

Might & Magic VII: For Blood and Honor

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Might & Magic VII For Blood and Honor

autor: Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Quests	3
Hints	18
Map: Harmondale	22
Map: Erathia	26
Map: Tularean Forest	30
Map: Avlee	34
Map: Barrow Down	37
Map: Tatalia	41
Map: Bracada Desert	45
Map: Evenmorn Island	48
Map: Celeste	50
Map: Deyja	53
Map: Pit	56
Map: Mount Nighon	59
Map: Land of the Giants	62
Map: Shoals	63
Items: Characteristics	65
Items: Special	66
Items: Weapons	71
Items: Armours	74
Items: Shields	75
Items: Other normal items	76
Items: Quest items	81
Heroes: Rasy	83
Heroes: Zawody	84
Heroes: Cechy	85
Heroes: Promocje	86
Skills: List	87
Skills: Class Restrictions	90
Skills: Expert Trainers	94
Skills: Master Trainers	96
Skills: GMaster Trainers	98
Misc: Obelisk Quest	99
Misc: Golem Parts	100
Misc: Genie lamps	100
Misc: Aging effects	101
Misc: Traders	101
Misc: Magic Guilds	101
Misc: NPC list	103
Misc: Ore	105
Misc: Travel	106
Misc: Potions	108

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl

Wstęp

Might and Magic VII: For Blood and Honor jest klasyczną grą RPG, siódmą częścią cyklu zapoczątkowanego prawie dziesięć lat temu. Twórcą gry jest firma New World Computing. Wydawcą i dystrybutorem jest firma 3DO. Cały cykl był od początku dosyć udanym produktem, a seria osiągnęła szczyt swojej popularności przy części VI która została sprzedana prawie w 4 milionach egzemplarzy na całym świecie. Tworząc część VII kreatorzy przestudiowali wiele sugestii i pomysłów fanów całego cyklu i w szczególności części VI. Także ci z was którzy grali w część VI mogą się po VII spodziewać wielu ulepszeń i poprawek w samym engine gry jak i w zasadach rządzących światem Erathi. Również ludzie grający w gry strategiczne mogą w MMVII znaleźć wiele zapożyczeń z Heroes of Might & Magic.

Quests

Promotion Quests

ARCHER - Warrior Mage First Promotion

Zlecający: Avlee (Snick House 04)

Quest: Zepsuć windę łączącą poziomy w Red Dwarf Mine (01) w Bracada Desert i wrócić do Steagal Snick w Avlee

Items: Meduza's Mirror, Journal Entry.

Solve: Maszyna zasilająca windę znajduje się na dolnym poziomie kopalni (jest zaznaczona na mapie kopalni czerwoną kropką). Aby zepsuć windę trzeba wymienić w mechanizmie napędzającym (nie w windzie) oryginalny pas transmisyjny na zepsuty (Worn Belt), który otrzymuje się od zlecającego misję. Po wykonaniu tej operacji mamy godzinę czasu gry aby z powrotem dostać się na wyższy poziom. Po godzinie zamieniony pas pęka unieruchamiając windę.

Uwaga: Przed wykonaniem tej misji warto wziąć quest od króla krasnali Hothfarra IX ze Stone City, gdyż można je wykonać razem.

ARCHER - Master Archer Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Harmondale (Mark Manor 24)

Quest: Odzyskać Perfect Bow z Titans' Stronghold (32) w Avlee i wrócić z nim do Lawrence Mark w Harmondale

Items: Perfect Bow, Hareck's Leather (Relic).

Solve: Łuk znajduje się w skrzyni w zachodniej części labiryntu. Dokładna lokalizacja zaznaczona jest na mapie Titans' Stronghold.

ARCHER - Sniper Second Promotion (Dark Path)

Zlecający: Avlee (Snick House 04)

Quest: Odzyskać Perfect Bow z Titans' Stronghold (32) w Avlee i wrócić z nim do Steagal Snick w Avlee

Items: Perfect Bow, Hareck's Leather (Relic).

Solve: Łuk znajduje się w skrzyni w zachodniej części labiryntu. Dokładna lokalizacja zaznaczona jest na mapie Titans' Stronghold.

CLERIC - Priest First Promotion

Zlecający: Deyja Moors (Falk Residence 36)

Quest: Znaleźć Lost Pirate Map w Tidewater Caverns (13) w Tatalii i wrócić do Daedalus Falk w Deyja Moors.

Items: Map to Evenmorn Island, 5 Liquid Barrels.

Solve: Zaginiona mapa znajduje się w skrzyni za tajnym przejściem w centralnej części labiryntu. Dokładna lokacja mapy podana jest na mapie Tidewater Caverns. W poszukiwaniu mapy jak i w innych Questach bardzo przydaje się wysoki skill Perception pomagający w wyszukiwaniu tajnych przejść.

CLERIC - Priest of Light Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Celeste (House Devine 19)

Quest: Zbrukać Altar of Evil w Grand Temple of the Moon (09) na Evenmorn Island i wrócić do Rebecca Devine w Celeste.

Items: Moon Cloak, Eagle Statuette.

Solve: Dojście do ołtarza pokazane jest na mapie Grand Temple of the Moon. Wystarczy kliknąć na ołtarzu i wrócić do Celeste.

Uwaga: W jednej ze skrzyń można znaleźć Eagle Statuette, która jest potrzebna do Statuettes Quest.

CLERIC - Priest of Dark Second Promotion (Dark Path)

Zlecający: Deyja Moors (Falk Residence 36)

Quest: Zbrukać Altar of Good w Grand Temple of the Sun (11) na Evenmorn Island i wrócić do Daedalus Falk w Deyja Moors.

Items: Sun Cloak, Journall Entry 23rd April, Knight Statuette, 18 Liquid Barrels.

Solve: Dojście do ołtarza pokazane jest na mapie Grand Temple of the Sun. Wystarczy kliknąć na ołtarzu i wrócić do Deyja.

Uwaga: W jednej ze skrzyń można znaleźć Knight Statuette, która jest potrzebna do Statuettes Quest.

DRUID - Great Druid First Promotion

Zlecający: Tularean Forrest (Green House 10)

Quest: Odwiedzić trzy kamienne monolity wypełnione wodą w Tatalii (Altar 10), Evenmorn Islands (Altar 12) i Avlee (Altar 30), po czym wrócić do Anthony Green w Tularean Forrest.

Solve: Trzeba iść do lokacji opisanych na mapach i napić się wody z ołtarza w monolitach, a następnie wrócić do Tularean Forrest.

DRUID - Arch Druid Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Tularean Forrest (Green House 10)

Lokacja: Nighon Tunnels pod Stone City, Barrow Downs (Zokarr's Tomb)

Nighon Tunnels Items: Zokarr IV's Skull, Zokarr's Axe.

Dvarwen Barrows Items: 3 Barrow Key, Ghost Ring.

Quest: Odnaleźć Bones of the Dwarf King w Nighon Tunnels pod Stone City i odnieść je na ich właściwe miejsce spoczynku w Barrow Downs, po czym wrócić z do Anthony Green w Tularean Forrest

Solve: Położenie kości króla krasnali Zokarra IV można znaleźć na mapie Tuneli ze Stone City do Nighon. Należy je odnieść do Zokarr's Tomb który jest jednym z barrowów w Barrow Down. Lokacja gdzie trzeba złożyć zwłoki podana jest na mapie Zokarr's Tomb. Po wykonaniu misji należy wrócić do Tularean Forrest.

Uwaga: Przed wykonaniem tej misji warto wziąć quest od Bartholomewa Hume w Harmondale (Initiate I promocja), oraz quest od Tarina Witherna w Harmondale, gdyż można je wykonać razem.

DRUID - Warlock Second Promotion (Dark Path)

Zlecający: Nighon (Anwyn Residence 14)

Quest: Odzyskać Dragon Egg z Dragon Cave (18) w Land of the Giants i wrócić z nim do Tor Anwyn w Mount Nighon.

Items: 3 Dragon Eggs, Hermes Sandals (ma je Mega Dragon).

Solve: W jaskiniach smoków znajdujemy kilka smoczycy jaj, z których jedno trzeba odnieść do Mount Nighon. Wejście do jaskini jest dosyć mocno bronione przez dużą ilość smoków, więc jeżeli mamy jeszcze problemy z pokonaniem ich można próbować je ominąć, a z jaskini teleportować się Town Portalem.

KNIGHT - Cavalier First Promotion

Zlecający: Erathia (Org House 09)

Quest: Oczyszczyć Hounted Mansion (08) w Barrow Down z wszystkich kościotrupów i wrócić do Fredericka Orga w Erathii.

Items: Angel Statue Painting.

Solve: Należy pozabijać wszystkie potwory w Haunted Mansion i wrócić do Erathii. Tajne przejście na niższy poziom otwiera się za pomocą książki wystającej z bocznej półki w bibliotece.

Uwaga: Na ścianie w jednym z pokoi wisi Angel Statue Painting, który jest potrzebny do Paintings Quest.

KNIGHT - Champion Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Bracada Desert (Rowan's House 19)

Quest: Wygrać na Arenie pięć walk na poziomie Knight i wrócić do Leda Rowan w Bracada Desert

Solve: Na Arenę można się dostać tylko w niedzielę (Sunday) powozem z Harmondale (The J.V.C. Corral 06). Na Arenie trzeba wybrać poziom (Knight) u Beast Mastera a on przywoła odpowiednie potwory. Walkę można stoczyć tylko raz w tygodniu. Trzeba wygrać pięć walk, niekoniecznie kolejnych. Walki te można stoczyć przed uzyskaniem questu. Trudność przywoływanych potworów uzależniona jest od poziomu postaci którymi gramy. Prawdopodobnie łatwiej jest wygrać na początku gry, gdy pojawiają się słabe potwory. Z drugiej strony pod koniec gry można rzucać najmocniejsze czary obronne, które dobrze chronią przed najtrudniejszymi potworami.

KNIGHT - Black Knight Second Promotion (Dark Path)

Zlecający: Erathia (Org House 09)

Quest: Najechać Treasure Room Elfów w Castle Navan w Tularean Forrest i wrócić do Erathi.

Items: 10 Liquid Barrels.

Solve: Lokalizacja skarbcza opisana jest na mapie Castle Navan. Aby otworzyć przejście należy użyć przełącznika w podłodze. Straże zamkowe będą przeszkadzały w wykonaniu misji atakując nieproszonych gości. Po splądrowaniu skarbcza należy wrócić do Erathii.

MONK - Initiate First Promotion

Zlecający: Harmondale (Hume Residence 30)

Quest: Znaleźć zaginione miejsce medytacji w Dwarven Barrows w Barrow Down.

Items: 3 Barrow Key, Ghost Ring.

Solve: Zaginione miejsce medytacji to fontanna w Zorrka's Tomb, którego lokacja opisana jest na mapie Barrow Down. Po naciśnięciu na fontannę Bartholomew Hume mentalnie kontaktuje się z nami i dokonuje promocji.

Uwaga: Przed wykonaniem tej misji warto wziąć quest od Tarina Witherna w Harmondale oraz od Anthony Greena w Tularean Forrest (Arch Druid II promocja), gdyż można je wykonać razem.

MONK - Master Monk Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Harmondale (Hume Residence 30)

Quest: Zabić High Priest of Baa w Temple of Baa (31) w Avlee i wrócić do Bartholomew Hume w Harmondale.

Items: Letter from Xenoflex, Cloak of the Sheep (ma go High Priest of Baa), 9 Liquid Barrels.

Solve: Trzeba zabić wszystkie potwory w świątyni. Po oczyszczeniu świątyni trzeba wrócić do Harmondale.

MONK - Ninja Second Promotion (Dark Path)

Zlecający: The Pit (Stephen Sands)

Quest: Trzeba odnaleźć lokalizację Tomb of Ashwar Nog'Nogoth (55), wejść do niego i wrócić do Stephan Sand w Pit.

Solve: W Castle Harmondale (01) w sali tortur znaleźć można zapis przesłuchania (Journal Excerpt), w którym po raz pierwszy wspomniana zostaje nazwa Tomb of the Master. Dowiadujemy się, że grobowiec znajduje się on na południu Erathii. Po dalszej rozbudowie zamku na piętrze w skrzyni znajdujemy Basic Cryptography Scroll, w którym zapisane są wskazówki do rozszyfrowania lokalizacji grobowca. Złamać kod można w School of Sorcery (06) w Bracada Desert. Lokacja Tomb of The Master (55) podana jest na mapie Erathi. Po zwiedzeniu grobowca należy wrócić do Pitu.

PALADIN - Crusader First Promotion

Zlecający: Erathia (Quixote Residence 08)

Quest: Zabić Smoka Wromthrax the Heartless w Wromthrax's Cave (09) w Tatali. Charles Quixote przyłącza się do drużyny na czas wykonania misji.

Solve: Na początku gry nie jest tak łatwo zabić smoka. Najlepiej używać magicznych różdżek i walczyć w trybie czasu rzeczywistego. Po zabiciu smoka Charles Quixote dokonuje promocji i odłącza się.

PALADIN - Hero Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Erathia (Quixote Residence 08)

Quest: Uratować Alice Hargreaves z rąk Williama Setaga w William's Tower (14) w Deyja Moors i wrócić do Sir Charles Quixote w Erathii.

Items: William's Tower Key, Villain's Blade (ma go William Setag).

Solve: Trzeba zabić wszystkich w William's Tower i znaleźć William's Tower Key otwierający drzwi do uwięzionej Alice Hargreaves. Uwolnioną kobietę trzeba odprowadzić do Erathii.

PALADIN - Villain Second Promotion (Dark Path)

Zlecający: Deyja Moors (William's Tower 14)

Quest: Porwać Alice Hargreaves z jej rezydencji w Castle Gryphonheart (43) i wrócić z nią do Williama Setaga w Deyja Moors.

Items: Catherine's Key, Archibald Ironfist Painting, Roland Ironfist Painting, 16 Liquid Barrels.

Solve: Lokacja Alice Hargreaves podana jest na mapie Castle Gryphonheart. W wykonaniu zadania przeszkadzali będą strażnicy, których trzeba zabić. Porwaną należy zaprowadzić do Williama Setaga w Deyja Moore.

Uwaga: Na ścianach zamku wiszą dwa obrazy, Archibald Ironfist Painting oraz Roland Ironfist Painting, potrzebne do Paintings Quest.

RANGER - Hunter First Promotion

Zlecający: Tularean Forrest (Sower Resistance 34)

Quest: Rozwiązać zagadkę wejścia do Faerie Mound (Hall Under the Hill 01) w Avlee i porozmawiać z Faerie King.

Items: Faerie Ring, Faerie Key.

Solve: W przedsionku Hall Under the Hill znajduje się kopiec, w którym znajduje się wejście do krainy Faerie. Trzeba pochodzić dokoła kopca aż teleportuje nas na poziom z korytarzem. Przy wejściu wita nas Faerie King dokonując promocji. Później można zwiedzić krainę Faerie. Skarbiec otwiera ukryty zamek, który trzeba otworzyć Faerie Key. Dokładna lokacja zamka podana jest na mapie Hall Under the Hill.

Uwaga: Przed wykonaniem tej misji warto wziąć quest od Johana Kerrida w Tularean Forrest, gdyż można je wykonać razem.

RANGER - Ranger Lord Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Bracada Desert (Sweet Residence 22),)

Quest: Najpierw trzeba uspokoić drzewa w Tularean Forrest rozmawiając z The Oldest Tree (02) i wrócić do Lysander Sweet w Bracada Desert, a następnie odnaleźć Heart of the Forrest w Mercenary Guild (04) w Tatalii i zwrócić go do The Oldest Tree w Tularean Forrest.

Items: Heart of the Wood, Letter from Malwick, Lieutenant's Cutlas, 10 Liquid Barrels.

Solve: Rozmowa z najstarszym drzewem uspokaja drzewa na dając im nadzieję na odzyskanie serca lasu. Kamień Heart of the Forrest trzeba odzyskać z Mercenary Guild w Tatalii i odnieść go najstarszemu drzewu. Po wykonaniu misji należy wrócić do Bracada Desert.

RANGER - Bounty Hunter Second Promotion (Dark Path)

Zlecający: Tularean Forrest (Sower Resistance 34)

Quest: Zebrać 10,000 gold nagród od Bounty Hunts w Town Halls i wrócić do Ebednezer Sower w Tularean Forrest

Solve: Wszystkie miasta mają swoje ratusze, w których można dowiedzieć się za głowę jakiego potwora jest w danym miesiącu nagroda. Po pobraniu zlecenia należy zabić potwora danej klasy i wrócić po nagrodę. Pewnym problemem może być fakt oczyszczenia wszystkich map z potworów, gdyż wtedy trzeba czekać na respawn. Nagrody z Bounty Hunt można zbierać wcześniej przed uzyskaniem questu.

SORCERER - Wizard First Promotion

Zlecający: Bracada Desert (School of Sorcery 06)

Quest: Złożyć sześć części golema w całość i wrócić do Thomasa Grey w School of Sorcery.

Solve: W Bracada Desert w skrzyni na Main Square znaleźć można Bill of Sale, w którym wyszczególnione są miejsca do których dotarły części golema. Części te znajdują się w skrzyniach w Bracada Desert, Tatalia, Avlee, Barrow Downs i Deyja. Dokładny opis lokacji podany jest w dziale MISC. Po złożeniu golema trzeba wrócić do Bracada Desert.

SORCERER - Archmage Second Promotion (Light Path)

Zlecający: Bracada Desert (School of Sorcery 06)

Quest: Znaleźć Book of Divine Intervention w Breeding Zone (04) w The Pit i wrócić z nią do Thomasa Grey w Bracada Desert.

Items: Book of Divine Intervention.