłości.	Czas trwania 6m na każdy punkt biegłości.	Czas trwania 12m na każdy punkt biegłości.
Mass Fear	10	Zmusza wszystkich wrogów w polu widzenia do ucieczki. Czas trwania 3m na każdy punkt biegłości. Nie działa na nieumarłych.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Feeblemind	15	Uniemożliwia przeciwnikowi rzucenie czaru. Czas trwania 5m na każdy punkt biegłości. Nie działa przeciwko czarom - pociskom.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Cure Insanity	20	Leczy obłąd. Postać po wyleczeniu jest osłabiona..	Działa jeżeli obłąd trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli obłąd trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli obłąd trwa krócej niż 1d na każdy punkt biegłości.
Psychic Shock	25	Pojedyncze uderzenie. Obrażenia 12 + 1 do 12 na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Telekinesis	30	Pozwala poruszać przedmiotami na odległość.	Siła efektu jest równa ilości punktów biegłości	Siła efektu jest równa podwójnej ilości punktów biegłości	Siła efektu jest równa potrójnej ilości punktów biegłości

Body Spells – Czary Ciała

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Cure Weakness	1	Leczy osłabienie.	Działa jeżeli osłabienie trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli osłabienie trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli osłabienie trwa krócej niż 1d na każdy punkt biegłości.
First Aid	2	Leczy jedną postać. Gotowość do podjęcia następnej akcji jest szybsza wraz ze zwiększeniem ilości punktów biegłości.	Przywraca 5 punktów zdrowia.	Przywraca 7 punktów zdrowia.	Przywraca 10 punktów zdrowia.
Protection from Poison	3	Zwiększa odporność na truciznę całej drużyny. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Odporność równa liczbie punktów biegłości	Odporność 2 x liczba punktów biegłości.	Odporność 3 x liczba punktów biegłości.
Harm	4	Pojedynczy pocisk Obrażenia 8 + 1 do 2 na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Cure Wounds	5	Leczy jedną postać. Przywraca 5 punktów zdrowia + 2 x ilość punktów biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Cure Poison	8	Leczy zatrucie.	Działa jeżeli zatrucie trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli zatrucie trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli zatrucie trwa krócej 1d na każdy punkt biegłości.
Speed	10	Zwiększa szybkość. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Szybkość wzrasta o 10 + 2 x ilość punktów biegłości.	Szybkość wzrasta o 10 + 3 x ilość punktów biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.
Cure Disease	15	Leczy chorobę.	Działa jeżeli choroba trwa krócej niż 3m na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli choroba trwa krócej niż 1h na każdy punkt biegłości.	Działa jeżeli choroba trwa krócej 1d na każdy punkt biegłości.
Power	20	Zwiększa moc. Czas trwania 1h na każdy punkt biegłości.	Moc wzrasta o 10 + 2 x ilość punktów biegłości.	Moc wzrasta o 10 + 3 x ilość punktów biegłości.	Efekt obejmuje całą drużynę.
Flying Fist	25	Pojedynczy pocisk Obrażenia 30 + 1 do 5 na każdy punkt biegłości.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Power Cure	30	Leczy drużynę. Przywraca 10 punktów zdrowia + 2 x ilość punktów biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji

Light Spells – Czary Światła

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Create Food	20	Tworzy pożywienie	Punkty biegłości / 10 + 1 porcja jedzenia	2 x Punkty biegłości / 10 + 1 porcja jedzenia	3 x Punkty biegłości / 10 + 1 porcja jedzenia
Golden Touch	25	Zamienia przedmiot w złoto. Szansa powodzenia 10% na każdy punkt biegłości.	Otrzymujemy 40% wartości przedmiotu.	Otrzymujemy 60% wartości przedmiotu.	Otrzymujemy 80% wartości przedmiotu.
Dispel Magic	30	Rozprasza wszystkie czary rzucone na drużynę.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Slow	35	Zmniejsza o połowę szybkość wroga i wydłuża jego czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji. Czas trwania 3m na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Destroy Undead	40	Pojedynczy pocisk Działa tylko na nieumarłych. Obrażenia 16 + 1 do 16 na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Day of the Gods	45	Rzuca czary Power, Meditation, Speed, Lucky Day, Precision, Guardian Angel na drużynę. Zwiększa główne cechy. Czas trwania 2h na każdy punkt biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy podwójnej liczbie punktów biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy potrójnej liczbie punktów biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy poczwórnej liczbie punktów biegłości.
Prismatic światło	50	Rani wszystkie potwory w zasięgu wzroku. Działa tylko w pomieszczeniu. Obrażenia 25 + ilość punktów biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Hour of Power	55	Rzuca czary Haste, Heroism, Shield, Stone Skin, Bless na całą drużynę. Czas trwania 2h na każdy punkt biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy podwójnej liczbie punktów biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy potrójnej liczbie punktów biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy poczwórnej liczbie punktów biegłości.
Paralyze	60	Paraliżuje jednego potwora. Czas trwania 3m na każdy punkt biegłości.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Sun Ray	65	Pojedynczy promień słoneczny. Obrażenia 20 + 1 do 20 na każdy punkt biegłości. Działa tylko pod otwartym niebem w ciągu dnia.	Bardzo długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Divine Intervention	70	Odnawia punkty zdrowia i many, kończy działanie negatywnych zaklęć nałożonych na drużynę. Członkowie drużyny starzeją się o 10 lat. Działa tylko w dzień.	Można rzucić 1 raz w ciągu dnia.	Można rzucić 2 razy w ciągu dnia.	Można rzucić 3 razy w ciągu dnia.

Dark Spells – Czary Ciemności

Nazwa	Mana	Działanie	Podstawowy	Ekspert	Mistrz
Reanimate	20	Tworzy zombie z zabitego potwora. Zombie walczy po stronie drużyny.	Zdrowie zombie wynosi 10 punktów na każdy punkt biegłości do limitu.	Zdrowie zombie wynosi 20 punktów na każdy punkt biegłości do limitu.	Zdrowie zombie wynosi 30 punktów na każdy punkt biegłości do limitu.
Toxic Cloud	30	Pojedynczy pocisk Obrażenia 25 + 1 do 10 na każdy punkt biegłości.	Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Mass Curse	40	Przeklina wszystkie stworzenia w zasięgu wzroku.	Czas trwania 2m na każdy punkt biegłości.	Czas trwania skill * 3m. na każdy punkt biegłości.	Czas trwania skill * 4m. na każdy punkt biegłości.
Shrapmetal	50	Pocisk z metalu, który rozpada się na odłamki. Obrażenia 6 + 1 do 6 na każdy punkt biegłości (każdy pocisk).	3 odłamki. Średni czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	5 odłamków. Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	7 odłamków. Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Shrinking Ray	60	Zmniejsza jednego wroga. Czas trwania 5m na każdy punkt biegłości. Zmniejszona istota zadaje mniejsze obrażenia.	Obrażenia zadane przez zaczarowaną istotę zmniejszają się o połowę.	Obrażenia zadane przez zaczarowaną istotę zmniejszają się o 2/3.	Obrażenia zadane przez zaczarowaną istotę zmniejszają się o 3/4.
Day of Protection	70	Rzuca czary Protection from Fire, Eltricity, Cold, Poison, Magic, Feather Fall, Wizard Eye dla całej drużyny.	Efekt rzuconych czarów jak przy podwójnej liczbie punktów biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy potrójnej liczbie punktów biegłości.	Efekt rzuconych czarów jak przy poczwórnej liczbie punktów biegłości.
Finger of Death	80	Pojedynczy pocisk Niszczy jednego wroga.	Szansa powodzenia 3% na każdy punkt biegłości.	Szansa powodzenia 4% na każdy punkt biegłości.	Szansa powodzenia 5% na każdy punkt biegłości.
Moon Ray	90	Leczy drużynę i zadaje obrażenia wszystkim stworzeniom w zasięgu wzroku. Działa tylko pod otwartym niebem w nocy. Przywraca liczbę punktów zdrowia równą zadanych obrażeniom – 1 do 4 na każdy punkt biegłości.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Dragon Breath	100	Smoczy oddech, rani jedną istotę. Obrażenia 1 do 25 na każdy punkt biegłości.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji
Armageddon	150	Rani wszystkich łącznie z drużyną. Nie działa w pomieszczeniach. Obrażenia 50 + liczba punktów biegłości.	Można rzucić 1 raz w ciągu dnia.	Można rzucić 2 razy w ciągu dnia.	Można rzucić 3 razy w ciągu dnia.
Dark Containment	200	Pojedynczy eksplodujący pocisk. Czar działa losowo.	Długi czas osiągnięcia gotowości do podjęcia następnej akcji	Szybsza gotowość do podjęcia następnej akcji	Najszybsza gotowość do podjęcia następnej akcji

Potions – Napoje

Napój	Kolor	Efekt	Składniki
Cure Wounds	Red	+10 hit points	Widosweeps Berries + butelka
Magic Potion	Blue	+10 spell points	Phirna Root + butelka
Energy	Yellow	+10 statystyki tymczasowo	Poppysnaps + butelka
Cure Poison	Purple	Leczy truciznę	Blue + Red
Protection	Orange	+10 AC tymczasowo	Red + Yellow
Resistance	Green	+10 odporności tymczasowo	Blue + Yellow
Restoration	White	Leczy wszystko z wyjątkiem śmierci i skamienienia	Green + Purple
Super Resistance	White	+20 odporności tymczasowo	Blue + Green
Supreme Protection	White	+20 AC tymczasowo	Green + Orange
Extreme Energy	White	+20 statystyki tymczasowo	Orange + Yellow
Bless	White	Bless przez 6h	Blue + Purple
Haste	White	Haste przez 6h	Green + Yellow
Heroism	White	Heroism przez 6h	Orange + Red
Stone Skin	White	Stone Skin przez 6h	Blue + Orange
Essence of Accuracy	Black	+15 do Celności, -5 do Szczęścia na stałe (działa tylko 1 raz)	Yellow + (Blue + Purple)
Essence of Endurance	Black	+15 do Wytrzymałości, -1 pozostałe cechy na stałe (działa tylko 1 raz)	Yellow + (Green + Orange)
Essence of Intellect	Black	+15 do Intelaktu, -5 do Mocy na stałe (once only)	Blue + (Blue + Orange)
Essence of Luck	Black	+15 do Szczęścia, -5 do Celności na stałe (działa tylko 1 raz)	Purple + (Blue + Green)
Essence of Might	Black	+15 do Mocy, -5 do Intelaktu na stałe (działa tylko 1 raz)	Red + (Orange + Red)
Essence of Personality	Black	+15 do Osobowości, -5 Speed na stałe (działa tylko 1 raz)	Blue + (Green + Purple)
Essence of Speed	Black	+15 Speed, -5 do Osobowości na stałe (działa tylko 1 raz)	Red + (Green + Yellow)
Divine Cure	Black	+100 hit points, +1 rok do wieku	Orange + (Green + Purple)
Divine Magic	Black	+100 spell points, +1 rok do wieku	Green + (Blue + Green)
Divine Power	Black	+20 poziomów tymczasowo, +1 rok do wieku	Purple + (Orange + Yellow)
Rejuvenation	Black	Usuwa magiczne modyfikacje wieku, -1 statystyki na stałe	Green + (Orange + Yellow)

Rodzaj	Nazwa	Cena
Składniki	Poppysnaps	2
	Phirna Root	3
	Widosweeps Berries	4
	Empty Bottle	5
Potions Napoje	Red Potion	10
	Orange Potion	25
	Yellow Potion	10
	Green Potion	25
	Blue Potion	10
	Purple Potion	25
	White Potion (każdy)	50
	Black Potion (każdy)	100

Przedmioty

Broń	Nazwa	Obrażenia	Cena
Swords – Miecze	Longsword	3d3	50
	Warrior Sword	3d3+3	200
	Crusader Sword	3d3+6	350
	Champion Sword	3d3+9	500
	Lionheart Sword	3d3+12	650
	Cutlass	2d4	40
	Pirate Cutlass	2d4+5	290
	Master Cutlass	2d4+11	590
	Broadsword	3d4	100
	Steel Broadsword	3d4+4	300
	Mighty Broadsword	3d4+10	600
	Two-Handed Sword	4d5	400
	Great Sword	4d5+2	500
	Heroic Sword	4d5+8	800
Daggers - Sztylety	Dagger	2d2	8
	Blood Dagger	2d2+2	100
	Shadow Dagger	2d2+3	150
	Mage Dagger	2d2+5	250
	Jeweled Dagger	2d2+6	300
	Long Dagger	2d3	15
	Piercing Dagger	2d3+4	200
	Divine Dagger	2d3+7	350
Axes Topory	Hand Axe	4d2	30
	Battle Axe	4d2+2	100
	War Axe	4d2+5	250
	Dwarven Axe	4d2+8	400
	Supreme Axe	4d2+11	550
	Poleax	3d7	225
	Heavy Poleax	3d7+3	450
	Grand Poleax	3d7+9	900
	Snergle's Axe	4d2+9	-
Blasters	Blaster	3d5+8	1
	Blaster Rifle	5d5+12	1
Maces Maczugi	Mace	2d4	50
	Wicked Mace	2d4+2	150
	Thunder Mace	2d4+5	300
	Wonder Mace	2d4+8	450
	Death Mace	2d4+11	600
	Hammer	2d5	120
	Dark Hammer	2d5+3	300
	Holy Hammer	2d5+9	600
Clubs Pałki	Club	1d3	1
	Spiked Club	1d3+3	40
	Killer Club	1d3+5	100
Staves Kije	Staff	2d4	40
	Emerald Staff	2d4+3	250
	Power Staff	2d4+7	500
Spears Włócznie	Spear	1d9	15
	Stout Spear	1d9+1	50
	Serpent Spear	1d9+5	250
	Savage Spear	1d9+9	450

	Sacred Spear	1d9+13	650
	Halberd	3d6	200
	Massive Halberd	3d6+4	400
	Elite Halberd	3d6+10	700
	Trident	2d6	100
	Ornate Trident	2d6+6	400
	Titanic Trident	2d6+12	700
Bows Łuki	Longbow	5d2	100
	Elven Bow	5d2+2	200
	Precision Bow	5d2+4	300
	Magic Bow	5d2+6	400
	Stellar Bow	5d2+8	500
	Crossbow	4d2	50
	Accurate Crossbow	4d2+3	200
	True Crossbow	4d2+7	400

Zbroje	Nazwa	Klasa pancerza	Cena
Leather Armors – Zbroje skórzane	Leather Armor	4	150
	Studded Leather	6	250
	Enchanted Leather	10	450
	Dragon Leather	16	750
	Imperial Leather	24	1150
Chain Armors – Kolczugi	Chain Mail	8	400
	Steel Chain Mail	12	600
	Noble Chain Mail	18	900
	Royal Chain Mail	26	1300
	Majestic Chain Mail	36	1800
Plate Armors – Zbroje płytowe	Plate Armor	20	1000
	Steel Plate Armor	28	1400
	Golden Plate Armor	54	2700
Shields Tarcze	Wooden Shield	4	100
	Bronze Shield	6	200
	Steel Shield	8	300
	Spirit Shield	12	450
	Astral Shield	18	750
	Kite Shield	6	200
	Tower Shield	7	300
	Castle Shield	9	400
	Celestial Sheild	13	500
	Olympian Shield	19	800
	Lord Kilburn's Shield	9	-

Przedmiot	Nazwa	Klasa panc.	Cena
Helms Hełmy	Helm	2	60
	Steel Helm	6	260
	Guardian Helm	8	460
	Defender Helm	10	660
	Angelic Helm	12	860
	Cloth Hat	-	20
	Fancy Hat	-	100
	Wizard Cap	-	200
	Crown	-	250
	Regal Crown	-	450
	Almighty Crown	-	650
Belt Pasy	Leather Belt	-	40
	Mercenary Belt	-	100
	Vanguard Belt	-	225
	Warlord Belt	-	450
	Sovereign Belt	-	600
Cloaks Płaszcz	Leather Cloak	1	50
	Phantom Cloak	3	150
	Elven Cloak	5	250
	Cardinal Cloak	7	450
	Doom's Day Cloak	9	750
Gauntlets Rękawice	Gauntlets	3	100
	Knight Gauntlets	6	250
	Paladin Gauntlets	8	450
	Cavaleer Gauntlets	10	650
	Ultimate Gauntlets	12	850
Boots Buty	Leather Boots	2	50
	Steel Boots	6	250
	Armored Boots	8	450
	Sterling Boots	10	650
	Ultimate Boots	12	850
Rings Pierścionki	Fine Ring	-	100
	Sparkling Ring	-	300
	Lunar Ring	-	500
	Witch Ring	-	700
	Blessed Ring	-	900
	Valuable Ring	-	1100
	Precious Ring	-	1300
	Ethereal Ring	-	1500
	Exquisite Ring	-	1700
	Scarab Ring	-	2000
Amulets Amulety	Turquoise Amulet	-	500
	Gothic Amulet	-	750
	Claw Amulet	-	1000
	Ancient Amulet	-	1250
	Ruby Star Amulet	-	1500
Wands Różdżki	Wands	-	1000
	Fairy Wands	-	1500
	Alacorn Wands	-	2000
	Arcane Wands	-	2500
	Mystic Wands	-	3000

Właściwości przedmiotów

Właściwość	Efekt	Cena
of Acid	12 obrażeń od trucizny	2000
of Air Magic	+50% do Magii Powietrza	2000
of Alarms	Odporność na sen	500
of Antidotes	Odporność na zatrucie	1000
of Body Magic	+50% do Magii Ciała	2000
of Carnage	Eksplodujące strzały	5000
of Cold	1D2 + 2 obrażeń od zimna	500
of Dark Magic	+50% do Magii Ciemności	2000
of Earth Magic	+50% do Magii Ziemi	2000
of Fire	1D6 obrażeń od ognia	500
of Fire Magic	+50% do Magii Ognia	2000
of Flame	2D6 obrażeń od ognia	1000
of Force	Zwiększa siłę uderzenia (* 10)	500
of Freedom	Odporność na paraliż	2000
of Frost	1D3 +5 obrażeń od zimna	1000
of Ice	1D4 + 8 obrażeń od zimna	2000
of Immunity	Odporność na chorobę	1000
of Infernos	3D6 obrażeń od ognia	2000
of Light Magic	+50% do Magii Światła	2000
of Lightning	2D4 + 2 obrażeń od elektryczności	1000
of Mana	Regeneruje 1 SP / 5m	1000
of Mind Magic	+50% do Magii Umysłu	2000
of Poison	5 obrażeń od trucizny	500
of Power	+5 poziomów	2500
of Protection	+10 do wszystkich odporności	1000
of Recovery	Szybsza gotowość do następnej akcji	200
of Regeneration	Regeneruje 1 HP / 5m	1000
of Sanity	Odporność na obłąd	1000
of Shielding	Zmniejsza o połowę obrażenia od pocisków	1000
of Sparks	1D4 + 1 obrażeń od elektryczności	500
of Spirit Magic	+50% do Magii Ducha	2000
of The Gods	+10 do wszystkich 7 statystyk	3000
of The Medusa	Odporność na zamianę w kamień	2000
of Thievery	Podwójna szansa na rozbicie pułapki	2000
of Thunderbolts	3D4 + 3 obrażeń od elektryczności	2000
of Venom	8 obrażeń od trucizny	1000
of Water Magic	+50% do Magii Wody	2000
Vampiric	o 20% zadanych obrażeń zwiększa się HP atakującego	* 2
Demon Slayer	Zadaje podwójne obrażenia demonom	* 2
Dragon Slayer	Zadaje podwójne obrażenia smokom	* 2
of Darkness	o 20% zadanych obrażeń zwiększa się HP atakującego, zwiększa szybkość broni	* 3
of Doom	+1 do every value	750
of Earth	+10 do Wytrzymałości, AC, HP	2000
of Life	+10 HP, Regeneruje 1 HP / 5m	2000
Rogues	+5 do Szybkości i do Celności	500
of The Dragon	10D2 obrażeń od ognia, +25 do Mocy	3000
of The Eclipse	+10 SP, Regeneruje 1 SP / 5m	2000
of The Golem	+15 do Wytrzymałości, +5 AC	1500
of The Moon	+10 do Intelaktu i do Szczęścia	1000
of The Phoenix	+30 odporności na ogień, Regeneruje 1 HP / 5m	3000

of The Sky	+10 SP, Speed, do Intelaktu	2500
of The Stars	+10 do Wytrzymałości i do Celności	1000
of The Sun	+10 do Mocy i do Osobowości	1000
of The Troll	+15 do Wytrzymałości, Regeneruje 1 HP / 5m	1500
of The Unicorn	+15 do Szczęścia, Regeneruje 1 SP / 5m	1500
Warriors	+5 do Mocy i do Wytrzymałości	500
Wizards	+5 do Intelaktu i do Osobowości	500
Antique	Zwiększona wartość	* 10
of Swiftness	Zwiększa szybkość broni	* 2

Właściwość	Efekt	Cena
of Might	+X do Mocy	X * 100
of Thought	+X do Intelaktu	X * 100
of Charm	+X do Osobowości	X * 100
of Vigor	+X do Wytrzymałości	X * 100
of Precision	+X do Celności	X * 100
of Speed	+X do Szybkości	X * 100
of Luck	+X do Szczęścia	X * 100
of Health	+X Hit Points	X * 100
of Magic	+X Spell Points	X * 100
of Defense	+X do klasy pancerza	X * 100
of Fire Resistance	+X do Odporności na ogień	X * 100
of Electrical Resistance	+X do Odporności na elektryczność	X * 100
of Cold Resistance	+X do Odporności na zimno	X * 100
of Poison Resistance	+X do Odporności na truciznę	X * 100

Artefakty

Bronie

Nazwa	Typ	Obrażenia	Cena	Właściwości
Hades	Długi miecz	3d3+15	30000	+20 obrażeń od trucizny, +20 Szczęście, Kradzież, zużywa zdrowie
Excalibur	Broadsword	3d4+12	20000	+30 Moc
Hercules	Miecz dwuręczny	4d5+12	30000	+50 Moc, +20 Wytrzymałość, -30 Intelakt
Mordred	Długi sztylet	2d3+8	20000	Wampiryczny
Cronos	Topór	4d2+14	30000	+100 HP, -50 Szczęście
Conan	Poleax	3d7+10	20000	Zabija Smoki i Diabły
Poseidon	Trójząb	2d6+15	30000	+20 Moc, +20 Wytrzymałość, +20 Celność, -10 AC, -10 Szybkość
Artemis	Długi łuk	5d2+12	30000	+20 obrażeń od Elektryczności, -10 Odporności
Percival	Długi łuk	5d2+10	20000	Szybki atak, Carnage
Ares	Maczuga	2d4+14	30000	+30 obrażeń od ognia, +25 odporności na ogień
Thor	Młot	2d5+12	20000	of Force
Merlin	Kij	2d4+8	20000	Szybki atak, +40 SP

Zbroje

Nazwa	Typ	Klasa pancerza	Cena	Właściwości
Apollo	Kolczuga	46	30000	+20 Odporności, +20 Szczęście, -30 Wytrzymałość
Galahad	Kolczuga	38	20000	Ochrona, +25 HP
Pellinore	Zbroja płytowa	56	20000	+30 Wytrzymałość, Hit Recovery, HP Regeneracja
Zeus	Zbroja płytowa	64	30000	+50 HP, +50 SP, +50 Szczęście, -50 Intelakt
Valeria	Mała tarcza	20	20000	Oslanianie, +30 Celność
Aegis	Duża tarcza	29	30000	Odporność na zaklęcie w kamień, Oslanianie, +20 Szczęście, -20 Szybkość

Inne

Nazwa	Typ	Klasa pancerza	Cena	Właściwości
Arthur	Hełm	5	20000	of the Gods, +25 SP
Odin	Korona	10	30000	+50 Odporności, - 40 Szybkość
Atlas	Płaszcz	16	30000	+100 Moc, - 40 Szybkość
Pendragon	Płaszcz	11	20000	+30 Szczęście, Kradzież, Odporność na truciznę
Hermes	Buty	17	30000	+100 Szybkość, - 40 Celność
Lucius	Buty	14	20000	+30 Szybkość
Aphrodite	Pierścień	4	30000	+100 Osobowość, - 40 Szczęście
Athena	Pierścień	4	30000	+100 Intellect, - 40 Moc
Guinevere	Pierścień	2	20000	+30 SP, of Light Magic, of Dark Magic
Igraine	Pierścień	2	20000	+25 SP, of Body, of Mind, of Spirit Magic
Hera	Amulet	6	30000	+50 HP, +50 SP, +50 Szczęście, - 50 Intellect
Morgan	Amulet	3	20000	+20 SP, of Fire, of Air, of Water, of Earth Magic

Materiały w poradniku pochodzą ze stron:

4. <http://www.the-spoiler.com/RPG/New.World.Computing/might..magic.6.1/mm6.html>
5. <http://tartarus.rpgclassics.com/mm6/>
6. <http://mightandmagic.heroes.net.pl/mm6>