Heroes V

Руководство

Повелители Орды

Данное руководство составлено международного «геройского» сообществом

Предисловие

Текст, который сейчас перед вами – результат долгой скоординированной работы «геройского» сообщества во главе с командой сайта Age of Heroes при поддержке компаний Ubisoft и Nival Interactive. Мы благодарим всех, кто разделил этот нелегкий труд – авторов, аналитиков, художников, переводчиков и корректоров. Также мы благодарим Nival за предоставленные материалы по внутренней механике игры.

Мы начали работать над руководством в июне 2006го года и постоянно улучшали и исправляли текст, приводя его в соответствие с текущей версией игры. Разумеется, подробная информация нужна не только англоязычным игрокам. Поэтому мы подготовили версии руководства и на других языках: международное "геройское" сообщество прекрасно справилось с этой задачей.

Руководство было написано для вас, и мы будем рады услышать отзывы и предложения по его улучшению. Пишите нам на русском языке:
http://forums.ag.ru/?board=heroes5&action=display&s=0&num=1154450630,
на английском: http://heroescommunity.com/viewthread.php3?TID=19045
А теперь давайте окунемся в богатый и загадочный мир Heroes V!

Valera Koltsov, Stephane Fidanza, Paolo Angelo Sossi.
(Валерий Кольцов, Стефан Фиданза, Паоло Анджело Сосси).

Мы рады представить версию руководства 3.1, предназначенную для "Повелителей Орды"! Ссылки для скачивания самой последней версии руководства:
на русском языке: http://heroes.ag.ru/heroes5/advices/,
на английском: http://www.heroes-fr.com/en/fan_manuals.php

Авторские права

Права на настоящее руководство защищены ©2006-2008 Stéphane Fidanza, Valera Koltsov, Paolo Angelo Sossi, Adrien Petri (aka Dridri - Skill Trees), Aurelian Jurcoane (aka Aurelain - Skill Wheels) и Igor Savenkov (aka LaBoule).

Heroes of Might & Magic V и все элементы игры ©2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Все права на издание игры в России, СНГ и странах Балтии принадлежат компании Nival Interactive. Все права на распространение игры в России, СНГ и странах Балтии принадлежат компании "1С".

Настоящее руководство распространяется согласно лицензии **Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivs 3.0** (by-nc-nd). Таким образом, любое лицо имеет право копировать и распространять руководство в некоммерческих целях при условии указания авторов и сохранения содержания. Более подробная информация доступна на http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/.

При ссылке на руководство необходимо указывать web-страницу:
» http://www.heroes-fr.com/en/fan_manuals.php

Слово Продюсера

Данное руководство стало результатом вовлечения всего «геройского» сообщества. Начав обсуждать с фанатами, что именно стоит включить в полное руководство, я понял, что многие хотели бы и даже мечтали принять участие в создании такого руководства. Поэтому было решено на деле проверить возможность такого прямого сотрудничества с сообществом.

Результат превзошел все ожидания: участники приложили массу стараний при создании «своего» руководства, раскрывая игровую механику и описывая сложную игровую структуру, созданную Нивалом. Не обошлось и без помощи самих разработчиков.

В эту работу были вовлечены команды многих «геройских» сайтов: они высказывали свои идеи, предоставляли технические детали, делали перевод на свой родной язык или просто писали отзывы, и команда Age of Heroes проделала грандиозную работу по координации всех усилий.

UBISOFT

- Фабрис Камбунэ
Продюсер Heroes V, Ubisoft

О знаке отличия

Данным знаком отличия будут отмечаться самые качественные работы фанатов и сообществ, одобренные Ubisoft. Мы будем принимать к рассмотрению новые карты, модификации, руководства и прочие фанатские работы, относящиеся к игре или игровой вселенной. Любое одобренное творение будет отмечено знаком отличия и выставлено на официальном сайте Heroes of Might and Magic.

Heroes-fr: www.heroes-fr.com

Stéphane Fidanza (Стефан Фиданза) — руководитель проекта, архитектура руководства, pdf-дизайн, тексты.

Age of Heroes: www.HeroesofMightandMagic.com

Valera Koltsov (Валерий Кольцов) — графический дизайн.
Paolo Angelo Sossi (Паоло Анджело Сосси) — тексты, скриншоты, корректура.

Archangel Castle: www.archangelcastle.com

Команда сайта Archangel Castle осуществила французскую локализацию руководства, предоставила Дерево Умений (см. стр. 145) и некоторые скриншоты объектов на карте.
Благодарности: Exeter и Dridri.

Drachenwald: www.drachenwald.net

Команда сайта Drachenwald осуществила немецкую локализацию руководства, внесла ряд идей по компоновке материала и предоставила ряд данных, относящихся к Дуэльным Героям (см. стр. 71) и таблице мини-артефактов (см. стр. 295).
Благодарности: Caleb, Coras Tar, Hans Maulwurf, Moeffz, SolmyrBln, Andrean, Booky, Koni, Lord, Gunnar, MysticPhoenix и Tedil.

Heroes Centrum: www.heroes-centrum.com

Команда сайта Heroes Centrum осуществила чешскую локализацию руководства.
Благодарности: Jata и pasa за перевод и Jetro за корректуру.

Геройский Уголок: heroes.ag.ru

Команда сайта «Геройский Уголок» осуществила русскую локализацию руководства и предоставила точные технические детали, касающиеся игровой механики (за это особая благодарность alexrom66).
Благодарности: LaBoule, Алексей Романихин aka alexrom66, Владимир Павлов.

Jaskinia Behemota: www.jaskiniabehemota.net

Команда сайта Jaskinia Behemota осуществила польскую локализацию руководства.
Благодарности: Morthi, Matiz и Ururam Tururam.

La Torre de Marfil: www.torredemarfil.org

Команда сайта La Torre de Marfil осуществила испанскую локализацию руководства, внесла ряд идей и написала множество отзывов.
Благодарности: Vitirr и Namerutan за перевод, Rob_King за скриншоты.

Italian version

The italian localization is managed by Paolo Angelo Sossi.

Chinese version

The chinese localization is managed by Ubisoft China.

Мы также благодарим

Aurelain и команду сайта Celestial Heavens (www.celestialheavens.com) за предоставленное Колесо Умений, а также Pitsu за ряд идей.

Мы благодарим всех, кто писал отзывы, вносил идеи, предоставлял информацию (благодарим vyse за информацию о бонусах специализации городов).

И конечно, мы очень благодарны компаниям Ubisoft и Nival за ответы на наши вопросы и предоставленные технические данные. Ну и, конечно же, за создание столь великолепной игры!!
Ubisoft: www.mightandmagic.com

Характеристики героев и существ

В данном руководстве используются графические обозначения, принятые в игре:

Нападение	Урон	Удача	Мана
Защита	Ед. жизни	Боевой дух	Прирост
Колдовство	Скорость	Выстрелы	
Знание	Инициатива	Дальность	

Уровни магических навыков

Эффект примененного заклинания, как правило, зависит от уровня соответствующего магического навыка колдуна (героя или существа), использовавшего это заклинание. Уровень навыка будет обозначаться с помощью следующих значков:

Нет навыка | Основы навыка | Развитый навык | Искусный навык

Например, заклинание «Карающий удар» из школы «Магии Света» увеличивает характеристику «Нападение». Если у колдуна вообще нет навыка «Магия Света», то «Нападение» увеличится только на 3 единицы; но если колдун обладает «Искусной магией Света», тогда «Нападение» возрастет аж на 12 единиц.

Эти значки, отражающие уровень магических навыков, будут активно использоваться при описании заклинаний в разделе «Магия» (см. стр. 199).

Некоторые существа могут использовать заклинания, причем они делают это на заранее определенном уровне мастерства. Более подробную информацию о силе заклинаний отрядов существ можно найти в разделе «Игровая механика (основы)» (см. стр. 325).

Герои 11

Академия Волшебства 12
Великая орда 18
Инферно 24
Лесной Союз 31
Лига Теней 37
Некрополис 45
Орден Порядка 52
Северные Кланы 65

Дуэльные герои 71

Академия Волшебства: Джалиб 72
Академия Волшебства: Ора 73
Академия Волшебства: Раззак 74
Великая орда: Гаруна 75
Великая орда: Хаггеш 76
Великая орда: Шак'Карукат 77
Инферно: Дэлеб 78
Инферно: Марбас 79
Инферно: Нимус 80
Лесной Союз: Анвэн 81
Лесной Союз: Дираэль 82
Лесной Союз: Оссир 83
Лига Теней: Летос 84
Лига Теней: Синитар 85
Лига Теней: Эрин 86
Некрополис: Дейдра 87
Некрополис: Орсон 88
Некрополис: Равэнна 89
Орден Порядка: Айрис 90
Орден Порядка: Аксель 91
Орден Порядка: Виторрио 92
Северные Кланы: Ибба 93
Северные Кланы: Карли 94
Северные Кланы: Хельмар 95

Специализации героев 96

Академия Волшебства 96
Великая орда 97
Инферно 98
Лесной Союз 99
Лига Теней 100
Некрополис 101
Орден Порядка 103
Северные Кланы 104

Навыки и умения 106

Боевой Клич 107
Защита 108

Лидерство ... 110
Логистика ... 112
Магия Призыва ... 114
Магия Света ... 116
Магия Тьмы ... 118
Магия Хаоса ... 120
Нападение ... 122
Образование ... 124
Образование ... 126
Приглушение Призыва ... 127
Приглушение Света ... 128
Приглушение Тьмы ... 129
Приглушение Хаоса ... 130
Удача ... 131
Управление Машинами ... 133
Чародейство ... 135
Гнев крови (Варвар) ... 137
Знание рун (Рунный жрец) ... 138
Мастер артефактов (Маг) ... 139
Мститель (Рейнджер) ... 140
Некромантия (Некромант) ... 141
Открытие врат (Повелитель демонов) ... 142
Подготовка (Рыцарь) ... 143
Цепь элементов (Чернокнижник) ... 144

Дерево умений ... 145

Академия Волшебства ... 146
Великая орда ... 148
Северные Кланы ... 150
Инферно ... 152
Лесной Союз ... 154
Лига Теней ... 156
Некрополис ... 158
Орден Порядка ... 160

Существа ... 162

Нейтралы ... 162
Академия Волшебства ... 163
Лига Теней ... 164
Орден Порядка ... 165
Инферно ... 166
Некрополис ... 167
Лесной Союз ... 168
Северные Кланы ... 169
Великая орда ... 170

Описания существ ... 171

Академия Волшебства ... 171
Великая орда ... 172
Инферно ... 174
Лесной Союз ... 176
Лига Теней ... 177
Некрополис ... 179
Орден Порядка ... 181
Северные Кланы ... 182
Нейтралы ... 184

Умения существ ... 185

Магия 199

Походные заклинания 200
Боевые кличи 201
Магия Призыва 202
Магия Света 204
Магия Тьмы 206
Магия Хаоса 208
Руническая магия 210

Артефакты 211

Оружие 211
Щит 211
Карман 212
Сапоги 213
Снаряжение 213
Шлем 213
Кираса 214
Плащ 214
Кольцо 215
Ожерелье 215

Сборные артефакты 217

Сила рун 217
Воля Ургаша 217
Доспех гномьих королей 217
Львиная отвага 218
Мечта лучника 218
Объятия Смерти 218
Одеяние просвещения 218
Оружие мощи 219
Регалии Сар-Иссы 219
Сила драконов 219

Планы застройки городов 220

Академия Волшебства 221
Великая орда 222
Северные Кланы 223
Инферно 224
Лесной Союз 225
Лига Теней 226
Некрополис 227
Орден Порядка 228

Строения 229

Академия Волшебства 229
Великая орда 233
Северные Кланы 237
Инферно 241
Лесной Союз 245
Лига Теней 249
Некрополис 253
Орден Порядка 257

Специализации городов 261

Академия Волшебства 261
Великая орда 263
Инферно 265
Лесной Союз 267

Лига Теней ... 269
Некрополис ... 271
Орден Порядка ... 273
Северные Кланы ... 275

Объекты на карте ... 279

Типы и эффекты местностей ... 279
Объекты на карте ... 279
Охраняемые сокровища (на суше) ... 284
Охраняемые сокровища (на море) ... 285
Жилища существ ... 286
Шахты ... 288
Кучки ресурсов на суше ... 289
Разовые морские ресурсы ... 289

Эффекты недель ... 290

Нет особых эффектов ... 290
Влияние на производство ресурсов ... 290
Влияние на события на карте ... 291
Влияние на сражения ... 291
Общее влияние на рост существ ... 291
Недели существ ... 292

Уникальные расовые навыки ... 294

Академия Волшебства: Мастер артефактов ... 294
Лига Теней: Элементальные цепи ... 297
Орден Порядка: Подготовка ... 300
Инферно: Открытие врат ... 302
Некрополис: Некромантия ... 304
Лесной Союз: Мститель ... 308
Северные Кланы: Руническая магия ... 309
Великая орда: Гнев крови ... 311

Развитие героя ... 314

Основные параметры героя ... 314
Развитие навыков и умений героев ... 314
Получение опыта ... 318

Игровая механика (основы) ... 320

Приблизительная численность отрядов ... 320
Передвижение героя по карте миссий ... 320
Урон ... 323
Инициатива ... 332
Удача ... 336
Боевой дух (Мораль) ... 337

Игровая механика (дополнение) ... 339

Снятие заклинаний ... 339
Срабатывание способностей существ ... 341
Подробности об объектах на карте ... 343
Жертвенная яма Лиги Теней ... 345
Заклинания «Поднятие мертвых» и «Воскрешение» ... 346
Дипломатия с нейтральными армиями ... 346
Количество отрядов в нейтральной армии ... 348
Ярость ... 349
Защита от магических воздействий ... 349
Крепостной ров гномов ... 350
Атакующий хирд (Нападение) / Оборонительный хирд (Защита) ... 351

Мелкие пакости гоблинов 351

Уровни сложности 353

Загадки Сфинкса 356

Приложение: Колесо умений 359

Герои

Академия Волшебства

Джалиб - *Обращающий заклятия*

Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из вражеских отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя. Если шанс не сработал - цель выбирается обычным образом (случайным образом выбирается один из своих или вражеских отрядов).

0 2
0 3

Биография

Джалиб — это джинн, волшебный дух, повелитель многих духов стихий, которые бродят по астралу, невидимые неприученному глазу. Джалиб не слуга, но друг и союзник магов Серебряных Городов; он - один из Круга, правящего совета волшебников. Многие из его коллег-магов научились отражать вражеские заклинания случайным образом, но присущая Джалибу магическая составляющая дает ему способ контролировать, куда уйдет отраженное заклинание. Враги избегают использовать против него магию, зная, что Джалиб может обратить их заклинания против них самих.

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов
Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Призрачная удача
Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Волшебное зеркало
Каждое заклинание противника, наносящее урон или накладывающее проклятие, имеет шанс отразиться в другую цель, включая существ врага.

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Снятие чар

Назир - *Властелин пламени*

Усиливается заклинание "Огненный шар". При расчете эффекта Колдовство увеличивается на Уровень_героя/3 с округлением вверх.

Биография

Во время Войны Серого Альянса Назир был пленен демонами. Он много лет работал на серных копях и стал одним из трех, кто пережил большой тюремный бунт и сбежал. Назир прошел через ужасные пустоши Шио и, наконец, вернулся в Серебряные Города, поклявшись, что однажды Огонь будет его слугой и никогда снова не станет его хозяином.

0 2
0 3

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов
Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы магии Хаоса
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель огня
Умение, которое позволяет заклинаниям «Огненный шар», «Стена огня» и «Армагеддон» повреждать доспех. Существа, на которых подействовали эти заклинания, лишаются 50% защиты на один ход.

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Огненный шар

Нархиз - *Наставник*

Маги, архимаги и боевые маги в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

Нархиз уверен, что корни успеха в точности, основательности и внимании к деталям. Строгий и педантичный преподаватель, он стал настоящим проклятием для послушников, собирающихся стать магами. Однако они не жалеют часов, проведенных под его неусыпным оком — тяжело в учении, легко в бою.

0 2
0 3

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Начальное образование

Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Притяжение магии

Умение, которое увеличивает максимально возможный запас маны на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Маги: 1

Волшебный кулак

Нура - *Мистик*

Герой восстанавливает ману (одну единицу в ход за каждые три уровня героя) во время битвы.

Биография

Нура — одно из тех существ, которые не только умеют обращаться с магией, но и являются магическими по своей сути. Многочисленные битвы во многих мирах с помощью магии Хаоса развили в Нуре, мастерице среди джиннов в медитации и ментальном сосредоточении, исключительную способность восстанавливать ману. В результате обучения, практики и подготовки Нура способна постоянно восполнять свой запас маны.

0 2
0 3

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы чародейства

Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 10%.

Восполнение маны

Ежедневное восполнение маны удваивается (20% от максимального количества вместо 10%).

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Магическая стрела

Ора - *Говорящий с ветром*

Инициатива героя повышается на 0,05 за каждый уровень.

0 2
0 3

Биография

Быстрый разум Оры дает ей возможность производить магические атаки со скоростью, недостижимой для остальных магов. Впервые удивительная способность Оры проявилась во время нападения на караван, в котором была девушка - тогда она обрушила на головы нападавших град заклинаний. Мудрецы Лиги долго изучали ее способность, но так и не смогли раскрыть секрет ее дара.

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы чародейства

Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 10%.

Тайные знания

Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Магическая стрела

Раззак - *Творец големов*

Железные, стальные и обсидиановые големы в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

0 2
0 3

Биография

Мудрость не всегда приходит с годами. После десятилетий обучения Раззак попытался провести эксперимент, который дал бы ему возможность постоянно и без усилий использовать магию Асхи. Ему посчастливилось выжить, и теперь он частично парализован, из-за чего его носят рабы. Однако эксперимент принес и положительный эффект: Раззак посвятил себя изготовлению големов, которые способны частично заменить ему руки и ноги.

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Стойкость

Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Стартовая армия и заклинания

Железные големы: 4-6

Железные големы: 4-6

Железные големы: 4-6

Ускорение

Фаиз - *Разрушитель*

Усиливается заклинание "Разрушающий луч". Оно помимо обычного эффекта наносит жертве 10 единиц урона за каждые три уровня героя.

0 2
0 3

Биография

Фаиз печально известен в Серебряных Городах из-за своего жуткого лица, которое он обычно прикрывает шарфом. Его шрамы появились после стычки с пустынными орками, и с этого дня светлый маг превратился в средоточие разрушения. Фаиз приобрел новую способность, позволяющую ему поражать врага, используя магию проклятий.

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель боли

Расширяет область действия заклинаний «Чума» и «Разрушающий луч» до размера 4x4, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода. При расчете эффекта «Нечестивого Слова» «Колдовство» увеличивается на +4.

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Разрушающий луч

Хафиз - *Хозяин гремлинов*

Гремлины, старшие гремлины и гремлины-вредители в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

0 2
0 3

Биография

Глаз Хафиза примечает все уловки и странности. Его способности проистекают от необычного сочетания вещей со всего Асхана — сумеречные шелковые одежды из Игг-Шайла, кожаная выделка из Ироллана, драгоценности из шахт гномов и так далее. Его интересы к необычному и любопытному простираются и на войска. Он многие десятилетия обучал гремлинов и является мастером подготовки этих ящероподобных гуманоидов.

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы управления машинами

Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 30%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Гремлины: 20-29

Гремлины: 20-29

Тележка с боеприпасами

Баллиста

Академия Волшебства. Герои кампаний

Зехир - *Хозяин элементалей*

0 2
0 3

Всякий раз, когда умирает дружественный отряд, группа элементалей вступает в бой на стороне героя. Тип элементалей такой же, как и при применении заклинания «Призыв элементалей». Призывается по одному элементалю за каждые три уровня героя (с округлением вверх) плюс добавка, растущая с ростом суммарного количества единиц жизни убитого отряда. Кроме того, при расчете эффектов заклинаний «Призыв элементалей» и «Призыв феникса» параметр Колдовство считается большим на 1 за каждые три уровня героя (с округлением вверх).

Биография

Вспыльчивый, упрямый и энергичный — вот те слова, которыми старые маги описывают Зехира. Он выбрал стезю стихийной магии, понимая, что научившись управлять такими непостоянными и мощными существами, как элементали, будет хорошо подготовлен к любой магической схватке. Хотя титул Первого в Круге был дарован молодому магу в надежде предотвратить политические ссоры во время кризиса, другие маги Круга быстро поняли, что превосходство Зехира над остальными было лишь вопросом времени; времени, которое измерялось скорее месяцами, чем годами.

» Зехир - главный герой 6й кампании оригинальной игры («Маг») и 3й кампании «Повелителей Орды» («Бегство к спасению»). Он также появляется в однопользовательском сценарии «Искушение» аддона «Владыки Севера».

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы магии Призыва

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель чар

Действие заклинаний «Призыв феникса» и «Призыв элементалей» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Призыв элементалей

Маахир - *Мистик*

Герой восстанавливает ману (одну единицу в ход за каждые три уровня героя) во время битвы.

0 2
0 3

Биография

Маахир не уникален среди магов своей жаждой к обучению, однако способ достижения цели весьма отличал его от других. Маахир, закаленный путешественник по меркам кого угодно, терзал свое тело бесконечными упражнениями и испытаниями, веря, что исключительная ментальная выносливость идет рука об руку с исключительной физической. Теперь, благодаря своему здоровью и концентрации, Маахир способен необычайно быстро восполнять свой запас маны.

» Маахир – главный герой однопользовательского сценария «Гамбит Маахира» оригинальной игры.

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Основы чародейства

Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 10%.

Восполнение маны

Ежедневное восполнение маны удваивается (20% от максимального количества вместо 10%).

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Магическая стрела

Сайрус - *Обращающий заклятия*

Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из вражеских отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя. Если шанс не сработал - цель выбирается обычным образом (случайным образом выбирается один из своих или вражеских отрядов).

0 2
0 3

Биография

Сайрусу судьбой было предначертано величие, так как с ранних лет он демонстрировал сочетание природного таланта и честолюбия, часто присущее лидерам. Безжалостно пробивая себе дорогу к вершине, Сайрус стал молодым и деятельным Первым в Круге. Хотя со временем его блеск померк под давлением огромного эго и алчности, Сайрус остался магом впечатляющей мощи.

» Сайрус – вражеский герой в 3й кампании оригинальной игры (С3М3 и С3М4).

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Призрачная удача

Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Волшебное зеркало

Каждое заклинание противника, наносящее урон или накладывающее проклятие, имеет шанс отразиться в другую цель, включая существ врага.

Стартовая армия и заклинания

Гремлины: 20-29

Каменные горгульи: 8-11

Железные големы: 0-3

Снятие чар

Великая орда

Аргат - *Ищейка*

Повелители Орды

Дальность перемещения героя увеличивается на 1% за каждые три уровня героя. Штраф за прохождение по пересеченной местности снижается на 2% за каждый уровень героя.

3 0 0 1

Биография

Аргат прозвали невидимой и беспощадной. Она с детства занимается охотой и так искусна в выслеживании дичи, что ее клан никогда не знал голода. В пору жестоких холодов Года Долгого Мороза, она перебила множество йети, приходивших к зимним стойбищам в поисках пищи. Затем, идя по следам одного из выживших, она обнаружила их стаю - тридцать семь особей - и за неделю перебила всех. Она привычна к дальним и быстрым странствиям по любой местности, и войска, следующие за ней, всегда движутся быстрей обычного.

Навыки и умения

Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы логистики

Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 10%.

Нахождение пути

Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Орочьи воины: 0-4

Гаруна - *Пьющий кровь*

Повелители Орды

Каждый убитый отряд противника (включая призванные войска) повышает нападение всех существ в армии героя на +1 за каждые шесть уровней героя.

3 0 0 1

Биография

Бывают времена, когда среди орков появляются воины, особенно склонные к наследию их предков-демонов — Гневу крови. Шаманка, мать Гаруны, продолжала приносить ритуальные жертвы, уже будучи на сносях, и Гаруна пришла в мир посреди кровавой и яростной церемонии. Неудивительно, что она стала одной из знаменитых Пьющих кровь, и всякий раз, когда гибнет отряд вражеских войск, она сама и ее воины еще больше усиливают натиск.

Навыки и умения

Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Стрельба

Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Орочьи воины: 0-4

Гошак - *Клинок хана*

Повелители Орды

Убийцы, палачи и вожаки в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

3 0
0 1

Биография

Среди орков мало прирожденных вожаков, поскольку чтобы получить их уважение, надо быть не только отважным и умным, но и жестоким. Гошак же необычный вождь: даже остальные предводители прислушиваются к его мнению. В пору великой засухи Года Пыльных Полей он провел непрочный союз семи племен шестимесячным походом через пустыню, огонь, нападения бешеных зверей, войну с отступниками-гномами и внезапные наводнения. Он - вождь среди вождей, и под его началом орки сражаются с особым рвением.

Навыки и умения

Развитый гнев крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать второго уровня Гнева Крови.

Подмога

Связывает героя с одним из отрядов в его армии по выбору. Когда этот отряд на кого-то нападает, герой атакует эту же цель. При вычислении урона считается, что уровень героя больше на 3, а его атака с вероятностью 40% наносит двойной урон. Герой тратит только половину своего хода на использование умения.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Убийцы: 1

Киган - *Король гоблинов*

Повелители Орды

Количество гоблинов в армии героя еженедельно увеличивается на число, равное уровню героя. Если в армии нет улучшенных гоблинов, то к ней присоединяются обычные гоблины, а если есть - то и присоединяются улучшенные (причем, чаще - трапперы). Вероятность того, что гоблины предадут героя, уменьшается на 1% за уровень героя.

3 0
0 1

Биография

Упоминать о межрасовом скрещивании среди орков - табу. Однако каким-то образом на свет появился подвид, в котором смешалась орочья и гоблинская кровь. Его представители стали среди гоблинов правящей династией. Киган и его сородичи мельче, чем орки, и умнее, чем гоблины; в них сочетаются самые опасные черты обоих народов. Гоблины готовы драться за него и гораздо менее склонны бежать с поля боя, если удача повернется спиной.

Навыки и умения

Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Сбор войск

Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Гоблины: 25-37

Гоблины: 25-37

Тележка с боеприпасами

Краг - *Нарушитель*

Повелители Орды

В самом начале боя этот герой может провести одну особую атаку ближнего боя. Кроме того, все его атаки наносят на +5% больше урона за каждый уровень героя.

Биография

3 0 0 1

Крага называют «Сухим Громом». Такое часто бывает в степи: молнии неожиданно прорезают чистое небе, на котором нет ни единой тучи. Впервые он получил это прозвище, когда его противник по поединку лишился оружия и вылетел за пределы круга, не успев еще даже прокричать ритуальный вызов. Порывистый и агрессивный даже по орочьим меркам, он бросается в битву, когда его собственные войска еще не готовы к ней.

Навыки и умения

Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Боевое безумие

Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Орочьи воины: 0-4

Тилсек - *Кулак Хана*

Повелители Орды

Орочьи бойцы, воины и вармонгеры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

3 0 0 1

Тилсек! При звуке этого имени воины орков склоняют головы, и в их глаза вспыхивает огонь. Он вырос в гордой воинской семье и первого волка убил в шесть лет от роду. Под его началом орки громили тяжеловооруженные караваны работорговцев из Свободных Городов и развешивали их тела вдоль главных торговых путей в знак предупреждения. Он - защитник простых орков, и бойцы стараются превзойти друг друга в бою и заслужить слово похвалы от этой живой легенды.

Навыки и умения

Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы управления машинами

Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 30%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

Сила против магии

В сражении понижает Колдовство противника на половину Колдовства варвара.

Стартовая армия и заклинания

Орочьи воины: 5-7

Орочьи воины: 5-7

Орочьи воины: 5-7

Баллиста

Хаггеш - *Вожак кентавров*

Повелители Орды

Кентавры, кочевые кентавры и боевые кентавры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого. Кроме того, в начале боя их стартовая позиция на АТВ-шкале увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

3 0
0 1

Биография

Хаггеш — сирота, племя кентавров подобрало ее, когда она скиталась в степях близ Кутага в Год Высоких Трав. Выросшая среди кентавров, она стала их предводителем, и легионы полуконей под ее началом быстрей, надежней и опасней для врага.

Навыки и умения

Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Память нашей крови

Все существа Великой орды в армии героя получают в начале боя случайное количество очков ярости от 50 до 100 (кратное 10).

Стартовая армия и заклинания

Кентавры: 8-11

Кентавры: 8-11

Кентавры: 8-11

Шак'Карукат - *Укротитель виверн*

Повелители Орды

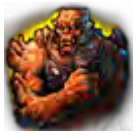
Виверны, темные виверны и пао-каи в армии героя получают +2 единицы жизни за каждый уровень героя, начиная с первого.

3 0
0 1

Биография

Как правило, орки стараются, чтобы их дети были отважными и дикими, но Шак'Карукат превзошел их всех. Еще подростком он был неуправляем, и племя опасалось, что дело кончится изгнанием. Спасла его случайная встреча с торговцем вивернами. Пораженный силой и жестокостью этих зверей, он обратил все свои силы на то, чтобы научиться с ними управляться и сделать их еще сильней. В страхе дело или в привязанности — непонятно, но факт в том, что его виверны здоровей и дольше живут в бою.

Навыки и умения



Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Стойкость

Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Орочьи воины: 0-4

Великая орда. Герои кампаний

Готай - *Военачальник*

Повелители Орды

Все боевые кличи потребляют на 1 ману меньше изначально и еще на одну меньше за каждые четыре уровня героя. Кроме того, они дают на 1 единицу ярости больше за каждый уровень героя.

3 1
0 1

Биография

Юный многообещающий вождь Готай отличается от прочих орков мрачным характером. Он разделяет общее чувство верности клану, но в то же время до предела — почти до безумия — предан Кураку, вождю, усыновившему его, когда его родителей убили йети. Но со смертью Курака Готай должен сам найти свое место в мире. Учитывая его способности, место это, скорее всего, будет высоким.

» Готай - главный герой 2й кампании «Повелителей Орды» («В честь отцов наших»). Он также появляется в последней миссии 3й кампании («Великолепный уход»).

Навыки и умения

Развитый гнев крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать второго уровня Гнева Крови.

Основы боевого клича

Время наступления следующего хода героя после использования боевого клича снижается на 10%.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Орочьи воины: 0-4

Слово вождя

Сборный клич

Куджин - *Охотник на демонов*

Повелители Орды

Если в бою участвуют демонические существа, войска героя быстрее набирают очки ярости.

3 0
0 1

Биография

Куджин — шаманка, провидящая пути Матери-Земли и Отца-Неба, что позволяет ей предсказывать будущее и творить могучие заклятия. Но ко всему этому надо добавить природный ум и дипломатические способности Куджин, делающие ее уважаемым лидером. Она тактична, мудра и многознающа, и орки говорят, что единственный ее недостаток — отсутствие чувства юмора...

» Куджин появляется во 2й кампании «Повелителей Орды» («В честь отцов наших»), и также в последней миссии 3й кампании («Великолепный уход»).

Навыки и умения

Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Начальное образование

Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Память нашей крови

Все существа Великой орды в армии героя получают в начале боя случайное количество очков ярости от 50 до 100 (кратное 10).

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Орочьи воины: 0-4

Палатка первой помощи

Кунъяк - *Клинок хана*

Повелители Орды

Убийцы, палачи и вожаки в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

3 0
0 1

Биография

Куньяк, сын искусственно созданной расы, возмущен тем, как приходится жить его народу. Маги обращаются с орками, как с рабами, видя в них живых существ не больше, чем в своих големах, и орки не могут больше терпеть. Куньяк мечтает о чем-то ином, о том, как найдет место, которое станет для орков родиной, и они будут жить и умирать свободными. Он уверен, что единственная надежда для его народа это воплотить мечту в реальность.

» Кунъяк - главный герой однопользовательских сценариев «Чаша грома» и «Боевой клич свободы» аддона «Повелители Орды».

Навыки и умения

Развитый гнев крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать второго уровня Гнева Крови.

Подмога

Связывает героя с одним из отрядов в его армии по выбору. Когда этот отряд на кого-то нападает, герой атакует эту же цель. При вычислении урона считается, что уровень героя больше на 3, а его атака с вероятностью 40% наносит двойной урон. Герой тратит только половину своего хода на использование умения.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 30

Шаманки: 12

Убийцы: 3

Курак - *Пьющий кровь*

Повелители Орды

Каждый убитый отряд противника (включая призванные войска) повышает нападение всех существ в армии героя на +1 за каждые шесть уровней героя.

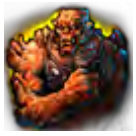
3 0
0 1

Биография

Курак, вождь обращенного в рабство народа, не остановится ни перед чем: он пойдет на применение силы, на любую хитрость или жестокость. Для него вопрос лишь в результате, нет ничего такого, что он сочтет неприемлемым, лишь бы оно вело к тому будущему, что он видит для орков. Он убежден, что другие расы и народы всегда будут стараться преследовать и порабощать орочьи племена, и полагает: лучшая защита это нападение.

» Курак - главный герой кампании-пролога «Повелителей Орды» («Ярость племен»).

Навыки и умения



Основы гнева крови

Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Стартовая армия и заклинания

Гоблины: 25-37

Кентавры: 8-11

Орочьи воины: 0-4

Баллиста

Инферно

Аластор - *Похититель разума*

Усиливается заклинание "Рассеянность". Оно помимо обычного эффекта уменьшает запас маны жертвы на 1 за каждый уровень героя.

Биография

Свои навыки управления разумом Аластор показал в нежном возрасте, когда его детские враги внезапно шагнули в поток лавы. Довольный столь рано открывшимся талантом Аластора, Властелин разрешил ему обучаться искусству управления разумом с мастерами Шио и позднее в землях Асхана. Благодаря искусству Аластора, загипнотизированные его взглядом вражеские войска часто переходили на сторону демонов.

2 1
0 2

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы чародейства

Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 10%.

Восполнение маны

Ежедневное восполнение маны удваивается (20% от максимального количества вместо 10%).

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Рассеянность

Грок - *Скороход*

Дальность перемещения героя увеличивается на 5% плюс 1% за каждые четыре уровня героя. Стоимость заклинания "Телепорт" снижается в два раза.

Биография

Грок сделал стремительную карьеру при дворе Властелина благодаря двум вещам: своей врожденной неутомимости во время походов и любви Властелина к охоте. Теперь Грок является распорядителем кровавых охотничьих забав своего сюзерена. И Властелин знает, что если какое-то дело требует немедленного и скорого решения, то лучшей кандидатуры, чем Грок, ему не найти.

2 1
0 2

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы логистики

Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 10%.

Нахождение пути

Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Телепорт

Грол - *Хозяин гончих*

Адские гончие, церберы и огненные гончие в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

2 1
0 2

Биография

Где бы ни появился Грол, его всегда окружает свора адских гончих или церберов. Это единственные создания, к которым Грол проявляет симпатию и которых защищает, как если бы они были его семьей. Некоторые осмеливаются подшучивать, что они и есть его семья, однако тех, кто заходит в своих шутках слишком далеко, любимцы Грола мгновенно рвут на части.

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Сильная магия Хаоса

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса четвертого круга. Магия Хаоса работает еще эффективнее.

Стартовая армия и заклинания

Адские гончие: 4-5

Адские гончие: 4-5

Адские гончие: 4-5

Джезебет - *Искушение*

Суккубы, демонессы и искусительницы в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

2 1
0 2

Биография

Джезебет по праву гордится своим высоким положением в рядах демонов, достигнутым благодаря талантам искусительницы. Поклоняясь ее примеру, ее последователи из числа суккуб учатся пленять и убивать во славу Властелина так же, как она.

» Джезебет – главный герой в однопользовательском сценарии «Последний полет Сокола» оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы чародейства

Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 10%.

Мудрость

Позволяет герою выучить заклинания третьего круга вне зависимости от достигнутого уровня в конкретной школе магии.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Суккубы: 1

Палатка первой помощи

Дэлеб - *Железная дева*

Выпущенный из баллисты снаряд при попадании разрывается, как огненный шар (эффект аналогичен применению заклинания «Огненный шар»). Параметр «Колдовство», используемый при расчете урона от «Огненного шара», увеличивается на +1 ед. за каждые пять уровней героя.

2 1
0 2

Биография

Дэлеб — одна из генералов, которым было поручено сделать тюрьму Кха-Белеха удобнее. Она преуспела, придумав сложные машины. Дэлеб верит только своим механизмам, а не переменчивым демонам, чья лояльность основана на страхе перед ее машинами и страхе за свои жизни. За это завистники называют ее Мясорубкой.

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Развитое управление машинами

Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 40%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает, вдобавок она приобретает способность снимать отрицательные эффекты 1-го уровня. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 2 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 200 единиц.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Тележка с боеприпасами

Баллиста

Марбас - *Разрушитель заклинаний*

Все существа в армии героя получают магическое сопротивление 5% плюс 1% за каждый уровень героя.

2 1
0 2

Биография

Много лет Марбас был предводителем культа демонов в землях магов. Несмотря на то недоверие, что окружало его среди магов-отступников, Марбас не терял времени зря, и теперь среди демонов есть три полководца, способных наделять свои войска значительным сопротивлением к магическому воздействию. Это Марбас, Вайер и... Властелин.

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Отражение

Урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15%.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Ниброс - *Избранник Хаоса*

Удача героя и всех его войск увеличивается на 1. Вражеский герой не может использовать в бою способность "Тактика".

2 1
0 2

Биография

Ниброс, который провел в сражениях больше времени, чем любое другое существо из глубин Шио, утверждает, что его успех обеспечивают две вещи: удача и непредсказуемость. Поверженные враги подтвердят, что силы Хаоса на его стороне, а фортуна служит его нуждам. Определенно Ургаш благословил его.

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Нимус - *Привратник*

Число существ, призываемых "Открытием врат", увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

2 1
0 2

Биография

Увидев, как были вырезаны король Алекс и его рыцари во время Войны Затмения, Нимус решил, что тактика подавляющего большинства — залог победы. Именно поэтому значительную часть своей жизни Нимус посвятил исследованию Адских Врат и добился поразительных результатов — теперь к нему прибывает значительно больше войск, чем к другим полководцам.

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Призрачная удача

Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Магическое сопротивление

Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Инферно. Герои кампаний

Аграил - *Аура скорости*

Инициатива всех существ в армии героя увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

2 1
0 2

Биография

Аграил стремительно возвысился среди демонов и стал правой рукой Властелина Демонов. Враги Аграила считают его безрассудным и чрезмерно амбициозным, но сдержанная агрессия Аграила сделала его уважаемым полководцем. Он станет атаковать, лишь когда представится хорошая возможность, и без колебаний пойдет на риск, когда впереди ждет соответствующая награда.

» Аграил - главный герой 2й кампании оригинальной игры («Поклоняющийся») и однопользовательского сценария «Испытание Аграила» аддона «Повелители Орды». Он также главный вражеский герой в 5й миссии 1й кампании («Закат короля»).

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Боевое безумие

Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Карающий удар

Биара - *Привратник*

Число существ, призываемых "Открытием врат", увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

2 1
0 2

Биография

Вероятно, наиболее опасное оружие Властелина Демонов - Биара - это суккуб невероятной силы. Благодаря природному дару и жесткой, даже жестокой самодисциплине, ее способность к совращению, шпионажу и убийствам стала непревзойденной даже по меркам Шио. Когда начинаются по-настоящему серьезные проблемы, Кха-Белех обращается к Биаре.

» Биара - вражеский герой в кампаниях оригинальной игры (C5M1, C5M4 и C6M5). Кроме того, она является финальным вражеским героем в 4й миссии 3й кампании «Повелителей Орды» («Великолепный уход»).

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Призрачная удача

Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Магическое сопротивление

Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Вайер - *Разрушитель заклинаний*

Все существа в армии героя получают магическое сопротивление 5% плюс 1% за каждый уровень героя.

2 1
0 3

Биография

Много лет Вайер был предводителем культа демонов в землях магов. Несмотря на то недоверие, что окружало его среди магов-отступников, Вайер не терял времени зря, и теперь среди демонов есть три полководца, способных наделять свои войска значительным сопротивлением к магическому воздействию. Это Вайер, Марбас и... Властелин.

» Вайер – вражеский герой в кампаниях оригинальной игры (C2M2 и C4M5). Также за него можно играть в однопользовательском сценарии «В поисках силы» дополнения «Владыки Севера».

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Отражение

Урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15%.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Волшебный кулак

Палатка первой помощи

Властелин - *Аура скорости*

Инициатива всех существ в армии героя увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

2 1
0 2

Биография

» Властелин – финальный вражеский герой в последней миссии последней кампании оригинальной игры («Надежда Зехира»).

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Боевое безумие

Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Гвард - *Похититель разума*

Усиливается заклинание "Рассеянность". Оно помимо обычного эффекта уменьшает запас маны жертвы на 1 за каждый уровень героя.

Биография

Несколько храбрых, (а теперь еще и мертвых), людей сказали, что Гвард «не совсем демон». Любой, кто взглянет в его вытянутые зрачки, может подумать так же. Но лучше не говорить этого вслух — Гвард может жестоко наказать обидчика, отняв у него магическую силу.

2 1
0 2

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель разума

Распространяет эффект заклинаний «Замедление» и «Рассеянность» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

Рассеянность

Орландо - *Аура скорости*

Повелители Орды

Инициатива всех существ в армии героя увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

Биография

Орландо не просто один из повелителей демонов. Когда Аграил предал Властелина, а Биара отправилась подрывать устои Империи Грифона и ее союзников, он оказался тем самым верным слугой, которому Кха-Белех поручил сеять раздоры и набирать почитателей среди некромантов, магов и в Свободных Городах. Привлекательный в своей безнравственности и соблазнительный в зверстве, Орландо завоевал высокое место в жестокой иерархии Шио.

4 2
2 3

» Орландо в виде демона - вражеский герой в 5-й миссии 1-й кампании «Повелителей Орды» («Сердце Тьмы»).

Навыки и умения

Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Основы управления машинами

Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 30%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

Стартовая армия и заклинания

Бесы: 16-23

Демоны: 9-11

Адские гончие: 0-3

В кампаниях вы также встретитесь с героями:
» **Эразиал:** у него лицо Аластора, а навыки, умения и специализация Грока.

Лесной Союз

Анвэн - *Меч Силанны*

Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят при любой атаке (даже если не сработал критический удар) по заклятому врагу на 2% больше урона за каждый уровень героя.

0 1
2 2

Биография

Анвэн защищает леса и все, что в них живет, с рвением, выделяющимся даже на фоне стараний остальных эльфов. Уйдя в непроходимые леса Ироллана, она заботится о них и стала их признанным защитником. Горе врагу, который повредит лесу — когда Анвэн идет на войну, сама Силанна сражается на ее стороне, а ее ярость, словно буря, сметает тех, кто причиняет вред всему, что она любит.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Отражение

Урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15%.

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Эльфийские лучники: 0-2

Вингаэль - *Стремительный боец*

В начале боя стартовая позиция каждого отряда в армии героя на АТВ-шкале увеличивается на 1% за каждый уровень героя (то есть выше вероятность того, что войска Вингаэля начнут ходить первыми).

0 1
2 2

Биография

В молодости Вингаэль был охотником, но ненависть к тем, кто стремится разрушить его страну, превратила его в воина. Но в его поведении остались охотничьи повадки: он расставляет капканы, использует засады и ловчие ямы. Кроме того, он мастерски использует разведчиков. Вряд ли у кого-то получится застать войска Вингаэля врасплох.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Эльфийские лучники: 0-2

Винраэль - *Боевая закалка*

Весь опыт, получаемый героем в боях, увеличивается на 2% за каждый его уровень.

0 1
2 2

Биография

Винраэль - очень ценный командир Лесного Союза. Во-первых, он очень наблюдателен. Во-вторых, он провел в боях больше времени, чем любой другой эльфийский воин. О родах войск, тактике и ландшафтах он знает все, а его ясный аналитический ум позволяет быстро учиться на ошибках - как своих, так и вражеских.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Начальное образование

Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Притяжение магии

Умение, которое увеличивает максимально возможный запас маны на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Эльфийские лучники: 0-2

Гильраэн - *Мастер клинка*

Танцующие с клинками, танцующие со смертью и танцующие с ветром в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

0 1
2 2

Биография

Весьма щепетильный в вопросах чести, Гильраэн долго и тщательно изучал стили эльфийского фехтования. Он стал известным мастером клинка и требовательным учителем искусства танцующих с клинками. Его точность, дисциплинированность и энергия вдохновляют его бойцов, когда он ведет их в бой.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Отражение

Урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15%.

Стартовая армия и заклинания

Танцующие с клинками: 5-7

Танцующие с клинками: 5-7

Танцующие с клинками: 5-7

Дираэль - *Королева роя*

Усиливается заклинание "Призыв осиного роя". Урон увеличивается на 5% за каждый уровень героя, а отброс по АТВ-шкале - на 2% за каждые три уровня героя.

0 1
2 2

Биография

Еще в детстве Дираэль нравились осы, шмели, медовые пчелки. Она так полюбила их, что, став друидом, изучила их жизнь и раскрыла их тайны. И когда ей пришлось отправиться на войну, рои ее любимых существ последовали за ней, чтобы жалить врагов и наводить на них страх.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы магии Призыва

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель чар

Действие заклинаний «Призыв феникса» и «Призыв элементалей» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Эльфийские лучники: 0-2

Призыв осиного роя

Ильфина - *Дитя единорога*

Единороги, боевые единороги и светлые единороги в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

0 1
2 2

Биография

В юности Ильфину поймали работорговцы темных эльфов, однако ей удалось избежать печальной судьбы благодаря единорогу. С того дня она поклоняется этим таинственным обитателями леса и посвятила свою жизнь работе с ними. Никто не понимает их лучше, чем Ильфина, и ее знание позволяет ей максимально эффективно использовать в бою скорость и силу единорогов.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы магии Света

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Света третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Дарующий благословение

Распространяет эффект заклинания «Божественная сила» на все отряды армии героя и расширяет область действия заклинания «Снятие чар» до размера 4x4, но удваивает количество маны, расходуемой на эти заклинания. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Единороги: 1

Палатка первой помощи

Оссир - *Искусный охотник*

Эльфийские стрелки, мастера лука и лесные стрелки в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

0 1
2 2

Биография

Оссир - опытный следопыт и мастер лука. Вероятно, он - лучший стрелок в нации, известной своими талантами в искусстве стрельбы. Командиры Оссира всегда его уважали, поэтому неудивительно, что, когда король Аларон подыскивал офицеров, выбор пал на Оссира, хотя последний с удовольствием остался бы в своих любимых лесах. Однако все сомнения развеялись после его первого сражения, когда войска под его руководством получили явное преимущество.

» Оссир – главный герой в однопользовательском сценарии «Слеза для Оссира» оригинальной игры.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Призрачная удача

Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Магическое сопротивление

Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Стартовая армия и заклинания

Эльфийские лучники: 3-4

Эльфийские лучники: 3-4

Эльфийские лучники: 3-4

Таланар - *Эльфийская ярость*

Танцующие с клинками, эльфийские стрелки и друиды, а также все их улучшенные версии, получают способность "Ярость".

0 1
2 2

Биография

Таланар - единственный, кто пережил смертоносные атаки в День Слез Огня. Вид сотен умирающих сородичей потряс молодого воина и наполнил его неугасимой яростью, которая вспыхивает каждый раз, когда его братья умирают. Его стремление отомстить столь велико, что распространяется на всех, кто с ним рядом, и чем большие потери несут его войска, тем злее он становится.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Сбор войск

Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Эльфийские лучники: 0-2

Баллиста

Лесной Союз. Герои кампаний

Аларон - *Эльфийская ярость*

Танцующие с клинками, эльфийские стрелки и друиды, а также все их улучшенные версии, получают способность "Ярость".

0 1 2 2

Биография

Все эльфы почитают идеалы Гармонии, Аларон же дошел до того, что начал рассматривать своих врагов как необходимый и ценный противовес. Хотя эта философия и хороша в космических масштабах, она вызывает большие трудности, если вождь часто прощает и оставляет в живых атакующих. Понимая необходимость уничтожать других для сохранения своего королевства, Аларон, тем не менее, избегает этого, когда возможно.

» Аларон появляется только в скриптовых роликах в кампаниях оригинальной игры.

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Сбор войск

Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Эльфийские лучники: 0-2

Баллиста

Тиеру - *Стремительный боец*

Повелители Орды

В начале боя стартовая позиция каждого отряда в армии героя на АТВ-шкале увеличивается на 1% за каждый уровень героя (то есть выше вероятность того, что войска Вингаэля начнут ходить первыми).

0 1 2 2

Биография

Тиеру - друид, служащий на благо своего народа. Его ценят за верность и преданность. Он полон решимости делать то, что должно, и не сомневается: если он сойдет с пути праведности - Силанна предупредит его. Тиеру известен тем, что, в отличие от большинства эльфов, считает достойными защиты не только леса своей родины, но и весь мир.

» Тиеру - главный герой однопользовательского сценария «Дни пламени» аддона «Повелители Орды».

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Дриады: 10

Танцующие с клинками: 16

Файдаэн - *Безжалостные стрелы*

*В начале каждой битвы все стрелки Лесного Союза автоматически делают выстрел по отряду с самым низким уровнем во вражеской армии. Если отрядов одного уровня несколько, то выбирается тот, который расположен последним в окне армии. Нанесенный урон зависит от уровня героя. Лучники и друиды будут наносить 20%+Уровень_Героя*2% своего обычного урона; в случае лучников он будет разделен на два выстрела. Урон учитывает все факторы: штраф за расстояние, умения "Стрельба" и "Уклонение", удачу, артефакты и т.п.*

0 1
2 2

Биография

Обученный быть скорее дипломатом и поэтом, нежели воином, Файдаэн чувствует себя в рукопашном бою менее комфортно, чем большинство его братьев. Он предпочитает бить быстро и сильно, но с расстояния. Его любимая тактика — сначала ослабить противника ливнем хорошо нацеленных стрел.

» Файдаэн – главный герой 5й кампании оригинальной игры («Рейнджер»). Он также появляется в последних трех миссиях 6й кампании. Кроме того, за него можно играть в однопользовательском сценарии «Новые враги» дополнения «Владыки Севера».

Навыки и умения

Мститель (новичок)

Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Феи: 10-14

Танцующие с клинками: 5-7

Эльфийские лучники: 0-2

Тележка с боеприпасами

Лига Теней

Вайшан - *Черная рука*

Лазутчики, ассасины и ловчие в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

1 3
0 1

Биография

Вайшан известен безрассудными вылазками в Ироллан, где он развлекается, устраивая охоту на своих светлых сородичей. Предмет его гордости — ожерелье из эльфийских ушей, которое он носит на шее. Причина его ненависти неизвестна, но его воины разделяют ее. Отправиться на охоту в земли эльфов вместе с Вайшаном — большая честь для темных лазутчиков и ассасинов, которые из кожи вон лезут, чтобы заслужить благосклонность своего командира.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Призрачная удача

Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Солдатская удача

Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Лазутчики: 7-10

Лазутчики: 7-10

Огненная ловушка

Иранна - *Кровавая госпожа*

Бестии, фурии и мегеры в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

1 3
0 1

Биография

Где бы ни появилась Иранна, за ней всегда следует свита обожателей, превозносящих ее красоту. Но за прекрасной внешностью прячется изощренный ум, который не стесняется использовать привлекательность ради своих целей. И хотя Иранна не раз отправляла на смерть сотни своих последователей ради победы, это не ослабило лояльность ее воинов.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Начальное образование

Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Притяжение магии

Умение, которое увеличивает максимально возможный запас маны на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Бестии: 3

Бестии: 3

Бестии: 3

Замедление

Ирбет - *Темный мистик*

Усиливается способность "Темный ритуал". Она позволяет герою восполнять ману выше её максимального значения: дополнительно дается 2 маны за каждый уровень героя.

1 3
0 1

Биография

Уже когда Ирбет была ребенком, ее отличала необычайная способность к концентрации. Как и многие ее сородичи, Ирбет была обучена искусству убивать, а ее талант позволял ей накапливать больше магической энергии, чем обычным магам. Ночь перед важной битвой Ирбет часто проводит без сна, погружаясь в долгую медитацию.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Темный ритуал

Особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, и тем самым восполняет свой запас маны. Может проводиться только с начала дня.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Магическая стрела

Кифра - *Рабовладелец*

Минотавры, минотавры-стражи и минотавры-надсмотрщики в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

1 3
0 1

Биография

Кифра — одна из самых состоятельных героинь Игг-Шайла. Причина ее богатства ни для кого не является секретом — многочисленные рабы-минотавры. Они не только залог ее процветания, но и основа ее армии, в которую Кифра отбирает только самых сильных и яростных воинов, прошедших суровую школу гладиаторских боев.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Управление казной

Герой ежедневно приносит в казну 250 золотых.

Стартовая армия и заклинания

Минотавры: 3-4

Минотавры: 3-4

Минотавры: 3-4

Ледяная глыба

Летос - *Отравитель*

Каждый отряд противника может вступить в бой уже отравленным (под заклинанием "Чума"). Вероятность этого отравления равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

1 3
0 1

Биография

Летос прославился своим умением побеждать врага до начала битвы. Еще во время войны за Подземелья немало вражеских воинов пало от болезней, насылаемых Летосом. Теперь, в мирное время, он несколько утратил свои способности, но нет сомнения, что, вновь встав во главе армии, он вернет себе свою смертоносную способность.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Чума

Синитар - *Катализатор*

Количество маны, потребляемой усиленными заклинаниями, уменьшается на 5% + 1% за каждый уровень героя с округлением вниз.

1 3
0 1

Биография

Чернокнижники Игг-Шайла — темные и мрачные колдуны, а Синитар выделяется даже среди них. Мощь ему придает умение не только творить заклинания, но и расходовать на них значительно меньше маны. Никто не знает, как он приобрел эту способность, но уродливые шрамы на его лице говорят о некоем жестоком соглашении с драконами.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы магии Хаоса

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Волна Аркан

Герой получает возможность применять усиленные заклинания. Такие заклинания наносят на 50% больше урона, но расходуют вдвое больше маны.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Магическая стрела

Соргалл - *Заводчик ящеров*

*Увеличивается урон от особой атаки наездников "Укус ящера". Эта особая атака наносит урон, равный 110%+0,5%*Уровень героя относительно урона, наносимого обычной атакой наездников (у других героев способность наездников наносит 50% урона от обычной атаки).*

1 3
0 1

Биография

Секрет многочисленных побед Соргала — в его особом отношении к ящерам, несущим на своих спинах темных эльфов. Например, перед каждым боем Соргал морит их голодом, и ящеры, привыкшие к сырому мясу, остервенело кусают находящегося рядом врага, нанося ему дополнительный урон.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Боевое безумие

Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Ускорение

Эрин - *Шабаш ведьм*

У сумеречных ведьм, владычиц тени и хозяек ночи есть шанс сделать выстрел по цели заклинания героя. Вероятность такого выстрела равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

1 3
0 1

Биография

Эрин - настоящая дочь легендарной королевы Туидханы. Хотя сама Эрин не выставляет напоказ свою родословную, предпочитая, чтобы ее судили по впечатляющим способностям, сумеречные ведьмы поддерживают ее атаки с фанатичной яростью.

» Эрин – главный герой однопользовательского сценария «Вызов» оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы магии Хаоса

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Молния

Тележка с боеприпасами

Лига Теней. Герои кампаний

Агбет - *Темный мистик*

Повелители Орды

Усиливается способность "Темный ритуал". Она позволяет герою восполнять ману выше её максимального значения: дополнительно дается 2 маны за каждый уровень героя.

1 3
0 1

Биография

Агбет — дитя жестокого народа, жившего в сложные времена. Отделенный от светлых эльфов, он попал в подземелья и ввязался в войну темных эльфов и гномов. Агбет не из тех, кто поддается страху; он действует с холодной уверенностью и не стесняется в выборе средств. Даже по меркам темных эльфов - а это о многом говорит.

» Агбет - главный герой однопользовательского сценария «Око за око» аддона «Повелители Орды».

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Темный ритуал

Особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, и тем самым восполняет свой запас маны. Может проводиться только с начала дня.

Стартовая армия и заклинания

Ассасины: 35

Фурии: 22

Минотавры-стражи: 8

Магическая стрела

Илайя - *Темный мистик*

Владыки Севера

Усиливается способность "Темный ритуал". Она позволяет герою восполнять ману выше её максимального значения: дополнительно дается 2 маны за каждый уровень героя.

1 3
0 1

Биография

Илайя — Хранительница Закона темных эльфов в клане Заклейменных Тенью. Ее жизнь - это религиозное служение, набожность и обучение магии драконов. Уважаемая владычица, облеченная властью, она предана лишь Малассе. У Илайи нет боевого опыта, однако она полагается на надежную поддержку своих сестер — сумеречных ведьм и владычиц тени Игг-Шайла.

» Илайя - главный герой 3й кампании «Владык Севера» («Задание Илайи»). Также она появляется в последней миссии 3й кампании «Повелителей Орды» («Великолепный уход»).

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Темный ритуал

Особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, и тем самым восполняет свой запас маны. Может проводиться только с начала дня.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Тележка с боеприпасами

Раилаг - *Ужасающий*

Инициатива всех существ в армии противника снижается на 1% за каждый уровень героя.

Биография

Прошлое Раилага покрыто мраком. И, хотя он последователен и беспощаден в битве, его планы и тактика держатся в таком же секрете, как и личная биография. Поскольку он часто предугадывает действия соперников, последние колеблются при принятии решений, сойдясь с ним в сражении.

1 3
0 1

» Это – Раилаг из оригинальной игры. Он – главный герой 4й кампании («Чернокнижник»). Он также появляется в последних двух миссиях 6й кампании (С6М4 и С6М5).

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Стойкость

Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Замедление

Раилаг - *Повелитель инициативы*

Владыки Севера

Инициатива всех существ в армии героя увеличивается на 1% за каждый уровень героя. Инициатива всех существ в армии противника снижается на 1% за каждый уровень героя.

Биография

Прошлое Раилага покрыто мраком. И, хотя он последователен и беспощаден в битве, его планы и тактика держатся в таком же секрете, как и личная биография. Поскольку он часто предугадывает действия соперников, последние колеблются при принятии решений, сойдясь с ним в сражении.

1 3
0 1

» Это – Раилаг из «Владык Севера». Он появляется в 4й миссии 3й кампании («Драконы»).

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Ранлит - *Заводчик ящеров*

Повелители Орды

*Увеличивается урон от особой атаки наездников "Укус ящера". Эта особая атака наносит урон, равный 110%+0,5%*Уровень героя относительно урона, наносимого обычной атакой наездников (у других героев способность наездников наносит 50% урона от обычной атаки).*

1 3
0 1

Биография

Ранлит ведет свою родословную со дня зарождения расы темных эльфов; со времен Подгорной войны. Из-за гномов род Ранлит дважды стоял на грани уничтожения. Подобное не забывается - и теперь Ранлит ищет способ отомстить гномам и всем их приспешникам.

» Ранлет - вражеская героиня в 3-й миссии 4-й кампании «Повелителей Орды» («Великолепный уход»).

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Боевое безумие

Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Ускорение

Тралсай - *Темный мистик*

Владыки Севера

Усиливается способность "Темный ритуал". Она позволяет герою восполнять ману выше её максимального значения: дополнительно дается 2 маны за каждый уровень героя.

1 3
0 1

Биография

Немногие из клана Суровых сердец уцелели после того, как Раилаг покончил с ним. Среди нескольких выживших оказался Тралсай. Он вел себя достаточно сдержанно во время Войны Королевы Изабель, чтобы выжить, однако после возвращения домой мысли о семье и желание отомстить стали разъедать его сердце. Медленно набирая силы, Тралсай ждал удобного момента, чтобы нанести удар. И вот представилась возможность...

» Тралсай – главный вражеский герой в 4й миссии 3й кампании «Владык Севера» («Драконы»).

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Темный ритуал

Особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, и тем самым восполняет свой запас маны. Может проводиться только с начала дня.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Шадия - *Танцующий в сумерках*

Отряды в армии героя получают от стрелковых атак на 2% меньше урона за каждый уровень героя.

Биография

1 3
0 1

Судьба не жаловала Шадию, последнюю выжившую в войнах с кланом Суровых Сердец. Всю свою жизнь она посвятила мести. Она обучалась любому искусству, которое могло бы помочь ее вендетте, пропадала месяцами, появляясь, только чтобы пересечься с еще одним врагом. Одна против сотен, Шадия преуспела в искусстве проникновения и уклонения, и нет среди чернокнижников более ловкой и смертоносной героини.

» Шадия – второй главный герой 4й кампании оригинальной игры («Чернокнижник»). Она появляется также в 4й миссии 6й кампании («Альянс»).

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Уклонение

Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Стартовая армия и заклинания

Лазутчики: 7-10

Бестии: 3

Минотавры: 0-2

Палатка первой помощи

В кампаниях вы также встретитесь с героями:
» **Сигриф:** у него лицо Синитара, а навыки, умения и специализация Ирбет.

Некрополис

Влад - *Воскреситель*

Усиливается заклинание "Поднятие мертвых". При расчете эффекта Колдовство увеличивается на Уровень_героя/5 с округлением вверх.

0 3
1 1

Биография

Влад считает, что почти все войска нежити обычно проигрывают своим живым противникам. Исходя из этого он предпочитает бросать в бой большие массы, а не заниматься точным планированием атак. Поэтому он особенно хорош в поднятии орд безмозглой нежити, которая может одолеть врага за счет своей численности.

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Призыва

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель жизни

Действие заклинаний «Волшебный кулак» и «Поднятие мертвых» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на 4 ед.).

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Поднятие мертвых

Дейдра - *Баньши*

Усиливается способность "Крик баньши". Ее применение будет снижать Удачу и Боевой дух на 2 (а не на 1). Инициатива все равно снижается только на 10%.

0 3
1 1

Биография

Дейдра была рьяным инквизитором Церкви Света в Священной Империи Грифона. Она провела долгие годы, охотясь на культистов-демонов в Свободных Городах Востока на границах территории Империи, и одинаково «очищала» невинных и виновных, боясь, что даже небольшие упущения в бдительности могут дать заразе распространиться. В конце концов, когда Дейдру пленили и подвергли смертельным пыткам, ее беспокойная душа была оживлена некромантами, которые жаждали ее знаний. Теперь, когда она обращена в некроманта, нет существа, живого или неживого, которое знало бы о криках больше, чем Дейдра.

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Крик баньши

Герою даруется способность взывать к смерти во время боя. У всех вражеских существ из плоти и крови боевой дух и удача уменьшаются на -1 ед., инициатива на 10%. Продолжительность эффекта в ходах - 2+0.25*Уровень героя.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Поднятие мертвых

Золтан - *Черный список*

Если противник сотворил заклинание, то оно может быть заблокировано (противник больше не сможет применять это заклинание до конца боя). Чем выше уровень Золтана, тем больше вероятность заблокировать заклинание. Чем выше уровень заклинания, тем сложнее его заблокировать.

0 3
1 1

Биография

Золтан — один из тех предводителей нежити, которые рассматривают магов как своих истинных врагов. Чтобы больше узнать о них, Золтан серьезно изучал тайную магию Серебряных Городов. Теперь он сочетает некромантию с волшебством, достигая необычных эффектов: например, когда противник использует заклинание, он забывает его до тех пор, пока Золтан не покинет поле боя.

Навыки и умения

Основы некромантии
Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Начальное образование
Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Разгадка тайного
Герой, владеющий этим умением, может выучить все заклинания, использованные в бою вражеским героем или вражеским существом. Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня. Кроме того, это умение позволяет заглянуть в инвентарь вражеского героя.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Поднятие мертвых

Каспар - *Бальзамировщик*

Палатка первой помощи исцеляет на 5 единиц жизни больше за каждый уровень героя. Урон от способности "Чумная палатка" также увеличивается.

0 3
1 1

Биография

Ранее Каспар был известным знахарем, умевшим врачевать самые страшные раны. Все дальше погружаясь в тайны жизни и смерти, Каспар решился на рискованный опыт, но он пошел не так, и Каспар оказался в царстве мертвых. Ныне Каспар стоит во главе армий нежити, но его главным оружием по-прежнему являются познания в анатомии.

Навыки и умения

Основы некромантии
Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы управления машинами
Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 30%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

Первая помощь
Умение, которое позволяет управлять палаткой первой помощи. Если в бою палатка была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у палатки первой помощи удваивается.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Поднятие мертвых

Палатка первой помощи

Лукреция - *Принцесса вампиров*

Вампиры, высшие вампиры и князья вампиров в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

0 3
1 1

Соблазненная и превращенная в некромантку самим Сандро, бывшая графиня немедленно проявила жажду крови и власти. Лукреция была талантливой куртизанкой при жизни, а бессмертие дало ей пару лишних веков для оттачивания природных талантов: умения плести интригу, обольщать, и предавать. Возведенная в ранг Принцессы Нежити, она стала духовным и (без)нравственным лидером для других вампиров, мечтающих повторить ее путь.

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы чародейства

Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 10%.

Восполнение маны

Ежедневное восполнение маны удваивается (20% от максимального количества вместо 10%).

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Вампиры: 1

Поднятие мертвых

Наадир - *Ловец душ*

Всякий раз, когда гибнет вражеский отряд, он на время боя заменяется группой дружественных привидений (1 существо за каждый уровень героя, но не выше численности погибшего отряда).

Биография

0 3
1 1

Наадир ненавидит мир плоти даже больше, чем другие некроманты. Он считает, что совершенством обладает только дух, очищенный от материальной оболочки. На поле боя его уникальные познания в мире духов позволяют захватывать души врагов и принуждать их сражаться на своей стороне.

» Надир – главный герой в однопользовательском сценарии «Беженец» оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Призыва

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Поднятие мертвых

Орсон - *Повелитель зомби*

Зомби, чумные зомби и гниющие зомби в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

0 3
1 1

Биография

Не обладая ни харизмой, ни лидерскими качествами, Орсон не способен вести войска, которые могут мыслить независимо. Чтобы его войска проявляли послушание, он провел годы, совершенствуясь в создании послушных зомби. «Все, что выше шеи, бесполезно», — заявляет некромант.

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Стойкость

Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Стартовая армия и заклинания

Зомби: 9-11

Зомби: 9-11

Зомби: 9-11

Поднятие мертвых

Равэнна - *Пожиратель душ*

Усиливается заклинание "Ослабление". Оно помимо обычного эффекта снижает защиту жертвы на 1 за каждые три уровня героя.

0 3
1 1

Биография

Пережив гражданскую войну, разделившую некромантов и магов Серебряных Городов, Равэнна увидела своими глазами, как разрушительно магия действует на нежить. Она посвятила себя поискам способов противостояния колдунам противника и научилась ослаблять как действие их атак, так и их защиту.

» Равэнна – главный герой в однопользовательском сценарии «Остров для одного» оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Хаоса

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Поднятие мертвых

Ослабление

Некрополис. Герои кампаний

Арантир - *Аватара смерти*

Повелители Орды

Герой может призвать на поле боя таинственное существо, которое сражается на его стороне. Сила и способности существа зависят от уровня героя, его Колдовства и Знания. Если это существо гибнет, герой теряет всю свою ману.

0 3
1 1

Биография

Повелители Эриша холодны, мрачны и полны фанатической веры. Чтобы стать одним из них, нужен не только талант, но и беззаветная преданность их богине — паучьему воплощению Асхи. Арантир вознесся высоко и рассчитывает на вечную жизнь — если это можно назвать "жизнью" — среди них. Истово верующий и преданный поклонению богине и уничтожению ее врагов-демонов, Арантир — великолепный лидер.

» Арантир - главный герой 1й кампании «Повелителей Орды» («Воля Асхи»).

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Призыва

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Замедление

Поднятие мертвых

Джованни - *Ловец душ*

Владыки Севера

Всякий раз, когда гибнет вражеский отряд, он на время боя заменяется группой дружественных привидений (1 существо за каждый уровень героя, но не выше численности погибшего отряда).

0 3
1 1

Биография

Когда-то Джованни был младшим графом в Герцогстве Быка. Через некоторое время ему надоело править графством, и он отправился на поиски более ответственного поста. Он пошел по пути своей сестры Лукреции, ища силу и власть в искусстве некромантии. Теперь могучий повелитель вампиров Джованни контролирует важный район на границе с Империей Грифона.

» Джованни и рыцарь Орнелла - главные герои однопользовательского сценария «Союз» аддона «Владыки Севера». Джованни появляется так же в 1й миссии 1й кампании «Повелителей Орды» («Последняя душа»).

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Призыва

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Маркел - *Повелитель смерти*

Вся нейтральная нежить (только относящаяся к замку Некрополис) будет присоединяться к армии героя. Численность присоединившихся равна 50% от численности нейтрального отряда плюс 2% за каждый уровень героя.

0 3
1 1

Биография

Преданный ученик во всем, что может предложить некромантия, Маркел поднялся до высочайших вершин, которые только возможно достигнуть среди некромантов — по крайней мере, будучи живым. Бывший сановник императорского дворца, астролог и любимый советник королевы Фионы, занимавшей трон в Империи Грифона, Маркел создал сильную (но тайную) базу культистов Смерти. Однако духовные лидеры Церкви Света стали подозревать о его нечестивых деяниях и, когда Фиона умерла, выслали за пределы Империи. Понимая, что после поцелуя Богини-паука, он больше не сможет свободно перемещаться по другим королевствам Асхана, Маркел продвигает цели Эриша с помощью дипломатии и мошенничества.

» Маркел – главный герой 3й кампании оригинальной игры («Некромант»). Кроме того, он появляется в качестве главного вражеского героя в 3й миссии 6й кампании оригинальной игры («Триумвират») и в однопользовательском сценарии «Искушение» дополнения «Владыки Севера».

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Дипломатия

Позволяет герою договариваться с нейтральными существами. Увеличивает шанс присоединения существ и уменьшает плату за это.

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Николас - *Воскреситель*

Усиливается заклинание "Поднятие мертвых". При расчете эффекта Колдовство увеличивается на Уровень_героя/5 с округлением вверх.

0 3
1 1

Биография

» Николас – главный вражеский герой в 5й миссии 5й кампании оригинальной игры («Высший вампир»).

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Призыва

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель жизни

Действие заклинаний «Волшебный кулак» и «Поднятие мертвых» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на 4 ед.).

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Привидения: 0-3

Поднятие мертвых

Орнелла - *Принцесса вампиров*

Повелители Орды

Вампиры, высшие вампиры и князья вампиров в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

0 3
1 1

Биография

В свое время Орнелла была обаятельной и чувственной графиней Империи Грифона, но стоило ей от любопытства заняться некромантией, как в ее жизни произошли разительные перемены. Она перешла на другую сторону бытия и теперь, под строгим присмотром Арантира она должна доказать, что достойна вести вместе с ним войну против демонов и изучать силы, что дает ей новый образ жизни.

» Орнелла появляется в виде некроманта в 3й («Пробуждение Быка») и 5й миссиях («Сердце Тьмы») 1й кампании «Повелителей Орды».

Навыки и умения

Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Основы магии Тьмы

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Падший рыцарь

Посвятив себя изучению всех секретов магии Тьмы, рыцарь становится изгоем. У войск под командованием рыцаря снижается боевой дух на 1 ед., но действие всех заклинаний Темной магии становится мощнее (+5 ед. к эффективному «Колдовству» для этих заклинаний).

Стартовая армия и заклинания

Костяные воины: 20-29

Зомби: 9-11

Вампиры: 1

Поднятие мертвых

Орден Порядка

Айрис - *Дрессировщик грифонов*

Грифоны, королевские грифоны и боевые грифоны в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. Грифоны получают способность «Удар с небес».

1 1
2 1

Биография

Айрис родилась в семье заводчиков грифонов и росла, зная все об этих гордых зверях. Когда Империя призвала к оружию, она с радостью предложила свои знания и умения там, где они были нужны. Грифоны Айрис всегда в прекрасной форме и хорошо повинуются командам.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Призрачная удача

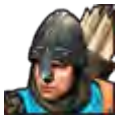
Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Магическое сопротивление

Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Грифоны: 1

Аксель - *Капитан рыцарей*

Увеличивается урон, наносимый рыцарями, паладинами и рыцарями Изабель в армии героя на 10% + 1% за каждый уровень героя. Урон от умения "Надзор" повышается на 1% за каждый уровень героя.

1 1
2 1

Биография

Аксель всегда мечтал о победе на рыцарском турнире, но его низкое происхождение не давало ему такой возможности. Поэтому когда рыцарь, чьим оруженосцем он был, подхватил лихорадку и не смог выйти на ристалище, молодой оруженосец, недолго думая, облачился в его доспехи и выступил под чужим именем. Победа, завоеванная на турнире, заставила Акселя раскрыть свой обман, но вместо ожидаемого наказания принесла ему рыцарский титул и уважение.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Надзор

Рыцарь получает особый боевой навык охранять один из своих отрядов до конца сражения, нанося урон вражеским существам, атакующим данный отряд.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32

Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Виторрио - *Осадный инженер*

Баллиста получает +1 к нападению за каждый уровень героя. Шанс катапульты поразить цель увеличивается на 2% за каждый уровень героя.

Биография

Ветеран многих схваток с шумными Свободными Городами вдоль юго-восточной границы Империи Грифона, Витторио, как никто другой, преуспел в искусстве осады. Он провел годы, совершенствуясь в использовании осадных машин, твердо веря, что так можно спасти несчетное количество жизней бойцов Империи. Хотя тем, кто впервые пытался использовать его оригинальные конструкции, они иногда преподносили неожиданные сюрпризы, эти машины так и остались непревзойденными.

» Виторрио - главный герой однопользовательского сценария «Рыцарь из ордена Дракона» оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы управления машинами

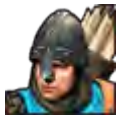
Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 30%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

Баллиста

Умение, которое позволяет управлять баллистой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою баллиста была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у баллисты удваивается.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Баллиста

Дугал - *Командир лучников*

Лучники, арбалетчики и стрелки в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

Долгие годы военной службы приучили Дугала к мысли, что главное на войне — это жизнь солдата, и лучше убить врага прежде, чем он сможет нанести урон воинам Империи Грифона. Вот почему он так полюбил лучников и посвятил многие годы их обучению и экипировке. Стрелки оправдывают его надежду, твердо веря, что под командованием Дугала их жизни мало что угрожает.

» Дугал - главный герой однопользовательского сценария «Гонка со временем» оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

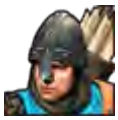
Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

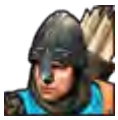
Стрельба

Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

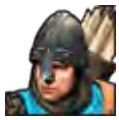
Стартовая армия и заклинания



Лучники: 7-9



Лучники: 7-9



Лучники: 7-9

Тележка с боеприпасами

Ласло - *Командир латников*

Латники, мечники и ревнители веры в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого

1 1
2 1

Биография

Ласло с твердой решимостью пробивал свой путь с самых низов, и испытания, выпавшие на его долю, ожесточили сердце. Покрытый шрамами, суровый и беспощадный, он прорубается сквозь вражеские ряды, словно природная стихия. Пехота Ласло, гордо величающая его «королем поля боя», часто не имеет выбора, кроме как последовать за своим командиром и продемонстрировать экстраординарную храбрость.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Стойкость

Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Стартовая армия и заклинания

Мечники: 5-6

Мечники: 5-6

Мечники: 5-6

Мив - *Бегущий как ветер*

Усиливается заклинание "Ускорение". Его эффект увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

1 1
2 1

Биография

Мив — преданная своему народу правительница. Она отчаянно пытается не дать своей обреченной империи соскользнуть в бездну. Пытаясь спасти будущее развалившейся Империи Сокола, во время адского вторжения Мив не на что положиться, кроме собственной верности идеалам рыцарства и непоколебимой веры в Дракона Света.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы лидерства

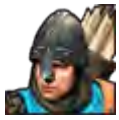
Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Ускорение

Рутгер - *Землепроходец*

Дальность передвижения героя увеличивается на 1% за каждые два уровня героя.

1 1
2 1

Биография

Прежде чем призыв к оружию привел Рутгера в воинские ряды герцогства Волка Империи Грифона, большинству он был известен как бродяга и путешественник. Используя знания, приобретенные в свои более беспечные годы, Рутгер ведет войска тайными путями, чтобы увеличить скорость передвижения. Ибо чем быстрее он закончит войну, тем скорее вернется на дороги, которые, кажется, зовут его...

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы логистики

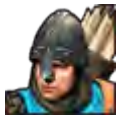
Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 10%.

Нахождение пути

Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Вызов корабля

Эллайна - *Любимец народа*

Крестьяне, ополченцы и лендлорды в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. К тому же все крестьяне, ополченцы и лендлорды ежедневно приносят в казну королевства +1 золотой (в дополнение к эффекту способности "Налогоплательщик").

1 1
2 1

Биография

Эллайна с честью прослужила в имперской армии во время Войны Затмения и затем вернулась в свое семейное поместье. Хотя она не слишком хорошо разбиралась в управлении, поместье росло и процветало. Теперь Эллайна вернулась на войну, но крестьяне помнят ее хорошие дела и под ее командованием показывают чудеса храбрости на поле боя.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Сбор войск

Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32

Крестьяне: 22-32

Крестьяне: 22-32

Орден Порядка. Герои кампаний

Аларик - *Бегущий как ветер*

Повелители Орды

Усиливается заклинание "Ускорение". Его эффект увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

Биография

В Аларика, чрезвычайно фанатичного служителя Эльрата, похоже, вселился бес; священнослужитель не должен так стремиться к власти и славе! Бросив служение Эльрату — хотя и не полностью это понимая, — Аларик все больше и больше запутывается в паутине, состоящей из преследований, убийств и страха.

1 1 2 1

» Аларик - финальный вражеский герой в 5й миссии 2й кампании «Повелителей Орды» («Охота на охотника»).

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Искусное нападение

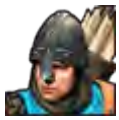
Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 15%.

Боевое безумие

Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Ускорение

Баллиста

Андриас - *Осадный инженер*

Владыки Севера

Баллиста получает +1 к нападению за каждый уровень героя. Шанс катапульты поразить цель увеличивается на 2% за каждый уровень героя.

Биография

В глубине души Андриас - хороший человек, но он слишком слаб, и всегда следует приказам, которые ему отдают, не задумываясь об их этичности. Это делает его весьма полезным, но, похоже, в нем скоро не останется ничего человеческого...

1 1 2 1

» Андриас – вражеский герой во 2й и 3й кампаниях «Владык Севера».

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы управления машинами

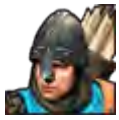
Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 30%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

Баллиста

Умение, которое позволяет управлять баллистой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою баллиста была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у баллисты удваивается.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Баллиста

Бенедикт - *Землепроходец*

Повелители Орды

Дальность передвижения героя увеличивается на 1% за каждые два уровня героя.

Биография

Бенедикт — отпрыск древней семьи, замешанной в старой распре, поэтому к моменту совершеннолетия он уже был отягощен клятвой кровавой мести. В искусстве обращения с оружием его братья и сестры его превзошли, и в отчаянной попытке обрести силу и уважение Бенедикт вступил в ряды фанатиков новой церкви Аларика. Теперь, будучи предводителем войск королевы Изабель, он отправился в поход в поисках славы и власти - и это пожрало остатки его души.

1 1
2 1

Навыки и умения

Основы контрудара

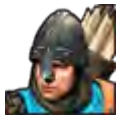
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Развитая логистика

Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 20%.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Бертран - *Командир латников*

Повелители Орды

Латники, мечники и ревнители веры в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого

Биография

Пьяница и жеватель табака, командир штурмовиков Бертран нигде не был счастлив так, как на поле боя, ведя своих людей на позиции противника. Равнодушный к теологии, религии, политике, аристократам, богам или философии, Бертран всегда будет во главе массы вдохновленных солдат, ведя их к победе.

1 1
2 1

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Уклонение

Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Стартовая армия и заклинания

Мечники: 5-6

Мечники: 5-6

Мечники: 5-6

Валерия - *Капитан рыцарей*

Владыки Севера

Увеличивается урон, наносимый рыцарями, паладинами и рыцарями Изабель в армии героя на 10% + 1% за каждый уровень героя. Урон от умения "Надзор" повышается на 1% за каждый уровень героя.

1 1
2 1

Биография

Воспитанная как благородный воин и паладин Эльрата, она верно сражалась на стороне войск Святой Изабель и Аларика. Однако, когда они явили свое истинное обличье, убив ее отца и захватив его земли, Валерия взбунтовалась. Но ей не суждено было добиться успеха и в скором времени она оказалась в плену. Ярость ее не знала границ. Она желала только одного — отомстить своим обидчикам и для достижения этой цели она была готова заключить союз с кем угодно, кто мог бы ей в этом помочь.

» Валерия – вражеский герой во 2й и 3й кампаниях «Владык Севера».

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы нападения

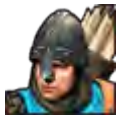
Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Надзор

Рыцарь получает особый боевой навык охранять один из своих отрядов до конца сражения, нанося урон вражеским существам, атакующим данный отряд.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Габриэль - *Дрессировщик грифонов*

Повелители Орды

Грифоны, королевские грифоны и боевые грифоны в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. Грифоны получают способность «Удар с небес».

1 1
2 1

Биография

Несмотря на слабое телосложение из-за болезни, перенесенной в детстве, Габриэль с непреклонной беспощадностью поклялась, что будет сражаться за свое королевство. Она научилась приручать грифонов, что сделало ее незаменимой в любом сражении. Находя в своей службе смысл жизни и осуществление своих мечтаний, она закрывала глаза на слухи, которые окружали ее командиров.

Навыки и умения

Развитый контрудар

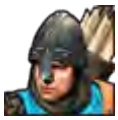
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Снижает затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 15%. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 10%.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Грифоны: 1

Каменная кожа

Годрик - *Идеальный рыцарь*

Усиливается способность "Молитва". Ее применение будет увеличивать нападение, защиту и боевой дух на +2, а инициативу - на +20%. На сотворение заклинаний магии Света герой тратит на 1 ману меньше.

1 1
2 1

Биография

Годрик по праву считается образцом рыцаря и примером для подражания. Безупречная служба на протяжении многих лет и неистовая вера в идеалы добра снискали ему всеобщее уважение. Войска под его руководством свято верят в свою удачу, как будто только одно присутствие Годрика на поле боя способно гарантировать им победу.

» Годрик появляется в кампаниях оригинальной игры (C1M5, C3M2 и последние три миссии 6й кампании). Также он является вражеским героем в C2M1 и C3M5. Кроме того, за него можно играть в однопользовательском сценарии «Дипломат» оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Основы магии Света

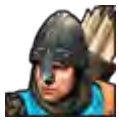
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Света третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Молитва

Особое боевое умение Рыцаря временно повышает у всей его армии боевой дух на +1, инициативу на 10%, нападение на +1 и защиту на +1. Продолжительность эффекта в ходах - 2+0,25*Уровень героя.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Божественная сила

Палатка первой помощи

Дункан - *Землепроходец*

Владыки Севера

Дальность передвижения героя увеличивается на 1% за каждые два уровня героя.

Биография

Хотя Дункан ведет свой род из древней семьи, связанной с прославленной династией Соколов, в юности его сердце принадлежало не роскошным залам королевских дворцов, а просторам залитых солнцем полей, пыльным дорогам и ждущим где-то вдали приключениям. Раздраженный аристократией и аристократами, Дункан посвятил свою жизнь путешествиям, и в королевстве осталось немного мест, в которых он не бывал.

1 1
2 1

» Дункан появляется в 1й кампании «Владык Севера» («Дилемма Фриды»), в последних миссиях 2й и 3й кампаний «Владык Севера», и во 2й миссии 3й кампании «Повелителей Орды» («Развеяние завесы»).

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы нападения

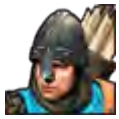
Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Ускорение

Изабель - *Сюзерен*

Герой ежедневно жертвует в казну 250 золотых. Стоимость "Переподготовки" снижается на 2% за каждый уровень героя.

Биография

Изабель — единственный отпрыск древнего и богатого рода Грейхаундов. Она воспитывалась вдали от войн и ратных подвигов, в окружении многочисленных нянек и слуг. Начавшаяся война дала молодой королеве шанс попробовать себя в традиционно мужском деле. Чтобы добиться успехов на этом поприще, Изабель без колебаний использует то немногое, что у нее есть — богатство и свое высокое положение.

1 1
2 1

» Это – Изабель из оригинальной игры. Она – главный герой 1й кампании («Королева»). Также появляется в последних трех миссиях 5-й кампании («Некромант»).

Навыки и умения

Основы контрудара

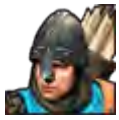
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Развитое лидерство

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 2 ед.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Изабель - *Любимец богов*

Владыки Севера

1 1
2 1

Все существа в армии героя постоянно находятся под действием заклинания "Божественная сила".

Биография

Королева Империи Грифона Изабель стала невольной жертвой вековых планов Властелина. К счастью, ее в самый последний момент спасли из Шио объединенные войска рыцарей, чернокнижников, магов и эльфов. И хотя она буквально прошла через ад, ее вера осталась крепкой, а войскам Изабель всегда сопутствует благословение Эльрата.

» Это – Изабель из «Владык Севера». Она появляется в двух последних миссиях 3й кампании («Драконы» и «Развязка»).

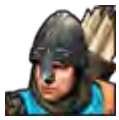
Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Ласло - *Командир латников*

Владыки Севера

1 1
2 1

Латники, мечники и ревнители веры в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого

Биография

Некогда лояльный капитан Империи Грифона, Ласло, похоже, стал одержим жаждой крови и теперь он испытывает извращенное удовольствие от безумия битвы. Он больше не суровый, но уважаемый военачальник, а жестокий и требовательный офицер, который даже на своих солдат смотрит как на корм для стервятников.

» Ласло появляется в 1й кампании «Владык Севера» («Дилемма Фриды»).

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Мечники: 5-6

Мечники: 5-6

Мечники: 5-6

Ускорение

Лоренцо - *Командир лучников*

Владыки Севера

Лучники, арбалетчики и стрелки в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

1 1
2 1

Биография

Лоренцо происходит из семьи, которой всегда приписывали темные ритуалы и тайны. Внешне он похож на обычного щеголя и балагура. После возвращения Изабель из Шио он быстро возвысился. У многих вызывает опасения то, как он и Изабель демонстрируют свои новообретенные силы.

» Лоренцо – вражеский герой во 2й и 3й кампаниях «Владык Севера».

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

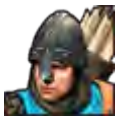
Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

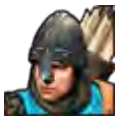
Стрельба

Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

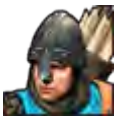
Стартовая армия и заклинания



Лучники: 7-9



Лучники: 7-9



Лучники: 7-9

Тележка с боеприпасами

Николас - *Сюзерен*

Герой ежедневно жертвует в казну 250 золотых. Стоимость "Переподготовки" снижается на 2% за каждый уровень героя.

1 1
2 1

Биография

Николас - король Империи Грифона.

» Николас появляется в конце 5й миссии 1й кампании оригинальной игры («Закат короля»). Он появляется в виде героя-союзника.

Навыки и умения

Искусный контрудар

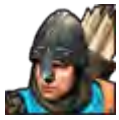
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Снижает затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 35%. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 20%.

Развитое лидерство

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 2 ед.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Орландо - *Дрессировщик грифонов*

Повелители Орды

Грифоны, королевские грифоны и боевые грифоны в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. Грифоны получают способность «Удар с небес».

Биография

1 1
2 1

» Орландо в виде рыцаря - вражеский герой в 3-й миссий 1-й кампании «Повелителей Орды» («Пробуждение Быка»).

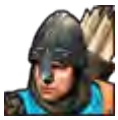
Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Грифоны: 1

Орнелла - *Землепроходец*

Повелители Орды

Дальность передвижения героя увеличивается на 1% за каждые два уровня героя.

Биография

1 1
2 1

Леди Орнелла - высокопоставленная особа в Герцогстве Быка, которое управляет юго-восточными областями Империи Грифона. Во время Войны Королевы Изабель ее близость к Эришу и Серебряным Городам привела к частым встречам с лидерами других фракций, особенно часто она виделась с повелителем вампиров Джованни. Став его союзником и другом, она поддерживала связь с ним даже после распада союза Изабель и Маркела.

» Орнелла и некромант Джованни - главные герои однопользовательского сценария «Союз» аддона «Владыки Севера». Орнелла появляется также в 1й миссии 1й кампании «Повелителей Орды» («Последняя душа»).

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Сбор войск

Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32

Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Фрида - *Бегущий как ветер*

Усиливается заклинание "Ускорение". Его эффект увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

Биография

«Натиск и скорость» — вот девиз Фриды. Когда она училась в Имперском Колледже Стратегии, то часто удивляла инструкторов смелыми решениями, основанными на форсированных маршах, неожиданных атаках и стремительных фланговых обходах. Фрида всегда с нетерпением ждет следующего сражения, чтобы попробовать некоторые вариации своих любимых тактик. Хотя некоторые шепчут, что она обязана военной карьерой своему отцу Годрику, череда побед и несомненные лидерские качества заставляют замолчать даже самых циничных критиков.

» Это – Фрида из оригинальной игры.

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы нападения

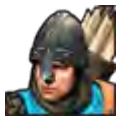
Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Ускорение

Фрида - *Любимица Эльрата*

Повелители Орды

Каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии Света, на случайный отряд противника накладывается заклинание "Божественная месть" (разумеется, если этот отряд уже убил хотя бы одно существо).

Биография

Фрида, аристократка по рождению, была воспитана своим строгим, но заботливым отцом как воин. С рождения она готовилась служить Империи Грифона. Фрида сражалась в Войне Королевы Изабель, показав себя с лучшей стороны на поле боя; обычно ее победы были основаны на стремительных и неожиданных маневрах.

» Это - Фрида из «Владык Севера»/«Повелителей Орды». Она является главным героем 1й кампании «Владык Севера» («Дилемма Фриды»). Также она появляется во 2й («Развеяние завесы») и 4й («Великолепный уход») миссиях 3й кампании «Повелителей Орды».

Навыки и умения

Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Основы магии Света

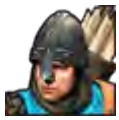
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Света третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Стартовая армия и заклинания

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9

Мечники: 0-3

Ускорение

В кампаниях вы также встретитесь с героями:
» **Джир:** у него лицо Дугала, а навыки, умения и специализация Акселя.
» **Глен:** у него лицо Акселя, а навыки, умения и специализация Виторрио.

Северные Кланы

Бранд - *Художник Рун*

Владыки Севера

Вероятность срабатывания умения "Завершенная руна" увеличивается на 20% плюс 1% за каждый уровень героя.

Биография

Аркат, Дракон Огня, благоволит Бранду — хмурому и нелюдимому военачальнику, чье лицо скрыто под красной повязкой. Говорят, что в юности Бранд совершил ошибку, экспериментируя с рунами и получил ужасные шрамы. Однако этот случай не отпугнул Бранда от его изысканий. И благодаря его настойчивости и вере в расположение Арката, Бранд приобрел экстраординарные навыки в обращении с магией Рун.

0 2
1 2

Навыки и умения

Развитое знание рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 3-4-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Завершенная руна

Дает 50%-ный шанс не тратить ресурсы на введение в действие руны.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Наездники на медведях: 0-2

Ибба - *Всадник*

Владыки Севера

Наездники на медведях, хозяева медведей и северные наездники в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

Ибба — одна из самых удивительных гномьих героинь. Ее воспитала семья медведей. Когда она впервые появилась среди гномов, немногие узнали в этом комке дикого бешенства сородича. Но Ибба вскоре заслужила авторитет и даже верность и обожание суровых воинов Севера — наездников на медведях.

0 2
1 2

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Основы нападения

Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Тактика

Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Стартовая армия и заклинания

Наездники на медведях: 3-4

Наездники на медведях: 3-4

Наездники на медведях: 3-4

Инга - *Повелитель Рун*

Владыки Севера

При каждом повышении уровня есть вероятность (равная 25%), что герой выучит еще одно рунное заклинание.

Биография

Ребенок знаменитых каменотесов, она развивалась не так, как ожидалось. Вместо того, чтобы придавать камню форму, Инга заявила, что способна его «слышать». Она провела много времени со жрецами Рун, изучая таинственные песни, слышащиеся из недр. Ради этого она оставила свою непонимающую семью. Дар слышать скрытый шепот Арката помог Инге стать выдающимся лидером жрецов Рун.

0 2
1 2

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Начальное образование

Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Ученый

Позволяет героям учить друг у друга различные заклинания.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Наездники на медведях: 0-2

Ингвар - *Протектор*

Владыки Севера

Защитники гор, воители и горные стражи в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя и +1 единицу жизни за каждые пять уровней героя.

Биография

Во время Подгорной Войны Ингвару выпало защищать Ледяной Проход. Из трех сотен защитников из отряда Ингвара выжило совсем немного, однако они выстояли. С тех пор этот военачальник стал одним из величайших командиров Каменных Залов, а простые воины — защитники — неизменно поддерживают его во всех сражениях.

0 2
1 2

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Основы защиты

Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Стойкость

Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Защитники гор: 18-26

Защитники гор: 18-26

Карли - *Острый клинок*

Владыки Севера

Метатели копья, мастера копья и гарпунеры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

Карли провел много времени в подземных кузницах, изучая древние формулы и экспериментируя с различными сплавами и компонентами, пытаясь создать наилучшее возможное оружие. Воины под предводительством Карли обладают хорошо сбалансированным оружием, что дает им заметное преимущество на поле боя.

0 2
1 2

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Призрачная удача

Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Солдатская удача

Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Стартовая армия и заклинания

Метатели копья: 8-11

Метатели копья: 8-11

Метатели копья: 8-11

Тележка с боеприпасами

Свея - *Призывающий бурю*

Владыки Севера

Атакующие заклинания стихии Воздуха, применяемые героем, не могут быть отклонены (однако иммунитет к магии и уменьшение урона от магии по-прежнему будут действовать).

Биография

Свея провела свою юность в городах Серебряной Лиги в составе небольшого гномьего посольства в землях колдунов. Но в то время как другие гномы, подавленные своим нахождением в чужой стране, тосковали по дому, Свея изучала тайны магического искусства Лиги. В итоге она выучилась необычному для гномов искусству — магии Воздуха.

0 2
1 2

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Основы магии Хаоса

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Повелитель бурь

У заклинаний «Молния» и «Цепь молний» (только для первой цели) появляется оглушающий эффект — т.е. ход отряда существ, в который попала молния, начинается позднее, чем обычно.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Наездники на медведях: 0-2

Молния

Хельмар - *Священный молот*

Владыки Севера

Каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии Света на дружественный отряд, существует вероятность того, что на отряд также будет наложено заклинание "Карающий удар".

Биография

0 2
1 2

Хельмар начал свою военную карьеру как боевой жрец Рун и выделялся среди своих собратьев по оружию строгостью, аскетизмом и фанатичной ненавистью к врагам. Вскоре его заметили военачальники и начали доверять ему командование небольшими отрядами. Хельмар научился заражать своей яростью подчиненных ему воинов, и теперь он известен как военачальник, чьи солдаты отличаются жестокостью и беспощадностью в битвах.

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Сильная магия Света

Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Света четвертого круга. Магия Света работает еще эффективнее.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Наездники на медведях: 0-2

Карающий удар

Эрлинг - *Хранитель пламени*

Владыки Севера

Жрецы Рун, жрецы Арката и жрецы Пламени в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

0 2
1 2

На плече у Эрлинга мирно дремлет тотемная белая сова, Тролинга. Она была с ним, когда Эрлинг вернулся из длительной зимней охотничьей экспедиции. На вопросы о том, как они встретились, Эрлинг лишь улыбается. Помимо совы, Эрлинг приобрел в этом путешествии глубокие знания гномьей магии Рун, и многие теперь размышляют, где он провел эту зиму и кого он встретил.

» Эрлинг - вражеский герой в однопользовательком сценарии «Око за око» аддона «Повелители Орды».

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Развитое чародейство

Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 20%.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Жрецы Рун: 1

Северные Кланы. Герои кампаний

Вульфстен - *Страж границ*

Владыки Севера

Герой получает +1 к Защите за каждые два уровня, если поле боя находится не далее, чем в одном дне пути от его города.

Биография

0 2
1 2

Вульфстен — воин гномьего клана Северного ветра. Он силен и приучен жить в суровых условиях гор. Нужно заметить, что немногие гномы отваживаются покидать свои подземные города. Путешествия научили его дружелюбно относиться к другим народам, что покрыло его позором в глазах более консервативных членов гномьего общества. После того, как его простые высказывания и недипломатичные убеждения стали слишком часто сбивать короля с толку, его отправили на границу в качестве капитана важного гарнизона.

» Вульфстен - главный герой 2й кампании «Владык Севера» («Вызов Вульфстена»). Он также появляется в последней миссии 3й кампании «Владык Севера» и последних двух миссиях 3й кампании «Повелителей Орды».

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Основы логистики

Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 10%.

Нахождение пути

Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Наездники на медведях: 0-2

Король Толгар - *Король Каменных Залов*

Владыки Севера

Все существа в армии героя находятся под действием руны "Громового раската", которая обновляется каждый ход.

Биография

0 2
1 2

Толгар - хороший гном, но он живет в постоянном страхе: он боится, что недостаточно хорош для своего народа, боится, что не слишком чист перед своим богом, боится, что его решения неверны, боится, что хаос, окружающий его королевство, в конечном итоге станет воздействовать на него. Им легко манипулируют советники и родня, научившиеся играть на его страхах, как на бак-ксане — гномьем органе, использующем горячий воздух из вентиляции, чтобы играть басовые ноты, эхом разносящиеся по огромным пещерам.

» Король Толгар – финальный вражеский герой в последней миссии последней кампании «Владык Севера» («Развязка»). Кроме того, за него можно играть в однопользовательском сценарии «Железный трон» дополнения «Владыка Севера».

Навыки и умения

Развитое знание рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 3-4-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Величайшая руна

Позволяет использовать руну второй раз. Количество потребляемых ресурсов увеличится в три раза.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Наездники на медведях: 0-2

Рольф - *Золотой язык*

Владыки Севера

Нейтральные существа чаще присоединяются к армии героя. За победы в сражениях, герой получает золото и ресурсы.

Биография

Рольф чувствует себя при дворе так же уверенно, как и в седле. Он законченный придворный и несомненно достойный, если не выдающийся, боец. Он важный член клана, и слишком искушен в политике, чтобы позволить обстоятельствам встать на пути его политической карьеры. Проще говоря, Рольф хочет стать королем. А для этого ему нужно доказать свою ценность всем шести кланам, которые будут выбирать наследника Толгара. И поэтому он очень доволен тем, что его законный брат Вульфстен не вертится рядом и не сможет сорвать его планы.

0 2
1 2

» Рольф - вражеский герой в 4й миссии 2й кампании «Владык Севера» («Братья») и 3й миссии 3й кампании «Повелителей Орды» («Призыв дракона»).

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Основы лидерства

Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Дипломатия

Позволяет герою договариваться с нейтральными существами. Увеличивает шанс присоединения существ и уменьшает плату за это.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Наездники на медведях: 0-2

Хангвул - *Хранитель пламени*

Повелители Орды

Жрецы Рун, жрецы Арката и жрецы Пламени в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Биография

Бесстрастный жрец клана Пламени Глубин Хангвул пошел войной против темных эльфов, дабы защитить свой народ. Он не испытывает к врагу той обычной для его соплеменников испепеляющей ненависти, но не откажется от битвы и от той меры жестокости, что потребна, дабы покончить с угрозой.

0 2
1 2

» Хангвул - вражеский герой в 3й миссии 3й кампании («Призыв дракона») и в однопользовательском сценарии «Око за око» аддона «Повелители Орды».

Навыки и умения

Основы знания рун

Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Начальное образование

Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Притяжение магии

Умение, которое увеличивает максимально возможный запас маны на 50%.

Стартовая армия и заклинания

Защитники гор: 18-26

Метатели копья: 8-11

Жрецы Рун: 1

Ослепление

Тележка с боеприпасами

Дуэльные герои

Джалиб (Академия Волшебства) Уровень 15

2 | 0
3 | 0
12 | 160
16

Обращающий заклятия
Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из вражеских отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя. Если шанс не сработал - цель выбирается обычным образом (случайным образом выбирается один из своих или вражеских отрядов).

Стартовая армия

Архимаги: 30

Архимаги: 30

Раджи ракшас: 10

Титаны: 3

Обсидиановые горгульи: 45

Громовержцы: 5

Навыки и умения

Мастер артефактов

Волшебное зеркало
Каждое заклинание противника, наносящее урон или накладывающее проклятие, имеет шанс отразиться в другую цель, включая существ врага.

Начальное образование

Разгадка тайного
Герой, владеющий этим умением, может выучить все заклинания, использованные в бою вражеским героем или вражеским существом. Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня. Кроме того, это умение позволяет заглянуть в инвентарь вражеского героя.

Основы защиты

Уклонение
Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Развитая логистика

Разведка
Герой получает +4 ед. к своему радиусу обзора и теперь способен видеть точное число существ в нейтральных отрядах, вражеских армиях и гарнизонах, если они находятся в пределах этого радиуса.

Острый ум
В начале сражения герой получает бонус равный 0,25 к стартовой позиции на АТВ-шкале.

Искусная магия Призыва

Повелитель чар
Действие заклинаний «Призыв феникса» и «Призыв элементалей» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

Хозяин земли
Действие заклинаний «Огненная ловушка» и «Землетрясение» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

Туманная завеса
Герой взывает к силам природы, чтобы они помогли ему справиться со стрелками. У всех вражеских стрелков инициатива и наносимый урон снижаются на 10%.

Артефакты

Корона Сар-Иссы
Добавляет +6 к «Знанию» героя.

Халат Сар-Иссы
Добавляет +6 к «Колдовству» героя.

Изумительный колчан
Дает +4 ед. к «Нападению» и бесконечные боеприпасы всем стрелкам в армии героя.

Пояс элементалей
Позволяет пользоваться заклинанием «Призыв элементалей». При сотворении данного заклинания увеличивает «Колдовство» героя на +4.

Том Силы
Герой получает +1/+2/+3 к Колдовству и Знанию (бонус зависит от мастерства в «Образовании»). Умение «Мудрость» позволяет изучать заклинания 4-го круга.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Кристалл тайного 8

Призыв осиного роя 5

Создание фантома 18

Призыв улья 15

Небесный щит 20

Огненная ловушка 8

Поднятие мертвых 9

Землетрясен. 7

Стена мечей 12

Призыв элементалей 17

Призыв феникса 35

Божеств. сила 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Уклонение 6

Телепорт 8

Ускорение 4

Регенерация 8

Карающий удар 6

Божественная месть 14

Замедление 4

Скорбь 5

Каменные шипы 5

Магическая стрела 4

Молния 5

Ора (Академия Волшебства) Уровень 15

4 9 7 10

0 0 100

Говорящий с ветром
Инициатива героя повышается на 0,05 за каждый уровень.

Стартовая армия

Гремлины-вредители: 150

Стихийные горгульи: 115

Обсидиановые големы: 90

Боевые маги: 63

Визири джиннов: 29

Кшатрии ракшас: 11

Навыки и умения

Ученик мастера артефактов

Основы магии Тьмы

Знак волшебника
Особое боевое умение. Колдун связывает себя с жертвой с помощью «Знака волшебника» до конца сражения.

Сильная магия Призыва

Хозяин земли
Действие заклинаний «Огненная ловушка» и «Землетрясение» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

Туманная завеса
Герой взывает к силам природы, чтобы они помогли ему справиться со стрелками. У всех вражеских стрелков инициатива и наносимый урон снижаются на 10%.

Искусное чародейство

Мудрость
Позволяет герою выучить заклинания третьего круга вне зависимости от достигнутого уровня в конкретной школе магии.

Искусная магия Хаоса

Повелитель бурь
У заклинаний «Молния» и «Цепь молний» (только для первой цели) появляется оглушающий эффект — т.е. ход отряда существ, в который попала молния, начинается позднее, чем обычно.

Повелитель огня
Умение, которое позволяет заклинаниям «Огненный шар», «Стена огня» и «Армагеддон» повреждать доспех. Существа, на которых подействовали эти заклинания, лишаются 50% защиты на один ход.

Повелитель холода
У заклинаний «Ледяная глыба», «Кольцо холода» и «Останавливающий холод» появляется замораживающий эффект. Замороженный отряд на некоторое время теряет способность действовать.

Артефакты

Волшебная палочка новичка
Увеличивает «Колдовство» на +2.

Кольцо Сар-Иссы
Уменьшает стоимость всех заклинаний героя наполовину.

Кольцо Глаз дракона
Добавляет +1 к четырем основным характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

Рунная боевая упряжь
Увеличивает «Защиту» и «Знание» героя на +2.

Тайные защитные покровы
Увеличивает «Защиту» героя на +1 и дает 25% защиты от стихии Воды.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Кристалл тайного 8

Призыв осиного роя 5

Землетрясен. 7

Стена мечей 12

Призыв элементалей 17

Огненная ловушка 8

Поднятие мертвых 9

Создание фантома 18

Призыв улья 15

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Карающий удар 6

Уклонение 6

Замедление 4

Скорбь 5

Чума 6

Рассеянность 9

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Немощность 5

Каменные шипы 5

Ледяная глыба 6

Кольцо холода 9

Стена огня 16

Цепь молний 16

Останавливающий холод 11

Магическая стрела 4

Молния 5

Огненный шар 10

Метеоритный дождь 19

Армагеддон 20

Шок Земли 18

Раззак (Академия Волшебства) Уровень 15

6	4
5	0
7	60
6	

Творец големов
Железные, стальные и обсидиановые големы в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Стартовая армия

Старшие гремлины: 140

Старшие гремлины: 140

Стальные големы: 75

Обсидиановые големы: 75

Громовержцы: 6

Архимаги: 9

Навыки и умения

Мастер артефактов

Поглощение артефакта
*Позволяет герою уничтожать в бою мини-артефакты, переданные дружественным существам, для воскрешения этих существ. Восстанавливается 10*Уровень_Героя*(1+Эф) единиц жизни, где Эф - это количество эффектов (1,2 или 3), вложенных в поглощаемый артефакт. Герой тратит только 1/4 хода на поглощение артефакта.*

Основы управления машинами

Баллиста
Умение, которое позволяет управлять баллистой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою баллиста была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у баллисты удваивается.

Основы защиты

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Искусная логистика

Нахождение пути
Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

Внезапная атака
Герой получает заклинание «Телепорт» с эффектом ускорения: следующий ход перенесенного этим заклинанием существа наступает быстрее.

Марш големов
У всех големов под командованием героя скорость и инициатива увеличится на +2 ед.

Развитое лидерство

Дипломатия
Позволяет герою договариваться с нейтральными существами. Увеличивает шанс присоединения существ и уменьшает плату за это.

Преданность машин
На боевые машины и големов в армии героя начинает влиять боевой дух. Значение их боевого духа не может опускаться ниже 0.

Артефакты

Меч Мощи
Добавляет +2 к «Нападению» героя.

Накидка с гривой льва
Увеличивает боевой дух на +2.

Кольцо жизненной силы
Увеличивает количество единиц жизни всех существ в армии героя на +2.

Кольцо скорости
Увеличивает инициативу всех существ в армии героя на 20%.

Поножи из кости дракона
Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех рукопашных, не летающих существ из армии героя.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Огненная ловушка 8

Призыв осиного роя 5

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Замедление 4

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Гаруна (Великая орда) Уровень 15

11 3
8 5
2 30
3

Пьющий кровь
Каждый убитый отряд противника (включая призванные войска) повышает нападение всех существ в армии героя на +1 за каждые шесть уровней героя.

Стартовая армия

Колдуны гоблинов: 110

Боевые кентавры: 42

Орочьи бойцы: 51

Дочери земли: 31

Вожаки: 22

Палачи: 27

Свободные циклопы: 4

Навыки и умения

Развитый гнев крови

Подмога
Связывает героя с одним из отрядов в его армии по выбору. Когда этот отряд на кого-то нападает, герой атакует эту же цель. При вычислении урона считается, что уровень героя больше на 3, а его атака с вероятностью 40% наносит двойной урон. Герой тратит только половину своего хода на использование умения.

Искусное нападение

Боевое безумие
Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Оглушающий удар
Каждая рукопашная атака героя отдаляет ход жертвы.

Дьявольский удар
С вероятностью в 30% «Дьявольский удар» удваивает урон, наносимый повелителем демонов благодаря «Знаку проклятого».

Основы приглушения Света

Порча Света
Вражеские заклинания магии Света расходуют на 50% больше маны.

Постоянная удача

Магическое сопротивление
Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Солдатская удача
Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Варварская удача
Отряды в армии героя получают +5% защиты от магии за каждую единицу удачи.

Артефакты

Сапоги магической защиты
Даруют герою 10% сопротивления к магии.

Секира горного короля
Добавляет +4 к «Нападению» героя.

Доспехи бесстрашия
Увеличивают «Защиту» и «Боевой дух» героя на +1

Корона льва
Увеличивает «Боевой дух» и «Удачу» героя на +2.

Заклинания

Зов крови
5

Сборный клич
8

Пугающий рык
7

Хаггеш (Великая орда) Уровень 15

11	1
6	0
1	60
6	

Вожак кентавров
Кентавры, кочевые кентавры и боевые кентавры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого. Кроме того, в начале боя их стартовая позиция на АТВ-шкале увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Кочевые кентавры: 50

Боевые кентавры: 60

Трапперы: 110

Вармонгеры: 55

Дочери земли: 21

Вожаки: 30

Свободные циклопы: 5

Навыки и умения

Искусный гнев крови

Память нашей крови
Все существа Великой орды в армии героя получают в начале боя случайное количество очков ярости от 50 до 100 (кратное 10).

Основы приглушения Хаоса

Основы приглушения Тьмы

Порча Тьмы
Вражеские заклинания магии Тьмы расходуют на 50% больше маны.

Начальное образование

Огонь ярости
Существа в армии героя получают и теряют очки ярости в полтора раза быстрее обычного.

Искусный боевой клич

Крик ярости
Войска получают в два раза больше очков ярости от боевых кличей героя (от «Зова крови» - в полтора раза больше).

Развитие боевого клича
Все боевые кличи потребляют на 20% меньше маны.

Могучий клич
При расчете эффекта боевого клича уровень героя увеличивается на 5.

Основы нападения

Стрельба
Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

Артефакты

Кольцо изгнания
Понижает эффективность заклинаний Призыва у противника. Дает герою способность «Изгнание».

Ошейник льва
Увеличивает боевой дух на +1.

Шлем некроманта
Увеличивает «Знание» героя на +2.

Лук из рога Единорога
Уничтожает штрафы за расстояние для всех стрелков в армии героя.

Доспехи из чешуи дракона
Добавляет +3 к «Нападению» героя и увеличивает «Инициативу» всех больших существ в армии героя на 5%.

Проклятое кольцо
Уменьшает удачу противника на -2.

Заклинания

Зов крови 5

Сборный клич 8

Пугающий рык 7

Слово вождя 2

Боевой клич 10

Ярость орды 10

Шак'Карукат (Великая орда) Уровень 15

12	1
13	0
9	30
3	

Укротитель виверн
Виверны, темные виверны и пао-каи в армии героя получают +2 единицы жизни за каждый уровень героя, начиная с первого.

Стартовая армия

Трапперы: 200

Колдуны гоблинов: 200

Орочьи бойцы: 50

Дочери неба: 22

Паокаи: 13

Темные виверны: 12

Кровоглазые циклопы: 3

Навыки и умения

Развитый гнев крови

Развитое управление машинами

Развитое лидерство

Искусная защита

Сила против магии
В сражении понижает Колдовство противника на половину Колдовства варвара.

Первая помощь
Умение, которое позволяет управлять палаткой первой помощи. Если в бою палатка была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у палатки первой помощи удваивается.

Сбор войск
Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Чумная палатка
Палатка первой помощи получает способность наносить урон живым вражеским существам.

Аура скорости
Скорость передвижения в бою у всех существ в армии героя увеличивается на +1 ед.

Уклонение
Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Битва до последнего
Войска под командованием героя одарены изумительной выносливостью. Если вражеские существа атакуют отряд героя и убивают всех воинов, последний из отряда остается в живых с 1 ед. жизни.

Артефакты

Кольцо жизненной силы
Увеличивает количество единиц жизни всех существ в армии героя на +2.

Ожерелье из зубов дракона
Добавляет +3 к «Колдовству» героя и увеличивает инициативу всех колдунов в армии героя на 10%.

Тайные защитные покровы
Увеличивает «Защиту» героя на +1 и дает 25% защиты от стихии Воды.

Кольцо родства с машинами
Герой получает +1 к Защите. Баллиста и катапульта выпускают по дополнительному снаряду. Сила палатки удваивается. Тележка увеличивает нападение стрелков на +4.

Дубина людоеда
Увеличивает «Нападение» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.

Щит людоеда
Увеличивает «Защиту» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.

Туника из плоти
Увеличивает «Колдовство» героя на +3, но уменьшает его «Боевой дух» на -1.

Заклинания

Сборный клич
8

Слово вождя
2

Боевой клич
10

Дэлеб (Инферно) Уровень 15

13	0
2	0
4	50
5	

Железная дева
Выпущенный из баллисты снаряд при попадании разрывается, как огненный шар (эффект аналогичен применению заклинания «Огненный шар»). Параметр «Колдовство», используемый при расчете урона от «Огненного шара», увеличивается на +1 ед. за каждые пять уровней героя.

Стартовая армия

Старшие демоны: 70

Черти: 120

Архидьяволы: 6

Пещерные отродья: 7

Демонессы: 20

Кошмары: 15

Огненные гончие: 54

Навыки и умения

Основы открытия врат

Основы магии Тьмы

Адский огонь
Существам под командованием повелителя демонов дарается 30%-ный шанс нанести дополнительный огненный урон во время атаки.

Развитая защита

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Уклонение
Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Искусное нападение

Боевое безумие
Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Тактика
Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Искусное управление машинами

Баллиста
Умение, которое позволяет управлять баллистой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою баллиста была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у баллисты удваивается.

Скорострельная баллиста
Баллиста получает еще один дополнительный выстрел (до трех последовательных выстрелов).

Артефакты

Меч Мощи
Добавляет +2 к «Нападению» героя.

Кольцо скорости
Увеличивает инициативу всех существ в армии героя на 20%.

Доспехи из чешуи дракона
Добавляет +3 к «Нападению» героя и увеличивает «Инициативу» всех больших существ в армии героя на 5%.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Огненная ловушка 8

Призыв осиного роя 5

Снятие чар 10

Замедление 4

Ослабление 4

Скорбь 5

Разрушающ. луч 5

Немощность 5

Рассеянность 9

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Марбас (Инферно) Уровень 15

11	0
6	0
11	90
9	

Разрушитель заклинаний
Все существа в армии героя получают магическое сопротивление 5% плюс 1% за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Огненные демоны: 70

Черти: 75

Архидьяволы: 4

Пещерные владыки: 10

Демонессы: 50

Архидемоны: 5

Церберы: 80

Навыки и умения

Развитое открытие врат

Адский огонь
Существам под командованием повелителя демонов дарается 30%-ный шанс нанести дополнительный огненный урон во время атаки.

Пожиратель душ
Герой восстанавливает ману, пожирай трупы павших существ.

Искусная защита

Отражение
Урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15%.

Уклонение
Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Огненное возмездие
Благодаря «Огненному возмездию» действие умения «Адский огонь» распространяется не только на атакующие, но и на ответные удары отрядов под командованием повелителя демонов.

Сильная магия Хаоса

Повелитель огня
Умение, которое позволяет заклинаниям «Огненный шар», «Стена огня» и «Армагеддон» повреждать доспех. Существа, на которых подействовали эти заклинания, лишаются 50% защиты на один ход.

Иссушающее пламя
«Иссушающее пламя» усиливает умение «Адский огонь». Огненный урон, наносимый вражескому существу с помощью умения «Адский огонь», увеличивается на 50%.

Сильная магия Тьмы

Повелитель боли
Расширяет область действия заклинаний «Чума» и «Разрушающий луч» до размера 4x4, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода. При расчете эффекта «Нечестивого Слова» «Колдовство» увеличивается на +4.

Артефакты

Ожерелье из зубов дракона
Добавляет +3 к «Колдовству» героя и увеличивает инициативу всех колдунов в армии героя на 10%.

Корона из когтей дракона
Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает «Инициативу» боевых машин в армии героя на 10%.

Пламенный язык дракона
Увеличивает «Защиту» и «Нападение» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Воды.

Поножи из кости дракона
Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех рукопашных, не летающих существ из армии героя.

Руна пламени
Колдовство героя увеличивается на +1, к тому же он получает дополнительное рунное заклинание.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Огненная ловушка 8

Призыв осиного роя 5

Снятие чар 10

Замедление 4

Скорбь 5

Немощность 5

Ослепление 10

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Берсерк 15

Каменные шипы 5

Ледяная глыба 6

Огненный шар 10

Метеоритный дождь 19

Магическая стрела 4

Молния 5

Стена огня 16

Цепь молний 16

Нимус (Инферно) Уровень 15

15	2
5	3
3	60
6	

Привратник
Число существ, призываемых "Открытием врат", увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Дьяволята: 70

Архидьяволы: 4

Пещерные владыки: 8

Демонессы: 24

Кони преисподней: 16

Церберы: 50

Огненные демоны: 50

Навыки и умения

Искусное открытие врат

Основы магии Призыва

Развитое лидерство

Основы логистики

Постоянная удача

Пожиратель душ
Герой восстанавливает ману, пожирай трупы павших существ.

Дипломатия
Позволяет герою договариваться с нейтральными существами. Увеличивает шанс присоединения существ и уменьшает плату за это.

Хозяин врат
Умение «Открытие врат» призывает на 20% существ больше, чем обычно.

Быстрое открытие врат
Время до наступления следующего хода отряда, открывшего врата, уменьшится в два раза.

Магическое сопротивление
Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Солдатская удача
Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Широкие врата ада
Существует 10-35%-ный шанс (в зависимости от удачи героя), что призванный отряд будет в два раза больше, чем обычно.

Артефакты

Шлем Хаоса
Увеличивает «Знание» героя на +3, но уменьшает его «Защиту» на -1.

Кулон Мастерства
Дарует герою дополнительный уровень к основному навыку. Этот уровень даруется, даже если герой имеет навык высшего уровня.

Посох Преисподней
Уменьшает инициативу вражеских существ на 20%.

Доспехи из чешуи дракона
Добавляет +3 к «Нападению» героя и увеличивает «Инициативу» всех больших существ в армии героя на 5%.

Кольцо сломленного духа
Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Огненная ловушка 8

Кристалл тайного 8

Призыв осиного роя 5

Создание фантома 18

Стена мечей 12

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Ослабление 4

Каменные шипы 5

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Анвэн (Лесной Союз) Уровень 15

10	0
8	1
2	40
4	

Меч Силанны
Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят при любой атаке (даже если не сработал критический удар) по заклятому врагу на 2% больше урона за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Нимфы: 90

Танцующие со смертью: 70

Танцующие с ветром: 70

Верховные друиды: 10

Светлые единороги: 17

Дикие энты: 10

Кристаллические драконы: 4

Навыки и умения

Искусный мститель

Заколдованная стрела
Умение, которое позволяет рейнджеру зачаровывать свои стрелы. После выстрела рейнджера («Ливень из стрел» или «Смертельный выстрел» героя) цель не только получает урон от попадания стрелы, но и попадает под воздействие заклинания, которым последняя зачарована. На эти заклинания расходуется мана героя. Действие умения продлится до конца схватки или пока у рейнджера не закончится мана.

Ливень из стрел
Это умение позволяет рейнджеру атаковать всех вражеских существ, которые представлены в его списке заклятых врагов.

Смертельный выстрел
Это умение усиливает урон существам от прямых атак рейнджера: при расчете урона уровень героя считается большим на 3. Если существо присутствует в списке заклятых врагов рейнджера, то урон удваивается, и после этого всегда умирает минимум одно существо.

Развитое нападение

Боевое безумие
Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Лесная ярость
Все существа Лесного Союза в армии рейнджера получают +1 ед. к максимальному урону.

Среднее образование

Разгадка тайного
Герой, владеющий этим умением, может выучить все заклинания, использованные в бою вражеским героем или вражеским существом. Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня. Кроме того, это умение позволяет заглянуть в инвентарь вражеского героя.

Лесное коварство
Шанс нанести критический удар, используя навык «Мститель», увеличивается на +10%.

Развитая защита

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Артефакты

Кулон Мастерства
Дарует герою дополнительный уровень к основному навыку. Этот уровень даруется, даже если герой имеет навык высшего уровня.

Сапоги странника
Увеличивают скорость всех существ на +1.

Кольцо жизненной силы
Увеличивает количество единиц жизни всех существ в армии героя на +2.

На грани равновесия
Эффект для «добрых» рас: +3 к Нападению и -1 к Защите героя. Эффект для «злых» рас: +3 к Защите и -1 к Нападению героя.

Лунный клинок
Увеличивает «Нападение» героя на +3.

Четырехлистный клевер
Увеличивает удачу на +1.

Заклинания

Кристалл тайного 8

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Каменная кожа 6

Регенерация 8

Снятие чар 10

Замедление 4

Скорбь 5

Разрушающ. луч 5

Каменные шипы 5

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Дираэль (Лесной Союз) Уровень 15

3 | 0
8 | **3**
10 | 60
6

Королева роя
Усиливается заклинание "Призыв осиного роя". Урон увеличивается на 5% за каждый уровень героя, а отброс по АТВ-шкале - на 2% за каждые три уровня героя.

Стартовая армия

Дриады: 230

Танцующие с ветром: 20

Лесные стрелки: 40

Верховные друиды: 14

Боевые единороги: 20

Старшие друиды: 22

Изумрудные драконы: 5

Навыки и умения

Обученный мститель

Заколдованная стрела
Умение, которое позволяет рейнджеру зачаровывать свои стрелы. После выстрела рейнджера («Ливень из стрел» или «Смертельный выстрел» героя) цель не только получает урон от попадания стрелы, но и попадает под воздействие заклинания, которым последняя зачарована. На эти заклинания расходуется мана героя. Действие умения продлится до конца схватки или пока у рейнджера не закончится мана.

Ливень из стрел
Это умение позволяет рейнджеру атаковать всех вражеских существ, которые представлены в его списке заклятых врагов.

Большая удача

Солдатская удача
Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Удачливый чародей
Заклинания, используемые героем, могут наносить удвоенный урон.

Развитое чародейство

Мудрость
Позволяет герою выучить заклинания третьего круга вне зависимости от достигнутого уровня в конкретной школе магии.

Тайное откровение
К «Колдовству» героя добавляется +2 ед. Герой также получает новое заклинание в свою колдовскую книгу.

Сильная магия Хаоса

Искусная магия Призыва

Артефакты

Нагрудник огромной мощи
Добавляют +2 к «Колдовству» героя.

Ожерелье из зубов дракона
Добавляет +3 к «Колдовству» героя и увеличивает инициативу всех колдунов в армии героя на 10%.

Накидка из перьев феникса
Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Огня.

Колода Таро
Увеличивает «Удачу» и «Знание» героя на +1.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Кристалл тайного 8

Создание фантома 18

Призыв элементалей 17

Призыв феникса 35

Огненная ловушка 8

Призыв осиного роя 5

Стена мечей 12

Небесный щит 20

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Замедление 4

Разрушающ. луч 5

Каменные шипы 5

Ледяная глыба 6

Огненный шар 10

Метеоритный дождь 19

Магическая стрела 4

Молния 5

Стена огня 16

Цепь молний 16

Оссир (Лесной Союз) Уровень 15

9 1
10 5
4 40
4

Искусный охотник
Эльфийские стрелки, мастера лука и лесные стрелки в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Стартовая армия

Древние энты: 12

Нимфы: 90

Мастера лука: 42

Боевые единороги: 27

Верховные друиды: 33

Лесные стрелки: 40

Навыки и умения

Обученный мститель

Заколдованная стрела
Умение, которое позволяет рейнджеру зачаровывать свои стрелы. После выстрела рейнджера («Ливень из стрел» или «Смертельный выстрел» героя) цель не только получает урон от попадания стрелы, но и попадает под воздействие заклинания, которым последняя зачарована. На эти заклинания расходуется мана героя. Действие умения продлится до конца схватки или пока у рейнджера не закончится мана.

Ливень из стрел
Это умение позволяет рейнджеру атаковать всех вражеских существ, которые представлены в его списке заклятых врагов.

Развитая защита

Сильная магия Света

Дарующий благословение
Распространяет эффект заклинания «Божественная сила» на все отряды армии героя и расширяет область действия заклинания «Снятие чар» до размера 4x4, но удваивает количество маны, расходуемой на эти заклинания. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Постоянная удача

Солдатская удача
Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Удача в пути
Во время путешествий герой находит больше золота и ресурсов и в целом становится удачливее.

Эльфийская удача
Бонус к урону от удачной атаки увеличивается до 125%.

Основы нападения

Тактика
Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Артефакты

Сапоги магической защиты
Даруют герою 10% сопротивления к магии.

Доспехи бесстрашия
Увеличивают «Защиту» и «Боевой дух» героя на +1

Изумительный колчан
Дает +4 ед. к «Нападению» и бесконечные боеприпасы всем стрелкам в армии героя.

Лук из рога Единорога
Уничтожает штрафы за расстояние для всех стрелков в армии героя.

Лунный клинок
Увеличивает «Нападение» героя на +3.

Ожерелье победы
Добавляет +2 к «Нападению» и «Колдовству» героя.

Золотая подкова
Увеличивает удачу на +2.

Заклинания

Огненная ловушка 8

Божеств. сила 4

Снятие чар 10

Уклонение 6

Телепорт 8

Ускорение 4

Карающий удар 6

Божественная месть 14

Замедление 4

Скорбь 5

Разрушающ. луч 5

Каменные шипы 5

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Летос (Лига Теней) Уровень 15

8	-1
5	0
11	60
4	

Отравитель
Каждый отряд противника может вступить в бой уже отравленным (под заклинанием "Чума"). Вероятность этого отравления равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Пещерные гидры: 14

Темные гидры: 14

Хозяйки ночи: 18

Черные драконы: 5

Ассасины: 79

Ловчие: 81

Ловчие: 71

Навыки и умения

Основы неодолимой магии

Среднее образование

Притяжение магии
Умение, которое увеличивает максимально возможный запас маны на 50%.

Разгадка тайного
Герой, владеющий этим умением, может выучить все заклинания, использованные в бою вражеским героем или вражеским существом. Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня. Кроме того, это умение позволяет заглянуть в инвентарь вражеского героя.

Искусная логистика

Нахождение пути
Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

Внезапная атака
Герой получает заклинание «Телепорт» с эффектом ускорения: следующий ход перенесенного этим заклинанием существа наступает быстрее.

Острый ум
В начале сражения герой получает бонус равный 0,25 к стартовой позиции на АТВ-шкале.

Искусная магия Тьмы

Повелитель проклятий
Распространяет эффект заклинаний «Ослабление» и «Немощность» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Повелитель разума
Распространяет эффект заклинаний «Замедление» и «Рассеянность» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Темное восполнение
Если заклинание не подействовало на отряд существ благодаря их сопротивлению магии, то герою возвращается вся потраченная на заклятие мана, и его следующий ход наступает раньше.

Артефакты

Меч Мощи
Добавляет +2 к «Нападению» героя.

Том Силы
Герой получает +1/+2/+3 к Колдовству и Знанию (бонус зависит от мастерства в «Образовании»). Умение «Мудрость» позволяет изучать заклинания 4-го круга.

Плащ Сандро
Уничтожает невосприимчивость противника к заклинаниям управления разумом.

Туника из плоти
Увеличивает «Колдовство» героя на +3, но уменьшает его «Боевой дух» на -1.

Заклинания

Огненная ловушка 8

Ускорение 4

Снятие чар 10

Замедление 4

Скорбь 5

Чума 6

Берсерк 15

Вампиризм 10

Подчинение 18

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Немощность 5

Ослепление 10

Нечестивое слово 15

Каменные шипы 5

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Молния 5

Синитар (Лига Теней) Уровень 15

7 0
5 4
13 70
7

Катализатор
Количество маны, потребляемой усиленными заклинаниями, уменьшается на 5% + 1% за каждый уровень героя с округлением вниз.

Стартовая армия

Ловчие: 70

Минотавры-стражи: 50

Минотавры-надсмотр.: 30

Пещерные гидры: 15

Хозяйки ночи: 10

Красные драконы: 5

Навыки и умения

Сильная неодолимая магия

Волна Аркан
Герой получает возможность применять усиленные заклинания. Такие заклинания наносят на 50% больше урона, но расходуют вдвое больше маны.

Темный ритуал
Особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, и тем самым восполняет свой запас маны. Может проводиться только с начала дня.

Развитое чародейство

Мудрость
Позволяет герою выучить заклинания третьего круга вне зависимости от достигнутого уровня в конкретной школе магии.

Изменчивая мана
Благодаря этому навыку количество маны, используемой в заклинаниях, случайным образом уменьшается. Снижение может составлять до 50% и определяется уже во время сотворения заклятия.

Постоянная удача

Магическое сопротивление
Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Солдатская удача
Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Удачливый чародей
Заклинания, используемые героем, могут наносить удвоенный урон.

Искусная магия Хаоса

Артефакты

Рунный боевой топор
Увеличивает «Нападение» и «Колдовство» героя на +2.

Рунная боевая упряжь
Увеличивает «Защиту» и «Знание» героя на +2.

Кулон ледяных объятий
Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воды.

Накидка из перьев феникса
Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Огня.

Изумрудные туфли
Увеличивают на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Земли.

Колода Таро
Увеличивает «Удачу» и «Знание» героя на +1.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Огненная ловушка 8

Создание фантома 18

Стена мечей 12

Ускорение 4

Снятие чар 10

Уклонение 6

Замедление 4

Ослабление 4

Скорбь 5

Разрушающ. луч 5

Немощность 5

Рассеянность 9

Каменные шипы 5

Ледяная глыба 6

Кольцо холода 9

Стена огня 16

Цепь молний 16

Останавливающий холод 11

Магическая стрела 4

Молния 5

Огненный шар 10

Метеоритный дождь 19

Армагеддон 20

Шок Земли 18

Эрин (Лига Теней) Уровень 15

9 2
4 0
10 40
4

Шабаш ведьм
У сумеречных ведьм, владычиц тени и хозяек ночи есть шанс сделать выстрел по цели заклинания героя. Вероятность такого выстрела равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Темные всадники: 14

Фурии: 90

Сумеречные ведьмы: 8

Владычицы тени: 11

Сумеречные ведьмы: 8

Мегеры: 80

Проворные наездники: 14

Навыки и умения

Сильная неодолимая магия

Волна Аркан
Герой получает возможность применять усиленные заклинания. Такие заклинания наносят на 50% больше урона, но расходуют вдвое больше маны.

Чувство стихий
Позволяет чернокнижнику видеть стихии, из которых состоит существо, что дает ему возможность наносить дополнительный урон с помощью заклинаний магии Хаоса.

Развитое лидерство

Сбор войск
Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Аура скорости
Скорость передвижения в бою у всех существ в армии героя увеличивается на +1 ед.

Сильная магия Хаоса

Повелитель бурь
У заклинаний «Молния» и «Цепь молний» (только для первой цели) появляется оглушающий эффект — т.е. ход отряда существ, в который попала молния, начинается позднее, чем обычно.

Истощение магии
Урон, наносимый вражескими заклинаниями, снижается на 20%.

Искусное нападение

Боевое безумие
Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Волшебство скорости
Герой получает заклинание «Ускорение (общее)».

Артефакты

Кулон Поглощения
Герой получает 1 ед. маны за каждые 2 ед. маны, потраченные вражеским героем.

Кольцо Глаз дракона
Добавляет +1 к четырем основным характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

Трезубец Титанов
Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воздуха.

Кольцо стремительности
Увеличивает инициативу всех отрядов во время боя на 10%.

Поножи короля гномов
Добавляют + 4 к Нападению, иммунитет к «Замедлению».

Заклинания

Волшебный кулак
5

Ускорение
4

Снятие чар
10

Замедление
4

Ослабление
4

Магическая стрела
4

Молния
5

Огненный шар
10

Цепь молний
16

Ледяная глыба
6

Кольцо холода
9

Метеоритный дождь
19

Дейдра (Некрополис) Уровень 15

5	0
7	0
7	60
6	

Баньши
Усиливается способность "Крик баньши". Ее применение будет снижать Удачу и Боевой дух на 2 (а не на 1). Инициатива все равно снижается только на 10%.

Стартовая армия

Баньши: 12

Астральные драконы: 12

Вестники смерти: 9

Костяные лучники: 170

Высшие вампиры: 56

Гниющие зомби: 85

Навыки и умения

Основы некромантии

Крик баньши
*Герою даруется способность взывать к смерти во время боя. У всех вражеских существ из плоти и крови боевой дух и удача уменьшаются на -1 ед., инициатива на 10%. Продолжительность эффекта в ходах - 2+0.25*Уровень героя.*

Сильная магия Света

Гнев праведный
Распространяет эффект заклинаний «Карающий удар» и «Ускорение» на все отряды армии героя, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода. При расчета эффекта «Святого Слова» Колдовство увеличивается на +4.

Штормовой ветер
Герой вызывает штормовой ветер, уменьшая инициативу летающих существ противника на -10%, а скорость - на -1.

Искусное чародейство

Мудрость
Позволяет герою выучить заклинания третьего круга вне зависимости от достигнутого уровня в конкретной школе магии.

Тайное откровение
К «Колдовству» героя добавляется +2 ед. Герой также получает новое заклинание в свою колдовскую книгу.

Отвлечение
После применения заклинания вражеский герой смещается по АТВ-шкале дальше, чем обычно на 0,15 от размера шкалы. Герой может сместиться даже за начало шкалы.

Искусная магия Тьмы

Повелитель боли
Расширяет область действия заклинаний «Чума» и «Разрушающий луч» до размера 4x4, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода. При расчете эффекта «Нечестивого Слова» «Колдовство» увеличивается на +4.

Проклятая земля
*Герой с помощью сил природы оказывает воздействие на отряды вражеских рукопашных бойцов. Каждый раз при начале передвижения они будут получать урон, равный 3*Уровень героя.*

Артефакты

Кольцо предостережения
Увеличивает «Нападение» и «Защиту» героя на +2, но уменьшает скорость всех существ в армии героя на -1.

Плащ Сандро
Уничтожает невосприимчивость противника к заклинаниям управления разумом.

Амулет некроманта
Снижает затраты темной энергии на полнятие нежити на 10%.

Посох Преисподней
Уменьшает инициативу вражеских существ на 20%.

Проклятое кольцо
Уменьшает удачу противника на -2.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Поднятие мертвых 9

Призыв осиного роя 5

Создание фантома 18

Стена мечей 12

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Карающий удар 6

Уклонение 6

Замедление 4

Скорбь 5

Чума 6

Рассеянность 9

Ослепление 10

Подчинение 18

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Немощность 5

Берсерк 15

Вампиризм 10

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Стена огня 16

Орсон (Некрополис) Уровень 15

8	0
6	2
10	60
6	

Повелитель зомби
Зомби, чумные зомби и гниющие зомби в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Стартовая армия

Гниющие зомби: 50

Высшие личи: 24

Костяные воители: 290

Вестники смерти: 13

Духи: 71

Астральные драконы: 3

Чумные зомби: 50

Навыки и умения

Основы некромантии

Крик баньши
*Герою даруется способность взывать к смерти во время боя. У всех вражеских существ из плоти и крови боевой дух и удача уменьшаются на -1 ед., инициатива на 10%. Продолжительность эффекта в ходах - 2+0.25*Уровень героя.*

Призрачная удача

Смертельная неудача
Герой получает умение воздействовать на удачу вражеских существ. Удача всех воинов противника уменьшается на 1 ед.

Развитое нападение

Боевое безумие
Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Волшебство скорости
Герой получает заклинание «Ускорение (общее)».

Сильная магия Призыва

Повелитель жизни
Действие заклинаний «Волшебный кулак» и «Поднятие мертвых» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на 4 ед.).

Искусная защита

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Уклонение
Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Битва до последнего
Войска под командованием героя одарены изумительной выносливостью. Если вражеские существа атакуют отряд героя и убивают всех воинов, последний из отряда остается в живых с 1 ед. жизни.

Артефакты

Шлем некроманта
Увеличивает «Знание» героя на +2.

Пояс элементалей
Позволяет пользоваться заклинанием «Призыв элементалей». При сотворении данного заклинания увеличивает «Колдовство» героя на +4.

Кольцо жизненной силы
Увеличивает количество единиц жизни всех существ в армии героя на +2.

Дубина людоеда
Увеличивает «Нападение» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.

Колода Таро
Увеличивает «Удачу» и «Знание» героя на +1.

Поножи из кости дракона
Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех рукопашных, не летающих существ из армии героя.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Кристалл тайного 8

Призыв осиного роя 5

Создание фантома 18

Призыв улья 15

Огненная ловушка 8

Поднятие мертвых 9

Землетрясен. 7

Стена мечей 12

Призыв элементалей 17

Каменная кожа 6

Телепорт 8

Замедление 4

Ослабление 4

Скорбь 5

Разрушающ. луч 5

Чума 6

Немощность 5

Равэнна (Некрополис) Уровень 15

4	-2
7	0
12	120
12	

Пожиратель душ
Усиливается заклинание "Ослабление". Оно помимо обычного эффекта снижает защиту жертвы на 1 за каждые три уровня героя.

Стартовая армия

Архиличи: 19

Призрачные драконы: 8

Костяные воители: 170

Князья вампиров: 50

Призраки: 30

Духи: 30

Высшие личи: 17

Навыки и умения

Основы некромантии

Основы нападения

Холодная сталь
Герой зачаровывает оружие всех существ в своей армии так, что они наносят дополнительный урон льдом, равный 10% от нанесенного урона.

Искусное чародейство

Тайные знания
Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

Защита нежити от магии
Урон, нанесенный заклинаниями магии Хаоса всем существам под командованием некроманта, снижается на 20%.

Тайное преимущество
За достижения в чародействе у героя на +2 ед. увеличивается «Колдовство», и он в качестве единовременного бонуса получает премию в 100 ед. маны.

Искусная магия Хаоса

Повелитель холода
У заклинаний «Ледяная глыба», «Кольцо холода» и «Останавливающий холод» появляется замораживающий эффект. Замороженный отряд на некоторое время теряет способность действовать.

Смертельный холод
Умение, которое увеличивает мощь заклинаний «Ледяная глыба», «Кольцо холода» и «Останавливающий холод», творимых некромантом. Эти заклинания убивают на одно существо больше, если у отряда существ нет невосприимчивости к холоду.

Сильная магия Тьмы

Повелитель проклятий
Распространяет эффект заклинаний «Ослабление» и «Немощность» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Артефакты

Кольцо изгнания
Понижает эффективность заклинаний Призыва у противника. Дает герою способность «Изгнание».

Рунная боевая упряжь
Увеличивает «Защиту» и «Знание» героя на +2.

Череп Маркела
Увеличивает «Колдовство» и «Знание» героя на +5, но снижает «Боевой дух» на -2.

Кольцо сломленного духа
Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Поднятие мертвых 9

Создание фантома 18

Каменная кожа 6

Замедление 4

Скорбь 5

Чума 6

Рассеянность 9

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Немощность 5

Каменные шипы 5

Ледяная глыба 6

Кольцо холода 9

Цепь молний 16

Магическая стрела 4

Молния 5

Метеоритный дождь 19

Останавливающий холод 11

Айрис (Орден Порядка) Уровень 15

10 2
12 3
4 50
5

Дрессировщик грифонов
Грифоны, королевские грифоны и боевые грифоны в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. Грифоны получают способность «Удар с небес».

Стартовая армия

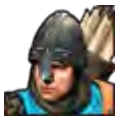
Королевские грифоны: 40

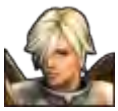
Боевые грифоны: 40

Инквизиторы: 19

Латники: 80

Ополченцы: 240


Лучники: 150


Ангелы: 2

Навыки и умения

Основы контрудара

Развитое лидерство

Сбор войск
Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Воодушевление
Рыцарь получает особое боевое умение воодушевлять свои войска на поле боя, что позволяет им делать свои ходы быстрее.

Искусная защита

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Развитое нападение

Стрельба
Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

Тактика
Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Постоянная удача

Солдатская удача
Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Артефакты

Доспехи Забытого Героя
Добавляет +2 к четырем основным характеристикам героя и дарует 20%-ное сопротивление магии армии героя.

Ожерелье Кровавого Когтя
Добавляет +1 ед. урона всем существам в армии героя.

Ледяной щит
Увеличивает «Защиту» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Огня.

На грани равновесия
Эффект для «добрых» рас: +3 к Нападению и -1 к Защите героя. Эффект для «злых» рас: +3 к Защите и -1 к Нападению героя.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Кристалл тайного 8

Поднятие мертвых 9

Призыв осиного роя 5

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Чума 6

Каменные шипы 5

Аксель (Орден Порядка) Уровень 15

8 5
11 2
2 30
3

Капитан рыцарей
Увеличивается урон, наносимый рыцарями, паладинами и рыцарями Изабель в армии героя на 10% + 1% за каждый уровень героя. Урон от умения "Надзор" повышается на 1% за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Архангелы: 4

Паладины: 12

Инквизиторы: 7

Латники: 70

Серафим: 3

Арбалетчики: 85

Адепт: 7

Навыки и умения

Развитый контрудар

Молитва
*Особое боевое умение Рыцаря временно повышает у всей его армии боевой дух на +1, инициативу на 10%, нападение на +1 и защиту на +1. Продолжительность эффекта в ходах - 2+0,25*Уровень героя.*

Надзор
Рыцарь получает особый боевой навык охранять один из своих отрядов до конца сражения, нанося урон вражеским существам, атакующим данный отряд.

Развитая защита

Отражение
Урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15%.

Уклонение
Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Искусная магия Света

Дарующий благословение
Распространяет эффект заклинания «Божественная сила» на все отряды армии героя и расширяет область действия заклинания «Снятие чар» до размера 4x4, но удваивает количество маны, расходуемой на эти заклинания. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Дарующий защиту
Распространяет эффект заклинаний «Уклонение» и «Каменная кожа» на все отряды армии героя, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Ангел-хранитель
Когда все воины рыцаря падут в битве, ангел, призванный на поле боя, воскресит самый мощный отряд существ, а затем исчезнет.

Развитое нападение

Тактика
Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Артефакты

Меч Мощи
Добавляет +2 к «Нападению» героя.

Ошейник льва
Увеличивает боевой дух на +1.

Накидка с гривой льва
Увеличивает боевой дух на +2.

Щит из чешуи дракона
Добавляет +3 к «Защите» героя и увеличивает «Инициативу» всех маленьких существ в армии героя на 5%.

Корона льва
Увеличивает «Боевой дух» и «Удачу» героя на +2.

Заклинания

Божеств. сила 4

Каменная кожа 6

Уклонение 6

Воскрешение 15

Ускорение 4

Снятие чар 10

Божественная месть 14

Магическая стрела 4

Виторрио (Орден Порядка) Уровень 15

6	0
10	0
3	60
6	

Осадный инженер
Баллиста получает +1 к нападению за каждый уровень героя. Шанс катапульты поразить цель увеличивается на 2% за каждый уровень героя.

Стартовая армия

Рыцари Изабель: 12

Стрелки: 125

Инквизиторы: 10

Боевые грифоны: 40

Ревнитель веры: 75

Арбалетчики: 120

Лендлорды: 150

Навыки и умения

Основы контрудара

Надзор
Рыцарь получает особый боевой навык охранять один из своих отрядов до конца сражения, нанося урон вражеским существам, атакующим данный отряд.

Искусная магия Тьмы

Повелитель разума
Распространяет эффект заклинаний «Замедление» и «Рассеянность» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Падший рыцарь
Посвятив себя изучению всех секретов магии Тьмы, рыцарь становится изгоем. У войск под командованием рыцаря снижается боевой дух на 1 ед., но действие всех заклинаний Темной магии становится мощнее (+5 ед. к эффективному «Колдовству» для этих заклинаний).

Печать Тьмы
Вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Тьмы.

Сильная магия Света

Гнев праведный
Распространяет эффект заклинаний «Карающий удар» и «Ускорение» на все отряды армии героя, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода. При расчета эффекта «Святого Слова» Колдовство увеличивается на +4.

Сумерки
Для всех заклинаний магии Света и магии Тьмы «Колдовство» героя увеличивается на +3 ед .

Искусное управление машинами

Баллиста
Умение, которое позволяет управлять баллистой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою баллиста была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у баллисты удваивается.

Скорострельная баллиста
Баллиста получает еще один дополнительный выстрел (до трех последовательных выстрелов).

Артефакты

Кольцо жизненной силы
Увеличивает количество единиц жизни всех существ в армии героя на +2.

Корона из когтей дракона
Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает «Инициативу» боевых машин в армии героя на 10%.

Ледяной щит
Увеличивает «Защиту» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Огня.

Кольцо родства с машинами
Герой получает +1 к Защите. Баллиста и катапульта выпускают по дополнительному снаряду. Сила палатки удваивается. Тележка увеличивает нападение стрелков на +4.

Ошейник льва
Увеличивает боевой дух на +1.

Заклинания

Призыв осиного роя 5

Божеств. сила 4

Каменная кожа 6

Карающий удар 6

Телепорт 8

Ускорение 4

Снятие чар 10

Уклонение 6

Воскрешение 15

Замедление 4

Скорбь 5

Чума 6

Рассеянность 9

Вампиризм 10

Ослабление 4

Разрушающ. луч 5

Немощность 5

Ослепление 10

Нечестивое слово 15

Каменные шипы 5

Ибба (Северные Кланы) Уровень 15

12	3
7	0
7	40
4	

Всадник
Наездники на медведях, хозяева медведей и северные наездники в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Стартовая армия

Воины Арката: 20

Мастера копья: 60

Северные наездники: 50

Хозяева медведей: 50

Берсерки: 40

Лавовые драконы: 6

Навыки и умения

Развитое знание рун

Величайшая руна
Позволяет использовать руну второй раз. Количество потребляемых ресурсов увеличится в три раза.

Основы магии Света

Дарующий благословение
Распространяет эффект заклинания «Божественная сила» на все отряды армии героя и расширяет область действия заклинания «Снятие чар» до размера 4x4, но удваивает количество маны, расходуемой на эти заклинания. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Искусное лидерство

Сбор войск
Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Воодушевление
Рыцарь получает особое боевое умение воодушевлять свои войска на поле боя, что позволяет им делать свои ходы быстрее.

Рунная гармония
Увеличивает «Боевой дух» существа на +2 на один ход после использования руны.

Искусное нападение

Тактика
Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

Атакующий хирд
Когда отряды гномов стоят близко друг к другу, «Нападение» этих отрядов увеличивается. Каждый отряд получает бонус к «Нападению» от +0 до +10 в зависимости от силы дружественных отрядов, стоящих на соседних клетках. Чем сильнее "соседи" по отношению к отряду, тем больший бонус он получает.

Воздаяние
Чем выше боевой дух существ под командованием героя, тем больший урон они нанесут врагу (+5% за каждую единицу «Боевого духа»).

Артефакты

Сапоги странника
Увеличивают скорость всех существ на +1.

Тайные защитные покровы
Увеличивает «Защиту» героя на +1 и дает 25% защиты от стихии Воды.

Доспехи из чешуи дракона
Добавляет +3 к «Нападению» героя и увеличивает «Инициативу» всех больших существ в армии героя на 5%.

Гномий кузнечный молот
Увеличивает «Нападение» героя на +3 и дает 25% защиты от стихии Огня.

Ожерелье победы
Добавляет +2 к «Нападению» и «Колдовству» героя.

Заклинания

Волшебный кулак 5

Божеств. сила 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Уклонение 6

Телепорт 8

Ускорение 4

Регенерация 8

Карающий удар 6

Божественная месть 14

Скорбь 5

Каменные шипы 5

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Молния 5

Руна берсеркер. 1

Руна энергии 1

Руна магического надзора 1

Руна экзорцизма 1

Руна неосязаем. 1

Руна стихийной невосприимчивости 1

Карли (Северные Кланы) Уровень 15

10 | 0
11 | 0
6 | 50
5

Острый клинок
Метатели копья, мастера копья и гарпунеры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

Стартовая армия

Лавовые драконы: 4

Воители: 100

Мастера копья: 80

Эрлы: 9

Гарпунеры: 75

Северные наездники: 24

Жрецы Арката: 12

Навыки и умения

Совершенное знание рун

Величайшая руна
Позволяет использовать руну второй раз. Количество потребляемых ресурсов увеличится в три раза.

Завершенная руна
Дает 50%-ный шанс не тратить ресурсы на введение в действие руны.

Основы управления машинами

Рунные машины
«Инициатива» всех боевых машин увеличивается на +3.

Искусная защита

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Готовность
Все существа во время выполнения команды «Оборона» станут контратаковать каждого противника, который на них нападает, даже если последний имеет способность «Не смогут сопротивляться».

Оборонительный хирд
Когда отряды гномов стоят близко друг к другу, «Защита» этих отрядов увеличивается. Каждый отряд получает бонус к "Защите" от +0 до +10 в зависимости от силы дружественных отрядов, стоящих на соседних клетках. Чем сильнее "соседи" по отношению к отряду, тем больший бонус он получает.

Развитое нападение

Стрельба
Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

Огненные стрелы
Баллиста под командованием героя игнорирует половину защиты противника и наносит дополнительный огненный урон. Уничтоженная баллиста будет восстановлена после сражения.

Артефакты

Ожерелье Кровавого Когтя
Добавляет +1 ед. урона всем существам в армии героя.

Секира горного короля
Добавляет +4 к «Нападению» героя.

Кираса короля гномов
Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми в заклинанию «Шок Земли».

Кольцо Глаз дракона
Добавляет +1 к четырем основным характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

Кольцо родства с машинами
Герой получает +1 к Защите. Баллиста и катапульта выпускают по дополнительному снаряду. Сила палатки удваивается. Тележка увеличивает нападение стрелков на +4.

Заклинания

Божеств. сила 4

Ускорение 4

Каменная кожа 6

Замедление 4

Каменные шипы 5

Магическая стрела 4

Ледяная глыба 6

Руна берсеркер. 1

Руна магического надзора 1

Руна неосязаем. 1

Руна громового раската 1 1

Руна драконьего обличья 1 1

Руна энергии 1

Руна экзорцизма 1

Руна стихийной невосприимчи 1

Руна боевой ярости 1 1

Хельмар (Северные Кланы) Уровень 15

11	0
12	0
10	90
9	

Священный молот
Каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии Света на дружественный отряд, существует вероятность того, что на отряд также будет наложено заклинание "Карающий удар".

Стартовая армия

Драконы Арката: 3

Горные стражи: 100

Гарпунеры: 40

Жрецы Арката: 15

Ярлы: 10

Воители: 100

Жрецы Пламени: 17

Навыки и умения

Основы знания рун

Величайшая руна
Позволяет использовать руну второй раз. Количество потребляемых ресурсов увеличится в три раза.

Среднее образование

Разгадка тайного
Герой, владеющий этим умением, может выучить все заклинания, использованные в бою вражеским героем или вражеским существом. Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня. Кроме того, это умение позволяет заглянуть в инвентарь вражеского героя.

Рунный откат
*Герой получает 0,5*Знание маны каждый раз, когда используется какая-либо руна.*

Основы чародейства

Тайные знания
Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

Искусная магия Хаоса

Повелитель огня
Умение, которое позволяет заклинаниям «Огненный шар», «Стена огня» и «Армагеддон» повреждать доспех. Существа, на которых подействовали эти заклинания, лишаются 50% защиты на один ход.

Взрыв маны
Используя магию, колдуны противника получают 10 урона за уровень героя.

Пирокинез
Заклинания стихии Огня, сотворяемые героем в сражении, будут воспламенять врагов, нанося жертве 1/3 от величины урона, нанесенного заклинанием, в течении каждого из следующих 3 ходов.

Сильная магия Света

Дарующий благословение
Распространяет эффект заклинания «Божественная сила» на все отряды армии героя и расширяет область действия заклинания «Снятие чар» до размера 4x4, но удваивает количество маны, расходуемой на эти заклинания. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Артефакты

Секира горного короля
Добавляет +4 к «Нападению» героя.

Тайные защитные покровы
Увеличивает «Защиту» героя на +1 и дает 25% защиты от стихии Воды.

Руна пламени
Колдовство героя увеличивается на +1, к тому же он получает дополнительное рунное заклинание.

Кираса короля гномов
Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми в заклинанию «Шок Земли».

Поножи короля гномов
Добавляют + 4 к Нападению, иммунитет к «Замадлению».

Шлем короля гномов
Добавляет + 4 к Знанию, иммунитет к «Ослеплению».

Щит короля гномов
Добавляет +4 к «Защите», иммунитет к «Берсерку».

Заклинания

Огненная ловушка 8

Кристалл тайного 8

Божеств. сила 4

Каменная кожа 6

Снятие чар 10

Уклонение 6

Телепорт 8

Ускорение 4

Регенерация 8

Карающий удар 6

Божественная месть 14

Каменные шипы 5

Молния 5

Стена огня 16

Цепь молний 16

Магическая стрела 4

Огненный шар 10

Метеоритный дождь 19

Шок Земли 18

Руна берсеркер. 1

Руна энергии 1

Руна экзорцизма 1

Академия Волшебства

Властелин пламени

Усиливается заклинание "Огненный шар". При расчете эффекта Колдовство увеличивается на Уровень_героя/3 с округлением вверх.

» Герои: Назир.

Говорящий с ветром

Инициатива героя повышается на 0,05 за каждый уровень.

» Герои: Ора.

Мистик

Герой восстанавливает ману (одну единицу в ход за каждые три уровня героя) во время битвы.

» Герои: Нура, Маахир.

Наставник

Маги, архимаги и боевые маги в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Нархиз.

Обращающий заклятия

Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из вражеских отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя. Если шанс не сработал - цель выбирается обычным образом (случайным образом выбирается один из своих или вражеских отрядов).

» Герои: Джалиб, Сайрус.

Разрушитель

Усиливается заклинание "Разрушающий луч". Оно помимо обычного эффекта наносит жертве 10 единиц урона за каждые три уровня героя.

» Герои: Фаиз.

Творец големов

Железные, стальные и обсидиановые големы в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Раззак.

Хозяин гремлинов

Гремлины, старшие гремлины и гремлины-вредители в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Хафиз.

Хозяин элементалей

Всякий раз, когда умирает дружественный отряд, группа элементалей вступает в бой на стороне героя. Тип элементалей такой же, как и при применении заклинания «Призыв элементалей». Призывается по одному элементалю за каждые три уровня героя (с округлением вверх) плюс добавка, растущая с ростом суммарного количества единиц жизни убитого отряда. Кроме того, при расчете эффектов заклинаний «Призыв элементалей» и «Призыв феникса» параметр Колдовство считается большим на 1 за каждые три уровня героя (с округлением вверх).

» Герои: Зехир.

Точная формула для количества призванных элементалей:
*N = ceil(Level/3) + floor[StackHP/(4*ElemHP) - 1],*
где второе слагаемое игнорируется, если принимает отрицательное значение. Здесь StackHP – суммарное количество единиц жизни убитого отряда, ElemHP – здоровье элементального существа соответствующего типа (75 – для земного, 43 – для водного и огненного, 30 – для воздушного); ceil() означает округление вверх, а floor() – округление вниз.

Великая орда

Военачальник

Все боевые кличи потребляют на 1 ману меньше изначально и еще на одну меньше за каждые четыре уровня героя. Кроме того, они дают на 1 единицу ярости больше за каждый уровень героя.

» Герои: Готай.

Все боевые кличи потребляют на 1 ману меньше изначально и еще на одну меньше за каждые четыре уровня героя. При этом стоимость боевого клича может достичь нуля (например, клич «Зов крови» становится «бесплатным» на 16-м уровне). Кроме того, боевые кличи дают на 1 единицу ярости больше за каждый уровень героя.

Вожак кентавров

Кентавры, кочевые кентавры и боевые кентавры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого. Кроме того, в начале боя их стартовая позиция на АТВ-шкале увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Хаггеш.

Ищейка

Дальность перемещения героя увеличивается на 1% за каждые три уровня героя. Штраф за прохождение по пересеченной местности снижается на 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Аргат.

См. стр. 322.

Клинок хана

Убийцы, палачи и вожаки в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Гошак, Кунъяк.

Король гоблинов

Количество гоблинов в армии героя еженедельно увеличивается на число, равное уровню героя. Если в армии нет улучшенных гоблинов, то к ней присоединяются обычные гоблины, а если есть - то и присоединяются улучшенные (причем, чаще - трапперы). Вероятность того, что гоблины предадут героя, уменьшается на 1% за уровень героя.

» Герои: Киган.

Способность «Предательство» у гоблинов противника тоже изменяется в пользу героя. Например, на 20 уровне дружественные гоблины будут предавать только после гибели 90% отряда (диапазон «Предательства» составляет 30%-20%=10%), а вражеские гоблины предадут как только погибнет 50% отряда (30%+20%=50%).

Кулак Хана

Орочьи бойцы, воины и вармонгеры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Тилсек.

Нарушитель

В самом начале боя этот герой может провести одну особую атаку ближнего боя. Кроме того, все его атаки наносят на +5% больше урона за каждый уровень героя.

» Герои: Краг.

*Нарушитель начинает бой с АТВ=1, что дает ему право первым вступить в сражение, но при этом он может атаковать только физически. Урон подсчитывается как обычно, с округлением вниз, а затем умножается на модификатор (1+0.05*Уровень_героя).*

Охотник на демонов

Если в бою участвуют демонические существа, войска героя быстрее набирают очки ярости.

» Герои: Куджин.

*Каждый раз при получении очков ярости их количество увеличивается на 10+2*Уровень.*

Пьющий кровь

Каждый убитый отряд противника (включая призванные войска) повышает нападение всех существ в армии героя на +1 за каждые шесть уровней героя.

» Герои: Гаруна, Курак.

Укротитель виверн

Виверны, темные виверны и пао-каи в армии героя получают +2 единицы жизни за каждый уровень героя, начиная с первого.

» Герои: Шак'Карукат.

Количество единиц здоровья увеличивается на 2(Уровень героя -1).*

Инферно

Аура скорости

Инициатива всех существ в армии героя увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Аграил, Властелин, Орландо.

См. стр. 335

Железная дева

Выпущенный из баллисты снаряд при попадании разрывается, как огненный шар (эффект аналогичен применению заклинания «Огненный шар»). Параметр «Колдовство», используемый при расчете урона от «Огненного шара», увеличивается на +1 ед. за каждые пять уровней героя.

» Герои: Дэлеб.

*Огненный шар накладывается на искусном уровне: урон = 20+20*K, где K = -2 + Уровень_героя/5 с округлением вверх. Навыки Дэлеб (например, «Повелитель Огня») не усиливают его.*

Избранник Хаоса

Удача героя и всех его войск увеличивается на 1. Вражеский герой не может использовать в бою способность "Тактика".

» Герои: Ниброс.

Удача самого героя также увеличивается (например, при расчете эффекта «Широких врат Ада» и т.п.).

Искушение

Суккубы, демонессы и искусительницы в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Джезебет.

Похититель разума

Усиливается заклинание "Рассеянность". Оно помимо обычного эффекта уменьшает запас маны жертвы на 1 за каждый уровень героя.

» Герои: Аластор, Гвард.

Специализация воздействует только на заклинания, наложенные самим героем. При применении «Рассеянности (общей)», уменьшается количество маны у всех колдунов в армии противника.

Привратник

Число существ, призываемых "Открытием врат", увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Нимус, Биара.

Все бонусы к «Открытию врат» - куммулятивны. Например, к герою 15го уровня с «Искусным Открытием Врат» (40%) и умением «Хозяин Врат» (+20%) будут приходить вызванные подкрепления в размере 40%+20%+15%=75% от вызывающего отряда.

Разрушитель заклинаний

Все существа в армии героя получают магическое сопротивление 5% плюс 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Марбас, Вайер.

Скороход

Дальность перемещения героя увеличивается на 5% плюс 1% за каждые четыре уровня героя. Стоимость заклинания "Телепорт" снижается в два раза.

» Герои: Грок, Эразиал.

См. стр. 322

Хозяин гончих

Адские гончие, церберы и огненные гончие в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Грол.

Лесной Союз

Безжалостные стрелы

В начале каждой битвы все стрелки Лесного Союза автоматически делают выстрел по отряду с самым низким уровнем во вражеской армии. Если отрядов одного уровня несколько, то выбирается тот, который расположен последним в окне армии. Нанесенный урон зависит от уровня героя. Лучники и друиды будут наносить 20%+Уровень_Героя*2% своего обычного урона; в случае лучников он будет разделен на два выстрела. Урон учитывает все факторы: штраф за расстояние, умения "Стрельба" и "Уклонение", удачу, артефакты и т.п.

» Герои: Файдаэн.

Боевая закалка

Весь опыт, получаемый героем в боях, увеличивается на 2% за каждый его уровень.

» Герои: Винраэль.

Бонус от специализации умножается на эффект любых других навыков и предметов, дающих бонус к получаемому опыту.

Дитя единорога

Единороги, боевые единороги и светлые единороги в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Ильфина.

Искусный охотник

Эльфийские стрелки, мастера лука и лесные стрелки в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Оссир.

Королева роя

Усиливается заклинание "Призыв осиного роя". Урон увеличивается на 5% за каждый уровень героя, а отброс по АТВ-шкале - на 2% за каждые три уровня героя.

» Герои: Дираэль.

*Отброс по АТВ-шкале (0,2/0,4/0,6) умножается на (1+0,02*Уровень_Героя/3). Например, на 20м уровне героя при наличии Искусной Магии Вызова, урон будет увеличен на 100%, а отряд будет отброшен по шкале на (1+0,02*20/3)*0,6 = 0,68.*

Мастер клинка

Танцующие с клинками, танцующие со смертью и танцующие с ветром в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Гильраэн.

Меч Силанны

Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят при любой атаке (даже если не сработал критический удар) по заклятому врагу на 2% больше урона за каждый уровень героя.

» Герои: Анвэн.

Стремительный боец

В начале боя стартовая позиция каждого отряда в армии героя на АТВ-шкале увеличивается на 1% за каждый уровень героя (то есть выше вероятность того, что войска Вингаэля начнут ходить первыми).

» Герои: Вингаэль, Тиеру.

См. стр. 334.

Эльфийская ярость

Танцующие с клинками, эльфийские стрелки и друиды, а также все их улучшенные версии, получают способность "Ярость".

» Герои: Таланар, Аларон.

Лига Теней

Заводчик ящеров

Увеличивается урон от особой атаки наездников "Укус ящера". Эта особая атака наносит урон, равный 110%+0,5%*Уровень героя относительно урона, наносимого обычной атакой наездников (у других героев способность наездников наносит 50% урона от обычной атаки).

» Герои: Соргалл, Ранлит.

Важно отметить, что наездники не получают бонуса к «Нападению» и «Защите».

Катализатор

Количество маны, потребляемой усиленными заклинаниями, уменьшается на 5% + 1% за каждый уровень героя с округлением вниз.

» Герои: Синитар.

Кровавая госпожа

Бестии, фурии и мегеры в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Иранна.

Отравитель

Каждый отряд противника может вступить в бой уже отравленным (под заклинанием "Чума"). Вероятность этого отравления равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Летос.

Сопротивление магии и иммунитет к магии действуют обычным образом против «Чумы», но «Волшебное зеркало» на нее не подействует.

Повелитель инициативы

Инициатива всех существ в армии героя увеличивается на 1% за каждый уровень героя. Инициатива всех существ в армии противника снижается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Раилаг.

Рабовладелец

Минотавры, минотавры-стражи и минотавры-надсмотрщики в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Кифра.

Танцующий в сумерках

Отряды в армии героя получают от стрелковых атак на 2% меньше урона за каждый уровень героя.

» Герои: Шадия.

Темный мистик

Усиливается способность "Темный ритуал". Она позволяет герою восполнять ману выше её максимального значения: дополнительно дается 2 маны за каждый уровень героя.

» Герои: Ирбет, Сигриф, Илайя, Тралсай, Агбет.

Важно отметить, что невозможно совершить «Темный ритуал», если запас маны у героя достиг максимального уровня или превышает его.

Ужасающий

Инициатива всех существ в армии противника снижается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Раилаг.

См. стр. 335.

Черная рука

Лазутчики, ассасины и ловчие в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Вайшан.

Шабаш ведьм

У сумеречных ведьм, владычиц тени и хозяек ночи есть шанс сделать выстрел по цели заклинания героя. Вероятность такого выстрела равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Эрин.

При выстреле используется один боезапас, причем выстрел может быть произведен даже по стоящему вплотную противнику. Если «Волшебное зеркало» перенаправляет заклинание, то ведьмы также выстрелят по новой цели - даже по самим себе.

Некрополис

Аватара смерти

Герой может призвать на поле боя таинственное существо, которое сражается на его стороне. Сила и способности существа зависят от уровня героя, его Колдовства и Знания. Если это существо гибнет, герой теряет всю свою ману.

» Герои: Арантир.

Аватара смерти выглядит как призрачный дракон, но считается существом 8го уровня. Призвать его стоит 2 маны за уровень героя. Если аватара смерти погибнет в битве, герой сразу же потеряет всю ману, а существо нельзя будет призывать в течение двух дней. Характеристики аватары смерти зависят от характеристик героя:

*8 + 2*Уровень*	*(5*Уровень + 7*Колдовство) - (7*Уровень + 10*Колдовство)*
*8 + 2*Уровень*	*100 + 20*Уровень + 10*Колдовство + 20*Знание*
6	*10+(Уровень/5) с округлением вниз*

Кроме того, аватара смерти получает способности, зависящие от уровня героя:

» 1 уровень: Нежить, Летающее существо, Большое существо
» 8 уровень: Наложение проклятия
» 11 уровень: Бестелесность
» 13 уровень: Смертельный взгляд
» 16 уровень: Удар скорби
» 21 уровень: Осушение
» 27 уровень: Смертельный удар

Бальзамировщик

Палатка первой помощи исцеляет на 5 единиц жизни больше за каждый уровень героя. Урон от способности "Чумная палатка" также увеличивается.

» Герои: Каспар.

Палатка первой помощи лечит 10, 20, 50 или 100 единиц здоровья в зависимости от владения «Управлением Боевыми Машинами». Чумная палатка наносит такой же урон противнику (если он не является нежитью, элементалом или механизмом — см. стр. 328), а специализация «Бальзамировщик» добавляет еще 5 единиц за уровень героя.

Баньши

Усиливается способность "Крик баньши". Ее применение будет снижать Удачу и Боевой дух на 2 (а не на 1). Инициатива все равно снижается только на 10%.

» Герои: Дейдра.

Воскреситель

Усиливается заклинание "Поднятие мертвых". При расчете эффекта Колдовство увеличивается на Уровень_героя/5 с округлением вверх.

» Герои: Влад, Николас.

Ловец душ

Всякий раз, когда гибнет вражеский отряд, он на время боя заменяется группой дружественных привидений (1 существо за каждый уровень героя, но не выше численности погибшего отряда).

» Герои: Наадир, Джованни.

Повелитель зомби

Зомби, чумные зомби и гниющие зомби в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Орсон.

Повелитель смерти

Вся нейтральная нежить (только относящаяся к замку Некрополис) будет присоединяться к армии героя. Численность присоединившихся равна 50% от численности нейтрального отряда плюс 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Маркел.

Пожиратель душ

Усиливается заклинание "Ослабление". Оно помимо обычного эффекта снижает защиту жертвы на 1 за каждые три уровня героя.

» Герои: Равэнна.

Защита цели снижается на 1 за каждые 3 уровня героя с округлением вверх. Защита снижается на то время, пока действует заклинание; если наложить заклинание дважды, эффекты складываться не будут. Эффект понижения Защиты теряется, если «поверх» заклинания, наложенного героем, наложить заклинание «Ослабление» существами из армии (архиличами или атакой призрачных драконов).

Принцесса вампиров

Вампиры, высшие вампиры и князья вампиров в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Лукреция, Орнелла.

Черный список

Если противник сотворил заклинание, то оно может быть заблокировано (противник больше не сможет применять это заклинание до конца боя). Чем выше уровень Золтана, тем больше вероятность заблокировать заклинание. Чем выше уровень заклинания, тем сложнее его заблокировать.

» Герои: Золтан.

Заклинание блокируется с вероятностью: 100/(Уровень_Заклинания+1) + (Уровень_Золтана - Уровень_Героя_Противника)
Когда уровень героев одинаков, вероятность заблокировать заклинания 1-5го уровней - соответственно 50%, 33%, 25%, 20% и 16%. Золтан не может блокировать заклинания, накладываемые существами в армии противника.

Орден Порядка

Бегущий как ветер

Усиливается заклинание "Ускорение". Его эффект увеличивается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Фрида, Мив, Аларик.

*Специализация также воздействует на «Ускорение», накладываемое отрядами (инквизиторами). Например, на двадцатом уровне героя, «Ускорение», наложенное инквизиторами, будет увеличивать инициативу на 30%+20*1%=50%.*

Дрессировщик грифонов

Грифоны, королевские грифоны и боевые грифоны в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. Грифоны получают способность «Удар с небес».

» Герои: Айрис, Габриэль, Орландо.

Землепроходец

Дальность передвижения героя увеличивается на 1% за каждые два уровня героя.

» Герои: Рутгер, Дункан, Орнелла, Бенедикт.

См. стр. 322

Идеальный рыцарь

Усиливается способность "Молитва". Ее применение будет увеличивать нападение, защиту и боевой дух на +2, а инициативу - на +20%. На сотворение заклинаний магии Света герой тратит на 1 ману меньше.

» Герои: Годрик.

Капитан рыцарей

Увеличивается урон, наносимый рыцарями, паладинами и рыцарями Изабель в армии героя на 10% + 1% за каждый уровень героя. Урон от умения "Надзор" повышается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Аксель, Джир, Валерия.

*Точная формула: Суммарный_Урон = Базовый_Урон * (1+0,05*Пройденный_Разбег) * (1,1+0,01*Уровень_Героя).*

Командир латников

Латники, мечники и ревнители веры в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого

» Герои: Ласло, Ласло, Бертран.

Командир лучников

Лучники, арбалетчики и стрелки в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Дугал, Лоренцо.

Любимец богов

Все существа в армии героя постоянно находятся под действием заклинания "Божественная сила".

» Герои: Изабель.

Любимец народа

Крестьяне, ополченцы и лендлорды в армии героя получают +1 к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. К тому же все крестьяне, ополченцы и лендлорды ежедневно приносят в казну королевства +1 золотой (в дополнение к эффекту способности "Налогоплательщик").

» Герои: Эллайна.

Любимица Эльрата

Каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии Света, на случайный отряд противника накладывается заклинание "Божественная месть" (разумеется, если этот отряд уже убил хотя бы одно существо).

» Герои: Фрида.

Осадный инженер

Баллиста получает +1 к нападению за каждый уровень героя. Шанс катапульты поразить цель увеличивается на 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Виторрио, Глен, Андриас.

См. стр. 328.

Сюзерен

Герой ежедневно жертвует в казну 250 золотых. Стоимость "Переподготовки" снижается на 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Изабель, Николас.

*Стоимость переподготовки уменьшается на (Уровень–1)*2%. Бонус кумулятивен с другими бонусами к «Переподготовке».* *См. стр. 300.*

Северные Кланы

Всадник

Наездники на медведях, хозяева медведей и северные наездники в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Ибба.

Золотой язык

Нейтральные существа чаще присоединяются к армии героя. За победы в сражениях, герой получает золото и ресурсы.

» Герои: Рольф.

*Герой имеет бонус +10% за каждый уровень при вычислении силы его армии для дипломатии с нейтральными армиями — см стр. 330346: глобальный множитель равен (1+0,1*Level).*
Второй эффект, по-видимому, такой же, как от умения Трофеи — см. стр. 131131.

Король Каменных Залов

Все существа в армии героя находятся под действием руны "Громового раската", которая обновляется каждый ход.

» Герои: Король Толгар.

Острый клинок

Метатели копья, мастера копья и гарпунеры в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Карли.

Повелитель Рун

При каждом повышении уровня есть вероятность (равная 25%), что герой выучит еще одно рунное заклинание.

» Герои: Инга.

Призывающий бурю

Атакующие заклинания стихии Воздуха, применяемые героем, не могут быть отклонены (однако иммунитет к магии и уменьшение урона от магии по-прежнему будут действовать).

» Герои: Свея.

Заклинание не может быть отклонено (например, за счет умения «Магическое сопротивление»), но урон от него может быть снижен благодаря соответствующим способностям (например, «Непробиваемость магией» — см. стр.295).

Протектор

Защитники гор, воители и горные стражи в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя и +1 единицу жизни за каждые пять уровней героя.

» Герои: Ингвар.

Священный молот

Каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии Света на дружественный отряд, существует вероятность того, что на отряд также будет наложено заклинание "Карающий удар".

» Герои: Хельмар.

*Вероятность срабатывания равна 20%+Уровень_Героя*3%. Заклинание наложится на том уровне мастерства в Магии Света, на котором его наложил бы герой при обычном применении.*

Страж границ

Герой получает +1 к Защите за каждые два уровня, если поле боя находится не далее, чем в одном дне пути от его города.

» Герои: Вульфстен.

Хранитель пламени

Жрецы Рун, жрецы Арката и жрецы Пламени в армии героя получают +1 к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Эрлинг, Хангвул.

Художник Рун

Вероятность срабатывания умения "Завершенная руна" увеличивается на 20% плюс 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Бранд.

Навыки и умения

Общие навыки

Боевой Клич

Только для варваров — заменяет «Чародейство»

Основы боевого клича
Время наступления следующего хода героя после использования боевого клича снижается на 10%.

Развитый боевой клич
Время наступления следующего хода героя после использования боевого клича снижается на 20%.

Искусный боевой клич
Время наступления следующего хода героя после использования боевого клича снижается на 30%.

Умения

Восполнение маны
Ежедневное восполнение маны удваивается (20% от максимального количества вместо 10%).

Крик ярости
Войска получают в два раза больше очков ярости от боевых кличей героя (от «Зова крови» - в полтора раза больше).

Могучий клич
При расчете эффекта боевого клича уровень героя увеличивается на 5.

» Варвар: требуется Развитие боевого клича (Боевой Клич)

Отвлечение
После применения заклинания вражеский герой смещается по АТВ-шкале дальше, чем обычно на 0,15 от размера шкалы. Герой может сместиться даже за начало шкалы.

» Варвар: требуется Могучий клич (Боевой Клич)

Развитие боевого клича
Все боевые кличи потребляют на 20% меньше маны.

Защита

Основы защиты
Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 10%.

Развитая защита
Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 20%.

Искусная защита
Урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 30%.

Умения

Битва до последнего
Войска под командованием героя одарены изумительной выносливостью. Если вражеские существа атакуют отряд героя и убивают всех воинов, последний из отряда остается в живых с 1 ед. жизни.

«Битва до последнего» действует на все отряды в армии героя, но только в случае, если перед последним ударом в отряде было не меньше двух существ.

» Варвар: требуется Уклонение (Защита)
» Маг: требуется Уклонение (Защита)
» Некромант: требуется Уклонение (Защита)
» Повелитель демонов: требуется Уклонение (Защита)
» Рейнджер: требуется Уклонение (Защита)
» Рунный жрец: требуется Уклонение (Защита)
» Рыцарь: требуется Опытный военачальник (Подготовка), Глухая оборона (Защита)
» Чернокнижник: требуется Уклонение (Защита)

Глухая оборона
При использовании приказа «Оборона» у войск под командованием героя увеличивается защита на 60%.

Если у героя есть способность Глухая Оборона, бонус от Укоренения дает Древним Энтам +100% Защиты.

» Все классы героев: требуется Стойкость (Защита)

Готовность
После выполнения команды "Защищаться" все свои отряды наносят удар первыми во время нападения на них любого отряда противника, даже обладающего умением "Враг не сопротивляется". Кроме того, если обороняющийся отряд обладает способностью "Бесконечный отпор", то он наносит два удара: один до удара нападающего, а второй - после.

» Варвар: требуется Защити всех нас (Защита), Тактика (Нападение)
» Маг: требуется Глухая оборона (Защита), Тактика (Нападение)
» Некромант: требуется Глухая оборона (Защита), Тактика (Нападение)
» Повелитель демонов: требуется Глухая оборона (Защита), Тактика (Нападение)
» Рейнджер: требуется Глухая оборона (Защита), Тактика (Нападение)
» Рунный жрец: требуется Оборонительный хирд (Защита), Величайшая руна (Знание рун)
» Рыцарь: требуется Глухая оборона (Защита), Тактика (Нападение)
» Чернокнижник: требуется Глухая оборона (Защита), Тактика (Нападение)

Защити всех нас
Увеличивает Защиту героя на +2 и дает разовое пополнение из гоблинов, количество которых равно удвоенному количеству орочьих воинов, орочьих бойцов и вармонгеров в армии героя.

Присоединяющиеся гоблины, в порядке предпочтения: трапперы, колдуны гоблинов, затем просто гоблины. Количество присоединившихся гоблинов равняется номеру недели, помноженному на 15 (15 на первой неделе, 90 на шестой неделе...), но не более 120 гоблинов.

» Варвар: требуется Стойкость (Защита)

Могильный холод
Усиливает отряды нежити под командованием некроманта с помощью мощных ледяных чар. Любое существо, атаковавшее зачарованных воинов в ближнем бою, получит урон льдом, равный 5% от нанесенного урона.

» Некромант: требуется Отражение (Защита)

Оборонительный хирд
Когда отряды гномов стоят близко друг к другу, «Защита» этих отрядов увеличивается. Каждый отряд получает бонус к "Защите" от +0 до +10 в зависимости от силы дружественных отрядов, стоящих на соседних клетках. Чем сильнее "соседи" по отношению к отряду, тем больший бонус он получает.

Подробнее *См. стр. 351*.

» Рунный жрец: требуется Стойкость (Защита)

Огненное возмездие
Благодаря «Огненному возмездию» действие умения «Адский огонь» распространяется не только на атакующие, но и на ответные удары отрядов под командованием повелителя демонов.

» Повелитель демонов: требуется Отражение (Защита), Адский огонь (Открытие врат)

Отражение
Урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15%.

Прочность камня
Герой получает заклинание «Каменная кожа (общее)».

Каменная кожа накладывается на Развитом уровне (+9 защиты), если, конечно, герой не владеет Искусной магией Света.

» Маг: требуется Стойкость (Защита)
» Некромант: требуется Стойкость (Защита)
» Повелитель демонов: требуется Стойкость (Защита)
» Рейнджер: требуется Стойкость (Защита)
» Рунный жрец: требуется Стойкость (Защита)
» Рыцарь: требуется Стойкость (Защита)
» Чернокнижник: требуется Стойкость (Защита)

Сопротивление
Герой получает +2 ед. к защите.

» Все классы героев: требуется Отражение (Защита)

Стойкость
Количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2 (особенно выгодно при большой армии).

Уклонение
Стрелковый урон, наносимый отрядам героя, снижается на 20%.

Лидерство

Основы лидерства
Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 ед.

Развитое лидерство
Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 2 ед.

Искусное лидерство
Увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 3 ед.

Умения

Аура скорости
Скорость передвижения в бою у всех существ в армии героя увеличивается на +1 ед.

» Варвар: требуется Сбор войск (Лидерство)
» Маг: требуется Преданность машин (Лидерство), Марш големов (Логистика)
» Повелитель демонов: требуется Сбор войск (Лидерство)
» Рейнджер: требуется Сбор войск (Лидерство)
» Чернокнижник: требуется Сбор войск (Лидерство)

Вестник Смерти
Все нейтральные существа, которые присоединяются к армии некроманта, будут преобразованы в нежить соответствующего уровня.

В отличие от Храма Нижнего Мира, навык Вестник Смерти преобразует усовершенствованных живых существ в усовершенствованную нежить.

» Некромант: требуется Вечное рабство (Некромантия)

Воодушевление
Рыцарь получает особое боевое умение воодушевлять свои войска на поле боя, что позволяет им делать свои ходы быстрее.

Отряд сдвигается на 0,33 вперед по АТВ-шкале, но, разумеется, не дальше ее начала (если отряд находился на шкале в позиции 0,68, или ближе к началу, часть эффекта будет потеряна) — см. стр. 334.

» Варвар: требуется Упоение битвой (Лидерство), Оглушающий удар (Нападение)
» Маг: требуется Преданность машин (Лидерство), Марш големов (Логистика)
» Повелитель демонов: требуется Сбор войск (Лидерство), Дипломатия (Лидерство), Темное откровение (Образование)
» Рейнджер: требуется Лесной лидер (Лидерство)
» Рунный жрец: требуется Сбор войск (Лидерство), Рунная гармония (Лидерство)
» Рыцарь: требуется Сбор войск (Лидерство), Надзор (Подготовка)
» Чернокнижник: требуется Сбор войск (Лидерство), Дипломатия (Лидерство), Темное откровение (Образование)

Дипломатия
Позволяет герою договариваться с нейтральными существами. Увеличивает шанс присоединения существ и уменьшает плату за это.

Лесной лидер
Добавляет +2 ед. к нападению рейнджера. После получения этого умения к армии рейнджера присоединяется отряд танцующих со смертью. Численность этого отряда зависит от количества недель, прошедших с начала игры.

Количество танцующих со смертью - 10 + 10 за каждые две недели: 10(Номер_недели/2), причем (Номер_недели/2) округляется вверх. Первая неделя второго месяца - это пятая неделя и так далее. Количество присоединяющихся танцующих не может быть больше 50.*

» Рейнджер: требуется Сбор войск (Лидерство)

Преданность машин
На боевые машины и големов в армии героя начинает влиять боевой дух. Значение их боевого духа не может опускаться ниже 0.

» Маг: требуется Дипломатия (Лидерство)

Рунная гармония
Увеличивает «Боевой дух» существа на +2 на один ход после использования руны.

» Рунный жрец: требуется Величайшая руна (Знание рун)

Сбор войск
Умение, которое увеличивает недельный прирост существ 1-, 2- и 3-го уровня на +3, +2 и +1 ед. соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Сопереживание
Каждый раз, когда у существ срабатывает положительный боевой дух, герой смещается вперед по АТВ-шкале на 10% от размера шкалы. Если срабатывает отрицательный боевой дух, то на 10% назад.

» Варвар: требуется Дипломатия (Лидерство)
» Маг: требуется Дипломатия (Лидерство), Хранитель тайного (Образование)
» Некромант: требуется Дипломатия (Лидерство), Хранитель тайного (Образование)
» Повелитель демонов: требуется Дипломатия (Лидерство), Хранитель тайного (Образование)
» Рейнджер: требуется Дипломатия (Лидерство)
» Рунный жрец: требуется Дипломатия (Лидерство), Хранитель тайного (Образование)
» Рыцарь: требуется Воодушевление (Лидерство)
» Чернокнижник: требуется Дипломатия (Лидерство), Хранитель тайного (Образование)

Упоение битвой
Каждый раз, когда у отряда из армии героя срабатывает эффект боевого духа, он получает 50 очков ярости.

» Варвар: требуется Сбор войск (Лидерство), Память нашей крови (Гнев крови)

Управление казной
Герой ежедневно приносит в казну 250 золотых.

Хозяин врат
Умение «Открытие врат» призывает на 20% существ больше, чем обычно.

» Повелитель демонов: требуется Сбор войск (Лидерство)

Логистика

Основы логистики
Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 10%.

Развитая логистика
Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 20%.

Искусная логистика
Навык, который увеличивает дальность перемещения героя по суше на 30%.

Умения

Бесшумный преследователь
Врагу будет казаться, что все отряды под командованием героя состоят только из самых сильных существ, присутствующих в его армии, причем их количество будет скрыто. Также эта способность позволяет увидеть боевой настрой нейтральных существ и увеличивает на 12 клеток поле обзора героя.

Вражеские герои, владеющие «Разведкой», будут видеть обычную информацию об армии.

» Варвар: требуется Разведка (Логистика)
» Маг: требуется Разведка (Логистика)
» Некромант: требуется Разведка (Логистика)
» Повелитель демонов: требуется Разведка (Логистика)
» Рейнджер: требуется Смертельный выстрел (Мститель)
» Рунный жрец: требуется Разведка (Логистика)
» Рыцарь: требуется Разведка (Логистика)
» Чернокнижник: требуется Разведка (Логистика)

Быстрое открытие врат
Время до наступления следующего хода отряда, открывшего врата, уменьшится в два раза.

Существа, открывающие врата, тратят на это только четверть своего хода.

» Повелитель демонов: требуется Пожиратель душ (Открытие врат)

Внезапная атака
Герой получает заклинание «Телепорт» с эффектом ускорения: следующий ход перенесенного этим заклинанием существа наступает быстрее.

Нельзя телепортировать отряд за крепостные стены, если у героя нет Искусной магии Света. При телепортации отряд сдвигается на 0,5 вперед по АТВ-шкале — см. стр. 334.

» Маг: требуется Нахождение пути (Логистика)
» Повелитель демонов: требуется Нахождение пути (Логистика), Быстрое открытие врат (Логистика)
» Рунный жрец: требуется Нахождение пути (Логистика)
» Чернокнижник: требуется Нахождение пути (Логистика)

Мародерство
Герой не тратит пунктов хода, чтобы подбирать ресурсы, заходить в строения или суда и т.д.

Умение также влияет на посадку на корабль и выгрузку с корабля. При посадке на корабль очки движения не тратятся совсем; при выгрузке с корабля тратится базовое количество очков движения за один шаг (100 или 141 — см. стр. 320).

» Варвар: требуется Путь войны (Логистика)
» Маг: требуется Нахождение пути (Логистика), Разведка (Логистика)
» Некромант: требуется Нахождение пути (Логистика), Разведка (Логистика)
» Повелитель демонов: требуется Нахождение пути (Логистика), Адский огонь (Открытие врат)
» Рейнджер: требуется Нахождение пути (Логистика), Бесшумный преследователь (Логистика)
» Рунный жрец: требуется Нахождение пути (Логистика), Разведка (Логистика)
» Рыцарь: требуется Нахождение пути (Логистика), Разведка (Логистика)
» Чернокнижник: требуется Нахождение пути (Логистика), Разведка (Логистика)

Марш големов
У всех големов под командованием героя скорость и инициатива увеличится на +2 ед.

» Маг: требуется Нахождение пути (Логистика)

Навигация
Дальность перемещения героя по морю увеличивается на 50%.

Нахождение пути
Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

Острый ум
В начале сражения герой получает бонус равный 0,25 к стартовой позиции на АТВ-шкале.

» Варвар: требуется Разведка (Логистика)
» Маг: требуется Разведка (Логистика), Разгадка тайного (Образование)
» Некромант: требуется Разведка (Логистика), Разгадка тайного (Образование)
» Повелитель демонов: требуется Разведка (Логистика)
» Рейнджер: требуется Разведка (Логистика)
» Рунный жрец: требуется Разведка (Логистика), Разгадка тайного (Образование)
» Рыцарь: требуется Разведка (Логистика)
» Чернокнижник: требуется Разведка (Логистика), Разгадка тайного (Образование)

Поступь смерти
Во время осады вражеского замка все существа в армии героя получают +4 ед. к скорости.

» Все классы героев: требуется Нахождение пути (Логистика)

Путь войны
За каждую выигранную битву герой получает 350 дополнительных очков движения.

» Все классы героев: требуется Нахождение пути (Логистика)

Разведка
Герой получает +4 ед. к своему радиусу обзора и теперь способен видеть точное число существ в нейтральных отрядах, вражеских армиях и гарнизонах, если они находятся в пределах этого радиуса.
Базовый радиус обзора у любого героя составляет 12 клеток. Герой, владеющий «Разведкой», получает обычную информацию об армии противника, обладающего умением «Бесшумный преследователь».

Родные земли
Все существа в армии героя получают +2 к скорости перемещения, если сражение происходит на равнине или в замке Ордена Порядка или Лесного Союза.

» Рейнджер: требуется Нахождение пути (Логистика), Бесшумный преследователь (Логистика)
» Рыцарь: требуется Нахождение пути (Логистика)

Магия Призыва

Для всех, кроме варваров — см. «Приглушение Призыва»

Основы магии Призыва
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Призыва
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва четвертого круга. Магия Призыва работает еще эффективнее.

Искусная магия Призыва
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Призыва пятого круга. Магия Призыва работает максимально эффективно.

Умения

Изгнание
Особое боевое умение. Изгоняет часть призванных существ. Количество изгнанных сущест зависит от уровня героя.

Урон равен 10(Уровень+Мастерство_Призыва), где Мастерство_Призыва равно 0, если у героя нет навыка в Магии Призыва, и достигает 3, если герой обладает Искусной магией Призыва.*

» Маг: требуется Волшебное зеркало (Мастер артефактов)
» Некромант: требуется Повелитель чар (Магия Призыва), Крик баньши (Некромантия), Повелитель жизни (Магия Призыва)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рейнджер: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рунный жрец: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рыцарь: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Чернокнижник: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)

Обитаемые шахты
После захвата шахты некромант населяет ее привидениями, численность которых будет зависеть от количества недель, прошедших с начала игры.

Количество привидений: 5(Номер_недели/2), причем (Номер_недели/2) округляется вверх. Первая неделя второго месяца - это пятая неделя и так далее. Количество присоединяющихся привидений не может быть больше 25, причем они приходят не в армию героя, а в гарнизон шахты, откуда их можно достать.*

» Некромант: требуется Повелитель жизни (Магия Призыва), Вестник Смерти (Лидерство)

Огненные воины
Герою даруется заклинание «Призыв элементалей». Вне зависимости от обстоятельств это заклинание вызовет огненных элементалей. Существ будет на 40% больше, чем обычно.

» Маг: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Некромант: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Повелитель демонов: требуется Адский огонь (Открытие врат)
» Рейнджер: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рунный жрец: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рыцарь: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Чернокнижник: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)

Повелитель жизни
Действие заклинаний «Волшебный кулак» и «Поднятие мертвых» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на 4 ед.).

Повелитель чар
Действие заклинаний «Призыв феникса» и «Призыв элементалей» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

Рунный щит
Герой получает заклинание «Небесный щит» и при его сотворении +4 к «Колдовству».

» Рунный жрец: требуется Хозяин земли (Магия Призыва), Экзорцизм (Магия Призыва)

Стихийное равновесие
Превосходное знание магии Призыва позволяет герою уравновешивать ситуацию в сражениях против опытных призывающих. Каждый раз, когда противник использует заклинание «Призыв элементалей», появляется группа элементалей, которая далее сражается на стороне героя. Количество элементалей такое же, как и в группе, вызванной противником, но они относятся к противоположной стихии. Если противник использует «Призыв феникса», то на стороне героя появляется феникс точно такой же силы.

» Маг: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Некромант: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рейнджер: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рунный жрец: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Рыцарь: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
» Чернокнижник: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)

Туманная завеса
Герой взывает к силам природы, чтобы они помогли ему справиться со стрелками. У всех вражеских стрелков инициатива и наносимый урон снижаются на 10%.

» Маг: требуется Хозяин земли (Магия Призыва)
» Некромант: требуется Хозяин земли (Магия Призыва)
» Повелитель демонов: требуется Хозяин земли (Магия Призыва)
» Рейнджер: требуется Хозяин земли (Магия Призыва)
» Рунный жрец: требуется Хозяин земли (Магия Призыва)
» Рыцарь: требуется Хозяин земли (Магия Призыва)
» Чернокнижник: требуется Хозяин земли (Магия Призыва)

Хозяин земли
Действие заклинаний «Огненная ловушка» и «Землетрясение» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

Экзорцизм
Все заклинания магии Хаоса, сотворенные героем, наносят призванным существам двойной урон.

» Маг: требуется Знак волшебника (Мастер артефактов)
» Повелитель демонов: требуется Знак проклятого (Открытие врат)
» Рейнджер: требуется Заколдованная стрела (Мститель)
» Рунный жрец: требуется Завершенная руна (Знание рун)
» Чернокнижник: требуется Волна Аркан (Цепь элементов)

Магия Света

Для всех, кроме варваров — см. «Приглушение Света»

Основы магии Света
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Света третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Света
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Света четвертого круга. Магия Света работает еще эффективнее.

Искусная магия Света
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Света пятого круга. Магия Света работает максимально эффективно.

Умения

Ангел-хранитель
Когда все воины рыцаря падут в битве, ангел, призванный на поле боя, воскресит самый мощный отряд существ, а затем исчезнет.

*Умение действует как Воскрешение и Поднятие Мертвых на искусном уровне, но при расчете Колдовство заменяется уровнем героя. Таким образом, восстанавливается 240+30*Уровень_Героя единиц здоровья. В отличие от заклинания «Воскрешение», «Ангел-Хранитель» может воскрешать любых существ (в том числе, гаргулий, големов и лавовых/магматических драконов), кроме элементалей стихий. Если возрождается отряд, уничтоженный последним, он сохраняет свое место на АТВ-шкале и наносит ответный удар (если должен был его нанести), однако все активные эффекты с него снимаются.*

» Рыцарь: требуется Дарующий защиту (Магия Света), Молитва (Подготовка), Дарующий благословение (Магия Света)

Вечный Свет
На развеяние заклинаний магии Света, сотворенные героем, тратится в два раза больше сил. Заклинания обратного действия (как «Замедление» против «Ускорения»), применяемые врагом к существам героя, в 50% случаев могут не сработать.

См. стр. 339

» Маг: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Некромант: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Повелитель демонов: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рейнджер: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рунный жрец: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рыцарь: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Чернокнижник: требуется Дарующий защиту (Магия Света)

Гнев праведный
Распространяет эффект заклинаний «Карающий удар» и «Ускорение» на все отряды армии героя, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода. При расчета эффекта «Святого Слова» Колдовство увеличивается на +4.

Дарующий благословение
Распространяет эффект заклинания «Божественная сила» на все отряды армии героя и расширяет область действия заклинания «Снятие чар» до размера 4x4, но удваивает количество маны, расходуемой на эти заклинания. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Дарующий защиту
Распространяет эффект заклинаний «Уклонение» и «Каменная кожа» на все отряды армии героя, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Защита от огня
Существа под управлением героя получают только 50% урона от огненных атак и невосприимчивы к действию умения «Повелитель огня».

» Маг: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Некромант: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Повелитель демонов: требуется Адский огонь (Открытие врат)
» Рейнджер: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рунный жрец: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рыцарь: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Чернокнижник: требуется Дарующий защиту (Магия Света)

Печать Света

Вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Света.

» Маг: требуется Волшебное зеркало (Мастер артефактов)
» Некромант: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Повелитель демонов: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рейнджер: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рунный жрец: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Рыцарь: требуется Дарующий защиту (Магия Света)
» Чернокнижник: требуется Дарующий защиту (Магия Света)

Сумерки

Для всех заклинаний магии Света и магии Тьмы «Колдовство» героя увеличивается на +3 ед .

» Некромант: требуется Крик баньши (Некромантия)
» Рыцарь: требуется Падший рыцарь (Магия Тьмы)
» Чернокнижник: требуется Темный ритуал (Цепь элементов)

Тайны Света

Колдуны, состоящие в армии героя, потратят только половину маны, которая требуется на создание заклинания.

» Маг: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Некромант: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Повелитель демонов: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Рейнджер: требуется Штормовой ветер (Магия Света), Заколдованная стрела (Мститель)
» Рунный жрец: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Рыцарь: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Чернокнижник: требуется Гнев праведный (Магия Света)

Штормовой ветер

Герой вызывает штормовой ветер, уменьшая инициативу летающих существ противника на -10%, а скорость - на -1.

» Маг: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Некромант: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Повелитель демонов: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Рейнджер: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Рунный жрец: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Рыцарь: требуется Гнев праведный (Магия Света)
» Чернокнижник: требуется Гнев праведный (Магия Света)

Магия Тьмы

Для всех, кроме варваров — см. «Приглушение Тьмы»

Основы магии Тьмы
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Тьмы
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы четвертого круга. Магия Тьмы работает еще эффективнее.

Искусная магия Тьмы
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы пятого круга. Магия Тьмы работает максимально эффективно.

Умения

Мучающий удар
Любая физическая атака героя теперь не только наносит урон, но и проклинает заклинанием «Немощность».

Заклинание действует так, как если бы оно было наложено героем обычным образом.

» Повелитель демонов: требуется Знак проклятого (Открытие врат)
» Рыцарь: требуется Падший рыцарь (Магия Тьмы)

Падший рыцарь
Посвятив себя изучению всех секретов магии Тьмы, рыцарь становится изгоем. У войск под командованием рыцаря снижается боевой дух на 1 ед., но действие всех заклинаний Темной магии становится мощнее (+5 ед. к эффективному «Колдовству» для этих заклинаний).

» Рыцарь: требуется Надзор (Подготовка)

Печать Тьмы
Вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Тьмы.

» Маг: требуется Волшебное зеркало (Мастер артефактов)
» Некромант: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Рейнджер: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Рунный жрец: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Рыцарь: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Чернокнижник: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)

Повелитель боли
Расширяет область действия заклинаний «Чума» и «Разрушающий луч» до размера 4x4, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода. При расчете эффекта «Нечестивого Слова» «Колдовство» увеличивается на +4.

Повелитель проклятий
Распространяет эффект заклинаний «Ослабление» и «Немощность» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Повелитель разума
Распространяет эффект заклинаний «Замедление» и «Рассеянность» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своего хода.

Проклятая земля
Герой с помощью сил природы оказывает воздействие на отряды вражеских рукопашных бойцов. Каждый раз при начале передвижения они будут получать урон, равный 3*Уровень героя.

*Каждый раз при начале передвижения нелетающие бойцы будут получать урон, равный 3*Уровень героя.*

» Маг: требуется Повелитель боли (Магия Тьмы)
» Некромант: требуется Повелитель боли (Магия Тьмы)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель боли (Магия Тьмы), Мучающий удар (Магия Тьмы)
» Рейнджер: требуется Повелитель боли (Магия Тьмы)
» Рунный жрец: требуется Повелитель боли (Магия Тьмы)
» Рыцарь: требуется Повелитель боли (Магия Тьмы)
» Чернокнижник: требуется Повелитель боли (Магия Тьмы)

Слабость Тьмы

Эффективность заклинаний магии Тьмы, сотворяемых противником, будет такой, словно его «Колдовство» вполовину меньше.

» Маг: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Некромант: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Рейнджер: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Рунный жрец: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Рыцарь: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)
» Чернокнижник: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)

Темное восполнение

Если заклинание не подействовало на отряд существ благодаря их сопротивлению магии, то герою возвращается вся потраченная на заклятие мана, и его следующий ход наступает раньше.

После неудачного применения заклинания герой смещается в позицию АТВ-шкалы, которая на 0,2 ближе к началу шкалы, чем позиция после успешного применения заклинания. Умение работает на заклинания, целью которых является один отряд либо площадь, но не работает на массовые заклинания (такие как «Замедление (общее)»).

» Маг: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы)
» Некромант: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы), Повелитель боли (Магия Тьмы), Духовная связь (Некромантия)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы)
» Рейнджер: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы)
» Рунный жрец: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы)
» Рыцарь: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы)
» Чернокнижник: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы)

Магия Хаоса

Для всех, кроме варваров — см. «Приглушение Хаоса»

Основы магии Хаоса
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса третьего круга и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Хаоса
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса четвертого круга. Магия Хаоса работает еще эффективнее.

Искусная магия Хаоса
Навык, который позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса пятого круга. Магия Хаоса работает максимально эффективно.

Умения

Взрыв маны
При сотворении колдунами противника заклинаний, им наносится урон Огнем, равный 10*Уровень Героя.

» Маг: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Некромант: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Рейнджер: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Рунный жрец: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Рыцарь: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Чернокнижник: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)

Иссушающее пламя
«Иссушающее пламя» усиливает умение «Адский огонь». Огненный урон, наносимый вражескому существу с помощью умения «Адский огонь», увеличивается на 50%.

» Повелитель демонов: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса), Адский огонь (Открытие врат)

Истощение магии
Урон, наносимый вражескими заклинаниями, снижается на 20%.

» Маг: требуется Волшебное зеркало (Мастер артефактов)
» Некромант: требуется Повелитель бурь (Магия Хаоса)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель бурь (Магия Хаоса)
» Рейнджер: требуется Повелитель бурь (Магия Хаоса)
» Рунный жрец: требуется Пирокинез (Магия Хаоса), Обновленная руна (Знание рун)
» Рыцарь: требуется Повелитель бурь (Магия Хаоса)
» Чернокнижник: требуется Повелитель бурь (Магия Хаоса)

Огненная ярость
Отряды под командованием героя наносят вражеским существам дополнительный урон стихией Огня, равный 10% от нанесенного урона.

» Маг: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Некромант: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Повелитель демонов: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Рейнджер: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Рунный жрец: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Рыцарь: требуется Опытный военачальник (Подготовка), Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Чернокнижник: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)

Пирокинез
Заклинания стихии Огня, сотворяемые героем в сражении, будут воспламенять врагов, нанося жертве 1/3 от величины урона, нанесенного заклинанием, в течении каждого из следующих 3 ходов.

» Маг: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Некромант: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Повелитель демонов: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Рейнджер: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Рунный жрец: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Рыцарь: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)
» Чернокнижник: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса)

Повелитель бурь
У заклинаний «Молния» и «Цепь молний» (только для первой цели) появляется оглушающий эффект — т.е. ход отряда существ, в который попала молния, начинается позднее, чем обычно.

Более подробное описание эффекта оглушения *см. стр. 334**.*

Повелитель огня
Умение, которое позволяет заклинаниям «Огненный шар», «Стена огня» и «Армагеддон» повреждать доспех. Существа, на которых подействовали эти заклинания, лишаются 50% защиты на один ход.

Защита снижается на один ход, эффект от двух наложенных подряд эффектов не суммируется.

Повелитель холода

У заклинаний «Ледяная глыба», «Кольцо холода» и «Останавливающий холод» появляется замораживающий эффект. Замороженный отряд на некоторое время теряет способность действовать.

Более подробное описание эффекта заморозки *см. стр. 334**.*

Смертельный холод

Умение, которое увеличивает мощь заклинаний «Ледяная глыба», «Кольцо холода» и «Останавливающий холод», творимых некромантом. Эти заклинания убивают на одно существо больше, если у отряда существ нет невосприимчивости к холоду.

Урон, наносимый вражеским отрядам увеличивается на количество единиц здоровья одного существа, то есть урон, наносимый отряду крестьян, увеличится на 4 единицы, а урон, наносимый архангелам - на 220. Если у цели есть защита от льда, дополнительный урон снижается.

» Маг: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Некромант: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Рейнджер: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Рунный жрец: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Рыцарь: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Чернокнижник: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)

Тайны Хаоса

Герой получает +2 ед. к «Знанию» и одно случайное заклинание 1-, 2- или 3-го круга магии Хаоса, которого не было в его книге заклинаний.

» Маг: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Некромант: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Рейнджер: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Рунный жрец: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Рыцарь: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
» Чернокнижник: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)

Нападение

Основы нападения
Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5%.

Развитое нападение
Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 10%.

Искусное нападение
Урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 15%.

Умения

Атакующий хирд
Когда отряды гномов стоят близко друг к другу, «Нападение» этих отрядов увеличивается. Каждый отряд получает бонус к «Нападению» от +0 до +10 в зависимости от силы дружественных отрядов, стоящих на соседних клетках. Чем сильнее "соседи" по отношению к отряду, тем больший бонус он получает.

Подробнее *См. стр. 351*.

» Рунный жрец: требуется Тактика (Нападение)

Боевое безумие
Минимальный и максимальный урон, наносимый каждым существом под командованием героя, увеличивается на 1. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня.

Воздаяние
Чем выше боевой дух существ под командованием героя, тем больший урон они нанесут врагу (+5% за каждую единицу «Боевого духа»).

Отрицательный боевой дух на урон не влияет. Бонус ограничен величиной 25%.

» Варвар: требуется Боевое безумие (Нападение), Упоение битвой (Лидерство)
» Маг: требуется Боевое безумие (Нападение), Преданность машин (Лидерство), Поглощение артефакта (Мастер артефактов)
» Рейнджер: требуется Боевое безумие (Нападение), Лесной лидер (Лидерство), Ливень из стрел (Мститель)
» Рунный жрец: требуется Атакующий хирд (Нападение), Рунная гармония (Лидерство)
» Рыцарь: требуется Боевое безумие (Нападение), Опытный военачальник (Подготовка)
» Чернокнижник: требуется Боевое безумие (Нападение), Аура скорости (Лидерство), Темный ритуал (Цепь элементов)

Волшебство скорости
Герой получает заклинание «Ускорение (общее)».

Ускорение накладывается на Развитом уровне (+30% инициативы), если, конечно, герой не владеет Искусной магией Света.

» Маг: требуется Боевое безумие (Нападение)
» Некромант: требуется Боевое безумие (Нападение)
» Повелитель демонов: требуется Боевое безумие (Нападение)
» Рейнджер: требуется Боевое безумие (Нападение)
» Рунный жрец: требуется Боевое безумие (Нападение)
» Рыцарь: требуется Боевое безумие (Нападение)
» Чернокнижник: требуется Боевое безумие (Нападение)

Дьявольский удар
С вероятностью в 30% «Дьявольский удар» удваивает урон, наносимый повелителем демонов благодаря «Знаку проклятого».

» Варвар: требуется Оглушающий удар (Нападение)
» Повелитель демонов: требуется Знак проклятого (Открытие врат)

Лесная ярость
Все существа Лесного Союза в армии рейнджера получают +1 ед. к максимальному урону.

» Рейнджер: требуется Боевое безумие (Нападение)

Оглушающий удар
Каждая рукопашная атака героя отдаляет ход жертвы.

Отбрасывает цель на 0,1 по АТВ-шкале.

» Варвар: требуется Боевое безумие (Нападение), Подмога (Гнев крови)

Огненные стрелы
Баллиста под командованием героя игнорирует половину защиты противника и наносит дополнительный огненный урон. Уничтоженная баллиста будет восстановлена после сражения.

Дополнительный огненный урон равен 50, выстрелы Баллисты полностью игнорируют защиту цели.

» Варвар: требуется Стрельба (Нападение)
» Маг: требуется Стрельба (Нападение)
» Некромант: требуется Стрельба (Нападение)
» Повелитель демонов: требуется Боевое безумие (Нападение), Адский огонь (Открытие врат), Дьявольский удар (Нападение)
» Рейнджер: требуется Стрельба (Нападение)
» Рунный жрец: требуется Стрельба (Нападение)
» Рыцарь: требуется Стрельба (Нападение)
» Чернокнижник: требуется Стрельба (Нападение)

Стрельба
Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

Тактика
Увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд.

В начале боя войска можно размещать в трех рядах вместо двух. Если тактика есть у обоих противников, она не действует ни у одного.

Холодная сталь
Герой зачаровывает оружие всех существ в своей армии так, что они наносят дополнительный урон льдом, равный 10% от нанесенного урона.

» Маг: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Некромант: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Повелитель демонов: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Рейнджер: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Рунный жрец: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Рыцарь: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)
» Чернокнижник: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)

Образование

Для всех, кроме варваров

Начальное образование
Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.
Эффект относится ко всему получаемому опыту, а не только к получаемому в сражениях.

Среднее образование
Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый третий уровень, включая уже полученные, и 10%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.
Эффект относится ко всему получаемому опыту, а не только к получаемому в сражениях.

Высшее образование
Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый второй уровень, включая уже полученные, и 15%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.
Эффект относится ко всему получаемому опыту, а не только к получаемому в сражениях.

Умения

Выпускник
Столь увлеченно учившемуся герою в качестве единовременного бонуса даруется +2 ед. «Знания» и дополнительно +1000 ед. опыта.

» Маг: требуется Притяжение магии (Образование)
» Некромант: требуется Притяжение магии (Образование)
» Повелитель демонов: требуется Притяжение магии (Образование)
» Рейнджер: требуется Притяжение магии (Образование)
» Рунный жрец: требуется Притяжение магии (Образование)
» Рыцарь: требуется Притяжение магии (Образование)
» Чернокнижник: требуется Притяжение магии (Образование)

Колдовская награда
Герой получает +2 ед. к «Колдовству» и в качестве единовременной платы 1000 золотых.

» Маг: требуется Притяжение магии (Образование)
» Некромант: требуется Притяжение магии (Образование)
» Повелитель демонов: требуется Притяжение магии (Образование)
» Рейнджер: требуется Притяжение магии (Образование)
» Рунный жрец: требуется Притяжение магии (Образование)
» Рыцарь: требуется Притяжение магии (Образование)
» Чернокнижник: требуется Притяжение магии (Образование)

Лесное коварство
Шанс нанести критический удар, используя навык «Мститель», увеличивается на +10%.

» Рейнджер: требуется Разгадка тайного (Образование)

Менторство
Когда этот герой встречает другого дружественного героя, последний получает столько опыта, сколько ему нужно, чтобы опыт стал равным 25 процентам опыта ментора (действует, только если встреченный герой имеет меньше опыта).

» Маг: требуется Колдовская награда (Образование)
» Некромант: требуется Притяжение магии (Образование), Ученый (Образование)
» Повелитель демонов: требуется Притяжение магии (Образование), Ученый (Образование)
» Рейнджер: требуется Притяжение магии (Образование), Ученый (Образование)
» Рунный жрец: требуется Притяжение магии (Образование), Ученый (Образование)
» Рыцарь: требуется Притяжение магии (Образование), Ученый (Образование)
» Чернокнижник: требуется Притяжение магии (Образование), Ученый (Образование)

Повелитель мертвых
Некромант получает +1 ед. к «Знанию» благодаря глубокому постижению смерти. Навык «Некромантия» увеличивается на 5%.

» Некромант: требуется Хранитель тайного (Образование), Вечное рабство (Некромантия)

Притяжение магии
Умение, которое увеличивает максимально возможный запас маны на 50%.
Скорость восполнения маны не увеличивается.

Разгадка тайного
Герой, владеющий этим умением, может выучить все заклинания, использованные в бою вражеским героем или вражеским существом. Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня. Кроме того, это умение позволяет заглянуть в инвентарь вражеского героя.

Рунный откат
Герой получает 0,5*Знание маны каждый раз, когда используется какая-либо руна.
» Рунный жрец: требуется Разгадка тайного (Образование)

Темное откровение
В качестве единовременного бонуса герой получает право на дополнительное повышение уровня.
» Некромант: требуется Притяжение магии (Образование)
» Повелитель демонов: требуется Притяжение магии (Образование)
» Чернокнижник: требуется Притяжение магии (Образование)

Ученый
Позволяет героям учить друг у друга различные заклинания.
Не передаются заклинания, ставшие известными благодаря тому магии (артефакту).

Хранитель тайного
Благодаря глубокому постижению тайн сотворения заклинаний герой получает +2 ед. к «Колдовству».
» Маг: требуется Ученый (Образование)
» Некромант: требуется Ученый (Образование)
» Повелитель демонов: требуется Ученый (Образование)
» Рейнджер: требуется Ученый (Образование)
» Рунный жрец: требуется Ученый (Образование)
» Рыцарь: требуется Ученый (Образование)
» Чернокнижник: требуется Ученый (Образование)

Образование

Только для варваров

Начальное образование
Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Среднее образование
Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый третий уровень, включая уже полученные, и 10%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Высшее образование
Герой получает +1 ед. к одной из своих основных характеристик за каждый второй уровень, включая уже полученные, и 15%-ную надбавку к опыту, приобретенному в сражении.

Умения

Военное знание
Позволяет герою учиться боевым кличам у других героев вне зависимости от уровня, и учить кличам тех героев, которые достигли требуемого уровня. Также позволяет учить боевые кличи, использованные в бою вражеским героем.

Выносливость
Герой получает +2 к Защите. Все существа в армии героя получают +10% единиц жизни на следующую битву.

Менторство
Когда этот герой встречает другого дружественного героя, последний получает столько опыта, сколько ему нужно, чтобы опыт стал равным 25 процентам опыта ментора (действует, только если встреченный герой имеет меньше опыта).

» Варвар: требуется Притяжение магии (Образование)

Огонь ярости
Существа в армии героя получают и теряют очки ярости в полтора раза быстрее обычного.

Притяжение магии
Умение, которое увеличивает максимально возможный запас маны на 50%.

Скорость восполнения маны не увеличивается.

» Варвар: требуется Военное знание (Образование)

Темное откровение
В качестве единовременного бонуса герой получает право на дополнительное повышение уровня.

» Варвар: требуется Выносливость (Образование)

Приглушение Призыва

Только для варваров — заменяет «Магию Призыва»

Основы приглушения Призыва
Когда противник использует заклинания магии Призыва 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Призыва снижается на один уровень (искусный навык становится развитым, развитый - начальным, начальный исчезает). Если противник не обладает навыком в магии Призыва, при расчете эффекта заклинаний его Колдовство снижается на 25%.

Развитое приглушение Призыва
Когда противник использует заклинания магии Призыва 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Призыва снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Призыва 4-го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Искусное приглушение Призыва
Когда противник использует заклинания магии Призыва 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Призыва снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Призыва 4-го и 5го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Умения

Возвращение в пустоту
Все существа в армии героя наносят призванным отрядам врага утроенный урон.

» Варвар: требуется Сила против магии (Гнев крови)

Ослабление Призыва
При расчете эффекта вражеских заклинаний магии Призыва, Колдовство снижается на 25%.

Порча Призыва
Вражеские заклинания магии Призыва расходуют на 50% больше маны.

Туманная завеса
Герой взывает к силам природы, чтобы они помогли ему справиться со стрелками. У всех вражеских стрелков инициатива и наносимый урон снижаются на 10%.

» Варвар: требуется Ослабление Призыва (Приглушение Призыва)

Удержание Призыва
Время наступления следующего хода героя противника после использования магии Призыва увеличивается на 25%.

Приглушение Света

Только для варваров — заменяет «Магию Света»

Основы приглушения Света
Когда противник использует заклинания магии Света 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Света снижается на один уровень (искусный навык становится развитым, развитый - начальным, начальный исчезает). Если противник не обладает навыком в магии Света, при расчете эффекта заклинаний его Колдовство снижается на 25%.

Развитое приглушение Света
Когда противник использует заклинания магии Света 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Света снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Света 4-го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Искусное приглушение Света
Когда противник использует заклинания магии Света 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Света снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Света 4-го и 5го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Умения

Защита от огня
Существа под управлением героя получают только 50% урона от огненных атак и невосприимчивы к действию умения «Повелитель огня».

» Варвар: требуется Сила против магии (Гнев крови)

Ослабление Света
При расчете эффекта вражеских заклинаний магии Света, Колдовство снижается на 25%.

Порча Света
Вражеские заклинания магии Света расходуют на 50% больше маны.

Тайны Света
Колдуны, состоящие в армии героя, потратят только половину маны, которая требуется на создание заклинания.

» Варвар: требуется Порча Света (Приглушение Света)

Удержание Света
Время наступления следующего хода героя противника после использования магии Света увеличивается на 25%.

Штормовой ветер
Герой вызывает штормовой ветер, уменьшая инициативу летающих существ противника на -10%, а скорость - на -1.

» Варвар: требуется Удержание Света (Приглушение Света)

Приглушение Тьмы

Только для варваров — заменяет «Магию Тьмы»

Основы приглушения Тьмы
Когда противник использует заклинания магии Тьмы 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Тьмы снижается на один уровень (искусный навык становится развитым, развитый - начальным, начальный исчезает). Если противник не обладает навыком в магии Тьмы, при расчете эффекта заклинаний его Колдовство снижается на 25%.

Развитое приглушение Тьмы
Когда противник использует заклинания магии Тьмы 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Тьмы снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Тьмы 4-го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Искусное приглушение Тьмы
Когда противник использует заклинания магии Тьмы 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Тьмы снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Тьмы 4-го и 5го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Умения

Мучающий удар
Любая физическая атака героя теперь не только наносит урон, но и проклинает заклинанием «Немощность».
Заклинание действует так, как если бы оно было наложено героем обычным образом.
» Варвар: требуется Порча Тьмы (Приглушение Тьмы), Подмога (Гнев крови)

Ослабление Тьмы
При расчете эффекта вражеских заклинаний магии Тьмы, Колдовство снижается на 25%.

Порча Тьмы
Вражеские заклинания магии Тьмы расходуют на 50% больше маны.

Проклятая земля
Герой с помощью сил природы оказывает воздействие на отряды вражеских рукопашных бойцов. Каждый раз при начале передвижения они будут получать урон, равный 3*Уровень героя.
*Каждый раз при начале передвижения нелетающие бойцы будут получать урон, равный 3*Уровень героя.*
» Варвар: требуется Порча Тьмы (Приглушение Тьмы)

Удержание Тьмы
Время наступления следующего хода героя противника после использования магии Тьмы увеличивается на 25%.

Приглушение Хаоса

Только для варваров — заменяет «Магию Хаоса»

Основы приглушения Хаоса
Когда противник использует заклинания магии Хаоса 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Хаоса снижается на один уровень (искусный навык становится развитым, развитый - начальным, начальный исчезает). Если противник не обладает навыком в магии Хаоса, при расчете эффекта заклинаний его Колдовство снижается на 25%.

Развитое приглушение Хаоса
Когда противник использует заклинания магии Хаоса 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Хаоса снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Хаоса 4-го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Искусное приглушение Хаоса
Когда противник использует заклинания магии Хаоса 1-го, 2-го и 3-го круга, его мастерство в магии Хаоса снижается на два уровня (искусный навык становится начальным и т.п.). Когда противник использует заклинания магии Хаоса 4-го и 5го круга, его мастерство снижается на один уровень. Если заклинание накладывается на "минус первом" уровне мастерства, Колдовство при расчете эффекта снижается на 25%, если на "минус втором" - Колдовство снижается на 50%.

Умения

Взрыв маны
При сотворении колдунами противника заклинаний, им наносится урон Огнем, равный 10*Уровень Героя.

» Варвар: требуется Порча Хаоса (Приглушение Хаоса)

Огненная ярость
Отряды под командованием героя наносят вражеским существам дополнительный урон стихией Огня, равный 10% от нанесенного урона.

» Варвар: требуется Порча Хаоса (Приглушение Хаоса), Сила против магии (Гнев крови), Подмога (Гнев крови)

Ослабление Хаоса
При расчете эффекта вражеских заклинаний магии Хаоса, Колдовство снижается на 25%.

Порча Хаоса
Вражеские заклинания магии Хаоса расходуют на 50% больше маны.

Удержание Хаоса
Время наступления следующего хода героя противника после использования магии Хаоса увеличивается на 25%.

Удача

Призрачная удача
Удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 ед.

Большая удача
Удача всех существ в армии героя увеличивается на 2 ед.

Постоянная удача
Удача всех существ в армии героя увеличивается на 3 ед.

Умения

Варварская удача
Отряды в армии героя получают +5% защиты от магии за каждую единицу удачи.

» Варвар: требуется Магическое сопротивление (Удача)

Гномья удача
Шанс отразить заклинание противника удваивается.

«Гномья удача» работает подобно «Солдатской удаче» (см. стр. 341), давая отряду две попытки на срабатывание сопротивления к магии.

» Рунный жрец: требуется Магическое сопротивление (Удача)

Магическое сопротивление
Умение, которое усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15%. Существует большая вероятность того, что на существ не подействуют заклинания противника.

Покровительство Асхи
Теперь герой «сердцем чувствует», где находится Слеза Асхи. Попытки выкопать Слезу там, где она примерно находится, обычно заканчиваются успехом.

» Все классы героев: требуется Удача в пути (Удача)

Смертельная неудача
Герой получает умение воздействовать на удачу вражеских существ. Удача всех воинов противника уменьшается на 1 ед.

» Варвар: требуется Солдатская удача (Удача)
» Маг: требуется Солдатская удача (Удача)
» Некромант: требуется Крик баньши (Некромантия)
» Повелитель демонов: требуется Солдатская удача (Удача)
» Рунный жрец: требуется Солдатская удача (Удача)
» Рыцарь: требуется Солдатская удача (Удача)
» Чернокнижник: требуется Солдатская удача (Удача)

Солдатская удача
Увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например, у латника - «Удар Щитом»).

Если спецспособность существа при атаке не сработала, ей дается второй шанс — см. стр. 341.

Трофеи
Выйдя из сражения победителем, герой получает трофеи — немного золота и ресурсов пропорционально стоимости всех убитых вражеских существ.

В качестве трофеев собирается золото и один случайный тип ресурсов. Количество трофеев - случайное число, находящееся между нулем и значением t (t равняется суммарной стоимости уничтоженных монстров).
*В качестве трофеев можно получить не более, чем t*1,5% золота, t*0,01% дерева или руды или t*0,005% драгоценных ресурсов.*

» Все классы героев: требуется Удача в пути (Удача)

Удача в пути
Во время путешествий герой находит больше золота и ресурсов и в целом становится удачливее.

Находчивость увеличивает количество золота и ресурсов, собираемых на стратегической карте, в мельницах и тому подобных местах на 5%-25% (как минимум 1 дополнительная единица ресурсов). Количество золота в сундуках увеличивается на +500, т.е. до 1500/2000/2500 золота.

Удачливый чародей

Заклинания, используемые героем, могут наносить удвоенный урон.

Вероятность нанесения удвоенного урона составляет 10% за каждую единицу удачи. Если у героя отрицательная удача, вероятность нанесения удвоенного урона равняется нулю.

» Маг: требуется Солдатская удача (Удача), Тайное откровение (Чародейство)
» Повелитель демонов: требуется Солдатская удача (Удача), Тайное откровение (Чародейство)
» Рейнджер: требуется Солдатская удача (Удача), Тайное откровение (Чародейство)
» Рунный жрец: требуется Солдатская удача (Удача), Тайное откровение (Чародейство)
» Чернокнижник: требуется Солдатская удача (Удача), Магическое сопротивление (Удача), Темный ритуал (Цепь элементов)

Широкие врата ада

Существует 10-35%-ный шанс (в зависимости от удачи героя), что призванный отряд будет в два раза больше, чем обычно.

*Вероятность равна 10%+Удача*5%, и 10%, если удача нулевая или отрицательная. Удваивание призванного отряда производится перед применением разнообразных бонусов (например, от «Хозяина Врат» и «Привратника»), то есть усиливается только эффект самого навыка «Открывание Врат».*

» Повелитель демонов: требуется Солдатская удача (Удача)

Эльфийская удача

Бонус к урону от удачной атаки увеличивается до 125%.

» Рейнджер: требуется Солдатская удача (Удача), Удача в пути (Удача), Ливень из стрел (Мститель)

Управление Машинами

Основы управления машинами
Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 30%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

См. стр. 328.

Развитое управление машинами
Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 40%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает, вдобавок она приобретает способность снимать отрицательные эффекты 1-го уровня. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 2 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 200 единиц.

Искусное управление машинами
Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульт вырастает урон и появляется 50%-ная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает, вдобавок она приобретает способность снимать отрицательные эффекты вплоть до 3-го уровня. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 3 ед. Здоровье всех боевых машин возрастает на 300 единиц.

Умения

Баллиста
Умение, которое позволяет управлять баллистой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою баллиста была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у баллисты удваивается.

Власть над машинами
В начале боя одна из вражеских боевых машин (кроме катапульты) переходит под командование героя. При этом количество ее единиц здоровья остается неизменным, а прочие характеристики изменяются в соответствии с характеристиками героя.

» Маг: требуется Катапульта (Управление Машинами), Знак волшебника (Мастер артефактов)

Заколдованная баллиста
Умение «Заколдованная стрела» теперь будет влиять на баллисту. Все снаряды баллисты будут нести чары рейнджера, поэтому запас маны последнего будет уменьшаться.

» Рейнджер: требуется Баллиста (Управление Машинами), Заколдованная стрела (Мститель)

Катапульта
Умение, которое позволяет управлять катапультой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою тележка с боеприпасами была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у катапультые и тележки с боеприпасами удваивается.

Первая помощь
Умение, которое позволяет управлять палаткой первой помощи. Если в бою палатка была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у палатки первой помощи удваивается.

Это умение позволяет палатке не только лечить, но и воскрешать убитых существ в отряде.

Помощь гоблинов
Если в армии героя есть тележка с боеприпасами, то каждый день в его армии будет появляться один гоблин.

Если в армии нет улучшенных гоблинов, к армии присоединится обычный гоблин. В противном случае присоединится улучшенный гоблин (предпочтение отдается трапперам).

» Варвар: требуется Катапульта (Управление Машинами)

Рунные машины
«Инициатива» всех боевых машин увеличивается на +3.

» Рунный жрец: требуется Завершенная руна (Знание рун)

Серный дождь
Катапульта получает еще один дополнительный выстрел (до трех последовательных выстрелов).

» Варвар: требуется Помощь гоблинов (Управление Машинами), Сила против магии (Гнев крови)
» Маг: требуется Катапульта (Управление Машинами)
» Некромант: требуется Катапульта (Управление Машинами)
» Повелитель демонов: требуется Катапульта (Управление Машинами), Адский огонь (Открытие врат)
» Рейнджер: требуется Катапульта (Управление Машинами)
» Рунный жрец: требуется Катапульта (Управление Машинами)
» Рыцарь: требуется Катапульта (Управление Машинами)
» Чернокнижник: требуется Катапульта (Управление Машинами)

Скорострельная баллиста

Баллиста получает еще один дополнительный выстрел (до трех последовательных выстрелов).

» Варвар: требуется Баллиста (Управление Машинами)
» Маг: требуется Баллиста (Управление Машинами)
» Некромант: требуется Баллиста (Управление Машинами)
» Повелитель демонов: требуется Баллиста (Управление Машинами), Адский огонь (Открытие врат)
» Рейнджер: требуется Баллиста (Управление Машинами)
» Рунный жрец: требуется Баллиста (Управление Машинами)
» Рыцарь: требуется Баллиста (Управление Машинами)
» Чернокнижник: требуется Баллиста (Управление Машинами)

Сотрясение земли

Герой получает заклинание «Землетрясение», которое не только разрушает стены, но и ранит и оглушает всех существ, находящихся за крепостной стеной.

*Наносимый урон равен 10+5*Колдовство. Оглушенные существа отбрасываются на 0,1 по АТВ-шкале. Отряды героя, находящиеся за крепостной стеной, также получают повреждения.* *См. стр. 334.*

» Маг: требуется Власть над машинами (Управление Машинами)
» Некромант: требуется Крик баньши (Некромантия)
» Повелитель демонов: требуется Знак проклятого (Открытие врат)
» Рунный жрец: требуется Обновленная руна (Знание рун)
» Чернокнижник: требуется Волна Аркан (Цепь элементов)

Чумная палатка

Палатка первой помощи получает способность наносить урон живым вражеским существам.

Чумная палатка наносит столько же урона, сколько единиц здоровья лечит палатка первой помощи — *см. стр. 328.*

» Варвар: требуется Первая помощь (Управление Машинами)
» Некромант: требуется Первая помощь (Управление Машинами)
» Повелитель демонов: требуется Первая помощь (Управление Машинами)
» Чернокнижник: требуется Первая помощь (Управление Машинами)

Чародейство

Для всех, кроме варваров — см. «Боевой Клич»

Основы чародейства
Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 10%.

Развитое чародейство
Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 20%.

Искусное чародейство
Герой быстрее творит заклинания в бою, так что время до наступления следующего его хода после сотворения заклинания уменьшается на 30%.

Умения

Взрывающиеся трупы
При поглощении погибшего отряда происходит огненный взрыв, эквивалентный применению заклинания «Огненный шар», но с «Колдовством» = 1, если поглощался отряд обычных существ и «Колдовством» = 2, если поглощался отряд улучшенных.

» Повелитель демонов: требуется Пожиратель душ (Открытие врат)

Восполнение маны
Ежедневное восполнение маны удваивается (20% от максимального количества вместо 10%).

Ежедневное восполнение маны удваивается и становится равным 2[Знание] единиц маны в день.*

Защита нежити от магии
Урон, нанесенный заклинаниями магии Хаоса всем существам под командованием некроманта, снижается на 20%.

» Некромант: требуется Тайные знания (Чародейство)

Изменчивая мана
Благодаря этому навыку количество маны, используемой в заклинаниях, случайным образом уменьшается. Снижение может составлять до 50% и определяется уже во время сотворения заклятия.

Вероятность того, что на заклинание истратится меньше маны, равна 50%. Количество маны уменьшается случайным образом в диапазоне от 0% до 50%.

» Маг: требуется Восполнение маны (Чародейство)
» Некромант: требуется Восполнение маны (Чародейство)
» Повелитель демонов: требуется Восполнение маны (Чародейство)
» Рейнджер: требуется Восполнение маны (Чародейство)
» Рунный жрец: требуется Восполнение маны (Чародейство)
» Рыцарь: требуется Восполнение маны (Чародейство)
» Чернокнижник: требуется Волна Аркан (Цепь элементов)

Контрзаклинание
Особое боевое умение, гасящее любые последствия следующего заклинания противника, но расходующее в два раза больше маны, чем потребовалось для этого заклинания.

» Маг: требуется Тайные знания (Чародейство), Волшебное зеркало (Мастер артефактов)
» Некромант: требуется Тайные знания (Чародейство), Восполнение маны (Чародейство)
» Повелитель демонов: требуется Тайные знания (Чародейство), Восполнение маны (Чародейство)
» Рейнджер: требуется Тайные знания (Чародейство), Восполнение маны (Чародейство)
» Рунный жрец: требуется Тайные знания (Чародейство), Восполнение маны (Чародейство)
» Рыцарь: требуется Тайные знания (Чародейство), Восполнение маны (Чародейство)
» Чернокнижник: требуется Тайные знания (Чародейство), Восполнение маны (Чародейство)

Мудрость
Позволяет герою выучить заклинания третьего круга вне зависимости от достигнутого уровня в конкретной школе магии.

Отвлечение
После применения заклинания вражеский герой смещается по АТВ-шкале дальше, чем обычно на 0,15 от размера шкалы. Герой может сместиться даже за начало шкалы.

См. стр. 334.

» Маг: требуется Тайное откровение (Чародейство)
» Некромант: требуется Тайное откровение (Чародейство)
» Повелитель демонов: требуется Тайное откровение (Чародейство)
» Рейнджер: требуется Тайное откровение (Чародейство)
» Рунный жрец: требуется Тайное откровение (Чародейство)
» Рыцарь: требуется Тайное откровение (Чародейство)
» Чернокнижник: требуется Тайное откровение (Чародейство)

Тайное откровение
К «Колдовству» героя добавляется +2 ед. Герой также получает новое заклинание в свою колдовскую книгу.

Герой получает случайное новое заклинание 1-3 уровней (выбирается из тех заклинаний, которые он смог бы выучить обычным образом).

» Маг: требуется Мудрость (Чародейство)
» Некромант: требуется Мудрость (Чародейство)
» Повелитель демонов: требуется Мудрость (Чародейство)
» Рейнджер: требуется Мудрость (Чародейство)
» Рунный жрец: требуется Мудрость (Чародейство)
» Рыцарь: требуется Мудрость (Чародейство)
» Чернокнижник: требуется Мудрость (Чародейство)

Тайное преимущество
За достижения в чародействе у героя на +2 ед. увеличивается «Колдовство», и он в качестве единовременного бонуса получает премию в 100 ед. маны.

» Маг: требуется Контрзаклинание (Чародейство), Поглощение артефакта (Мастер артефактов)
» Некромант: требуется Тайные знания (Чародейство)
» Повелитель демонов: требуется Тайные знания (Чародейство)
» Рейнджер: требуется Тайные знания (Чародейство)
» Рунный жрец: требуется Тайные знания (Чародейство)
» Рыцарь: требуется Тайные знания (Чародейство)
» Чернокнижник: требуется Тайные знания (Чародейство), Изменчивая мана (Чародейство)

Тайные знания
Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

Уникальные навыки

Гнев крови (Варвар)

Основы гнева крови
Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать первого уровня Гнева Крови.

Развитый гнев крови
Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать второго уровня Гнева Крови.

Искусный гнев крови
Уникальное умение варвара. Позволяет существам Великой орды в армии героя достигать третьего уровня Гнева Крови.

Абсолютный гнев крови
Уникальное умение варвара. Снижает на 25% количество очков ярости, необходимое для достижения следующего уровня Гнева Крови.

Умения

Память нашей крови
Все существа Великой орды в армии героя получают в начале боя случайное количество очков ярости от 50 до 100 (кратное 10).

Подмога
Связывает героя с одним из отрядов в его армии по выбору. Когда этот отряд на кого-то нападает, герой атакует эту же цель. При вычислении урона считается, что уровень героя больше на 3, а его атака с вероятностью 40% наносит двойной урон. Герой тратит только половину своего хода на использование умения.

Если отряд использует стрелковую атаку, герой наносит обычный удар. Если отряд атакует врукопашную, при расчете урона от удара героя уровень героя считается больше на 3. Добавляется 10% к вероятности того, что герой нанесет критический удар с удвоенным уроном (так что эта вероятность доходит до 40%, если герой обладает умением «Дьявольский удар»). Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.

Сила против магии
В сражении понижает Колдовство противника на половину Колдовства варвара.

Чистая ярость
Все существа Великой орды в армии героя получают в начале боя 500 дополнительных очков ярости.

» Варвар: требуется Воодушевление (Лидерство), Дьявольский удар (Нападение), Серный дождь (Управление Машинами)

Знание рун (Рунный жрец)

Основы знания рун
Позволяет в сражении накладывать магические руны 1-2-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Развитое знание рун
Позволяет в сражении накладывать магические руны 3-4-го кругов на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Совершенное знание рун
Позволяет в сражении накладывать магические руны 5-го круга на своих существ, временно давая им новые способности и изменяя характеристики.

Абсолютное знание рун
Позволяет накладывать руны без затрат дерева и руды.

Умения

Величайшая руна
Позволяет использовать руну второй раз. Количество потребляемых ресурсов увеличится в три раза.

Завершенная руна
Дает 50%-ный шанс не тратить ресурсы на введение в действие руны.

Обновленная руна
Позволяет восстановить ранее использованную руну (случайную, если их несколько) у выбранного отряда, разрешая ее повторное использование. На применение восстановленной руны будет тратиться обычное число ресурсов.

Абсолютная защита
Обычные атаки против существ героя будут всегда заканчиваться неудачей. Удачливые атаки всегда будут превращаться в обычные. Если противник обладает навыком «Истинная удача», то оба навыка погашают друг друга.

» Рунный жрец: требуется Готовность (Защита), Рунный щит (Магия Призыва), Истощение магии (Магия Хаоса)

Мастер артефактов (Маг)

Ученик мастера артефактов
Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

Мастер артефактов
Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты второго уровня.

Искусный мастер артефактов
Навык, который позволяет герою создавать мини-артефакты третьего уровня.

Величайший мастер артефактов
Навык, который снижает стоимость создания мини-артефакта наполовину.

Умения

Волшебное зеркало
Каждое заклинание противника, наносящее урон или накладывающее проклятие, имеет шанс отразиться в другую цель, включая существ врага.

*Вероятность отразить заклинание равна 10%+Уровень*2%. Новая цель для отраженного заклинания выбирается случайным образом среди всех отрядов на поле боя. Новая цель может сопротивляться заклинанию, но не может повторно отразить его. Отражаются только заклинания, целью которых является один отряд.*

Знак волшебника
Особое боевое умение. Колдун связывает себя с жертвой с помощью «Знака волшебника» до конца сражения, благодаря чему любые последующие заклинания, направленные против жертвы, бьют по ней с удвоенной силой и требуют столько маны, сколько требуется для удвоения эффекта. Более того, каждое заклинание, направленное против другого существа, также воздействуют и на нее, если это возможно. Если маны не хватает, усиления не происходит.

Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.

Поглощение артефакта
Позволяет герою уничтожать в бою мини-артефакты, переданные дружественным существам, для воскрешения этих существ. Восстанавливается 10*Уровень_Героя*(1+Эф) единиц жизни, где Эф - это количество эффектов (1,2 или 3), вложенных в поглощаемый артефакт. Герой тратит только 1/4 хода на поглощение артефакта.

Колдовское всеведение
Все существующие заклинания будут записаны в колдовскую книгу героя и будут применяться на искусном уровне магии.

» Маг: требуется Менторство (Образование), Тайное преимущество (Чародейство), Сотрясение земли (Управление Машинами)

Мститель (Рейнджер)

Мститель (новичок)
Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Обученный мститель
Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать двух заклятых врагов в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Искусный мститель
Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать трех заклятых врагов в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Безжалостный мститель
Уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать четырех заклятых врагов в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40%-ной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста подобных существ.

Умения

Заколдованная стрела
Умение, которое позволяет рейнджеру зачаровывать свои стрелы. После выстрела рейнджера («Ливень из стрел» или «Смертельный выстрел» героя) цель не только получает урон от попадания стрелы, но и попадает под воздействие заклинания, которым последняя зачарована. На эти заклинания расходуется мана героя. Действие умения продлится до конца схватки или пока у рейнджера не закончится мана.

Рейнджер не меняет своего положения на АТВ-шкале и, зачаровав стрелу, сразу же сможет выполнить еще одно действие.

Ливень из стрел
Это умение позволяет рейнджеру одновременно атаковать всех вражеских существ, которые присутствуют в его списке заклятых врагов. При расчете урона уровень героя считается большим на 3.

Смертельный выстрел
Это умение усиливает урон существам от прямых атак рейнджера: при расчете урона уровень героя считается большим на 3. Если существо присутствует в списке заклятых врагов рейнджера, то урон удваивается, и после этого всегда умирает минимум одно существо.

Истинная удача
Существам в армии героя всегда везет во время атаки.

Если у вражеского героя есть умение «Абсолютная защита», то эффекты обоих умений скомпенсируют друг друга.

» Рейнджер: требуется Эльфийская удача (Удача), Родные земли (Логистика), Тайны Света (Магия Света)

Некромантия (Некромант)

Основы некромантии
Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Развитая некромантия
Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 30% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Искусная некромантия
Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 40% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Совершенная некромантия
Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 50% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них нежить. Увеличивает количество темной энергии.

Умения

Вечное рабство
Некромант получает способность поднимать после боя один из своих отрядов нежити. Способность восстанавливает 7+5*Уровень_героя единиц жизни, воскрешая погибших существ в одном из отрядов героя. Выбор производится среди отрядов, в которых может быть воскрешено хотя бы одно существо.

Духовная связь
Это боевое умение связывает души некроманта и существ до конца сражения. Если связанное существо получает урон, некромант насыщается страданиями существа, и его запас маны увеличивается.

Восстанавливается 1 мана за каждые 75 единиц нанесенного урона (счетчик накапливается с каждым уроном, и 1 мана восстанавливается всякий раз, когда он достигает 75). Герой тратит только половину своего хода на активацию этого умения.

Крик баньши
Герою дарует способность взывать к смерти во время боя. У всех вражеских существ из плоти и крови боевой дух и удача уменьшаются на -1 ед., инициатива на 10%. Продолжительность эффекта в ходах - 2+0.25*Уровень героя.

Крик ужаса
Особое умение «Крик баньши» вдобавок будет понижать боевой дух противника на -6 ед.

» Некромант: требуется Темное восполнение (Магия Тьмы), Изгнание (Магия Призыва), Повелитель мертвых (Образование)

Открытие врат (Повелитель демонов)

Основы открытия врат
Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черти, демоны и огненные демоны получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 30% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Развитое открытие врат
Уникальный навык повелителя демонов. Адские гончие и церберы, суккубы и демонессы получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 35% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Искусное открытие врат
Уникальный навык повелителя демонов. Все воины Инферно, кроме дьяволов, архидьяволов и архидемонов, получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 40% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Абсолютное открытие врат
Уникальный навык повелителя демонов. Все воины Инферно получают возможность переноситься в ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата в ад только один раз за сражение и тратит на это 50% своей текущей «Инициативы». Прибывшие существа, чья численность составляет 45% от вызывающих, исчезнут по окончании сражения.

Умения

Адский огонь
Существам под командованием повелителя демонов даруется 30%-ный шанс нанести дополнительный огненный урон во время атаки. Величина урона равна 10 + 10 за каждый уровень «Колдовства» героя. При срабатывании данного умения у героя тратится 5 единиц маны.

Знак проклятого
Повелитель демонов получает особое боевое умение наказывать вражеское существо, если оно атакует, парирует удар или творит какое-либо заклинание. После применения эффект умения длится до конца сражения. Если существо ничего не делает или передвигается не атакуя, оно не подвергнется действию умения.

Наносимый урон рассчитывается так же, как и обычный урон от прямой атаки героя, но при расчете уровень героя повышается на +3 — см. стр. 324. Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.

Пожиратель душ
Повелитель демонов получает особое боевое умение восстанавливать свой запас маны, пожирая трупы павших существ. Поглощенные трупы исчезают с поля боя.

За каждые 30 ед. здоровья отряда восстанавливается 1 мана. Эта способность не дает герою восполнить ману выше её максимального значения.

Зов Ургаша
Перенос через адские врата теперь производится мгновенно.

» Повелитель демонов: требуется Огненные стрелы (Нападение), Внезапная атака (Логистика), Проклятая земля (Магия Тьмы)

Подготовка (Рыцарь)

Основы контрудара
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 5%.

Развитый контрудар
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Снижает затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 15%. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 10%.

Искусный контрудар
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Снижает затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 35%. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 20%.

Совершенный контрудар
Уникальный навык рыцаря. Позволяет каждую неделю переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. Снижает затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 45%. Вдобавок урон, наносимый войсками рыцаря при ответном ударе, увеличивается на 25%.

Умения

Молитва
Особое боевое умение Рыцаря временно повышает у всей его армии боевой дух на +1, инициативу на 10%, нападение на +1 и защиту на +1. Продолжительность эффекта в ходах - 2+0,25*Уровень героя.

Надзор
Рыцарь получает особый боевой навык охранять один из своих отрядов до конца сражения, нанося урон вражеским существам, атакующим данный отряд.

Наносимый урон рассчитывается так же, как и обычный урон от прямой атаки героя, но при расчете уровень героя повышается на +3 — см. стр. 324. Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.

Опытный военачальник
Затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 35% меньше обычных. Чтобы это умение подействовало, рыцарь должен находиться в городе, где построены тренировочные залы.

Неумолимая сила
Действие умения «Надзор» наносит тройной урон.

» Рыцарь: требуется Ангел-хранитель (Магия Света), Битва до последнего (Защита), Сопереживание (Лидерство)

Цепь элементов (Чернокнижник)

Основы неодолимой магии
Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20% больше урона. Также повышает на 10% урон от элементальных цепей.

Сильная неодолимая магия
Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 40% больше урона. Также повышает на 20% урон от элементальных цепей.

Искусная неодолимая магия
Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 50% больше урона. Также повышает на 30% урон от элементальных цепей.

Абсолютная неодолимая магия
Боевой навык, который частично преодолевает магическую защиту (и сопротивление магии) и позволяет герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 75% больше урона. Также повышает на 40% урон от элементальных цепей.

Умения

Волна Аркан
Герой получает возможность применять усиленные заклинания. Такие заклинания наносят на 50% больше урона, но расходуют вдвое больше маны.

Темный ритуал
Особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, и тем самым восполняет свой запас маны. Может проводиться только с начала дня.

Чувство стихий
Позволяет чернокнижнику видеть стихии, из которых состоит существо, что дает ему возможность наносить дополнительный урон с помощью заклинаний магии Хаоса.

Ярость стихий
«Цепь элементов» наносит двойной урон.

» Чернокнижник: требуется Удачливый чародей (Удача), Тайное преимущество (Чародейство), Повелитель холода (Магия Хаоса), Повелитель бурь (Магия Хаоса), Повелитель огня (Магия Хаоса), Чувство стихий (Цепь элементов)

Дерево умений

Академия Волшебства

Мастер артефактов

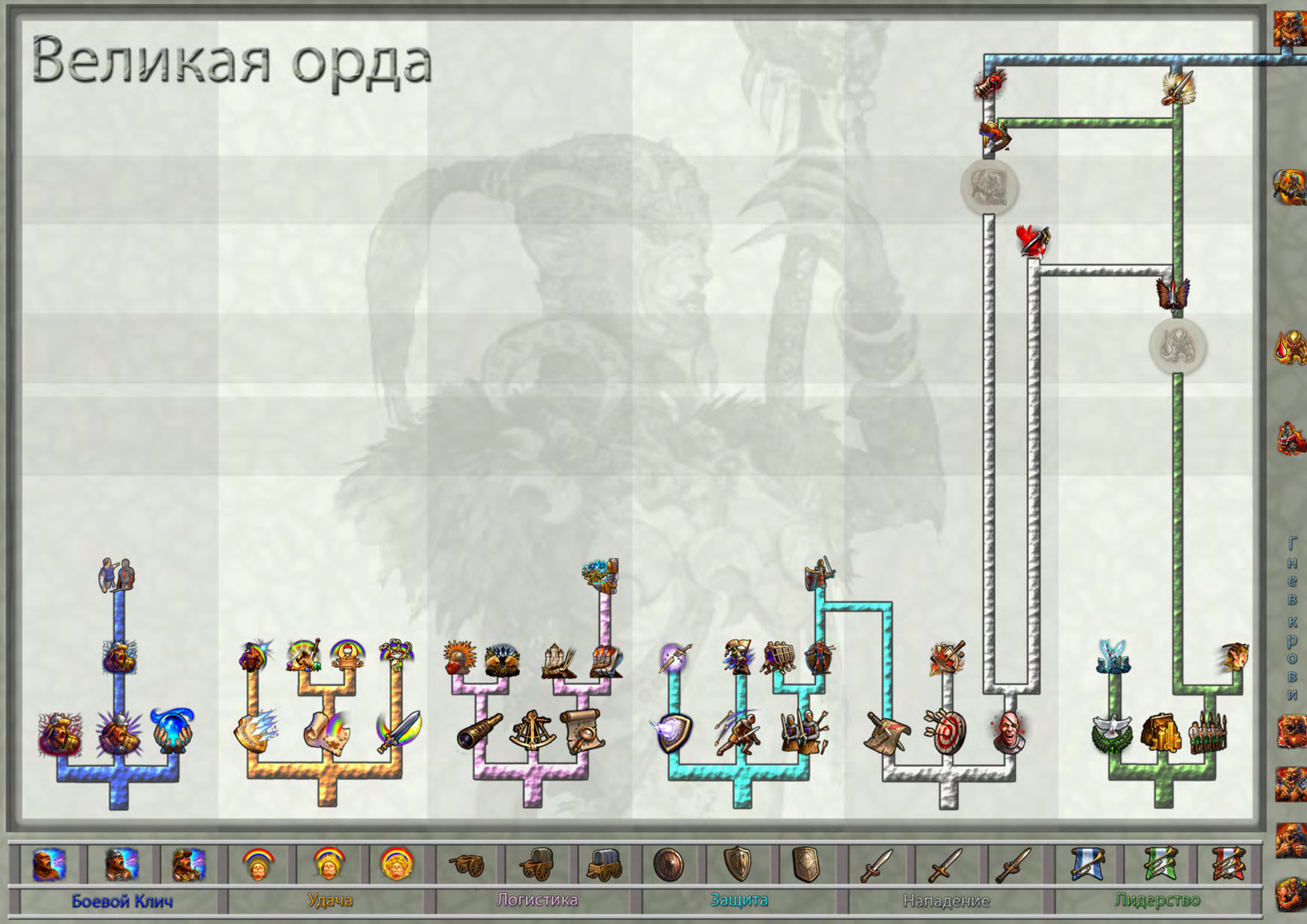
Магия Тьмы | Магия Света | Магия Призыва | Удача | Чародейство | Управление Машинами

Маг

Мастер артефактов

Образование | Логистика | Лидерство | Защита | Нападение | Магия Хаоса

Великая орда

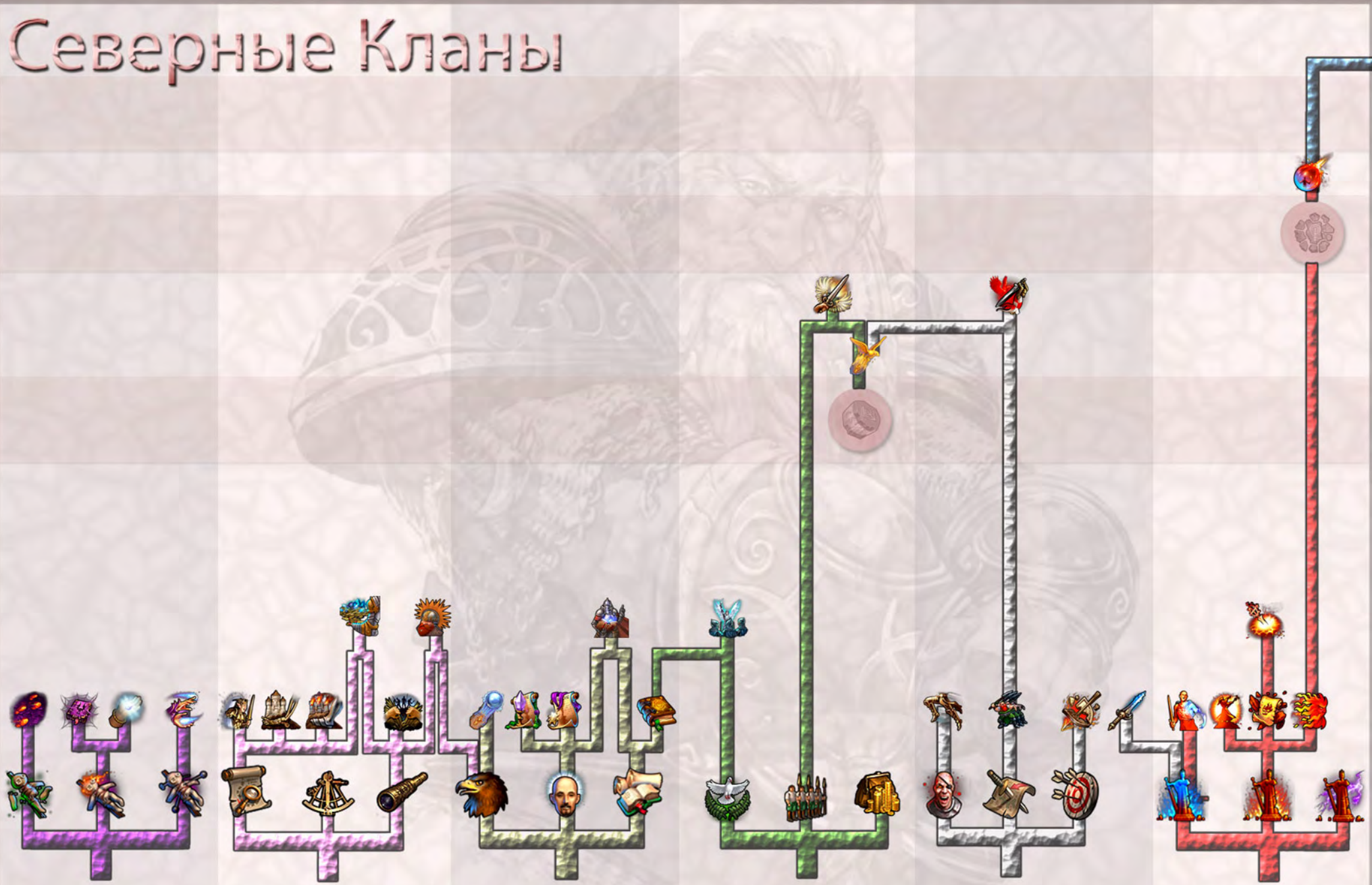


Варвар

Гнев крови

Управление Машинами | Приглушение Тьмы | Приглушение Хаоса | Приглушение Призыва | Приглушение Света | Образование

Северные Кланы



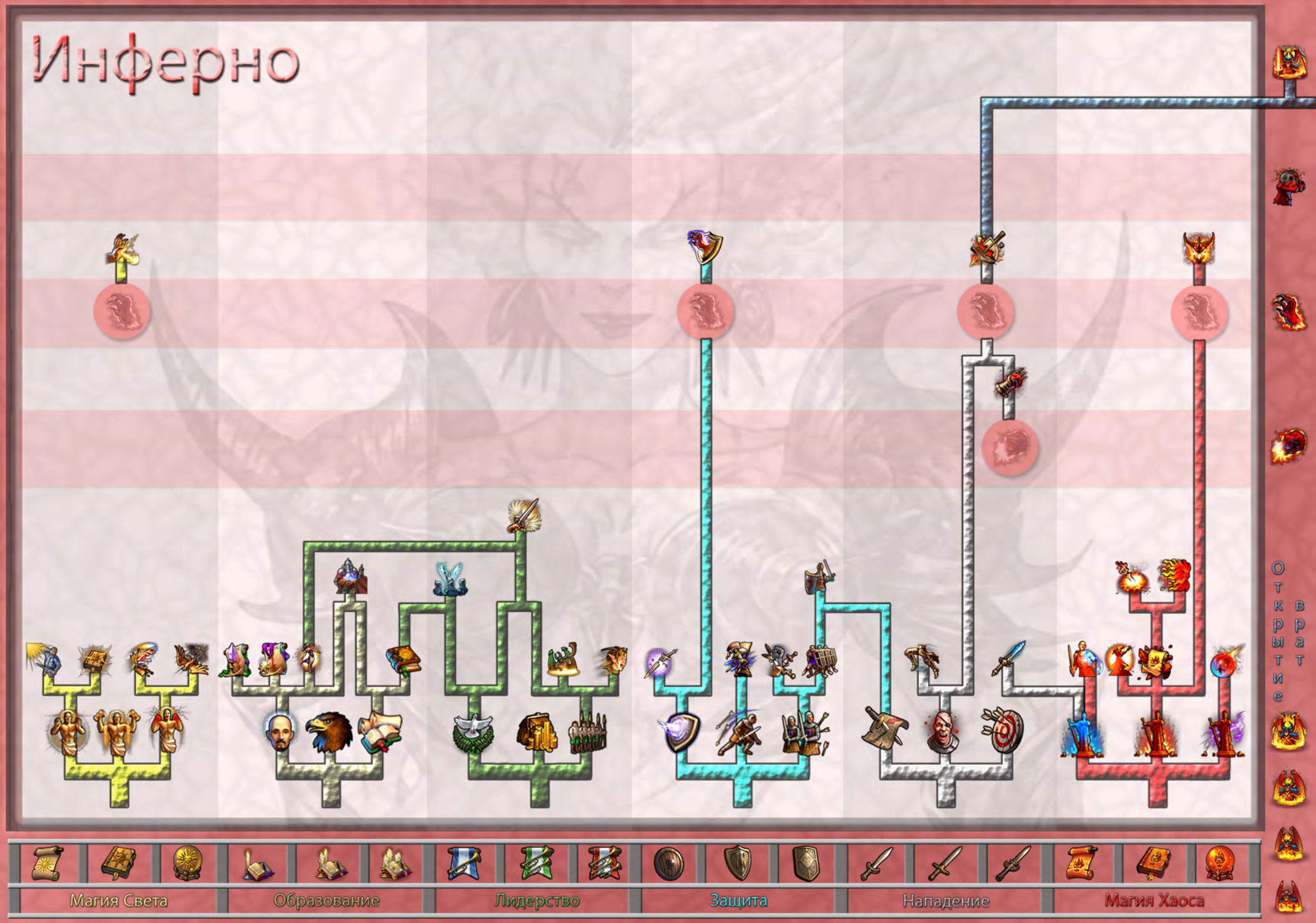
Магия Тьмы | Логистика | Образование | Лидерство | Нападение | Магия Хаоса

Знание рун

Рунный жрец

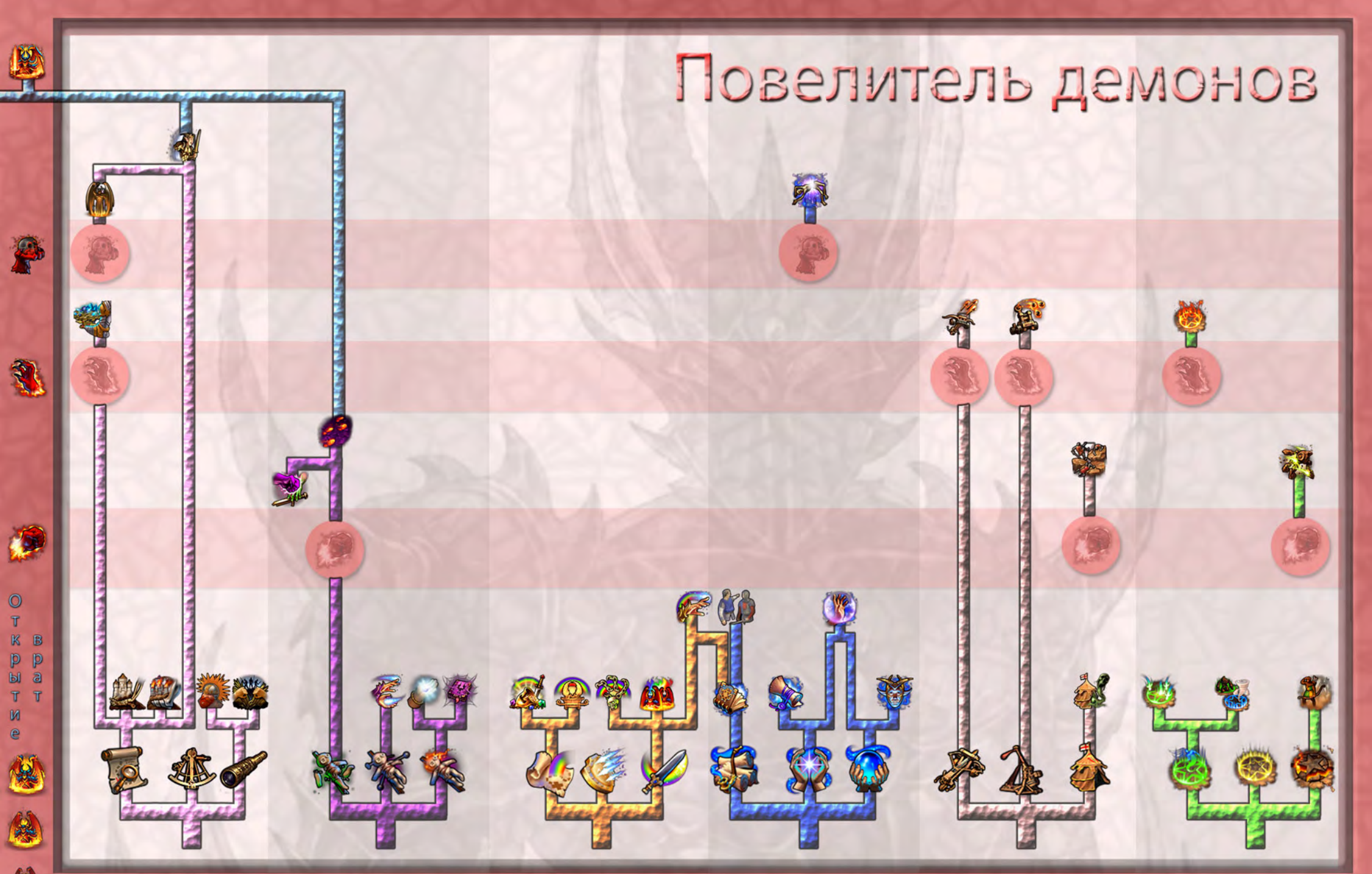
Знание рун
Магия Призыва
Защита
Управление Машинами
Удача
Чародейство
Магия Света

Инферно


Открытие врат
Магия Света
Образование
Лидерство
Защита
Нападение
Магия Хаоса

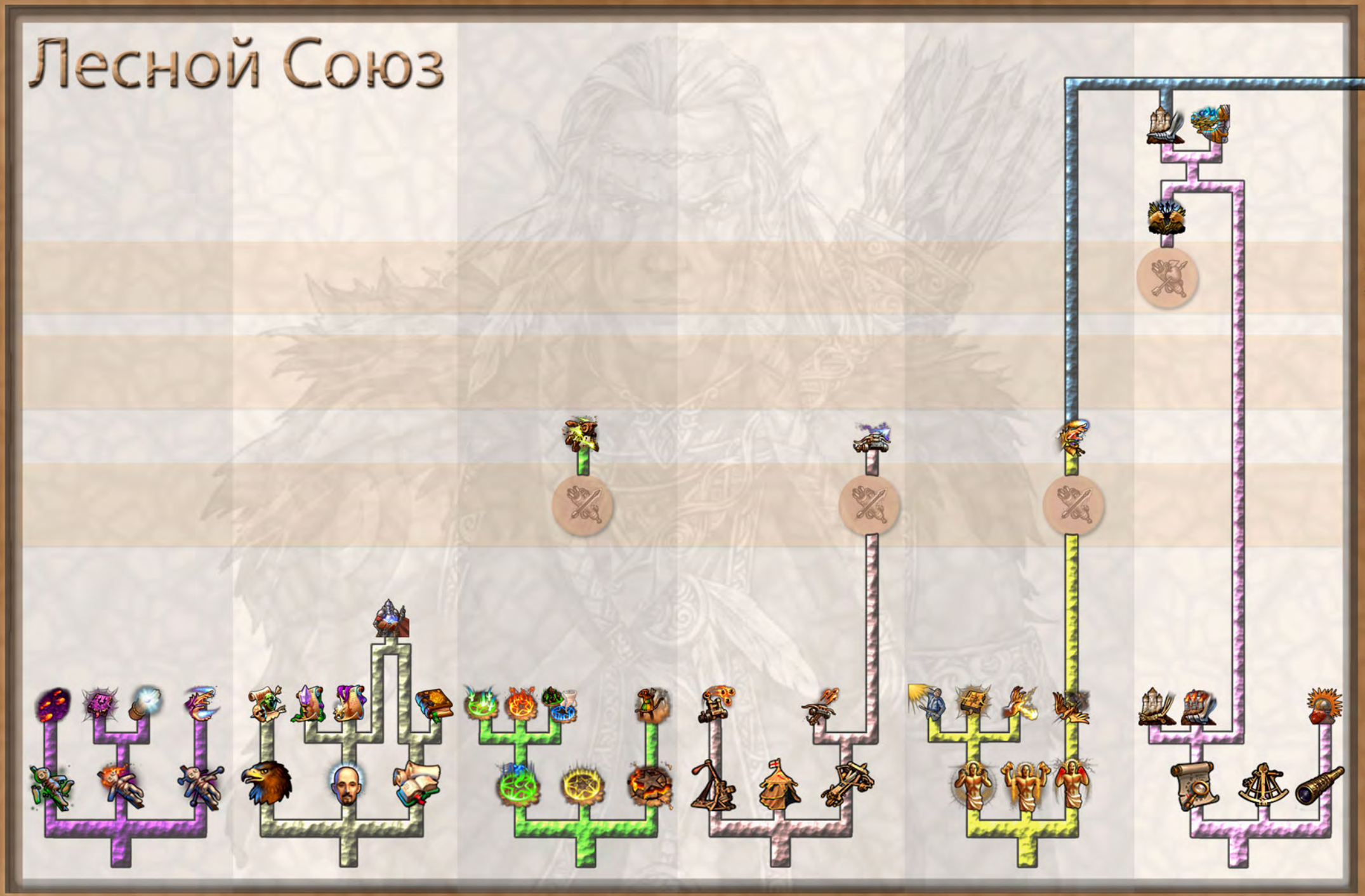
Повелитель демонов

Открытие врат



Логистика | Магия Тьмы | Удача | Чародейство | Управление Машинами | Магия Призыва

Лесной Союз

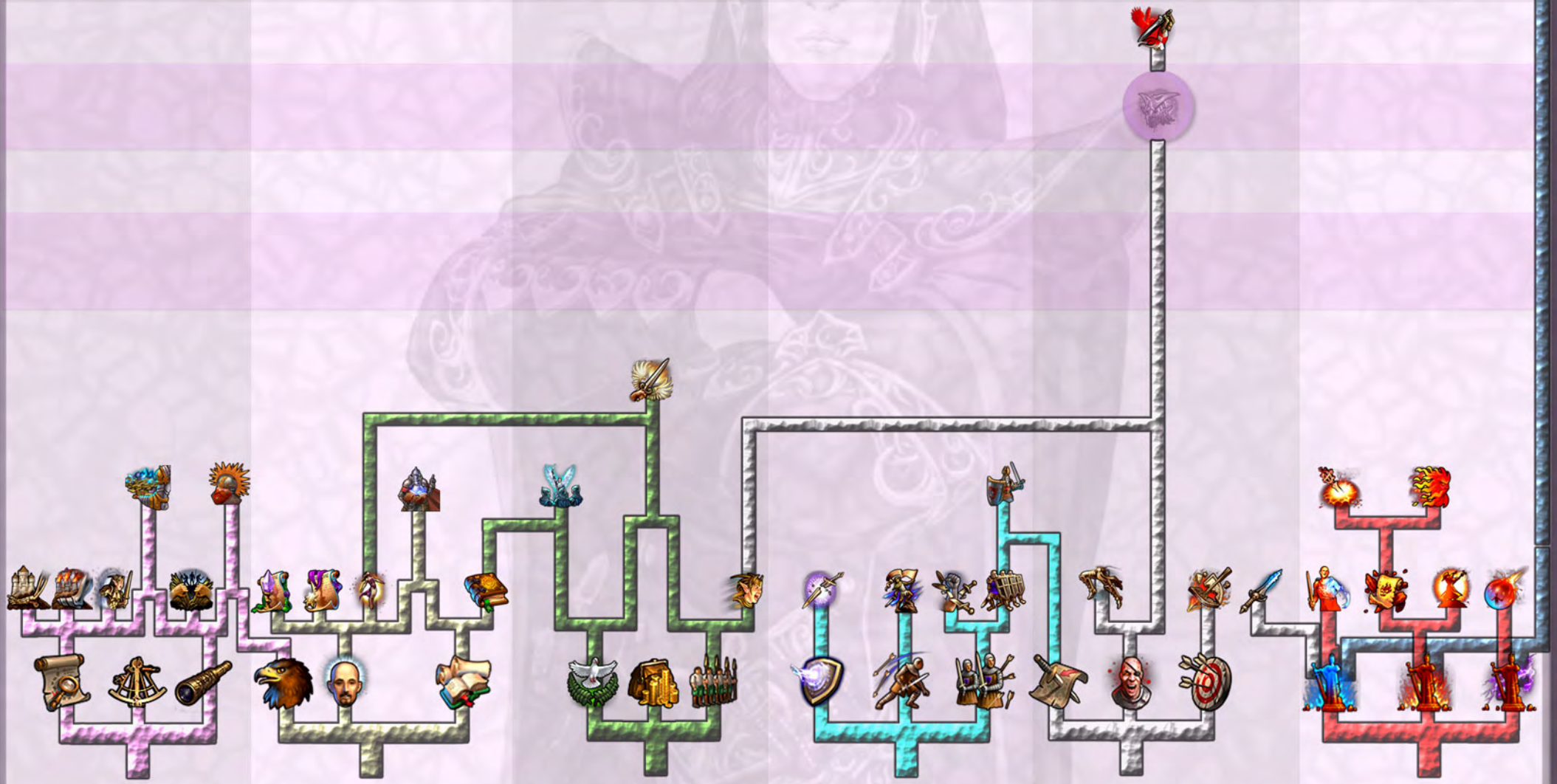


Магия Тьмы | Образование | Магия Призыва | Управление Машинами | Магия Света | Логистика

Рейнджер

Мститель
Удача
Чародейство
Защита
Нападение
Магия Хаоса
Лидерство

Лига Теней



Неодолимая магия

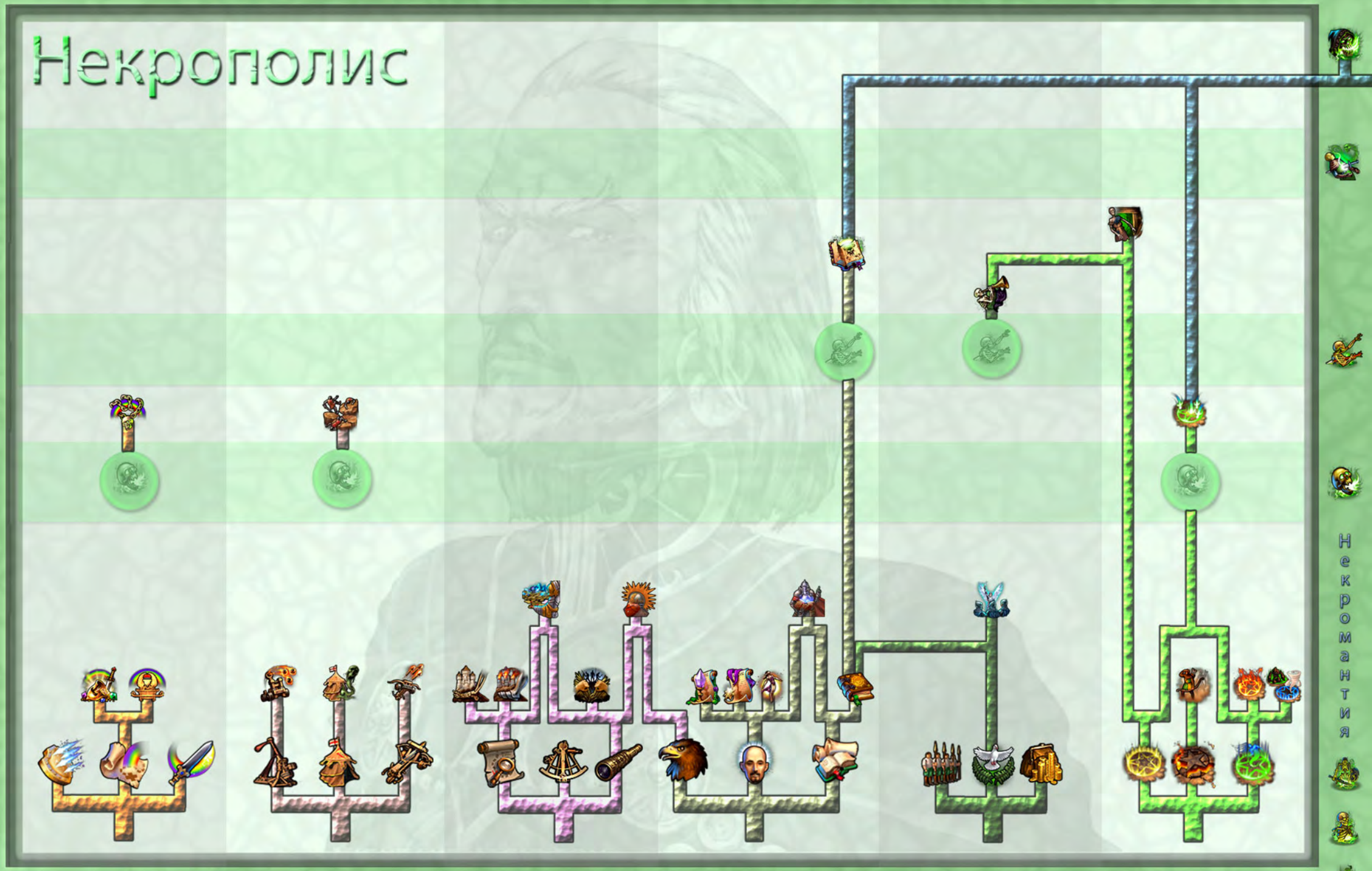
Логистика | Образование | Лидерство | Защита | Нападение | Магия Хаоса

Чернокнижник

Неодолимая магия

Удача | Чародейство | Магия Света | Управление Машинами | Магия Призыва | Магия Тьмы

Некрополис

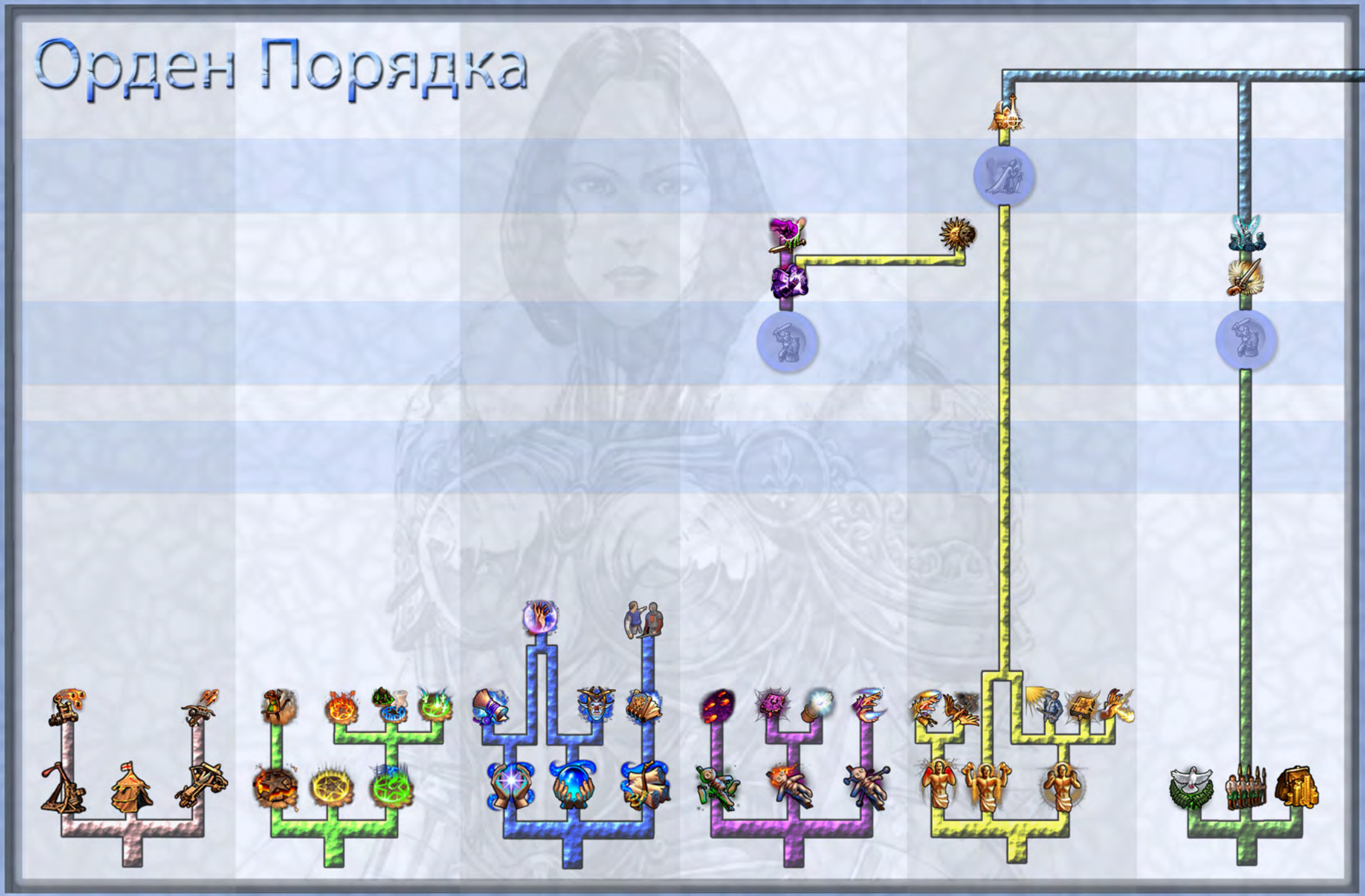


Удача | Управление Машинами | Логистика | Образование | Лидерство | Магия Призыва

Некромант

Некромантия
Магия Тьмы
Магия Света
Защита
Нападение
Магия Хаоса
Чародейство

Орден Порядка



Подготовка

Управление Машинами | Магия Призыва | Чародейство | Магия Тьмы | Магия Света | Лидерство

Рыцарь

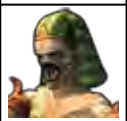
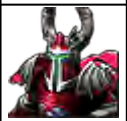
Подготовка
Защита
Нападение
Магия Хаоса
Образование
Логистика
Удача

Если в городе построено усовершенствованное жилище существа, в нем можно улучшить базовый вариант существа по любой из двух "ветвей" развития. Кроме того, улучшенное существо можно перетренировать; перевести на другую "ветвь":

» **цена улучшения базового варианта** - разница между ценой улучшенного варианта и ценой базового;
» **цена перетренировки с одной "ветви" на другую** - 10% цены существа, в которое производится перетренировка.

Подробную информацию о **книгах заклинаний существ-колдунов** можно найти в разделе «Игровая механика (Основы)» (см. стр. 325). Там же находится информация об уровнях мастерства, на которых применяются заклинания, а также формула вычисления «Колдовства» для существ-колдунов.

Нейтралы

	Волки	Огненные элементали	Водные элементали	Воздушные элементали	Земные элементали	Мумии	Рыцари смерти	Мантикоры	Фениксы	
										
Нападение	5	10	8	8	8	8	23	15	33	Нападение
Защита	3	5	8	6	11	9	23	15	33	Защита
Урон	3 - 5	11 - 20	8 - 12	5 - 7	10 - 14	20 - 30	25 - 35	30 - 50	30 - 50	Урон
Ед. жизни	25	43	43	30	75	50	90	120	150	Ед. жизни
Скорость	6	6	5	8	5	3	7	5	10	Скорость
Инициатива	14	8	10	17	5	15	10	9	19	Инициатива
Выстрелы/Мана		50 / -	- / 12			- / 20				Выстрелы/Мана
Умения	Охота стаей, Вой.	Стрелок, Элементаль, Нев. к Огню, Огненный щит.	Колдун, Элементаль, Нев. к стихии Воды.	Летающее, Враг не сопр, Элементаль, Нев. к Воздуху.	Бескон. отпор, Элементаль, Нев. к стихии Земли, Непроб. магией 50%.	Колдун, Нежить, Колдовской удар.	Большое, Нежить, Наложение проклятия, Смертельный удар.	Большое, Летающее, Отравление.	Большое, Летающее, Нев. к Огню, Огненный щит, Возрождение.	Умения
Прирост	8	4	4	4	4	3	2	2	1	Прирост
Цена	150	400	400	400	400	900	1200	1800	10000	Цена
Сила / Опыт	355 / 31	829 / 60	795 / 57	813 / 59	856 / 63	1542 / 112	2560 / 270	2523 / 164	8576 / 700	Сила / Опыт

Академия Волшебства

	Гремлины	Каменные горгульи	Железные големы	Маги	Джинны	Принцессы ракшас	Колоссы	
Нападение	2	3	5	10	11	25	27	Нападение
Защита	2	4	5	10	10	20	27	Защита
Урон	1 - 2	1 - 1	3 - 5	7 - 7	12 - 14	15 - 23	40 - 70	Урон
Ед. жизни	5	15	18	18	40	120	175	Ед. жизни
Скорость	3	6	4	4	7	5	6	Скорость
Инициатива	7	9	7	10	12	9	10	Инициатива
Выстрелы/Мана	5 / -			3 / 10				Выстрелы/Мана
Умения	Стрелок.	Летающее, Элементаль, Ярость, Нев. к Воздуху.	Механизм, Нев. к замедлению, Непроб. магией 50%.	Стрелок, Колдун, Стрельба без штрафа, Магич. атака.	Большое, Летающее, Случайное заклинание, Непроб. магией 25%.	Большое, Враг не сопр.	Большое, Нев. к упр. разумом.	Умения
Прирост	20	14	9	5	3	2	1	Прирост
Цена	22	45	100	250	460	1400	2700+1	Цена
Сила / Опыт	63 / 6	113 / 10	243 / 21	498 / 36	839 / 55	2108 / 120	4822 / 242	Сила / Опыт

Академия Волшебства: улучшенные существа

	Старшие гремлины	Гремлины-вредители	Обсидиан. горгульи	Стихийные горгульи	Стальные големы	Обсидиан. големы	Архимаги	Боевые маги	Султаны джиннов	Визири джиннов	Раджи ракшас	Кшатрии ракшас	Титаны	Громо-вержцы	
Нападение	2	**5**	3	**2**	**6**	**6**	10	**12**	**14**	**13**	25	**27**	**30**	**30**	Нападение
Защита	2	**3**	**5**	**6**	**6**	**4**	10	**9**	**14**	**13**	20	20	**30**	**30**	Защита
Урон	1 - 2	1 - 2	1 - **2**	1 - **2**	**5 - 7**	**5 - 7**	7 - 7	7 - 7	**14 - 19**	**14 - 19**	**23 - 30**	**25 - 35**	40 - 70	40 - 70	Урон
Ед. жизни	**6**	**6**	**20**	**20**	**24**	**20**	**30**	**29**	**45**	**50**	**140**	**135**	**190**	**190**	Ед. жизни
Скорость	**5**	**5**	**7**	**7**	4	4	4	4	**8**	**8**	**6**	**7**	6	6	Скорость
Инициатива	**11**	**12**	**10**	**11**	7	**9**	10	10	12	12	**8**	**8**	10	10	Инициатива
Выстрелы/Мана	**7** / -	**7** / -					**4** / **25**	**6** / 10					**5** / -	**5** / -	Выстрелы/Мана
Умения	Стрелок, Починка.	Стрелок, Вреди-тельство.	Летающее, Элементаль, Ярость, Нев. к Воздуху, Нев. к Огню, Нев. к стихии Воды.	Летающее, Аура уязвимости к огню / льду / молниям, Ярость, Элементаль.	Бескон. отпор, Механизм, Нев. к замедлению, Непроб. магией 75%.	Механизм, Зачарованный доспех, Магнетизм.	Стрелок, Колдун, Стрельба без штрафа, Магич. атака, Энергетич. Канал.	Стрелок, Колдун, Приглуш. магии, Магич. атака, Стрельба без штрафа.	Большое, Летающее, Случайное благословл., Непроб. магией 50%.	Большое, Летающее, Колесо удачи, Непроб. магией 75%, Нев. к Воздуху.	Большое, Враг не сопр, Натиск.	Большое, Вихрь, Натиск.	Большое, Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Нев. к упр. разумом, Удар молнией.	Большое, Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Нев. к упр. разумом, Призыв. бурю.	Умения
Прирост	20	20	14	14	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1	Прирост
Цена	35	35	70	70	150	150	340	340	630	630	1700	1700	3300+2	3300+2	Цена
Сила / Опыт	105 / 12	105 / 12	172 / 18	180 / 19	357 / 34	355 / 34	643 / 50	642 / 50	1126 / 80	1096 / 81	2535 / 160	2581 / 161	6095 / 290	6095 / 291	Сила / Опыт

Лига Теней

	Лазутчики	Бестии	Минотавры	Наездники на ящерах	Гидры	Сумеречные ведьмы	Сумеречные драконы	
Нападение	3	4	5	9	15	18	25	Нападение
Защита	3	2	2	7	12	18	24	Защита
Урон	2 - 4	5 - 7	4 - 7	7 - 12	7 - 14	17 - 24	45 - 70	Урон
Ед. жизни	10	16	31	40	80	80	200	Ед. жизни
Скорость	5	7	5	6	5	4	9	Скорость
Инициатива	10	14	8	11	7	10	10	Инициатива
Выстрелы/Мана	5 / -					4 / 11		Выстрелы/Мана
Умения	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Штраф за стрельбу.	Удар и возврат.	Храбрость.	Большое, Удар с разбега.	Большое, Враг не сопр, Ярость, Атака в три головы.	Стрелок, Колдун.	Большое, Летающее, Дыхание дракона.	Умения
Прирост	7	5	6	4	3	2	1	Прирост
Цена	60	125	140	300	550	1400	3000+1	Цена
Сила / Опыт	180 / 12	333 / 21	342 / 25	598 / 40	968 / 57	2193 / 136	5234 / 269	Сила / Опыт

Лига Теней: улучшенные существа

	Ассасины	Ловчие	Фурии	Мегеры	Минотавры-стражи	Минотавры-надсмотр.	Темные всадники	Проворные наездники	Пещерные гидры	Темные гидры	Владычицы тени	Хозяйки ночи	Черные драконы	Красные драконы	
Нападение	**4**	**5**	**5**	**5**	5	**6**	**10**	**12**	15	15	**20**	**20**	**30**	**30**	Нападение
Защита	3	**4**	**3**	**4**	2	**5**	**9**	**9**	**15**	**14**	**20**	**20**	**30**	**30**	Защита
Урон	2 - 4	**3 - 5**	5 - 7	**3 - 8**	4 - 7	**5 - 8**	7 - **14**	7 - 12	**9** - 14	**9 - 12**	17 - **27**	**20 - 30**	45 - 70	45 - **60**	Урон
Ед. жизни	**14**	**15**	16	**21**	**35**	**40**	**60**	**60**	**125**	**125**	**90**	**100**	**240**	**235**	Ед. жизни
Скорость	5	**6**	**8**	**8**	5	5	**8**	**8**	5	5	4	**5**	9	9	Скорость
Инициатива	**12**	**12**	**16**	14	8	**9**	11	**12**	7	**8**	10	**11**	10	**11**	Инициатива
Выстрелы/Мана	5 / -										4 / **14**	- / **14**			Выстрелы/Мана
Умения	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Штраф за стрельбу, Отравление.	Отравление, Невидимость.	Враг не сопр, Удар и возврат.	Враг не сопр, Удар и возврат, Неисчерп. сила.	Двойная атака, Храбрость.	Аура храбрости.	Большое, Удар с разбега, Укус ящера.	Большое, Укус ящера, Попутная атака.	Большое, Враг не сопр, Ярость, Атака шестью головами, Регенерация.	Большое, Кислотная кровь, Ярость, Враг не сопр, Атака шестью головами.	Стрелок, Колдун, Удар хлыстом.	Колдун, Удар хлыстом, Невидимость.	Большое, Летающее, Нев. к магии, Дыхание дракона.	Большое, Летающее, Дыхание дракона, Сжигание.	Умения
Прирост	7	7	5	5	6	6	4	4	3	3	2	2	1	1	Прирост
Цена	100	100	175	175	200	200	450	450	800	800	1700	1700	3700+2	3700+2	Цена
Сила / Опыт	295 / 23	290 / 22	484 / 35	477 / 34	474 / 38	488 / 39	812 / 59	833 / 61	1324 / 85	1333 / 86	2537 / 155	2622 / 156	6443 / 353	6389 / 349	Сила / Опыт

Орден Порядка

	Крестьяне	Лучники	Мечники	Грифоны	Монахи	Рыцари	Ангелы	
Нападение	1	4	4	7	12	23	27	Нападение
Защита	1	3	8	5	12	21	27	Защита
Урон	1 - 1	2 - 4	2 - 4	5 - 10	9 - 12	20 - 30	45 - 45	Урон
Ед. жизни	3	7	16	30	54	90	180	Ед. жизни
Скорость	4	4	4	7	5	7	6	Скорость
Инициатива	8	9	8	15	10	11	11	Инициатива
Выстрелы/Мана		10 / -			7 / -			Выстрелы/Мана
Умения	Налого-плательщик.	Стрелок, Стрельба навесом.	Ярость, Большой щит, Оглушающий удар.	Большое, Летающее, Бескон. отпор, Нев. к ослеплению.	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою.	Большое, Рыцарский разбег.	Большое, Летающее.	Умения
Прирост	22	12	10	5	3	2	1	Прирост
Цена	15	50	85	250	600	1300	2800+1	Цена
Сила / Опыт	41 / 4	140 / 12	201 / 17	524 / 38	1086 / 70	2185 / 115	4866 / 212	Сила / Опыт

Орден Порядка: улучшенные существа

	Ополченцы	Лендлорды	Арбалетчики	Стрелки	Латники	Ревнитель веры	Королевские грифоны	Боевые грифоны	Инквизиторы	Адепт	Паладины	Рыцари Изабель	Архангелы	Серафим	
Нападение	1	**2**	4	**5**	**5**	**8**	**9**	7	**16**	**20**	**24**	**24**	**31**	**35**	Нападение
Защита	**2**	1	**4**	**4**	**9**	8	**8**	**12**	**16**	**14**	**24**	**20**	**31**	**25**	Защита
Урон	1 - **2**	1 - **2**	2 - **8**	2 - **8**	2 - **5**	2 - **5**	5 - **15**	**6 - 12**	9 - 12	9 - 12	20 - 30	20 - **35**	**50 - 50**	**25 - 75**	Урон
Ед. жизни	**6**	**6**	**10**	**10**	**26**	**26**	**35**	**52**	**80**	**80**	**100**	**100**	**220**	**220**	Ед. жизни
Скорость	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	**8**	**8**	**8**	**8**	Скорость
Инициатива	8	8	**8**	**8**	8	8	15	**10**	10	10	**12**	**12**	11	11	Инициатива
Выстрелы/Мана			**12** / -	10 / -					7 / **12**	7 / **15**				- / **14**	Выстрелы/Мана
Умения	Оглушающий удар, Налого-плательщик.	Налого-плательщик, Штурм.	Стрелок, Точный выстрел.	Стрелок, Стрельба без штрафа.	Ярость, Большой щит, Защита союзников, Оглушающий удар.	Большой щит, Колун, Ярость.	Большое, Летающее, Бескон. отпор, Нев. к ослеплению, Удар с небес.	Большое, Летающее, Бескон. отпор, Нев. к ослеплению, Губит. пике, Боевое безумие.	Стрелок, Колдун, Нет штрафа в ближнем бою.	Стрелок, Колдун, Нет штрафа в ближнем бою, Очищение.	Большое, Рыцарский разбег, Возложение рук, Ледяное спокойствие.	Большое, Рыцарский разбег, Турнирный удар.	Большое, Летающее, Воскрешение союзников.	Большое, Летающее, Колдун.	Умения
Прирост	22	22	12	12	10	10	5	5	3	3	2	2	1	1	Прирост
Цена	25	25	80	80	130	130	370	370	850	850	1700	1700	3500+2	3500+2	Цена
Сила / Опыт	72 / 8	72 / 8	199 / 19	203 / 20	287 / 28	299 / 29	716 / 58	697 / 58	1487 / 100	1523 / 100	2520 / 160	2520 / 160	6153 / 332	6003 / 322	Сила / Опыт

Инферно

	Бесы	Демоны	Адские гончие	Суккубы	Адские жеребцы	Пещерные демоны	Дьяволы	
Нападение	2	1	4	6	13	21	27	Нападение
Защита	1	3	3	6	13	21	25	Защита
Урон	1 - 2	1 - 2	3 - 5	6 - 13	8 - 16	13 - 26	36 - 66	Урон
Ед. жизни	4	13	15	20	50	110	166	Ед. жизни
Скорость	5	5	7	4	7	4	7	Скорость
Инициатива	13	7	13	10	16	8	11	Инициатива
Выстрелы/Мана				6 / -		- / 10		Выстрелы/Мана
Умения	Демон, Поглотитель маны.	Демон, Ярость.	Демон.	Стрелок, Демон, Ответный выстрел.	Большое, Демон, Атака страхом.	Большое, Колдун, Демон.	Большое, Летающее, Демон.	Умения
Прирост	16	15	8	5	3	2	1	Прирост
Цена	25	40	110	240	550	1400	2666+1	Цена
Сила / Опыт	75 / 7	101 / 10	259 / 21	511 / 37	1069 / 77	2102 / 129	4868 / 245	Сила / Опыт

Инферно: улучшенные существа

	Черти	Дьяволята	Огненные демоны	Старшие демоны	Церберы	Огненные гончие	Демонессы	Искуси-тельницы	Кошмары	Кони преисподней	Пещерные владыки	Пещерные отродья	Архи-дьяволы	Архидемоны	
Нападение	3	3	3	3	4	4	6	6	18	18	22	27	32	32	Нападение
Защита	2	3	4	2	2	3	6	6	18	17	21	23	29	31	Защита
Урон	2 - 3	1 - 4	1 - 4	1 - 4	4 - 6	3 - 5	6 - 13	6 - 13	8 - 16	10 - 17	13 - 31	13 - 31	36 - 66	36 - 66	Урон
Ед. жизни	6	6	13	13	15	15	30	32	66	66	120	140	199	211	Ед. жизни
Скорость	5	6	5	4	8	8	4	4	8	8	4	6	7	6	Скорость
Инициатива	13	13	8	8	13	13	10	9	16	15	8	9	11	10	Инициатива
Выстрелы/Мана							6 / -	6 / -			- / 20				Выстрелы/Мана
Умения	Демон, Крадущий ману.	Демон, Откачивание маны.	Демон, Ярость, Взрыв.	Демон, Ярость, Прыжок.	Враг не сопр, Демон, Атака в три головы.	Демон, Атака в три головы, Враг не сопр, Дыхание дракона.	Стрелок, Демон, Ответный выстрел, Выстрел по цепочке.	Стрелок, Демон, Ответный выстрел, Соблазнение, Несгибаемая воля.	Большое, Демон, Атака страхом, Аура ужаса.	Большое, Демон, Иссушающая аура, Атака страхом.	Большое, Колдун, Демон, Стрижающий меч.	Большое, Демон, Убойный клинок, Непроб. магией 50%.	Большое, Летающее, Демон, Призыв пещерных владык.	Большое, Летающее, Демон, Телепортация других.	Умения
Прирост	16	16	15	15	8	8	5	5	3	3	2	2	1	1	Прирост
Цена	45	45	60	60	160	160	350	350	780	780	1666	1666	3666+2	3666+2	Цена
Сила / Опыт	124 / 13	127 / 13	150 / 16	149 / 16	370 / 33	338 / 30	694 / 55	680 / 54	1415 / 100	1434 / 101	2360 / 150	2448 / 157	5850 / 311	5860 / 312	Сила / Опыт

Некрополис

	Костяные воины	Зомби	Привидения	Вампиры	Личи	Умертвия	Костяные драконы	
Нападение	1	1	5	6	15	24	27	Нападение
Защита	2	2	4	6	15	22	28	Защита
Урон	1 - 1	1 - 2	2 - 4	6 - 8	12 - 17	21 - 25	15 - 30	Урон
Ед. жизни	4	17	16	30	50	95	150	Ед. жизни
Скорость	5	4	5	6	3	6	6	Скорость
Инициатива	10	6	10	11	10	11	11	Инициатива
Выстрелы/Мана					5 / -			Выстрелы/Мана
Умения	Нежить.	Нежить, Ярость.	Летающее, Нежить, Бестелесность.	Враг не сопр, Нежить, Осушение.	Большое, Стрелок, Нежить, Смертоносное облако.	Большое, Нежить.	Большое, Летающее, Нежить.	Умения
Прирост	20	15	9	5	3	2	1	Прирост
Цена	19	40	100	250	620	1400	1600+1	Цена
Сила / Опыт	54 / 5	105 / 10	232 / 20	518 / 38	1166 / 70	2204 / 120	3174 / 166	Сила / Опыт

Некрополис: улучшенные существа

	Костяные лучники	Костяные воители	Чумные зомби	Гниющие зомби	Призраки	Духи	Высшие вампиры	Князья вампиров	Архиличи	Высшие личи	Вестники смерти	Баньши	Призрачные драконы	Астральные драконы	
Нападение	1	**2**	**2**	**2**	5	**6**	**9**	**9**	**19**	**21**	**26**	**23**	**30**	**31**	Нападение
Защита	2	**6**	2	**3**	4	**5**	**9**	**9**	**19**	**19**	**24**	**23**	28	**27**	Защита
Урон	1 - **2**	1 - **3**	**2 - 3**	1 - **3**	**4 - 6**	**4 - 6**	**7 - 11**	**5 - 13**	**17 - 20**	**17 - 21**	**25 - 30**	**22 - 27**	**25 - 35**	**27 - 36**	Урон
Ед. жизни	**5**	**5**	17	**19**	**19**	**20**	**35**	**40**	**55**	**55**	**100**	**110**	**160**	150	Ед. жизни
Скорость	**4**	5	4	4	5	**6**	**7**	**8**	3	**4**	6	6	**7**	**7**	Скорость
Инициатива	10	10	**7**	**7**	10	**9**	11	11	10	10	11	11	11	11	Инициатива
Выстрелы/Мана	**8** / -								**6** / **16**	5 / **19**					Выстрелы/Мана
Умения	Стрелок, Нежить.	Нежить, Большой щит, Непроб. магией 25%, Оглушающий удар, Защита союзников.	Нежить, Ярость, Ослабляющий удар.	Нежить, Отравляющая аура, Ярость.	Летающее, Нежить, Бестелесность, Истощение маны.	Летающее, Нежить, Бестелесность, Кража боеприпасов.	Летающее, Враг не сопр, Нежить, Осушение.	Летающее, Нежить, Осушение, Оцепенение.	Большое, Стрелок, Колдун, Нежить, Смертоносное облако.	Большое, Стрелок, Колдун, Нежить.	Большое, Нежить, Губительная хватка.	Большое, Нежить, Скорбный вопль.	Большое, Летающее, Нежить, Наложение проклятия, Смертельный взгляд.	Большое, Летающее, Нежить, Удар скорби.	Умения
Прирост	20	20	15	15	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1	Прирост
Цена	30	30	60	60	140	140	380	380	850	850	1700	1700	1900+2	1900+2	Цена
Сила / Опыт	84 / 10	85 / 10	150 / 15	145 / 15	327 / 31	331 / 31	739 / 60	757 / 62	1539 / 100	1541 / 101	2588 / 155	2449 / 156	3905 / 220	3872 / 221	Сила / Опыт

Лесной Союз

	Феи	Танцующие с клинками	Эльфийские лучники	Друиды	Единороги	Энты	Зеленые драконы	
Нападение	1	3	4	7	12	19	27	Нападение
Защита	1	2	1	7	12	27	25	Защита
Урон	1 - 2	2 - 5	4 - 7	7 - 9	10 - 20	7 - 17	30 - 50	Урон
Ед. жизни	5	12	10	34	57	175	200	Ед. жизни
Скорость	7	6	5	5	7	6	8	Скорость
Инициатива	12	11	10	10	12	7	12	Инициатива
Выстрелы/Мана			12 / -	5 / 12				Выстрелы/Мана
Умения	Летающее, Враг не сопр, Убийственные брызги.		Стрелок, Эльфийский двойной выстрел.	Стрелок, Колдун.	Большое, Аура магического сопро-тивления.	Большое, Ярость, Оплетающие корни.	Большое, Летающее, Кислотный выдох.	Умения
Прирост	10	9	7	4	3	2	1	Прирост
Цена	35	70	120	320	630	1100	2500+1	Цена
Сила / Опыт	100 / 8	191 / 15	309 / 24	635 / 43	1072 / 70	1717 / 100	4942 / 212	Сила / Опыт

Лесной Союз: улучшенные существа

	Дриады	Нимфы	Танцующие со смертью	Танцующие с ветром	Мастера лука	Лесные стрелки	Верховные друиды	Старшие друиды	Боевые единороги	Светлые единороги	Древние энты	Дикие энты	Изумрудные драконы	Кристал. драконы	
Нападение	**2**	**2**	**5**	**6**	**5**	**6**	**12**	**12**	**17**	**15**	19	**21**	**31**	**30**	Нападение
Защита	1	1	**3**	**6**	**4**	**5**	**9**	**8**	**17**	**15**	**29**	27	**27**	**26**	Защита
Урон	**2** - 2	**2 - 3**	**3** - 5	**4 - 6**	**5 - 8**	**8 - 9**	**9 - 14**	**10 - 14**	10 - 20	**9 - 24**	**10 - 20**	**12 - 20**	**33 - 57**	30 - **60**	Урон
Ед. жизни	**6**	**6**	12	12	**14**	**14**	**33**	34	**77**	**80**	**181**	175	200	200	Ед. жизни
Скорость	7	7	6	**7**	5	5	**4**	**4**	7	7	6	6	**9**	**9**	Скорость
Инициатива	**15**	**14**	**15**	**15**	10	**11**	10	10	12	12	7	7	**14**	**14**	Инициатива
Выстрелы/Мана	- / **10**				**16** / -	**16** / -	**7 / 15**	**7 / 15**							Выстрелы/Мана
Умения	Летающее, Колдун, Враг не сопр, Убийственные брызги.	Летающее, Враг не сопр, Убийственные брызги, Симбиоз.	Боевое па.	Ловкость.	Стрелок, Эльфийский двойной выстрел, Оста-навливающие стрелы.	Стрелок, Усиленная стрела, Стрельба без штрафа.	Стрелок, Колдун, Передача маны.	Стрелок, Колдун, Канал.	Большое, Ослепление, Аура магического сопро-тивления.	Большое, Ослепление, Дитя Света.	Большое, Ярость, Укоренение, Оплетающие корни.	Большое, Ярость, Оплетающие корни, Ярость леса, Нев. к замедлению.	Большое, Летающее, Нев. к стихии Земли, Кислотный выдох.	Большое, Летающее, Призменное дыхание.	Умения
Прирост	10	10	9	9	7	7	4	4	3	3	2	2	1	1	Прирост
Цена	55	55	120	120	190	190	440	440	900	900	1400	1400	3400+2	3400+2	Цена
Сила / Опыт	169 / 16	174 / 16	311 / 29	308 / 28	433 / 37	447 / 39	846 / 62	862 / 64	1441 / 95	1457 / 96	1993 / 135	2032 / 136	6028 / 300	5905 / 301	Сила / Опыт

Северные Кланы

	Защитники гор	Метатели копья	Наездники на медведях	Костоломы	Жрецы Рун	Таны	Огненные драконы	
Нападение	1	4	5	6	10	15	25	Нападение
Защита	4	4	10	6	6	24	32	Защита
Урон	1 - 1	1 - 2	4 - 5	2 - 6	12 - 15	8 - 12	40 - 50	Урон
Ед. жизни	7	9	25	20	60	100	230	Ед. жизни
Скорость	4	4	6	5	3	8	5	Скорость
Инициатива	9	9	10	12	8	11	9	Инициатива
Выстрелы/Мана		2 / -			5 / 15			Выстрелы/Мана
Умения	Ярость, Большой щит, Броня.	Стрелок, Калечащее ранение.	Большое, Ярость.	Нев. к упр. разумом.	Стрелок, Колдун, Непроб. огнем 50%, Знак Огня.	Большое, Летающее, Удар бури.	Большое, Элементаль, Нев. к Огню, Огненный щит, Дыхание дракона.	Умения
Прирост	18	14	7	6	3	2	1	Прирост
Цена	24	45	130	160	470	1300	2700+1	Цена
Сила / Опыт	70 / 7	115 / 10	304 / 24	318 / 27	932 / 70	2109 / 115	4883 / 212	Сила / Опыт

Северные Кланы: улучшенные существа

	Воители	Горные стражи	Мастера копья	Гарпунеры	Хозяева медведей	Северные наездники	Берсерки	Воины Арката	Жрецы Арката	Жрецы Пламени	Ярлы	Эрлы	Лавовые драконы	Драконы Арката	
Нападение	1	**2**	4	**5**	**6**	**8**	**7**	**7**	**9**	10	15	**16**	**30**	**30**	Нападение
Защита	**5**	**6**	4	**3**	**14**	**12**	**7**	**7**	**9**	**9**	24	**23**	**40**	**35**	Защита
Урон	1 - **2**	1 - **2**	**2 - 3**	**2 - 5**	**5 - 6**	**5 - 6**	**3 - 8**	**3 - 7**	**14 - 17**	**17 - 20**	**21 - 26**	**9 - 13**	40 - 50	**44 - 55**	Урон
Ед. жизни	**12**	**12**	**12**	**10**	**30**	**30**	**25**	**30**	60	**65**	**120**	**145**	**280**	**275**	Ед. жизни
Скорость	4	4	4	4	**7**	**7**	5	5	3	3	8	8	5	5	Скорость
Инициатива	9	**8**	9	9	**11**	**11**	12	**11**	**10**	**9**	11	**10**	9	9	Инициатива
Выстрелы/Мана			**4** / -	**4** / -					5 / **25**	5 / **25**					Выстрелы/Мана
Умения	Ярость, Большой щит, Броня, Стена из щитов.	Ярость, Большой щит, Броня, Ни шагу назад, Оборонит. позиция.	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Калечащее ранение.	Стрелок, Удар гарпуном, Броня.	Большое, Ярость, Броня, Удар лапой.	Большое, Ярость, Медвежий рев.	Нев. к упр. разумом, Ярость берсерка.	Убийца гигантов, Оглушающий удар, Нев. к упр. разумом, Боевая ярость.	Стрелок, Колдун, Нев. к Огню, Знак Огня, Перекрестная атака.	Стрелок, Колдун, Нев. к Огню, Знак Огня.	Большое, Летающее, Нев. к Огню, Волна огня, Удар пламенем.	Большое, Летающее, Удар бури, Нев. к Воздуху, Нежданная буря.	Большое, Элементаль, Нев. к Огню, Дыхание дракона, Лавовый щит.	Большое, Элементаль, Нев. к Огню, Жидкое пламя.	Умения
Прирост	18	18	14	14	7	7	6	6	3	3	2	2	1	1	Прирост
Цена	40	40	65	65	185	185	220	220	700	700	1700	1700	3400+2	3400+2	Цена
Сила / Опыт	115 / 12	113 / 12	171 / 17	171 / 17	419 / 36	422 / 36	434 / 41	434 / 41	1308 / 100	1329 / 101	2477 / 160	2437 / 161	6100 / 329	6070 / 326	Сила / Опыт

Великая орда

	Гоблины	Кентавры	Орочьи воины	Шаманки	Убийцы	Виверны	Циклопы	
Нападение	1	3	5	5	11	17	29	Нападение
Защита	1	1	2	5	8	17	27	Защита
Урон	1 - 1	2 - 4	2 - 5	6 - 9	7 - 10	15 - 25	40 - 52	Урон
Ед. жизни	3	6	12	30	34	90	220	Ед. жизни
Скорость	4	5	4	5	6	6	5	Скорость
Инициатива	12	11	10	11	11	10	9	Инициатива
Выстрелы/Мана		8 / -		- / 8				Выстрелы/Мана
Умения	Бурл. кровь, Трусость, Предательство.	Большое, Стрелок, Бурл. кровь, Маневр.	Ярость, Бурл. кровь.	Колдун, Бурл. кровь.	Колун, Бурл. кровь.	Большое, Летающее, Регенерация.	Большое, Бурл. кровь, Пожир. гобл.	Умения
Прирост	25	14	11	5	5	2	1	Прирост
Цена	10	50	80	260	350	1250	2900+1	Цена
Сила / Опыт	42 / 4	121 / 11	190 / 17	492 / 35	695 / 70	2058 / 115	4790 / 212	Сила / Опыт

Великая орда: улучшенные существа

	Трапперы	Колдуны гоблинов	Кочевые кентавры	Боевые кентавры	Орочьи бойцы	Вармонгеры	Дочери неба	Дочери земли	Палачи	Вожаки	Темные виверны	Паокаи	Свободные циклопы	Кровоглазые циклопы	
Нападение	1	2	4	4	6	4	7	10	14	13	21	19	30	28	Нападение
Защита	3	1	2	4	4	6	9	7	10	15	18	19	27	28	Защита
Урон	1 - 1	1 - 2	3 - 6	3 - 5	4 - 6	3 - 5	6 - 9	7 - 11	8 - 12	10 - 12	20 - 27	20 - 25	45 - 57	35 - 50	Урон
Ед. жизни	7	5	9	10	12	20	35	35	40	48	105	120	225	235	Ед. жизни
Скорость	4	5	5	6	5	4	4	5	7	7	7	7	5	6	Скорость
Инициатива	10	9	10	10	11	9	12	12	12	12	10	10	9	10	Инициатива
Выстрелы/Мана			8 / -	6 / -			- / 12	- / 8							Выстрелы/Мана
Умения	Бурл. кровь, Трусость, Установка капканов.	Бурл. кровь, Трусость, Порча магии.	Большое, Стрелок, Бурл. кровь, Маневр.	Большое, Стрелок, Бурл. кровь, Нет штрафа в ближнем бою.	Ярость, Бурл. кровь, Штурм.	Бурл. кровь, Свирепое возмездие, Ярость, Задира.	Колдун, Бурл. кровь, Жертвоприн. гоблинами.	Колдун, Бурл. кровь, Жертвоприн. гоблинами, Колдовской удар, Стремит. атака.	Аура ужаса, Храбрость, Колун, Бурл. кровь.	Бурл. кровь, Присутствие командира, Приказ вожака.	Большое, Летающее, Регенерация, Животный яд.	Большое, Летающее, Электрическое дыхание, Нев. к ослеплению, Падальщик.	Большое, Бурл. кровь, Пожир. гобл, Метан. гобл., Сокрушающий удар, Штраф за стрельбу.	Большое, Бурл. кровь, Пожир. гобл, Метан. гобл., Сглаз, Штраф за стрельбу.	Умения
Прирост	25	25	14	14	11	11	5	5	5	5	2	2	1	1	Прирост
Цена	20	20	70	70	120	120	360	360	500	500	1600	1600	3450+2	3450+2	Цена
Сила / Опыт	69 / 8	66 / 8	174 / 18	181 / 19	254 / 25	265 / 26	680 / 54	692 / 55	926 / 100	895 / 101	2571 / 160	2572 / 161	5937 / 317	5937 / 317	Сила / Опыт

Академия Волшебства

Гремлины
Эти существа появились в результате магических экспериментов над гоблинами. Гремлины умнее и послушнее, чем их прародители. В армии колдунов эти существа имеют наибольшую численность. Ближнему бою гремлины предпочитают стрельбу, которую они производят из примитивного огнестрельного оружия. Их неуклюжие пищали достаточно крепки, чтобы гремлины в ближнем бою могли использовать их в качестве стальных дубин.

Старшие гремлины
Гремлины, показавшие себя на поле боя, могут быть переведены в разряд старших гремлинов. Они обладают еще одной полезной особенностью — умеют ремонтировать различные механизмы (баллисты, големов и т.п.).

Гремлины-вредители
Цель жизни гремлина-вредителя - поломать все, что сумеет. Если гремлин-вредитель на что-то нацелился, будь то голем, катапульта или городские укрепления - все это вскоре может стать совершенно бесполезным.

Каменные горгульи
Горгульи — это статуи летающих существ, оживленные магией. Маги любят этих существ, так как последние умеют летать и наносят сильные удары противнику с помощью тяжелых каменных плит. Каменные горгульи невосприимчивы к воздействию молний.

Обсидиановые горгульи
Само вещество, из которого состоят редкие и дорогие обсидиановые горгульи, гораздо ценнее. Оно также делает их невосприимчивыми к действиям огня, холода и молний.

Стихийные горгульи
Замечательные достоинства мистического мрамора, из которого созданы стихийные горгульи, описаны с незапамятных времен. Этот редчайший камень очень высоко ценится среди магов за свою уникальную способность преобразовывать любые природные силы. Под влиянием стихийных горгулий огонь, вода и земля могут стать оружием огромной разрушительной мощи.

Железные големы
Големы — это древние искусственные существа, оживленные магией, которые в Серебряных Городах используются в качестве войск ближнего боя. Они вооружены двумя длинными кривыми саблями и закованы в броню. Железные големы невосприимчивы к эффектам замедления и хорошо защищены от магии (магические атаки наносят вдвое меньше урона, чем обычно).

Стальные големы
Маги зачаровывают стальных големов очень бережно и аккуратно. Стальные големы почти не реагируют на любую магию (получая только четверть урона от магических атак) и гораздо смертоноснее, чем железные големы, так как наносят ответный удар сразу, после нападения на них.

Обсидиановые големы
Обсидиановые големы не боятся волшебства, поскольку устойчивы к любой магической атаке, причем обсидиан защищает не только их самих, но и всякого, кто окажется рядом.

Маги
Некоторые маги из Серебряных городов служат в армии. Они с трудом дерутся в ближнем бою, так как им не хватает опыта, а из холодного оружия у них есть только кинжал. Однако эта слабость более чем уравновешена мощью их заклинаний. Маги способны взрывать чистую магическую энергию, которая нанесет урон любому существу, стоящему у нее на пути, включая дружественных. Также маги имеют при себе свитки с заклинаниями.

Архимаги
Самые сильные боевые маги могут быть повышены до архимагов, что дает им доступ к еще большему количеству заклинаний. Простое их присутствие на поле сражения немного снижает стоимость заклинаний героя.

Боевые маги
В прекрасных окрестностях оазиса Халеф обитает Ниф Аль Маджалла, величайший полководец, из всего, какого только знали в Серебряных Городах. К нему приходят волшебники в надежде узнать, как укрепить свои магические силы в битве и как использовать их против вражеских войск, не нанося при том урона своим.

Джинны
Джинны — это древние стихийные духи, которых маги смогли призвать и подчинить себе. Призванный джинн не может бежать и станет защищать своего хозяина до тех пор, пока не исчерпается вся жизненная энергия. Джиннов очень выгодно использовать на поле боя, но их магическая суть делает их действия непредсказуемыми и хаотичными. Невозможно сказать, какое заклинание джинн использует против врага. Точно лишь одно — они не пойдут против союзников. Сотворение заклинаний не единственная роль джинна на поле боя, ибо они могут участвовать и в ближнем бою, используя свою тяжелую саблю.

Султаны джиннов
Султаны джиннов не только используют жуткие заклинания против врагов, но и могут наслать полезные заклинания на друзей. Однако, как и в случае обычных джиннов, предсказать, каким будет заклинание, невозможно.

Визири джиннов
Визири джиннов способны предсказывать будущее. Всякий, кто обладает лампой джиннов, всегда будет удачлив в бою, а его врагов ждет множество злоключений. Джинны сами решают, кого наделять удачей. Они могут даровать счастливый случай союзникам своего хозяина или устроить несчастный его врагам.

Принцессы ракшас
Ракшасы, мстительные существа из забытых веков, тысячелетиями ютились на границах Асхана. Их существование повторно открыли маги, которые после многих безуспешных попыток смогли призвать этих созданий и научиться эффективно ими управлять. Принцесса ракшас производит на поле боя сильное впечатление, устрашая врагов своей львиной головой и бешеным танцем бритвенно-острых лезвий. Ее атаки так пугают врага, что он даже не пытается дать отпор.

Раджи ракшас
Раджа ракшас такой же страшный враг, как и принцесса ракшас, но вдобавок у него есть возможность перемещаться с огромной скоростью, когда это необходимо.

Кшатрии ракшас
«Духи смерти» - так зовут ужасных кшатрий ракшас в Серебряных Городах. Эти сильные, ловкие и безжалостные воины о четырех руках не берут пленных и поднимают на мечи всякого, кто перейдет им дорогу.

Колоссы
Колоссы — самые мощные существа, которых могут сотворить или призвать маги. Они создаются по тем же принципам, что и големы. В каждом колоссе заключена частица души его создателя, и благодаря этому они невосприимчивы к магии управления разумом. Так как у колоссов нет оружия, они сражаются с противником голыми руками, используя приемы ближнего боя.

Титаны
Титаны — величайшее достижение, о котором может мечтать любой маг. Как и колоссы, титаны смертоносны в рукопашном бою и невосприимчивы к управлению разумом, однако помимо этого они умеют метать молнии на большие расстояния.

Громовержцы
Громовержцам нет дела до бренных забот мироздания, ведь они наделены почти божественными силами. По их приказу все поле боя может быть залито яростной бурей. Горе всякому, кто окажется жертвой их стихийного гнева, ибо в сердце грозы сияют ярые молнии, а порывы дикого ветра сметают стрелы лучников.

Великая орда

Гоблины
Гоблины - существа трусливые, и солдаты из них выходят плохие. Даже видя, как на их глазах гибнут родичи, гобліны вполне могут без размышлений перейти на стону противника. А столкнувшись с малейшей угрозой для собственной безопасности, они бегут со всех ног. Гоблин станет драться, защищая свою жизнь, только если загнать его в угол и не оставить другого выхода.

Трапперы
Дело жизни трапперов - придумывать всякие грязные трюки, желательно со смертельными последствиями для врага. Они любят расставлять на поле боя ловушки. Себя же они считают великими воинами. Перед тем, как идти в бой, они обмазываются грязью и надевают ожерелье из зубов, выдранных из пасти у всех побежденных ими противников.

Колдуны гоблинов
Колдуны гоблинов пользуются в своем племени большим уважением. Эти шаманы, знаменитые огромным умом и жизненным опытом, умеют бить в бубен, плясать вокруг огня и рассказывать страшные истории. Также они способны измучить любого, кто попытается применить против них магию, ведь для колдуна нет ничего неприятней, чем видеть, что заклинание не работает или делает не то, что должно.

Кентавры
Кентавры - легкая кавалерия армии орков. Быстрые, мобильные, вооруженные легкими луками, при должном руководстве они становятся значительной силой. Будучи атакованными, они отступают, перегруппируются и отвечают точными выстрелами.

Кочевые кентавры
Кочевые кентавры - самые опытные лучники среди кентавров. Их луки гораздо сильней и бьют дальше, чем у простых кентавров, а агрессивный нрав придает атаке дополнительную мощь.

Боевые кентавры
Боевые кентавры - тяжелая кавалерия орочьей армии. Они не самые хорошие стрелки, но когда дело доходит до рукопашной, из всех кентавров они сильнейшие. Страсть боевых кентавров к сбору трофеев означает, что они всегда бросаются в гущу битвы, чтобы набрать как можно больше вражеских черепов.

Орочьи воины
Основная ударная сила орочьей армии - закаленные в боях, исполненные ярости воины, способные пробежать много миль по бескрайней степи и вступить в битву, не переводя дыхания. Жестокие, безжалостные орочьи воины не знают, что значит «отступление». Поэтому они презирают трусость гоблинов.

Орочьи бойцы
Драться против орочьих бойцов - дело утомительное и крайне неблагодарное. Это прирожденные воины, главная радость которых - оказаться в гуще битвы, где рекой течет вражеская кровь. Стоит бойцу попасть на поле боя, как он превращается в машину убийства. Вооруженные булавами и способные передвигаться с огромной скоростью, они всегда проливают вражескую кровь в больших количествах. Там, где обычный солдат сумеет нанести один удар, орочий боец нанесет два, а это значит, что и урон, причиняемый ими противнику, куда больше.

Вармонгеры
Вармонгеры любят принимать на себя всю тяжесть вражеского натиска. Эти мастера ближнего боя убеждены, что их клинки куда действенней, чем палицы их товарищей, поэтому они отважно бросаются под вражеские мечи, лишь бы защитить других орков от нападения.

Шаманки
Кто-то, быть может, назвал бы этих колдуний прекрасными, но лишь до того, как они достанут свои ритуальные кинжалы и примутся за работу. Шаманки пользуются среди орков привилегированным статусом, их уважают и боятся даже самые суровые воины, а вожди всех краев испрашивают совета у мудрых красавиц.

Дочери неба
Дочери неба всецело передали свою волю Отцу-Небу и стали проводницами его силы, тесно связанной с магией крови. В своих обрядах дочери неба приносят в жертву гоблинов, а после взывают к Отцу-Небу, чтобы тот поразил их врагов молниями. Поэтому их очень боятся все враги... а также гоблины.

Дочери земли
Пережив суровые испытания в Мертвой степи, дочери земли способны призвать на помощь «Гнев крови» и узы, связующие ее с Матерью-Землей, чтобы нанести врагу яростный удар, на который тот не сможет ответить. Чтобы довести до предела урон, наносимый ею, дочь земли может принести в жертву гоблинов, увеличивая тем самым свой гнев крови и запас маны.

Убийцы
Убийцы - сжатый уклак орочьей армии, те, кто командует рядовыми орками. Как любой настоящий лидер, убийца первым вступает в сражение, пробивая себе дорогу солидным обоюдоострым мечом и своей яростью вдохновляя подчиненных.

Палачи
Палачи считают, что ярость - совершеннейшая форма послушания, а ужас в глазах врага - лучшая награда. Поэтому они презирают опасность и не желают носить доспехи. Этих бесстрашных воинов всегда можно встретить там, где гуще всего кипит битва, и им не важно, с кем сражаться. Опьяненные запахом крови, они атакуют всякого, кто посмеет бросить им вызов.

Вожаки
Совет вождей присваивает звание вожака лишь лучшим из лучших убийцам. Чтобы заслужить его, убийца должен пережить множество битв и представить ясные свидетельства своей беспримерной верности клану и способности командовать другими. Воины следуют за вожаками без промедления, зная, что под их началом войдут в легенды и завоюют вечную славу.

Виверны
Виверн, живущих на голых склонах холмов и охотящихся за дикими турами, недолюбливают за дурной нрав и привычку убивать всякого, кто не обладает близким сходством с орками. Говорят, что виверны — это выродившиеся драконы, подвергшиеся действию какого-то магического проклятия, но это лишь предположение, поскольку их создатели давным-давно мертвы - скорее всего, убиты своими созданиями.

Темные виверны
Порой шаманки находят недавно вылупившихся птенцов виверн и откармливают особым образом, чтобы у тех выросли ядовитые железы. В бою ядовитое дыхание темной виверны может причинить врагу огромные страдания, а благодаря способности к регенерации они практически неуязвимы.

Паокаи
Паокаи известны среди орков как «слепые судии»: им на суд отправляют трусов и предателей, чтобы определить, кто достоин пощады, а кого следует обречь на смерть и забвение. Но милосердные приговоры редки, поскольку судии обеспечивают себе пропитание, пожирая плоть других существ.

Циклопы
Не всегда эти гиганты, воплощающие мощь и ярость своих демонических предков, сеяли ужас и смерть в рядах врагов орочьего племени. Долгое время они жили независимо от орков - своих собратьев по проклятой демонической крови. Однако все же дикие, непредсказуемые и необузданные в своем постоянном состоянии голода циклопы легко поддались на уговоры главы кланов, предложившему им гоблинов - излюбленную пищу одноглазых чудищ.

Свободные циклопы
Эти огромные чудовища столь дики и яростны, что даже орки их боятся. Когда свободный циклоп впадает в бешенство, он уже не может контролировать свои поступки и, бывает, уничтожает даже гоблинов - свою любимую пищу. Сила циклопов столь велика, а тяжелая дубина столь мощна, что нередко их выпускают вместо осадных машин, чтобы рушить ворота, башни и стены. И горе тому стражнику, который попадет в лапы циклопов.

Кровоглазые циклопы
Кровоглазые циклопы не нуждаются в дубинках. Их оружие - кровавый глаз, поражающий всякое несчастное создание, которому случится попасть под его магический взгляд.

Инферно

Бесы
Бесы — это маленькие коварные существа, которые весьма беззащитны в ближнем бою. Их сила заключается в их числе. Бесы владеют навыком поглощения маны, что позволяет им уничтожать запасы магической энергии вражеского героя.

Черти
Черти — это маленькие коварные существа, которые весьма беззащитны в ближнем бою. Их сила заключается в их числе. Черти владеют навыком передачи маны, что позволяет им забирать ману у врагов и передавать ее герою своей армии.

Дьяволята
Эти жалкие воришки тащат все, что плохо лежит. Но больше всего дьяволята любят красть ману, которую прячут в колбах из темного стекла, а потом отдают своим хозяевам в надежде на щедрую награду.

Демоны
Демоны — это медленные и сильные существа, которые являются основной частью пехоты адских армий. Они создавались так, чтобы выдерживать серьезные удары, поэтому их толстую шкуру очень сложно пробить.

Огненные демоны
Огненные демоны — это медлительные и сильные существа, которые могут выдерживать серьезные удары. Они могут взрываться волнами чистой энергии хаоса, нанося большой урон всему, что находится вокруг.

Старшие демоны
Старшие демоны обитают на маленьких островках в адских морях лавы. Они не слишком любят «купаться» и потому переправляются через раскаленные потоки при помощи своей феноменальной прыгучести. Ни одно другое существо не может прыгнуть дальше, чем старший демон, и в бою это качество нередко оказывается весьма полезно.

Адские гончие
Бешенство заставляет адских гончих быстро бегать по полю боя и с большой яростью и злостью рвать врага на куски. Однако это оборачивается тем, что в пылу сражения они перестают заботиться о собственной защите.

Церберы
Бешенство заставляет церберов быстро бегать по полю боя и с большой яростью и злостью рвать врага на куски. Однако это оборачивается тем, что в пылу сражения они перестают заботиться о собственной защите. Против атаки цербера невозможно защититься, а атакующий выпад трех его голов может поразить сразу нескольких противников.

Огненные гончие
Пусть огненные гончие не слишком сильны, но это компенсируется их чрезвычайной агрессивностью, а три огнедышащих головы вселяют страх и почтение.

Суккубы
Суккубы призывают сферы огня и бросают их в своих противников. Атакующие их воины должны быть готовы к огненному дождю...

Демонессы
Демонессы призывают сферы огня и бросают их в своих противников. Их проклятое пламя не останавливается, когда поражает врага, а стремительно распространяется на другие существа, поджигая их.

Искусительницы
Несмотря на ужасную внешность, голос у искусительниц просто чудесный. Достаточно услышать лишь пару-тройку чарующих слов, чтобы оказаться беспомощной жертвой их силы.

Адские жеребцы
Адский жеребец — это жестокий зверь, призванный из глубин Шио. Это существо окружает ужас, и даже самым храбрым воинам сложно найти в себе силы поднять против жеребца свой меч.

Кошмары
Кошмары — это порождение самых извращенных снов жителей Асхана. Это существо несет страх и даже самые храбрые воины с трудом находят в себе силы поднять свои мечи против атак кошмаров. Аура ужаса, окутывающая это существо, такова, что вблизи него враги теряют боевой дух.

Кони преисподней
В жилах коней преисподней течет не кровь, а адское пламя. Жар, исходящий от тела этого чудовищного коня, столь горяч, что всякий, кто к нему приблизится, рискует обратиться в пепел.

Пещерные демоны
Эти могучие демоны призваны из темнейших глубин дьявольского мира по приказу своих повелителей. Они обучены и ведению ближнего боя, и наступательной магии.

Пещерные владыки
Эти могучие демоны призваны из темнейших глубин дьявольского мира. Они обучены и ведению ближнего боя, и наступательной магии. Пещерные владыки используют стрижающий меч и его темная сила мгновенно убивает любое существо, которое попало под его удар.

Пещерные отродья
Меч пещерного отродья выкован из полосы закаленного железа. Это оружие наделяет своего владельца змеиной гибкостью и реакцией, а в бою способно рассечь и испепелить множество врагов.

Дьяволы
Дьяволов призвали из их яростного мира, чтобы они возглавляли сражения под командованием героев из Шио. Дьяволы обладают способностью мгновенно перемещаться по полю боя, поэтому ни один враг не сможет избежать их гнева.

Архидьяволы
Великие архидьяволы поднялись из своего яростного мира, чтобы возглавить адские армии. У них есть способность мгновенно перемещаться по полю боя, поэтому ни один враг не избежит их гнева. Архидьяволы способны призывать пещерных владык, чтобы те сражались на их стороне.

Архидемоны
Архидемон - подлинный вождь адских армий. Это огромное, жестокое чудовище возвышается над полем боя и разит врагов своим могучим оружием. Архидемоны способны не только внезапно возникать перед противником, но и потягивать его к себе, чтобы проще было нанести смертельный удар.

Лесной Союз

Феи
Феи являются сторожевыми духами кирсилов, гигантских деревьев, приютивших города Лесного Союза. Они живут в ветвях, охраняя их в обмен на кров и пищу. Эти существа не бойцы, но в случае нападения станут яростно защищать свои дома. Их стремительные атаки могут задеть несколько существ сразу, а их скорость и небольшой размер делают ответные удары невозможными.

Дриады
Дриады — близкие родственники фей, которые живут на высоких ветвях кирсилов. Их стремительные атаки могут задеть несколько существ сразу, а их скорость и небольшой размер делают ответные удары невозможными. Так как дриады очень близки лесам, они могут взывать к силам Природы, чтобы творить заклинания во время боя.

Нимфы
В самых непроходимых чащах Ироллана живут нимфы. Эти скрытные создания редко показываются кому-либо на глаза, предпочитая посвящать свои дни могучим деревьям, которым служат. Природный дар магии позволяет нимфам исцелить любое растение. Вот почему их так почитают энты, чьи раны лечат добрые нимфы. В знак благодарности нимфы деревья наделяют их здоровьем леса.

Танцующие с клинками
Некоторые эльфы, считающиеся элитой среди воинов Лесного Союза, посвятили свои жизни сложному эльфийскому боевому искусству, известному как танец с клинками. Полагаясь больше на уклонение и быстрое действие, нежели на отпор или грубую силу, танцующие с клинками не носят защитных доспехов и поэтому уязвимы перед ударами противника.

Танцующие со смертью
После сурового обучения танцу с клинками лучшие эльфийские воины улучшают свой боевой стиль так, что могут одновременно атаковать всех стоящих рядом врагов.

Танцующие с ветром
Этих воинов обучали лучшие мечники Ироллана. Они движутся ловок, словно перья на ветру. В бою танцующие с ветром так быстро и умело наносят удары, что их клинки напоминают листья, попавшие в водоворот. Мало кто остается в живых, увидев серебристый блеск их оружия.

Эльфийские лучники
В мирное время эльфийские лучники никогда не убивают без серьезной причины, ибо живут в гармонии с Природой и по ее неписанным правилам. Однако во время войны они без колебаний используют свои таланты, чтобы издалека разить своих врагов. Их сверхъестественное родство с собственными луками позволяет им сделать два выстрела, прежде чем враг сможет заметить, откуда они стреляли.

Мастера лука
Мастера лука отряжены оборонять леса, и если появляется нарушитель, они поднимаются на защиту. Особые чары на их луках и стрелах позволяют им выстрелить дважды, прежде чем кто-либо поймет, где они, и позаботиться о том, чтобы их жертвы долго не выздоравливали после выстрела.

Лесные стрелки
Угрожающий вид напитанных магией стрел лесных стрелков вселяет ужас в каждого, кто посмеет вторгнуться под сень дубрав Ироллана. Нет такого доспеха, чтобы защитил от заколдованного острия. Их стрелы летят с такой силой, что отбрасывают беспомощную цель назад.

Друиды
Друиды — это живые воплощения Природы и жрецы Силанны, Первородного Дракона Земли. Таким образом им даровано умение управлять магией стихий, которые они вызывают в трудные времена.

Верховные друиды
Верховные друиды достигли вершин в магии стихий и открыли для себя тайное знание, хранимое их кастой. Связанные со своими союзниками так же, как и со всеми живыми существами, они способны передавать свою собственную ману дружественному герою.

Старшие друиды
Старшим друидам Ироллана ведомы важнейшие тайны эльфийской магии. Они способны остановить целую армию, если только она войдет на опушку Великого леса. А умение передавать часть своей магической силы рейнджерам часто оказывается бесценна на поле боя.

Единороги
Единороги — это духи природы, и поэтому они священны для эльфов. Единороги считаются тотемным животным для всего Ироллана, и говорят, что, когда последний единорог умрет, та же участь постигнет эльфийское королевство и весь его народ. Правда это или нет — неизвестно, зато все знают, что единорогов окружают скользящие ауры, позволяющие им защищать своих союзников от вражеских заклинаний.

Боевые единороги
Боевые единороги, могучие союзники эльфов, появились из сердца лесов, чтобы выгнать захватчиков. Их серебристая аура защищает дружественные войска от вражеской магии, а с блестящих рогов иногда срывается яркая вспышка, ослепляющая врагов.

Светлые единороги
Даже в Ироллане светлые единороги встречаются редко. Увидеть их можно лишь в одном месте - на берегах Янтарного озера. В отличие от прочих единорогов, они священные животные не Силанны, а Эльрата, бога-дракона Света.

Энты
Энты, живое воплощение самих лесов, покинули чащи по приказу самых могучих друидов. Говорят, что когда первые эльфы отважились войти в сердце изначального леса, они обнаружили там энтов, которые ждали их и готовились поклясться в вечной верности. Не стоит обманываться их неуклюжей походкой — их твердым телам нелегко повредить, а любой противник будет опутан их лозами, корнями и вьюнами.

Древние энты
Леса сами поднялись, чтобы помочь эльфам в войне. Медлительные, но сильные, старейшие энты способны оплетать своих врагов корнями и ветвями, а также имеют дополнительную способность глубоко укореняться, усиливая свою обороноспособность.

Дикие энты
Дикие энты родились в тот час, когда Бритигга, Матерь Древ, обратилась в пепел. С той поры дикие энты считаются воплощением гнева и ярости Ироллана. Эти древние могучие существа сметают врага с быстротой и силой лавины.

Зеленые драконы
Зеленые драконы являются отпрысками и слугами Силанны, Первородного Дракона Земли. Они выбрали своим домом лесные склоны и тайные пещеры Ироллана. Эти могучие союзники эльфов способны выдыхать кислотное облако, которое поражает множество существ, оказавшихся рядом.

Изумрудные драконы
Изумрудные драконы — любимые дети Силанны, и поэтому им не может причинить вреда магия Земли. Как и их молодые сородичи, они могут выдыхать облако смертельной кислоты, чтобы предать своих врагов вечно голодной земле.

Кристаллические драконы
Кристаллические драконы славятся своей непредсказуемостью. На поле боя этим неуловимым созданиям всегда удается обмануть врага, а понять, что они станут делать в следующий миг, невозможно.

Лига Теней

Лазутчики
Основная задача лазутчиков на поле боя — стрельба по противнику из смертоносных арбалетов. Вдобавок они обучены вести ближний бой и могут защитить себя в рукопашной схватке.

Ассасины
Основная задача ассасинов на поле боя — стрельба по противнику из смертоносных арбалетов. Их отравленные зачарованные болты наносят врагу мучительные раны.

Ловчие
Темные эльфы всегда уважали ассасинов, но особенным почтением среди них пользуются те убийцы, кто овладел искусством незаметности и способен подкрасться к жертве, ничем себя не выдав. Лучшие из лучших в этом мастерстве называются ловчие. Избегая ловушек, мечей и заклятий своих врагов, ловчий может незамченным проскользнуть мимо любой стражи, чтобы нанести смертельный удар.

Бестии
Бестии — это стремительные женщины-воины, владеющие одной из разновидностей боевого танца. Их скорость столь велика, что во время удара и отступления их движущиеся фигуры сливаются в одно размытое пятно.

Фурии
Фурии — элитные воины в армии темных эльфов. Они столь великолепно обучены своей разновидности боевого танца, что могут за один единственный выпад мгновенно ударить и уклониться, не позволив противникам среагировать и дать отпор.

Мегеры
Дикие и безжалостные мегеры верят в свою непобедимость и стремительно атакуют любого противника, ловко уклоняясь от вражеских клинков.

Минотавры
Наряду с другими зверолюдьми минотавры — наполовину люди, наполовину быки — были созданы магами Серебряных Городов в качестве замены оркам. Но минотавры жаждали свободы и потому бежали в восточные подземелья. Позднее их покорили темные эльфы и вновь заковали в цепи, чтобы использовать их рабский труд для выполнения самых простых и утомительных задач. Несмотря на подобное обращение, минотавры славятся своей храбростью и достоинством. Они станут выполнять любую задачу на пределе своих возможностей, включая сражение за тех, кто сделал из них рабов. Минотавры надеются, что когда-нибудь они добьются свободы, темные эльфы боятся, что когда-нибудь минотавры поработят их.

Минотавры-стражи
Величайшие бойцы минотавров получают дополнительное гладиаторское обучение, и в награду их делают стражами. Знаки отличия наносятся прямо на их тела. В бою стражи искусно используют смертоносные обоюдоострые топоры, нанося за раз два удара.

Минотавры-надсмотрщики
Даже у рабов есть предводители. Те, кого минотавры выбирают своими надсмотрщиками, внушают уважение даже темным эльфам, ибо те знают, что эти невольники станут сражаться до последней капли крови, вдохновляя тех, кто бьется с ними рядом.

Наездники на ящерах
Наездники на ящерах — спинной хребет армий Игг-Шайла. Это хорошо обученные верховые воины, которых носят могучие ящеры. В бою они сражаются тяжелым копьем. Скорость — главное оружие наездников, ибо урон, наносимый противнику копьем, зависит от расстояния, покрытого ими во время разбега.

Темные всадники
Темные всадники схожи со своими менее сильными братьями. Однако они гораздо искуснее, а их ящеры обучены кусать противника.

Проворные наездники
Вооруженные мощными трезубцами и восседающие на страшных ящерах, проворные наездники считаются гордостью подземной армии. Их оружие идеально, а боевое мастерство позволяет атаковать всякого, кто встанет на их пути к желаемой цели.

Гидры
Гидры — это еще одна раса подземных существ, прирученная и порабощенная темными эльфами. Предки гидр неизвестны, но несмотря на свой очень ограниченный разум и отсутствие магической силы они скорее всего сородичи драконов. Однако гидры невероятно сильны, а несколько их голов могут атаковать сразу нескольких противников.

Пещерные гидры
Пещерные гидры старее других гидр и обладают шестью головами вместо трех. Это позволяет им атаковать сразу нескольких противников.

Темные гидры
Поскольку эти гидры кормятся гигантскими кислотными пауками, живущими в пещерах, их состав крови существенно меняется. Сравнительно небольшая поверхностная рана заставляет кровь кипеть и вырываться фонтаном едкой кислоты. Таким образом, раненая гидра может своей кровью нанести урон тому, кто будет столь неосторожен и нападет на нее.

Сумеречные ведьмы
Сумеречные ведьмы являются жрицами Малассы. В бою они используют заклинания черной магии, но если им приходится вступать в ближний бой, то они, не раздумывая, достают свои кнуты.

Владычицы тени
Владычицы тени — это правящая элита в армиях темных эльфов. Они предпочитают сражаться с помощью магии, но если кто-то подобрался к ним достаточно близко, чтобы вступить в ближний бой, то владычицы сражаются кнутами. Они знают больше заклинаний, чем ведьмы.

Хозяйки ночи
Все темные эльфы без исключения очарованы красотой хозяек ночи, но мало кто рискнет затеять с ними роман. Всякий знает, что это грозит смертельными последствиями, ведь эти жрицы вооружены огненными шипами, которые применяют не только в бою.

Сумеречные драконы
Сумеречные драконы живут в глубине огромных подземных пещер. Благосклонно принимая поклонение темных эльфов в качестве воплощений своей Великой Матери, они иногда помогают своим почитателям. Даже один дракон является ужасным противником, так как в бою он выдыхает струю отрицательной энергии, которая может истощить самых крепких врагов.

Черные драконы
Черные драконы — это более старые и более могущественные сородичи сумеречных драконов. Обладая навыками своих младших братьев, черные драконы вдобавок сильнее и полностью невосприимчивы к действию магии.

Красные драконы
Только безумец станет бросать вызов красному дракону. Когда он взмывает ввысь, чтобы атаковать врага, все на его пути пылает огнем, и некуда скрыться от безжалостного гнева его пламени. Воистину, нет такого, кто чувствовал бы себя спокойно, когда на поле боя появляется дракон.

Некрополис

Костяные воины
Вооруженные топором и щитом, костяные воины поднимают свои руки, чтобы нести смерть всему живому. Высокая «Инициатива» позволяет воинам атаковать первыми, но их более чем хрупкие тела не могут выдержать серьезного удара.

Костяные лучники
Вооруженные луком и стрелами, костяные лучники наносят по врагу удары издалека. Высокая инициатива позволяет им бить первыми, но их слабые скелеты могут выдержать только слабые удары, после чего разваливаются.

Костяные воители
Эти элитные бойцы легкой пехоты вооружены мощными щитами и опасными булавами и вполне способны переломить ход любой битвы в свою пользу. Костяные воители не боятся смерти, ведь они давно уже смотрят ей в лицо.

Зомби
Эти гниющие трупы, поднятые некромантами, несут смерть своим врагам. Хотя зомби медлительные и неловкие, они не чувствуют боли или страха. Это заставляет противника бояться их и делает идеальным пушечным мясом.

Чумные зомби
Эти гниющие трупы, поднятые некромантами, несут смерть своим врагам. Чумные зомби не чувствуют боли и могут выдержать серьезные удары. Вдобавок их сочащееся гноем оружие может заражать живых тяжелыми болезнями.

Гниющие зомби
Для любого живого существа нет ничего отвратительней гниющих зомби. Эти зловонные трупы, обреченные вечно служить своим хозяевам-некромантам, несут в своей разлагающейся плоти все самые опасные и страшные болезни. Столкнувшись с ними, враги быстро теряют боевой дух и надежду на победу.

Привидения
Привидения — это неутомимые духи, обреченные вечно служить некроманту, поработившему их. У призраков нет тел, поэтому их сложно поразить.

Призраки
Призраки — это неутомимые духи, вынужденные служить некроманту, поработившему их. У призраков нет тел, поэтому их сложно поразить. Своим леденящим касанием эти духи могут забрать у противника всю ману и за счет нее восстановиться.

Духи
Духи живут в подвалах разрушенных замков на краю Эриша. Больше всего на свете они ненавидят лучников и всегда стараются опустошить их колчаны, пока те не начали стрелять.

Вампиры
Некроманты, желающие обмануть смерть, становятся вампирами с вечно молодыми, но пустыми, телами. Любой урон, наносимый вампирами по существам из плоти и крови, подпитывает их собственную бессмертную оболочку. Одаренные сотнями лет боевого опыта, они так искусно обращаются со своими мечами, что никто не может отбить их удары.

Высшие вампиры
Некоторые некроманты, ищущие силы за гранью смерти, становятся высшими вампирами. Любой урон, наносимый вампирами по существам из плоти и крови, подпитывает их собственные бессмертные вечно молодые тела. Никто не может отбить их удары, а благодаря умению мгновенно перемещаться никто не способен предвидеть, откуда вампиры будут атаковать.

Князья вампиров
Никогда нельзя смотреть князьям вампиров в глаза. Но, увы, не все помнят эту простую истину. Те, кто по неразумию нарушит это правило, рискуют потерять себя в долгом сне и подпасть под полную власть вампира.

Личи
Личи — это могущественные маги нежити, источающие ненависть ко всему живому. Это они разносят по землям чуму, и они же создают ужасные смертоносные облака, чтобы поразить своих врагов.

Архиличи
Архиличи — это могущественные маги нежити, ненавидящие все живое. Они могут вызывать смертоносное облако или насылать проклятия и ослабляющие заклинания на всю армию противника.

Высшие личи
В своем посмертии искуснейшие из некромантов удостаиваются чести стать высшими личами, элитными бойцами армии Эриша.

Умертвия
Умертвия — это души, томимые жаждой мести всему живому.

Вестники смерти
Вестники смерти — это сама Смерть. Никто не может выдержать их леденящего касания и выжить. Они выпивают душу любого существа, которое сражается против них.

Баньши
Баньши вселяют страх в сердца всех живых существ, стоит тем услышать их крик - и они падают замертво. А на поле боя баньши собирают обильный урожай жизней своими ржавыми серпами.

Костяные драконы
Драконы, украденные из своих могил, вынуждены служить некромантам. Они состоят из костей мертвых драконов. В землях некромантов драконы не обитают, поэтому за костями драконов некромантам приходится отправляться в долгие странствия.

Призрачные драконы
На тело призрачного дракона пошли кости не одного вида драконов. Чтобы создать такую жуткую тварь, пришлось взять кости всех видов обычных драконов, соединить между собой особым образом в единый скелет и затем в получившееся вдохнуть нежизнь, пожертвовав душу высокопоставленного некроманта.

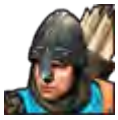
Астральные драконы
Среди бездонных топей, таящих под собой древние кладбища, укрытый млечно-белым одеялом тумана, лежит астральный дракон. Его нелегко заметить в ядовитых болотных испарениях, а тот, кто увидит астрального дракона, вряд ли сможет потом об этом рассказать.

Орден Порядка

Крестьяне
Крестьяне составляют основную часть пехоты Империи Грифона. Хотя они не очень сильны и плохо обучены, их очень много. Для своих повелителей крестьяне являются важным источником дохода.

Ополченцы
Ополченцы являются основой пехоты Священной Империи Грифона. Они относительно слабы и не очень хорошо обучены, но их много. У ополченцев хорошо получается оглушать противника в бою.

Лендлорды
Лендлорды верят, что иногда приходится действовать жестоко, чтобы сделать то, что должно быть сделано — или что-то вроде того. Эти суровые воины нового режима Грифона без колебаний опрокидывают оглушающими ударами противников, вставших у них на пути.



Лучники
Лучники пригодятся в бою, чтобы ослабить ряды противника перед схваткой в ближнем бою. Лучники Империи Грифона обладают важным умением ставить заградительную завесу из стрел.

Арбалетчики
Арбалетчики играют в сражении ключевую роль, так как могут ослабить ряды противника, прежде чем начнется ближний бой. Их мощные арбалеты заряжены тяжелыми болтами, из-за чего особенно смертоносны при выстреле с близкого расстояния.

Стрелки
С приходом к власти нового правительства появились новые изобретения, благодаря чему Империя Грифона получила своих стрелков. Эти воины способны сделать больше выстрелов за единицу времени, чем их товарищи по ремеслу.

Мечники
Мечники — становой хребет войск Империи Грифона. Они могут вести основную линию атаки, в то время как другие части маневрируют и избегают прямого столкновения.

Латники
Латники — становой хребет войск в армии Империи Грифона. Они могут вести основную линию атаки, в то время как другие части маневрируют. Латников сложно победить благодаря их воинскому искусству ведения ближнего боя. К тому же они великолепно обороняются и способны защитить близко стоящие к ним части.

Ревнитель веры
Ревнители веры — это воины, которые получают преимущество в сражении благодаря своему религиозному пылу. Их преданность подарила им способность «Колун», увеличивающую силу их атаки.

Грифоны
Грифоны — самые быстрые боевые части Империи. Они превосходно подходят для небольших вылазок, с лету врубаясь в ряды врага. Несмотря на то что в ближнем бою грифоны слабы, они всегда сражаются до последнего вздоха.

Королевские грифоны
Королевские грифоны — самые быстрые части в армии Империи. Они превосходно подходят для небольших вылазок, с лету врубаясь в ряды врага или обрушиваясь на противника с небес.

Боевые грифоны
Доведенные почти до безумия жестоким режимом обучения, эти грифоны способны впадать в боевое безумие, сокрушая все на своем пути.

Монахи
В Империи Грифона священники являются хранителями веры. Поэтому они свирепо сражаются против неверующих и врагов Церкви. На поле боя священники не участвуют в ближнем бою, но обрушивают гнев Эльрата на вражеские войска, при этом защищая свои собственные поддерживающими заклинаниями.

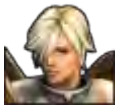
Инквизиторы
Инквизиторы — настоящие хранители веры в Эльрата, Священного Дракона Света. Поэтому они свирепо сражаются против неверующих и врагов Церкви. На поле боя инквизиторы не участвуют в ближнем бою, но обрушивают гнев Эльрата на вражеские войска, при этом защищая свои собственные поддерживающими заклинаниями.

Адепт
Адепты, ведомые высшей силой - бич всякого, кто не желает склониться пред Эльратом. Веря в «слепящий» аспект Света, они предпочитают не проповедовать, а карать. С этого священного пути их невозможно совратить, а все мольбы о пощаде тщетны.

Рыцари
Рыцари — это ударные войска Священной Империи Грифона. Закованные в броню и восседающие на могучих скакунах, они наносят ужасные удары по противнику. И чем длиннее их разбег, тем страшнее удар.

Паладины
Паладины — элитные войска Империи Грифона. Закованные в броню и восседающие на могучих скакунах, они наносят противнику ужасные удары. И чем длиннее их разбег, тем страшнее удар. Вдобавок паладины владеют умением развеивать проклятия, которые на них насылают враги.

Рыцари Изабель
Рыцари Изабель — это фанатики, принесшие личные клятвы верности Святой Изабель. Любимая тактика этих рыцарей — удар копьем, в который они вкладывают всю свою впечатляющую массу,



Ангелы
Ангелы являются воплощением Эльрата на Асхане, и таким образом, они абсолютные представители его власти. Эти существа Света свирепы в бою, а их атаки всегда смертоносны. Ангелу неведома смерть — если его телу грозит исчезновение, он вернется к своей призрачной форме и воссоединится с хозяином,

Архангелы
Архангелы — это конечный вариант развития ангелов. Благословленные Эльратом, они обладают величайшей силой воскрешать чемпионов, погибших в сражении, и давать им шанс послужить своему повелителю.

Серафим
Белые крылья этого ангела испачканы кровью его врагов. А их алое облачение служит предупреждением любому, кто верит, что все ангелы добры. Серафимы существуют не как спасители невинных, но как кара их обидчикам.

Северные Кланы

Защитники гор
Защитники гор — самый многочисленный род войск армии гномов и ее спинной хребет. Благодаря крепкой гномьей броне они могут выдерживать атаки врагов, которые гораздо сильнее, чем сами защитники.

Воители
Воители — это закаленные в боях воины, чьей задачей является защита других войск. Используя свои крепкие щиты, воители могут создать из них непреодолимую стену, чтобы уменьшить урон, наносимый противником. Чем больше расстояния требуется пройти врагу, чтобы ударить, тем слабее будет его атака,

Горные стражи
Горные стражи крепки, как скала, и способны выдержать самый мощный удар. Эти прославленные гномьи воины вооружены огромными щитами, напоминающими крепостные стены, и могут стать преградой на пути любого противника. Ничто не причиняет им существенного вреда, пока они сами не сдвинутся с места.

Метатели копья
Метатели копья — один из козырей армии гномов. Шок от их атаки и их навык обращения с копьями дают им шанс снизить «Скорость» «Инициативу» противника.

Мастера копья
Метатели копья, научившиеся в совершенстве владеть своим грозным оружием, становятся мастерами копья. Как и метатели копья, мастера копья снижают «Скорость» и «Инициативу» противника и не штрафуются в ближнем бою за наличие навыка обращения с метательным оружием, что делает их весьма опасными соперниками.

Гарпунеры
В умелых руках гарпун - опаснейшее оружие. Враг, пораженный гарпуном, рискует быть вырванным из строя и получить страшный удар гномьего топора.

Наездники на медведях
Ни одна армия не может существовать без кавалерии, которая достаточно легко может настичь противника и ударить по нему. Гномы ездят на прирученных медведях, чья относительно низкая скорость компенсируется силой и выносливостью.

Хозяева медведей
Хозяева медведей являются элитными наездниками в армии гномов. Их могучие звери закованы в тяжелую броню и очень выносливы. Вдобавок медведи могут впасть в боевое безумие, ударяя врагов своими лапами и уменьшая тем самым их «Инициативу».

Северные наездники
Этих огромных белых медведей гномы привозят с далекого севера и специально обучают для боя. Их острые зубы, мощные когти и зловонное дыхание вселяют ужас во всякого, кто окажется на их пути.

Костоломы
Костоломы являются признанными мастерами кулачного боя. Вместо обычного оружия они используют особые кастеты и силу своих мускулов — этого хватает, чтобы нанести противнику серьезный урон. Их преданность своему боевому искусству столь велика, что на них не действуют заклинания, управляющие волей и разумом.

Берсерки
Берсерки очень похожи на костоломов, но вооружены нож-кастетами. Берсерки могут впасть в боевое безумие, теряя «Защиту», но увеличивая «Нападение». Когда это происходит, берсерки атакуют ближайшее существо, не получая при этом ответного удара.

Воины Арката
Воины Арката, которых гномы прозвали «убийцами чудовищ», не боятся ни гидр, ни драконов, ни какого-либо еще существа, сколь ужасно оно бы ни было. Получив рану, они просто улыбаются и продолжают сражаться с еще большей яростью.

Жрецы Рун
Жрецы Рун — особая каста гномов. В нее набирают с малых лет гномов с золотыми глазами — знаком бога гномов, Арката, — превращая их в боевых магов. Жрецы обладают большой сопротивляемостью к магическим атакам и сами используют магию для нанесения ударов по противнику издалека. Для усиления эффекта своих атак они могут пометить жертву «Знаком Огня».

Жрецы Арката
Некоторые весьма умелые жрецы Рун, прошедшие ритуалы посвящения в самых тайных залах клана Пламени Глубин становятся жрецами Арката. Их огненная атака поражает отряд и обжигает существ, стоящих рядом.

Жрецы Пламени
Убить жреца Пламени нелегко, а без огнеупорной брони к нему лучше и вовсе не приближаться. Если этот гном пропустит смертельный удар, его мстительный пламенный дух вырывается на свободу в виде взрыва, испепеляющего все поблизости.

Таны
Таны не только великие воины, но и хорошие маги. Тан может перенести себя в стан врагов и уже там учинить бойню, действуя своим топором. Вдобавок его топор выпускает молнии, поражая ближайших противников. Самим танам молнии не причиняют никакого вреда.

Ярлы
Из танов, посвятивших свои жизни обузданию сил горных бурь получаются ярлы. Один раз за сражение ярл может ударить выбранную цель и соседние с ней отряды мощной молнией.

Эрлы
Эти ужасные воины вооружены смертоносными секирами, но еще более смертоносны магические силы, заключенные в их крепко сжатых кулаках, способных порождать молнии, что поражают беспомощных врагов, не знающих, где им укрыться.

Огненные драконы
Огненные драконы — дети Арката, Дракона Огня, являющегося богом-покровителем гномов. Как и их дальние сородичи — черные драконы, — эти магические существа могут атаковать своих врагов огненным дыханием и отвечать на нападения противника всполохами огня. Разумеется, что сами огненные драконы невосприимчивы к действию огня.

Лавовые драконы
Лавовый дракон выглядит так, как будто он действительно состоит из камня. Похожая на камень чешуя перемежается с горящими венами, давая этим пылающим гигантам почти непробиваемую защиту.

Драконы Арката
Глубоко в земных недрах раскаленный жар бурлящей лавы служит ложем, на котором размножаются драконы Арката. Эти огнедыщащие монстры обращают врага в груду пепла и способны оставить за собой стену пламени, продолжающего полыхать, даже когда они уже прошли.

Нейтралы

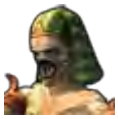
Волки
Волки — кровожадные, хитрые и опасные хищники, нападающие стаями. Если один из стаи нападает, то другие скорее всего тоже атакуют жертву, если смогут до нее добраться. Кроме того прежде чем атаковать, волки издают ужасный вой, призывая своих сородичей на помощь. Когда вы сражаетесь с волками помните, что еще больше их может прийти.

Воздушные элементали
Воздушные элементали хотя и созданы из ветра и света, являются опасными противниками. Родство с бурями делает их неуязвимыми к молниям, а нематериальная форма не позволяет врагу парировать их удары.

Земные элементали
Земные элементали столь же тверды и прочны, как камень и земля, из которых они созданы. Они абсолютно невосприимчивы к заклинаниям, использующим стихию Земли, и обладают 50%-ной защитой от других форм магии.

Огненные элементали
Огненные элементали — дерзкие духи великого расплавленного ядра и стихии всего, что горит, — защищены могучим огненным щитом. Они также могут стрелять, что делает их опасными с любого расстояния.

Водные элементали
Эти элементали, как и их собратья, созданы из первородного вещества Асхана. Водный элементаль опасен вдвойне, так как невосприимчив к любым замораживающим заклинаниям и в то же время способен поражать своих врагов «Ледяной глыбой» и «Кольцом холода».



Мумии
Возрожденные мумифицированные трупы древних магов — серьезное испытание для любой армии. Атакуя своих противников, мумии могут использовать различные заклинания магии Тьмы. Кроме того мумии способны воскрешать своих союзников.

Мантикоры
Мантикоры — это пугающие существа с телом льва, крыльями дракона и хвостом скорпиона. Они весьма опасные противники. В сражении мантикоры способны быстро обрушиться на врага и отравить его столь сильным ядром, что используемый ассасинами по сравнению с ним просто водичка.

Рыцари смерти
Жуткое проклятие ожидает того, кто был настолько глуп, чтобы вступить в бой с этими высшими вампирами, изгнанными из темного мира некромантов. Рыцари смерти способны одним ударом уложить значительное число врагов.

Фениксы
Эти птицы суть чистый огонь, свободно парят в небесах. Они мощные союзники любому герою, которому посчастливилось найти их скрытые логова и заручиться их поддержкой. Огненная сущность является лучшей защитой фениксов — любое атакующее существо просто сгорит в их пламени. Но удивительней всего их способность возрождаться из пепла после своей смерти.

Атака в три головы
Существо одновременно атакует три соседние клетки, нанося урон всем занимающим их существам противника.
Церберы и огненные гончии атакуют одновременно 3 соседние клетки, нанося урон всем вражеским существам на этих клетках. Гидра атакует 6 соседних клеток. Огненные гончии наносят только 75% урона вторичным целям.
» Существа: Церберы, Гидры, Огненные гончие.

Атака страхом
Существует вероятность того, что враг, атакованный этим существом, испугается и побежит к краю боевой арены, стараясь удалиться от существа на максимальное расстояние и теряя всю инициативу, накопленную к этому времени. (Не действует на существа, невосприимчивые к заклинаниям управления разумом.)
Позиция атакованного отряда на АТВ-шкале сбрасывается в 0. *См. стр. 341.*
» Существа: Адские жеребцы, Кошмары, Кони преисподней.

Атака шестью головами
Существо одновременно атакует все 12 соседних клеток, причиняя урон существам противника, занимающим эти клетки.
» Существа: Пещерные гидры, Темные гидры.

Аура магического сопротивления
У дружественных отрядов, находящихся рядом с существом, как и у самого существа, магическое сопротивление увеличивается на 30%.
» Существа: Единороги, Боевые единороги.

Аура ужаса
У всех врагов, находящихся на соседних клетках, боевой дух понижается на 3 ед. (не влияет на существ, чей боевой дух всегда нейтрален).
» Существа: Кошмары, Палачи.

Аура уязвимости к молниям
Существо получает дополнительный урон от заклинаний на основе молний, причем этот эффект распространяется и на все отряды, находящиеся в соседних клетках (включая дружественные отряды).
Получаемый урон от заклинаний стихии Воздуха увеличивается на 50%.
» Существа: Стихийные горгульи.

Аура уязвимости к огню
Существо получает дополнительный урон от заклинаний на основе огня, причем этот эффект распространяется и на все отряды, находящиеся в соседних клетках (включая дружественные отряды).
Получаемый урон от заклинаний стихии Огня увеличивается на 50%.
» Существа: Стихийные горгульи.

Аура уязвимости ко льду
Существо получает дополнительный урон от заклинаний на основе льда, причем этот эффект распространяется и на все отряды, находящиеся в соседних клетках (включая дружественные отряды).
Получаемый урон от заклинаний стихии Воды увеличивается на 50%.
» Существа: Стихийные горгульи.

Аура храбрости
Это существо и все дружественные отряды на соседних клетках имеют положительный боевой дух (не ниже +1).
» Существа: Минотавры-надсмотрщики.

Бесконечный отпор
Существа всегда наносят ответный удар после атаки в ближнем бою, за исключением случаев, когда атака проводилась существами с умением «Враг не сопротивляется».
» Существа: Грифоны, Королевские грифоны, Стальные големы, Земные элементали, Боевые грифоны.

Бестелесность
Это существо не имеет тела, поэтому любая физическая атака против него завершится успехом лишь в 50% случаев.
По «бестелесному» отряду может быть произведено не более два попаданий/промахов подряд; третий удар обязательно промажет (после 2 попаданий) или попадет (после 2 промахов). Этот счетчик является общим для всех бестелесных отрядов.
» Существа: Привидения, Призраки, Духи.

Боевая ярость

Когда этому существу наносят урон, его «Инициатива» временно повышается на +2, а «Нападение» на +5.
Эффект этой способности длится 2 хода; эффекты от двух и более срабатываний способности «Боевая ярость» не складываются.
» Существа: Воины Арката.

Боевое безумие

Каждый следующий контрудар этого существа наносит урон в 1,5 раза сильнее, чем предыдущий.
Модификатор урона растет до тех пор, пока существо не получит ход. При наступлении хода модификатор сбрасывается в начальное состояние.
» Существа: Боевые грифоны.

Боевое па

Существа одновременно атакуют врагов, находящихся на восьми соседних с ним клетках. Основной противник получает обычный урон, остальные — половину.
» Существа: Танцующие со смертью.

Большое существо

Это существо крупнее прочих и занимает на поле боя четыре клетки.
Существо занимает 2x2 клетки на поле боя.
» Существа: Грифоны, Королевские грифоны, Рыцари, Паладины, Ангелы, Архангелы, Адские жеребцы, Кошмары, Пещерные демоны, Пещерные владыки, Дьяволы, Архидьяволы, Личи, Архиличи, Умертвия, Вестники смерти, Костяные драконы, Призрачные драконы, Единороги, Боевые единороги, Энты, Древние энты, Зеленые драконы, Изумрудные драконы, Джинны, Султаны джиннов, Принцессы ракшас, Раджи ракшас, Колоссы, Титаны, Наездники на ящерах, Темные всадники, Гидры, Пещерные гидры, Сумеречные драконы, Черные драконы, Рыцари смерти, Фениксы, Наездники на медведях, Хозяева медведей, Таны, Ярлы, Огненные драконы, Лавовые драконы, Боевые грифоны, Рыцари Изабель, Серафим, Мантикоры, Кентавры, Кочевые кентавры, Виверны, Темные виверны, Циклопы, Свободные циклопы, Кони преисподней, Пещерные отродья, Архидемоны, Проворные наездники, Темные гидры, Красные драконы, Светлые единороги, Дикие энты, Кристаллические драконы, Высшие личи, Баньши, Астральные драконы, Визири джиннов, Кшатрии ракшас, Громовержцы, Северные наездники, Эрлы, Драконы Арката, Боевые кентавры, Паокаи, Кровоглазые циклопы.

Большой щит

Существа получают лишь 50% урона от стрелковых атак.
» Существа: Мечники, Латники, Защитники гор, Воители, Ревнитель веры, Костяные воители, Горные стражи.

Броня

Это существо невосприимчиво ко всем заклинаниям и эффектам, снижающим «Защиту».
» Существа: Защитники гор, Воители, Хозяева медведей, Горные стражи, Гарпунеры.

Бурлящая кровь

В жилах этих существ течет смешанная кровь людей и демонов, в результате чего они подвержены действию Гнева крови, который на время улучшает их боевые характеристики, если они агрессивно ведут себя в схватке.
» Существа: Гоблины, Трапперы, Кентавры, Кочевые кентавры, Орочьи воины, Орочьи бойцы, Шаманки, Дочери неба, Убийцы, Палачи, Циклопы, Свободные циклопы, Колдуны гоблинов, Боевые кентавры, Вармонгеры, Дочери земли, Вожаки, Кровоглазые циклопы.

Взрыв

Существо наносит урон всем вокруг себя, но само остается целым. Может применяться только один раз за бой.
*Урон, наносимый Взрывом, зависит от Колдовства отряда: Урон=9+9*Колдовство (см. стр. 327).*
» Существа: Огненные демоны.

Вихрь

Нападая на врага, это существо атакует область из 6 клеток, нанося урон всем, кто в ней находится. Эти 6 клеток - половина общего числа соседних клеток, окружающих существо (4 спереди + 2 сбоку).
» Существа: Кшатрии ракшас.

Возложение рук

Используя эту способность существо может снять все отрицательные эффекты с целевого дружественного отряда и полностью исцелить одно существо из него.
Паладины лечат дружественных существ, восстанавливая их здоровье до максимума. Однако убитые существа не воскрешаются.
» Существа: Паладины.

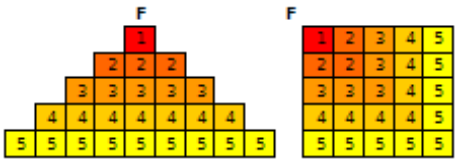
Возрождение

Возрождается отряд погибших существ, причем его численность восстанавливается до первоначальной. Отряд может возродиться только один раз за бой.
» Существа: Фениксы.

Вой

Перед первой атакой отряда существ создается его точная копия. Если есть свободное место, то копия помещается рядом с целью атаки. Копия погибает в конце боя.
» Существа: Волки.

Волна огня



Атакуя противника, это существо имеет шанс породить огненную волну, наносящую физический урон всем врагам в пределах случайного радиуса от направления цели.
Волна - это конус длиной в 5 клеток; он начинается с цели, а в конце достигает ширины в 9 клеток. Каждый следующий ряд получает меньше урона: если базовый урон = D, то n-ный ряд получает D/n урона без учета модификаторов «Нападения»/«Защиты». *См. стр. 341.*
» Существа: Ярлы.

Воскрешение союзников
Существа один раз способны воскресить дружественный отряд, если клетка не была занята другим существом.
» Существа: Архангелы.

Враг не сопротивляется
Этому существу враги никогда не дают отпор после его атаки в ближнем бою.
» Существа: Церберы, Вампиры, Высшие вампиры, Феи, Дриады, Принцессы ракшас, Раджи ракшас, Фурии, Гидры, Пещерные гидры, Воздушные элементали, Огненные гончие, Мегеры, Темные гидры, Нимфы.

Вредительство

Это существо может выключить любой механизм на один ход, если сумма ед. жизни этого врага меньше, чем сумма ед. жизни существа (активируемая способность).
Механические цели – это големы, тележки с боеприпасами, баллисты, палатки первой помощи, катапульты и городские башни.
» Существа: Гремлины-вредители.

Выстрел по цепочке
Существо наносит урон выбранной цели и трем другим целям вблизи нее. Выбранной цели наносится полный урон, второй цели - урон с модификатором 0,5, третьей - с модификатором 0,25, четвертой - с модификатором 0,125. При этом дополнительно накладываются штрафы за расстояние между целевыми отрядами, если оно составляет больше шести клеток.
Цепной удар не касается существ Инферно.
» Существа: Демонессы.

Губительная хватка
При применении этой способности отряд существ убивает ровно одного воина во вражеском отряде. Вдобавок снимаются все положительные заклинания, наложенные на вражеский отряд.
» Существа: Вестники смерти.

Губительное пике
Один раз за бой это существо может атаковать с воздуха всех врагов, стоящих на выбранной линии (активируемая способность).
Эта способность работает, только если в отряде есть один или более недельных приростов боевых грифонов. При активации способности отряд взлетает и исчезает с поля боя на 1 ход. Снижаясь, он атакует все цели, находящиеся на прямой от места взлета до указанной клетки, и потом возвращается на место. При этом отряд не получает ответных ударов. Каждая цель получает 75% обычного урона боевых грифонов.
» Существа: Боевые грифоны.

Двойная атака
Существа за один раз наносят по цели два удара.
» Существа: Минотавры-стражи.

Демон
Это существо принадлежит фракции Инферно. Выстрел по цепочке на него не влияет, но оно уязвимо к заклинанию «Святое слово».
» Существа: Бесы, Черти, Демоны, Огненные демоны, Адские гончие, Церберы, Суккубы, Демонессы, Адские жеребцы, Кошмары, Пещерные демоны, Пещерные владыки, Дьяволы, Архидьяволы, Дьяволята, Старшие демоны, Огненные гончие, Искусительницы, Кони преисподней, Пещерные отродья, Архидемоны.

Дитя Света
Любое заклинание школы магии Света, кроме наносящих прямой урон, накладывается и на это существо, причем на Искусном уровне.
» Существа: Светлые единороги.

Дыхание дракона
При нападении существо наносит урон не только цели, но и любому существу прямо за ней.
Огненные гончии наносят только 75% урона вторичным целям.
» Существа: Сумеречные драконы, Черные драконы, Огненные драконы, Лавовые драконы, Огненные гончие, Красные драконы.

Жертвоприношение гоблинами
Это существо может приносить в жертву находящихся рядом с ним гоблинов, по одному за раз. При этом существо получает 2 маны за каждую единицу жизни гоблина, а также +1 к нападению, защите и боевому духу до конца боя (но не более +5 в сумме). (Активируемая способность.)
Жертвуется один (если есть - здоровый) гоблин из выбранного соседнего отряда. Существо способно накапливать ману выше максимума.
» Существа: Дочери неба, Дочери земли.

Животный яд

Атакуя врага, данное существо отравляет его. Яд действует в течение еще трех ходов и наносит цели урон каждый раз, каждый раз, когда наступает очередность ее хода.
Каждый ход наносится 5 единиц урона за каждую темную виверну в отряде на момент отравления. Эффект может быть устранен «Возложением рук» и палаткой первой помощи, но не «Очищением» и «Снятием чар».
» Существа: Темные виверны.

Жидкое пламя

Помимо обычного урона, это существо оставляет на месте, где оно атаковало противника, стену огня.
Огонь горит 2 хода и наносит 10 урона за каждого дракона Арката в отряде (в конце хода цели). Дружественные отряды также могут получать урон от этого огня. Если герой является чернокнижником, то огонь может наносить дополнительный элементальный урон, как если бы было использовано заклинание стихии огня.
» Существа: Драконы Арката.

Задира

Это существо имеет шанс отвлечь на себя атаку противника, направленную против дружественного отряда, находящегося по соседству.
см. стр. 341.
» Существа: Вармонгеры.

Зачарованный доспех

Это существо полностью невосприимчиво к любым видам магии, кроме заклинаний, наносящих прямой физический урон. Любое заклинание, наносящее магический урон, излечивает количество ед. здоровья, равное половине того урона, которое оно могло бы нанести (с воскрешением).
Навык «Неодолимая магия» не оказывает никакого воздействия на умение «Зачарованный доспех».
» Существа: Обсидиановые големы.

Защита союзников

Все дружественные существа, находящиеся на соседних клетках, получают только 50% урона от стрелковых атак.
» Существа: Латники, Костяные воители.

Знак Огня

Во время атаки у существа есть шанс проклясть жертву, в результате чего в определенный период времени наносимый ей урон огнем будет удваиваться.
Проклятие накладывается на 2 хода.
» Существа: Жрецы Рун, Жрецы Арката, Жрецы Пламени.

Иссушающая аура

В момент, когда существо противника, находящееся в радиусе 1-й клетки от данного существа получает свой ход, ему наносится урон огнем, пропорциональный количеству существ с этой способностью.
В начале своего хода все вражеские существа, стоящие рядом с отрядом коней преисподней, получают 10 единиц огненного урона за каждого коня преисподней в отряде.
» Существа: Кони преисподней.

Истощение маны

Атакуя врага, это существо может поглощать его ману и использовать ее для восстановления собственного здоровья или даже для воскрешения павших соратников.
Поглощается 1 маны за каждого призрака в отряде, но не больше, чем есть у цели. За каждую единицу выпитой маны восстанавливается 19 единиц жизни (воскрешается 1 призрак).
» Существа: Призраки.

Калечащее ранение

В случае успешной атаки у существа есть шанс снизить «Скорость» жертвы на 50% и «Инициативу» на 30%.
Ранение проходит через 2 хода.
» Существа: Метатели копья, Мастера копья.

Канал

Прибавляет Колдовство отряда к Колдовству героя. Бонус не может быть больше Знания героя. Эффект сохраняется до конца боя или до смерти отряда существ; эффект не кумулятивен (активируемая способность).
» Существа: Старшие друиды.

Кислотная кровь

Если это существо подвергается атаке, из него брызжет кислота, покрывающая четыре клетки с той стороны, откуда был сделан удар, и наносящая врагу четверть обычного урона.
Урон, наносимый кислотой, считается физическим (он рассчитывается как при стандартной атаке гидры против цели).
» Существа: Темные гидры.

Кислотный выдох

При нападении существо наносит урон не только цели, но и любому существу прямо за ней.
Эта способность – то же самое, что и «Призменное дыхание» — см. стр. 194.
» Существа: Зеленые драконы, Изумрудные драконы.

Колдовской удар
После успешной атаки жертва будет поражена одним из следующих заклинаний: «Ослабление», «Замедление», «Немощность» или «Разрушающий луч». Сила их действия эквивалентна заклинаниям искусного уровня.
» Существа: Мумии, Дочери земли.

Колдун
Существо может использовать собственный набор магических заклинаний и обладает собственным запасом маны. Параметр «Колдовство» отряда зависит от его численности.
См. раздел «Игровая механика (Основы)» на стр. 325 для получения информации о книгах заклинаний существ-колдунов.
» Существа: Инквизиторы, Пещерные демоны, Пещерные владыки, Архиличи, Дриады, Друиды, Верховные друиды, Маги, Архимаги, Сумеречные ведьмы, Владычицы тени, Водные элементали, Жрецы Рун, Жрецы Арката, Адепт, Серафим, Мумии, Шаманки, Дочери неба, Хозяйки ночи, Старшие друиды, Высшие личи, Боевые маги, Жрецы Пламени, Дочери земли.

Колесо удачи

Трижды за бой это существо может случайным образом повысить удачу дружественного отряда или понизить - вражеского, по выбору (активируемая способность).
«Удача» увеличивается (или снижается) на случайное значение от 1 до 3. Эффект не кумулятивен, противоположные эффекты снимают друг друга. Эффект может быть устранен способностью «Очищение» и «Снятием чар», но не «Возложением рук» и палаткой первой помощи. Длительность эффекта равна значению параметра Колдовство отряда визирей джинов.
» Существа: Визири джиннов.

Колун
Если атакуя, данное существо убивает минимум одно существо в целевом отряде, оно наносит дополнительный удар.
» Существа: Ревнитель веры, Убийцы, Палачи.

Крадущий ману
Когда у существа наступает первый ход, оно забирает часть маны у вражеского героя и передает ее собственному герою. Количество украденной маны зависит от числа существ.
Похищается 0,25 маны за каждое существо в отряде (с округлением до целого).
» Существа: Черти.

Кража боеприпасов
Один раз за бой это существо может похитить боеприпасы у противника, находящегося в пределах его хода (активируемая способность).
Крадется один заряд за каждый недельный прирост существ в крадущем отряде.
» Существа: Духи.

Лавовый щит
Когда на существо нападают в ближнем бою, атакующий получает урон огнем, величина которого зависит от силы атакующего.
Отряд, атаковавший драконов в ближнем бою, получит урон огнем, равный 40% от нанесенного им урона.
» Существа: Лавовые драконы.

Ледяное спокойствие
Это существо невосприимчиво к заклинанию «Берсерк».
» Существа: Паладины.

Летающее существо
Это существо может перемещаться на любой участок игрового поля во время своего хода вне зависимости от препятствий, находящихся на его пути.
» Существа: Грифоны, Королевские грифоны, Ангелы, Архангелы, Дьяволы, Архидьяволы, Привидения, Призраки, Высшие вампиры, Костяные драконы, Призрачные драконы, Феи, Дриады, Зеленые драконы, Изумрудные драконы, Каменные горгульи, Обсидиановые горгульи, Джинны, Султаны джиннов, Сумеречные драконы, Черные драконы, Воздушные элементали, Фениксы, Таны, Ярлы, Боевые грифоны, Серафим, Мантикоры, Виверны, Темные виверны, Архидемоны, Красные драконы, Нимфы, Кристаллические драконы, Духи, Князья вампиров, Астральные драконы, Стихийные горгульи, Визири джиннов, Эрлы, Паокаи.

Ловкость

На следующем ходу это существо получает +2 к защите за каждую пройденную клетку.
В начале сражения существо получает такой бонус к защите, как если бы оно сделало ход на максимальную дальность.
» Существа: Танцующие с ветром.

Магическая атака
Существо поражает выстрелом все отряды на линии атаки, включая дружественные.
» Существа: Маги, Архимаги, Боевые маги.

Магнетизм
Если это существо вместе с другими дружественными отрядами попадает под заклинание школы магии Хаоса, действующее на определенной области, то оно принимает на себя часть урона, предназначенного дружественным отрядам. Этот притянутый на себя урон не наносится, а преобразуется в исцеление способностью «Зачарованный доспех». (К заклинанию «Армагеддон» это не относится.)
Обсидиановые големы перенаправляют на себя 5% урона за каждый недельный прирост в отряде с каждого отряда, попавшего под заклинание школы Хаоса. Например, 70 обсидиановых големов перенаправят на себя 35% урона (поскольку 70/9=7.8, а затем округляется вниз 7) с каждого отряда. Затем весь урон преобразуется в лечение их способностью «Зачарованный доспех».
» Существа: Обсидиановые големы.

Маневрирование
Получив урон от атаки в ближнем бою, это существо пытается отбежать на ближайшую незаблокированную клетку в пределах своего радиуса хода, а оттуда стреляет и наносит противнику половинный урон.
» Существа: Кентавры, Кочевые кентавры.

Медвежий рев

Это существо имеет шанс напугать своей атакой цель и ее соседей (существа, занимающие только одну клетку, пугаются с большей вероятностью). В случае успеха атакующий получает +1 к боевому духу и +10% к здоровью.
Если цель напугана, то ее позиция на шкале АТВ понижается до 0 (эффект такой же, как при Атаке страхом). С некоторой вероятностью пугает всех существ на ближайших 6 клетках перед Северными наездниками. Вероятность испуга просчитывается отдельно для каждой цели. Вероятность испуга маленьких существ в два раза выше, чем больших (таким образом, вероятность испуга не меньше 50% — см стр. 341). Если хотя бы один враг напуган, то Северный наездник получает бонус +1 к Боевому духу и +10% к Здоровью на 2 хода.
» Существа: Северные наездники.

Метание гоблинов
Это существо может использовать дружественных гоблинов с соседних клеток в качестве снарядов для метания в противника (активируемая способность).
Один (если есть - здоровый) гоблин из выбранного соседнего отряда используется в качестве снаряда.
» Существа: Свободные циклопы, Кровоглазые циклопы.

Механизм
Это существо не живое, и его боевой дух всегда неизменен. На него невозможно воздействовать заклинаниями, которые пытаются отравить или ослепить существо, либо манипулировать его разумом. Этих существ невозможно воскресить или лечить в палатке первой помощи.
» Существа: Железные големы, Стальные големы, Обсидиановые големы.

Налогоплательщик
Каждый день игрок получает столько золотых, сколько у него есть подобных существ в армии и замках.
» Существа: Крестьяне, Ополченцы, Лендлорды.

Наложение проклятия
Во время атаки на жертву накладывается заклинание "Ослабление". С каждой последующей атакой эффект заклинания обновляется. Заклинание накладывается на Развитом уровне магии.
» Существа: Призрачные драконы, Рыцари смерти.

Натиск

После использования этого умения существа пропускают один ход, но после наступления эффекта ходят чаще.
Инициатива существа удваивается на следующие 3 его хода.
» Существа: Раджи ракшас, Кшатрии ракшас.

Невидимость

Один раз за бой это существо может стать невидимым для врага на 3 хода. Если это существо начнет кого-то атаковать или остановится на соседней клетке с отрядом противника, то будет обнаружено. Если движение вражеского отряда блокировано невидимым врагом, то вражеский отряд останавливается и вступает в рукопашный бой. На атаки невидимых существ противник не отвечает. Заклинания и эффекты способностей противника (кроме площадных) также не могут поражать невидимые цели. (Активируемая способность).
» Существа: Ловчие, Хозяйки ночи.

Невосприимчивость к замедлению
Существо невосприимчиво к заклинанию "Замедление".
» Существа: Железные големы, Стальные големы, Дикие энты.

Невосприимчивость к магии
Существо невосприимчиво к любым магическим воздействиям (включая заклинания с положительным эффектом).
» Существа: Черные драконы.

Невосприимчивость к ослеплению
Это существо невозможно ослепить.
» Существа: Грифоны, Королевские грифоны, Боевые грифоны, Паокаи.

Невосприимчивость к стихии Воды
Существо невосприимчиво к стихии Воды.
» Существа: Обсидиановые горгульи, Водные элементали.

Невосприимчивость к стихии Воздуха
Существо невосприимчиво к стихии Воздуха.
» Существа: Каменные горгульи, Обсидиановые горгульи, Воздушные элементали, Визири джиннов, Эрлы.

Невосприимчивость к стихии Земли
Существо невосприимчиво к стихии Земли.
» Существа: Изумрудные драконы, Земные элементали.

Невосприимчивость к стихии Огня
Существо невосприимчиво к стихии Огня.
» Существа: Обсидиановые горгульи, Огненные элементали, Фениксы, Жрецы Арката, Ярлы, Огненные драконы, Лавовые драконы, Жрецы Пламени, Драконы Арката.

Невосприимчивость к управлению разумом
Это существо невосприимчиво к заклинаниям управления разумом.
» Существа: Колоссы, Титаны, Костоломы, Берсерки, Громовержцы, Воины Арката.

Нежданная буря
Один раз за сражение это существо может атаковать любую выбранную цель «Ударом бури».
» Существа: Эрлы.

Нежить
Это существо не живое (как и другие существа из фракции Некрополис), и поэтому его боевой дух всегда неизменен. На него невозможно воздействовать заклинаниями, использующими эффекты отравления, ослепления или пытающиеся манипулировать его разумом.
» Существа: Костяные воины, Костяные лучники, Зомби, Чумные зомби, Привидения, Призраки, Вампиры, Высшие вампиры, Личи, Архиличи, Умертвия, Вестники смерти, Костяные драконы, Призрачные драконы, Рыцари смерти, Мумии, Костяные воители, Гниющие зомби, Духи, Князья вампиров, Высшие личи, Баньши, Астральные драконы.

Неисчерпаемая сила
Это существо невосприимчиво к заклинанию «Ослабление».
» Существа: Мегеры.

Непробиваемость магией 25%
Наступательные заклинания наносят этому существу на 25% меньше урона.
» Существа: Джинны, Костяные воители.

Непробиваемость магией 50%
Наступательные заклинания наносят этому существу на 50% меньше урона.
» Существа: Железные големы, Султаны джиннов, Земные элементали, Пещерные отродья.

Непробиваемость магией 75%
Наступательные заклинания наносят этому существу на 75% меньше урона.
» Существа: Стальные големы, Визири джиннов.

Непробиваемость огнем 50%
Наступательные заклинания стихии огня наносят этому существу на 50% меньше урона.
» Существа: Жрецы Рун.

Несгибаемая воля
Это существо невосприимчиво к заклинанию «Подчинение».
» Существа: Искусительницы.

Нет штрафа в ближнем бою
Стрелок сражается в ближнем бою в полную силу.
» Существа: Монахи, Инквизиторы, Титаны, Лазутчики, Ассасины, Мастера копья, Адепт, Громовержцы, Боевые кентавры.

Ни шагу назад
Противник не может сдвинуть это существо с места, пока оно стоит на своей начальной позиции.
» Существа: Горные стражи.

Оборонительная позиция
Это существо имеет дополнительный бонус к защите до тех пор, пока стоит на своей начальной позиции.
Отряд получает +5 к «Защите», пока не сдвинется со стартовой позиции.
» Существа: Горные стражи.

Оглушающий удар
Каждая атака существа с некоторой вероятностью может оглушить противника так, что он не нанесет ответный удар, а его позиция на АТВ-шкале сбросится в 0. Умение не действует на механических существ.
См. стр. 341.
» Существа: Ополченцы, Мечники, Латники, Костяные воители, Воины Арката.

Огненный щит
Когда на существо нападают в ближнем бою, огненный щит наносит атакующему урон Огнем, равный 20% от нанесенного ему урона. Огненный щит действует независимо от того, может ли контратаковать это существо.
» Существа: Огненные элементали, Фениксы, Огненные драконы.

Оплетающие корни
Существо оплетает врага своими корнями, оставляя его обездвиженным, и может поступить так с несколькими отрядами одновременно. Однако эффект длится до тех пор, пока существо не двигается с места.
» Существа: Энты, Древние энты, Дикие энты.

Ослабляющий удар
С каждым успешным нападением параметры «Нападение» и «Защита» атакуемого существа уменьшаются на 2 ед. (не могут быть ниже нуля).
» Существа: Чумные зомби.

Ослепление
Когда существо атакует противника, существует шанс, что оно его ослепит. Ослепшие существа не могут двигаться или нападать, но обретут зрение, если будут атакованы. Способность не действует против нежити, элементалей и механических существ.
Заклинание накладывается на Развитом уровне магии с параметром Колдовство, равным 8.
» Существа: Боевые единороги, Светлые единороги.

Останавливающие стрелы
Это существо стреляет зачарованными стрелами. Вдобавок к обычному урону у этих стрел есть шанс оглушить противника и задержать его ход.
Оглушенный отряд отбрасывается по АТВ-шкале на 0,2 от размера шкалы. *См. стр. 341.*
» Существа: Мастера лука.

Осушение
Во время нападения на врага это существо может выпить его жизнь и использовать для восстановления своей собственной или же воскресить нескольких существ из своего отряда.
Восстанавливается здоровье в размере половины нанесенного урона.
» Существа: Вампиры, Высшие вампиры, Князья вампиров.

Ответный выстрел
Существа производят выстрел в ответ на выстрел противника, если они не блокированы врагом и имеют неиспользованную возможность нанести ответный удар.
» Существа: Суккубы, Демонессы, Искусительницы.

Откачивание маны
Это существо может воровать ману у вражеского героя и раздавать ее дружественным существам (активируемая способность).
Каждое существо в отряде высасывает 0.125 маны (половина от умения «Крадущий манну»). Мана поровну распределяется между дружественными колдующими отрядами.
» Существа: Дьяволята.

Отравление

Во время атаки враг будет отравлен и станет нести некоторый урон в течение следующих трех ходов.
Урон от каждого ассасина и ловчего в размере 1 единицы будет наноситься в течение следующих 3 ходов. Урон от каждой мантикоры в размере 4 единиц будет наноситься в течение следующих 10 ходов.
» Существа: Ассасины, Мантикоры, Ловчие.

Отравляющая аура

Это существо понижает «Нападение» и «Защиту» на -2, а «Боевой дух» на -1 всем своим соседям вне зависимости от их принадлежности. Нежить к этому эффекту невосприимчива.
» Существа: Гниющие зомби.

Охота стаей

Цель, которую атакует отряд существ, одновременно атакуют и все другие отряды таких же существ, которые находятся рядом с целью.
» Существа: Волки.

Оцепенение

Это существо имеет шанс в ходе своей атаки на некоторое время усыпить врага. Спящий противник не способен ни двигаться, ни атаковать до тех пор, пока не проснется или не будет разбужен атакой. Кроме того, он получает максимальный урон от атаки князя вампиров, а на атаку, которая его разбудит, не отвечает. Эта способность не может применяться к нежити, механизмам и элементалям.
Цель усыпляется на 2 хода. Все три типа вампиров наносят максимальный урон по спящей цели. По поводу снятия эффекта см. стр. 340, а по поводу срабатывания способности см. стр. 341.
» Существа: Князья вампиров.

Очищение

Это существо имеет некоторый шанс снять с атакуемого врага имеющийся на нем положительный эффект
Если умение срабатывает, и цель имеет несколько положительных эффектов, которые можно снять, то снимается только один эффект. Этот эффект выбирается случайным образом. По поводу срабатывания способности см. стр. 341.
» Существа: Адепт.

Падальщик

Это существо может восстанавливать свое здоровье и даже численность, поедая трупы врагов, имеющиеся на поле боя в радиусе его хода (активируемая способность).
Отряд получает 20% от общего количества единиц здоровья мертвого отряда.
» Существа: Паокаи.

Передача маны

Существо может передавать свой запас маны собственному герою (1 ед. маны за каждое существо в отряде).
» Существа: Верховные друиды.

Перекрестная атака

Область нападения существа имеет форму креста.
Атака наносит урон только враждебным отрядам.
» Существа: Жрецы Арката.

Поглотитель маны

Существо уничтожает часть маны вражеского героя, когда впервые наступает его ход. Количество уничтоженной маны зависит от числа существ.
Уничтожается 0,25 маны за каждое существо в отряде (с округлением до целого).
» Существа: Бесы.

Пожирание гоблинов

Это существо может восстанавливать свое здоровье, поедая по одному гоблину из дружественного отряда, находящегося по соседству (активируемая способность).
Один (если есть - здоровый) гоблин из выбранного соседнего отряда идет на корм циклопам, полностью восстанавливая им здоровье (без воскрешения).
» Существа: Циклопы, Свободные циклопы, Кровоглазые циклопы.

Попутная атака

Это существо по пути к основной цели атакует все вражеские отряды, находящиеся на клетках, которые прилегают к пути; наносит им 25% от своего обычного урона и не получает ответных ударов.
» Существа: Проворные наездники.

Порча магии

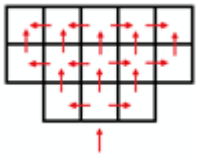
Колдуны гоблинов с некоторой вероятностью портят заклинания, накладываемые выбранным отрядом противника (если тот может колдовать): ослабляют их действие, повышают их стоимость или срывают.
Подробнее см. стр. 351.
» Существа: Колдуны гоблинов.

Починка
Это существо может ремонтировать дружественных механических существ (големов) и боевые машины один раз за сражение.
Восстанавливается 5 единиц здоровья за каждое существо в отряде.
» Существа: Старшие гремлины.

Предательство
Когда количество этих существ в бою падает ниже 30% от исходного, они переходят на сторону врага.
Отряд может предать только один раз за бой и останется с новым хозяином после битвы (если, конечно, выживет).
» Существа: Гоблины.

Приглушение магии
Это существо полностью защищает все соседние дружественные существа от магических атак.
» Существа: Боевые маги.

Призменное дыхание
Это существо атакует все цели в пределах случайного радиуса в заданном направлении.
«Призменное дыхание» поражает от 1 до 5 клеток в случайном направлении за целью. Количество пораженных клеток зависит от удачи существа: 1+(random(1;10)+Удача)/2, с округлением вниз и не более пяти.
» Существа: Кристаллические драконы.



Призыв пещерных владык
Один раз во время сражения существо может призвать пещерных владык, чтобы заменить ими своих убитых соратников. Число призванных пещерных владык зависит от числа существ, использующих это умение.
Из мертвого отряда поднимается до двух пещерных владык за каждого архидьявола, но только если у мертвого отряда было достаточно здоровья (по 120 на каждого владыку).
» Существа: Архидьяволы.

Призывающий бурю
Это существо может создавать грозовую тучу над участком поля боя. Все существа, оказавшиеся внутри тучи, каждый ход получают урон от электричества. А стрелки, к тому же, получают штраф к стрелковым атакам. Размер урона и штрафа зависит от количества существ, создавших тучу. (Активируемая способность).
*Грозовые тучи накрывают квадрат 3*3 на три хода. Урон стрелков, скрытых тучами, снижается на 1% за каждого громовержца, но не более, чем на 90%. Гроза наносит 10 урона воздухом за каждого громовержца в отряде. Урон наносится во время создания грозовой тучи и в конце хода любого отряда, находящегося под тучей. Этот урон может быть снижен защитой от молний, а также отражен сопротивлением магии. Урон может наноситься и дружественным отрядам, включая даже отряд громовержцев, создавших эту тучу. Две грозовые тучи не могут перекрываться.*
» Существа: Громовержцы.

Приказ вожака
Это существо может ускорить наступление хода дружественного отряда, нанеся ему урон (активируемая способность).
Дружественный отряд получает 1 урона за каждого вожака в отряде; положение на АТВ увеличивается на 0,01 за каждого вожака, но не более, чем на 0,6. При этом урон может быть больше 60.
» Существа: Вожаки.

Присутствие командира
Это существо увеличивает «Инициативу» всех соседних дружественных отрядов на +1.
» Существа: Вожаки.

Прыжок
Позволяет совершить прыжок на любого врага, находящегося на большом расстоянии, получая 10% бонус к нападению за каждую пройденную в прыжке клетку. После прыжка демоны приземляются на ближайшую клетку и получают двойной урон от контратаки. Расстояние прыжка не превышает удвоенной дальности хода демонов и не может быть меньше двух клеток. (Активируемая способность).
» Существа: Старшие демоны.

Регенерация
Каждый ход существа восстанавливают 30 — 50 ед. жизни.
» Существа: Пещерные гидры, Виверны, Темные виверны.

Рыцарский разбег
Существо наносит на 5% больше урона за каждую клетку, которую оно прошло по арене перед атакой.
» Существа: Рыцари, Паладины, Рыцари Изабель.

Свирепое возмездие
При ответном ударе это существо наносит удвоенный урон.
» Существа: Вармонгеры.

Сглаз
Луч, бьющий из глаза кровоглазого циклопа, оглушает врагов и снижает их удачу на 3. Этот луч пробивает насквозь все в пределах двух клеток, а значит, если маленькое существо стоит перед большим и попадает под действие луча, то урон несут оба.
Эффект постоянный. Эффект может быть устранен «Очищение» и «Снятием чар», но не «Возложением рук» и палаткой первой помощи.
» Существа: Кровоглазые циклопы.

Сжигание
Это существо способно взлететь и атаковать противника, стоящего на соседней с ним клетке, нанеся ему в полтора раза больший урон и не получив ответного удара.
» Существа: Красные драконы.

Симбиоз
Это существо может один раз за бой исцелить и воскресить энтов или получить от них такое же лечение (активируемая способность).
Отряд энтов получает по 4 единицы здоровья за каждую нимфу, а отряд нимф - по 20 единиц здоровья за каждого энта.
» Существа: Нимфы.

Скорбный вопль
Это существо способно наносить урон всем отрядам противника, кроме механизмов и нежити, в пределах трех клеток. Размер урона зависит от боевого духа противника и расстояния до него (активируемая способность).
Базовый урон = 2(10 - боевой дух цели) за каждую баньши в отряде. Отрядам рядом с баньши наносится полный базовый урон, отрядам, стоящим через клетку, - половина, а отрядам, стоящим за две клетки, - только четверть от базового урона. Например, если способность применяют 15 баньши к отряду, стоящему рядом и имеющему боевой дух = 1, то будет нанесено (10-1)*2*15 = 270 урона, а отряду, стоящему за две клетки, с боевым духом = -2, будет нанесено (10+2)*2*15*0,25 = 90 урона.*
» Существа: Баньши.

Случайное благословение
Существо налагает на выбранную цель случайное благословение или проклятие. Заклинания могут быть наложены на дружественные (с положительными эффектами) и враждебные (с отрицательным эффектом) существа.
» Существа: Султаны джиннов.

Случайное заклинание
Существа используют случайное заклинание против выбранной цели. Заклинания могут быть наложены на дружественные (с положительными эффектами) и враждебные (с отрицательным эффектом) существа.
Заклинания накладываются на Развитом уровне. Джинны накладывают на вражеские отряды проклятия 1-3 уровня магии Тьмы или «Снятие чар». Султаны джиннов также могут накладывать благословения 1-3 уровня магии Света на дружественные отряды. Каждый отряд может воспользоваться этой особенностью три раза за бой.
» Существа: Джинны.

Смертельный взгляд
Это существо снижает боевой дух всех вражеских отрядов на -1.
» Существа: Призрачные драконы.

Смертельный удар
Существует 25%-ная вероятность, что атака этого существа убьет половину существ в отряде противника.
» Существа: Рыцари смерти.

Смертоносное облако
Смертоносное облако поражает не только цель, но и любое существо, попавшее под него и не являющееся нежитью.
Основная цель получает нормальный урон, а все отряды живых, элементальных или механических существ вокруг нее - 50% урона.
» Существа: Личи, Архиличи.

Соблазнение
Один раз за бой искусительницы могут взять под свой контроль любой выбранный вражеский отряд, не имеющий иммунитета к заклинаниям, управляющих разумом. Продолжительность эффекта зависит от разницы в силе между искусительницами и их жертвой, от 4 ходов (цель вчетверо слабее, чем искусительницы) до нуля, когда способность не может быть использована (цель более чем вчетверо сильнее, чем искусительницы). Все время действия эффекта искусительницы не движутся по шкале АТВ. (Активируемая способность).

Продолжительность - 2+log2(Сила_ Искусительниц/Сила_цели), где log2 - логарифм по основанию 2. Эффект пропадает, если отряд-соблазнитель уничтожен. Эффект может быть устранен способностью «Очищение», «Возложением рук» и «Снятием чар», но не палаткой первой помощи.
» Существа: Искусительницы.

Сокрушающий удар
Это существо всегда атакует по 4-клеточной зоне и имеет шанс отбросить отряд в самый конец АТВ-шкалы. При осаде городов оно может также разрушать стены и башни.
*Атака поражает всех существ, включая дружественных, в квадрате 2*2. Если оглушен, по крайней мере, один вражеский отряд, то целевой отряд не отвечает. Стенам и башням наносится 10 единиц урона за каждого циклопа в отряде.* *См. стр. 341.*
» Существа: Свободные циклопы.

Стена из щитов
Урон, получаемый этим существом от вражеского нападения, снижается на 10% за каждую клетку, пройденную противником перед ударом.
Урон не может снизиться больше, чем на 90%.
» Существа: Воители.

Стрелок
Это существо может наносить урон издалека. Когда до цели больше половины арены, враг получает лишь половину обычного урона. Стрелки не могут стрелять, когда блокированы существом противника. Если в армии нет тележки с боеприпасами, то число выстрелов ограничено.
» Существа: Лучники, Арбалетчики, Монахи, Инквизиторы, Суккубы, Демонессы, Костяные лучники, Личи, Архиличи, Эльфийские лучники, Мастера лука, Друиды, Верховные друиды, Гремлины, Старшие гремлины, Маги, Архимаги, Титаны, Лазутчики, Ассасины, Сумеречные ведьмы, Владычицы тени, Огненные элементали, Метатели копья, Мастера копья, Жрецы Рун, Жрецы Арката, Стрелки, Адепт, Кентавры, Кочевые кентавры, Искусительницы, Лесные стрелки, Старшие друиды, Высшие личи, Гремлины-вредители, Боевые маги, Громовержцы, Гарпунеры, Жрецы Пламени, Боевые кентавры.

Стрельба без штрафа
Стрелок своим выстрелом наносит максимальный урон, несмотря на расстояние до цели.
» Существа: Маги, Архимаги, Стрелки, Лесные стрелки, Боевые маги.

Стрельба навесом
Выстрел, накрывающий все отряды (включая дружественные), находящиеся в пределах области 3 x 3 клетки. Величина урона, наносимого каждому отряду, равна половине урона от обычного выстрела.
» Существа: Лучники.

Стремительная атака
Это существо не могут контратаковать враги, находящиеся под действием заклинания «Замедление».
» Существа: Дочери земли.

Стрижающий меч
Каждая атака или контратака этого существа гарантированно убивает минимум одного вражеского воина.
При атаке всегда погибает ровно на одно существо больше.
» Существа: Пещерные владыки.

Телепортация других
Архидемон способен телепортировать любой отряд (свой или чужой), находящийся в пределах радиуса его хода, на ближайшую к себе свободную клетку (активируемая способность).
» Существа: Архидемоны.

Точный выстрел
При стрельбе с близкого расстояния (трех или менее клеток до цели) существа наносят повышенный урон (при расчете урона Защита цели считается равной 0).
» Существа: Арбалетчики.

Трусость
Получив урон от атаки в ближнем бою, это существо пытается отбежать как можно дальше в пределах своего радиуса хода.
Существо наносит ответный удар только в случае, если не может убежать.
» Существа: Гоблины, Трапперы, Колдуны гоблинов.

Турнирный удар
Если во время атаки существо прошло больше 2 клеток, тогда оно нанесет половинный урон отряду, стоящему прямо за основной целью.
» Существа: Рыцари Изабель.

Убийственные брызги
Существо одновременно атакует три соседних клетки, занятых противником.
» Существа: Феи, Дриады, Нимфы.

Убийца гигантов
Если цель существа - большое существо, его «Нападение» и «Защита» временно увеличиваются на +4.
» Существа: Воины Арката.

Убойный клинок
Наносит дополнительный урон каждому существу в атакованном отряде (+2 ед. урона на существо).
Бонус +2 к урону применяется после подсчета урона со всеми бонусами-множителями.
» Существа: Пещерные отродья.

Удар бури
Помимо обычного урона это существо ударяет жертву молнией (немагический урон), которая затем поражает следующее вражеское существо, если последнее стоит рядом с жертвой. Цепочка ударов продолжается до тех пор, пока цепь не прервется. Урон молнией равен обычному урону существа.
» Существа: Таны, Эрлы.

Удар гарпуном
Это существо может подтянуть цель на одну клетку ближе к себе (активируемая способность).
Наносится обычный урон.
» Существа: Гарпунеры.

Удар и возврат
Существо атакует и возвращается на предыдущую позицию.
» Существа: Бестии, Фурии, Мегеры.

Удар лапой
Это существо при атаке имеет шанс сместить вражеский отряд на одну клетку и дополнительно отбросить его в начало АТВ-шкалы. Шанс зависит от числа клеток, которых этому существу пришлось пройти, чтобы атаковать цель.
Энт, опутавший противника, перемещается в конец АТВ-шкалы, но не отбрасывается на клетку назад. *См. стр. 341.*
» Существа: Хозяева медведей.

Удар молнией
Существа сотворяют молнию, которая наносит у выбранной цели магические повреждения. Можно использовать вместо стрельбы.
Урон от молнии равняется 30 за каждого титана в отряде (урон относится к стихии Воздуха). Умение игнорирует способности, снижающие магический урон, однако невосприимчивость к магии и магическое сопротивление продолжают действовать.
» Существа: Титаны.

Удар пламенем
Один раз за сражение это существо может атаковать любого противника по выбору, нанеся ему на 20% больше урона и наложив «Знак огня» (активируемая способность).
» Существа: Ярлы.

Удар с небес
Существа атакуют с воздуха выбранную клетку поля боя, нанося двойной урон любому отряду, находящемуся на этой клетке (включая дружественный). После атаки существо отлетает на случайную клетку поля.
» Существа: Королевские грифоны.

Удар с разбега
За каждую клетку, которую существо прошло во время атаки, защита цели уменьшается на 20%.
» Существа: Наездники на ящерах, Темные всадники.

Удар скорби
Когда это существо атакует врага, на цель автоматически накладывается заклинание «Скорбь». Заклинание накладывается на Базовом уровне магии.
» Существа: Астральные драконы.

Удар хлыстом
Существует вероятность, что во время своей атаки в ближнем бою это существо использует одно из следующих заклинаний: «Замедление», «Ослабление» или «Берсерк» (однако последнее заклинание не действуют на нежить, элементалей и механические существа).
Заклинание накладывается на Развитом уровне магии с параметром Колдовство равным 3. *См. стр. 341.*
» Существа: Владычицы тени, Хозяйки ночи.

Укоренение
Когда существу отдают команду защищаться, его защита увеличивается на 50% и появляется возможность контратаковать всех врагов до следующего хода.
Если у героя есть способность Глухая Оборона, бонус от Укоренения придает +100% Защиты. Бонус укоренения применяется лишь по команде «Защищаться». В случае последующего применения команды «Ждать» бонус снимается.
» Существа: Древние энты.

Укус ящера
При каждой рукопашной атаке на стоящий на соседней клетке вражеский отряд, существо нападает на него и наносит половину своего обычного урона.
» Существа: Темные всадники, Проворные наездники.

Усиленная стрела
Стрелковая атака этого существа игнорирует 50% защиты цели и имеет шанс отбросить цель на клетку назад и сместить её в самый конец АТВ-шкалы.
см. стр. 341.
» Существа: Лесные стрелки.

Установка капканов
Это существо может поставить на поле боя невидимую для врага ловушку, при попадании в которую противник с некоторой вероятностью теряет часть своего хода или останавливается совсем. В случае осечки ловушки АТВ-позиция поставившего ее существа будет обнулена. (Активируемая способность).
Подробнее см. стр. 351.
» Существа: Трапперы.

Храбрость
У существа всегда положительный боевой дух (не менее +1).
» Существа: Минотавры, Минотавры-стражи, Палачи.

Штраф за стрельбу
Стрелки наносят цели лишь половину обычного урона.
» Существа: Лазутчики, Ассасины, Свободные циклопы, Кровоглазые циклопы.

Штурм
Это существо имеет шанс нанести после первого удара еще один.
Вероятность срабатывания вычисляется после первой атаки и после ответного удара противника. Второй удар (если он будет) наносится после ответного удара противника. По поводу срабатывания способности см. стр. 341.
» Существа: Лендлорды, Орочьи бойцы.

Электрическое дыхание
Это существо наносит урон всем противникам, стоящим рядом с его целью. Общий урон получается как от обычной атаки, но он делится между целями поровну.
» Существа: Паокаи.

Элементаль
Эти существа не живые, и их нельзя отравить, ослепить, на них не действуют болезни, а кроме того на них не влияют заклинания, воздействующие на разум. Также они не могут быть воскрешены или исцелены в палатке первой помощи.
» Существа: Каменные горгульи, Обсидиановые горгульи, Огненные элементали, Водные элементали, Земные элементали, Воздушные элементали, Огненные драконы, Лавовые драконы, Стихийные горгульи, Драконы Арката.

Эльфийский двойной выстрел
Ничто не помешает существу сделать два выстрела по врагу вместо одного.
» Существа: Эльфийские лучники, Мастера лука.

Энергетический канал
Если в армии героя есть существо с подобным умением, то при создании заклинаний он тратит на 25% меньше маны.
Стоимость заклинания снижается на 25% и округляется вниз.
» Существа: Архимаги.

Ярость
У существа резко увеличивается параметр «Нападение», если умирает какой-либо дружественный отряд (кроме тех, что состоят из воскрешенных или призванных существ).
См. стр. 349.
» Существа: Мечники, Латники, Демоны, Огненные демоны, Зомби, Чумные зомби, Энты, Древние энты, Каменные горгульи, Обсидиановые горгульи, Гидры, Пещерные гидры, Защитники гор, Воители, Наездники на медведях, Хозяева медведей, Ревнитель веры, Орочьи воины, Орочьи бойцы, Старшие демоны, Темные гидры, Дикие энты, Гниющие зомби, Стихийные горгульи, Горные стражи, Северные наездники, Вармонгеры.

Ярость берсерка
При использовании этой способности «Защита» существа временно снижается до нуля, «Нападение» увеличивается на количество единиц защиты. Существо автоматически атакует ближайшего противника, не подвергаясь ответному удару. Однако если в пределах области перемещения нет вражеских существ, оно атакует ближайший дружественный отряд.
» Существа: Берсерки.

Ярость леса

Это существо может увеличивать свое Нападение за счет Защиты, отнимая половину единиц от второго параметра и добавляя их к первому. Эффект действует до конца боя. Существо дополнительно получает бонус к Инициативе (активируемая способность). При этом оно теряет способность опутывать врагов корнями.
«Инициатива» увеличивается на +5.
» Существа: Дикие энты.

Введение

Магические школы, соответствующие расам

К каждой расе «привязаны» две магические школы, что прослеживается в вероятности получения магических навыков героем при повышении уровня (см. стр. 314).

К Ордену Порядка, например, «привязаны» Магия Света и Магия Тьмы: на каждом из уровней «Гильдии магов» в городах Ордена Порядка точно будет одно заклинание из Магии Света и одно из Магии Тьмы. На 1-м уровне гильдии появится либо «Ускорение», либо «Божественная сила» и либо «Ослабление», либо «Замедление». Третий слот под заклинание (на уровнях гильдии 1,2 и 3) будет занят случайно выбранным заклинанием из двух оставшихся школ магии - Магии Хаоса и Магии Призыва.

В городах Академии Волшебства строение «Библиотека» добавляет по одному заклинанию на каждый уровень «Гильдии Магии». Заклинания выбираются случайным образом из двух «неродных» магических школ (то есть из школ Магии Хаоса и Магии Тьмы).

Академия	Магия Призыва	Магия Света
Орден Порядка	Магия Света	Магия Тьмы
Лесной Союз	Магия Света	Магия Хаоса
Кланы	Магия Света	Магия Хаоса

Инферно	Магия Хаоса	Магия Тьмы
Лига Теней	Магия Хаоса	Магия Призыва
Некрополис	Магия Тьмы	Магия Призыва

Походные заклинания

Походные заклинания относятся к особой магической школе, и для их изучения герою не требуются какие-либо навыки. Эти заклинания автоматически появляются в «Гильдии магии» на вкладке «Походные заклинания» (если, конечно, они не запрещены создателем карты). Герои могут изучать походные заклинания при достижении определенного уровня (см. таблицу ниже).

Варварская магия: Боевые кличи и талисманы

Варвары не могут ни изучать заклинания в магических гильдиях, ни накладывать их при помощи артефактов (томов магии, свитков, палочек с заклинаниями и т.п.). Когда варвар заходит в храм магических чар (или "касания", или "пасса" - здание, в котором остальных героев учат заклинаниям), или грабит сокровищницу, в которой дают заклинания в награду (Пирамида, Утопия драконов и т.п.), ему взамен выдают опыт из расчета 1000 за уровень заклинания.

Хотя варвары не пользуются магией, мана в битве им все равно нужна. За ее счет они используют **боевые кличи**, которые усиливают дружественных существ или ослабляют враждебных. В игре три уровня боевых кличей, и их можно выучить в специальном здании в замке Великой орды (местном аналоге магических гильдий). Понятно, что четыре магических навыка для варваров бесполезны, и вместо них они получают соответствующие навыки "Приглушения магии", которые позволяют ослаблять воздействие вражеской магии. "Чародейство" тоже заменяется - навыком "Боевые кличи", который воздействует не на заклинания, а на боевые кличи.

На карте мира варвары могут применять походные заклинания посредством специальных предметов, **"талисманов путешествий"**, которые продаются только варварам в здании "Хижина путешественника" в городе Великой орды. Четырем походным заклинаниям соответсвуют 4 уровня талисманов, и герой может улучшить свой талисман по достижении соответствующего уровня.

Талисман путешествий 1

» **Требуется уровень:** 1
» **Стоимость:** 1000, 3, 3
» **Позволяет использовать:** Вызов корабля

Талисман путешествий 2

» **Требуется уровень:** 10
» **Стоимость:** 1000, 2, 2, 2, 2, 2, 2
» **Позволяет использовать:** Вызов подкреплений

Талисман путешествий 3

» **Требуется уровень:** 15
» **Стоимость:** 1500, 3, 3, 3, 3, 3, 3
» **Позволяет использовать:** Астральные врата

Талисман путешествий 4

» **Требуется уровень:** 20
» **Стоимость:** 1500, 4, 4, 4, 4, 4, 4
» **Позволяет использовать:** Портал в город

Походные заклинания

Уровень 2

Вызов корабля 4 *Походное заклинание*

Заклинание вызывает морское судно. Срабатывает при выполнении двух условий: герой должен стоять на берегу, незанятое судно должно находиться в зоне действия заклинания.

Все герои могут выучить это заклинание. Никаких магических навыков для этого не требуется.

Уровень 3

Вызов подкреплений *Походное заклинание*

Заклинание вызывает войска из ближайшего города. При применении заклинания тратится 75% от максимального запаса очков движения героя.
(Заклинание требует, чтобы герой был 10-го уровня. Магического навыка не требуется.)

Следует купить войска в городе перед использованием заклинания. Есть возможность выбрать, какие отряды герой призовет. Вызов каждого существа обходится в 1 единицу маны.

Уровень 4

Астральные врата 15 *Походное заклинание*

Заклинание переносит героя и его армию в другую область карты.
(Заклинание требует, чтобы герой был 15-го уровня. Магического навыка не требуется.)

Герой может телепортироваться в любую доступную точку в радиусе 800 очков движения (MP), независимо от типов местности (см. стр. 320). При телепортации тратится половина стартового значения MP героя на этот день. Если герой находится на корабле, то он может телепортироваться только на морскую клетку.

Уровень 5

Портал в город 20 *Походное заклинание*

Заклинание переносит героя в ближайший дружественный город. Все единицы передвижения будут утрачены.
(Заклинание требует, чтобы герой был 20-го уровня. Магического навыка не требуется.)

Боевые кличи

Уровень 1

Сборный клич 8 *Благословение* Повелители Орды

Боевой дух всех существ в армии героя возрастает на три хода. Существа получают дополнительные очки ярости. Бонус к боевому духу зависит от уровня героя и не распространяется на нежить, механических и элементальных существ.

Требуется уровень героя: 2
Прирост очков ярости у армии: +20
"Боевой дух" увеличивается на 1 + Уровень_героя/8.

Зов крови 5 *Благословение* Повелители Орды

Выбранный дружественный отряд Великой орды получает дополнительные единицы ярости в зависимости от уровня героя.

Требуется уровень героя: 2
Прирост очков ярости у армии: 0 (только цель получает очки ярости)
*Цель получает 10*Уровень_героя дополнительных очков ярости.*

Уровень 2

Слово вождя 2 *Благословение* Повелители Орды

Герой атакует выбранный отряд дружественных существ, нанося ему обычный урон. После этого атакованный отряд получит дополнительные очки ярости, к тому же, его следующий ход наступит быстрее. Эффективность клича зависит от уровня героя. Клич не действует на нежить, механических существ и элементалей.

Требуется уровень героя: 6
Прирост очков ярости у армии: +30
*Цель смещается вперед по АТВ-шкале на 0,1+0,02*Уровень_героя и получает 30 дополнительных очков ярости.*

Пугающий рык 7 *Проклятие* Повелители Орды

У героя есть шанс испугать выбранный вражеский отряд. Шанс зависит от соотношения между уровнями героя и существ в отряде. Вне зависимости от успеха все существа Великой орды в армии героя также получают дополнительные очки ярости. Этот боевой клич не действует на существ, невосприимчивых к заклинаниям управления разумом.

Требуется уровень героя: 6
Прирост очков ярости у армии: +30
*Эффект аналогичен способности кошмаров "Атака страхом". Вероятность испугать цель составляет 50%+(Уровень_героя-Уровень_цели)*5%. Таким образом, герой 17го уровня гарантированно напугает любое существо, не обладающее защитой от страха.*

Уровень 3

Боевой клич 10 *Благословение* Повелители Орды

На один ход повышает «Нападение» всех существ в армии героя (в зависимости от его уровня) и их «Скорость» (на +1). Все существа Великой орды в армии героя также получают дополнительные очки ярости.

Требуется уровень героя: 11
Прирост очков ярости у армии: +40
Бонус к "Нападению" равен Уровень_героя/2.

Ярость орды 10 *Прямой урон* Повелители Орды

Выбранный отряд противника получает магический урон, равный количеству существ в армии героя. Все существа Великой орды в армии героя также получают дополнительные очки ярости.

Требуется уровень героя: 11
Прирост очков ярости у армии: +40
Урон от «Ярости Орды» уменьшается защитой от магии и может быть отклонен магическим сопротивлением. Он не может быть отражен Волшебным зеркалом.

Магия Призыва

Уровень 1

Волшебный кулак 5 *Прямой урон*

Создает волшебный кулак, который наносит существам противника физический урон. Это заклинание игнорирует магическую защиту и сопротивление магии.

Урон физический, то есть Волшебный Кулак бьет даже по черным драконам.

Умение Повелитель Жизни дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

*20+4*Колдовство*
*30+6*Колдовство*
*40+8*Колдовство*
*50+10*Колдовство*

Огненная ловушка 8 *Прямой урон*

Помещает на выбранном участке поля боя магические взрывающиеся ловушки. Количество ловушек зависит от уровня навыка «Магия Призыва». Противник не сможет их увидеть.

*Каждая мина наносит 50+10*Колдовство урона при взрыве. Мины расставляются в квадрате 5x5 по выбору колдующего.*

Умение Хозяин Земли дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

2 мины
4 мины
6 мин
8 мин

Уровень 2

Призыв осиного роя 5 *Прямой урон*

Заклинание призывает рой насекомых, наносящих урон выбранным вражеским существам. Не действует на нежить, элементалей и механических существ.

В случае владения магией Призыва цель отбрасывается назад по шкале АТВ (основы магии - на 0,2 шкалы, развитая магия - на 0,4 шкалы, искусная магия - на 0,6 шкалы).

*10+2*Колдовство*
*20+4*Колдовство*
*30+6*Колдовство*
*40+8*Колдовство*

Поднятие мертвых 9 *Воскрешение*

Воскрешает живущих существ в целевом дружественном отряде. Нежить возвращается к «жизни», все остальные живущие существа воскрешаются только на время сражения. Каждое использование данного заклинания уменьшает жизнь целевого отряда на 20%.

Количество единиц жизни снижается вплоть до 1% после пяти применений (с округлением вниз, но не менее 1 ед. жизни).

Умение Повелитель Жизни дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

*120+15*Колдовство*
*160+20*Колдовство*
*200+25*Колдовство*
*240+30*Колдовство*

Кристалл тайного 8 *Призыв* Повелители Орды

Создает кристалл на выбранном участке поля, который блокирует путь до тех пор, пока его не уничтожат или не закончится сражение.

У кристалла 1 единица здоровья и "Защита" = 0, и он считается существом первого уровня. Уничтоженный кристалл взрывается, нанося соседним существам урон, зависящий от мастерства героя в магии Призыва.

Умение Хозяин Земли дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

*40+8*Колдовство*
*60+12*Колдовство*
*80+16*Колдовство*
*100+20*Колдовство*

Уровень 3

Создание фантома 18 *Дублирование*

Дублирует выбранный дружественный отряд. Дубль не обладает теми же способностями, что и оригинал, и исчезает, если получает какой-либо урон (в 50% случаев бестелесность позволяет дублю не нести урон).

Можно создать не более одного фантома каждого отряда. Фантомы не могут пользоваться активируемыми способностями; они получают такое же количество боеприпасов, как и оригинальный отряд. Максимальный уровень дублируемых отрядов зависит от владения магией Призыва.

Не выше 4го уровня
Не выше 5го уровня
Не выше 6го уровня
Не выше 7го уровня

Землетрясение 7 *Урон объектам*

Землетрясение повреждает стены города во время осады.

А также башни и ворота. Каждая секция оборонительных сооружений получает урон – случайное число, кратное 50, в пределах, зависящих от уровня владения магией Призыва.

Умение Хозяин Земли дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

0 - 100
0 - 200
50 - 300
100 - 400

Стена мечей 12 *Призыв* Повелители Орды

На время сотворяет стену длиной в три клетки на выбранном участке поля боя. Стена получает только 25% урона от стрелковых и магических атак. Атакующему ее в ближнем бою наносится физический урон, равный числу потерянных очков жизни.

	*20+5*Колдовство*
	*40+8*Колдовство*
	*60+10*Колдовство*
	*96+12*Колдовство*

Барьер не может быть поврежден физической атакой героя, но получает урон от заклинания "Землетрясение". Каждый из трех одноклеточных элементов барьера - независимый объект; количество единиц здоровья у них зависит от мастерства героя в магии Призыва.

Умение Хозяин Земли дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

Уровень 4

Призыв элементалей 17 *Призыв*

Заклинание призывает огненных, земных, водных или воздушных элементалей (в зависимости от места сражения), которые сражаются на стороне героя.

	*0.5*Колдовство*
	*0.75*Колдовство*
	*1*Колдовство*
	*2*Колдовство*

Количество призываемых элементалей зависит от мастерства героя в магии Призыва.

Умение Повелитель Чар дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

Призыв улья 15 *Призыв* Повелители Орды

Материализует осиный улей на выбранном месте поля боя. Осиные рои из этого улья будут атаковать вражеских существ до конца сражения или пока улей не будет уничтожен. Улей не станет атаковать нежить, элементалей или механику.

	*2+0.25*Колдовство*
	*5+0.25*Колдовство*
	*5+0.25*Колдовство*
	*10+0.25*Колдовство*

В свой ход улей автоматически накладывает заклинание "Призыв осиного роя" на Искусном уровне мастерства. Заклинание накладывается на ближайшего врага, который может быть целью этого заклинания (если такие вообще есть). При расчете эффекта учитывается "Колдовство" героя, призвавшего улей, и заклинание накладывается за счет его запаса маны. При этом никакие модификаторы, снижающие стоимость магии, не действуют.
У улья 10, 25, 50 или 100 единиц здоровья, в зависимости от мастерства героя в магии Призыва. "Защита" улья равна уровню героя, и, кроме того, улей обладает иммунитетом к магии. Улей считается существом 8го уровня с "Силой" равной 10000; его "Инициатива" зависит от мастерства героя в магии Призыва. Призванный улей занимает позицию на АТВ-шкале от 0,5 до 1.

Уровень 5

Небесный щит 20 *Благословение*

Прикрывает целевой отряд щитом из магической энергии, который смягчает удар.

	*250+50*Колдовство*
	*500+50*Колдовство*
	*600+60*Колдовство*
	*600+60*Колдовство*

Количество единиц здоровья у щита зависит от мастерства героя в магии Призыва. Щит принимает на себя 25% урона, наносимого цели. На Искусном уровне он принимает на себя 50% урона.

Призыв феникса 35 *Призыв*

Заклинание призывает на время сражения феникса, который сражается на стороне героя. Игрок может вызывать только одного феникса.

	Колдовство: 25%
	Колдовство: 33%
	Колдовство: 50%
	Колдовство: 100%

Характеристики призванного Феникса зависят от уровня и Колдовства героя. Если герой плохо владеет магией призыва, его Колдовство будет снижено при расчете эффекта заклинания (с округлением вверх).

*10 + 2*уровень*	*10*Колдовство - 15*Колдовство*	*15*
*10 + 2*уровень*	*300 + 30*Колдовство*	*7*

Умение Повелитель Чар дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания (до снижения).

Магия Света

Уровень 1

Божественная сила 4 *Благословение*

Заклинание помогает дружественным существам сражаться с большей отдачей, увеличивая значение минимального урона, который может нанести отряд. Время действия определяется «Колдовством».

Минимальный урон повышается до `мин+t*(макс-мин)`*, где* `t` *зависит от уровня владения магией Света. При Искусном уровне всегда наносится максимальный урон.*

Умение Дарующий Благословение добавляет заклинание Общая Божественная Сила. 8

- *t = 50%*
- *t = 65%*
- *t = 80%*
- *t = 100%*

Ускорение 4 *Благословение*

Заставляет дружественных существ действовать чаще, увеличивая их «Инициативу».

Увеличивается показатель инициативы отряда.

Умение Гнев Праведный добавляет заклинание Общее Ускорение. 8

- *+10% инициативы*
- *+20% инициативы*
- *+30% инициативы*
- *+40% инициативы*

Уровень 2

Каменная кожа 6 *Благословение*

Увеличивает защиту выбранных дружественных существ. Время действия определяется «Колдовством».

Умение Дарующий Защиту добавляет заклинание Общая Каменная Кожа. 12

- *+3 защиты*
- *+6 защиты*
- *+9 защиты*
- *+12 защиты*

Снятие чар 10 *Благословение*

Рассеивает положительные чары с вражеских существ и отрицательные с дружественных. Однако чем слабее маг, тем меньше вероятность того, что ему удастся развеять чары, наложенные более сильным магом.

*Шанс снятия = Базовый% + (Уровень снимающего - Уровень наложившего) * 3%*

для обычных существ-колдунов уровень = 1-7, для улучшенных = 2-8.

Умение Дарующий Благословение добавляет заклинание Общее Снятие Чар (зона действия - 4x4). 20

- *40% шанс снятия*
- *60% шанс снятия*
- *80% шанс снятия*
- *100% шанс снятия*

Регенерация 8 *Благословение* Повелители Орды

Каждый ход существа восстанавливают определенное количество жизни. Не действует на нежить, механику и элементалей.

Цель восстанавливает ♥ *75%+Колдовство*5% единиц здоровья в момент наступления своего хода.*

- *1 ход*
- *2 хода*
- *3 хода*
- *4 хода*

Уровень 3

Карающий удар 6 *Благословение*

Под воздействием заклинания существа впадают в ярость, что увеличивает силу их атаки.

Умение Гнев Праведный добавляет заклинание Общий Карающий Удар. 12

- *+3 атаки*
- *+6 атаки*
- *+9 атаки*
- *+12 атаки*

Уклонение 6 *Благословение*

Позволяет выбранному дружественному отряду получать меньше урона от выстрелов.

Процент снижения урона зависит от мастерства героя в магии Света и перемножается с другими факторами, снижающими урон от стрелковых атак.

Умение Дарующий Защиту добавляет заклинание Общее Уклонение. 12

- *-25%*
- *-40%*
- *-55%*
- *-70%*

Уровень 4

Антимагия 7 *Благословение*

Убирает положительные и отрицательные магические воздействия с целевого отряда и наделяет последний невосприимчивостью к будущим магическим воздействиям. Только для дружественных существ.

Чем выше мастерство героя в магии Света, тем выше уровень заклинаний, от которых дается иммунитет. Только при Искусном владении магией Света отряд получает полный иммунитет от всех заклинаний.

- *Макс. уровень: 2*
- *Макс. уровень: 3*
- *Макс. уровень: 4*
- *Макс. уровень: 5*

Телепорт 8 *Перемещение*

Телепортирует дружественный отряд в другую часть поля боя. Переносить существ за стены города способен лишь герой, обладающий навыком «Искусная магия Света».

Божественная месть 14 *Прямой урон* Повелители Орды

	*1*F*(Колдовство+7)*
	*2*F*(Колдовство+7)*
	*3*F*(Колдовство+7)*
	*4*F*(Колдовство+7)*

Наносит магический урон выбранному отряду. Величина урона зависит от числа врагов, которых выбранное существо убило с начала сражения.

Урон, наносимый заклинанием, зависит от количества "фрагов" у отряда, то есть от количества убитых существ, умноженного на их уровни.
Например, если убить 5 крестьян, будет начислено 5 "фрагов", а если одного паладина - 6.
Уничтожение призванного отряда не ведет к начислению "фрагов".
*В приведенной формуле, F - это **квадратный корень** из количества "фрагов" у отряда.*

Уровень 5

Святое слово 15 *Прямой урон*

	*8+2*Колдовство*
	*12+3*Колдовство*
	*30+6*Колдовство*
	*144+12*Колдовство*

Наносит божественный урон всем существам Инферно и Некрополиса. Из-за того, что орки в родстве с демонами, они тоже несут урон.

При наличии умения Гнев Праведный параметр Колдовство увеличивается на 4 при расчете эффекта этого заклинания.

Воскрешение 15 *Воскрешение*

	*20+5*Колдовство*
	*40+10*Колдовство*
	*60+15*Колдовство*
	*240+30*Колдовство*

Заклинание оживляет существ в выбранном дружественном отряде.Каждое использование данного заклинания уменьшает жизнь целевого отряда на 10%.

Количество восстанавливаемых единиц здоровья зависит от уровня владений магией Света. Количество единиц жизни снижается вплоть до 1% после десяти применений (с округлением вниз, но не менее 1 ед. жизни).

Магия Тьмы

Уровень 1

Ослабление 4 *Проклятие*

Заклинание уменьшает величину максимального урона, который может нанести отряд. Время действия определяется «Колдовством».

Максимальный урон снижается до `мин+t*(макс-мин)`*, где* `t` *зависит от уровня владения магией Тьмы. При Искусном уровне всегда наносится минимальный урон.*

Умение Повелитель Проклятий добавляет заклинание Общее Ослабление. 8

t = 50%
t = 35%
t = 20%
t = 0%

Замедление 4 *Проклятие*

Уменьшает «Инициативу» вражеского отряда, заставляя его реже действовать.

Понижается показатель инициативы выбранного вражеского отряда.

Умение Повелитель Разума добавляет заклинание Общее Замедление. 8

-25% инициативы
-30% инициативы
-35% инициативы
-40% инициативы

Скорбь 5 *Проклятие* Повелители Орды

Понижает боевой дух и уменьшает удачу выбранного отряда противника.

-1 Удача / Мораль
-2 Удача / Мораль
-3 Удача / Мораль
-4 Удача / Мораль

Уровень 2

Разрушающий луч 5 *Проклятие*

Заклинание уничтожает доспех целевого вражеского отряда, уменьшая его защиту. Заклинание можно насылать на один и тот же отряд несколько раз, но защита последнего не может быть меньше нуля.

Умение Повелитель Боли добавляет заклинание Общий Разрушающий Луч (зона действия - 4x4). 10

-3 Защиты
-4 Защиты
-5 Защиты
-6 Защиты

Чума 6 *Проклятие*

Заклинание насылает чуму на отряд противника. Существа несут урон от стихии Земли каждый раз, когда до них доходит очередь хода. Заклинание не действует на нежить, элементалей и механических существ.

*Урон от Чумы равняется 32+8*Колдовство.*
Продолжительность действия зависит от уровня владения магией Тьмы.

Умение Повелитель Боли добавляет заклинание Общая Чума (зона действия - 4x4). 12

2 хода
3 хода
4 хода
5 ходов

Уровень 3

Немощность 5 *Проклятие*

Заклинание ослабляет вражеских существ, уменьшая их «Нападение».

Умение Повелитель Проклятий добавляет заклинание Общая Немощность. 10

-3 нападения
-6 нападения
-9 нападения
-12 нападения

Рассеянность 9 *Проклятие*

Заклинание заставляет отряд существ забыть, что они делают на поле боя. Некоторые из существ забудут выстрелить или нанести ответный удар. Заклинание не действует на нежить, элементалей и механических существ.

Снижается урон от стрелковых атак и контратак отряда. Величина, на которую снижается урон, зависит от уровня владения героем магией Тьмы.

Умение Повелитель Разума добавляет заклинание Общая Рассеянность. 18

50%
70%
90%
100%

Уровень 4

Берсерк 15 *Власть над разумом*

Превращает отряд существ в берсерков. Такой отряд считает всех других существ и все боевые машины своими личными врагами и нападает на ближайшего противника с удвоенной яростью. Заклинание не действует на нежить, элементалей и механических существ.

Урон отряда (минимальный и максимальный) увеличивается в зависимости от мастерства героя в Магии Тьмы и его "Колдовства". Обычно эффект длится один ход, но если колдующий владеет Искусной магией Тьмы, эффект длится два хода. Эффект не может быть снят заклинанием "Снятие чар".

*Колдовство*1%*
*Колдовство*2%*
*Колдовство*3%*
*Колдовство*3%*

Ослепление 10 *Проклятие*

Ослепляет выбранного противника так, что он не может двигаться, атаковать или использовать какие-либо умения. Ослепление исчезает, как только на существо нападут. Заклинание не действует на нежить, элементалей и механических существ. Время действия определяется «Колдовством».

*0.15*Колдовство*
*0.2*Колдовство*
*0.25*Колдовство*
*0.25*Колдовство*

Продолжительность эффекта зависит от мастерства героя в Магии Тьмы. Если заклинание применяется на Искусном уровне, цель теряет возможность контратаковать.

Уровень 5

Подчинение 18 *Власть над разумом*

На время позволяет герою управлять вражеским отрядом. Отряд под действием этого заклинания не может контратаковать. Контроль над отрядом будет утерян, если герой возьмет под управление другой отряд. Заклинание не действует на нежить, элементалей и механических существ. Чтобы завладеть отрядом существ 7-го уровня, герой должен иметь Искусный уровень в магии Призыва.

*0.15*Колдовство*
*0.2*Колдовство*
*0.25*Колдовство*
*0.25*Колдовство*

*Контроль над отрядом будет утерян, если герой возьмет под управление другой отряд. "Инициатива" подчиненного отряда умножается на значение, равное 0,03*Колдовство (или на 0,01*Колдовство, если у колдующего нет навыка в магии Тьмы). Этот множитель не может быть больше 1. Продолжительность эффекта зависит от мастерства героя в Магии Тьмы.*

Нечестивое слово 15 *Прямой урон*

Поражает всех существ, не принадлежащих к фракциям Инферно и Некрополис.

При наличии умения Повелитель Боли параметр Колдовство увеличивается на 4 при расчете эффекта этого заклинания.

*8+2*Колдовство*
*12+3*Колдовство*
*30+6*Колдовство*
*144+12*Колдовство*

Вампиризм 10 *Благословение* Повелители Орды

Выбранный дружественный отряд получает все свойства нежити и способность поглощать жизненные силы жертв, как вампиры.

*10%+Колдовство*2%*
*20%+Колдовство*2%*
*30%+Колдовство*2%*
*50%+Колдовство*2%*

Пока заклинание активно, цель не подвержена эффектам "Боевого духа" и становится невосприимчивой к эффектам, воздействующим на разум, таким как "Ослепление" или "Подчинение". Эти эффекты снимаются, если они были активны. Эффект поглощения жизненных сил складывается с любой врожденной способностью "Осушение". Заклинание не может быть наложено на механических или элементальных существ. Количество выпиваемых единиц здоровья - это часть нанесенного урона; конкретная доля зависит от мастерства героя в Магии Тьмы.

Магия Хаоса

Уровень 1

Магическая стрела 4 — *Прямой урон*

Наносит магический урон выбранному отряду противника.

*48+8*Колдовство*
*56+8*Колдовство*
*64+8*Колдовство*
*72+8*Колдовство*

Каменные шипы 5 — *Прямой урон*

Наносит урон всем существам в целевой области, используя стихию Земли.

Область действия заклинания – крест.

*24+8*Колдовство*
*32+8*Колдовство*
*40+8*Колдовство*
*48+8*Колдовство*

Уровень 2

Молния 5 — *Прямой урон*

Поражает вражеский отряд молнией.

Умение Повелитель Бурь оказывает дополнительный оглушающий эффект (см. стр. 334).

*11+11*Колдовство*
*14+14*Колдовство*
*17+17*Колдовство*
*20+20*Колдовство*

Ледяная глыба 6 — *Прямой урон*

Это заклинание обрушивает на вражеский отряд ледяные глыбы.

Умение Повелитель Холода придает дополнительный замораживающий эффект (замораживает цель на 0,3 хода).

*60+12*Колдовство*
*72+12*Колдовство*
*84+12*Колдовство*
*96+12*Колдовство*

Уровень 3

Огненный шар 10 — *Прямой урон*

Наносит урон огнем всем существам в целевой области.

Огненный шар наносит урон по площади 3x3.

Умение Повелитель Огня придает дополнительный эффект повреждения доспехов (-50% защиты).

*11+11*Колдовство*
*14+14*Колдовство*
*17+17*Колдовство*
*20+20*Колдовство*

Кольцо холода 9 — *Прямой урон*

Заклинание наносит урон льдом всем существам, окружающим его область действия.

Умение Повелитель Холода придает дополнительный замораживающий эффект (замораживает цель на 0,3 хода).

*60+12*Колдовство*
*72+12*Колдовство*
*84+12*Колдовство*
*96+12*Колдовство*

Стена огня 16 — *Прямой урон*

Заклинание создает стену пламени на выбранной области поля боя. Огонь наносит урон всем существам в этой области в течение нескольких ходов.

Продолжительность действия заклинания: 3 хода. Заклинание можно применять непосредственно на отряды существ. Урон будет наноситься в момент применения заклинания, а также, если отряд заходит в область действия заклинания или находится в ней после завершения своего хода.

Умение Повелитель Огня придает дополнительный эффект повреждения доспехов (-50% защиты).

*9+9*Колдовство*
*11+11*Колдовство*
*13+13*Колдовство*
*15+15*Колдовство*

Уровень 4

Цепь молний 16 — *Прямой урон*

Молния наносит удар по целевому отряду, а затем перекидывается на соседний, нанося ему половину урона от причиненного ранее. Это заклинание может поразить до четырех целей. Молнии могут перекинуться и на отряды героя, сотворившего заклинание.

Цепь молний наносит урон 4 отрядам, находящимся рядом, в том числе дружественным. Указанный урон наносится первой цели, а каждой следующей - в два раза меньше.

Умение Повелитель Бурь оказывает дополнительный оглушающий эффект на первую цель (см. стр. 334).

*10+10*Колдовство*
*15+15*Колдовство*
*20+20*Колдовство*
*25+25*Колдовство*

Метеоритный дождь 19 — *Прямой урон*

Заклинание наносит серьезный урон всем существам в целевой области с помощью стихии Земли.

Метеоритный дождь наносит урон по площади 5x5.

*9+9*Колдовство*
*12+12*Колдовство*
*15+15*Колдовство*
*20+20*Колдовство*

Уровень 5

Шок Земли 18 *Прямой урон*

Наносит вражескому отряду урон с помощью стихии Земли.

*12+12*Колдовство*
*17+17*Колдовство*
*20+20*Колдовство*
*40+40*Колдовство*

Армагеддон 20 *Прямой урон*

Наносит урон всем существам и боевым машинам на поле сражения и локальный физический урон в месте применения.

*Отряды в центре поля боя (квадрат 4x4) попадают под падающий камень и получают **дополнительный физический урон** (который игнорирует защиту от магии, магическое сопротивление и иммунитеты), равный*

*5+5*Колдовство* *10+10*Колдовство* *15+15*Колдовство* *20+20*Колдовство*

Большиие существа получат урон от камня только находясь в центре поля боя целиком.

Умение Повелитель Огня придает дополнительный эффект повреждения доспехов (-50% защиты).

*9+9*Колдовство*
*12+12*Колдовство*
*15+15*Колдовство*
*30+30*Колдовство*

Останавливающий холод 11 *Прямой урон* Повелители Орды

Наносит урон льдом (стихия Воды) и ослабляет отряд, так что в течение нескольких ходов он получает больший урон от физических атак.

*Весь физический урон, который цель получит на следующем ходу будет увеличен на (Колдовство+1)*3% (или (Колдовство+1)*1%, если у героя нет навыка в магии Хаоса).*

*10+10*Колдовство*
*14+14*Колдовство*
*15+15*Колдовство*
*30+30*Колдовство*

Руническая магия

Уровень 1

Руна энергии 1 *Благословение* Владыки Севера

Скорость отряда возрастает на 100% до конца хода.

Руна также расходуется, если отряд занял выжидательную позицию или ушел в защиту.

Руна берсеркерства 1 *Благословение* Владыки Севера

При следующей атаке отряд в ближнем бою будет атаковать дважды ту же самую цель. Руну можно наложить на отряд только если в отряде кто-то погиб.

Эффект будет действовать до первой атаки отряда в ближнем бою. Если атакуемый отряд уничтожен после первого удара, то эффект не снимается.

Уровень 2

Руна магического надзора 1 *Благословение* Владыки Севера

При следующей атаке отряд украдет случайный положительный эффект, наложенный на атакованномо им противника.

Может быть украден любой эффект Магии Света (даже "Антимагия"). Если на атакованном отряде нет наложенных эффектов, то эффект руны "сгорает".

Руна экзорцизма 1 *Благословение* Владыки Севера

Развеивает все отрицательные эффекты, наложенные на отряд (только те, которые могут быть развеяны обычным способом).

Снимаются эффекты Магии Тьмы 1-3 уровней, а также некоторые другие негативные эффекты (такие, как эффект разрушения брони от умения "Мастер огня"). Эффект "Яда" не снимается.

Уровень 3

Руна стихийной невосприимчивости 1 *Благословение* Владыки Севера

Отряд получает невосприимчивость к двум случайным стихиям до конца сражения.

Каждый раз при применении руны на один и тот же отряд в течении боя выбираются две новых случайных стихии.

Руна неосязаемости 1 *Благословение* Владыки Севера

На один ход отряд становится бестелесным.

Уровень 4

Руна громового раската 1 1 *Благословение* Владыки Севера

Выбранный отряд получит шанс при атаке врага оглушить его один раз (жертва потеряет свою «Инициативу»).

Эффект руны активен до тех пор, пока не произойдет оглушение врага. Шанс оглучшения такой же, как и некоторые умения существ (см. стр. 341). Шанс увеличивается умением героя "Солдатская удача". Оглушение может сработать и при атаках, и при ответных ударах отряда.

Руна воскрешения 1 1 *Воскрешение* Владыки Севера

Воскрешает в отряде 40% убитых существ.

Уровень 5

Руна боевой ярости 1 1 *Благословение* Владыки Севера

При следующей атаке отряд в ближнем бою будет атаковать каждого из стоящих рядом противников по одному разу (ответных ударов не будет).

Если на отряде в то же самое время находится эффект от "Руны берсеркерства", то отряд будет атаковать по два раза каждого из стоящих рядом противников.

Руна драконьего обличья 1 1 *Благословение* Владыки Севера

Отряд на один ход получает +100% к «Защите» и «Нападению» и +50% к невосприимчивости к магии (неприменимо к драконам).

"Нападение" и "Защита" отряда увеличиваются на базовое значение "Нападения" и "Защиты" существ из отряда. Например, наездникам на медведях всегда будет даваться бонус +5 к "Нападению" и +10 к "Защите", независимо от текущих значений "Нападения" и "Защиты" отряда.

Оружие

Волшебная палочка новичка
Малый - Оружие - Цена: 5000

Увеличивает «Колдовство» на +2.

Меч Мощи
Малый - Оружие - Цена: 5000

Добавляет +2 к «Нападению» героя.

На грани равновесия
Малый - Оружие - Цена: 5500

Эффект для «добрых» рас: +3 к Нападению и -1 к Защите героя. Эффект для «злых» рас: +3 к Защите и -1 к Нападению героя.

Трезубец Титанов
Малый - Оружие - Цена: 6000

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воздуха.

Палочка с заклинанием
Великий - Оружие - Цена: 6700

Позволяет творить заклинание, которым она заряжена, на развитом уровне навыка (если, конечно, уровень навыка героя не выше). Палочка может использоваться ограниченное число раз, однако ее можно перезарядить в Гильдии магов. Варвар стыдится использовать палочку в бою. *Почти всегда палочка имеет 6 зарядов, кроме палочек, заряженных заклинаниями «Ледяная глыба»(3 заряда), «Огненный шар»(3), «Ускорение»(4), «Каменная кожа»(4), «Замедление»(5), «Немощность»(5) и «Разрушающий луч»(10).*

Дубина людоеда
Великий - Оружие - Цена: 8500

Увеличивает «Нападение» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.

Часть набора «Оружие мощи».

Гномий кузнечный молот
Великий - Оружие - Цена: 9500

Увеличивает «Нападение» героя на +3 и дает 25% защиты от стихии Огня.

Рунный боевой топор
Великий - Оружие - Цена: 10000

Увеличивает «Нападение» и «Колдовство» героя на +2.

Часть набора «Сила рун».

Секира горного короля
Великий - Оружие - Цена: 10000

Добавляет +4 к «Нападению» героя.

Лук из рога Единорога
Великий - Оружие - Цена: 12000

Уничтожает штрафы за расстояние для всех стрелков в армии героя.

Часть набора «Мечта лучника».

Пламенный язык дракона
Великий - Оружие - Цена: 14000

Увеличивает «Защиту» и «Нападение» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Воды.

Часть набора «Сила драконов».

Посох Преисподней
Реликвия - Оружие - Цена: 17000

Уменьшает инициативу вражеских существ на 20%.

Часть набора «Объятия Смерти».

Посох Сар-Иссы
Реликвия - Оружие - Цена: 20000

Игнорирует сопротивление существ к магии, однако защита от магии и иммунитет к магии будут действовать и дальше.

Часть набора «Регалии Сар-Иссы».

Щит

Магический свиток
Великий - Щит - Цена: 5000

Позволяет сотворить заклинание с этого свитка на развитом уровне навыка (если, конечно, уровень навыка героя не выше).

Лунный клинок
Великий - Щит - Цена: 7500

Увеличивает «Нападение» героя на +3.

Щит людоеда
Великий - Щит - Цена: 8500

Увеличивает «Защиту» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.

Часть набора «Оружие мощи».

Ледяной щит
Великий - Щит - Цена: 9000

Увеличивает «Защиту» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Огня.

Том Силы
Великий - Щит - Цена: 9000

Добавляет +1 к «Колдовству» и «Знанию», если у героя еще нет навыков из области «Образование». Добавляет +2 к «Колдовству» и «Знанию», если у героя есть «Среднее образование» или +3, если у героя есть «Высшее образование». Если у героя есть способность «Мудрость», он также получает возможность изучить заклинания 4-го круга.

Щит из чешуи дракона
Великий - Щит - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Защите» героя и увеличивает «Инициативу» всех маленьких существ в армии героя на 5%.

Часть набора «Сила драконов».

Щит короля гномов
Реликвия - Щит - Цена: 17000

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ героя невосприимчивыми к заклинанию «Берсерк».

Часть набора «Доспех гномьих королей».

Том магии Призыва
Реликвия - Щит - Цена: 20000

Позволяет сотворять все заклинания магии Призыва, не имея никакого навыка в этой школе.
Заклинания будут применяться на уровне, равном уровню героя в магии. Умения героя, усиливающие заклинания этой школы, не действуют на заклинания, известные герою только из тома магии.

Том магии Света
Реликвия - Щит - Цена: 20000

Позволяет сотворять все заклинания магии Света, не имея никакого навыка в этой школе.
Заклинания будут применяться на уровне, равном уровню героя в магии. Умения героя, добавляющие массовые/улучшенные версии заклинаний этих школ, не действуют на заклинания, известные герою только из тома магии.

Том магии Тьмы
Реликвия - Щит - Цена: 20000

Позволяет сотворять все заклинания магии Тьмы, не имея никакого навыка в этой школе.
Заклинания будут применяться на уровне, равном уровню героя в магии. Умения героя, добавляющие массовые/улучшенные версии заклинаний этих школ, не действуют на заклинания, известные герою только из тома магии.

Том магии Хаоса
Реликвия - Щит - Цена: 20000

Позволяет сотворять все заклинания магии Хаоса, не имея никакого навыка в этой школе.
Заклинания будут применяться на уровне, равном уровню героя в магии. Умение чернокнижника «Волна Аркан» не действует на заклинания, известные герою только из тома магии. Умения героя, добавляющие эффекты заморозки/оглушения/разрушения брони заклинаниям этой школы, нормально работают с заклинаниями, известными герою только из тома магии.

Карман

Четырехлистный клевер
Малый - Карман - Цена: 3000

Увеличивает удачу на +1.

Секстант морских эльфов
Малый - Карман - Цена: 5000

Позволяет герою быстрее путешествовать по морю.

Колода Таро
Малый - Карман - Цена: 5500

Увеличивает «Удачу» и «Знание» героя на +1.

Золотая подкова
Великий - Карман - Цена: 6000

Увеличивает удачу на +2.

Руна пламени
Великий - Карман - Цена: 6500

Колдовство героя увеличивается на +1, к тому же он получает дополнительное рунное заклинание.

Рог изобилия
Великий - Карман - Цена: 10000

Каждый день дает случайный ресурс. *Тип ресурса зависит от дня недели (понедельник: 2-4 дерева, вторник: 2-4 руды, среда: 1-2 серы, четверг: 1-2 драгоценных камней, пятница: 1-2 ртути, суббота: 1-2 кристаллов, воскресенье: 500-750 золота).*

Кандалы неизбежности
Реликвия - Карман - Цена: 20000

Не позволяет вам и вашему противнику покинуть поле боя.

Череп Маркела
Реликвия - Карман - Цена: 22000

Увеличивает «Колдовство» и «Знание» героя на +5, но снижает «Боевой дух» на -2.

Сапоги

Сапоги магической защиты
Малый - Сапоги - Цена: 4000

Даруют герою 10% сопротивления к магии.

Изумрудные туфли
Малый - Сапоги - Цена: 6000

Увеличивают на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Земли.

Сапоги странника
Малый - Сапоги - Цена: 7000

Увеличивают скорость всех существ на +1.

Поножи из кости дракона
Великий - Сапоги - Цена: 10500

Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех рукопашных, не летающих существ из армии героя.

Часть набора «Сила драконов».

Сапоги открытого пути
Великий - Сапоги - Цена: 11000

Позволяют герою проходить по пересеченной местности без штрафов.

Сапоги путешественника
Великий - Сапоги - Цена: 15000

Увеличивают дальность передвижения героя по земле.

Сандалии Святого
Реликвия - Сапоги - Цена: 16000

Добавляет +1 к четырем основным характеристикам героя и +1 к «Боевому духу» и «Удаче».

Поножи короля гномов
Реликвия - Сапоги - Цена: 17000

Добавляют +4 к «Нападению» героя и делают всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Замедление».

Часть набора «Доспех гномьих королей».

Сапоги левитации
Реликвия - Сапоги - Цена: 20000

Позволяют герою парить над водой.

Снаряжение

Слеза Асхи
Слеза Асхи - Снаряжение - Цена: 20000

Если доставить Слезу Асхи в город, его жители возведут великолепное строение, куда поместят Слезу. Это принесет городу большие выгоды.

Шлем

Корона всевидящего
Малый - Шлем - Цена: 4000

Обзор героя увеличивается на 4 клетки.

Шлем некроманта
Малый - Шлем - Цена: 5000

Увеличивает «Знание» героя на +2.

Шлем Хаоса
Малый - Шлем - Цена: 5500

Увеличивает «Знание» героя на +3, но уменьшает его «Защиту» на -1.

Часть набора «Воля Ургаша».

Тюрбан просвещенности
Великий - Шлем - Цена: 6000

Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 10%.

Часть набора «Одеяние просвещения».

Корона лидерства
Великий - Шлем - Цена: 7000

Добавляет +1 к «Боевому духу» героя. Удваивает эффект умений «Управление казной», «Дипломатия» и «Сбор войск». *Если герой обладает умением «Дипломатия», то удваиваются бонусы от этого умения к присоединению нейтральных армий (см стр. 346):*
» вклад умения «Дипломатия» в Коэфф_Настроения удваивается и становится равным -0,4 вместо -0,2 (шаг 2)
» вклад умения «Дипломатия» в Шанс_присоединения увеличивается с +10% до +20% (шаг 3)
» если нейтралы присоединяются за деньги, то они присоединяются по обычной цене их найма.

Корона из когтей дракона
Великий - Шлем - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает «Инициативу» боевых машин в армии героя на 10%.

Часть набора «Сила драконов».

Корона льва
Реликвия - Шлем - Цена: 12000

Увеличивает «Боевой дух» и «Удачу» героя на +2.

Часть набора «Львиная отвага».

Корона Сар-Иссы
Реликвия - Шлем - Цена: 15000

Добавляет +6 к «Знанию» героя.

Часть набора «Регалии Сар-Иссы».

Шлем короля гномов
Реликвия - Шлем - Цена: 17000

Добавляет +4 к «Знанию» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Ослепление».

Часть набора «Доспех гномьих королей».

Маска справедливости
Реликвия - Шлем - Цена: 20000

При схватке с вражеским героем более высокого уровня доводит уровень героя до уровня вражеского героя и наделяет героя теми базовыми характеристиками, которые он бы имел, достигнув этого более высокого уровня.

Кираса

Туника из плоти
Малый - Кираса - Цена: 4700

Увеличивает «Колдовство» героя на +3, но уменьшает его «Боевой дух» на -1.

Нагрудник огромной мощи
Малый - Кираса - Цена: 5000

Добавляют +2 к «Колдовству» героя.

Доспехи бесстрашия
Малый - Кираса - Цена: 5500

Увеличивают «Защиту» и «Боевой дух» героя на +1

Кольчуга просвещенности
Великий - Кираса - Цена: 10000

Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 20%.

Часть набора «Одеяние просвещения».

Рунная боевая упряжь
Великий - Кираса - Цена: 10000

Увеличивает «Защиту» и «Знание» героя на +2.

Часть набора «Сила рун».

Доспехи из чешуи дракона
Великий - Кираса - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Нападению» героя и увеличивает «Инициативу» всех больших существ в армии героя на 5%.

Часть набора «Сила драконов».

Халат Сар-Иссы
Реликвия - Кираса - Цена: 15000

Добавляет +6 к «Колдовству» героя.

Часть набора «Регалии Сар-Иссы».

Кираса короля гномов
Реликвия - Кираса - Цена: 17500

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми в заклинанию «Шок Земли».

Часть набора «Доспех гномьих королей».

Доспехи Забытого Героя
Реликвия - Кираса - Цена: 28000

Добавляет +2 к четырем основным характеристикам героя и дарует 20%-ное сопротивление магии армии героя.

Плащ

Мешочек бесконечного золота
Малый - Плащ - Цена: 3000

Ежедневно добавляет в казну +250 золотых.

Плащ Силанны
Малый - Плащ - Цена: 4000

Уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Земли.

Тайные защитные покровы
Малый - Плащ - Цена: 4500

Увеличивает «Защиту» героя на +1 и дает 25% защиты от стихии Воды.

Накидка из перьев феникса
Малый - Плащ - Цена: 6000

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Огня.

Накидка с гривой льва
Великий - Плащ - Цена: 6000

Увеличивает боевой дух на +2.

Часть набора «Львиная отвага».

Изумительный колчан
Великий - Плащ - Цена: 7000

Дает +4 ед. к «Нападению» и бесконечные боеприпасы всем стрелкам в армии героя.

Часть набора «Мечта лучника».

Сума бесконечного золота
Великий - Плащ - Цена: 10000

Ежедневно добавляет в казну +1000 золотых.

Мантия из крыльев дракона
Великий - Плащ - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает инициативу всех летающих существ в армии героя на 10%.

Часть набора «Сила драконов».

Плащ Смертоносной Тени
Реликвия - Плащ - Цена: 13000

Уменьшает «Боевой дух» и «Удачу» существ противника на -2.

Часть набора «Объятия Смерти».

Плащ Сандро
Реликвия - Плащ - Цена: 20000

Уничтожает невосприимчивость противника к заклинаниям управления разумом.

Крылья ангела
Реликвия - Плащ - Цена: 40000

Позволяют герою парить над землей.

Кольцо

Кольцо защиты от молний
Малый - Кольцо - Цена: 4000

Уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Воздуха.

Кольцо предостережения
Малый - Кольцо - Цена: 4500

Увеличивает «Нападение» и «Защиту» героя на +2, но уменьшает скорость всех существ в армии героя на -1.

Кольцо изгнания
Малый - Кольцо - Цена: 4800

Понижает эффективность заклинаний Призыва у противника. Дает герою способность «Изгнание». *Заклинание «Призыв элементалей» будет призывать в 2 раза меньше элементалей, а призванный феникс, стена мечей и улей будут иметь в 2 раза меньше ед. жизни.*

Пояс элементалей
Малый - Кольцо - Цена: 6400

Позволяет пользоваться заклинанием «Призыв элементалей». При сотворении данного заклинания увеличивает «Колдовство» героя на +4.

Кольцо Грешников
Малый - Кольцо - Цена: 7000

Дарует невосприимчивость к заклинанию «Святое слово».

Часть набора «Объятия Смерти».

Кольцо сломленного духа
Великий - Кольцо - Цена: 7000

Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.

Часть набора «Воля Ургаша».

Проклятое кольцо
Великий - Кольцо - Цена: 7000

Уменьшает удачу противника на -2.

Кольцо жизненной силы
Великий - Кольцо - Цена: 8000

Увеличивает количество единиц жизни всех существ в армии героя на +2.

Кольцо стремительности
Великий - Кольцо - Цена: 8700

Увеличивает инициативу всех отрядов во время боя на 10%.

Кольцо Глаз дракона
Великий - Кольцо - Цена: 13000

Добавляет +1 к четырем основным характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

Часть набора «Сила драконов».

Кольцо скорости
Реликвия - Кольцо - Цена: 17000

Увеличивает инициативу всех существ в армии героя на 20%.

Кольцо Сар-Иссы
Реликвия - Кольцо - Цена: 20000

Уменьшает стоимость всех заклинаний героя наполовину.

Часть набора «Регалии Сар-Иссы».

Кольцо родства с машинами
Реликвия - Кольцо - Цена: 20000

Добавляет +1 «Защите» героя. Также дает по дополнительному выстрелу баллисте и катапульте. Палатка первой помощи вылечивает в два раза больше ед. жизни. Тележка с боеприпасами увеличивает «Нападение» стрелков на +4 ед.

Ожерелье

Ошейник льва
Малый - Ожерелье - Цена: 3000

Увеличивает боевой дух на +1.

Часть набора «Львиная отвага».

Кулон ледяных объятий
Малый - Ожерелье - Цена: 6000

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воды.

Ожерелье Кровавого Когтя
Великий - Ожерелье - Цена: 8000

Добавляет +1 ед. урона всем существам в армии героя.

Ожерелье победы
Великий - Ожерелье - Цена: 10000

Добавляет +2 к «Нападению» и «Колдовству» героя.

Ожерелье из зубов дракона
Великий - Ожерелье - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Колдовству» героя и увеличивает инициативу всех колдунов в армии героя на 10%.

Часть набора «Сила драконов».

Амулет некроманта
Реликвия - Ожерелье - Цена: 7000

Снижает затраты темной энергии на полнятие нежити на 10%.

Часть набора «Объятия Смерти».

Кулон Поглощения
Реликвия - Ожерелье - Цена: 15000

Герой получает 1 ед. маны за каждые 2 ед. маны, потраченные вражеским героем.

Кулон Мастерства
Реликвия - Ожерелье - Цена: 20000

Дарует герою дополнительный уровень к основному навыку. Этот уровень даруется, даже если герой имеет навык высшего уровня.

Сила рун

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Добавляет +1 ко всем параметрам героя.

Чернокнижник: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: Удваивает действие способности чародея «Стихийное видение»

Рунный боевой топор
Великий - Оружие - Цена: 10000

Увеличивает «Нападение» и «Колдовство» героя на +2.

Рунная боевая упряжь
Великий - Кираса - Цена: 10000

Увеличивает «Защиту» и «Знание» героя на +2.

Воля Ургаша

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Увеличивает нападение героя на +5.

Повелитель демонов: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: Улучшает способность повелителя демонов к «Открытию врат», позволяя ему вызывать на 25% существ больше.

Шлем Хаоса
Малый - Шлем - Цена: 5500

Увеличивает «Знание» героя на +3, но уменьшает его «Защиту» на -1.

Кольцо сломленного духа
Великий - Кольцо - Цена: 7000

Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.

Доспех гномьих королей

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Улучшает защиту всех существ в армии героя от магии на +40%.

» Если предметов 4: В начале каждого боя накладывает на всех дружественных существ заклинания «Каменная кожа» и «Уклонение».
Заклинания действуют 10 ходов.

Рунный жрец: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: Увеличивает Колдовство рунного мага на +10%.
Бонус не может быть меньше 1. Бонус применяется последним.

Кираса короля гномов
Реликвия - Кираса - Цена: 17500

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми в заклинанию «Шок Земли».

Поножи короля гномов
Реликвия - Сапоги - Цена: 17000

Добавляют +4 к «Нападению» героя и делают всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Замедление».

Шлем короля гномов
Реликвия - Шлем - Цена: 17000

Добавляет +4 к «Знанию» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Ослепление».

Щит короля гномов
Реликвия - Щит - Цена: 17000

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ героя невосприимчивыми к заклинанию «Берсерк».

Львиная отвага

Бонусы от полного набора

» Если предметов 3: Каждый раз, когда у существ срабатывает положительный боевой дух, герой смещается вперед по АТВ-шкале на 10% от размера шкалы. Если срабатывает отрицательный боевой дух, то на 10% назад.

Рыцарь: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: Атаки рыцаря (в том числе ответные, срабатывающие при использовании умения «Надзор») снижают боевой дух противника на -2.

Корона льва
Реликвия - Шлем - Цена: 12000

Увеличивает «Боевой дух» и «Удачу» героя на +2.

Накидка с гривой льва
Великий - Плащ - Цена: 6000

Увеличивает боевой дух на +2.

Ошейник льва
Малый - Ожерелье - Цена: 3000

Увеличивает боевой дух на +1.

Мечта лучника

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: После стрельбы стрелковый отряд отбрасывается по АТВ-шкале на 30% меньше, чем обычно.

Рейнджер: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: После стрельбы рейнджер отходит по АТВ-шкале на 30% меньше, чем обычно.
Эффект также срабатывает для умений «Смертельный выстрел» и «Ливень из стрел».

Лук из рога Единорога
Великий - Оружие - Цена: 12000

Уничтожает штрафы за расстояние для всех стрелков в армии героя.

Изумительный колчан
Великий - Плащ - Цена: 7000

Дает +4 ед. к «Нападению» и бесконечные боеприпасы всем стрелкам в армии героя.

Объятия Смерти

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Уменьшает скорость всех враждебных существ на -1.

» Если предметов 4: Противник, проваливший проверку боевого духа, получает штраф -20% к нападению и защите до начала следующего раунда.

Некромант: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: «Крик Баньши» уменьшает боевой дух и удачу врага на -2, а инициативу - на 20%. Кроме того, при использовании этой способности герой отодвигается назад по шкале инициативы всего на 50%.
Эффект куммулятивен с эффектом от специализации героя «Баньши».

» Если предметов 4: Уменьшает стоимость поднятия нежити на 25% (эффект сочетается с действием Амулета некромантии).

Плащ Смертоносной Тени
Реликвия - Плащ - Цена: 13000

Уменьшает «Боевой дух» и «Удачу» существ противника на -2.

Посох Преисподней
Реликвия - Оружие - Цена: 17000

Уменьшает инициативу вражеских существ на 20%.

Кольцо Грешников
Малый - Кольцо - Цена: 7000

Дарует невосприимчивость к заклинанию «Святое слово».

Амулет некроманта
Реликвия - Ожерелье - Цена: 7000

Снижает затраты темной энергии на полнятие нежити на 10%.

Одеяние просвещения

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Увеличивает набираемый героем опыт на +15%.

Тюрбан просвещенности
Великий - Шлем - Цена: 6000

Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 10%.

Кольчуга просвещенности
Великий - Кираса - Цена: 10000

Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 20%.

Оружие мощи

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Увеличивает нападение всех существ в армии героя на +3, а их здоровье на +2.

Варвар: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: После атаки Варвар отбрасывается по АТВ-шкале на 30% меньше, чем обычно.
Эффект также срабатывает для умения «Подмога».

Дубина людоеда
Великий - Оружие - Цена: 8500

Увеличивает «Нападение» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.

Щит людоеда
Великий - Щит - Цена: 8500

Увеличивает «Защиту» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.

Регалии Сар-Иссы

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Удваивает ману и магическую силу всех заклинателей в армии героя.
» Если предметов 4: После применения заклинания герой отбрасывается по АТВ-шкале на 10% меньше, чем обычно.

Маг: дополнительные бонусы

» Если предметов 2: После применения заклинания Маг отбрасывается по АТВ-шкале на 10% меньше, чем обычно.

Халат Сар-Иссы
Реликвия - Кираса - Цена: 15000

Добавляет +6 к «Колдовству» героя.

Посох Сар-Иссы
Реликвия - Оружие - Цена: 20000

Игнорирует сопротивление существ к магии, однако защита от магии и иммунитет к магии будут действовать и дальше.

Корона Сар-Иссы
Реликвия - Шлем - Цена: 15000

Добавляет +6 к «Знанию» героя.

Кольцо Сар-Иссы
Реликвия - Кольцо - Цена: 20000

Уменьшает стоимость всех заклинаний героя наполовину.

Сила драконов

Бонусы от полного набора

» Если предметов 2: Добавляет +1 ед. ко всем параметрам героя.
» Если предметов 4: Дает +5 ед. к нападению и защите всем существам 7-го уровня в его армии, а также увеличивает их здоровье на +20 ед.
» Если предметов 6: Добавляет еще +3 ко всем основным характеристикам героя.
» Если предметов 8: Ежедневно добавляет по одному существу 7-го уровня в армию героя.
Существо будет из того же города, что и герой. Предпочтение отдается обычному улучшенному существу, затем альтернативному улучшенному, затем неулучшенному.

Доспехи из чешуи дракона
Великий - Кираса - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Нападению» героя и увеличивает «Инициативу» всех больших существ в армии героя на 5%.

Щит из чешуи дракона
Великий - Щит - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Защите» героя и увеличивает «Инициативу» всех маленьких существ в армии героя на 5%.

Поножи из кости дракона
Великий - Сапоги - Цена: 10500

Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех рукопашных, не летающих существ из армии героя.

Мантия из крыльев дракона
Великий - Плащ - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает инициативу всех летающих существ в армии героя на 10%.

Ожерелье из зубов дракона
Великий - Ожерелье - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Колдовству» героя и увеличивает инициативу всех колдунов в армии героя на 10%.

Корона из когтей дракона
Великий - Шлем - Цена: 10500

Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает «Инициативу» боевых машин в армии героя на 10%.

Кольцо Глаз дракона
Великий - Кольцо - Цена: 13000

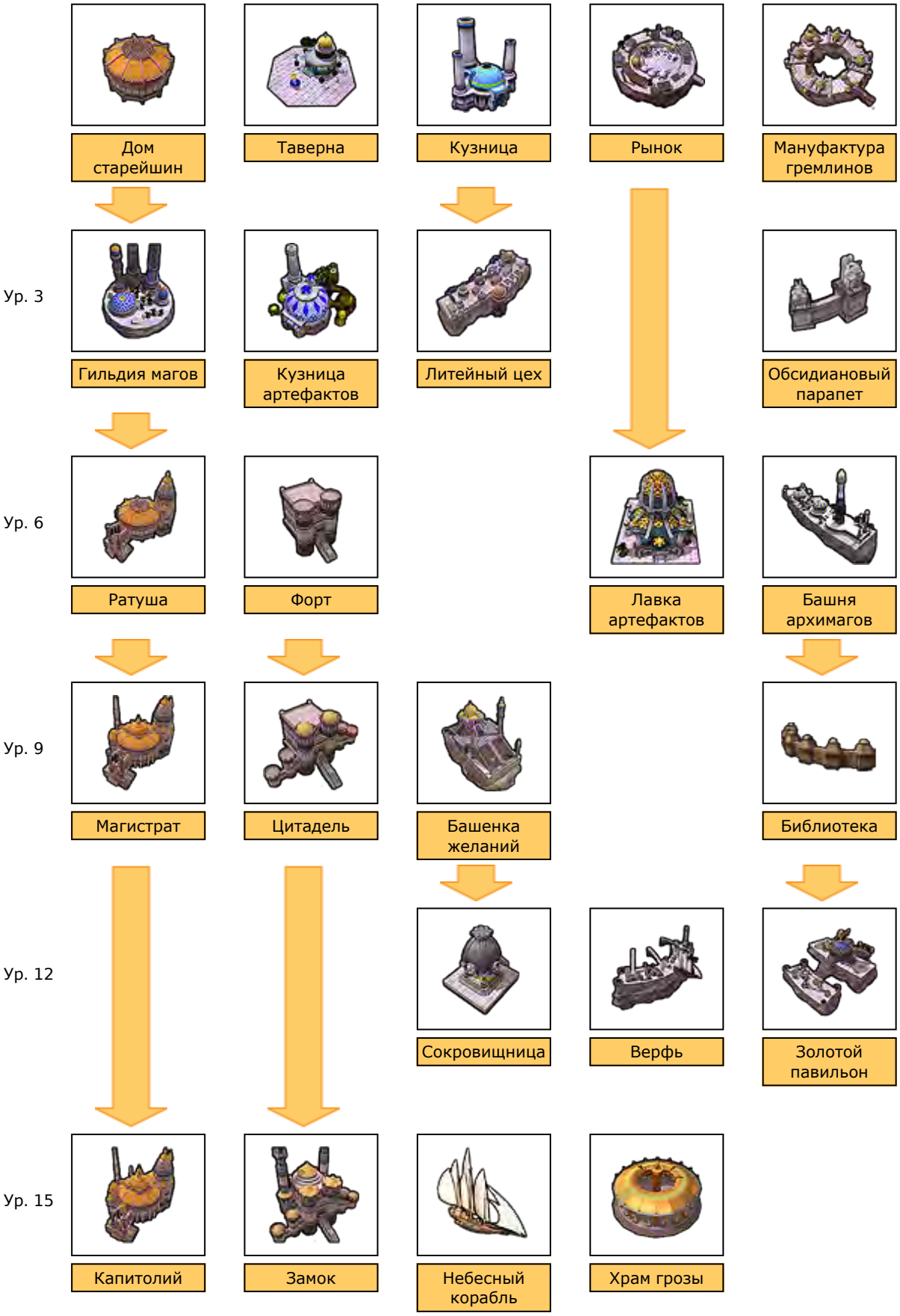
Добавляет +1 к четырем основным характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

Пламенный язык дракона
Великий - Оружие - Цена: 14000

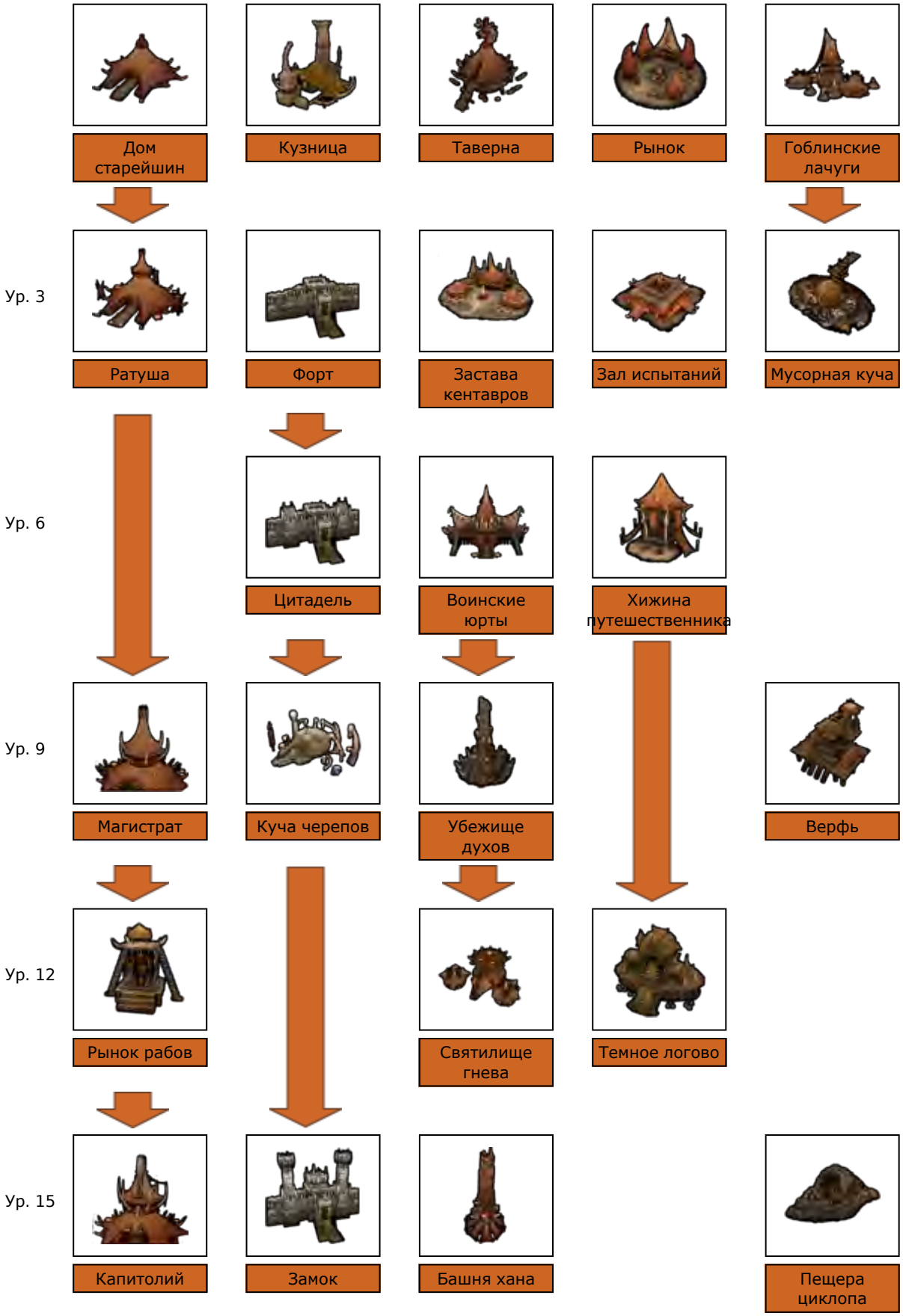
Увеличивает «Защиту» и «Нападение» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Воды.

Планы застройки городов

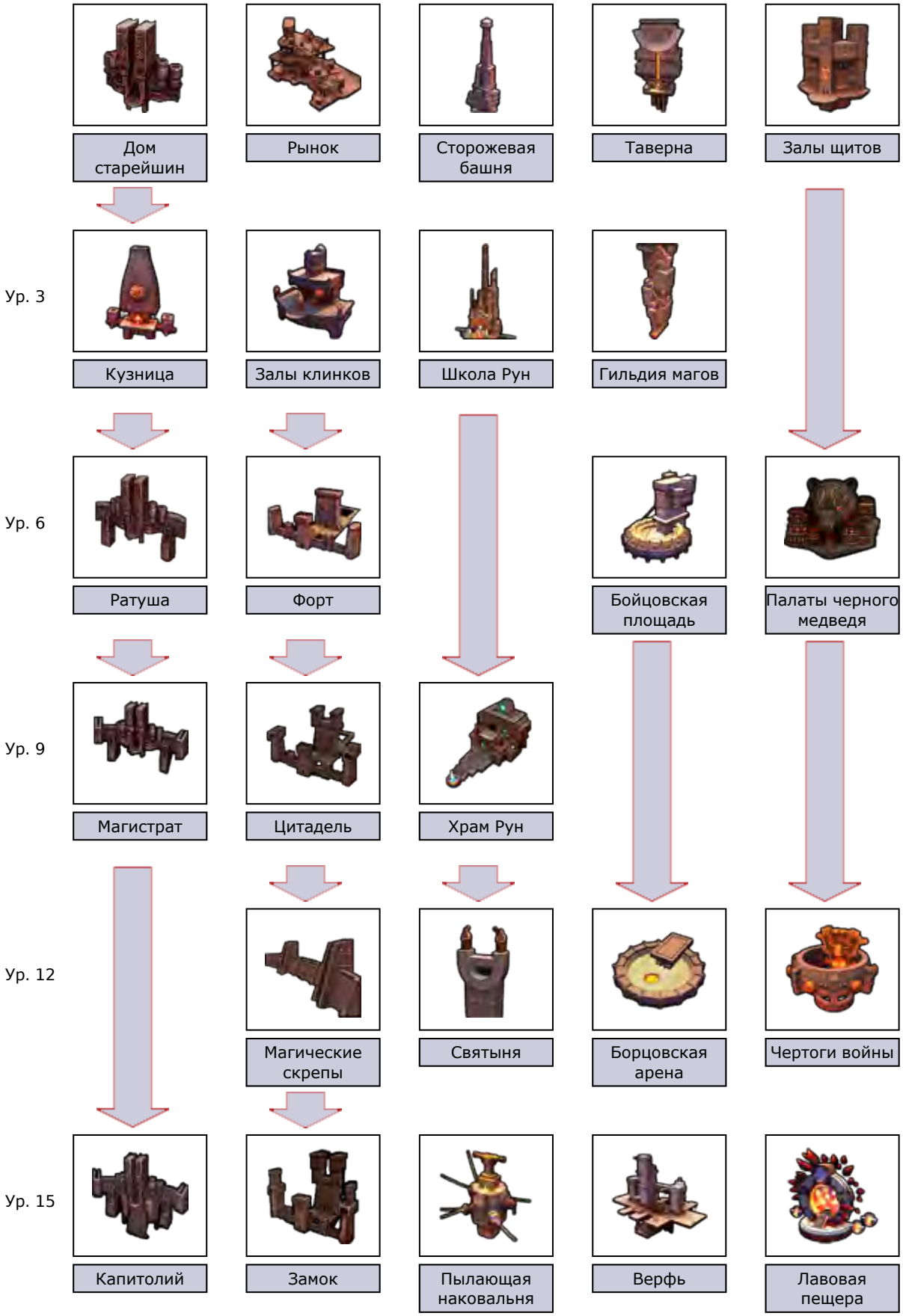
Академия Волшебства



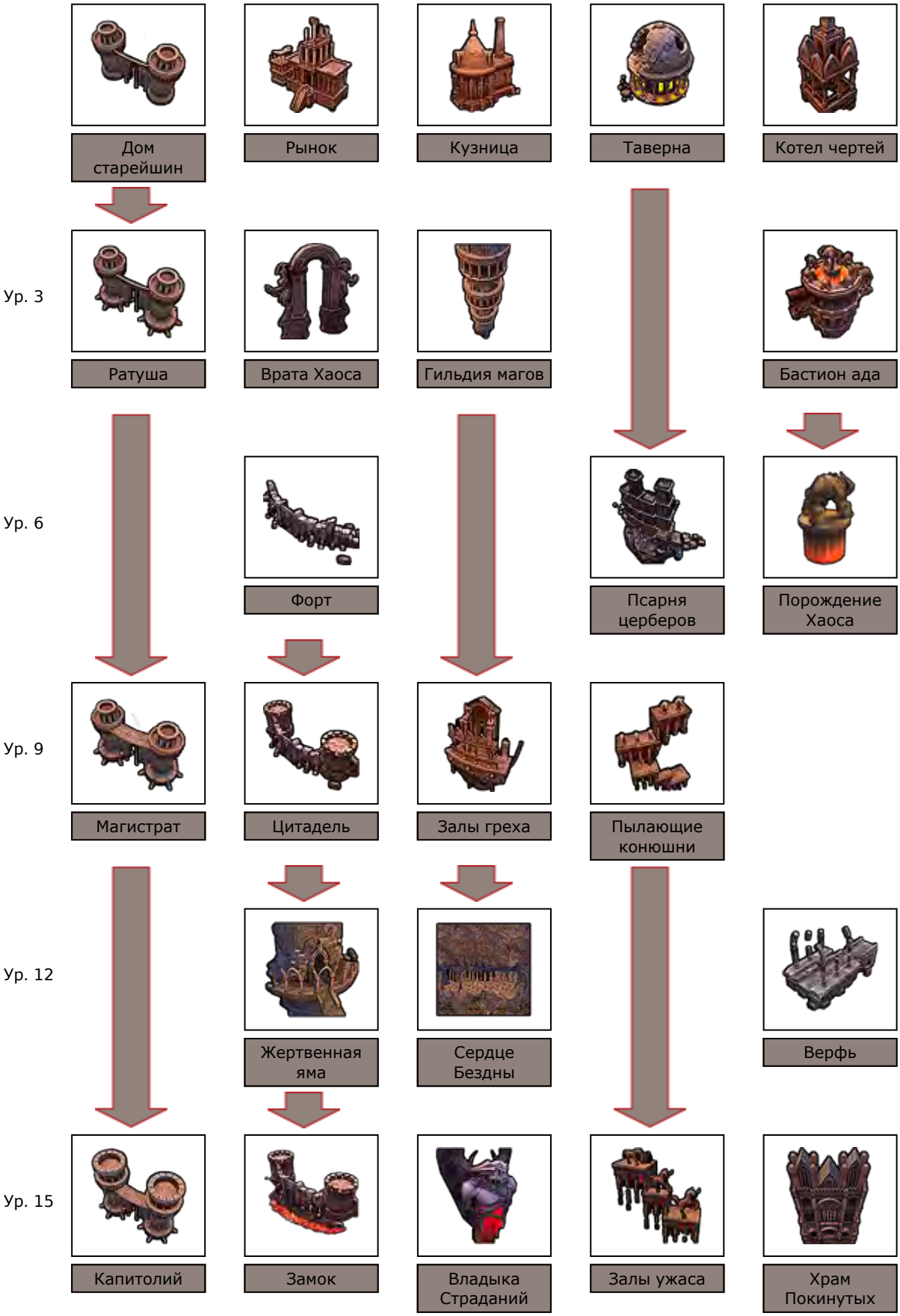
Великая орда



Северные Кланы



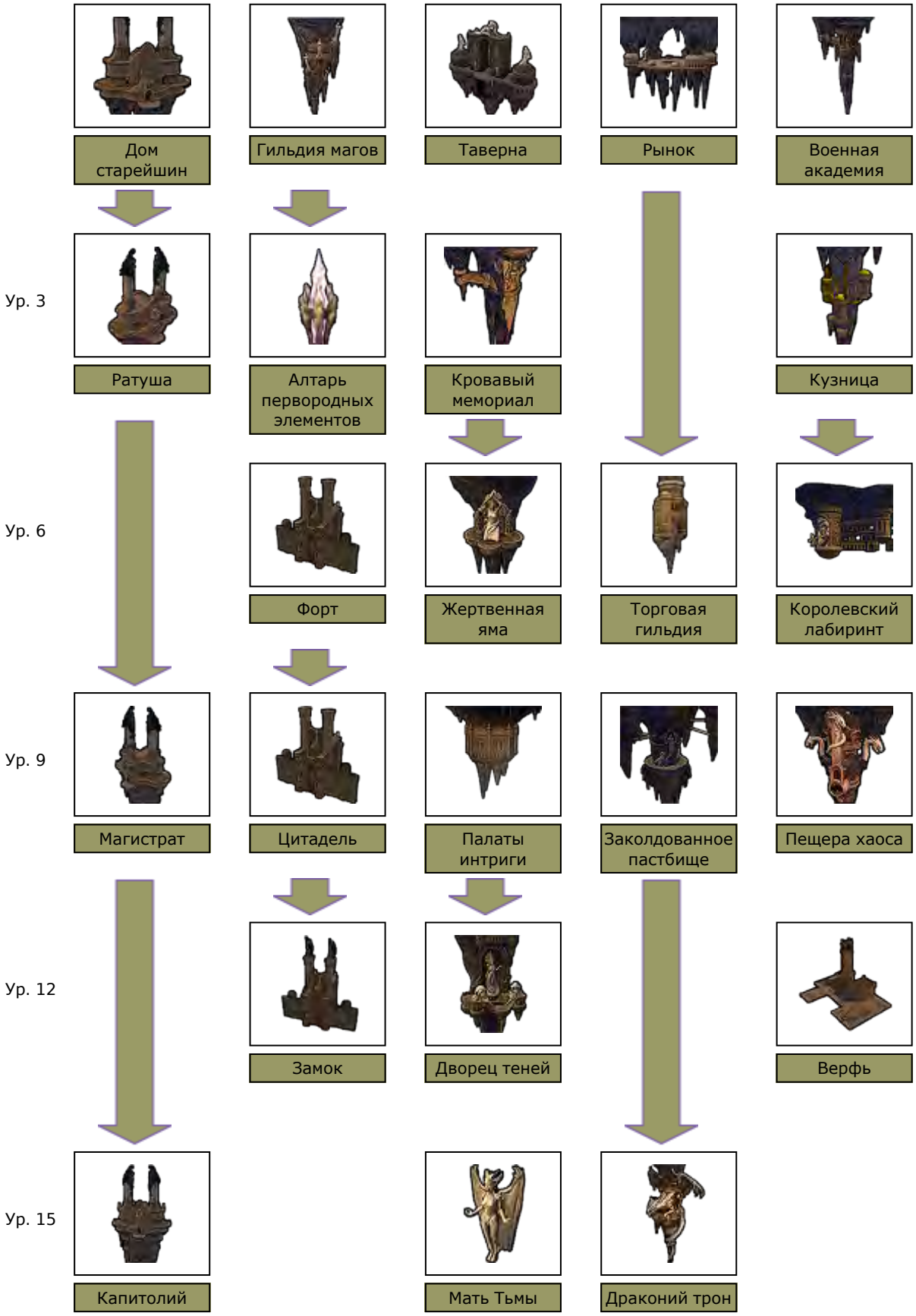
Инферно


Дом старейшин
Рынок
Кузница
Таверна
Котел чертей
Ур. 3
Ратуша
Врата Хаоса
Гильдия магов
Бастион ада
Ур. 6
Форт
Псарня церберов
Порождение Хаоса
Ур. 9
Магистрат
Цитадель
Залы греха
Пылающие конюшни
Ур. 12
Жертвенная яма
Сердце Бездны
Верфь
Ур. 15
Капитолий
Замок
Владыка Страданий
Залы ужаса
Храм Покинутых

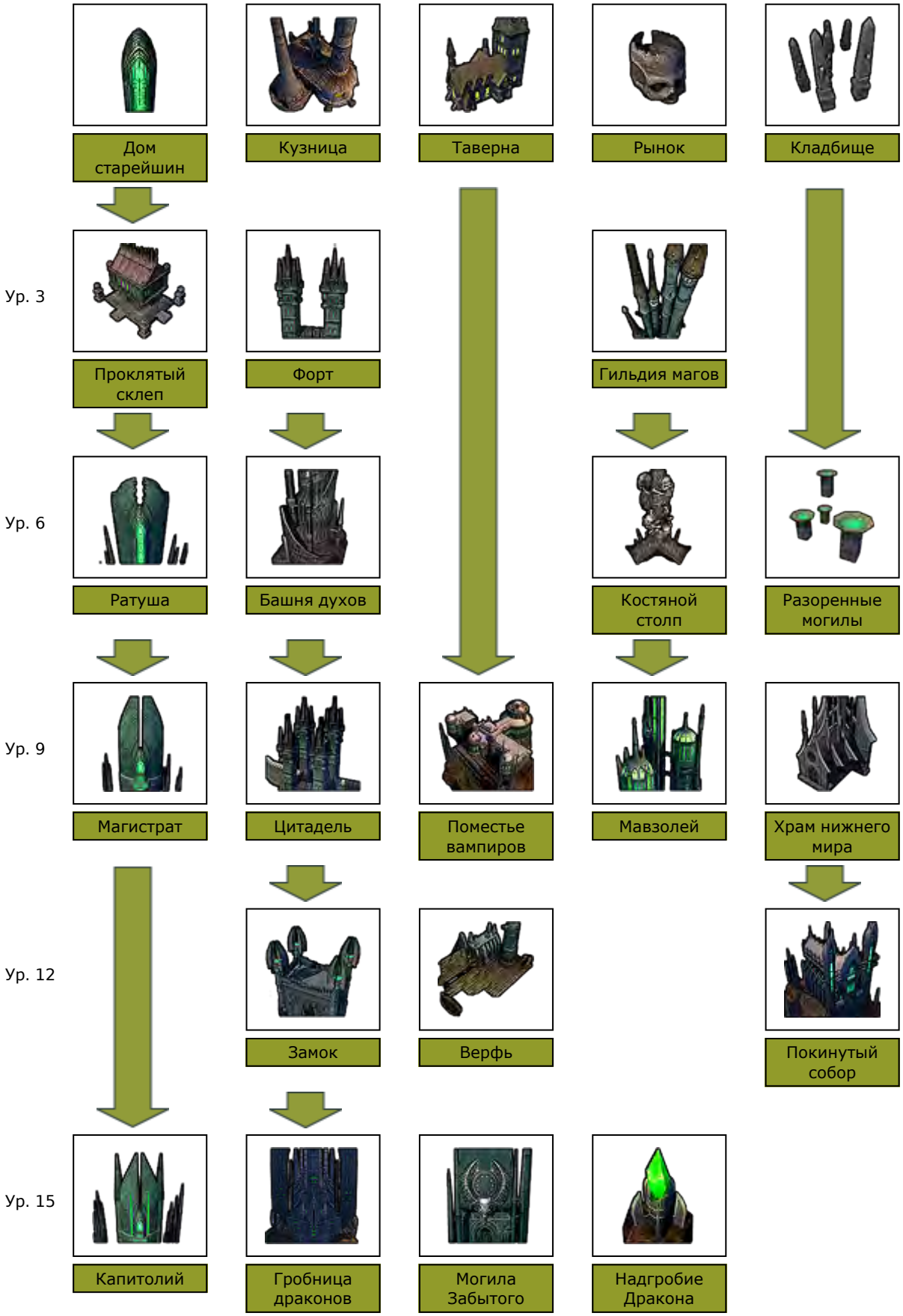
Лесной Союз

	Дом старейшин	Таверна	Кузница	Рынок	Волшебный лес
Ур. 3	Ратуша	Арена боевого танца	Гильдия магов	Таинственный пруд	Цветущая роща
Ур. 6		Форт		Сверкающий фонтан	Высокие чертоги
Ур. 9	Магистрат	Цитадель	Круг камней	Сад единорогов	Братство рейнджеров
Ур. 12			Верфь		Альковы энтов
Ур. 15	Капитолий	Замок	Дочь Силанны	Святилище драконов	Саженцы энтов

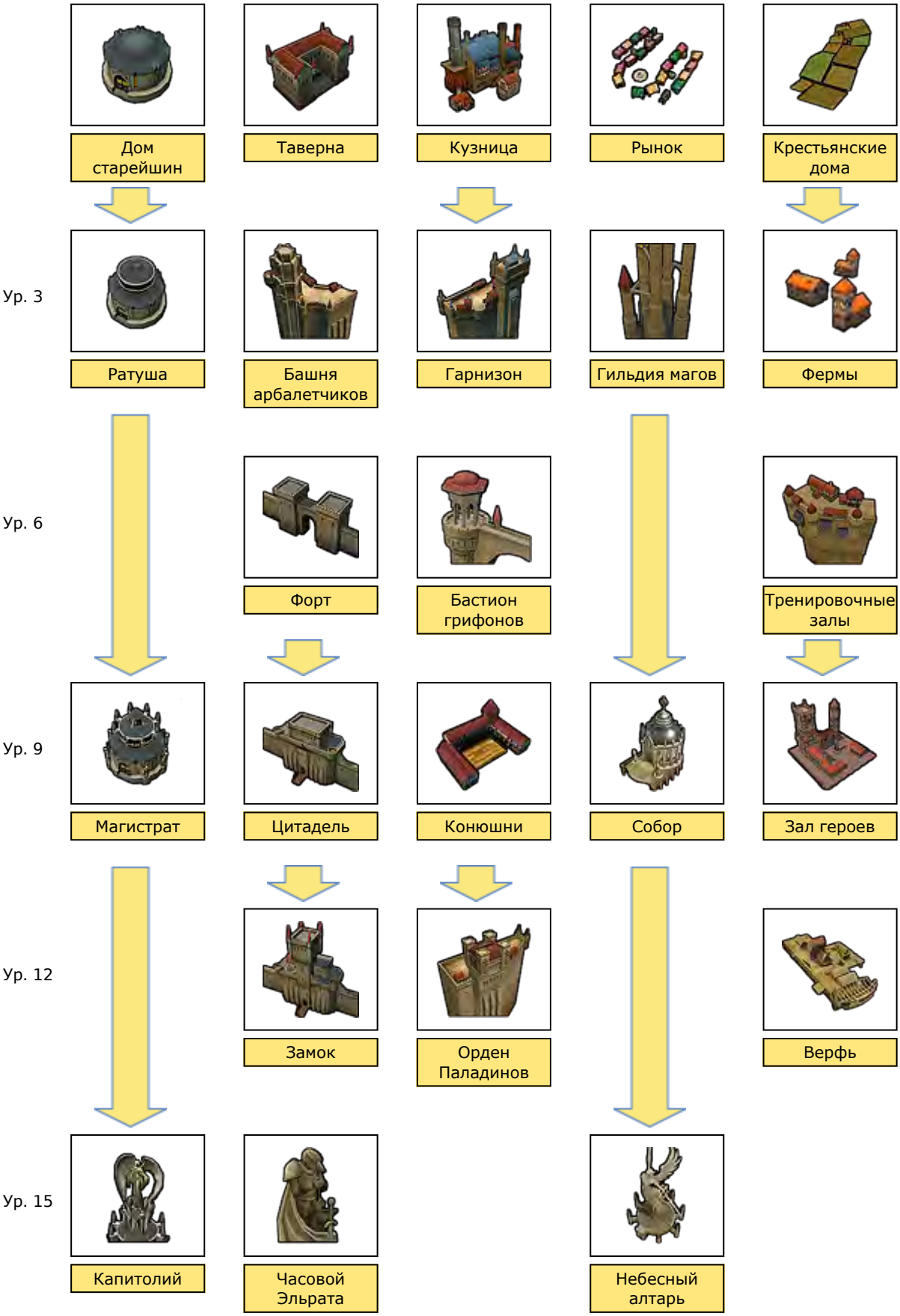
Лига Теней


Дом старейшин
Гильдия магов
Таверна
Рынок
Военная академия
Ур. 3
Ратуша
Алтарь первородных элементов
Кровавый мемориал
Кузница
Ур. 6
Форт
Жертвенная яма
Торговая гильдия
Королевский лабиринт
Ур. 9
Магистрат
Цитадель
Палаты интриги
Заколдованное пастбище
Пещера хаоса
Ур. 12
Замок
Дворец теней
Верфь
Ур. 15
Капитолий
Мать Тьмы
Драконий трон

Некрополис


Дом старейшин
Кузница
Таверна
Рынок
Кладбище
Ур. 3
Проклятый склеп
Форт
Гильдия магов
Ур. 6
Ратуша
Башня духов
Костяной столп
Разоренные могилы
Ур. 9
Магистрат
Цитадель
Поместье вампиров
Мавзолей
Храм нижнего мира
Ур. 12
Замок
Верфь
Покинутый собор
Ур. 15
Капитолий
Гробница драконов
Могила Забытого
Надгробие Дракона

Орден Порядка



Академия Волшебства

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Гильдия магов 1-го уровня.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 5000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Капитолий ежедневно приносит в казну 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 10000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магистрат.

Форт

Стены форта защищают город.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются ров и внутренняя крепость.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Форт.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Цитадель.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке можно покупать и продавать ресурсы и продавать артефакты (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит 1 меру самоцветов.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Тележка с боеприпасами» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.

Верфь

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 12.

Магические строения Академии Волшебства

Гильдия магов 1-го уровня

Позволяет герою изучить 3 заклинания первого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Гильдия магов 2-го уровня

Улучшение гильдии магов 1-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания второго круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 1-го уровня.

Гильдия магов 3-го уровня

Улучшение гильдии магов 2-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания третьего круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 2-го уровня.

Гильдия магов 4-го уровня

Улучшение гильдии магов 3-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания четвертого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 3-го уровня.

Гильдия магов 5-го уровня

Улучшение гильдии магов 4-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания пятого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 4-го уровня.

Библиотека

Раскрывает одно дополнительное заклинание для каждого круга гильдии магов.

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Башня магов, Гильдия магов 1-го уровня.

Кузница артефактов

Позволяет ковать особое снаряжение для существ (т.е. поддерживает умение «Мастер артефактов»).

См. стр. 294.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 1**, **Руда: 1**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Лавка артефактов

Здесь продаются артефакты.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Рынок.

Сокровищница

Увеличивает прирост джиннов, султанов джиннов и визирей джиннов на +2 в неделю и ежедневно приносит 500 золотых.

» **Цена:** **Золото: 3000**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Алтарь желаний.

Небесный корабль - Особое строение

Небесный корабль увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золота и повышает на 10 ед. «Знание» защищающимся героям. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

Жилища Академии Волшебства

Мастерская гремлинов - Жилище 1-го уровня

Мастерская гремлинов позволяет вам нанимать гремлинов.
Недельный прирост: **20**

» **Цена:** **Золото: 500**, **Руда: 5**.

Мануфактура гремлинов - Жилище 1-го уровня

Улучшение мастерской.
Мануфактура гремлинов позволяет вам нанимать старших гремлинов и гремлинов-вредителей.
Недельный прирост: **20**

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Мастерская гремлинов.

Каменный парапет - Жилище 2-го уровня

Каменный парапет позволяет вам нанимать каменных горгулий.
Недельный прирост: **14**

» **Цена:** **Золото: 1200**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Обсидиановый парапет - Жилище 2-го уровня

Улучшение каменного парапета.
Обсидиановый парапет позволяет вам нанимать обсидиановых и стихийных горгулий.
Недельный прирост: **14**

» **Цена:** **Золото: 2400**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Каменный парапет.

Кузница големов - Жилище 3-го уровня

Кузница големов позволяет вам нанимать железных големов.
Недельный прирост: **9**

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Кузница.

Литейный цех - Жилище 3-го уровня

Улучшение кузницы големов.
Литейный цех позволяет вам нанимать стальных и обсидиановых големов.
Недельный прирост: **9**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Кузница големов.

Башня магов - Жилище 4-го уровня

Башня магов позволяет вам нанимать магов.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 2200**, **Руда: 10**, **Сера: 10**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Башня архимагов - Жилище 4-го уровня

Улучшение башни магов.
Башня архимагов позволяет вам нанимать архимагов и боевых магов.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Кристаллы: 10**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Башня магов.

Алтарь желаний - Жилище 5-го уровня

Алтарь желаний позволяет вам нанимать джиннов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**, **Ртуть: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Башенка желаний - Жилище 5-го уровня

Улучшение алтаря желаний.
Башенка желаний позволяет вам нанимать султанов джиннов и визирей джиннов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 5**, **Ртуть: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Алтарь желаний.

Серебряный павильон - Жилище 6-го уровня

Серебряный павильон позволяет вам нанимать принцесс ракшасов.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 10**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Библиотека.

Золотой павильон - Жилище 6-го уровня

Улучшение серебряного павильона.
Золотой павильон позволяет вам нанимать раджей ракшасов и кшатрий ракшасов
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Руда: 10**, **Кристаллы: 10**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Серебряный павильон.

Облачный храм - Жилище 7-го уровня

Облачный храм позволяет вам нанимать колоссов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 12000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 15.

Храм грозы - Жилище 7-го уровня

Улучшение облачного храма.
Храм грозы позволяет вам нанимать титанов и громовержцев.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 12000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Облачный храм.

Великая орда

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 5000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Ежедневно капитолий приносит вашему королевству 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 10000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Рынок рабов.

Форт

Стены форта обеспечивают защиту вашему городу.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются башня и ров.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Форт.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 15**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Куча черепов.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке вы сможете купить и продать ресурсы и продать артефакты (чем больше у вас рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит вам дополнительно 1 меру кристаллов.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Баллиста» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.

Верфь

Верфь позволяет вам строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Магические строения Великая орда

Зал испытаний

Позволяет посещающему его герою узнать хранящийся в нем боевой клич. Дает ему два боевых клича первого уровня.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Зал храбрости

Улучшение зала испытаний.
Дает герою случайный боевой клич второго уровня.

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Зал испытаний.

Зал мощи

Улучшение зала храбрости.
Дает герою случайный боевой клич третьего уровня.

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 4**, **Кристаллы: 4**, **Сера: 4**, **Самоцветы: 4**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Зал храбрости.

Мусорная куча

Повышает недельный прирост гоблинов, трапперов и шаманов гоблинов на +6.

» **Цена:** **Золото: 100**, **Древесина: 1**, **Руда: 1**, **Ртуть: 1**, **Сера: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гоблинские лачуги.

Хижина путешественника

Дает герою-варвару талисман, позволяющий ему творить заклинания на карте путешествий.

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Древесина: 4**, **Руда: 4**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Куча черепов

Улучшает способность «Гнев крови» и дает войскам по 50 ед. ярости в начале боя.

См. стр. 311.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Руда: 5**, **Ртуть: 4**, **Сера: 4**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Цитадель.

Рынок рабов

Рынок рабов дает вам возможность продавать существ из своей армии. Цена зависит от количества рынков рабов в вашей империи. Если у вас больше одного рынка, вы можете вести работорговлю с выгодой.

Цена продажи равна 95% от цены найма плюс 5% за каждый «Рынок», которым владеет игрок.

» **Цена:** **Золото: 3500**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 4**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 4**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Магистрат.

Башня хана - Особое строение

Башня хана повышает недельный прирост существ на 50%, приносит в вашу казну дополнительно 5000 золотых в день и увеличивает нападение всех героев на +4. Для возведения этого строения нужна Слеза Асхи.

Жилища Великая орда

Гоблинские лачуги - Жилище 1-го уровня

Гоблинские лачуги позволяют вам нанимать гоблинов.
Недельный прирост: **25**

» **Цена:** **Золото: 400**.

Гоблинские хижины - Жилище 1-го уровня

Улучшение гоблинских лачуг.
Гоблинские хижины позволяют вам нанимать трапперов и колдунов гоблинов.
Недельный прирост: **25**

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Гоблинские лачуги.

Застава кентавров - Жилище 2-го уровня

Застава кентавров позволяет вам нанимать кентавров.
Недельный прирост: **14**

» **Цена:** **Золото: 1100**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Стойбище кентавров - Жилище 2-го уровня

Улучшение заставы кентавров.
Стойбище кентавров позволяет вам нанимать кочевых кентавров и боевых кентавров.
Недельный прирост: **14**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 10**, **Ртуть: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Застава кентавров.

Воинские юрты - Жилище 3-го уровня

Воинские юрты позволяют вам нанимать орочьих воинов.
Недельный прирост: **11**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Воинский шатер - Жилище 3-го уровня

Улучшение воинских юрт.
Воинский шатер позволяет вам нанимать орочьих бойцов и вармонгеров.
Недельный прирост: **11**

» **Цена:** **Золото: 3100**, **Древесина: 5**, **Руда: 10**, **Самоцветы: 4**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Воинские юрты.

Убежище духов - Жилище 4-го уровня

Убежище духов позволяет вам нанимать шаманок.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 3200**, **Древесина: 5**, **Ртуть: 9**, **Кристаллы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Воинские юрты.

Костяной алтарь - Жилище 4-го уровня

Улучшение убежища духов.
Костяной алтарь позволяет вам нанимать дочерей неба и дочерей земли.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 4400**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Сера: 7**, **Самоцветы: 7**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Убежище духов.

Святилище гнева - Жилище 5-го уровня

Святилище гнева позволяет вам нанимать убийц.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 4500**, **Древесина: 5**, **Руда: 10**, **Ртуть: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Убежище духов.

Святилище ярости - Жилище 5-го уровня

Улучшение святилища гнева.
Святилище ярости позволяет вам нанимать палачей и вожаков.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 5**, **Руда: 15**, **Кристаллы: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Святилище гнева.

Логово виверн - Жилище 6-го уровня

Логово виверн позволяет вам нанимать виверн.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 7000**, **Древесина: 20**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Хижина путешественника.

Темное логово - Жилище 6-го уровня

Улучшение логова виверн.
Темное логово позволяет вам нанимать темных виверн и паокаев.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 9500**, **Древесина: 15**, **Руда: 5**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Логово виверн.

Пещера циклопа - Жилище 7-го уровня

Пещера циклопа позволяет вам нанимать циклопов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 10000**, **Руда: 15**, **Ртуть: 7**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 15.

Подземелье циклопа - Жилище 7-го уровня

Улучшение пещеры циклопа.
Подземелье циклопа позволяет вам нанимать свободных циклопов и кровоглазых циклопов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 11000**, **Руда: 20**, **Ртуть: 10**, **Кристаллы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Пещера циклопа.

Северные Кланы

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Кузница.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 4000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Капитолий ежедневно приносит в казну 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 8000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магистрат.

Форт

Стены форта обеспечивают защиту вашему городу.

» **Цена:** **Золото: 3500**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Дом клинков.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются башня и ров.

» **Цена:** **Золото: 3500**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Форт.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 3500**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магические скрепы.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке можно покупать и продавать ресурсы и продавать артефакты (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит вам дополнительно 1 меру кристаллов.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Тележка с боеприпасами» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Верфь

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 15.

Магические строения Северных Кланов

Гильдия магов 1-го уровня

Позволяет герою изучить 3 заклинания первого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Гильдия магов 2-го уровня

Улучшение гильдии магов 1-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания второго круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 1-го уровня.

Гильдия магов 3-го уровня

Улучшение гильдии магов 2-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания третьего круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 2-го уровня.

Гильдия магов 4-го уровня

Улучшение гильдии магов 3-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания четвертого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 3-го уровня.

Гильдия магов 5-го уровня

Улучшение гильдии магов 4-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания пятого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 4-го уровня.

Школа Рун 1-го уровня

Позволяет герою изучить магические руны первого и второго Рунических Кругов.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Руда: 1**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Школа Рун 2-го уровня

Улучшение школы Рун первого уровня.
Позволяет герою изучить магические руны третьего и четвертого Рунических Кругов.

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Руда: 2**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Школа Рун 1-го уровня.

Школа Рун 3-го уровня

Улучшение школы Рун второго уровня.
Позволяет герою изучить магическую руну пятого Рунического Круга.

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Руда: 3**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Школа Рун 2-го уровня.

Борцовская арена

Борцовская арена увеличивает прирост костоломов, берсерков и воинов Арката на +4 в неделю.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Бойцовский круг.

Сторожевая башня

Во время обороны города сторожевая башня добавляет дополнительный отряд воителей.
Количество воителей = 5 * уровень города * номер месяца.

См. стр. 331.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 10**.

Магические скрепы

Все защитные постройки города (стены, ворота и башни) получают на 50% больше единиц жизни, и, значит, их будет сложнее разрушить во время осады.

Увеличивает на 50% количество единиц жизни стен, ворот и башен.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Цитадель.

Святыня

Святыня обеспечивает прирост жрецов Рун, жрецов Арката и жрецов Пламени на +1 в неделю.

» **Цена:** **Золото: 1500**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Святилище Рун.

Пылающая наковальня - Особое строение

Пылающая наковальня увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золотых, усиливает «Колдовство» обороняющихся героев на +6 и «Защиту» для существ на +6. Позволяет обороняющимся героям использовать руны, не тратя ресурсы. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

Жилища Северных Кланов

Дом щитов - Жилище 1-го уровня

Дом щитов позволяет вам нанимать защитников гор.
Недельный прирост: **18**

» **Цена:** **Золото: 400**, **Руда: 5**.

Залы щитов - Жилище 1-го уровня

Улучшение Дома щитов.
Залы щитов позволяют вам нанимать воителей и горных стражей.
Недельный прирост: **18**

» **Цена:** **Золото: 1200**.
» **Требуется:** Дом щитов.

Дом клинков - Жилище 2-го уровня

Дом клинков позволяет вам нанимать метателей копья.
Недельный прирост: **14**

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Залы клинков - Жилище 2-го уровня

Улучшение Дома клинков.
Залы клинков позволяют вам нанимать мастеров копья и гарпунеров.
Недельный прирост: **14**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Руда: 10**, **Кристаллы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом клинков.

Палаты медведя - Жилище 3-го уровня

Палаты медведя позволяют вам нанимать наездников на медведях.
Недельный прирост: **7**

» **Цена:** **Золото: 1200**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Дом щитов.

Палаты черного медведя - Жилище 3-го уровня

Улучшение палат медведя.
Палаты черного медведя позволяют вам нанимать хозяев медведей и северных наезников.
Недельный прирост: **7**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Палаты медведя.

Бойцовский круг - Жилище 4-го уровня

Бойцовский круг позволяет вам нанимать костоломов.
Недельный прирост: **6**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 10**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Бойцовская площадь - Жилище 4-го уровня

Улучшение Бойцовского круга.
Бойцовская площадь позволяет вам нанимать берсерков и воинов Арката.
Недельный прирост: **6**

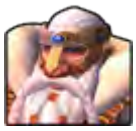
» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 5**, **Ртуть: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Бойцовский круг.

Святилище Рун - Жилище 5-го уровня

Святилище Рун позволяет вам нанимать жрецов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Школа Рун 1-го уровня.

Храм Рун - Жилище 5-го уровня



Улучшение Святилища Рун.
Храм Рун позволяет вам нанимать жрецов Арката и жрецов Пламени.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 5**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Святилище Рун.

Залы кланов - Жилище 6-го уровня

Залы кланов позволяют вам нанимать танов.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Кристаллы: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Палаты медведя.

Чертоги войны - Жилище 6-го уровня

Улучшение Залов кланов.
Чертоги войны позволяют вам нанимать ярлов и эрлов.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Кристаллы: 10**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Залы кланов.

Пылающая пещера - Жилище 7-го уровня

Пылающая пещера позволяет вам нанимать огненных драконов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 10000**, **Руда: 15**, **Кристаллы: 10**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15.

Лавовая пещера - Жилище 7-го уровня

Улучшение Пылающей пещеры.
Лавовая пещера позволяет вам нанимать лавовых драконов и драконов Арката.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 10000**, **Руда: 10**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Пылающая пещера.

Инферно

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 5000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Капитолий ежедневно приносит в казну 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 10000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магистрат.

Форт

Стены форта защищают город.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются башня и ров.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Форт.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Жертвенная яма.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1 ед.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке можно покупать и продавать ресурсы и продавать артефакты (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит 1 меру серы.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Баллиста» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.

Верфь

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 12.

Магические строения Инферно

Гильдия магов 1-го уровня

Позволяет герою изучить 3 заклинания первого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Гильдия магов 2-го уровня

Улучшение гильдии магов 1-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания второго круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 1-го уровня.

Гильдия магов 3-го уровня

Улучшение гильдии магов 2-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания третьего круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 2-го уровня.

Гильдия магов 4-го уровня

Улучшение гильдии магов 3-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания четвертого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 3-го уровня.

Гильдия магов 5-го уровня

Улучшение гильдии магов 4-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания пятого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 4-го уровня.

Врата Хаоса

Врата Хаоса увеличивают численность призываемых подкреплений на 10% (поддерживают умение "Открытие Врат"). Удача вражеских героев, осаждающих город, уменьшается на -2 ед.

См. стр. 302.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Ртуть: 2**, **Сера: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Порождение Хаоса

Порождение Хаоса увеличивает еженедельный прирост демонов, огненных демонов и старших демонов на +2 в неделю.

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Дьявольская башня.

Залы ужаса

Залы ужаса увеличивают еженедельный прирост адских жеребцов, кошмаров и коней преисподней на +1.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Огненные конюшни.

Жертвенная яма

В этом здании можно принести в жертву существ и получить за это дополнительный опыт.

Получаемый опыт в 3 раза больше, чем суммарное число «пожертвованных» единиц жизни.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Цитадель.

Владыка Страданий - Особое строение

Владыка Страданий увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золотых и повышает на 10 ед. «Колдовство» всех защищающихся героев. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

Жилища Инферно

Котел бесов - Жилище 1-го уровня

Котел бесов позволяет вам нанимать бесов.
Недельный прирост: **16**

» **Цена:** **Золото: 400**, **Руда: 5**.

Котел чертей - Жилище 1-го уровня

Улучшение котла бесов.
Котел чертей позволяет вам нанимать чертей и дьяволят.
Недельный прирост: **16**

» **Цена:** **Золото: 1200**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Котел бесов.

Дьявольская башня - Жилище 2-го уровня

Дьявольская башня позволяет вам нанимать демонов.
Недельный прирост: **15**

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Бастион ада - Жилище 2-го уровня

Улучшение дьявольской башни.
Бастион ада позволяет вам нанимать огненных и старших демонов.
Недельный прирост: **15**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дьявольская башня.

Адская псарня - Жилище 3-го уровня

Адская псарня позволяет вам нанимать адских гончих.
Недельный прирост: **8**

» **Цена:** **Золото: 1200**, **Древесина: 10**, **Сера: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Таверна.

Псарня церберов - Жилище 3-го уровня

Улучшение адской псарни.
Псарня церберов позволяет вам нанимать церберов и огненных гончих.
Недельный прирост: **8**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 15**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Адская псарня.

Залы искушений - Жилище 4-го уровня

Залы искушений позволяют вам нанимать суккубов.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 3500**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Сера: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Гильдия магов 1-го уровня.

Залы греха - Жилище 4-го уровня

Улучшение залов искушений.
Залы греха позволяют вам нанимать демонесс и соблазнительниц.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Залы искушений.

Огненные конюшни - Жилище 5-го уровня

Огненные конюшни позволяют вам нанимать адских жеребцов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Пылающие конюшни - Жилище 5-го уровня

Улучшение огненных конюшен.
Пылающие конюшни позволяют вам нанимать кошмаров и коней преисподней.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 7**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Огненные конюшни.

Пылающий разлом - Жилище 6-го уровня

Пылающий разлом позволяет вам нанимать пещерных демонов.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 10**, **Ртуть: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Залы искушений.

Сердце Бездны - Жилище 6-го уровня

Улучшение пылающего разлома.
Сердце Бездны позволяет вам нанимать пещерных владык и пещерных отродий.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Руда: 10**, **Ртуть: 10**, **Самоцветы: 7**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Пылающий разлом.

Храм Падших - Жилище 7-го уровня

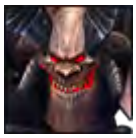
Храм Падших позволяет вам нанимать дьяволов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 10000**, **Руда: 10**, **Ртуть: 10**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 15.

Храм Покинутых - Жилище 7-го уровня

Улучшение храма Падших.
Храм Покинутых позволяет вам нанимать архидьяволов и архидемонов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 10000**, **Древесина: 10**, **Ртуть: 15**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Храм Падших.



Лесной Союз

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 5000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Капитолий ежедневно приносит в казну 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 10000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магистрат.

Форт

Стены форта защищают город.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются башня и ров.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Форт.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Цитадель.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1 ед.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке можно покупать и продавать ресурсы и продавать артефакты (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит 1 меру самоцветов.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Палатка первой помощи» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.

Верфь

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 12.

Магические строения Лесного Союза

Гильдия магов 1-го уровня

Позволяет герою изучить 3 заклинания первого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Гильдия магов 2-го уровня

Улучшение гильдии магов 1-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания второго круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 1-го уровня.

Гильдия магов 3-го уровня

Улучшение гильдии магов 2-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания третьего круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 2-го уровня.

Гильдия магов 4-го уровня

Улучшение гильдии магов 3-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания четвертого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 3-го уровня.

Гильдия магов 5-го уровня

Улучшение гильдии магов 4-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания пятого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 4-го уровня.

Гильдия рейнджеров

Поддерживает особое умение «Заклятый враг». Позволяет выбрать заклятого врага.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Дома на деревьях.

Братство рейнджеров

Улучшение гильдии мстителей.
Поддерживает особое умение «Заклятый враг», увеличивая шанс нанесения критического удара заклятому врагу на +10%.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Гильдия рейнджеров.

Таинственный пруд

В начале каждой недели приносит несколько случайных ресурсов.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Рынок.

Сверкающий фонтан

Добавляет +2 к удаче обороняющейся армии.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Ртуть: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Таинственный пруд.

Цветущая роща

Увеличивает еженедельный прирост фей, дриад и нимф на +4.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**, **Кристаллы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Деревья фей.

Саженцы энтов

Увеличивает еженедельный прирост энтов, древних энтов и диких энтов на +1 в неделю.

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Древесина: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Своды энтов.

Дочь Силанны - Особое строение

Дочь Силанны увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золота и повышает на 2 ед. удачу всех героев игрока. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

Жилища Лесного Союза

Деревья фей - Жилище 1-го уровня

Деревья фей позволяют вам нанимать фей.
Недельный прирост: **10**

» **Цена:** **Золото: 300**, **Древесина: 5**.

Волшебный лес - Жилище 1-го уровня

Улучшение деревьев фей.
Волшебный лес позволяет вам нанимать дриад и нимф.
Недельный прирост: **10**

» **Цена:** **Золото: 900**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Деревья фей.

Площадка боевого танца - Жилище 2-го уровня

Площадка боевого танца позволяет вам нанимать танцующих с клинками.
Недельный прирост: **9**

» **Цена:** **Золото: 1100**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Арена боевого танца - Жилище 2-го уровня

Улучшение площадки боевого танца.
Арена боевого танца позволяет вам нанимать танцующих со смертью и танцующих с ветром.
Недельный прирост: **9**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Площадка боевого танца.

Дома на деревьях - Жилище 3-го уровня

Дома на деревьях позволяют вам нанимать эльфийских лучников.
Недельный прирост: **7**

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Древесина: 12**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Высокие чертоги - Жилище 3-го уровня

Улучшение домов на деревьях.
Высокие чертоги позволяют вам нанимать мастеров лука и лесных стрелков.
Недельный прирост: **7**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 15**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Дома на деревьях.

Стоунхендж - Жилище 4-го уровня

Стоунхендж позволяет вам нанимать друидов.
Недельный прирост: **4**

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Руда: 10**, **Кристаллы: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Гильдия магов 1-го уровня.

Круг камней - Жилище 4-го уровня

Улучшение Стоунхенджа.
Круг камней позволяет вам нанимать верховных друидов и старших друидов.
Недельный прирост: **4**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Руда: 10**, **Кристаллы: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Стоунхендж.

Поляна единорогов - Жилище 5-го уровня

Поляна единорогов позволяет вам нанимать единорогов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Кристаллы: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Сад единорогов - Жилище 5-го уровня

Улучшение поляны единорогов.
Сад единорогов позволяет вам нанимать боевых и светлых единорогов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 5**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Поляна единорогов.

Своды энтов - Жилище 6-го уровня

Своды энтов позволяют вам нанимать энтов.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 15**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 12.

Альковы энтов - Жилище 6-го уровня

Улучшение сводов энтов.
Альковы энтов позволяют вам нанимать древних и диких энтов.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Древесина: 10**, **Кристаллы: 7**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Своды энтов.

Алтарь драконов - Жилище 7-го уровня

Алтарь драконов позволяет вам нанимать зеленых драконов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 15**, **Самоцветы: 15**.
» **Требуется:** Уровень города = 15.

Святилище драконов - Жилище 7-го уровня

Улучшение алтаря драконов.
Святилище драконов позволяет вам нанимать изумрудных и кристаллических драконов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 10000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 10**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Алтарь драконов.

Лига Теней

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 5000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Капитолий ежедневно приносит в казну 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 10000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магистрат.

Форт

Стены форта защищают город.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются башня и ров.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Форт.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Цитадель.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1 ед.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке можно покупать и продавать ресурсы и продавать артефакты (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит 1 меру серы.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Тележка с боеприпасами» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Верфь

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 12.

Магические строения Лиги Теней

Гильдия магов 1-го уровня

Позволяет герою изучить 3 заклинания первого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.

Гильдия магов 2-го уровня

Улучшение гильдии магов 1-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания второго круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Гильдия магов 1-го уровня.

Гильдия магов 3-го уровня

Улучшение гильдии магов 2-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания третьего круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Гильдия магов 2-го уровня.

Гильдия магов 4-го уровня

Улучшение гильдии магов 3-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания четвертого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Гильдия магов 3-го уровня.

Гильдия магов 5-го уровня

Улучшение гильдии магов 4-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания пятого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Гильдия магов 4-го уровня.

Алтарь элементов

Поддерживает умение «Цепь элементов». Отображает элементы, приписанные существам армии героя, что позволяет планировать атаки, наносящие дополнительный элементальный урон.

См. стр. 297.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 1-го уровня.

Алтарь первородных элементов

Улучшение алтаря элементов.
Поддерживает способность «Цепи элементов». Урон от элементальных цепей увеличивается на 10%. Если построено несколько алтарей, их эффект складывается.

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Алтарь элементов.

Жертвенная яма

Здесь можно приносить в жертву существ, что способно увеличить прирост фурий, бестий, мегер и минотавров, минотавров-стражей, минотавров-надсмотрщиков.

См. стр. 345.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Кровавая арена.

Торговая гильдия

Здесь можно купить артефакты. В начале каждой недели гильдия приносит случайный ресурс.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Рынок.

Палаты интриги

«Знание» всех чернокнижников увеличивается на +1 (совокупно с другими замками).

» **Цена:** **Золото: 1500**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Мать Тьмы - Особое строение

Мать Тьмы увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золота и повышает на 10 ед. «Колдовство» защищающихся героев. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

Жилища Лиги Теней

Военная школа - Жилище 1-го уровня

Военная школа позволяет вам нанимать лазутчиков.
Недельный прирост: **7**

» **Цена:** **Золото: 400**, **Древесина: 5**.

Военная академия - Жилище 1-го уровня

Улучшение военной школы.
Военная академия позволяет вам нанимать ассасинов и ловчих.
Недельный прирост: **7**

» **Цена:** **Золото: 1200**, **Древесина: 5**.
» **Требуется:** Военная школа.

Кровавая арена - Жилище 2-го уровня

Кровавая арена позволяет вам нанимать бестий.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Кровавый мемориал - Жилище 2-го уровня

Улучшение кровавой арены.
Кровавый мемориал позволяет вам нанимать фурий и мегер.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Кровавая арена.

Лабиринт - Жилище 3-го уровня

Лабиринт позволяет вам нанимать минотавров.
Недельный прирост: **6**

» **Цена:** **Золото: 1200**, **Древесина: 5**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Кузница.

Королевский лабиринт - Жилище 3-го уровня

Улучшение лабиринта.
Королевский лабиринт позволяет вам нанимать минотавров-стражей и минотавров-надсмотрщиков.
Недельный прирост: **6**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Руда: 10**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Лабиринт.

Темное пастбище - Жилище 4-го уровня

Темное пастбище позволяет вам нанимать наездников на ящерах.
Недельный прирост: **4**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 10**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Заколдованное пастбище - Жилище 4-го уровня

Улучшение темного пастбища.
Заколдованное пастбище позволяет вам нанимать темных всадников и стремительных наездников.
Недельный прирост: **4**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Темное пастбище.

Пещера гидр - Жилище 5-го уровня

Пещера гидр позволяет вам нанимать гидр.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Пещера хаоса - Жилище 5-го уровня

Улучшение пещеры гидр.
Пещера хаоса позволяет вам нанимать пещерных гидр и темных гидр.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 10**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Пещера гидр.

Зал сумерек - Жилище 6-го уровня

Зал сумерек позволяет вам нанимать сумеречных ведьм.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 4**, **Сера: 4**, **Самоцветы: 4**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Палаты интриги.

Дворец теней - Жилище 6-го уровня

Улучшение зала сумерек.
Дворец теней позволяет вам нанимать владычиц теней и хозяек ночи.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Зал сумерек.

Драконье логово - Жилище 7-го уровня

Драконье логово позволяет вам нанимать сумеречных драконов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 12000**, **Руда: 10**, **Кристаллы: 15**, **Сера: 15**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Темное пастбище.

Драконий трон - Жилище 7-го уровня

Улучшение драконьего логова.
Драконий трон позволяет вам нанимать черных и красных драконов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 15000**, **Кристаллы: 15**, **Сера: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Драконье логово.

Некрополис

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Склеп.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 5000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Капитолий ежедневно приносит в казну 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 10000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магистрат.

Форт

Стены форта защищают город.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются башня и ров.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Разрушенная башня.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Цитадель.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1 ед.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке можно покупать и продавать ресурсы и продавать артефакты (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит 1 меру ртути.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Палатка первой помощи» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.

Верфь

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 12.

Магические строения Некрополиса

Гильдия магов 1-го уровня

Позволяет герою изучить 3 заклинания первого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Гильдия магов 2-го уровня

Улучшение гильдии магов 1-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания второго круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 1-го уровня.

Гильдия магов 3-го уровня

Улучшение гильдии магов 2-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания третьего круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 2-го уровня.

Гильдия магов 4-го уровня

Улучшение гильдии магов 3-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания четвертого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 3-го уровня.

Гильдия магов 5-го уровня

Улучшение гильдии магов 4-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания пятого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 4-го уровня.

Костяной столп

Добавляет 10% к навыку «Некромантия» и 150 очков темной энергии всем героям-некромантам игрока (кумулятивен для всех городов), т.е. поддерживает особое умение некроманта.

См. стр. 304.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Сера: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Гильдия магов 1-го уровня.

Храм нижнего мира

Уменьшает боевой дух атакующих на -2 ед., позволяет превращать чуждых Некрополису существ в нежить (согласно уровню существа, если в городе возведено соответствующее строение).

Улучшенные существа преобразовываются в неулучшенную нежить того же уровня.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Разоренные могилы

Увеличивает еженедельный прирост костяных воинов, лучников и воителей на +6.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Погост.

Надгробие Дракона

Увеличивает еженедельный прирост костяных, призрачных и астральных драконов на +1.

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Руда: 10**, **Ртуть: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Кладбище драконов.

Могила Забытого - Особое строение

Могила Забытого увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золота, повышает на +50% навык «Некромантия» у всех героев игрока и увеличивает резерв темной энергии на 150 очков. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

Жилища Некрополиса

Погост - Жилище 1-го уровня

Погост позволяет вам нанимать костяных воинов.
Недельный прирост: **20**

» **Цена:** **Золото: 300**, **Руда: 5**.

Кладбище - Жилище 1-го уровня

Улучшение погоста.
Кладбище позволяет вам нанимать костяных лучников и воителей.
Недельный прирост: **20**

» **Цена:** **Золото: 900**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Погост.

Склеп - Жилище 2-го уровня

Склеп позволяет вам нанимать зомби.
Недельный прирост: **15**

» **Цена:** **Золото: 800**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Проклятый склеп - Жилище 2-го уровня

Улучшение склепа.
Проклятый склеп позволяет вам нанимать чумных зомби и гниющих зомби.
Недельный прирост: **15**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Склеп.

Разрушенная башня - Жилище 3-го уровня

Разрушенная башня позволяет вам нанимать привидений.
Недельный прирост: **9**

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Форт.

Башня духов - Жилище 3-го уровня

Улучшение разрушенной башни.
Башня духов позволяет вам нанимать призраков и духов
Недельный прирост: **9**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Разрушенная башня.

Особняк вампиров - Жилище 4-го уровня

Особняк вампиров позволяет вам нанимать вампиров.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Таверна.

Поместье вампиров - Жилище 4-го уровня

Улучшение особняка вампиров.
Поместье вампиров позволяет вам нанимать высших вампиров и князей вампиров.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Кристаллы: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Особняк вампиров.

Усыпальница - Жилище 5-го уровня

Усыпальница позволяет вам нанимать личей.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Костяной столп.

Мавзолей - Жилище 5-го уровня

Улучшение усыпальницы.
Мавзолей позволяет вам нанимать архиличей и высших личей.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Усыпальница.

Покинутый замок - Жилище 6-го уровня

Покинутый замок позволяет вам нанимать умертвия.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Храм нижнего мира.

Покинутый собор - Жилище 6-го уровня

Улучшение покинутого замка.
Покинутый собор позволяет вам нанимать вестников смерти и баньши.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**, **Ртуть: 10**, **Кристаллы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Покинутый замок.

Кладбище драконов - Жилище 7-го уровня

Кладбище драконов позволяет вам нанимать костяных драконов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 20**, **Руда: 20**, **Ртуть: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Замок.

Гробница драконов - Жилище 7-го уровня

Улучшение кладбища драконов.
Гробница драконов позволяет вам нанимать призрачных и астральных драконов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Древесина: 20**, **Руда: 10**, **Ртуть: 15**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Кладбище драконов.

Орден Порядка

Стандартные строения

Дом старейшин

Дом старейшин открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 500 золотых.

Ратуша

Улучшение дома старейшин.
Ратуша открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 1000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 2000**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.

Магистрат

Улучшение ратуши.
Магистрат открывает новые возможности для строительства и ежедневно приносит в казну 2000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 5000**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Ратуша.

Капитолий

Улучшение магистрата.
Капитолий ежедневно приносит в казну 4000 золотых.

» **Цена:** **Золото: 10000**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Магистрат.

Форт

Стены форта защищают город.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Цитадель

Улучшение форта.
Прирост существ увеличивается на 50%, а для усиления защиты города добавляются башня и ров.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Форт.

Замок

Улучшение цитадели.
Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Цитадель.

Таверна

В таверне можно нанять героев. К тому же боевой дух защитников города увеличивается на +1 ед.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Рынок

На рынке можно покупать и продавать ресурсы и продавать артефакты (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

Артефакты продаются за 50% от их стоимости.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**.

Склад

Улучшение рынка.
Склад ежедневно приносит 1 меру кристаллов.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Рынок.

Кузница

В кузнице можно купить боевые машины «Баллиста» по номинальной цене, а другие боевые машины - по утроенной.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**.

Верфь

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 20**.
» **Требуется:** Уровень города = 12.

Магические строения Ордена Порядка

Гильдия магов 1-го уровня

Позволяет герою изучить 3 заклинания первого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Гильдия магов 2-го уровня

Улучшение гильдии магов 1-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания второго круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 1**, **Кристаллы: 1**, **Сера: 1**, **Самоцветы: 1**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 1-го уровня.

Гильдия магов 3-го уровня

Улучшение гильдии магов 2-го уровня.
Позволяет герою изучить 3 заклинания третьего круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 2-го уровня.

Гильдия магов 4-го уровня

Улучшение гильдии магов 3-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания четвертого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 3-го уровня.

Гильдия магов 5-го уровня

Улучшение гильдии магов 4-го уровня.
Позволяет герою изучить 2 заклинания пятого круга, хранящихся здесь.

» **Цена:** **Золото: 1000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 5**, **Кристаллы: 5**, **Сера: 5**, **Самоцветы: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Гильдия магов 4-го уровня.

Тренировочные залы

Тренировочные залы позволяют использовать особое умение «Подготовка». Герой-Рыцарь может тренировать из войск низшего звена войска высшего звена. В неделю здесь можно переподготавливать только семь существ.

См. стр. 300.

» **Цена:** **Золото: 3500**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Зал героев

Зал героев поддерживает особое умение «Подготовка», позволяя переподготавливать дополнительно 13 существ в неделю.

» **Цена:** **Золото: 5000**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**, **Сера: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Тренировочные залы.

Конюшни

Конюшни увеличивают до конца недели дальность перемещения любого героя, посетившего город.

Дает +600 дополнительных очков движения каждый день до конца текущей недели.

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 9.

Фермы

Фермы увеличивают прирост крестьян, ополченцев и лендлордов на +5 в неделю.

» **Цена:** **Золото: 1000**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Крестьянские хижины.

Часовой Эльрата - Особое строение

Часовой Эльрата увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золотых и повышает на 2 ед. удачу всех героев игрока. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

Жилища Ордена Порядка

Крестьянские хижины - Жилище 1-го уровня

Крестьянские хижины позволяют вам нанимать крестьян.
Недельный прирост: **22**

» **Цена:** **Золото: 500**.

Крестьянские дома - Жилище 1-го уровня

Улучшение крестьянских хижин.
Крестьянские дома позволяют вам нанимать ополченцев и лендлордов.
Недельный прирост: **22**

» **Цена:** **Золото: 1500**.
» **Требуется:** Крестьянские хижины.

Башня лучников - Жилище 2-го уровня

Башня лучников позволяет вам нанимать лучников.
Недельный прирост: **12**

» **Цена:** **Золото: 1200**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 3.

Башня арбалетчиков - Жилище 2-го уровня

Улучшение башни лучников.
Башня арбалетчиков позволяет вам нанимать арбалетчиков и стрелков.
Недельный прирост: **12**

» **Цена:** **Золото: 2700**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Башня лучников.

Казармы - Жилище 3-го уровня

Казармы позволяют вам нанимать мечников.
Недельный прирост: **10**

» **Цена:** **Золото: 1500**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Кузница.

Гарнизон - Жилище 3-го уровня

Улучшение казарм.
Гарнизон позволяет вам нанимать латников и ревнителей веры.
Недельный прирост: **10**

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Руда: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 3, Казармы.

Башня грифонов - Жилище 4-го уровня

Башня грифонов позволяет вам нанимать грифонов.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 2500**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6.

Бастион грифонов - Жилище 4-го уровня

Улучшение башни грифонов.
Бастион грифонов позволяет вам нанимать королевских и боевых грифонов.
Недельный прирост: **5**

» **Цена:** **Золото: 4000**, **Древесина: 10**, **Руда: 10**, **Ртуть: 5**.
» **Требуется:** Уровень города = 6, Башня грифонов.

Монастырь - Жилище 5-го уровня

Монастырь позволяет вам нанимать монахов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 3000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 2**, **Кристаллы: 2**, **Сера: 2**, **Самоцветы: 2**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Гильдия магов 1-го уровня.

Собор - Жилище 5-го уровня

Улучшение монастыря.
Собор позволяет вам нанимать инквизиторов и адептов.
Недельный прирост: **3**

» **Цена:** **Золото: 8000**, **Древесина: 5**, **Руда: 5**, **Ртуть: 3**, **Кристаллы: 3**, **Сера: 3**, **Самоцветы: 3**.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Монастырь.

Рыцарская арена - Жилище 6-го уровня

Рыцарская арена позволяет вам нанимать рыцарей.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 6000**, **Древесина: 15**, **Кристаллы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Конюшни.

Орден Паладинов - Жилище 6-го уровня

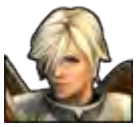
Улучшение рыцарской арены.
Орден Паладинов позволяет вам нанимать паладинов и рыцарей Изабель.
Недельный прирост: **2**

» **Цена:** **Золото: 9000**, **Древесина: 20**, **Кристаллы: 15**.
» **Требуется:** Уровень города = 12, Рыцарская арена.

Алтарь света - Жилище 7-го уровня

Алтарь света позволяет вам нанимать ангелов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 10000**, **Руда: 15**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Монастырь.



Небесный алтарь - Жилище 7-го уровня

Улучшение алтаря света.
Небесный алтарь позволяет вам нанимать архангелов и серафимов.
Недельный прирост: **1**

» **Цена:** **Золото: 12000**, **Руда: 20**, **Самоцветы: 10**.
» **Требуется:** Уровень города = 15, Алтарь света.

Академия Волшебства

Азхар

В окрестностях Азхара расположен портал, ведущий в земли демонов. Столь опасное соседство вынуждает магов нести постоянную охрану портала. В этих элитных войсках стало традицией раз в неделю совершать дерзкие вылазки в земли Инферно. Результат — несколько дополнительных мер ртути, доставляемых смельчаками.

» **Добыча ртути:** *+2 меры ртути еженедельно (в первый день недели)*

Аль-Сафир

Аль-Сафир — бывшая столица Серебряных Городов, захваченная нежитью. Могущественные заклинания, наложенные магами, оградили ее от проклятия Маркела, но ее мощные стены теперь служат во славу смерти.

» **Нападение +2, защита +2:** +2 ед. к нападению и +2 ед. к защите для обороняющихся

Джанаан

Во время Войны Сломанного Посоха маги столкнулись с серьезной проблемой: часть их павших воинов воскрешались и переходили на сторону некромантов. По приказу Совета в Джанаане началось производство палаток первой помощи, призванных уменьшить потери во время боя и тем самым ослабить армию нежити.

» **Палатки первой помощи:** *Кузница города продает палатки первой помощи по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Джох

Много лет назад эльфийские воины пришли на помощь защитникам Джоха, сражавшимся с нежитью. В память об этой битве маги и друиды наложили на могилы павших мощное заклятие, и каждую неделю на курганах вырастают кристаллы, призванные оградить павших от темной магии некромантов.

» **Добыча кристаллов:** *+2 меры кристаллов еженедельно (в первый день недели)*

Джохара

Джохара известна как город ремесленников, способных искусно сделать и игрушку, и мощную военную машину. Многие приезжают сюда, чтобы осмотреть выставку странных механизмов, назначение которых известно лишь гремлинам, составляющим большую часть населения города.

» **Наставник существ 1-го уровня:** *+2 к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Закив

Эта преуспевающая метрополия является крупным центром Серебряных Городов, построенным после войны с некромантами. Колдуны не пренебрегли ни одним защитным заклинанием, когда отстраивали город, и теперь он стал самым мощным городом магов.

» **Нападение +2, защита +2:** +2 ед. к нападению и +2 ед. к защите для обороняющихся

Зияд

Говорят, что стол хорош настолько, насколько хорошее дерево, из которого он сделан. Выбор камня влияет и на горгулий. Здешние каменоломни знамениты своим камнем, который легко превращается в знаменитых летающих солдат Серебряных Городов.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Инсар

Инсар был проклят во время нашествия нежити. Некогда гордый город был повержен: он потерял свою магическую сущность и теперь в нем хозяйничают некроманты.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Казим

Шумный и беспокойный Казим — это центр торговли. Городской совет сознательно снизил налоги на торговлю в своем городе, зато теперь у горожан есть возможность покупать товары значительно дешевле, чем в других городах.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Квейс

Квейс находится в приграничной местности, за которую ведут нескончаемую борьбу маги Серебряных Городов и некроманты Эриша. Из-за этого Круг Девяти принимал особые меры по защите города. Одна из таких мер привела к появлению в гарнизоне дополнительного числа боевых магов.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Муртаз

При строительстве крепостной стены Муртаза зодчий поспорил с великим магом Сайрусом, что сумеет возвести стены, способные выдержать удары титанов. Разумно вмуровав могущественные артефакты в стены, он выиграл спор.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Навал

Навал — некоронованная столица воров. Круг Девяти смотрит на их деятельность сквозь пальцы, фактически узаконив гильдию воров. Если Круг попытается уничтожить их, то многие люди, сообщения и артефакты просто исчезнут...

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Нудхар

Многие жители Серебряных Городов, Империи Грифона и Ироллана предпочитают держать свое золото в хранилищах Нудхара. Причина тому — высокие проценты, начисляемые по вкладам, и гарантии Совета Нудхара, что эти деньги никогда не пропадут. Эти условия сделали Нудхар самым богатым городом магов.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Омран

Омран — место проведения ежегодных соревнований городов Лиги, главным украшением которого являются гладиаторские бои големов. Неудивительно, что в городе их так много: создать и натренировать хорошего бойца — задача не из легких.

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Сейхам

Инсар был проклят во время нашествия нежити. Некогда гордый город был повержен: он потерял свою магическую сущность и теперь в нем хозяйничают некроманты.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Тарфа

Жителям Тарфы не нужны дрова — необходимое тепло они получают от горячих источников и огненных каналов вулкана, на склонах которого расположен город. Маги вынуждены постоянно наблюдать за вулканом, но дело того стоит, ведь избыток древесины — залог богатства Тарфы.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Тахиб

Война Серого Альянса, людей и эльфов против демонов, не обошла стороной Серебряные города. Защитники Тахиба выдержали долгую осаду, конец которой чуть не положила атака баллист. Однако тахибцы всегда быстро учились и сумели построить собственные баллисты... Теперь они делают самые лучшие баллисты в Серебряной Лиге.

» **Баллисты:** *Кузница города продает баллисты по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Фидея

Школы Фидеи преподают гораздо больше, чем просто знания сверхъестественного — они знамениты тем, что отыскивают боевых магов. Каждый год школы выпускают много новых героев, и они предлагают свои услуги по приемлемой цене.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Хикам

Хикам служит морскими вратами Серебряных Городов. Здесь пришвартованы корабли многих народов, которые, несмотря на высокие налоги, желают посетить богатые рынки Серебряных Городов. Вырученные деньги идут прямиков в казну города, где распределяются по верфям страны, помогая поддерживать могучий флот магов.

» **Дешевый флот:** *Городская верфь предлагает корабли за полцены (500 золотых + 5 норм древесины)*

Шамс

Расположенный в пустыне Шамс часто называют "городом тысячи огней". Его стены и многочисленные башни сработаны из богатого кварцем гранита, а многие к тому же отполированы или покрыты серебром и золотом. Заклинания освещают город по ночам, и сияние слепит тех, кто пытается прицелиться по городу с большого расстояния.

» **Нападение -1, защита -1:** Штраф -1 ед. к нападению, -1 ед. к защите для атакующих

Юмн

Юмн — город азартных игроков, и многие приезжают сюда, чтобы испытать свою удачу. Традиционно каждый игрок кидает в старый каменный фонтан, стоящий у врат города, мелкую монету. Мало кто знает, что вместе с ней он отдает городу частицу своей удачи, которая используется защитниками в случае обороны.

» **Удача +1:** +1 ед. к удаче для обороняющихся

Язар

Жители Язара привычны к подземным толчкам. Их причина — оригинальный способ добычи руды: маги ежедневно устраивают подземное землетрясение, выносящее на поверхность пласты рудной породы.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Яфайя

Яфайя — это город, где, как говорят, ушел из жизни один из величайших волшебников древности Сар-Шаззара. В центре города стоит памятник, посвященный ему, и городские защитники сражаются, как дервиши, чтобы памятник не перешел в руки врага.

» **Боевой дух +1:** +1 ед. боевого духа для обороняющихся

Великая орда

Алаг-Толуй

В Алаг-Толуе живет самая старая шаманка орков. Ум у нее давно уж не тот, что в молодости, а память и того хуже, поэтому предсказания этой пророчицы мало кто принимает всерьез. А вот догадки, которые сыплются из нее, как зерно из прохудившегося мешка, у местных жителей пользуются большой популярностью, нередко получая самые немыслимые продолжения. Этих домыслов так много, что Алаг-Толуй является лучшим источником сплетен и слухов во всех землях.

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Алл-Даш

Орки Алл-Даша не верят в везение и, готовясь к обороне города от наступающих вражеских войск, никогда не надеются, что в минуту опасности удача сама протянет им руку. Понимая, что в гуще боя рассчитывать можно только на себя, они куют свою удачу сами.

» **Удача +1:** +1 ед. к удаче для обороняющихся

Алтан

Для воинов Алтана золото не представляет практически никакой ценности, ведь на него нельзя купить ни доблесть, ни славу в кровавых сражениях. Орки верят, что жажда обладания презренным металлом лишь помешает им храбро биться. Именно поэтому, отправляясь на войну, воины несут золото к шатру шамана: они надеются, что, отказавшись от него, станут еще смелее и задобрят духов. Вот почему в городской казне никогда не переводятся деньги.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Байшин-Гал

Стрелковые башни Байшин-Гала построены могучими циклопами. В свое время лучшие из них помогали городу возводить оборонительные укрепления. Грозные и ужасные существа с помощью своей чудовищной силы смогли сделать сооружения Байшин-Гала гораздо выше, чем где-либо еще. Благодаря удобным площадкам, хорошей видимости и уникальным лукам, которые циклопы подарили стрелкам, урон, наносимый врагу, воистину огромен.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Байяр

Каждый месяц в Байяре проходит знаменитая орочья ярмарка, на которую съезжаются торговцы со всей страны. Только здесь можно найти лучшие товары, продаваемые по самым низким в округе ценам.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Вачир

Стрелки Вачира намного проворнее и искуснее лучников других городов, в силу чего им требуется намного больше стрел, чем обычным представителям этой воинской профессии. Чтобы обеспечить лучников достаточным количеством стрел, местным кузницам города пришлось пожертвовать созданием баллист ради производства надежных тележек с боеприпасами.

» **Тележки с боеприпасами:** *Кузница города продает тележки с боеприпасами по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Дарла

Лекари Дарлы свято верят в то, что нет ничего ценнее жизни и сохранности воинов. Именно по этой причине в городе изготавливаются лучшие палатки первой помощи - правда, в ущерб баллистам, на создание которых уже не хватает ни времени, ни ресурсов.

» **Палатки первой помощи:** *Кузница города продает палатки первой помощи по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Зогсок

Не всякая катапульта справится со стенами Зогсока. Ведь их возводили лучшие каменщики, работавшие в союзе с самыми мудрыми старейшинами кланов. Огромные валуны, ставшие основой для кладки, были окроплены кровью врагов, а в раствор, связавший камни, были добавлены соки тайных степных трав. После этого ритуала Зогсок стал настоящей крепостью.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Кулан

Кулан окружает множество бурлящих ртутных озер. Алхимики всего мира считают это место священным и приходят сюда, чтобы взять немножечко волшебной ртути.

» **Добыча ртути:** *+2 меры ртути еженедельно (в первый день недели)*

Кутаг

Кутаг расположен в глухом уголке орочьих земель. Здесь, в бескрайних степях, продуваемых всеми ветрами, рождаются сильнейшие из кентавров. Их с радостью принимают в свои армии вожди всех кланов этого великого кочевого народа.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Ойгун

В Ойгуне хранится легендарный Ругай-камень. Древние руны, что высекли на его боках степные ветра, хранят в себе самые страшные заклятия орочьего народа. Многие юные шаманки стараются посетить Ойгун, чтобы прикоснуться к этому артефакту, прочесть старинные письмена и постигнуть мудрость, которую они хранят.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Осоль-Ай

Армии, атакующие Осоль-Ай, видят его высокие сооружения издалека. По мере приближения к этой твердыне они все больше и больше сомневаются в своей победе. Оборонительные сооружения города внушают страх ветеранам самых жестоких войн. Жители Осоль-Айя украсили его стены телами врагов и установили на башнях костяные трубы, в которых вечно завывает ветер, наводя на противников ужас.

» **Боевой дух -1:** Штраф -1 ед. к боевому духу для нападающих

Сагнах

Орки не выносят запаха серы, так как она слишком явственно напоминает им о ненавистных демонах. Поэтому основная добыча серы идет в холмах близ Сагнаха: ведь жители этого города славятся полным отсутствием обоняния, благодаря чему могут выдерживать серный смрад намного дольше остальных орков.

» **Добыча серы:** *+2 меры серы еженедельно (в первый день недели)*

Сараул

Сараул - древнейший город орков. Его основал сам Кунъяк, который когда-то вызволил свое племя из-под гнета и уничтожил вражеский флот с помощью Чаши Дождя. До сих пор герои верят, что дух Кунъяка витает над стенами Сараула, а тот, кто начнет свою службу в этом городе, станет великим воином.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Сарен-Орой

Немногие отваживаются осаждать Сарен-Орой. Ведь этот город стоит на голой каменной скале, а единственная тропа, что вьется по самому краю глубокой пропасти к его воротам, извилиста и узка. Быстро пробежать по ней не удавалось даже самым спорым лазутчикам, поэтому любой, решившие пройти этим путем, неминуемо попадает под меткие выстрелы стоящих на башнях лучников.

» **Нападение -2:** Штраф -2 ед. к нападению для атакующих

Сургаал

О древнем Сургаале орки слагают легенды, так как за его стенами живут лучшие боевые мастера, полностью постигшие искусство обращения с кистенем. Все они - герои кровопролитных сражений, потому у них есть чему поучиться молодым воинам. Сегодня в гарнизон Сургаала стремится попасть каждый орк, мечтающий достойно проявить себя на поле боя.

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Тимар

Некогда рудоносные жилы Тимара служили главным источником железа для всех оружейных мастеров народа орков. Но настало время, когда запасы руды истощились. Лучшие шаманки собрались в подземных штольнях, где целый месяц рисовали на стенах тайные кровавые руны и сожгли тысячи гоблинов, чтобы закончить огромное магическое полотно. В конце страшного ритуала земля вернула руду, причем в гораздо большем количестве, чем прежде.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Уалзак

Шаманы орков обходят Уалзак стороной - по слухам, где-то поблизости спрятан древний артефакт, который лишает колдунов магической силы. Именно поэтому в Уалзаке вольготно живется гоблинам: здесь куда меньше шанс угодить под жертвенный нож. Мелкие пакостники бурно размножаются и радуются жизни.

» **Наставник существ 1-го уровня:** *+2 к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Харак

Охранники гарнизона Харака известны своей подозрительностью к чужакам. За всю историю города ни один шпион не смог проникнуть за его стены. Ведь на воротах стоит могучий циклоп, который своим единственным глазом отмечает все недобрые помыслы иноземцев. Вера защитников Харака в то, что ни один из них не предаст своих соотечественников и не откроет ворота врагу во время осады, подпитывает их стойкость и отвагу в моменты самых опасных сражений.

» **Защита +1:** +1 ед. к защите для обороняющихся

Шагуй

Пустыни и степи не лучшее место для хорошего леса. Но Шагую повезло: он окружен огромной непролазной чащей, благодаря чему жители города никогда не испытывали недостатка в древесине. Говорят, что возле Шагуя деревья растут так хорошо потому, что под их корнями похоронено множество светлых эльфов, на свою беду попавших в плен к оркам.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Инферно

Ур-Алзевот

Когда демоны пришли, они пришли с силой, с припасами, на кораблях, построенных армиями бесправных рабов. Этому городу посчастливилось быть важным порталом с большой верфью. Теперь, когда силы вторжения прибыли, корабли были больше не нужны, и поэтому их быстро продали.

» **Дешевый флот:** *Городская верфь предлагает корабли за полцены (500 золотых + 5 норм древесины)*

Ур-Весфаал

Ур-Весфаал — это бывшая столица демонов, первая резиденция, а позднее и мавзолей предшественника Властелина. Когда Властелин убил его и убрал печать силы, Ур-Весфаал был медленно захвачен остатками конкурирующей армии — суккубами. Теперь это их город.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Ур-Врамин

Впервые въезжающий в Ур-Врамин обязательно обратит внимание на огромное ухо, украшающее врата города. Это символ города сплетников и информаторов. Ур-Врамин знаменит своей воровской гильдией, которая владеет самой достоверной информацией обо всем, что происходит на Асхане.

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Ур-Гиенна

Легенды демонов утверждают, что верхние уровни Бездны населены мстительными воплощениями Ургаша — духами огня, питающимися углем. Надсмотрщики демонов заботятся, чтобы их рабы все время работали, обеспечивая бездну углем, чтобы в кузницах обрабатывались тонны руды.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Ур-Гортол

Ур-Гортол был одной из крепостей Властелина, прежде чем последний был повержен и заключен в Шио. Однако город сохранил все умения и ремесла, развитые в той эпохе, постоянно выпуская превосходное снаряжение, когда-то делавшееся для любимого развлечения Властелина — охоты (преимущественно на двуногую дичь).

» **Тележки с боеприпасами:** *Кузница города продает тележки с боеприпасами по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Ур-Драск

Как и во всех городах демонов, индустрия Ур-Драска держится на спинах рабов. Здесь они добывают драгоценности в подземных озерах. Дополнительная добыча изумрудов обеспечена жизнями сотен рабов.

» **Добыча самоцветов:** *+2 меры самоцветов еженедельно (в первый день недели)*

Ур-Ишин

Ур-Ишин получил свое имя благодаря огненному озеру, у подножия которого он возник. Каждую неделю озеро выходит из берегов, принося вместе с пламенем бесов, которых демоны кормят углем и обучают. Благодаря этому город никогда не испытывает недостатка в бесах в рядах своих войск.

» **Наставник существ 1-го уровня:** *+2 к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Ур-Карг

По преданиям демонов Ур-Карг был тем самым местом, где Ургаш создал своего первого демона из раскаленного обсидиана. Поэтому город священен, а его защита поддерживается постоянным потоком фанатичных паломников, дающих ему дополнительные силы для обороны.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Ур-Корш

Эльфы, иногда к своему собственному огорчению, довольно щепетильны, когда слово дано и их честь под вопросом. Поэтому назло своей неодолимой неприязни они каждую неделю поставляют кристаллы демонам как часть выкупа, который они платят вот уже столетие.

» **Добыча кристаллов:** *+2 меры кристаллов еженедельно (в первый день недели)*

Ур-Курган

Все, что помнят основатели этого города, это то, что его уничтожили в ходе долгой и кровавой осады. Когда город был выстроен заново, вся ярость и отчаяние его защитников были вложены в его башни, которые теперь наносят дополнительный урон любому, кто осмеливается напасть.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Ур-Мангор

В центре города стоит монумент Мангору, демону-врачевателю, который был убит за свое участие в заговоре. Однако его наследие сильно, и его город — единственное место, где можно купить палатку первой помощи.

» **Палатки первой помощи:** *Кузница города продает палатки первой помощи по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Ур-Мелфас

В этом городе похоронен великий зодчий демонов, и поэтому город носит его имя. Его враги, памятуя о его искусстве, во время Войны Серого Альянса уничтожили его мастерскую и учеников. В результате никому из демонов не удалось построить стены, прочнее здешних.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Ур-Ниберджас

Ур-Ниберджас был крепостью Властелина, прежде чем последний был повержен и заключен в Шио. Однако город сохранил все умения и ремесла, развитые в той эпохе, постоянно выпуская превосходное снаряжение, когда-то делавшееся для любимого развлечения Властелина — охоты (преимущественно на двуногую дичь).

» **Тележки с боеприпасами:** *Кузница города продает тележки с боеприпасами по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Ур-Рааг

Говорят, что никто не ненавидит демона так, как другой демон. Ур-Рааг тому доказательство. Разъяренный военачальник демонов призвал орду архидьяволов и наложил проклятие, приносящее неудачу сопернику, управляющему городом. Это проклятие до сих пор витает над городом.

» **Удача -1:** Штраф -1 ед. к удаче для нападающих

Ур-Рио

Никто не хочет жить в Ур-Рио — городе, славящемся невыносимыми налогами и поборами, поэтому для демонов это место ссылки. Провинившиеся демоны отбывают здесь тяжелую повинность, отдавая все свои деньги в казну города, которая, в свою очередь, приносит Властелину дополнительный доход.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Ур-Сфаал

У демонов есть собственные способы развлекаться. В этом городе все продается и покупается. Это город дворцов и долговых ям, игорных домов и рынков. За время своего существования город не раз менял властителей — ведь многие стремятся заполучить его в свое распоряжение, чтобы сыграть на ценах.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Ур-Тарш

Даже на вкус демонов шум, запах и еда в Ур-Тарше ужасны. Закаленные в боях герои пытаются выбраться отсюда через день или два после прибытия, поэтому берут за свои услуги гораздо меньше обычной цены.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Ур-Тот

Ур-Тот — город рабов, денно и нощно добывающих драгоценности в подземных озерах. Дополнительная добыча изумрудов обеспечена жизнями сотен рабов, которые непрерывным потоком следуют в Ур-Тот с пограничных земель, постоянно подвергающихся набегам.

» **Добыча самоцветов:** *+2 меры самоцветов еженедельно (в первый день недели)*

Ур-Хинох

Знаменитый своей свирепостью демон Аз-Хинох подарил этому городу не только имя, но и громадные похоронные курганы, окружающие его. Эти отвратительные массовые захоронения, заполненные павшими врагами, и жуткая история их появления понижают боевой дух любых войск, осмелившихся напасть на Ур-Хинох.

» **Боевой дух -1:** Штраф -1 ед. к боевому духу для нападающих

Ур-Чардос

Ур-Чардос — кузница демонов. Этот город расположен в жерле вулкана, который служит горнилом для изготовления самых лучших доспехов и оружия. Облаченный в надежную броню и вооруженный лучшим оружием защитник Ур-Чардоса — серьезная угроза для нападающих.

» **Нападение +1, защита +1:** +1 ед. к нападению и +1 ед. к защите для обороняющихся

Ур-Шангор

С таким количеством рабов, необходимых для поддержания экономики города, имеющих столь высокую смертность, вопрос о том, что делать с останками, может стать проблемой. Однако не для этого города, так как громадные псарни для адских гончих и церберов, которыми славится Ур-Шангор, требуют большого количества пищи.

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Ур-Эстарот

Город находится далеко от источников природного пламени, поэтому жители скармливают в свои горны древесину из бесконечных повозок. Древесину собирают в других районах. Побочные продукты — пепел и древесный уголь — составляют дополнительный источник дохода, однако город известен именно грудами древесины.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Лесной Союз

Альтир

В центре Вечного леса возвышается Альтир — древняя гора. У ее подножия расположен город, главной задачей которого является обеспечение Ироллана рудой, необходимой для производства оружия. Несмотря на важность этого города, пребывание в нем эльфы негласно считают ссылкой.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Анфал

На площади Анфала стоит камень, вокруг которого город был заново отстроен после Войны Кровавой Луны. Во время осады камень упал с небес, сокрушив генерала демонов и его телохранителя, что привело захватчиков в замешательство, переросшее в бегство. При осаде каждый защитник Анфала считает своим долгом прикоснуться к этому камню, так как знает, что он приносит удачу.

» **Удача +1:** +1 ед. к удаче для обороняющихся

Вайнтил

Во время войны, произошедшей после Дня Слез Огня, Вайнтил выдержал длительную жестокую осаду. Возглавлял двухмесячную оборону эльф Эарол, который самоотверженно отказался от половины своего рациона. Чтя память своего великого предшественника, все герои, оказавшиеся в Вайнтиле, запрашивают за свои услуги меньшую сумму, чем обычно.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Винлад

Ежегодные соревнования лучников «Глаз Охотника» по многолетней сложившейся традиции проходят в Винладе. На них съезжаются лучшие стрелки со всего Ироллана. В результате город стал источником превосходнейших стрел, а кузницы Винлада, в нарушение всех традиций, работают исключительно ради обеспечения потребностей лучников.

» **Тележки с боеприпасами:** *Кузница города продает тележки с боеприпасами по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Винлэн

Цветочные поляны, окружающие Винлэн, служат местом проведения фестиваля Трех Лун. Поэтому феи, не мыслящие своей жизни без празднеств, объявили Винлэн своей столицей. Эльфы не возражали, справедливо рассудив, что огромное количество этих существ только укрепит город.

» **Наставник существ 1-го уровня:** *+2 к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Гиладэн

Еще совсем недавно Ироллан поддерживал союз с Империей Грифона, и именно этот город стал местом, где был сформирован Серый Альянс. В качестве одного из знаков дружбы инженеры Империи Грифона передали кузнецам Гиладэна секреты изготовления баллисты. Поэтому этот город остается одним из немногих поставщиков баллист во всем Ироллане.

» **Баллисты:** *Кузница города продает баллисты по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Дамлэд

Во время Войны Кровавой Луны между демонами и остальными народами Асхана Дамлэд стал местом, где героическими усилиями защитникам удалось выстоять против хорошо вооруженной демонической орды. Маги города наложили заклинание на оборонительные башни, которое наделяло осажденных боевой яростью. Благодаря башням эльфы удержали город, вынудив демонов искать себе другое место для поживы.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Дираэн

Дираэн — это город, которому посчастливилось иметь значительное количество военных лагерей и учебных частей. Разные войска армий Игг-Шайла всегда проходят через этот город или обучаются в нем. Найти в таких условиях искусного мечника не составляет труда.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Интиль

Интиль — это эльфийский город, который всегда симпатизирует своим темным братьям. Причина этой любви становится ясной, стоит лишь копнуть немного глубже. Как и у темных эльфов, в Интиле существует воровская гильдия, развернувшая широкую торговлю товарами, важными сведениями и секретами.

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Минсил

Место первого Круга Друидов Ироллана и деревья, которые формируют стены Минсила, уникальны. Эти стены уходят глубоко в землю, и древняя магия друидов неразрывно связывает их с самим Асханом. Стоит врагу разрушить стену — и лес приходит на выручку, восстанавливая поврежденный участок крепости.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Наргорад

Спустя десять лет после Войны Кровавой Луны эльфы вернулись на пепелище этого когда-то могучего города, уничтоженного демонами. Город был отстроен, получил новое имя и вместе с ним и новую задачу — добывать серу, необходимую эльфам для восстановления разрушенного королевства.

» **Добыча серы:** *+2 меры серы еженедельно (в первый день недели)*

Раэль

Многие годы эльфы хранили тайну этого города и его шахты с кристаллами, из которых они создавали великолепные драгоценности и предметы, дающие силу. Во время Войны Кровавой Луны тайна была раскрыта, однако выяснилось, что освоить искусство добычи и изготовления полезных вещей из кристаллов слишком сложно для всех, кроме эльфов. С тех пор шахты Раэля не таясь добывают кристаллы, столь необходимые эльфам в их магических артефактах и ритуалах.

» **Добыча кристаллов:** *+2 меры кристаллов еженедельно (в первый день недели)*

Сайрис Талла

Эльфы много и тяжело работали, чтобы в основанной после Дня Слез Огня новой столице, Сайрис Талле, воплотилась часть красоты уничтоженной старой.

» **Эльфийская столица:** +500 золотых в день, +2 ед. к боевому духу и удаче для обороняющихся

Силина

Силина — это город друидов, затерянный в чаще Ироллана. Здесь друиды разговаривают с лесом, впитывают его силу и мудрость. Некоторые из друидов становятся отшельниками и получают разрешение леса поселиться рядом с Силиной. В случае нужды они всегда готовы прийти на помощь.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Талирн

Талирн окружен огромными древними деревьями, которые по закону и согласно традициям запрещено срубать. Вместо этого горожане засаживают огромные поля молодыми саженцами, растят их и срубают, словно фермеры, которые жнут свою пшеницу.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Фаллтил

Эльфы не любят излишеств. Все, что превышает установленную много лет назад меру, продается в Фаллтиле, и продается дешевле, чем в других городах. Но часто пользоваться услугами рынка считается дурным тоном среди эльфов.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Фьерис

Даже внимательный глаз не всегда сможет заметить неподвижные фигуры эльфийских лучников, охраняющих Фьерис. Этот город, оберегает священную эльфийскую реликвию — саженец Бритигга, Древа Мира. Он столь почитаем эльфами, что на его защиту выделены дополнительные силы.

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Халлин

Название города по-эльфийски означает «герой». Здесь сильно потрепанный отряд воинов удерживал армию темных эльфов три дня во время пурги. Обычно над Халлином тихо и безветренно, но стоит врагу подойти к стенам этого города, ветер усиливается, и его порывы образуют торжественную и печальную мелодию, наполняющую сердца защитников уверенностью в победе.

» **Боевой дух +1:** +1 ед. боевого духа для обороняющихся

Шалайя

Хотя некоторые эльфы влюблены в океан, большая часть их знаний и умений посвящена сохранению лесов и гор. Их короли, понимающие важность флота для защиты и торговли, заботятся, чтобы корабли в Эриведе были дешевы, в надежде увлечь морем большее количество эльфов.

» **Дешевый флот:** *Городская верфь предлагает корабли за полцены (500 золотых + 5 норм древесины)*

Эглан

Путь к Эглану пролегает через узкую и длинную лощину. Когда враги проходят через нее, ярость лесов наполняет их разумы и утяжеляет шаги. Заклинание действует на всех, кроме самых стойких, а когда лощина заканчивается, захватчики становятся легкой жертвой для защитников Эглана.

» **Нападение -1, защита -1:** Штраф -1 ед. к нападению, -1 ед. к защите для атакующих

Эривел

Ценители и коллекционеры готовы хорошо заплатить за уникальные и прекрасные эльфийские вещи из дерева, кожи и кристаллов, которые делают талантливые ремесленники Эривела. Город также получает выгоду от торговли и сбора больших налогов с покупателей.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Лига Теней

Ванталост

На здешнем рынке зачастую не протолкнешься от наемников и солдат, которые ушли в увольнительную и теперь продают свои трофеи, чтобы заплатить за толику заслуженного отдыха и покоя. В итоге здесь самые низкие на Асхане цены на вещи.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Вирбет

Это один из немногих городов, уцелевших после захвата темными эльфами пещер и лабиринтов Игг-Шайла. Сделано это было сознательно, ведь Вирбет — город минотавров, и темные сохранили его, чтобы всегда иметь возможность пополнить свою армию его бывшими, теперь уже порабощенными хозяевами.

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Йешад

Темные эльфы часто являются членами воровской гильдии, и каждый из них владеет тайнами и чужими секретами. Йешад — это место, куда стекаются слухи и сплетни со всего Игг-Шайла, и если чернокнижнику необходимы достоверные сведения, он отправляется сюда.

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Колрис

Оборонительные башни города венчают волшебные звезды, которые наносят урон захватчикам. Происхождение этих звезд неизвестно, но профиль дракона на каждой из них подсказывает, что это дар черных драконов поклоняющимся им темным эльфам.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Миртин

Темные эльфы всегда испытывали острую нужду в ртути, пока один умный алхимик не научился выделять ее из подземного лишайника. Однако выяснилось, что для этого лучше всего подходит лишайник, что растет в окрестностях Миртина. С тех пор Миртин стал центром торговли ртутью.

» **Добыча ртути:** *+2 меры ртути еженедельно (в первый день недели)*

Ристирис

Ристирис — бывший город клана Суровых Сердец, чье название вызывает поток ругани из уст любого чернокнижника. Во время первой межклановой войны Суровые Сердца заключили союз с демонами, что и послужило причиной гибели города. Единственное, что напоминает о нем, — это баллисты, производству которых кузнецов Ристириса научили демоны.

» **Баллисты:** *Кузница города продает баллисты по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Сальгунсаль

Основа благополучия этого города достигается за счет сотен рабов. Плененные в войне или продавшиеся в рабство, они многочисленны и представляют собой понятливую, вышколенную, дешевую рабочую силу.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Свирстал

Область вокруг Свирстала напоминает одну бесплодную пустошь. Во время Войны Горького Пепла темные эльфийские чернокнижники высвободили могучую магию, которая содрала слой земли, случайно обнажив бессчетные рудные жилы. Сбор этой руды является основным занятием местных жителей.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Сейшнек

Мощные саурианские верховые ящеры, используемые кавалерией темных эльфов, уроженцы этих мест. Из-за их военной значимости через город постоянно проходит поток воинов, тренеров и купцов. В Сейшнеке никогда нет недостатка в дополнительных руках, даже в военное время.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Сорфал

Над этим городом тяготеет проклятие бывших владык, некромантов, лишающее удачи. Любой, кто приблизится к городу, становится его жертвой. Сломанная нога, утерянный кошель — самое малое, что может случиться с путником, пришедшим в город, а штурмующие город армии обречены на бесславное поражение.

» **Удача -1:** Штраф -1 ед. к удаче для нападающих

Талгат

Подземный холод и сырость — постоянные спутники жителей Талгата, города, отмеченного смертью. Он стал могилой для штурмующих войск во время Подгорной Войны, и любой, кто проходит возле стен, чувствует смертельный холод, сдавливающий его сердце.

» **Боевой дух -1:** Штраф -1 ед. к боевому духу для нападающих

Талмон

Сеть подземных лабиринтов, расположенная рядом с Талмоном, выходит на поверхность возле Ур-Тота — города демонов, известного своими запасами драгоценностей. Тайное проникновение в сокровищницу демонов стало частым упражнением для скрытных бойцов Игг-Шайла.

» **Добыча самоцветов:** *+2 меры самоцветов еженедельно (в первый день недели)*

Талоста

Выжженная равнина, окружающая стены Талосты, усеяна огненными камнями — следами былой битвы между темными эльфами и коренными обитателями Подземного мира. Огненные камни не утратили своей магической силы и наносят ощутимый вред всем, кто рискнет осадить город.

» **Нападение -1, защита -1:** Штраф -1 ед. к нападению, -1 ед. к защите для атакующих

Тилгатал

Стены Тилгатала окутывает плотный туман, отчего весь город кажется скрытым в грязно-серой дымке. Магическое происхождение этого тумана становится понятным после первого же выстрела катапульты: туман обволакивает ядро липкими отростками, и, когда оно долетит до стены, урон окажется незначительным.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Торост

Цель каждого темного бойца — подняться на серую Башню Отбора, стоящую в Торосте. Этот ритуал зародился в те времена, когда темные эльфы были единым народом. В башню поднимаются, чтобы доказать свою зрелость. Не всякому это удается: узкие винтовые лестницы снабжены хитрыми ловушками, духи мертвых охраняют ее этажи. Несмотря на смертельную опасность, множество ассасинов съезжаются сюда, чтобы бросить вызов своей судьбе.

» **Наставник существ 1-го уровня:** *+2 к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Тралзин

Секрет производства палатки первой помощи, казалось, был навсегда утерян после изгнания темных эльфов из Ироллана. Но мастерам города удалось восстановить утраченное искусство. Секрет ее производства хранится в тайне, и Тралзин — единственный город, где ее можно приобрести.

» **Палатки первой помощи:** *Кузница города продает палатки первой помощи по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Халад

Глубоко в катакомбах Халада ведьмы плетут сеть колдовства, призванную оградить жителей Подземного мира от их врагов. Это единственное, что объединяет враждующие кланы темных эльфов, и, стремясь быстрее достичь результата, чернокнижники отправляют в Халад своих ведьм.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Шамаль

Когда-нибудь темные эльфы покинут Подземелья, чтобы поселиться в месте, напоминающем покинутый ими Ироллан. В Шамале — одном из немногих портовых городов Подземного мира — цены на корабли очень низки, чтобы привлечь как можно больше эльфов на поиски новой родины.

» **Дешевый флот:** *Городская верфь предлагает корабли за полцены (500 золотых + 5 норм древесины)*

Шансиль

Хотя друидов нет среди темных эльфов, чернокнижники взяли немного семян со своей родины, когда их изгнали, и сегодня в Шансиле растут эльфийские леса. Деревья испускают свет и вырабатывают воздух. Основная составляющая благоденствия Шансиля — торговля лесом.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Ючайл

Удивительно, но этот сонный городок, обладающий прекрасной военной академией и боевыми аренами, находится далеко от тех земель, где обычно назревают конфликты. В результате герои стремятся испытать свою удачу где-нибудь еще и потому запрашивают за свои услуги меньшую сумму, чем герои других городов.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Некрополис

Аби-Либур

Здесь находится центр работорговли некромантов. Это единственный открытый всем остальным расам город нежити, и причина этому — постоянная потребность нежити в живых или их телах. Цены на рынках чрезвычайно низкие за счет разных отбросов, приходящих сюда издалека в поисках лучшей доли и попадающихся в сети некромантов.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Адад-Усур

Бывшая правительница Адад-Усура, некромант, помимо изучения искусства Богини-Паучихи очень любила на досуге конструировать машины. Когда к ней в двери неожиданно постучала война, а времени собрать легионы у нее не было, правительница применила свои навыки в конструировании машин, и город начал выпускать баллисты. Баллисты выпускаются и по сей день, и это единственное, что напоминает горожанам о некроманте.

» **Баллисты:** *Кузница города продает баллисты по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Адад-Шума

Сторожевые башни Адад-Шумы служат хранилищами мертвых тел. Чума и болезни, происходящие от этого, не могут повредить тем, кто уже мертв, по определению, зато способны нанести урон живым врагам.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Амиль-Ишкун

Легенда гласит, что в глубине горы Ишкун скрыты артефакты Богини-паука. Поэтому сотни верящих в это вгрызаются в недра, надеясь пробить себе сквозь толщу путь к артефактам толщу горы. Попутно они извлекают тонны руды. Самое интересное, что есть смельчаки, утверждающие, что слухи об артефактах исходят прямиком от торговцев рудой...

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Амми-Есху

История Амми-Ешу — это история постоянной борьбы с первозданными силами леса. Каждую ночь сотни мертвецов выходят к стенам города и уничтожают молодую поросль леса, стремящегося отвоевать себе место под солнцем. Днем Великий лес возвращает свои завоевания, и все повторяется вновь. Этот процесс докучает некромантам, но зато город хорошо обеспечен древесиной.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Амми-Седука

Определенно некроманты Амми-Садуки сделали ограбление могил своим хобби. Город расположен недалеко от Серебряных Городов, чья страсть к драгоценностям включает и богатое украшение мумий и гробов. Поэтому между колдунами, охраняющими свои мавзолеи, и ворами Амми-Садуки, разграбляющими гробницы, идет постоянная борьба. Часть воровских трофеев идет на «защиту» города.

» **Добыча самоцветов:** *+2 меры самоцветов еженедельно (в первый день недели)*

Апаль-Шипак

Апаль-Шипак один из самых древних городов даже по меркам некромантов. Время почти разрушило его крепостные стены, и подпустить к ним врага означает потерю города. Поэтому главная цель защитников — уничтожить противника еще на подступах. Для этой цели в Телуме и производится так много стрел.

» **Тележки с боеприпасами:** *Кузница города продает тележки с боеприпасами по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Апель-Син

Вампиры выбрали этот город в качестве столицы из-за длинных и глухих пещер под городом, которые они превратили в катакомбы. Желая защитить свои сундуки, а также свой покой, они готовы позаботиться о том, чтобы в местном гарнизоне всегда было несколько дополнительных отрядов.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Ашур-Гамиль

Пиратство — главное занятие обитателей Ашур-Гамиля, а «живой товар» — основной источник дохода. Работорговля настолько выгодна, что на верфях можно купить корабль за полцены, и все ради того, чтобы еще один корабль под черным флагом вышел в море и обеспечил городу богатство и процветание.

» **Дешевый флот:** *Городская верфь предлагает корабли за полцены (500 золотых + 5 норм древесины)*

Бель-Зири

Многие знатные герои сложили свои головы под стенами Списа. Штурмовать его теперь отваживаются только отчаянно храбрые воины. Некроманты любят пословицу "Удача благоволит смелым"; она неизменно веселит их, ведь в случае со Списом все ровно наоборот...

» **Удача -1:** Штраф -1 ед. к удаче для нападающих

Бель-Кудурри

Воровская гильдия Бель-Кудурри может писать книгу об ужасных условиях работы. Ворам приходится многократно проверять свои сведения, прежде чем они решатся предоставить их своим заказчикам, некромантам. Ошибка может оказаться очень, очень смертоносной...

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Иа-Дитана

Дорога, ведущая к Иа-Дитане, вымощена костями мертвых воинов, для которых этот путь оказался последним. И всякий живой, проходя по этой дороге, неизбежно вспомнит о смерти, что ждет его в конце пути...

» **Боевой дух -1:** Штраф -1 ед. к боевому духу для нападающих

Ириба-Ишкун

Ириба-Ишкун — город-музей, в котором собраны забальзамированные тела великих героев прошлого. Посещение города не проходит даром, и даже бывалые и опытные герои, впечатленные подвигами своих предшественников, запрашивают за свои услуги меньшую сумму, чем обычно.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Набу-Шама

Путешественникам советуют держаться от этого города как можно дальше, так как проклятие, наложенное на него, превращает любого заснувшего в нем в нежить. Удивительно, что городской совет построил стены прямо на дороге, а гостеприимные трактиры подают крепкие хмельные напитки по очень низким ценам...

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Некоррум

Некоррум стал одним из многих городов, который пал жертвой жуткого пламени, когда некроманты проиграли войну магам. Духи множества мертвых некромантов охраняют эти руины, а призрачная форма некроманта гораздо опаснее, нежели обычная нежить...

» **Нападение -2, защита -2:** Штраф -2 ед. к нападению, -2 ед. к защите для атакующих

Нергал-Шам

Вокруг все еще множество людей, которые жаждут стать бессмертными и готовы заплатить за это серьезную цену. В месте, где некроманты предлагают жизнь после смерти, таким глупцам очень рады. Деньги, заплаченные «дальновидными клиентами», поступают прямиком в городскую казну.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Нинурта-Юсур

Пещеры Нинурта-Юсуры — самое богатое месторождение кристаллов во всем Асхане. Но только нежить, которой не страшны ни огненные озера, ни могильный холод, ни ядовитые пауки, осмеливается спускаться в эти подземелья за кристаллами, служащими основой экономики города.

» **Добыча кристаллов:** *+2 меры кристаллов еженедельно (в первый день недели)*

Нэдин-Захир

История Нэдин-Захира — это история постоянной борьбы с первозданными силами леса. Каждую ночь сотни мертвецов выходят к стенам города и уничтожают молодую поросль леса, стремящегося отвоевать себе место под солнцем. Днем Великий лес возвращает свои завоевания, и все повторяется вновь. Этот процесс докучает некромантам, но зато город хорошо обеспечен древесиной.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Нэдин-Эшар

Все враги некромантов согласны, что взгляд последних на Асху как на Богиню-паука порочен и слишком подчеркивает единственный аспект — смерть — как цикл, которым управляет Асха. Однако в Нэдин-Эшаре, как они утверждают, есть артефакт самой Богини-паука. И порочный город или нет, его очень тяжело покорить.

» **Нападение +1, защита +1:** +1 ед. к нападению и +1 ед. к защите для обороняющихся

Суму-Иркин

Стены Суму-Иркина на первый взгляд не представляют серьезного препятствия для осадных машин. Но это впечатление обманчиво, в чем уже смогли убедиться те, кто рискнул бросить городу вызов — ядра катапульт причиняют мало вреда могильным плитам, из которых и сложена крепостная стена.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Шагаракти

До Войны Сломанного Посоха здесь высился величественный город — один из первых, основанных магами. За свою историю город пережил много войн и в конечном итоге был разрушен, однако победившие некроманты отстроили город из руин. Теперь они разоряют древние могилы, чтобы пополнить армии нежити.

» **Наставник существ 1-го уровня:** *+2 к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Энлил-Садуга

В отчаянные времена люди принимают отчаянные решения. Во время чумы многие зараженные пришли в Энлил-Садугу, надеясь на жизнь после неминуемой смерти. Тела этих несчастных до сих пор являются источником военной мощи Шума-Ишкуны.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Орден Порядка

Брукшир

Брукшир, основанный королем Николасом, сразу привлек к себе внимание героев, надеющихся получить приглашение на службу и покрыть себя славой на полях сражений.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Бэйворт

Бэйворт — город моря и странствий. Здесь расположены лучшие верфи Империи Грифона, а конкуренция между кораблестроителями настолько велика, что в этом городе любой корабль стоит дешевле, чем где-либо.

» **Дешевый флот:** *Городская верфь предлагает корабли за полцены (500 золотых + 5 норм древесины)*

Бэйли

Когда-то этот город представлял собой лишь кучу шатров возле пары караванных путей и реки. С течением времени город рос, превращаясь в преуспевающий торговый центр. Сегодня в Бэйли можно найти все что угодно и по весьма разумной цене.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Виджел

Виджел окружает множество могильных курганов. Здесь захоронены знаменитые воины и герои Империи Сокола. Изображения их оружия и гобелены, запечатлевшие их подвиг, украшают здания города. Каждый житель, отправляющийся на войну, старается быть столь же храбрым и снискать такую же славу, как и эти герои.

» **Боевой дух +1:** +1 ед. боевого духа для обороняющихся

Гленхейм

Многие люди удивляются, почему Гленхейм всегда выводит на поле больше сыновей. И пока большинство местных жителей в ответ на этот вопрос пожимают плечами, несколько древних старух могут украдкой кивнуть в сторону реки, где скрыт старый храм богини плодородия.

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Грейстоун

Грейстоун получил свое название от огромных серых камней, разбросанных вокруг города. Эти камни знамениты тем, что при обработке дают значительно больше руды, чем простая горная порода, и добыча этих камней — главная задача жителей Грейстоуна.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Грифонхил

Тот факт, что символом Грифонхилла является грифон, не вызывает удивления. Кроме того, этот город расположен среди холмов, на которых величественные создания охотятся, вьют гнезда и размножаются. Почти каждый житель города вовлечен в их поимку, обучение или разведение.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Грифонхилл

Тот факт, что символом Грифонхилла является грифон, не вызывает удивления. Кроме того, этот город расположен среди холмов, на которых величественные создания охотятся, вьют гнезда и размножаются. Почти каждый житель города вовлечен в их поимку, обучение или разведение.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Длинные Луки

С момента своего основания Длинные Луки полюбились охотникам, использовавшим этот город в качестве базы, где они могли передохнуть, продать добычу и пополнить запас стрел. Шло время, и сейчас Длинные Луки считаются столицей лучников, представляя собой идеальное место, где можно получить оружие, припасы, советы и качественные чучела.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Замковые Врата

Главной задачей, которую ставили перед собой строители Замковых Врат, было возведение мощной городской стены, способной выдержать любую осаду. Бурная история Замковых Врат часто демонстрировала, что строители с честью выполнили поставленную задачу.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Зубец

С момента своего основания Зубец полюбился охотникам, использовавшим его в качестве базы, где они могли передохнуть, продать добычу и пополнить запас стрел. Шло время, и сейчас Зубец представляет собой идеальное место, где можно получить оружие, припасы, советы и качественные чучела.

» **Наставник существ 2-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Клык

Затерянный в глуши лесов, Клык очень быстро стал пристанищем для любителей легкой наживы. Немногим ведомы тайные тропы, ведущие в город, но если кому-то удастся отыскать Клык, он будет щедро вознагражден самыми последними сплетнями и секретами.

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Лесной

Хранилище ресурсов Лесного — это подарок эльфов Ироллана людям в память о соглашении «Лес и Замок». Теперь этот огромный лес, благословленный эльфами, дает в два раза больше древесины жителям Лесного, чем обычный лес.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Меллисвиль

В лесных чащах, окружающих Меллисвиль, растут чудодейственные травы, из которых городские лекари готовят лечебные бальзамы и эликсиры. Горожане настолько поднаторели в травничестве, что объявили свой город столицей лекарей.

» **Палатки первой помощи:** *Кузница города продает палатки первой помощи по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Миллфилд

Мельничный край — так называют в Империи окрестности Миллфилда, который испокон веков служил основным поставщиком хлеба для всей страны. Крестьяне с большой охотой селятся в Миллфилде, где у них всегда есть работа.

» **Наставник существ 1-го уровня:** *+2 к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Новострожинск

Новострожинск был основан Изабель в качестве центра обучения местного ополчения. И он сразу привлек к себе внимание героев, надеющихся поступить на службу Империи Грифона.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Палспрингс

Долгие годы люди думали, что злые духи отравили долину на дальней стороне Палспрингса. Но все оказалось гораздо проще — проезжий алхимик обнаружил необычно высокую концентрацию ртути в скалах и ручьях.

» **Добыча ртути:** *+2 меры ртути еженедельно (в первый день недели)*

Пепел

Многие обходят Пепел стороной, считая, что этот город проклят демонами. Причиной тому является запах огромного количества расположенных в окрестностях серных озер, чье содержимое служит основным источником дохода для горожан.

» **Добыча серы:** *+2 меры серы еженедельно (в первый день недели)*

Северный Крест

Предприимчивые правители города воспользовались тем, что их город расположен на пересечении торговых путей, и установили небольшой налог на право проезда. В результате в казну города постоянно прибывают деньги.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Стужвиль

По слухам, если ты живешь в Стужвиле и пьешь воду из местных источников, это дарует тебе удачу. И хотя часто этому поверью не придают значения, игроки в кости ведут себя очень осторожно, когда играют с кем-либо из Стужвиля.

» **Удача +1:** +1 ед. к удаче для обороняющихся

Уотервэй

Морские пути из Уотервэя расходятся по всему Асхану. В городе, несмотря на неодобрение Инквизиции, даже существует святилище Шалассы, драконицы Воды, а найти в местных доках готовый к отправлению корабль - дело пары часов.

» **Дешевый флот:** *Городская верфь предлагает корабли за полцены (500 золотых + 5 норм древесины)*

Шеллер

Жители Шеллера снискали славу в одном ремесле. Их мастерство в выплавке и литье металлов в конце концов позволило им добиться значительных успехов в изготовлении всех видов боеприпасов.

» **Тележки с боеприпасами:** *Кузница города продает тележки с боеприпасами по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Шип

Говорят, что городская стража Шипа до сих пор продолжает поклоняться Сипату. Дракон Воздуха благословляет стрелы охранников города и они, затаившись в защитных башнях, наносят крайне ощутимый урон войскам противника.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Штормград

Штормград находится в узком ущелье, насквозь продуваемом ветрами, а его фортификации расположены таким образом, что городской гарнизон оказывается под защитой ветра, относящего в сторону стрелы врага и атакующего противника ураганными порывами, сбивающими с ног.

» **Нападение +1, защита +1:** +1 ед. к нападению и +1 ед. к защите для обороняющихся

Ясень

Когда-то этот город представлял собой лишь кучу шатров возле пары караванных путей и реки. С течением времени город рос, превращаясь в преуспевающий торговый центр. Сегодня в Ясене можно найти все что угодно и по весьма разумной цене.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Северные Кланы

Айсгерд

Стены Айсгерда - величественные скалы, покрытые многовековым слоем льда. Некогда здешний край послужил убежищем мятежным гномам, и немало воинов пало у его неприступных бастионов. И хотя бунтовщиков, оставшихся без пищи и припасов, вынудили в конце концов сложить оружие, стены выстояли. Ценя сию мощь, король Толгар приказал возвести здесь город, получивший название Айсгерд.

» **Прочные стены:** Замковые стены сложнее уничтожить
Каждое защитное сооружение (стены, башни и ворота) прочнее на 50 ед. жизни

Асбранд

Удача сопутствует жителям Асбранда как в мирных делах, так и во время войны. Причиной тому магическое копье — гордость и главное сокровище города. Согласно легенде, руны, украшающие древнее лезвие, — следы дыхания самого Арката, вручившего меч первому гному и обещавшего горному племени свою защиту и покровительство во всех начинаниях.

» **Удача +1:** +1 ед. к удаче для обороняющихся

Бьорнгейр

Бьорнгейр расположен в глухом уголке королевства гномов. В этом диком и безлюдном краю разводят они свирепых медведей, используя оных для верховой езды. Так что в здешнем гарнизоне всегда в достатке и могучих зверей, и умелых всадников.

» **Наставник существ 3-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 3-го уровня*

Вемсдал

Первая столица гномьего королевства, Вемсдал, подвергся осаде в годы межклановых распрей. Война, унесшая жизни многих прославленных воинов, закончилась грандиозным турниром, победитель коего и стал основателем нынешней королевской династии. После состязания он покинул город и основал новую столицу, однако Вемсдал и по сей день остается местом паломничества отважных героев. Согласно легенде, гном, начавший свою службу в Вемсдале, способен достичь в своей карьере поистине небывалых высот.

» **Рынок героев:** *Найм героев обходится на 10% дешевле*

Гермир

Окрестности Гермира - единственное место, где еще живут древние исполины — мамонты. Героям они служат в качестве ездовых животных, хотя хорошо обученный мамонт обходится очень дорого. Так что сокровищница Гермира регулярно пополняется золотом, поступающим от продажи этих благородных ископаемых.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Гунмунд

Воронье — главная напасть Гунмунда. Каждый год стаи этих кошмарных созданий слетаются к городу, и каждый год все население Гунмунда выходит на улицы на битву с птицами. В ход идет все, что может быть использовано в качестве оружия, гунмундские же кузнецы даже освоили массовое производство тележек с боеприпасами — и все ради того, чтобы горожанам было чем истреблять непрошенных гостей.

» **Тележки с боеприпасами:** *Кузница города продает тележки с боеприпасами по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Джарвег

«Дикие», «жестокие», «бесчеловечные» - так часто описывают кровавые состязания, проводимые в городе Джарвег. Но, несмотря на это, они по-прежнему не теряют своей популярности. Здесь проводятся звериные бои - в схватках участвуют самые разные животные, от собак до медведей и йети. Ставки на этих боях приносят немалый доход. И пусть у кого-то запятнанный кровью снег арены вызывает лишь омерзение, нескончаемый поток азартных игроков и зрителей - лучшая гарантия того, что городская казна никогда не опустеет.

» **Горы золота:** *+250 золота к ежедневному доходу*

Кнудд

Мало, кому известно, что Кнудд - столица воров гномьего королевства. И хоть вообще-то гномы презирают воровское ремесло, равно как и всякое мошенничество, полагая его унизительным и бесчестным, однако при этом они весьма прагматичны и всегда готовы воспользоваться услугами воровской гильдии. Но... только тайно. Кнудд — то самое место, где можно получить сведения обо всем, что творится в Каменных Залах.

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Колвард

У свирепых и дорожащих своей честью гномов всегда были в чести кулачные бои, однако многочисленные пропасти, окружающие Колвард, не всегда позволяют сойтись с противником лицом к лицу. Со времен основания города его защитники полагались более на метательное оружие, нежели на грубую силу. Так что именно здесь королевская служба нанимает своих лучших метателей копий и дротиков, ну а в самом городе никогда не бывает недостатка в бойцах, готовых продолжить местную воинскую традицию.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Льетольф

Обычай содержать белых волков на правах домашних любимцев возник в Льетольфе много сотен лет назад, но жители других городов долгое время не могли взять в толк, зачем же их сородичам понадобились эти свирепые хищники. Все встало на свои места, когда в королевстве гномов разразилась гражданская война. Когда Льетольф был осажден, питомцы пришли на помощь своим покровителям. Вой хищников был столь ужасен, что обратил вспять армию нападавших.

» **Боевой дух -1:** Штраф -1 ед. к боевому духу для нападающих

Мерасгард

Гномы ценят самоцветы не меньше, чем драгоценные металлы. Ни одному народу из живущих на лике Асхана не ведомо столько всего о добыче и огранке драгоценных камней, как гномам, а из всех городов в Каменных Залах больше всего об этом знают в Мерасгарде. И здесь, благодаря богатым месторождениям и развитой сети шахт, самоцветы встречаются в изобилии.

» **Добыча самоцветов:** *+2 меры самоцветов еженедельно (в первый день недели)*

Онгейр

Издревле в Онгейре разводили и обучали Огненных драконов. В пору Подгорной войны город оказался на грани катастрофы - ассасины темных эльфов перебили стражу и дрессировщиков, выпустив чудовищ на свободу. Драконы покинули город, но удивительней всего был тот факт, что, улетая, они не ранили ни одного гнома. Со стороны было похоже, что городу просто очень сильно повезло. И это обстоятельство приобрело настолько широкую известность, что азартные игроки со всего мира теперь считают жителей Онгейра прирожденными везунчиками.

» **Удача +1:** +1 ед. к удаче для обороняющихся

Рунгерд

Среди гномов ходит легенда о Золотой горе, сокрытой посреди дикого Северного леса. И жители Рунгерда, возвышающегося посреди этой жуткой чащи, твердо уверены, что эта заветная гора должна быть где-то неподалеку. Уже не одно поколение гномов отвоевывает у леса пядь за пядью, прокладывая путь к сокровищу. Впрочем, золота они пока так и не нашли, зато древесины в хранилищах Рунгерда всегда более чем достаточно.

» **Снабжение древесиной:** *Склад дает дополнительно +1 меру древесины ежедневно*

Сведлунд

Руда, самоцветы, оружие - всего этого в достатке в Сведлунде. Из-за трудной и опасной дороги сюда редко заходили караваны других народов, но этот город - важнейший узел подземных торговых путей гномов. Так что правящий в городе клан впоследствии взял дело в свои руки и обеспечил порядок на дорогах, должное качество обслуживания путешественников, также сохранил низкие налоги. Ныне Сведлунд, борющийся за звание богатейшего города Каменных Чертогов, предлагает любой товар по самым выгодным для покупателя ценам.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Скельд

Ворота Скельда напоминают щит защитника гор, они - памятник мужеству воинов гномьего королевства. Во время войны с темными эльфами гарнизон Скельда состоял только из этого рода войск, но их оказалось достаточно, чтобы остановить нашествие слуг Теней. Сотни воинов нерушимым щитом встали у ворот города и не пустили атакующих за крепостные стены.

» **Наставник существ 1-го уровня: *+3*** *к еженедельному приросту существ 1-го уровня*

Стэйнарр

Гномы известны как существа запасливые и даже в известном смысле прижимистые. Огромные залежи руды позволили жителям Стэйнарра тайно проворачивать на рудных рынках кое-какие делишки, в результате чего у некоторых местных купцов скопились огромные богатства. Однако через какое-то время обман открылся, спрятанная руда была изъята в пользу короны. За Стэйнарром же навеки была закреплена повинность добычи дополнительного количества руды в качестве штрафа за содеянное его жителями.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Тор Хралл

Этот город — врата гномьего королевства и центр торговли со всеми, кто желает вести дела с жителями Каменных Залов. Цены здесь не настолько высоки, чтобы кому-нибудь приходило в голову возмущаться установленной монополией.

» **Лучший рынок:** *Рынок города обменивает ресурсы по лучшему курсу (этот рынок считается за два обычных рынка)*

Торбьорн

Замерзший водопад Торбьорна - поистине прекрасное и завораживающее зрелище. Столб навеки застывшей воды уносится ввысь, сияя в лучах солнца, и вершина его теряется среди облаков. Множество гномов съезжается в Торбьорн полюбоваться на это чудо природы. Но мало кто знает, что сей водопад является еще и источником богатства жителей города: в толще горы, сокрытой от постороннего взгляда ледяной колонной, высится водопад-двойник, но только не лед составляет его, а прекраснейшие кристаллы.

» **Добыча кристаллов:** *+2 меры кристаллов еженедельно (в первый день недели)*

Торгерд

Жители Торгерда известны как самые неприветливые и скрытные среди гномов. Чтобы попасть в город, чужаку необходимо пройти через множество проверок, но, даже очутившись за крепостными стенами, он не может быть уверен в том, что за ним не следят немало внимательных глаз. Что скрывают жители Торгерда — неизвестно, зато известно, что этот город ни разу не покорялся врагу, а защитники его во время осады стоят подобно вечным скалам, разрушить которые способно лишь само Время.

» **Защита +2:** +2 ед. к защите для обороняющихся

Ульфсон

Стрелковые башни Ульфсона украшает причудливая вязь магических рун, нанесенных на камни жрецами. Благословленные силой Арката и питаемые перегретым воздухом, поднимающимся из вентиляционных шахт, ведущих в глубь породы, где клокочет под городом раскаленная лава, они способны вести по врагу на удивление меткий и опустошительный огонь.

» **Массивные башни:** Стреляющие башни наносят противнику больший урон
Защитные башни наносят на 25% больше урона

Фрейварр

Воины, посвятившие себя овладению искусством обращения с тяжелым боевым копьем, составляют ударную силу гномьего войска. Также они славятся и своим чрезмерным пристрастием к ячменному пиву. А поскольку Фрейварр — город, знаменитый своими пивоварнями, то неудивительно, что его гарнизон может похвастаться большим количеством копейщиков, нежели любой другой.

» **Наставник существ 2-го уровня: *+2*** *к еженедельному приросту существ 2-го уровня*

Фростфред

Засыпанный снегами Фростфред расположен в месте, насквозь продуваемом свирепыми ветрами. Немногие из гномов способны выжить на этом лютом морозе, чего уж говорить о врагах, дерзнувших попытаться захватить этот город. Лишь уроженцы Фростфреда способны уверенно держать оружие, стоя под пронизывающим ветром, по пояс в снегу, - любого другого в таких условиях ждет медленная и неминуемая гибель.

» **Нападение -2:** Штраф -2 ед. к нападению для атакующих

Фьорр

Легенды, мифы и поверья нередко не проясняют дело, а лишь запутывают его. Но в этом случае никто не спорит со словами жрецов: сам Аркат, бог-покровитель гномов, сошел однажды на гору, где ныне стоит Фьорр. С тех пор гномы чтут память о снизошедшей благодати, ибо шахты под склонами, которых некогда коснулись когти Арката, и поныне изобилуют ценной рудой.

» **Снабжение рудой:** *Склад дает дополнительно +1 меру руды ежедневно*

Хиркольф

Хиркольф — город, где воины, стремящиеся стать берсерками, проходят свое последнее испытание. У стен города расположены Скалы Ярости — череда громадных камней. Лишь тот, кто расколет один из них голыми руками, получает право именоваться берсерком. Не все проходят это испытание, однако поток смельчаков, стремящихся заслужить почетный титул, не иссякает, так что город никогда не испытывает проблем с наймом воинов.

» **Наставник существ 4-го уровня:** *+1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня*

Хринг

Главная ценность Хринга - жизнь его обитателей. В ходе войны с темными эльфами практически все население города было истреблено, и с тех пор жизнь каждого здесь ценится дороже золота. Именно поэтому местные кузнецы - признанные мастера в изготовлении палаток первой помощи, и Хринг - именно то место, где их можно приобрести по самой выгодной цене.

» **Палатки первой помощи:** *Кузница города продает палатки первой помощи по обычной (не тройной) цене. Родной для города тип машин продается также по обычной цене.*

Хроттар

Пылавшие много сотен лет назад клановые междоусобицы опустошили некогда многолюдный Хроттар. Когда последние жители уже почти было собрались покинуть свой город, сотряслись близлежащие горы, обнажив богатые жилы драгоценных камней. И вскоре потянулись в обратную сторону переселенцы, ибо ничто не ценится у гномов дороже хороших самоцветов. В недолгом времени рудники Хроттара вновь обрели известность, а камни оттуда и по сей день во всем Асхане ценятся превыше других. Город сей есть один из предметов гордости Гримхейма и наиглавнейший источник его доходов.

» **Добыча самоцветов:** *+2 меры самоцветов еженедельно (в первый день недели)*

Эйрик

Вольный дух Эйрика привлекает воров и мошенников не только со всего Гримхейма, но и даже из-за его пределов. Лукавые гномы наладили с воровской гильдией взаимовыгодное сотрудничество: они предоставляют ворам убежище, а те, в свою очередь, делятся с ними информацией. Но горе тому, кто переступит кажущиеся зыбкими границы дозволенного: живо окажется наглец на рудниках, а уж там всегда найдется местечко для дармовой рабочей силы.

» **Информационный центр:** *Городская гильдия воров предоставляет больше информации (как две обычные гильдии)*

Типы и эффекты местностей

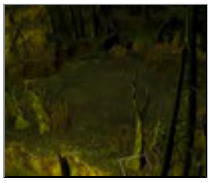
На "родном" ландшафте:

» герои не получают штраф за пересеченную местность, независимо от того, какие существа у них в армии (см стр.320),
» существа получают +1 к "Нападению" и +1 к "Защите" в бою.

Трава

Нормальная скорость передвижения.

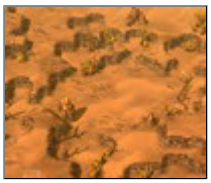
» **"Родная" для:** Орден Порядка, Лесной Союз
» **Элементали:** Воздух, Земля



Земля

Замедляет передвижение на 20% (каждый шаг на 25% больше).

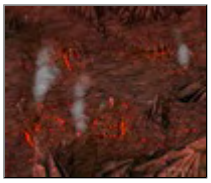
» **"Родная" для:** Некрополис
» **Элементали:** Вода, Земля



Песок

Замедляет передвижение на 33% (каждый шаг на 50% больше).

» **"Родная" для:** Академия Волшебства
» **Элементали:** Огонь, Воздух



Лава

Замедляет передвижение на 20% (каждый шаг на 25% больше).

» **"Родная" для:** Инферно
» **Элементали:** Огонь, Земля

Снег

Замедляет передвижение на 33% (каждый шаг стоит на 50% больше).

» **"Родная" для:** Северные Кланы
» **Элементали:** Вода, Воздух

Тайга

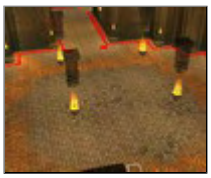
Замедляет передвижение на 20% (каждый шаг на 25% больше).

» **"Родная" для:** Великая орда
» **Элементали:** Воздух, Земля

Подземелье

Замедляет передвижение на 20% (каждый шаг на 25% больше).

» **"Родная" для:** Лига Теней
» **Элементали:** Земля, Вода



Подземелье гномов

Обычная скорость передвижения.

» **"Родная" для:** Северные Кланы
» **Элементали:** Огонь, Земля

Вода

» **Элементали:** Вода, Воздух

Дорога (любая)

Ускоряет передвижение на 33% (каждый шаг на 25% меньше).

Объекты на карте

Арена

Единовременно добавляет +2 ед. к «Нападению» или «Защите» героя.

Бакен

Поднимает боевой дух перед грядущим сражением.

Дает +1 к Боевому духу.

Башня Марлетто

Единовременно добавляет +1 к «Защите» героя

Башня астролога

Астролог, наблюдающий за движением небесных тел, способен предсказывать будущее. Он может сказать, какова будет следующая неделя, и даже изменить ее природу - но не бесплатно.

Библиотека заклинаний

Если нет таких заклинаний, чтобы можно было создать золото или иные ценности из ничего, то почему бы не торговать самой магией? Любой герой может обменять здесь ресурсы на заклинания 4-го и 5-го кругов.

Библиотека просвещения

Цитадель просвещения в землях хаоса. «Знание» и «Колдовство» могут быть увеличены на +2, если герой достиг 10-го уровня.

Боевая академия

В боевой академии, построенной и управляемой людьми, обучаются крепкие, сильные воины. Здесь можно повысить «Нападение» или «Защиту» героя на +1.

Верфь

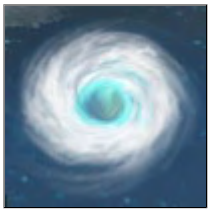
Строит корабли для путешествий по морю.

Корабли стоят 1000 золота и 10 дерева (так же, как и в городских постройках «Верфь»).

Ветряная мельница

Раз в неделю снабжает небольшим количеством случайных ресурсов.

Дает 3-6 единиц случайного ресурса (за исключением дерева).



Водоворот

Переносит корабль в другой водоворот далеко отсюда.

Подробности см. стр.343.

Водяная мельница

Раз в неделю снабжает небольшим количеством золота.

Дает 500 золота на первой неделе, и 1000 – во все остальные.

Волшебный колодец

Полностью восполняет запас маны героя.

Герой может использовать «Волшебный колодец» только 1 раз в день.

Волшебный ручей

Раз в неделю удваивает максимальный запас маны героя.

Воровское логово

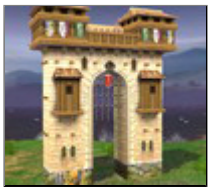
Предоставляет сведения о местных делах.

Вход в подземный мир

Переносит героя в подземный мир.

Выход из подземного мира

Переносит героя на поверхность.



Гарнизон

Эта дорога охраняется.

Двухсторонний портал

Переносит героя к другому двухстороннему порталу.

Дольмен знания

Единовременно добавляет +1000 единиц опыта герою

Жертвенный алтарь

Это таинственное место, где герои могут обрести просвещение благодаря неведомым силам, если готовы принести в жертву существ или артефакты - в зависимости от своей принадлежности.

Застава

Эта дорога охраняется.

Идол удачи

Повышает удачу или боевой дух героя (а если повезет, то и оба параметра сразу) перед следующим сражением.

Дает +1 к Удаче в 1/3/5 дни недели, +1 к Боевому духу в 2/4/6 дни недели, и то и другое - в 7-й день.

Источник вечной молодости

Поднимает боевой дух перед следующим сражением и увеличивает дальность передвижения героя.

Дает +400 к очкам движения и +1 к Боевому духу.

Картограф

Старый картограф, в прошлом знаменитый путешественник, продает свои карты.

Картограф

Старый картограф, в прошлом знаменитый путешественник, продает свои карты.

Конюшни

До конца недели позволяет герою путешествовать дальше, чем обычно.

Дает +600 дополнительных очков движения каждый день до конца текущей недели.

Кристалл откровения

Единовременно добавляет +1 к «Знанию» героя.

Круг фей

Делает исход грядущего сражения удачнее.

Дает +1 к Удаче.

Лавка артефактов

Контрабандисты из этого фургона предлагают артефакты по хорошей цене.

Набор продаваемых артефактов обновляется в первый день каждого месяца.

Лагерь наемников

Единовременно добавляет +1 к «Нападению» героя.

Мастерская боевых машин

Позволяет герою приобретать боевые машины.

Маяк

Увеличивает дальность передвижения всех путешествующих морем героев игрока, который владеет маяком.

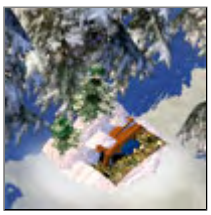
Каждый «Маяк», которым владеет игрок, дает +500 очков движения при передвижении по морю.

Ментор

Этот древний маг выглядит так, словно овладел абсолютным мастерством в обращении с разумом и духом. Он готов поделиться своим знанием со всяким, кто желает оплатить его изыскания. Здесь любой герой может полностью сменить все умения и способности, полученные им прежде.

Могила воина

Древняя могила могучего героя, павшего в эпической битве, которая произошла на этом самом месте много лет назад. Можно вскрыть гроб в поиске артефактов, но такое безнравственное действие понизит «Боевой дух» на -3.



Навес

Содержит небольшое количество ресурсов.

Оазис

Поднимает боевой дух перед грядущим сражением и увеличивает дальность передвижения героя.

Дает +800 очков движения и +1 к Боевому духу.

Обелиск

Содержит часть карты, ведущей к Слезе Асхи.

Обсерватория красного дерева

Показывает окружающие территории

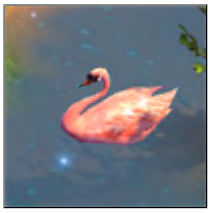
Открывает область с радиусом 30 клеток.

Односторонний портал (вход)

Переносит героя к другому одностороннему порталу

Односторонний портал (выход)

Выход из удаленного одностороннего портала



Озеро алого лебедя

Повышает удачу героя перед грядущим сражением, но забирает все оставшиеся единицы перемещения.

Дает +2 к Удаче.

Око мага

Показывает близлежащие земли тому, кто посетит хижину мага.

Планетарий

Единовременно добавляет +1 к «Колдовству» героя.

Повозка

Содержит небольшое количество ресурсов или случайных артефактов.

Развалины города Инферно

Развалины адского города, уничтоженного огнем и мечом

У этого здания пока нет каких-либо особенностей.

Разорванный флаг

Повышает удачу и боевой дух перед грядущим сражением и увеличивает дальность передвижения героя.

Дает +400 очков движения, +1 к Боевому духу и +1 к Удаче.

Русалочья скала

Повышает удачу героя в грядущем сражении.

Дает +1 к Удаче.

Сад славного народца

Раз в неделю снабжает небольшим количеством золота или самоцветов.

Дает 500 золота или несколько драгоценных камней.

Святилище

Это святое место предоставляет герою убежище.

Все оставшиеся на текущий день очки движения «сгорают».

Сирены

Сирены убивают 30% армии героя, но он получает опыт за каждое убитое существо.

Получаемый опыт равен количеству потерянных ед. жизни.

Скелет

Может содержать какой-либо артефакт.

Случайное святилище

Бодрость духа нужна не только герою, но и его войскам. В этом святилище существа получают различные прибавки к своим параметрам для следующей битвы. Тип прибавки зависит от дня недели.

Подробности см. стр.345.

Старейшие Силанны

Это старое живое дерево может за небольшую плату или бесплатно повысить уровень героя.

Сфинкс

Герою дается шанс разгадать загадку сфинкса. За правильный ответ сфинкс наградит героя, за неверный — накажет.

См. стр. 356 для подробной информации о загадках сфинкса.

Таверна

Позволяет нанять нового героя.

Тюрьма

В тюрьме заточен герой, который готов служить любому, кто освободит его.

Указатель

Указатель, предупреждающий и информирующий путешественников.

Фактория

Позволяет герою покупать или продавать ресурсы.

Цены на ресурсы такие же, как если бы у игрока было три города с построенными рынками.

Фонтан удачи

Меняет удачу перед грядущим сражением.

Случайным образом выбирается один из следующих вариантов: +3 к Удаче, +2 к Удаче, -1 к Удаче.

Форт на холме

Позволяет улучшать существ в армии героя.

Расценки на тренировку - см. стр.343.

Хижина ведьмы

Позволяет герою изучить новый навык или улучшить имеющийся.

Хижина мага

Показывает области карты в пределах радиуса действия ока мага.

Хижина пророка

Предлагает награду за выполнение задания.

Храм Горячих Недр

Большое здание, построенное гномами возле выхода лавы. Дарует знание рунного заклинания 1-3 круга.

Храм Матери-Земли

В следующем бою увеличивает здоровье всех существ в армии героя на +10%.

Храм магических чар

Обучает одному посредственному заклинанию первого круга.

Герои-варвары, посещающие храм уровня X, не получают никакого заклинания. Вместо этого они получают 1000 очков опыта

Храм магического касания

Обучает одному мощному заклинанию третьего круга.

Герои-варвары, посещающие храм уровня X, не получают никакого заклинания. Вместо этого они получают 3000 очков опыта

Храм магического пасса

Обучает одному хорошему заклинанию второго круга.

Герои-варвары, посещающие храм уровня X, не получают никакого заклинания. Вместо этого они получают 2000 очков опыта

Часовня

Поднимает боевой дух героя перед грядущим сражением.

Дает +1 к Боевому духу в 1-6 дни недели, +2 к Боевому духу - в день 7.

Школа волшебства

В этой древней башне живет могущественный маг. Он может улучшить «Колдовство» или «Знание» героя на +1.

Охраняемые сокровища (на суше)

Охраняемые сокровищницы на суше обновляются каждый месяц. Охрана и награда каждый раз случайным образом выбираются заново.

Заклинания в качестве награды выдаются случайным образом. Если герой не имеет соответствующего навыка для использования полученного заклинания, то это заклинание не будет отображаться в книге магии. Оно появится там, как только герой получит соответствующий навык.

Герои-варвары не могут получть заклинания в качестве награды. Вместо этого они получают 1000*[Уровень_Заклинания] очков опыта.

Башня элементалей

Элементали хранят кое-какие запасы в этой башне.

» *Охрана:* Средние или сильные войска элементалей: 5, 10, 15 или 20 элементалей каждого типа. Чем сильнее войска - тем больше награда.

» *Награда:* **4-12** • **4-12** • **4-12** • **4-12** • **4-12** • **4-12** • Малые артефакты: 0-1.

Кровавый храм

Это тайное место, где ведьмы прячут свою добычу. Эти кровавые сокровища должны хорошо охраняться.

» *Охрана:* 40-120 фурий, с ними - от 5 до 20 сумеречных ведьм и до десяти владычиц тени.

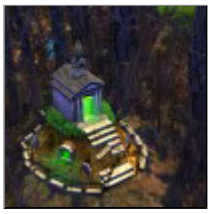
» *Награда:* **2500-5500** • Великие артефакты: 0-1 • Малые артефакты: 0-1.

Пирамида

Эту древнюю пирамиду охраняют сильные воины. Они говорят, что за этими стенами скрыты могучие заклинания.

» *Охрана:* 40 железных големов и 20 стальных. Но 1 раз из 1000 можно столкнуться с 666 костяными воинами; в этом случае награда составит 1-2 заклинания 2-4 уровня.

» *Награда:* Заклинания 1-5 уровня: 1.



Склеп

Воины Нежити охраняют этот древний склеп. Они не отдадут свои сокровища без боя.

» *Охрана:* Слабые или средние силы Нежити: много костяных воинов (или лучников) и зомби, иногда усиленных группой призраков или вампиров, а иногда даже 5-6 личами (с вероятностью 7,5%).

» *Награда:* **1500-5000** • Малые артефакты: 0-1.

Сокровищница гномов

Гномы определенно сохранили внутри много золота и драгоценностей. Однако к ним приставлена крепкая стража.

» *Охрана:* 50-150 воителей, 10-30 мастеров копья, а иногда к ним присоединяются 5 ярлов.

» *Награда:* **1000-5000** • **5-15** • **5-15**.

Сокровищница магов

Чтобы попасть внутрь сокровищницы, придется перебить стражу.

» *Охрана:* Войска Академии Магии разной силы: от группы магов и горгулий до 40 магов и 5 раджей ракшас. Иногда вместо раджей ракшас могут быть 3 феникса.

» *Награда:* **2500-7000** • **8-12** • Заклинания 4-5 уровня: 1-2 • Малые артефакты: 0-1.

Утопия драконов

Драконы веками населяли древние руины. Победитель драконов получит все накопленные ими сокровища.

» *Охрана:* Сильные войска драконов разных видов: обычно 4-9 зеленых/изумрудных драконов и 4-6 сумеречных/черных драконов; возможно что будут все сразу. С вероятностью 20% можно столкнуться даже с 11 призрачными драконами.

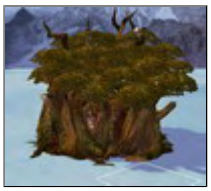
» *Награда:* **12000-20000** • Заклинания 4-5 уровня: 2-3 • Реликвии: 1-2 • Великие артефакты: 1-4 • Малые артефакты: 0-3.

Хранилище горгулий

Странное симметричное строение из темного камня, похожее на высокую готическую башню, охраняют горгульи, сидящие на каменных колоннах.

» *Охрана:* От 60 каменных до 120 обсидиановых горгулий и, возможно, 10 железных или 20 стальных големов.

» *Награда:* **1000-3000** • **5-15**.



Чаща энтов

Чаща, засаженная энтоподобными деревьями выглядит весьма опасной. Определенно путешественнику нужно обходить подобные места, хотя самые безрассудные не воспользовались данным советом — теперь их черепа висят на торчащих ветках, а их золото лежит в глубоких ямах, служа приманкой для других смельчаков.

» *Охрана:* От 30 энтов до 40 древних энтов, 60 эльфийских лучников или мастеров лука и, иногда, 10 верховных друидов.

» *Награда:* **5000-10000** • **10-30**.

Охраняемые сокровища (на море)

Ветхая галера

Время, а возможно и неумелый капитан, не пощадило это судно. В трюме все еще может оставаться что-нибудь ценное, однако корабль кем-то охраняется...

» *Охрана:* См. Потрепанный галеон

Затонувший храм

Много, много лет назад это был величественный храм. Теперь же его развалины спят на дне океана, и даже луч солнца не может больше прикоснуться к ним. Но тишина и полумрак еще не гарантируют безопасность. И путник не должен входить сюда в одиночку.

» *Охрана:* Армия из 8-11 колоссов и/или 4-7 титанов, а с ними - 40-100 водных элементалей.

» *Награда:* **12000-20000** • Заклинания 4-5 уровня: 2-3 • Реликвии: 1-2 • Великие артефакты: 2-4 • Малые артефакты: 0-3.

Обломки судна

Когда-то это был каботажник, покупавший и продававший товары всех видов вдоль побережья. И хотя он разрушен, в нем все еще могут быть ценные товары. Однако их может охранять стража...

» *Охрана:* См. Остов галеона

Остов галеона

Здесь лежат сломанные шпангоуты и ржавые пушки галеона. Раньше это был гордый военный корабль, а теперь всего лишь куча хлама. Один раз за игру в обломках можно отыскать сокровища, но любому, кто покусится на останки корабля, придется сражаться со стражей.

» *Охрана:* Войска Нежити: 15-36 привидений или призраков, возможно еще много костяных воинов или группа зомби, или даже несколько умертвий / вестников смерти с вероятностью 10%.

» *Награда:* **2500-5000** • Великие артефакты: 0-1 • Малые артефакты: 0-1.

Остов галеры

Когда-то это была галера, которая вела торговлю в морях всего Асхана. Теперь это всего лишь мусор. Один раз за игру в обломках можно отыскать сокровища, но любому, кто покусится на останки корабля, придется сражаться со стражей.

» *Охрана:* См. Остов галеона

Потрепанный галеон

Корабль так стар, что трудно сказать, чем он когда-то был. Возможно, что это останки галеона. Несмотря на давность лет, судно все еще может хранить что-нибудь ценное, но любому, кто покусится на останки корабля, придется сражаться со стражей.

» *Охрана:* Сражение с 38 лучниками и 75 крестьянами за 3000 золота и 5 руды.
Сражение с 15 водными элементалями за 3000 золота и 1 великий артефакт.
Сражение с 35-40 воздушными элементалями за 4000 золота и 1 малый артефакт.
Сражение с 60-80 лазутчиками / ассасинами, плюс 6 гидрами или 2 сумеречными ведьмами за 5000 Золота и 1 великий артефакт.

» *Награда:* **3000-5000** • **0-5** • Великие артефакты: 0-1 • Малые артефакты: 0-1.

Старые обломки

Слово "мусор" наилучшим образом подходит к останкам этого судна. Один раз за игру в обломках можно отыскать сокровища, но любому, кто покусится на останки корабля, придется сражаться со стражей.

» *Охрана:* См. Потрепанный галеон

Жилища существ

На заставах можно нанимать неулучшенных существ 4-7 уровней. Охрана заставы состоит из базового недельного прироста (4/3/2/1) существ 4/5/6/7 уровней соответствующей расы и регенерирует в начале каждой недели.

Слияние стихий

В этом строении можно нанять элементалей.

Лагерь беженцев

В лагере можно нанять случайных существ высокого уровня (базовый недельный прирост сушеств 4/5/6 уровней или привидений/призраков, но не нейтральных существ, гномов или мятежников).

(базовый недельный прирост сушеств 4/5/6 уровней или привидений/призраков, но не нейтральных существ или существ, добавленных во «Владыках Севера» или «Повелителях Орды»)

Мастерская гремлинов

Это строение увеличивает в империи прирост гремлинов. Здесь их можно нанять.

Каменный парапет

Это строение увеличивает в империи прирост каменных горгулий. Здесь их можно нанять.

Кузница големов

Это строение увеличивает в империи число железных големов. Здесь их можно нанять.

Застава Академии

Это строение увеличивает в империи прирост некоторых существ высокого уровня из фракции Академии Волшебства. Здесь их можно нанять.

Военная школа

Это строение увеличивает в империи прирост лазутчиков. Здесь их можно нанять.

Кровавая арена

Это строение увеличивает в империи прирост бестий. Здесь их можно нанять.

Лабиринт

Это строение увеличивает в империи прирост минотавров. Здесь их можно нанять.

Застава Лиги Теней

Это строение увеличивает в империи прирост некоторых существ высокого уровня из фракции Лиги Теней. Здесь их можно нанять.

Дом щитов

Это строение увеличивает в империи прирост защитников гор. Здесь их можно нанять.

Дом клинков

Это строение увеличивает в империи прирост метателей копий. Здесь их можно нанять.

Палаты медведя

Это строение увеличивает в империи прирост наездников на медведях. Здесь их можно нанять.

Застава Северных Кланов

Это строение увеличивает в империи прирост некоторых существ высокого уровня из фракции Северных Кланов. Здесь их можно нанять.

Крестьянская хижина

Это строение увеличивает в империи прирост крестьян. Здесь их можно нанять.

Башня лучников

Это строение увеличивает в империи прирост лучников. Здесь их можно нанять.

Казармы

Это строение увеличивает в империи прирост мечников. Здесь их можно нанять.

Застава Ордена Порядка

Это строение увеличивает в империи прирост некоторых существ высокого уровня из фракции Ордена Порядка. Здесь их можно нанять.

Котел бесов

Это строение увеличивает в империи прирост чертей Здесь их можно нанять.

Дьявольская башня

Это строение увеличивает в империи прирост демонов Здесь их можно нанять.

Адская псарня

Это строение увеличивает в империи прирост адских гончих. Здесь их можно нанять.

Застава Инферно

Это строение увеличивает в империи прирост некоторых существ высокого уровня из фракции Инферно. Здесь их можно нанять.

Погост

Это строение увеличивает в империи прирост костяных воинов. Здесь их можно нанять.

Склеп

Это строение увеличивает в империи прирост зомби. Здесь их можно нанять.

Разрушенная башня

Это строение увеличивает в империи прирост привидений. Здесь их можно нанять.

Застава Некрополиса

Это строение увеличивает в империи прирост некоторых существ высокого уровня из фракции Некрополис. Здесь их можно нанять.

Гоблинские лачуги

Повышает прирост гоблинов во всей империи. Здесь же гоблинов можно нанять.

Застава кентавров

Повышает прирост кентавров во всей империи. Здесь же кентавров можно нанять.

Юрты бойцов

Повышает прирост орочьих бойцов во всей империи. Здесь же бойцов можно нанять.

Застава Великой орды

Это строение увеличивает прирост некоторых существ высшего уровня из Великой орды во всей империи. Здесь же этих существ можно нанять.

Деревья фей

Это строение увеличивает в империи прирост фей. Здесь их можно нанять.

Площадка боевого танца

Это строение увеличивает в империи прирост танцующих с клинками. Здесь их можно нанять.

Дома на деревьях

Это строение увеличивает в империи прирост эльфийских лучников. Здесь их можно нанять.

Застава Лесного Союза

Это строение увеличивает в империи прирост некоторых существ высокого уровня из фракции Лесного Союза. Здесь их можно нанять.

Шахты

Алхимическая лаборатория

Ежедневно приносит 1 норму ртути.

Заброшенная шахта

Эта шахта давно заброшена. Чтобы восстановить производство, необходимо уничтожить обосновавшуюся там нежить.

» *Охрана:* 40 костяных воинов, 30 чумных зомби, 20 привидений и 5 умертвий (30%) • 34 зомби, 26 призраков и 9 личей (25%) • 75 ассасинов (25%) • 14 мумий (10%) • 26 земных элементалей (10%).

Залежи серы

Ежедневно приносит 1 норму серы.

Заповедник гномов

Ежедневно снабжает 1 мерой случайного ресурса (исключая дерево и золото).

Золотая шахта

Ежедневно приносит 1000 золотых.

Лесопилка

Ежедневно приносит 2 нормы древесины.

Пещера с кристаллами

Ежедневно приносит 1 норму кристаллов.

Рудник

Ежедневно приносит 2 нормы руды.

Самоцветная шахта

Ежедневно приносит 1 норму самоцветов.

Кучки ресурсов на суше

Древесина

Штабель древесины

От 4 до 7 единиц дерева

Золото

Куча золота.

От 500 до 1000 золотых

Костер

Лагерь местных разбойников.

*Дает N единиц случайного ресурса и 100*N золота соответственно. N принимает значение 4-6 для дерева и руды, и значение 4-5 для остальных ресурсов.*

Кристаллы

Куча кристаллов.

От 2 до 4 кристаллов

Ртуть

Колба с ртутью.

От 2 до 4 единиц ртути

Руда

Куча руды.

От 4 до 7 единиц руды

Самоцветы

Куча самоцветов.

От 2 до 4 драгоценных камней

Сера

Кучка серы.

От 2 до 4 единиц серы

Сундук с сокровищами

Старый сундук, хранящий золото или ценные артефакты.

Предлагается выбор между золотом и опытом. Случайным образом выбирается один из вариантов: 1000 золота/500 ед. опыта, 1500 золота/1000 ед. опыта, 2000 золота/1500 ед. опыта. С вероятностью в 4% сундук может содержать малый артефакт.

Разовые морские ресурсы

Морской сундук

Потрепанный сундук, лежащий в пучине вод.

Может дать 1500 золота. Есть вероятность, что не даст ничего.

Обломки

Плавающие обломки кораблей.

Может дать одно из следующего: 5 дерева, 5 дерева и 200 золота, 10 дерева и 500 золота. Есть вероятность, что не даст ничего.

Тонущий крестьянин

Тонущий крестьянин, который, возможно, наградит своего спасителя.

Дает артефакт или 500-1000 золота.

Тонущий латник

Тонущий солдат, который, возможно, наградит своего спасителя.

Дает артефакт или 2000 золота.

Нет особых эффектов

Неделя мертвого штиля
Неделя, в течение которой действительно ничего не происходит.

Неделя жабы
Говорят, что если на этой неделе молодая девушка осмелится поцеловать лягушку, то она выйдет замуж в течение года.

Неделя курицы
На этой неделе стоит внимательно смотреть куда наступаешь.

Неделя стрекозы
На этой неделе просто невозможно сесть на берегу озера и спокойно поудить рыбу.

Неделя лисы
Не слишком хорошая неделя, если ты — курица.

Неделя кролика
Не слишком хорошая неделя, если ты — морковка.

Неделя белки
Не слишком хорошая неделя, если ты — фундук.

Неделя гусеницы
Неделя, когда эльфы устраивают большой пир, после которого следуют традиционные танцы.

Неделя хомячка
Прирост хомячков и хомячков-берсеркеров удваивается.

Неделя голубя
На этой неделе нужно ежедневно начищать статуи.

Неделя беспокойства
Неделя выпускных экзаменов учеников магов в Серебряных Городах.

Неделя пчелы
Любимая неделя детей: в ульях получается в три раза больше меда, чем обычно.

Неделя мака
Этой недели вы ждали давно, чтобы предложить своим соседям диких цветов.

Неделя лебедя
Неделя, когда на озерах танцуют лебеди.

Неделя бабочки
На этой неделе часто случаются бури.

Неделя антилопы
Любимая неделя львов.

Неделя ворона
Неделя, когда проводится состязание на лучшее пугало для ворон.

Неделя бобра
Не слишком хорошая неделя, если ты — дерево.

Неделя фламинго
Не слишком хорошая неделя, если ты — креветка.

Неделя черепахи
Неделя, когда все делается очень медленно.

Неделя рыси
Не слишком хорошая неделя, если ты — кролик.

Неделя пингвина
Отличная неделя, чтобы маршировать (если вы императорский).

Неделя Сокола
На этой неделе нужно приглядеться, что происходит вокруг главы

Неделя дикобраза
На этой неделе нужно уступать дорогу дикобразам.

Неделя воробья
Не слишком хорошая неделя, если ты — червяк или какой иной вредитель.

Неделя льва
Не слишком хорошая неделя, если ты — антилопа.

Неделя лани
На этой неделе проводится самое большое состязание среди охотников Асхана.

Неделя совы
Отличная неделя для полетов в ночи.

Неделя червя
На этой неделе прирост червей удваивается, а затем они полностью уничтожаются.

Неделя тигра
Отличная неделя для поисков нового постельного покрывала.

Влияние на производство ресурсов

Неделя фестивалей
Добыча золота, дерева и руды в городских зданиях и шахтах сокращается в два раза. Добыча драгоценных ресурсов прекращается вовсе. Доход от крестьян, навыков и артефактов не изменяется.

Неделя драгоценностей
В шахтах в два раза увеличивается добыча самоцветов и кристаллов.

Неделя алхимии
Добыча ртути и серы в шахта увеличивается вдвое.

Неделя золота
Все шахты и города приносят в два раза больше золота.

Неделя добычи
На лесопилках в два раза увеличивается добыча древесины, а в шахтах в два раза увеличивается добыча руды.

Влияние на события на карте

Неделя пламени
Прирост жрецов Рун, жрецов Арката и жрецов Пламени удваивается. Дальность передвижения всех героев увеличивается на 50%.

Неделя ветров
Дальность передвижения всех героев по морю увеличивается на 50%.

Неделя безрассудства
Полученный в сражениях опыт уменьшается вдвое.

Неделя славы
Полученный в сражениях опыт удваивается.

Неделя дипломатии
Все нейтральные существа, которые обычно присоединяются за деньги, будут присоединяться бесплатно.

Неделя подделок
Стоимость улучшений существ уменьшается вдвое.

Неделя торговли
Цены на артефакты уменьшаются вдвое. Обменные курсы на ресурсы снижаются вдвое.

Неделя медитации
Скорость восстановления маны удваивается.

Влияние на сражения

Неделя праздности
Во время сражений инициатива всех существ из фракций Ордена Порядка, Лесного Союза, Академии Волшебства и Северных Кланов снижается на 20%.

Неделя упокоения
В сражениях инициатива всех существ из фракций Некрополис, Великая Орда, Инферно и Лига Теней снижается на 20%.

Неделя немощи
Во время сражения защита всех существ из фракций Ордена Порядка, Лесного Союза, Академии Волшебства и Северных Кланов снижается на 20%.

Неделя пассивности
В сражениях защита всех существ из фракций Некрополис, Великая Орда, Инферно и Лига Теней снижается на 20%.

Неделя скорби
В сражениях боевой дух и удача всех существ из фракций Ордена Порядка, Лесного Союза, Академии Волшебства и Северных Кланов уменьшается на 2.

Неделя Света
В сражениях боевой дух и удача всех существ из фракций Великая Орда, Некрополис, Инферно и Лига Теней уменьшается на 2.

Неделя надежды
Во время сражений боевой дух и удача всех существ увеличивается на 1.

Неделя равновесия
Боевой дух и удача не влияют на исход боя.

Неделя неистовства
Во время сражений жизнь всех существ увеличивается на 20%.

Неделя меча и магии
Во время сражений урон от действий, не использующих магию, увеличивается на 50%, а цена заклинаний уменьшается вдвое.

Неделя меча
Во время сражений урон от действий, не использующих магию, увеличивается на 50%.

Неделя магии
Во время сражений цена заклинаний уменьшается наполовину.

Неделя эфира
Цена заклинаний удваивается.

Неделя хаоса
Во время сражений урон от заклинаний увеличивается на 50%

Неделя чистого пламени и льда
Во время сражения заклинания с эффектами огня и льда наносят двойной урон.

Неделя стихии Воды
Урон от заклинаний стихии Воды во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых водных элементалей увеличивается на 50%.

Неделя стихии Огня
Урон от заклинаний стихии Огня во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых огненных элементалей увеличивается на 50%.

Неделя стихии Земли
Урон от заклинаний стихии Земли во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых земных элементалей увеличивается на 50%.

Неделя стихии Воздуха
Урон от заклинаний стихии Воздуха во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых воздушных элементалей увеличивается на 50%.

Неделя вызова
Во время сражений максимально увеличивается уровень навыка во всех заклинаниях магии Хаоса.

Неделя отречения
Во время сражений максимально увеличивается уровень навыка во всех заклинаниях магии Света.

Неделя перемен
Во время сражений максимально увеличивается уровень навыка во всех заклинаниях магии Тьмы.

Неделя колдовства
Во время сражений максимально увеличивается уровень навыка во всех заклинаниях магии Призыва.

Общее влияние на рост существ

Неделя чумы
Существа во всех строениях умирают. Новые существа не появляются.

Неделя болезни
В начале этой недели треть существ во всех сооружениях умрет. За неделю вырастет только треть от обычного числа существ.

Неделя лихорадки
Половина существ во всех сооружениях умрет (как минимум останется одно). Вырастет только половина всех существ.

Неделя жизни
Прирост всех существ удваивается.

Неделя союза
Прирост существ увеличивается втрое. Добыча всех ресурсов в шахтах и городах увеличивается втрое.

Недели существ

Неделя крестьянина
Прирост крестьян, ополченцев и лендлордов удваивается.

Неделя лучника
Прирост лучников, арбалетчиков и стрелков удваивается.

Неделя мечника
Прирост мечников, латников и ревнителей веры удваивается.

Неделя грифона
Прирост грифонов, королевских грифонов и боевых грифонов удваивается.

Неделя монаха
Прирост монахов, инквизиторов и адептов удваивается.

Неделя рыцаря
Прирост рыцарей, паладинов и рыцарей Изабель удваивается.

Неделя ангела
Прирост ангелов, архангелов и серафимов удваивается.

Неделя гремлина
Прирост гремлинов, гремлинов-мастеров и гремлинов-вредителей удваивается.

Неделя горгульи
Прирост каменных, обсидиановых и стихийных горгулий удваивается.

Неделя голема
Прирост железных, стальных и обсидиановых големов удваивается.

Неделя мага
Прирост магов, архимагов и боевых магов удваивается.

Неделя джинна
Прирост джиннов, султанов джиннов и визирей джиннов удваивается.

Неделя ракшаса
Прирост раджей ракшасов, принцесс ракшасов и кшатриев ракшасов удваивается.

Неделя колоссов
Прирост колоссов, титанов и громовержцев удваивается.

Неделя феи
Прирост фей, дриад и нимф удваивается.

Неделя танцующего с клинками
Прирост танцующих с клинками, танцующих со смертью и танцующих с ветром удваивается.

Неделя лесных эльфов
Прирост эльфийских лучников, мастеров лука и лесных стрелков удваивается.

Неделя друида
Прирост друидов, верховных друидов и старших друидов удваивается.

Неделя единорога
Прирост единорогов, боевых единорогов и светлых единорогов удваивается.

Неделя энтов
Прирост энтов, древних энтов и диких энтов удваивается.

Неделя зеленого дракона
Прирост зеленых, изумрудных и кристаллических драконов удваивается.

Неделя беса
Прирост бесов, чертей и дьяволят удваивается.

Неделя демона
Прирост демонов, огненных демонов и старших демонов удваивается.

Неделя адской гончей
Прирост адских гончих, церберов и огненных гончих удваивается.

Неделя суккуба
Прирост суккубов, демонесс и соблазнительниц удваивается.

Неделя кошмара
Прирост кошмаров, адских жеребцов и коней преисподней удваивается.

Неделя пещерного владыки
Прирост пещерных демонов, пещерных владык и пещерных отродий удваивается.

Неделя дьявола
Прирост дьяволов, архидьяволов и архидемонов удваивается.

Неделя ассасина
Прирост лазутчиков, ассасинов и ловчих удваивается.

Неделя бестии
Прирост бестий, фурий и мегер удваивается.

Неделя минотавра
Прирост минотавров, минотавров-стражей и минотавров-надсмотрщиков удваивается.

Неделя наездника
Прирост наездников на ящерах, темных всадников и стремительных наездников удваивается.

Неделя гидры
Прирост гидр, пещерных гидр и темных гидр.

Неделя сумеречной ведьмы
Прирост сумеречных ведьм, владычиц тени и хозяек ночи удваивается.

Неделя дракона
Прирост сумеречных, черных и красных драконов удваивается.

Неделя скелета
Прирост костяных воинов, лучников и воителей удваивается.

Неделя живых мертвецов
Прирост зомби, чумных зомби и гниющих зомби удваивается.

Неделя посмертия
Прирост призраков, привидений и духов удваивается.

Неделя вампира
Прирост вампиров, высших вампиров и князей вампиров удваивается.

Неделя лича
Прирост личей, архиличей и высших личей удваивается.

Неделя существ
Прирост умертвий, вестников смерти и баньши удваивается.

Неделя костяного дракона
Прирост костяных, призрачных и астральных драконов удваивается.

Неделя козла
Прирост защитников гор, воителей и горных стражей удваивается.

Неделя аиста
Прирост метателей копья, мастеров копья и гарпунеров удваивается.

Неделя медведя
Прирост наездников на медведях, хозяев медведей и северных наездников удваивается.

Неделя ярости
Прирост костоломов, берсерков и воинов Арката удваивается.

Неделя пламени
Прирост жрецов Рун, жрецов Арката и жрецов Пламени удваивается. Дальность передвижения всех героев увеличивается на 50%.

Неделя тана
Прирост танов, ярлов и эрлов удваивается.

Неделя саламандры
Прирост огненных драконов, лавовых драконов и драконов Арката удваивается.

Неделя гоблина
Прирост гоблинов, трапперов и шаманов гоблинов удваивается.

Неделя кентавра
Прирост кентавров, кочевых кентавров и боевых кентавров удваивается.

Неделя орков
Прирост орочьих воинов, бойцов и вармонгеров удваивается.

Неделя шаманок
Прирост шаманок, дочерей неба и дочерей земли удваивается.

Неделя вожака
Прирост убийц, палачей и вожаков удваивается.

Неделя виверны
Прирост виверн, темных виверн и паокаев удваивается.

Неделя циклопа
Прирост циклопов, свободных циклопов и кровоглазых циклопов удваивается.

Академия Волшебства: Мастер артефактов

«Мастер артефактов» позволяет Магам создавать мини-артефакты и снаряжать ими *существ Академии Волшебства*. Для создания таких артефактов нужно строение «Кузница артефактов» (стоит **3000** золота и по единице каждого из ресурсов). Только Маги с навыком «Мастер артефактов» могут использовать это строение.

При создании мини-артефакта Маг придает ему разнообразные эффекты, улучшающие характеристики отряда, на который будет надет этот артефакт. Полный список эффектов можно найти ниже, вместе с их требованиями к ресурсам. Стоит отметить, что для мини-артефакта один и тот же эффект не может быть использован более одного раза.

На каждый артефакт может быть наложено вплоть до трех эффектов, в зависимости от уровня навыка «Мастер артефактов»: 1 эффект - при навыке на уровне «Ученик мастера артефактов»; 2 эффекта – на уровне «Мастер артефактов»; 3 эффекта – на уровне «Искусный мастер артефактов». Цена каждого следующего эффекта возрастает: 1-й эффект стоит по 5 единиц ресурсов, соответствующих типу эффекта; 2-й – по 10; 3-й – по 15.

Нужно отметить, что Порядок наложения эффектов не влияет на результирующий бонус к характеристикам, хотя цена мини-артефакта и меняется. Не забудьте посмотреть разные комбинации и выбрать ту, которая наиболее подходит при текущем наличии ресурсов.

Четвертый, и наиболее мощный уровень мастерства в навыке - «Величайший мастер артефактов» - уменьшает общую стоимость создаваемого артефакта в 2 раза.

Характеристики мини-артефактов

Ниже детально описано, как именно каждый из эффектов мини-артефактов увеличивает характеристику существа (характеристика увеличивается на N). Сила эффекта зависит от параметра **Знание** (Зн) героя, создающего мини-артефакт.

Боевой дух
- » **Эффект:** Поднимает боевой дух.
- » **Формула:** N = 1 + Знание/10
- » **Цена:** **Руда**, **Сера**

Волшебная защита
- » **Эффект:** Снижает урон от заклинаний.
- » **Формула:** См. таблицу. Значение ограничено 85%.
- » **Цена:** **Древесина**, **Самоцветы**

Защита
- » **Эффект:** Усиливает защиту.
- » **Формула:** N = 1 + Знание/4
- » **Цена:** **Древесина**, **Кристаллы**

Здоровье
- » **Эффект:** Усиливает здоровье.
- » **Формула:** N = 1 + Знание/5
- » **Цена:** **Древесина**, **Самоцветы**

Пробивание
- » **Эффект:** Усиливает нападение.
- » **Формула:** N = 1 + Знание/4
- » **Цена:** **Руда**, **Кристаллы**

Скорость
- » **Эффект:** Увеличивает дальность передвижения.
- » **Формула:** N = 1 + Знание/15
- » **Цена:** **Руда**, **Ртуть**

Сокрушение доспеха
- » **Эффект:** Снижает защиту противника.
- » **Формула:** N = 1 + Знание/15
- » **Цена:** **Руда**, **Сера**

Удача

» **Эффект:** Усиливает удачу.
» **Формула:** N = 1 + Знание/10
» **Цена:** **Древесина**, **Кристаллы**

Ускорение

» **Эффект:** Увеличивает инициативу.
» **Формула:** N = min(Знание, 50)
» **Цена:** **Ртуть**, **Сера**

Зн = 1	+1	+6%	+1	+1	+1	+1	-1	+1	+1%
Зн = 2		+13%							+2%
Зн = 3		+19%							+3%
Зн = 4		+25%	+2		+2				+4%
Зн = 5		+29%		+2					+5%
Зн = 6		+34%							+6%
Зн = 7		+37%							+7%
Зн = 8		+41%	+3		+3				+8%
Зн = 9		+44%							+9%
Зн = 10	+2	+47%		+3				+2	+10%
Зн = 11		+49%							+11%
Зн = 12		+52%	+4		+4				+12%
Зн = 13		+54%							+13%
Зн = 14		+56%							+14%
Зн = 15		+58%		+4		+2	-2		+15%
Зн = 16		+60%	+5		+5				+16%
Зн = 17		+61%							+17%
Зн = 18		+63%							+18%
Зн = 19		+64%							+19%
Зн = 20	+3	+66%	+6	+5	+6			+3	+20%
Зн = 21		+67%							+21%
Зн = 22		+68%							+22%
Зн = 23		+69%							+23%
Зн = 24		+70%	+7		+7				+24%
Зн = 25		+71%		+6					+25%
Зн = 26		+72%							+26%
Зн = 27		+73%							+27%
Зн = 28		+74%	+8		+8				+28%
Зн = 29		+75%							+29%
Зн = 30	+4	+76%		+7		+3	-3	+4	+30%
Зн = 31									+31%
Зн = 32		+77%	+9		+9				+32%
Зн = 33		+78%							+33%
Зн = 34									+34%
Зн = 35		+79%		+8					+35%
Зн = 36			+10		+10				+36%
Зн = 37		+80%							+37%
Зн = 38									+38%
Зн = 39		+81%							+39%
Зн = 40	+5		+11	+9	+11			+5	+40%
Зн = 41		+82%							+41%
Зн = 42									+42%
Зн = 43									+43%
Зн = 44			+12		+12				+44%
Зн = 45		+83%		+10		+4	-4		+45%
Зн = 46									+46%
Зн = 47									+47%
Зн = 48			+13		+13				+48%
Зн = 49		+84%							+49%
Зн = 50	+6			+11				+6	+50%
Зн = 51									
Зн = 52			+14		+14				
Зн = 53									
Зн = 54									
Зн = 55				+12					
Зн = 56			+15		+15				
Зн = 57									
Зн = 58									
Зн = 59									
Зн = 60	+7	+85%	+16	+13	+16	+5	-5	+7	

Примечание: Некоторые существа имеют врожденную защиту от магии (N). В этом случае бонус к защите от магии (P) от мини-артефакта усиливает эту защиту по формуле:

Общая защита = N + (100% - N) * P

Например, для железных големов (50% защиты от магии) с мини-артефактом, дающим +34% защиты, общая защита от магии будет = 50% + (100%-50%)*34% = 67%.

Не следует путать магическую защиту и магическое сопротивление. Например, магическое сопротивление, равное 25%, означает, что с вероятностью 25% на существо вообще не подействует магия, тогда как магическая защита, равная 25% означает, что наносимый магией урон всегда будет снижаться на 25%.

Уровни мини-артефактов

При создании мини-артефакта можно выбрать его «тип», определяющий внешний вид артефакта. Тип артефакта сам по себе никак не влияет на его характеристики. Артефакты различаются также по уровню, равному количеству наложенных эффектов. Внешний вид артефактов меняется также в зависимости от их уровня.

Уровень	Амулет	Брелок	Значок	Сфера
1				
2				
3				

Управление мини-артефактами

Мини-артефакты можно надевать **только** на существа **Академии Волшебства**, при этом у каждого отряда может быть **только один** артефакт. На экране статистики отряда отображается информация о снаряженном артефакте (если он есть). Артефакт можно снять, щелкнув кнопкой мыши на существе на экране «Снаряжение мини-артефактами». Если, не снимая артефакт с существа, сразу надеть на него новый, то «старый» будет заменен. Это позволяет игроку поразмышлять над тем, на какой отряд лучше всего надеть тот или иной артефакт.

Артефакты можно не только снимать с отрядов, но и передавать их между разными отрядами. Однако для этого герой должен находиться в городе Академии Волшебства с отстроенным строением «Кузница артефактов». Обратите внимание, что мини-артефакт носит либо отряд существ (когда мини-артефакт снаряжен на нем), либо герой (когда мини-артефакт не снаряжен ни на одном из отрядов). Однако невозможно посмотреть мини-артефакты, находящиеся у героя, если он находится вне строения «Кузница артефактов».

Артефакты никогда не теряются при улучшении, соединении или разъединении отрядов. При соединении двух отрядов, на каждом из которых снаряжен артефакт, один из артефактов останется на объединенном отряде. Другой окажется в «сумке» героя, и будет доступен для снаряжения на другой отряд. При гибели или роспуске отряда его мини-артефакт исчезает.

И, наконец, мини-артефакты можно разбирать; при этом затраченные на них ресурсы не теряются, а возвращаются в казну. Если в ходе игры у героя увеличивается «Знание» или он достигает нового уровня «Мастера артефактов», то стоит разобрать и повторно собрать мини-артефакты с целью повышения их эффективности.

Лига Теней: Элементальные цепи

Элементальные цепи позволяют войскам Чернокнижника и его заклинаниям наносить дополнительный элементальный урон. Этот дополнительный урон наносится в случае, когда стихия атакующего отряда или заклинания противоположна стихии цели (кроме того, должны выполняться определенные требования, о которых пойдет речь ниже). Система элементальных цепей может значительно увеличить урон, наносимый Чернокнижником, и, значит, стоит того, чтобы её изучить.

Что такое «стихии»?

Каждому существу и заклинанию школы Хаоса в «Героях Меча и Магии 5» приписывается **одна** из четырех стихий: **Воздух**, **Земля**, **Огонь** или **Вода**.

Заклинаний школы Хаоса наносят прямой элементальный урон, соответствующий определенной стихии. Например, Огненный Шар наносит урон стихией Огня, Шок Земли – стихией Земли, Ледяная Стрела — Водой и т.д. Полный список приведен в таблице ниже.

Каждому существу приписывается своя стихия, меняющаяся еженедельно случайным образом.

Требования

Для задействования элементальных цепей необходимо следующее:

1. *Умение «Чувство стихий»*. Это умение позволяет игроку видеть стихии, приписанные существам **противника**. Без него элементальные цепи не работают. «Чувство стихий» позволяет наносить элементальный урон **только с помощью заклинаний**. Это означает, что ваши воины всё еще не будут наносить дополнительный элементальный урон.

2. *Строение «Алтарь элементов»*. «Алтарь элементов» позволяет видеть стихии, привязанные к существам **своей** армии. Оно позволяет вашим **существам** наносить дополнительный элементальный урон.

Примечание: «Чувство стихий» – это умение, которое разрешает работу цепей. Если герой обладает умением «Чувство стихий», но в вашем городе не построен «Алтарь элементов», тогда только заклинания будут наносить дополнительный элементальный урон. Однако, если у вас построен «Алтарь элементов», но герой не обладает «Чувством стихий», то ни армия героя, ни его заклинания не будут наносить дополнительный элементальный урон.

Суть работы элементальных цепей

При выполнении вышеприведенных требований элементальные цепи позволяют наносить дополнительный урон. Элементальный бонус вычисляется как определенный процент от урона, наносимого существами и заклинаниями. Элементальная цепь срабатывает, когда стихия отряда, являющегося целью, противоположна стихии заклинания или отряда, наносящего урон. Противоположные стихии:

Воздух ⟷ **Земля**
Огонь ⟷ **Вода**

После нанесения элементального урона стихии существ (и атакующего и защищающегося) изменяются случайным образом. Так, если Огонь атаковал Воду, новые стихии могу быть какими угодно, например, Земля и Огонь, Воздух и Вода, Огонь и Воздух и т.д. Такой «жребий стихий» не дает существам всегда наносить дополнительный элементальный урон одним и тем же целям. Но как только сражение заканчивается, существам возвращаются стихии, «выпавшие» для них на этой неделе.

Однако стихии, приписанные заклинаниям, не изменяются никогда.

Часто задаваемые вопросы по элементальным цепям

Где отображаются стихии, и где я могу их увидеть?
Стихии, приписанные существам, показываются в сражении (и на экране города). Стихия каждого существа отображается на его иконке на АТВ-шкале и видимо на экране информации о существе, который показывается после щелчка правой кнопкой мыши на отряде.

Могут ли элементальные цепи работать в обратную сторону? Что случится, если вражеское «огненное» существо атакует мое «водное»?
Элементальные цепи работают в обратную сторону только в том случае, если ваш противник — Чернокнижник, имеющий, по крайней мере, умение «Чувство стихий». Тогда урон будет соответствовать строениям и навыкам, которыми обладает ваш противник. Если вражеский герой — не Чернокнижник, то он не может использовать элементальные цепи.

Что происходит, если при ударе срабатывает удача? И как насчет ответных ударов?
Если при атаке вашего существа сработала «положительная» удача, то пропорциональным образом изменится и наносимый элементальный урон. Например, если отряд «без удачи» нанес бы 70 физического урона + 7 урона Землей, то благодаря «сработавшей» удачи он наносит 140 физического + 14 урона Землей. Что касается ответных ударов – да, элементальные цепи работают и в этом случае.

А что происходит, если существа атакуют не противоположную «стихию»? (Например, Огонь против Воздуха)
Нет, ничего не происходит в случае взаимодействия не противоположных стихий - ни элементального урона, ни изменения стихий.

Что насчет существ, которые могут атаковать сразу несколько существ?
Для существ, выполняющих двойной удар – два последовательных удара – элементальный урон, если он должен быть, наносится при первой атаке. Для таких существ, как гидры или черные драконы, наносящих урон сразу нескольким целям, каждая из целей является объектом для нанесения элементального урона (в зависимости от их текущей стихии).

Почему эта система называется элементальными «цепями»?
Потому что когда-то были действительно целые *цепи* стихий (во времена бета-теста). Та система была более «навороченной» и, соответственно, более сложной для изучения. Затем она была упрощена для более легкого понимания всеми игроками. От нее осталось только название – последний знак былого величия.

Уровни навыка «Неодолимая магия»

Основы неодолимой магии
» **Эффект:** 10% бонус к элементальному урону.

Сильная неодолимая магия
» **Эффект:** 20% бонус к элементальному урону.
» **Требуется:** Основы неодолимой магии.

Искусная неодолимая магия
» **Эффект:** 30% бонус к элементальному урону.
» **Требуется:** Развитая неодолимая магия.

Абсолютная неодолимая магия
» **Эффект:** 40% бонус к элементальному урону.
» **Требуется:** Искусная неодолимая магия.

Усиление элементального урона

Строение «Алтарь первородных элементов»

» **Эффект:** +10% к элементальному урону (кумулятивный).
» **Требуется:** уровень города = 3, строение «Алтарь элементов».
» **Цена:** **3000** золота, **5** руды.

Суперумение «Ярость стихий»

» **Эффект:** удваивает элементальный урон.
» **Требуется:** умение «Удачливый чародей» (Удача), умение «Тайное преимущество» (Чародейство), умение «Повелитель холода», умение «Повелитель бурь», умение «Повелитель огня» (Магия Хаоса), умение «Чувство стихий» (Цепь элементов).

Стихии, связанные с заклинаниями магии Хаоса

Заклинания из других школ магии не связаны ни с одной из стихий.

Заклинание	Уровень	Стихия
Каменные шипы	1	Земля
Магическая стрела	1	Огонь
Ледяная глыба	2	Вода
Молния	2	Воздух
Кольцо холода	3	Вода
Огненный шар	3	Огонь
Стена огня	3	Огонь
Метеоритный дождь	4	Земля
Цепь молний	4	Воздух
Армагеддон	5	Огонь
Останавливающий холод	5	Вода
Шок Земли	5	Земля

Стратегия

Подобно навыку «Контрудар», у навыка элементальных цепей – «Неодолимая магия», есть вторичный эффект – преодоление магического сопротивления. Кроме того, изучение умений линейки «Неодолимая магия» позволит герою повысить мощь своей магии – как пример – умение «Волна Аркан». Явный недостаток маны у Чернокнижника может быть частично компенсирован умением «Темный ритуал». Для элементальных цепей есть лишь один модификатор среди умений - суперумение «Ярость стихий», которое позволяет наносить двойной элементальный урон (См. стр. 314). И, конечно, в каждом городе Лиги Тиней можно возводить «Алтарь первородных элементов», дающий 10% кумулятивный бонус к элементальному урону.

Орден Порядка: Подготовка

Уникальный расовый навык Ордена Порядка, «Подготовка», базируется на том, что большинство войск в этом городе являются людскими. «Подготовка» позволяет преобразовывать за деньги людской отряд более низкого уровня в людской отряд более высокого уровня. «Подготовка» может производиться только Рыцарями.

В Ордене Порядка из 7 уровней войск 5 – людских, что дает 4 возможных варианта переподготовки. Но, разумеется, нет ограничений на количество последовательных улучшений одного воина. Например, можно провести «Подготовку» крестьян в лучников, затем в мечников, затем в монахов. Все детали – в таблице ниже.

Каждый город Ордена Порядка имеет ограничение по количеству «Подготовок», которые могут быть выполнены в этом городе за неделю. Это зависит от специальных зданий для «Подготовки», построенных в этом городе: если построены «Тренировочные залы», то «Подготовка» ограничена 7 воинами в неделю; если эту постройку улучшить до «Зала героев», то – 20 воинами в неделю.

Стандартные цены

Стандартная цена «Подготовки» воина (т.е., цена без учета модификаторов) равна 3-кратной цене воина, *в* которого ведется «Подготовка». Последовательная «Подготовка» воина (например, из крестьянина в мечника) считается за несколько последовательных шагов «Подготовки», и, естественно, цена для всех шагов будет суммироваться. Все стандартные цены приведены в таблице ниже:

	Подготавливаемый воин			
	150	420	2370	6120
		270	2220	5970
			1950	5700
				3750

«Подготовка» преобразует отряд только в базовый отряд, и затем при желании можно улучшить этот отряд. Стоит отметить, что можно проводить «Подготовку» и для улучшенных отрядов, но цена будет такой же, и они будут преобразованы в обычные неулучшенные отряды следующего уровня.

Заметьте, что уже должно быть построено жилище воина, в которого осуществляется переподготовка.

Модификаторы цен для «Подготовки»

Все модификаторы цен переподготовки складываются между собой (см. таблицу ниже). Например, герой с навыком «Развитый контрудар» (-15%) и умением «Опытный военачальник» (-35%) может переподготавливать воинов с 65%-ной скидкой. Если у героя есть дополнительно специализация «Сюзерен» (например, у Орнеллы из миссии «Союз») и 10 уровень (-18%), то общая скидка будет 83%, что почти в 2 раза дешевле, чем обычная покупка воина, в которого ведется переподготовка! Если суммарная скидка достигнет 100%, то «Подготовка» будет производиться бесплатно.

Примечание
Для «Подготовки», как для большинства остальных округлений до целого числа, применяется особое «округление Нивала»: Округление_Нивала (x) = ceil(x)-1. Например, Округление_Нивала(150) = 149.

Строение «Тренировочные залы»

» **Эффект:** необходимо для проведения «Подготовки» в этом городе. Позволяет проводить «Подготовку» 7 воинов в неделю.
» **Требуется:** Уровень города = 6.
» **Цена:** **3500** золота, **10** дерева, **5** руды, **5** серы

Строение «Зал героев»

» **Эффект:** Позволяет переподготавливать еще 13 воинов в неделю в этом городе, что суммарно дает 20 воинов.
» **Требуется:** уровень города = 9, строение «Тренировочные залы».
» **Цена:** **5000** золота, **10** руды, **5** руды, **5** серы

Развитый контрудар

» **Эффект:** Цена «Подготовки» войск для героя уменьшается на 15%.

Искусный контрудар

» **Эффект:** Цена «Подготовки» войск для героя уменьшается на 30%.

Совершенный контрудар

» **Эффект:** Цена «Подготовки» войск для героя уменьшается на 45%.

Умение «Опытный военачальник»

» **Эффект:** Цена «Подготовки» войск для героя уменьшается на 35%.

«Сюзерен» (специализация героя)

» **Эффект:** Цена «Подготовки» войск для героя уменьшается на 2% за каждый уровень. Точная формула: (Уровень-1)*2%.

В таблице ниже приведены скидки для «Подготовки» при различных комбинациях навыка «Контрудар» и умения «Опытный военачальник». Числа обозначают процент от стандартной цены переподготовки для данной комбинации.

	Основы контрудара	Развитый контрудар	Искусный контрудар	Совершенный контрудар
	100%	85%	70%	55%
	65%	50%	35%	20%

Стратегия

Основная

Наиболее эффективна переподготовка мечника в монаха, поскольку войско ближнего боя преобразуется в значительно более сильное войско дальнего боя. Заметьте, что если вы планируете проводить «Подготовку» войска, то нет особого смысла строить улучшенное жилище для войск этого уровня. Особенно это касается крестьян. Крестьяне также дают небесполезный финансовый приток в казну, пока не настанет время преобразовать их в лучников.

Развитая

Специализация «Сюзерен» Изабель дает отличный бонус для «Подготовки» войск - не забывайте об этом при игре в кампанию. Если вы намереваетесь проводить «Подготовку», то золотые шахты должны быть вашим главным приоритетом. Наиболее эффективная комбинация для «Подготовки» - преобразование крестьян в лучников против медленных армий; а преобразования монахов в рыцарей и даже лучников в мечников – наиболее эффективны против сильных армий с дистанционной атакой. Нужно попытаться воздержаться от «Подготовки» дорогих отрядов до постройки здания «Зал героев».

Инферно: Открытие врат

Уникальное расовое умение Инферно – «Открытие врат» - позволяет существам вызывать себе подобных на поле боя (далее - «призывать подкрепление»). Каждый отряд может призвать подкрепление только один раз за сражение. Для получения возможности призыва подкреплений необходимо, чтобы герой Инферно имел навык «Открытия врат»; при этом он может призывать войска не выше определенного уровня, зависящего от уровня навыка «Открытия врат». Например, уровень навыка «Основы открытия врат» позволяет призывать подкрепления только для бесов и демонов, а для призыва адских гончих уже требуется уровень «Развитое открытие врат».

Во время призыва нужно выбрать клетку, куда будет призвано подкрепление. Потребуется один ход, чтобы призванное подкрепление появилось на выбранной клетке, а начать действовать оно сможет только на следующий ход после своего появления. Эффекты от заклинаний (таких как «Ускорение») не передаются на призванные существа.

Нужно ли говорить, что есть большое число усиливающих умений, изучение которых сокращает время прибытия подкреплений и увеличивает численность прибывшего отряда? См. таблицы ниже.

Уровни навыка «Открытие врат»

Основы открытия врат

» **Уровни существ:** до 2 уровня включительно (бесы, демоны и их улучшения).
» **Влияние на численность:** численность подкрепления равна 30% численности вызывающего отряда.

Развитое открытие врат

» **Уровни существ:** до 4 уровня включительно (добавляются адские гончие, суккубы и их улучшения).
» **Влияние на численность:** численность подкрепления равна 35% численности вызывающего отряда.
» **Требуется:** навык «Основы открытия врат».

Искусное открытие врат

» **Уровни существ:** до 6 уровня включительно (добавляются адские жеребцы, пещерные демоны и их улучшения).
» **Влияние на численность:** численность подкрепления равна 40% численности вызывающего отряда.
» **Требуется:**навык «Развитое открытие врат».

Абсолютное открытие врат

» **Уровни существ:** все существа Инферно (добавляются дьяволы и их улучшения).
» **Влияние на численность:** численность подкрепления равна 45% численности вызывающего отряда.
» **Требуется:** навык «Искусное открытие врат».

Усиление навыка «Открытие врат»

Суперумение «Зов Ургаша»

» **Влияние на скорость:** призыв подкреплений происходит мгновенно.
» **Требуется:** умение «Огненные стрелы» (Нападение), умение «Внезапная атака» (Логистика), умение «Проклятая земля» (Магия Тьмы).

Умение «Хозяин врат» (Лидерство)

» **Влияние на численность:** на 20% больше подкреплений.
» **Требуется:** умение «Сбор войск» (Лидерство).

Умение «Быстрое открытие врат» (Логистика)

» **Влияние на скорость:** на 75% быстрее (отряд, вызывающий подкрепление, тратит на это только 0,25 хода).
» **Требуется:** умение «Пожиратель душ» (Открытие врат).

Умение «Широкие врата ада» (Удача)

» **Влияние на численность:** 10 - 35% вероятность призвать в 2 раза больше существ (точное значение вероятности зависит от параметра «Удача»: 10% + Удача * 5%, 10% если Удача отрицательна).
» **Требуется:** умение «Солдатская удача» (Удача).

Строение «Врата Хаоса»

» **Влияние на численность:** +10% бонус к количеству призванных существ (от каждого строения)
» **Требуется:** Уровень города = 3.
» **Цена:** **1000** золота, **2** ед. ртути, **2** ед. серы

Необходимо помнить, что призванные существа исчезнут после окончания сражения, и нет никакого пути предотвратить это. Еще нужно отметить, что опыт не начисляется за убийство призванных существ. Если у героя погибнут все существа, кроме призванных, тогда призванные существа исчезнут, и сражение закончится.

Процесс призыва подкреплений считается действием вызывающего отряда. Иными словами, отряд не может призвать подкрепление и выполнить любое другое действие в тот же самый ход. Кроме того, призванный отряд не может выполнять действия в тот же ход, когда он появился. Таким образом, нужно ждать 2 хода, пока призванный отряд появится и сам сможет что-либо предпринять (не считая ответного удара, если на него нападут).

В промежуточной стадии призыва подкрепления (когда на сетке отмечена клетка, куда будет призван отряд - эта клетка видна и друзьям, и врагам), нельзя применять заклинания на призываемый отряд, чтобы он появился быстрее или усилить его и т.д. То же самое происходит и при наложении заклинаний, таких как «Ускорение», на вызывающее подкрепление отряд – призываемый отряд всё равно будет иметь его базовую инициативу (например, если инициатива была увеличена на 1 до 13, то призываемый отряд появится на АТВ-шкале, как будто у призывающего отряда была инициатива 12). После того, как призванный отряд появился на поле боя, на него могут быть наложены заклинания, как и на любой другой отряд, и будут действовать эффекты от боевого духа и удачи. Даже если вызвавшее подкрепление отряд был уничтожен в сражении, призванный отряд останется до тех пор, пока все обычные (не вызванные) отряды не будут убиты - в последнем случае все призванные существа исчезают, и засчитывается поражение.

Стратегия

В то время как сам навык «Открытие врат» повышает мощность призыва подкреплений, 3/4 его умений – нет. Это очень похоже на навык «Мастер артефактов», и если запомнить одно из этих множеств (навыков, умений и требований их получения), то можно его успешно применять и для другого (исключая эффекты умений и прочее, естественно). Главные модификаторы для «Открытия врат» находятся в других, не расовых навыках героя – «Лидерстве», «Логистике» и «Удаче». Если вы хотите усилить «Открытие врат» более простым путем – нужно сконцентрироваться на изучении умений этих навыков.

Некрополис: Некромантия

Некромантия - это навык, дающий возможность поднимать существ из мертвых. Некроманты могут поднимать существ Некрополиса любого уровня. Тип поднимаемых существ зависит от того, каких существ убили в бою. Исходя из общего количества единиц жизни убитых существ, после победы определяется, какое количество нежити может быть поднято, и затем Некромант выбирает, пополнить ли свою армию "новобранцами" или нет. Если он решит поднять каких-то существ, то ему придется потратить "темную энергию". "Темная энергия" является ресурсом игрока: этот ресурс расходуют все его герои. "Темная энергия" восполняется в начале каждой недели.

Новая система Некромантии ставит три основных вопроса:
» какая именно нежить будет поднята после боя?
» сколько нежити будет поднято?
» сколько "темной энергии" есть у игрока, и сколько будет стоить поднятие существ?

Сколько нежити будет поднято?

Нежить поднимается только **после победы** в бою, и число поднимаемых существ зависит от суммарного количества единиц жизни существ противника (не механических и не элементальных), убитых в сражении:

Ед. жизни поднятых = Ед. жизни убитых * Некромантия

где "Некромантия" зависит от навыков и умений героя и числа строений "Костяной столп" в городах. (см. ниже).
Количество поднятых существ нежити не может превышать количество убитых существ.

Некромантия	20%	30%	40%	50%	+5%	+10%	+10%	+50%

Например, если убито существ с общей суммой 470 ед. жизни, и общий процент поднимаемых с помощью "Некромантии" существ равен 40%, то будет поднято 188 ед. жизни, что даст, например, 47 костяных воинов или 37 костяных лучников (конечно, при условии, что было убито не меньшее количество существ).

Умение "Вечное рабство" (Некромантия)
» **Эффект:** Некромант получает способность поднимать после боя один из своих отрядов нежити.

Умение "Вестник Смерти" (Лидерство)
» **Эффект:** все нейтральные существа, которые присоединяются к армии Некроманта, будут преобразованы в нежить соответствующего уровня.
» **Требуется:** умение "Вечное рабство" (Некромантия).

Умение "Повелитель мертвых" (Образование)
» **Эффект:** +5% к Некромантии.
» **Требуется:** умение "Хранитель тайного" (Образование), умение "Вечное рабство (Некромантия)".

Артефакт "Амулет некромантии"
» **Эффект:** Уменьшает стоимость поднятия нежити на 10%.

Строение "Костяной столп"
» **Эффект:** +10% к Некромантии и +150 очков "темной энергии" (за каждое строение).
» **Требуется:** уровень города = 6, строение "Гильдия магов 1-го уровня".
» **Cost:** **1000**, **10**

Граальное строение "Могила Забытого"
» **Эффект:** +50% к Некромантии и +150 очков "темной энергии"
» **Требуется:** артефакт "Слеза Асхи"

Сколько дается "темной энергии"?

"Темная энергия" - это то, что дает поднимать нежить: все герои игрока используют этот общий ресурс, который восполняется до своего максимального значения в начале каждой недели. Максимальное количество "темной энергии" зависит от героев игрока и некоторых строений в Некрополисе:

Максимум_Темной_Энергии = 200 + Бонус_Героев + Бонус_Строений

где:

» **Бонус_Героев:** каждый герой вносит свой вклад в общий ресурс "темной энергии" в зависимости от своего уровня. Его мастерство в навыке "Некромантия" служит множителем величины его вклада (см. ниже).

» **Бонус_Строений:** каждая городская постройка "Костяной столп" дает вклад равный 150 очкам "темной энергии"; граальное строение "Могила Забытого" также дает 150 очков "темной энергии".

Уровень 1	1	2	3	4	**Уровень 21**	48	97	145	194
Уровень 2	1	2	3	4	**Уровень 22**	52	105	158	211
Уровень 3	1	2	3	4	**Уровень 23**	57	114	171	228
Уровень 4	1	2	3	4	**Уровень 24**	61	123	185	246
Уровень 5	1	2	3	4	**Уровень 25**	66	132	198	265
Уровень 6	1	2	3	4	**Уровень 26**	70	141	212	283
Уровень 7	2	5	7	10	**Уровень 27**	75	151	227	303
Уровень 8	4	9	13	18	**Уровень 28**	80	161	241	322
Уровень 9	6	13	20	27	**Уровень 29**	85	171	256	342
Уровень 10	9	19	28	38	**Уровень 30**	90	181	271	362
Уровень 11	12	24	36	49	**Уровень 31**	85	191	287	382
Уровень 12	15	30	45	60	**Уровень 32**	100	201	302	403
Уровень 13	18	36	55	73	**Уровень 33**	106	212	318	424
Уровень 14	21	43	65	86	**Уровень 34**	111	223	334	446
Уровень 15	25	50	75	100	**Уровень 35**	116	233	350	467
Уровень 16	28	57	86	114	**Уровень 36**	122	244	367	489
Уровень 17	32	64	97	129	**Уровень 37**	127	255	383	511
Уровень 18	36	72	108	145	**Уровень 38**	133	267	400	534
Уровень 19	40	80	120	160	**Уровень 39**	139	278	418	557
Уровень 20	44	88	132	177	**Уровень 40**	145	290	435	580

Примечание

Формула, дающие эти значения: Бонус_героя = Округление_Нивала[Мастерство_в_Некромантии * (Уровень-5)$^{1.4}$], для уровней выше 6. "Мастерство_в_Некромантии" - это мастерство героя в навыке "Некромантия, от 1(Основы) до 4(Совершенная).

Сколько "темной энергии" расходуется на поднятие нежити?

Расход "темной энергии" на поднятие одного существа Некрополиса зависит от скрытой характеристики Сила (Power) этого существа:

Расход_Темной_Энергии = Сила / 25

В приведенной ниже таблице отображена конкретная стоимость в очках "темной энергии" для каждого существа Некрополиса, и список "живых" существ, которые могут быть преобразованы в данное существо. Число под изображением каждого "живого" существа показывает, сколько существ нежити будет поднято при убийстве 10 таких существ героем, обладающим навыком "Основы некромантии" (20% к Некромантии), если, конечно, хватит очков "темной энергии". Для получения окончательной стоимости в "темной энергии" и количества поднятых существ, нужно округлить результаты вниз после всех расчетов.

Если некромант поднимает улучшенных существ, он имеет право выбрать, какой вариант улучшенных существ поднимать.

ТЭ: 2	1,50	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	6,00	6,00	6,00
	8,00	8,00	10,50	1,50	3,50	2,50			
ТЭ: 3	2,80	4,00	4,00	4,00	5,60	5,60	2,00	2,40	2,40
	4,00	5,60	6,00	3,60	4,80	4,00			
ТЭ: 4	3,06	1,53	3,65	1,41					
ТЭ: 6	1,88	3,06	1,53	1,53	4,12	4,71			
	0,82	1,41	1,41	1,41	2,35				
ТЭ: 9	3,75	1,88	0,63	10,00	3,13	3,75	0,75		
ТЭ: 13	3,68	5,47	1,58	1,58	5,26	6,95	6,95	0,63	0,63
	13,16	13,16	3,16	0,95	1,05	2,63			
ТЭ: 20	1,33	2,67	4,00	4,00	1,33				
ТЭ: 29	5,14	5,71	5,71	1,71	1,83	1,43	1,71	1,94	2,29	2,74

ТЭ: 46	2,16	1,36	0,72	1,20

ТЭ: 61	2,91	2,91	1,20	1,24	1,09	1,05	2,91	3,27	3,64

	2,18	2,18	2,36	1,27	1,27

ТЭ: 88	2,32	3,68	0,84	0,95	1,05	1,89	4,95

ТЭ: 103	2,40	2,80	3,32	3,98	4,22	3,62	3,50	2,40	2,80	2,70

	3,50	3,80	3,80	2,00	2,40	2,90	2,10	2,40	4,40	4,50

ТЭ: 126	2,67	2,67	1,60

ТЭ: 156	2,50	2,50	3,00	2,94

Существа, которых в этой таблице нет, не могут быть подняты. Они либо механические (горгульи, големы), либо элементальные (элементали, феникс и огненные драконы), либо вообще божественного происхождения (ангелы и единороги).

Убитая нежить не может быть поднята с помощью Некромантии, но есть особое умение героя "Вечное рабство", позволяющее поднимать часть собственной нежити, потерянной в бою (см. стр.141).

Стратегия

"Некромантия" - наиболее устоявшийся расовый навык в игре. Он является источником мощи Некромантов, и, более того, есть множество усилителей навыка, идущих от города и самого героя. Помимо двух разных преобразователей в нежить (строение "Храм нижнего мира" и умение "Вестник Смерти"), существует возможность поднимать 100% убитых существ врага в виде нежити при наличии достаточного количества строений "Костяной столп". Конечно, для этого требуется большое количество "темной энергии", либо нужно вдумчиво выбирать тип поднимаемой нежити. Для дополнительного усиления "Некромантии" стоит развивать линейки "Лидерства" и "Обучения", имеющие по одному ценному для Некроманта умению.

Лесной Союз: Мститель

Расовое умение героев Лесного Союза фокусируется на нанесении дополнительного урона так называемым «заклятым врагам». С повышением уровня уникального расового навыка «Мститель» для героя можно выбирать всё больше заклятых врагов, начиная с 1 на уровне навыка «Мститель (новичок)» до максимума, равного 4, на уровне «Безжалостный мститель».

Бонус «Мстителя» дает 40% вероятность всем отрядам в армии Рейнджера нанести «критический удар» заклятому врагу, то есть, нанести двойной урон. Если вдаваться в подробности – «критический удар» даст +100% к урону; и этот бонус суммируется с бонусом от удачи (если он есть): «срабатывание» Удачи даст еще +100% к урону (+125%, если у героя есть умение «Эльфийская удача»). Итого одновременное «срабатывание» Удачи и нанесение «критического удара» по заклятому врагу даст +200% к урону (+225%, если у героя есть умение «Эльфийская удача»).

Загвоздка в том, что игрок должен уничтожить 2 базовых недельных прироста существа, чтобы выбрать его заклятым врагом. Например, нужно убить 2 черных драконов – это и есть 2 их базовых прироста. В версии 3.0 ("Повелителях Орды"), достаточно выбрать одно существо, чтобы заклятыми врагами считались все его версии - как неулучшенные, так и обе улучшенных. Это делает навык "Мститель" куда полезнее, чем раньше.

Строение «Гильдия рейнджеров» в городе Лесного Союза необходимо для выбора заклятых врагов, и стоит оно достаточно дешево. Строение «Братство рейнджеров», хотя оно и не обязательно, дает неплохой бонус всего за **2000** золота.

Усиление навыка «Мститель»

Строение «Гильдия рейнджеров»

» **Эффект:** позволяет выбирать заклятого врага в этом городе.
» **Требуется:** уровень города = 9, строение «Дома на деревьях».
» **Цена:** **1000** золота, **5** дерева.

Строение «Братство рейнджеров»

» **Эффект:** +10% шанс нанести критический удар заклятым врагам (эффект кумулятивен).
» **Требуется:** уровень города = 9, строение «Гильдия рейнджеров».
» **Цена:** **2000** золота.

Умение «Смертельный выстрел»

» **Эффект:** повышает эффективность атаки Рейнджера: при расчете урона его уровень считается на 3 ед. выше. Если цель присутствует в списке заклятых врагов, тогда наносимый урон удваивается и всегда будет убито, по крайней мере, одно существо.

Умение «Ливень из стрел»

» **Эффект:** Рейнджер атакует сразу всех существ из списка заклятых врагов; при расчете нанесенного урона его уровень считается на 3 ед. выше.

Умение «Лесное коварство»

» **Эффект:** +10% шанс нанести критический удар заклятым врагам.
» **Требуется:** умение «Разгадка тайного».

Стратегия

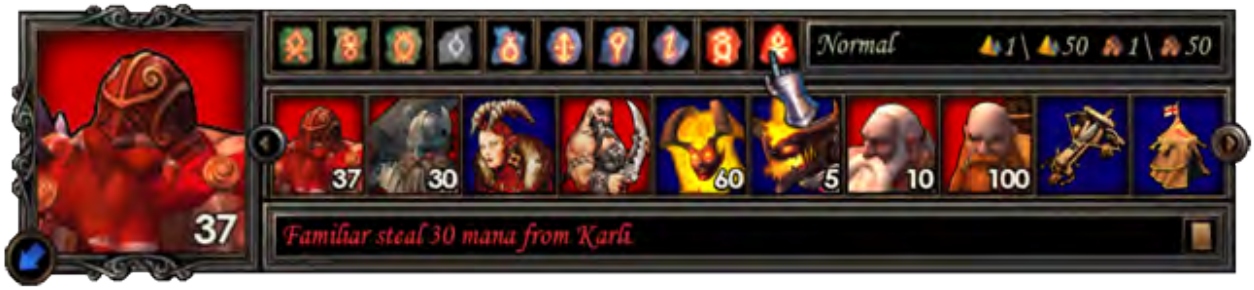
Навык «Мститель» сложно заставить работать, и, к тому же, почти тот же самый эффект достигается при развитии навыка «Удача», с преимуществом последнего в том, что удача не обращает внимания на тип существа, против которого проводится атака. Для мощного высокоуровнего героя может пригодиться умение «Ливень из стрел», но маловероятно, что в сражении будет участвовать много заклятых врагов. «Смертельный выстрел» эффективен против высокоуровневых существ. Но эти эффекты не слишком впечатляющи, так что при развитии линейки «Мститель», много опыта может быть израсходовано впустую, поскольку невелик шанс получить должную отдачу.

Северные Кланы: Руническая магия

Руническая магия - это особые способности, активируемые в бою непосредственно существами. Руны усиливают существ и обладают различными эффектами и сроками действия, в точности как обычные заклинания. Однако, в отличие от заклинаний, они применяются не героем, а существами - и только на самих себя. Кроме того, использование руны не смещает существо по АТВ-шкале, так что можно наложить руну и тут же атаковать.

Вместо маны героя, руны потребляют ресурсы королевства (дерево, руду, ртуть, кристаллы, драгоценные камни и серу — но не золото). В соответствующей секции — стр.210. можно посмотреть точную стоимость и эффект каждой руны. Как видно из таблицы ниже, некоторые способности снижают стоимость руны вплоть до нуля.

Герой изучает руны при посещении тех городов Северных Кланов, в которых построена "Школа Рун". В чем-то сродни "Гильдии магов", "Школа Рун" улучшается до третьего уровня, предоставляя все более мощные заклинания. Трем уровням "Школы" соответствуют три уровня владения навыком "Рунической магии", которые и дают возможность использовать эти заклинания. В секции Строения Северных Кланов — стр.237 можно узнать точную стоимость "Школы" и условия ее постройки. Каждое из существ Северных Кланов в армии героя может **один раз за бой** использовать каждую руну, известную герою. Впрочем, это ограничение может быть ослаблено за счет некоторых способностей героя.



Изучение рунической магии вполне можно сочетать с изучением обычных заклинаний, правда, ценные ресурсы (особенно драгоценные камни и сера) будут в куда большем дефиците, чем у других городов, так что придется определять приоритеты. Рунные жрецы неплохо разбираются в магии, особенно - в магии Хаоса, но важно заметить, что такие атрибуты, как "Знание" и "Колдовство" не влияют на эффективность рун. Даже способности героя меняют лишь стоимость и сопутствующие характеристики, не изменяя эффектов рунических заклинаний.

Уровни рунической магии

Основы знания рун

» **Позволяет накладывать руны** 1-2го уровня
.
» **Руны изучаются в** Школе Рун 1го уровня (1 руна 1го уровня и 1 руна 2го уровня)

Развитое знание рун

» **Позволяет накладывать руны** 3-4го уровня
.
» **Руны изучаются в** Школе Рун 2го уровня (1 руна 3го уровня и 1 руна 4го уровня)
» **Требования:** Основы знания рун

Совершенное знание рун

» **Позволяет накладывать руны** 5го уровня
.
» **Руны изучаются в** Школе Рун 3го уровня (1 руна 5го уровня)
» **Требования:** Развитое знание рун

Абсолютное знание рун

» **Эффект:** Позволяет накладывать руны без затрат дерева и руды.
» **Требования:** Совершенное знание рун

Усилители рунической магии

Завершенная руна

» **Эффект:** С вероятностью 50% на введение в действие руны не будут тратиться ресурсы.
» **Требования:** Основы знания рун

Величайшая руна

» **Эффект:** Позволяет использовать руну второй раз за счет утроения количества потребляемых ресурсов.
» **Требования:** Основы знания рун

Обновленная руна

» **Effect:** Позволяет восстановить ранее использованную руну (случайную, если их несколько) у выбранного отряда, разрешая ее повторное использование.
» **Требования:** Основы знания рун

Рунный откат (Образование)

» **Эффект:** Восстанавливает герою 0.5*Знание маны при каждом использовании руны.
» **Требования:** Разгадка тайного (Образование)

Рунная гармония (Лидерство)

» **Эффект:** Увеличивает «Боевой дух» отряда на +2 на один ход после использования руны.
» **Требования:** Величайшая руна (Знание рун)

Пылающая наковальня (Особое строение)

» **Эффект:** Позволяет обороняющимся героям использовать руны бесплатно.
» **Требования:** Слеза Асхи

Стратегия

В отличие от некоторых других особых навыков, "Руническую магию" имеет смысл доводить до третьего уровня, поскольку это значительно увеличивает ее полезность, позволяя использовать все имеющиеся руны. Ценность "Абсолютного знания рун" несколько снижается за счет "Завершенной руны", которая позволяет экономить не только дерево и руду, но и более ценные ресурсы. "Величайшая руна" полезна, если стремиться к "Абсолютное защите", или если карта богата ресурсами, а "Обновленная руна" великолепно действует против медленных врагов и в затянувшихся битвах.

И "Рунная гармония", и "Рунный откат" могут оказаться очень ценными приобретениями. Первая, несмотря на короткий срок действия, дает возможность резко перейти в нападение и перехватить инициативу в бою, в то время как "откат" более полезен магически ориентированный Рунным жрецам.

Великая орда: Гнев крови

Орки были выведены в ходе экспериментов с кровью демонов; целью экспериментов было получение сильных и яростных воинов. Наследие демонов до сих пор проявляет себя в орках: они могут впадать в боевое безумие во время боя, что дает им разнообразные бонусы.

У всех существ Великой орды (кроме виверн, темных виверн и паокаев) в бою есть специальный счетчик ярости, который в начале обычно равен 0, и заполняется очками ярости во время битвы. Существа могут и терять очки ярости, если выполняют приказы "Ждать" или "Защищаться" или захвачены под контроль. Получая очки ярости, существа поочередно достигают 3 уровня Гнева крови, которые дают отряду определенные бонусы. Бонусы зависят от конкретного существа, подробный список приведен в таблице внизу.

Уровни Гнева крови:
» 1й уровень: 200 очков ярости
» 2й уровень: 500 очков ярости
» 3й уровень: 1000 очков ярости

У очков ярости есть еще одна полезная функция: они поглощают часть урона, нанесенного отряду. Доля поглощенного урона зависит от мастерства героя в расовом навыке "Гнев крови" (от 50% до 65% — см. ниже). Вместо единиц здоровья существо теряет очки ярости:

Потерянные_очки_ярости = 1200 * Поглощенный_Урон / Ед_жизни_отряда

Разумеется, чтобы получать бонусы от Гнева крови, нужен герой-варвар. Более того, от уровня его расового навыка зависит использование Гнева крови существами. Кроме того, герои-варвары могут использовать боевые кличи, (см. стр.201) чтобы повышать количество очков ярости у своих существ.

Уровни навыка "Гнев крови"

Основы гнева крови
» **Эффект:** Позволяет получать бонусы Гнева крови 1го уровня. Очки ярости поглощают до 50% урона.

Развитый гнев крови
» **Эффект:** Позволяет получать бонусы Гнева крови 2го уровня. Очки ярости поглощают до 55% урона.

Искусный гнев крови
» **Эффект:** Позволяет получать бонусы Гнева крови 3го уровня. Очки ярости поглощают до 60% урона.

Абсолютный гнев крови
» **Эффект:** Снижает количество очков ярости, нужных для перехода на следующий уровень Гнева крови на 25%, доводя их до 150, 375 и 750. Очки ярости поглощают до 65% урона.

Усиление Гнева крови

Способность "Чистая ярость" ("Гнев крови")
» **Эффект:** Существа Великой орды в армии героя в начале каждой битвы получают 500 очков ярости, то есть автоматически попадают на 2й уровень Гнева крови.
» **Требуется:** "Воодушевление" ("Лидерство"), "Дьявольский удар" ("Нападение"), "Серный дождь" ("Управление машинами").

Способность "Память нашей крови" ("Гнев крови")
» **Эффект:** Существа Великой орды в армии героя в начале каждой битвы получают случайное количество очков ярости от 50 до 100, кратное 10.

Способность "Огонь ярости" ("Образование")
» **Эффект:** Существа героя с этим умением получают и теряют очки ярости в 1,5 раза быстрее, чем обычно.

Способность "Упоение битвой" ("Лидерство")
» **Эффект:** Когда у отряда срабатывает положительный эффект "Боевого духа", отряд получает 50 очков ярости.
» **Требуется:** "Сбор войск" ("Лидерство"), "Память нашей крови" ("Гнев крови").

Способность "Крик ярости" ("Боевой клич")

» **Эффект:** Войска получают в 2 раза больше очков ярости, когда герой использует боевой клич (но только в 1,5 раза больше, если герой применяет клич "Зов крови").

Городская постройка "Куча черепов"

» **Эффект:** Существа Великой орды в начале каждой битвы дополнительно получают 50 очков ярости.
» **Требуется:** Уровень города = 9, Цитадель.
» **Цена:** **2000**, **5**, **4**, **4**

Получение очков ярости

Все действия, совершаемые орками на поле боя, влияют на их очки ярости. Когда счетчик достигнет значения, требуемого для определенного уровня, отряд получит соответствующий бонус. Бонус пропадет, если количество очков ярости упадет ниже этого значения. Если отряд будет вести себя очень пассивно, счетчик может упасть и ниже нуля. Поскольку поощряется скорее активность, чем успех, то очки ярости начисляются даже в том случае, если противник не получает урона.

Общие действия

Вражеский отряд уничтожен	+20 очков ярости
Дружественный отряд уничтожен	+30 очков ярости
Дружественный отряд уничтожен (у существа есть способность "Ярость")	+60 очков ярости
Дружественный герой-варвар кричит боевой клич	+20/+30/+40 очков ярости (см. стр.201)

Действия отряда

Рукопашная атака	+100 очков ярости
Стрелковая атака	+50 очков ярости
Наложение заклятия на противника	+40 очков ярости
Жертвоприношение/глотание гоблина	+60 очков ярости
"Оборона"	-30 очков ярости
"Ожидание"	-60 очков ярости
Пропуск хода из-за низкого "Боевого духа"	-80 очков ярости
Бегство из-за способности "Трусость"	-100 очков ярости

Действия по отношению к отряду

Проклинающее заклинание	+10 очков ярости
"Ослепление"	-100 очков ярости за каждый пропущенный ход
"Берсерк"	скорость получения очков ярости удваивается пока заклинание действует
"Подчинение"	-50 очков ярости за каждое выполенное действие
"Рассеяность"	-5/10/15/20 очков ярости в зависимости от уровня колдуна в магии Тьмы
"Оглушающий удар", "Останавливающие стрелы"...	-20 очков ярости
Страх	-100 очков ярости, если испугался
"Осушение", "Ослабляющий удар"	-90 очков ярости

Бонусы уровней Гнева крови

	1й уровень Гнева крови	2й уровень Гнева крови	3й уровень Гнева крови
Гоблины	+1 ед. здоровья	"Защита" +3, отменяет "Предательство"	"Враг не сопротивляется"
Трапперы	+2 ед. здоровья	"Нападение" +3, "Калечащее ранение"	"Враг не сопротивляется"
Колдуны гоблинов	+2 ед. здоровья	"Наложение проклятия", "Очищение"	"Колдовской удар", "Враг не сопротивляется"

	1й уровень Гнева крови	2й уровень Гнева крови	3й уровень Гнева крови
Кентавры	"Нападение" +6	"Инициатива" +2	"Меткость" (урон = макс. урон)
Боевые кентавры			
Кочевые кентавры			
Орочьи воины	Скорость +1, +5 ед. здоровья	Урон +3	"Оглушающий удар"
Орочьи бойцы	Скорость +2, +5 ед. здоровья	Урон +3	"Оглушающий удар"
Вармонгеры	+8 ед. здоровья	"Бесконечный отпор"	"Защита" +12
Шаманки	"Инициатива" +2	+7 ед. здоровья	"Защита" +15
Дочери неба	"Инициатива" +2	+8 ед. здоровья, "Колдовство" x2	"Колдовство" x4
Дочери земли	"Инициатива" +3	+8 ед. здоровья	"Защита" +15
Убийцы	Скорость +1, "Нападение" +2	+10 ед. здоровья	"Двойная атака"
Палачи	Скорость +1, "Нападение" +3	+10 ед. здоровья	
Вожаки	Скорость +1, "Инициатива" +2	+12 ед. здоровья	
Виверны	-	-	-
Темные виверны			
Паокаи			
Циклопы	Урон +5	"Аура ужаса"	"Страх"
Свободные циклопы			
Кровоглазые циклопы			

Основные параметры героя

Герои, независимо от того, являются ли они героями «Меча» или «Магии», имеют 4 основных параметра: Нападение, Защита, Колдовство и Знание. Каждый раз при повышении уровня один из этих параметров увеличивается на 1 (или больше, если у героя есть навык «Образование» – см. стр. 124). Однако, то, какой именно параметр увеличится, зависит от класса героя (расы, к которой он принадлежит). Например, Маги из Академии Волшебства фокусируются на Знании и Колдовстве, а Рыцари из Ордена Порядка – на Защите и Нападении.

Как было отмечено ранее, каждый класс героя имеет определенную склонность к двум параметрам, называемым «первичным» и «вторичным» параметрами. В таблице ниже приведены эти параметры и вероятности получения всех четырех основных параметров.

Раса	Нападение	Защита	Колдовство	Знание	
Рыцарь	30%	45%	10%	15%	Защита, Нападение
Рейнджер	15%	45%	10%	30%	Защита, Знание
Маг	10%	15%	30%	45%	Знание, Колдовство
Чернокнижник	30%	10%	45%	15%	Колдовство, Нападение
Некромант	10%	30%	45%	15%	Колдовство, Защита
Повелитель демонов	45%	10%	15%	30%	Нападение, Знание
Рунный жрец	20%	30%	30%	20%	Защита, Колдовство
Варвар	45%	35%	5%	15%	Нападение, Защита

Эта таблица поможет предсказать распределение основных параметров в предстоящей игре, в зависимости от типа героя.

Например, **на 21-м уровне** героя:

Раса	Нападение	Защита	Колдовство	Знание
Рыцарь	7	11	3	4
Рейнджер	3	11	3	8
Маг	2	3	8	12
Чернокнижник	7	2	12	4
Некромант	2	7	12	4
Повелитель демонов	11	2	4	8
Рунный жрец	4	7	8	6
Варвар	13	7	2	3

Развитие навыков и умений героев

При повышении уровня героя в нормальном случае предлагаются:
- » 1 «новый» навык;
- » 1 навык «на улучшение»;
- » 1 «стандартное» умение (доступное всем классам героев);
- » 1 «специальное» умение (уникальное для класса героя).

Если что-либо из этого герой не может получить в данный момент, то предлагается замена: вместо навыка - навык, вместо умения - умение. Если подходящей замены нет, то не предлагается ничего.

Например, если нельзя получить «новый» навык, то вместо него предлагается навык «на улучшение»; если нечего улучшать - не предлагается ничего.

В таблице (см. ниже), приведены вероятности получения только «новых» навыков. Для всего остального таблица не используется - навык «на улучшение» и оба умения выбираются равновероятно среди доступных для получения в данный момент. Интересная особенность: «специальные» умения выбираются из группы доступных «специальных» умений, что делает их получение проще.

Если у героя уже есть несколько навыков, вероятности получения «нового» навыка «масштабируются» среди группы еще не полученных.

Типы «новых» навыков, предлагаемых герою, зависят от его класса. Например, у Повелителя Демонов больше шансов получить навык «Логистика», чем у Мага. Это позволяет определить наиболее вероятный путь развития героя.

Навык	Рыцарь	Рейнджер	Маг	Чернокнижник	Некромант	Повелитель демонов	Рунный жрец	Варвар
Уникальные расовые навыки	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%
Нападение	10%	6%	2%	15%	8%	15%	8%	15%
Защита	15%	10%	2%	2%	10%	8%	15%	10%
Лидерство	15%	8%	2%	2%	2%	2%	8%	10%
Логистика	8%	15%	2%	8%	8%	15%	2%	15%
Удача	8%	15%	8%	8%	2%	8%	8%	8%
Управление Машинами	10%	2%	8%	8%	2%	10%	15%	8%
Образование	2%	10%	15%	8%	8%	2%	8%	2%
Чародейство	2%	4%	10%	10%	10%	8%	2%	2%
Магия Тьмы	8%	2%	8%	2%	15%	8%	2%	5%
Магия Хаоса	2%	8%	8%	15%	8%	10%	10%	5%
Магия Света	8%	8%	10%	2%	2%	2%	8%	5%
Магия Призыва	2%	2%	15%	10%	10%	2%	4%	5%

Обратите внимание, что у варвара вместо "Чародейства" - "Боевой клич", а четыре магических навыка заменены соответствующими "Приглушениями магии".

Орден Порядка – Рыцарь

Рыцарям как нельзя кстати придутся немагические навыки, такие как «Нападение» и «Защита». Несмотря на явную склонность к «Лидерству», Рыцари скорее ориентированы на «Меч», чем на «Магию». Это подтверждается и тем, что Рыцарям крайне сложно получить «Чародейство» или навык в какой-либо из школ магии (суммарно всего лишь 20%) – такая же низкая вероятность встречается только у эльфийских Рейнджеров.

Застройка замка Ордена Порядка требует достаточно много золота, но это отчасти компенсируется умением «Управление Казной» из линейки «Лидерства». В той же линейке присутствует умение «Сбор Войск», увеличивающее прирост воинов, которых затем можно ещё и обучить (крестьян, лучников, латников). «Удача» (вероятность выпадения – 8%) – стоящий навык для Рыцаря, учитывая его немагическую ориентацию (и свойства армии под его руководством). «Магическое Сопротивление» в связке с «Отражением» из линейки «Защиты» отчасти компенсируют уязвимость Рыцарей к магии. Умения «Стрельба» и «Боевое Безумие» из линейки «Нападение» подойдут для стрелков, особенно для арбалетчиков, ряды которых можно пополнять за счёт обучения крестьян.

Неумолимая Сила

"Неумолимая Сила" имеет нечто общее с "Зовом Ургаша" и "Яростью Стихий" - это, по сути, всего лишь усиление "Надзора", составной части "Контрудара", расовой способности Рыцаря. "Неумолимую силу" подводит в первую очередь невысокая эффективность "Надзора", что особенно заметно при игре против человека. Несмотря на то, что повышение урона может оказаться куда более значительным в сравнении с "Яростью Стихий", оно будет куда реже проявляться. «Неумолимая Сила» требует «Лидерство» (15%), «Защиту» (15%) и «Магию света» (8%).

Лесной Союз - Рейнджер

У Рейнджеров нет чёткой специализации: им часто выпадают «глобальные нейтральные» навыки, такие как «Удача», «Логистика» и «Образование», хотя и достаточно высок шанс получения «Защиты». Выбор полезных навыков для Рейнджеров достаточно широк, и они могут достигнуть вершин мастерства в самых разных областях, вот только магические навыки им достаются редко.

Хотя и «Боевые машины» могут быть полезным умением для Рейнджера (как пример - навык «Заколдованная баллиста»), 2%-ая вероятность получения навыка «Боевые Машины» при повышении уровня делает его прокачку крайне затруднительной. Рейнджеры, без сомнения, мастера Удачи. Этому способствует не только сам навык «Удача», но и множество способностей из разных линеек – «Эльфийская Удача» («Удача»), «Лесное Коварство» («Образование») и, конечно же, «Истинная Удача» («Мститель»). Комбинация этих способностей с навыком «Нападение» и выбором «заклятого врага» позволяют Рейнджеру наносить противнику колоссальный урон.

Истинная Удача

"Истинная Удача" - логичное развитие концентрации Рейнджера на увеличении своего урона за счет удачи и навыка "Мститель". Необходимые для получения суперумения навыки полезны и легко получаются: «Удача» (15%), «Логистика» (15%) и «Магия света» (8%). Конечно, при хорошем раскладе у Рейнджера к моменту получения суперумения уже будет удача +5, то есть суммарный урон увеличится не в два раза, а меньше, чем в полтора (ведь удача и без суперумения будет выпадать при доброй половине атак). И тем не менее, вкупе с навыком "Мститель" и атакующим потенциалом войск Лесного Альянса, "Истинная Удача" остается очень привлекательным умением. Беда в том, что она может появиться слишком поздно, чтобы на что-то повлиять.

Академия Волшебства - Маг

Маги – полная противоположность Рыцарям. Эти маэстро магии специализируются на магии Призыва (15%) и Света (10%), но, в принципе, могут легко овладеть любой из школ. Однако Маги столь сильно «завязаны» на магию, что от этого страдают их боевые способности - шанс получения «Нападения», «Защиты» и «Лидерства» составляет мизерные 2%.

Маги могут быстро повышать свой уровень за счёт «Образования». Уже сам по себе бонус «Образования» достаточно полезен для Мага, но, кроме того, в линейке «Образования» присутствуют два особо ценных умения для Мага: «Разгадка Тайного» и «Учёный». Однако даже эти умения меркнут по сравнению с преимуществами отстроенного города Академии Волшебства. Навык «Магия Вызова» (и, в особенности, именно вызывающие заклинания) – цель номер один для Мага; за пальму первенства с ним может бороться только «Чародейство». «Антизаклинание» и «Мудрость» – наиболее полезные для Мага умения из этой линейки, а остальные не слишком актуальны ввиду огромного запаса маны Мага (если не стремиться к «Тайному Всеведению»).

Колдовское всеведение

Путь к «Колдовскому всеведению» - довольно удобный, он включает в себя такие полезные навыки как «Образование» (15%), «Чародейство» (10%) и «Боевые машины» (8%), и дает, по сути, двойной бонус. Мало того, что герой получит в свое распоряжение все-все заклинания - он еще и сможет накладывать их на Искусном уровне. Теоретически это означает, что герой получил искусную магию тьмы, разрушения и так далее, без затраты уровней на их развитие (впрочем, место под навыки все равно будет занято). Разумеется, в этом случае герой остается без соответствующих умений, но даже при этом от открывающихся возможностей дух захватывает. Впрочем, поскольку рано получить "Всеведение" все равно не получится, смысл в постройке Библиотеки остается - особенно, если нужно получить "Создание фантома" или "Карающий Удар".

Лига Теней - Чернокнижник

Чернокнижники ориентированы, главным образом, на магические способности, но при повышении уровня им нередко выпадает повышение характеристики «Нападение» и навыка «Нападение». Помимо очевидно приоритетных навыков «Магия Хаоса» и «Нападение», Чернокнижникам часто предлагают ряд очень полезных для них линеек: «Логистика», «Образование», «Удача» и «Чародейство». Такая гибкость выбора позволяет более эффективно планировать путь развития Чернокнижника.

«Чародейство» – один из наиболее ценных навыков для Чернокнижников, в особенности благодаря открываемым умениям: «Тайные знания», «Восполнение Маны» и «Изменчивая Мана». Все три умения помогают Чернокнижнику справляться с постоянным дефицитом маны. Навык «Нападение» служит для усиления урона, наносимого армией с помощью элементальных цепочек, а также позволяет выучить «Тактику», жизненно необходимую для медлительных существ, и она позволяет наездникам атаковать противников первым же ходом. Навык «Удача» хорош для усиления элементального урона. Навык «Образование» повышает первичные характеристики Чернокнижника и разблокирует умение «Притяжение Магии», являющееся хорошей заменой соответствующего умения из линейки «Чародейства» (с точки зрения маны), если вы стремитесь получить суперумение «Ярость Элементов». К сожалению, Чернокнижнику крайне сложно получить «Сбор Войск» из линейки «Лидерства» из-за крайне низкого шанса выпадения этого навыка – лишь 2%.

Ярость стихий

«Магия Хаоса» (15%), «Чародейство» (10%) и «Удача» (8%), которые требуются для получения «Ярости стихий», плюс сама суперспособность превращают Чернокнижника в настоящую «машину магии»: заклинания эффективны и применяются очень часто, при этом "Удачливый чародей" и дополнительный элементальный урон заметно увеличивают наносимые повреждения. А уж если учесть все факторы (удача, усиленное заклинание и элементальный урон с «Яростью стихий») урон может увеличиться в 6 раз! Для того, чтобы воспользоваться всеми преимуществами элементального урона, герой может взять еще навык «Нападение». И, разумеется, построить так много «Алтарей первородных элементов» как только возможно.

Некрополис – Некромант

Уникальное расовое умение Некромантов отличается тем, что увеличивает как количество поднимаемой нежити, так и приток особого ресурса - темной энергии. В связи с этим, ориентация на развитие основного навыка может принести заметную пользу. Однако Некроманту крайне сложно получить навыки «общей ориентации»: «Боевые Машины», «Удача», «Лидерство», хотя у него есть возможность выбирать, концентрироваться ли на магических или боевых навыках – или вообще и на тех, и на других; таким даром наделен еще только Повелитель Демонов.

Некроманты также страдают от недостатка маны, что делает навык «Чародейство» крайне полезным. «Магия Тьмы», несомненно, является специализацией Некромантов и открывает возможность получить такие полезные умения, как «Повелитель Боли/Разума». Ещё один крайне полезный для Некроманта навык – «Защита», в особенности благодаря умениям из этой линейки – «Стойкость», «Уклонение» и «Могильный Холод». По аналогичным причинам полезно «Нападение» – «Стрельба» и «Боевое Безумие» – два главных умения в этой линейке. «Логистика» и «Образование» – тоже неплохой выбор для Некроманта.

Вопль Ужаса

Расширенная и улучшенная версия "Крика Баньши" - "Вопль Ужаса" - моментально снижает вражескую мораль до отрицательных значений, и даже благороднейшие из рыцарей съеживаются от страха. Ход, потраченный героем на активацию этого умения, будет безусловно потрачен не зря – вражеские отряды будут терять ход за ходом из-за пенальти -6 к боевому духу. Более того, «Крик Баньши» дополнительно дает пенальти -10% к инициативе вражеских отрядов. Умения, требуемые для получения суперумения, очень полезны для некроманты даже сами по себе: «Магия тьмы» (15%), «Магия призыва» (10%) и «Образование» (8%).

Инферно – Повелитель Демонов

Как и Некроманты, Повелители Демонов могут развиваться в любом направлении – магическом, силовом, или сочетая то, и другое. Быть может, ориентация на магию будет не самым лучшим выбором, и Повелителю Демонов стоит развиваться в направлении «Открытия Врат» и всяческого усиления этого расового умения.

«Логистика» - ключ к успеху Повелителя Демонов, причем не только на стратегической карте, но и в бою - благодаря умениям «Быстрое Открытие Врат» и «Внезапная Атака». Два этих умения позволят армии героя атаковать противника значительно быстрее. Реализовать преимущество в скорости помогут навыки «Удача» и «Нападение», причем вероятность их получения достаточно высока (8% и 15%, соответственно). «Удача» открывает «Солдатскую Удачу», а та в свою очередь «Широкие Врата Ада» – они опять-таки усиливают атакующий потенциал Инферно. Умения линейки «Нападение» служат достаточным основанием для того, чтобы потратить для него один слот навыков. «Защита» (вероятность получения 8%) отлично подходит для ударных отрядов, позволяя им дольше продержаться в схватке. Прокачка навыка «Боевые Машины» - чуть ли не единственный способ «пробивать нейтралов» с помощью баллисты без серьезных потерь на ранней стадии игры; и, вообще, баллисты получаются особенно сильными именно у Повелителя Демонов (благодаря частому повышению его характеристик «Нападение» и «Знание»).

Зов Ургаша

Моментальный приход подкреплений - это очень привлекательно умение, но по пути к нему придется столкнуться с кое-какими трудностями. Хотя сами по себе требуемые навыки и способности очень неплохи: «Логистика» (15%) с "Внезапной Атакой", «Нападение» с «Боевым безумием», но придется так же взять и «Магию тьмы» (8%), хотя «Защита», «Лидерство» (с «Хозяином врат»), «Удача» или те же «Боевые машины» были бы более привлекательным выбором. Это не катастрофично, однако отсутствие этих способностей может серьезно ослабить отряды Инферно в бою. Впрочем, если использовать призванные подкрепления в качестве приманки для врага (а, в особенности, для нейтралов), они вполне смогут компенсировать утрату Защиты. Мгновенный призыв подкреплений всегда придется кстати, так что получение этой способности - весьма соблазнительный вариант развития на больших картах.

Северные Кланы - Рунные жрецы

Хотя герои Кланов ориентированы на защиту - так же, как и их существа и замок - но, помимо этого, предпочитают навыки, позволяющие наносить заметный урон на расстоянии. Основные умения - это "Защита" и "Управление машинами" (вероятность выпадения - 15%), да и "Нападение" с "Магией Хаоса" лишними не будут (8% и 10% соответственно).

Несмотря на то, что хорошее "Колдовство" вкупе со "Знаком огня" усиливают "Магию Хаоса", Рунные жрецы слегка уступают в магических возможностях Магам и Чернокнижниками из-за крайне низкой вероятности получения "Чародейства". "Пирокинез" фактически удваивает наносимый огненной магией урон (за 4 хода - 1 на само заклинание, а затем 3 раза по 33.33%), но все равно уступает в эффективности "Волне Аркан". Тем не менее, "Магия Хаоса" - очень разумный выбор. В "Защите" основным ориентиром для гномов, очевидно, является очень сильное умение "Готовность", сопровождаемое небесполезным "Оборонительным хирдом". "Нападение" тоже не повредит - ведь в нем есть "Атакующий хирд" и "Боевое безумие", причем последнее весьма эффективно в свете того, что у гномов большие отряды с небольшим уроном. Кроме того, стоит обдумать взятие "Образования" (как всегда), "Удачи" и "Логистики".

Знание рун

Есть два отличных навыка, необходимых для получения суперспособности гномов «Абсолютная защита»: «Защита» (15%) и «Магия Хаоса» (10%). Третий навык – «Магия призыва» (5%) - сложнее получить; к тому же, это довольно необычный выбор для Рунного жреца. Однако, «Готовность» и сочетание из «Повелителя огня» и «Пирокинеза» очень хороши сами по себе, а «Экзорцизм», в сочетании с уклоном героя в «Магию Хаоса», является хорошим выбором против Инферно и героев с уклоном в призыв существ.

Великая орда - варвары

В соответствии с типичными представлениями о варварах, они полностью ориентированы на нападение и являются ярыми противниками магии. Это отражается в шансах выпадения основных параметров героев-варваров, предлагаемых им навыках и общем списке их умений. Выбор пути развития героя-варваров во многом зависит от того, против кого вы воюете и насколько можете предугадать путь развития вражеского героя.

Стратегия ставки на нападение довольно проста: развивайте «Гнев крови» и выбирайте умения, повышающие физическую силу своих существ. Как можно раньше возьмите «Память нашей крови», а также некоторые Боевые кличи, эффективность которых повышается выбором навыка «Боевой Клич» и умением «Развитие боевого клича». Также неплохо прокачивать «Защиту», дабы не слишком быстро терять очки ярости, что может значительно ослаблять ваши войска. В частности, хорошим выбором является умение «Стойкость», поскольку оно косвенно повышает шансы срабатывания очень полезных умений существ, таких как «Штурм» или «Сокрушающий удар». Сражаясь с героями-магами, вам придется вкладывать в развитие антимагических умений – прежде всего, следует получить умение «Сила против магии». Затем следует предугадать, какую магию будет развивать противник и развить навыки и умения «Приглушения» соответствующей школы магии. Действуйте взвешенно и осмотрительно – иначе вы рискуете потратить много усилий впустую.

Чистая ярость

«Чистая ярость» - это чистая ставка на силу. Существа Великой орды, довольно слабые сами по себе, значительно усиливаются, набирая ярость, так что очень полезно иметь такую «прокачку» уже в самом начале сражения. Для получения «Чистой ярости» требуется предварительно получить навык «Нападение» (15%) (вы бы и так его взяли для варвара), а также «Лидерство» (10%) и «Управление машинами» (8%). Последний навык вроде бы и не к чему варвару, но если вам предстоит осаждать несколько замков, то умение «Серный дождь» будет очень полезным. Кроме того, регулярный приток гоблинов (благодаря умению «Помощь гоблинов», требующемуся для получения «Серного дождя») придется как нельзя кстати для «вооружения» ваших циклопов.

Получение опыта

Герои должны набирать опыт, чтобы продвигаться на новые уровни и получать новые навыки и умения. Есть несколько путей получения опыта:

» побеждая в сражениях (см. ниже).
» находя сундуки с сокровищами и выбирая бонус к опыту: герой может получить 500, 1000 или 1500 очков опыта, а с навыком «Обучение» или артефактами – даже больше.
» посещая объект «Дольмен знаний»: герой получит одноразовый бонус в 1000 очков опыта.
» посещая объект «Старейшие Силанны»: это древнее живое дерево может повысить уровень героя за небольшую плату, или даже бесплатно.
» посещая объект на карте «Сфинкс», и отвечая правильно на вопросы: будет предложен выбор между большим количеством золота, мощным (обычно) артефактом и опытом. Если будет дан неверный ответ, герою придется сражаться самому с собой (и с героем, и с армией) насмерть, но не получая за это опыта.
» посещая объект «Сирены» (в море): 30% армии будет убито, и за это будет дано соответствующее количество опыта (равное сумме «здоровья» уничтоженной части армии).
» выполняя задания: задания (получаемые из «Хижины пророка» или задания миссии) иногда приносят очки опыта.

Заметьте, что сундуки с сокровищами могут быть настроены так, чтобы давать другое количество золота (вместо стандартных величин - 1000, 1500, 2000 золота), но количество очков опыта всегда равняется количеству золота минус 500.

Герои-варвары, будучи ограниченными в магии, получают опыт там, где другие герои изучают заклинания: при посещении таких мест они получают 1000*[Уровень_Заклинания] очков опыта вместо самого заклинания.

Опыт от сражений

Сражения – основной источник опыта, в случае побед, конечно. За каждое существо противника, **убитое** во время боя, герой получает определенное количество опыта. Чем сильнее существо, тем больше за него дается опыта (см. стр. 162). Заметьте, что за уничтожение боевых машин опыт не начисляется. Точное значение полученного опыта всегда показывается в окне результатов сражения.

Дополнительно, за победу над героем противника («победа» означает, что он не сбежал и не сдался), дается бонус в 500 очков опыта, не зависимо от его уровня. Кроме того, за захват города противника или нейтрального города – герою дается еще 500 очков опыта. Если нейтральная армия убегает от напавшего на нее героя, то герой все же получает 50% боевого опыта (от того опыта, который он получил бы, уничтожив эту армию).

Также заметьте, что есть 2 особенные недели, изменяющие опыт, получаемый в сражениях:

» «Неделя безрассудства»: Полученный в сражениях опыт уменьшается вдвое.
» «Неделя славы»: Полученный в сражениях опыт удваивается.

Навык «Обучение»

Навык «Обучение» дает 5%, 10% или 15% бонус к опыту, получаемому героем, в зависимости от уровня мастерства в навыке. Это должно помочь герою получать уровни быстрее, чем другим, и, таким образом, получать интересующий навык раньше. Но не рассчитывайте на много бонусных уровней – см. кривую распределения опыта по уровням героя в таблице ниже. Однако, навык «Обучение» также дает бонус к основным параметрам героя при повышении уровней, и это, несомненно, делает его стоящим.

Дополнительно, умение «Выпускник» (доступное Магам и Рыцарям) при его изучении дает одноразовый бонус в 1000 очков опыта. А Повелители Демонов, Некроманты и Чернокнижники могут получить умение «Темное откровение», дающее им бесплатное повышение уровня (сразу дается опыт, необходимый для получения следующего уровня).

Есть два артефакта, которые могут улучшить способность героя к обучению: «Тюрбан просвещенности» и «Кольчуга просвещенности». Первый увеличивает весь получаемый опыт на 10%, второй – на 20%. При объединении они формируют сборный артефакт "Одеяние просвещения", который дает дополнительный бонус +15%, и в итоге получается бонус +45% к получаемому опыту.

Уровни героев

В Heroes V каждый следующий уровень героя заработать всё сложнее и сложнее. Фактически, 40 уровень – максимальный из достижимых. В таблице ниже приведено точное значение опыта, требуемое для получения каждого из 40 уровней.

Уровень 1	0	**Уровень 11**	17 500	**Уровень 21**	97 949	**Уровень 31**	1 228 915
Уровень 2	1 000	**Уровень 12**	20 600	**Уровень 22**	117 134	**Уровень 32**	2 070 784
Уровень 3	2 000	**Уровень 13**	24 320	**Уровень 23**	140 156	**Уровень 33**	3 754 522
Уровень 4	3 200	**Уровень 14**	28 784	**Уровень 24**	167 782	**Уровень 34**	7 290 371
Уровень 5	4 600	**Уровень 15**	34 140	**Уровень 25**	200 933	**Уровень 35**	15 069 240
Уровень 6	6 200	**Уровень 16**	40 567	**Уровень 26**	244 029	**Уровень 36**	32 960 630
Уровень 7	8 000	**Уровень 17**	48 279	**Уровень 27**	304 363	**Уровень 37**	75 899 970
Уровень 8	10 000	**Уровень 18**	57 533	**Уровень 28**	394 864	**Уровень 38**	183 248 314
Уровень 9	12 200	**Уровень 19**	68 637	**Уровень 29**	539 665	**Уровень 39**	462 353 978
Уровень 10	14 700	**Уровень 20**	81 961	**Уровень 30**	785 826	**Уровень 40**	1 215 939 194

Любители формул могут заметить, что разница между двумя соседними уровнями вырастает на 20% с 12-го уровня до 25-го. Затем она вырастает на 30%, 40%, 50%... Последняя разница (39-40) в 2,7 раза больше предыдущей (38-39).

Приблизительная численность отрядов

Наведя курсор на армию нейтралов или на героя/город противника и нажав на правую кнопку мыши, можно увидеть только указание на количество существ в отрядах армии. Численный диапазон, соответствующий этому указанию, приведен в таблице ниже. Если у героя есть умение «Разведка» («Логистика»), то всегда показывается точная численность отрядов (при условии, что армия находится в радиусе видимости героя).

	Диапазон
Мало	1-4
Группа	5-9
Отряд	10-19
Много	20-49
Орда	50-99
Сотни	100-249
Туча	250-499
Тьма	500-999
Легион	1000+

Передвижение героя по карте миссий

Стоимость шага

При передвижении по карте миссий герой тратит очки движения (Movement Points или просто MP), как и отряды в бою. Хотя на карте миссий сетка и не показывается, она там есть – это тоже сетка с квадратными ячейками, каждый шаг по которой стоит определенное количество очков движения, зависящих от типа местности. Базовые значения MP:

» **100 MP** стоит 1 шаг по вертикали/горизонтали;
» **141 MP** стоит 1 шаг по диагонали.

Примечание
Значение 141 появилось из-за того, что диагональ квадрата в 1,41 раза больше его стороны.

Разные типы местностей изменяют базовую стоимость шага (см. стр. 279). Нужно отметить, что герои не получают штраф к передвижению по «родным» для них типам местностей (независимо от состава армии).

Местность	Эффект	Стоимость шага	По диагонали	Является «родной» для
Равнина	Базовая стоимость шага	100	141	Рыцарь, Рейнджер
Грунт	штраф 25%	125	176	Некромант
Лава	штраф 25%	125	176	Повелитель демонов
Песок	штраф 50%	150	211	Маг
Снег	штраф 50%	150	211	Рунный жрец
Тайга	штраф 25%	125	176	Варвар
Подземелье	штраф 25%	125	176	Чернокнижник
Подземелье гномов	Базовая стоимость шага	100	141	Рунный жрец
Дорога	бонус 25%	75	105	

Примечание
Рыцари и Рейнджеры выглядят в этой таблице обделенными, поскольку не имеют бонуса к перемещению по какой-либо местности. Но это компенсируется их умением «Родные земли» («Логистика»), которое дает +2 к параметру «Скорость» отрядам их армий при битве на Равнине.

Штрафы от «плохих» местностей уменьшаются на 50%, если у героя есть умение «Нахождение пути» («Логистика»). Например, штраф при передвижении по Грунту уменьшится до 12,5%, так что стоимость шага будет = 112 MP по вертикали/горизонтали и 158 MP по диагонали. А если у героя есть артефакт «Сапоги открытого пути», то штраф от «плохих» местностей исчезает полностью.

Умение **"Мародерство"** ("Логистика") позволяет героям собирать ресурсы, посещать строения на карте и выполнять другие подобные действия без затрат очков движения. Умение работает также и в море. При загрузке на корабль вообще не тратятся очки движения, а при выгрузке с корабля расходуется базовое количество очков движения на шаг (100 или 141, независимо от типа местности). В "Повелителях Орды" "Мародерство" стало доступно всем расам, и это умение будет небесполезным для любого героя. В том же духе работает умение **"Путь войны"** ("Логистика"), которое дает 350 MP за каждую выигранную битву, позволяя герою пройти еще две-три клетки.

Очки движения героя

Количество очков движения (MP) героя определяется в начале его хода и зависит от его навыков, артефактов и т.д. Базовое стартовое значение = 2500 MP. Это значение увеличивается, если у героя есть навык «Логистика»: бонус составляет +10% / +20% / +30% на уровнях навыка Основной / Развитой / Искусный. Кроме того, артефакт «Сапоги путешественника» дает бонус +25% к MP героя.

Примечание
Параметры Скорость/Инициатива существ в армии героя **не** оказывают влияния на MP героя (что, правда, противоречит написанному в руководстве, поставляемом вместе с игрой). Кроме того, существа **не** принимаются в расчет при определении «родной» местности, как было в Heroes III (штрафа передвижения не было, если тип местности являлся «родным» для всех существ армии, а раса самого героя не имела значения) – штрафы игнорируются только для «родной» местности самого героя. Таким образом, в Heroes V армия героя **никак не влияет** на дальность передвижения по карте миссий.

При округлении значения стартового MP героя есть одна странность: если на выходе формулы получается целое число, то оно уменьшается на 1. Расчет происходит так: сначала учитывается бонус от навыка «Логистика», результат округляется, после чего учитывается 25%-ный бонус от артефакта «Сапоги путешественника» (см. таблицу):

	нет навыка	Основы логистики	Развитая логистика	Искусная логистика
нет «Сапог путешественника»	2500	2749	2999	3249
есть «Сапоги путешественника»	3125	3436	3748	4061

На карте миссий есть объекты, восстанавливающие «очки движения» героя. При их посещении добавляется определенное количество MP даже в том случае, если итоговое значение MP получится больше стартового значения MP:

» **«Источник вечной молодости»:** +400 MP (и +1 к Боевому духу)
» **«Разорванный флаг»:** +400 MP (и +1 к Боевому духу, +1 к Удаче)
» **«Конюшни»:** +600 на текущий день и на все следующие дни до конца недели
» **«Оазис»:** +800 MP (и +1 к Боевому духу)

Посещение «Конюшен» дает увеличение MP на 600 до конца недели. Очевидно, что лучше посещать Конюшни в первый день недели. Остальные объекты дают бонус только на текущий день (и дополнительно +1 к Боевому духу до первой битвы). Повторный бонус от такого объекта можно получить только после того, как герой проведет бой, даже если это произойдет в тот же день. Правда, принимая во внимание обычную плотность расположения противников на карте, вряд ли получится посетить один и тот же объект много раз за день.

Процент оставшихся у героя MP отображается в виде небольшой зеленой полоски под портретом героя. Полоска заполнена, когда текущее значение MP героя не меньше его стартового значения (к сожалению, на полоске не появляется знаков «+++» при превышении стартового значения MP, как это было в прошлых частях «Героев»). Если герой отказывается двигаться, хотя, судя по полоске, осталось еще чуть-чуть MP, то это просто означает, что оставшегося значения MP не хватает, чтобы выполнить любой шаг.

Плавание

Передвижение по морю рассчитывается по таким же принципами, как и по суше. Герой начинает день с 2500 MP, и базовая стоимость шага = 100 MP (141 MP – под диагонали). Однако на воде нет особых «типов местностей» (нет ни «Мелководья», ни «Попутного ветра» как в прошлых частях «Героев»). Навык «Логистика», умение «Нахождение пути», артефакты «Сапоги открытого пути» и «Сапоги путешественника» и даже «Конюшни» не дают никаких бонусов к передвижению по воде.

Бонусы от остальных объектов на карте, очевидно, не влияют на дальность хода по морю, поскольку погрузка на корабль (а также и выгрузка с него) занимает весь остаток дня, независимо от числа оставшихся MP. Значит, стоит с пользой израсходовать как можно больше MP в текущий день перед тем, как погрузиться на корабль/выгрузиться с корабля. Также необходимо отметить, что нельзя сойти с корабля в любом месте – нужно специальное побережье.

Дальность хода по морю увеличивается за счет умения «Навигация» (из линейки навыка «Логистика), дающего 50% бонус к MP, а также за счет артефакта «Секстант морских эльфов», добавляющего 25% к MP. Если у героя есть и то, и другое, то он получает бонус = 87,5%, благодаря чему его запас хода становится равным 4687 MP, что очень и очень много. Разница между медленным и быстрым героем на море еще более очевидна, чем на суше.

	нет «Навигации»	есть «Навигация»
нет «Секстанта»	2500	3750
есть «Секстант»	3125	4687

Никакие «морские объекты» не дают бонусных MP герою, но зато их дает строение «Маяк», находящееся на суше. Пока игрок владеет «Маяком», все его герои получают бонус в 500 MP при передвижении по морю. Если игрок владеет несколькими «Маяками», то их бонусы складываются.

Специализации героев: "Скороход", "Землепроходец" и "Ищейка"

Эти специализации героев увеличивают их MP. «Землепроходец» - специализация Рыцаря Рутгера, «Скороход» - Повелителя Демонов Грока, "Ищейка" - это Аргат, варвар из "Повелителей Орды". Бонус от этих специализаций распространяется на передвижение и по суше, и по морю.

Специализация «Землепроходец» дает бонус к MP равный 1% за каждые 2 уровня героя. На 1-м уровне у него уже есть бонус в 1%, затем специализация даст еще 1% на 3-м уровне и т.д. Например, на 19-м уровне будет бонус = 10%. Точная формула: бонус = (Уровень+1)/2 с округлением вниз. К тому же у Рутгера изначально есть навык «Логистика», так что на 1-м уровне у него уже 2776 MP (=2500*1,1*1,01). Он может быстро изучить оставшиеся два уровня в «Логистике» (Развитый и Искусный), если пожелает. У него также есть умение «Нахождение пути», уменьшающее штраф от «плохих» типов местностей на 50%.

Специализация «Скороход» дает бонус к MP равный 5% плюс 1% за каждые 4 уровня героя. На 1-м уровне у него уже есть бонус 6%, что с учетом навыка «Логистика» (Грок обладает им изначально) дает 2913 MP (=2500*1,1*1,06). Специализация дает следующий 1% бонуса на 5-м уровне, еще 1% - на 9-м и т.д. К 17-му уровню бонус составит 10%. Точная формула: бонус = 5+(Уровень+3)/4. Как и у Рутгера, у Грока изначально есть умение «Нахождение пути». Необходимо отметить, что специализация «Скороход» дополнительно дает герою заклинание «Телепорт», применение которого обходится в 4 маны (это половина от нормальной цены применения этого заклинания).

Специализация "Ищейка" дает бонус к MP, равный 1% за каждый уровень героя, а также бонус к эффективности "Нахождения пути", равный 2% (перемножается с ним). Аргат изначально обладает "Нахождением пути", так что на 10-м уровне штрафы будут снижены на 60%. Это, конечно, бесполезно, если двигаться по лугам или дорогам, но очень поможет на пересеченной местности - например, в пустынях и в снегах. Грубо говоря, на каждом конкретном виде ландшафта этот суммарный бонус эквивалентен такому бонусу к MP *MP_бонус+Штраф_местности*Бонус_нахождения_пути*. Например, на 10-м уровне суммарный бонус будет эквивалентен 10%+50%*10%=15% на снегу или в пустыне (штраф 50%), и 10%+25%*10%=12,5% на территориях со штрафом 25%. Скорость роста суммарного бонуса за каждый уровень варьируется от 1% до 1,5% в зависимости от штрафа местности.

Примечание

При расчете MP используются модификаторы (модификатор = 1 + бонус/100%), и эти модификаторы к MP перемножаются между собой – модификатор от специализации героя умножается на модификатор от «Логистики» и, если он есть, на модификатор от артефакта «Сапоги путешественника» (или на модификатор от «Навигации» и на модификатор от «Секстанта морских эльфов», если герой находится на море). Например, навык «Искусная логистика» и бонус от специализации, равный 10%, дают 3573 MP герою на начало дня, что почти на 43% больше стандартных 2500 MP. Это на 13% (а не на 10%) превышает бонус «Искусной логистики», равный 30%. А если у героя есть артефакт «Сапоги путешественника», то общий бонус к MP составит 78,5% (по сравнению с бонусом 62,5% без специализации героя).

Если сравнивать этих героев, то Грок имеет очевидное преимущество при старте игры благодаря своему стартовому бонусу в 5%. Однако с повышением уровня бонус Рутгера растет быстрее и на 19-м уровне сравнивается с бонусом Грока (составляя 10%), а на 23-м превосходит его (12% по сравнению с 11% Грока). Конечно, один из героев является Рыцарем, а другой – Повелителем Демонов, а расовая принадлежность тоже играет свою роль при выборе героя. Бонус Аргат растет быстрее всего. Она вырывается в лидеры уже на 7-м уровне – и это даже на дороге или траве, где она не получает преимуществ от «Нахождения пути» на плохих местностях. И как только местность становится труднопроходимой, она оставляет всех далеко позади.

Урон

Успех вашей игры в целом во многом зависит от искусства ведения боевых действий, поэтому важно детально разобраться во всех нюансах нанесения урона противнику. А урон можно наносить по-разному: с помощью героя или существ, путем прямого удара или магических заклинаний; кроме того, есть свои особенности при осаде городов и есть своя специфика боевых машин. Все эти аспекты будут рассмотрены ниже.

Прямой урон, наносимый существами

Чаще всего урон наносится в ходе рукопашной или стрелковой атаки существ. Этот урон зависит от параметра «Нападение» атакующего отряда и параметра «Защита» обороняющегося отряда. Если отбросить разнообразные модификаторы, то формула выглядит так:

» Если «Нападение» (A) атакующего отряда больше «Защиты» (D) обороняющегося отряда (A≥D):

Урон = Размер_отряда * random(мин_урон, макс_урон) * [1 + 0,05*(A-D)]

» В противном случае, если «Нападение» (A) атакующего отряда меньше «Защиты» (D) обороняющегося отряда (A≤D):

Урон = Размер_отряда * random(мин_урон, макс_урон) / [1 + 0,05*(D-A)]

где:

» Размер_отряда – количество существ в атакующем отряде;

» random(мин_урон, макс_урон) – случайное число из диапазона, определяемого параметром «Урон» существа. При наложении заклинания «Божественная сила» (см. стр. 204) этот диапазон сужается и смещается в сторону максимального Урона, а при наложении заклинания «Ослабление» (см. стр. 206) – в сторону минимального Урона.

» Множитель, зависящий от разницы A и D, дает большой диапазон бонусов/штрафов к урону, зависящих от параметров «Нападение» и «Защита» существ. К этим параметрам существ прибавляются одноименные параметры героя, что компенсирует слабый урон от заклинаний героев, ориентированных на «грубую силу». Кроме того, есть множество артефактов и заклинаний, которые также увеличивают параметры «Нападение» и «Защита».

Нападение - Защита	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+20	+30
модификатор урона	1,05	1,10	1,15	1,20	1,25	1,30	1,35	1,40	1,45	1,50	2,00	2,50
Нападение - Защита	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-20	-30
модификатор урона	0,952	0,909	0,870	0,833	0,800	0,769	0,741	0,714	0,690	0,667	0,500	0,400

Пример: отряд из 10 грифонов атакует отряд из 30 демонов. У грифонов Нападение = 7 и Защита = 5; у демонов Нападение = 1 и Защита = 3.

Первыми атакуют грифоны, и урон вычисляется по первой формуле:

Урон = 10 * random(5, 10) * [1 + 0,05*(7-3)] = 10 * random(5, 10) * 1,2

Допустим, выпало случайное число 7,8 – это даст значение урона = 93,6, которое округляется вниз до 93. Этот удар убивает 7 демонов, так что численность их отряда уменьшается до 23, а у последнего демона остается 11 ед. жизни из 13.

Затем демоны наносят ответный удар, и в этот раз используется вторая формула:

Урон = 23 * random(1, 2) / [1 + 0,05*(5-1)] = 23 * random(1, 2) / 1,2

Допустим, выпало случайное число 1,6, что приведет к урону = 30,66, который будет округлен до 30 – это убьет ровно одного грифона.

Некоторые модификаторы: есть множество разнообразных модификаторов урона, даваемых навыками и умениями. При окончательном вычислении урона их надо умножать на значение урона, вычисляемого по вышеприведенным формулам. Например:

» **существа с «Штрафом за стрельбу»:** как правило, стрелки имеют 50% штраф, когда их цель находится слишком далеко (расстояние до цели - больше половины поля).
» **существа с «Штрафом в ближнем бою»: :** как правило, стрелки имеют штраф, когда их вынуждают проводить атаку в ближнем бою. И снова будет 50% снижение урона.
» **умение героя «Стрельба» («Нападение»):** урон, наносимый всеми стрелковыми отрядами героя, увеличивается на 20%. Иными словами, умение дает дополнительный множитель урона, равный 1,2.
» **умение героя «Уклонение» («Защита»):** урон, наносимый своим отрядам при стрелковых атаках, уменьшается на 20%. Иными словами, умение дает модификатор урона = 0,8.

Прямой урон, наносимый героем

Хотя герой и находится за пределами поля боя, он может атаковать вражеские отряды, нанося им прямой урон. Это не требует ни затрат маны, ни каких-либо специальных умений. В зависимости от расы, герой будет наносить урон либо в ближнем бою, либо с помощью дистанционного удара, но все эти атаки полностью идентичны, несмотря на разные способы их визуализации.

При атаке герой убивает определенное **количество** существ, зависящее только от его уровня и уровня существ атакуемого отряда. Это означает, что герой наносит разный урон разным существам, поскольку значение урона получается перемножением количества убитых существ на их параметр «ед. жизни». Количество убитых существ линейно зависит от уровня героя для каждого из уровней существ. Значения урона в приводимой ниже таблице получены из этой линейной зависимости.

Такая система позволяет героям быть эффективными против высокоуровневых существ и, в то же время, убивать не слишком много низкоуровневых существ. Обратите внимание, что только достигнув 21-го уровня, герой сможет убить одно существо 7-го уровня с полным запасом жизни.

	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5	Уровень 6	Уровень 7	Уровень 8
Герой 1 уровня	2,000	1,000	0,800	0,500	0,300	0,200	0,100	0,010
Герой 2 уровня	2,333	1,267	0,990	0,633	0,390	0,260	0,147	0,015
Герой 3 уровня	2,667	1,533	1,180	0,767	0,480	0,320	0,193	0,019
Герой 4 уровня	3,000	1,800	1,370	0,900	0,570	0,380	0,240	0,024
Герой 5 уровня	3,333	2,067	1,560	1,033	0,660	0,440	0,287	0,029
Герой 6 уровня	3,667	2,333	1,750	1,167	0,750	0,500	0,333	0,033
Герой 7 уровня	4,000	2,600	1,940	1,300	0,840	0,560	0,380	0,038
Герой 8 уровня	4,333	2,867	2,130	1,433	0,930	0,620	0,427	0,043
Герой 9 уровня	4,667	3,133	2,320	1,567	1,020	0,680	0,473	0,047
Герой 10 уровня	5,000	3,400	2,510	1,700	1,110	0,740	0,520	0,052
Герой 11 уровня	5,333	3,667	2,700	1,833	1,200	0,800	0,567	0,057
Герой 12 уровня	5,667	3,933	2,890	1,967	1,290	0,860	0,613	0,061
Герой 13 уровня	6,000	4,200	3,080	2,100	1,380	0,920	0,660	0,066
Герой 14 уровня	6,333	4,467	3,270	2,233	1,470	0,980	0,707	0,071
Герой 15 уровня	6,667	4,733	3,460	2,367	1,560	1,040	0,753	0,075
Герой 16 уровня	7,000	5,000	3,650	2,500	1,650	1,100	0,800	0,080
Герой 17 уровня	7,333	5,267	3,840	2,633	1,740	1,160	0,847	0,085
Герой 18 уровня	7,667	5,533	4,030	2,767	1,830	1,220	0,893	0,089

	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5	Уровень 6	Уровень 7	Уровень 8
Герой 19 уровня	8,000	5,800	4,220	2,900	1,920	1,280	0,940	0,094
Герой 20 уровня	8,333	6,067	4,410	3,033	2,010	1,340	0,987	0,099
Герой 21 уровня	8,667	6,333	4,600	3,167	2,100	1,400	1,033	0,103
Герой 22 уровня	9,000	6,600	4,790	3,300	2,190	1,460	1,080	0,108
Герой 23 уровня	9,333	6,867	4,980	3,433	2,280	1,520	1,127	0,113
Герой 24 уровня	9,667	7,133	5,170	3,567	2,370	1,580	1,173	0,117
Герой 25 уровня	10,000	7,400	5,360	3,700	2,460	1,640	1,220	0,122
Герой 26 уровня	10,333	7,667	5,550	3,833	2,550	1,700	1,267	0,127
Герой 27 уровня	10,667	7,933	5,740	3,967	2,640	1,760	1,313	0,131
Герой 28 уровня	11,000	8,200	5,930	4,100	2,730	1,820	1,360	0,136
Герой 29 уровня	11,333	8,467	6,120	4,233	2,820	1,880	1,407	0,141
Герой 30 уровня	11,667	8,733	6,310	4,367	2,910	1,940	1,453	0,145
Герой 31 уровня	12,000	9,000	6,500	4,500	3,000	2,000	1,500	0,150

Урон, наносимый заклинаниями героя

Герой, конечно же, может применять заклинания, наносящие прямой урон (такие как «Молния»). Значение урона зависит от параметра Колдовство героя и уровня навыка соответствующей магической школы.

Например, если герой не имеет навыка «Магия Хаоса», а его параметр Колдовство = 10, то заклинание «Молния» нанесет 121 единицу урона. Однако, если у героя был бы навык «Искусная магия Хаоса», то заклинание нанесло бы 220 единиц урона.

В разделе «Заклинания» (см. стр. 199) приведены все формулы для заклинаний.

Урон, наносимый заклинаниями существ

У каждой расы есть по крайней мере одно существо, умеющее применять заклинания. Их заклинания - это те же заклинания, применяемые героями (те же эффекты и те же расчетные формулы). Для каждого заклинания каждого существа-колдуна жестко закреплен уровень, на котором применяются эти заклинания, а параметр «Колдовство» зависит от размера отряда следующим образом:

Колдовство = 21 * LOG10[10 + 10*Размер_отряда/Недельный_прирост] – 22

где:

» Размер_отряда – количество существ в отряде, применяющем заклинание.
» Недельный_прирост – базовый недельный прирост существ-колдунов (см. стр. 162).
» LOG10 – десятичный логарифм.
» Значение Колдовства округляется вниз до целого, но не может быть меньше 1.
» Множитель (10* Размер_отряда/Недельный_прирост), находящийся внутри LOG10 также округляется вниз до целого (эта корректировка сказывается на малочисленных отрядах).

Примечание

Если не учитывать округление до целого, то эту формулу можно переписать в более простом виде через натуральный логарифм. Получается вот такая приближенная формула:

Колдовство = 9,12018 * ln[1 + Размер_отряда/Недельный_прирост] – 1

Значение Колдовства отряда существ, полученное из этой формулы, используется для расчета урона или продолжительности заклинаний тем же способом, что и у героя. Обычно продолжительность (в ходах) проклятия/благословения равна значению Колдовства. Необходимо заметить, что применение одного и того же благословения/проклятия несколько раз на одну и ту же цель не увеличивает ни эффект, ни продолжительность заклинания. Продолжительность заменяется на новое значение каждый раз после применения заклинания, и она может уменьшиться, если последний колдовавший отряд был слабее предыдущего. Наведя курсор на отряд и

щелкнув несколько раз правой кнопкой мыши (до появления окна «активных эффектов»), можно посмотреть все заклинания, «висящие» в данный момент на выбранном отряде.

» **Академия Волшебства: Маги** (10 Мана - Прирост: 5)

Волшебный кулак 5, Снятие чар 10

» **Академия Волшебства: Архимаги** (25 Мана - Прирост: 5)

Огнен. шар 10, Волшеб. кулак 5, Карающ. удар 6, Снятие чар 10

» **Академия Волшебства: Боевые маги** (10 Мана - Прирост: 5)

Волшебный кулак 5, Снятие чар 10

» **Великая орда: Шаманки** (8 Мана - Прирост: 5)

Замедление 4, Ускорение 4

» **Великая орда: Дочери неба** (12 Мана - Прирост: 5)

Цепь молний 16, Замедление 4, Ускорение 4

» **Великая орда: Дочери земли** (8 Мана - Прирост: 5)

Замедление 4, Ускорение 4

» **Инферно: Пещерные демоны** (10 Мана - Прирост: 2)

Огненный шар 10, Разрушающий луч 5

» **Инферно: Пещерные владыки** (20 Мана - Прирост: 2)

Огненный шар 10, Метеоритный дождь 19, Разрушающий луч 5

» **Лесной Союз: Друиды** (12 Мана - Прирост: 4)

Молния 5, Каменная кожа 6

» **Лесной Союз: Верховные друиды** (15 Мана - Прирост: 4)

Каменные шипы 5, Молния 5, Каменная кожа 6

» **Лесной Союз: Старшие друиды** (15 Мана - Прирост: 4)

Каменная кожа 6

» **Лесной Союз: Дриады** (10 Мана - Прирост: 10)

Призыв осиного роя 5, Снятие чар 10

» **Лига Теней: Сумеречные ведьмы** (11 Мана - Прирост: 2)

Замедление 4, Разрушающий луч 5, Карающий удар 6

» **Лига Теней: Владычицы тени** (14 Мана - Прирост: 2)

Рассеянность 9, Замедл. 4, Разруш. луч 5, Карающий удар 6

» **Лига Теней: Хозяйки ночи** (14 Мана - Прирост: 2)

Рассеянность 9, Замедл. 4, Разруш. луч 5, Карающий удар 6

» **Некрополис: Архиличи** (16 Мана - Прирост: 3)

Чума 6, Немощность 5, Ослабление 4

» **Некрополис: Высшие личи** (19 Мана - Прирост: 3)

Поднятие мертвых 9, Немощность 5

» **Орден Порядка: Инквизиторы** (12 Мана - Прирост: 3)

Ускорение 4, Божественная сила 4, Каменная кожа 6

» **Орден Порядка: Адепт** (15 Мана - Прирост: 3)

Снятие чар 10, Карающий удар 6

» **Орден Порядка: Серафим** (14 Мана - Прирост: 1)

Божественная месть 14, Карающий удар 6

» **Северные Кланы: Жрецы Рун** (15 Мана - Прирост: 3)

Уклонение 6

» **Северные Кланы: Жрецы Арката** (25 Мана - Прирост: 3)

Уклонение 6, Стена огня 16

» **Северные Кланы: Жрецы Пламени** (25 Мана - Прирост: 3)

Уклонение 6, Огненный шар 10

» **Нейтралы: Водные элементали** (12 Мана - Прирост: 4)

Ледяная глыба 6, Кольцо холода 9

» **Нейтралы: Мумии** (20 Мана - Прирост: 3)

Рассеянность 9, Поднятие мертвых 9

Нейтралы-колдуны (Водные элементалы, мумии) имеют штраф при применении **заклинаний, наносящих урон**: их фактический урон меньше на 30% по сравнению с теоретическим значением. Например, отряд 10 водных элементалей, бросающих заклинание «ледяная глыба» нанесут 57 единиц урона, а не 192 (192*0,3=57,6).

В следующей таблице приведены значения Колдовства, рассчитанные для разных размеров отрядов разных существ-колдунов. По причине логарифмического роста Колдовства выгоднее разделять отряды на несколько, особенно для применения заклинаний, наносящих урон. Однако у героя в бою может быть не более 7 отрядов. Кроме того, место для размещения отрядов ограничено, так что противнику будет проще поразить большее число отрядов с помощью заклинаний, бьющих по площади (например, «Огненный шар») или с помощью умений существ его армии («Дыхание дракона», «Смертоносное облако» личей и т.д.).

	При.: 1	При.: 2	При.: 3	При.: 4	При.: 5	При.: 10	При.: 15
Размер: 1	5	2	1	1	1	1	1
Размер: 2	9	5	3	2	2	1	1
Размер: 3	11	7	5	3	3	1	1
Размер: 4	13	9	6	5	4	2	1
Размер: 5	15	10	7	6	5	2	1
Размер: 6	16	11	9	7	6	3	2
Размер: 7	17	12	9	8	6	3	2
Размер: 8	19	13	10	9	7	4	2
Размер: 9	19	14	11	9	8	4	3
Размер: 10	20	15	12	10	9	5	3

	При.: 1	При.: 2	При.: 3	При.: 4	При.: 5	При.: 10	При.: 15
Размер: 11	21	16	12	10	9	5	3
Размер: 12	22	16	13	11	10	6	4
Размер: 13	23	17	14	12	10	6	4
Размер: 14	23	17	14	12	11	6	4
Размер: 15	24	18	15	13	11	7	5
Размер: 16	24	19	15	13	12	7	5
Размер: 17	25	19	16	14	12	8	5
Размер: 18	25	19	16	14	12	8	6
Размер: 19	26	20	17	14	13	8	6
Размер: 20	26	20	17	15	13	9	6
Размер: 25	28	22	19	17	15	10	7
Размер: 30	30	24	20	18	16	11	9
Размер: 50	34	28	25	22	20	15	12
Размер: 75	38	32	28	26	24	18	15
Размер: 100	41	34	31	28	26	20	17
Размер: 150	44	38	34	32	30	24	20
Размер: 200	47	41	37	34	32	26	23
Размер: 250	49	43	39	36	34	28	25
Размер: 300	51	44	41	38	36	30	26
Размер: 400	53	47	43	41	39	32	29
Размер: 500	55	49	45	43	41	34	31
Размер: 750	59	53	49	46	44	38	34
Размер: 1000	62	55	52	49	47	41	37

Призрачные драконы при атаке или контрударе могут наложить на вражеский отряд «Ослабление». «Ослабление» накладывается на базовом уровне (как если его накладывает герой без навыка в магии Тьмы), а Колдовство зависит от размера отряда (см. выше). Урон цели снижается на (макс_урон – мин_урон)*0,65 на срок, зависящий от Колдовства.

Джинны и султаны джиннов накладывают случайные заклинания. Три раза за битву они могут наложить случайное проклятие магии Тьмы 1-3го уровня (или заклинание «Снятие чар») на вражеский отряд или случайное благословение магии Света 1-3го уровня на дружественный (на это способны только султаны джиннов). Заклинания накладываются на Развитом уровне, Колдовство зависит от размера отряда (см. выше). Недельный прирост джиннов и султанов джиннов – 3 штуки.

Визири джинов (с недельным приростом 3 существа) могут использовать свою способность «Колесо удачи», чтобы изменять Удачу дружеских или вражеских отрядов. Длительность этого эффекта равна параметру Колдовство отряда визирей джинов.

Огненные демоны обладают способностью «Взрыв», которая наносит урон 9+9*Колдовство. Колдовство, как обычно, зависит от размера отряда.

Боевые машины

Боевые машины – полезная добавка к армии героя. У героя может быть максимум по одной боевой машине каждого вида, а катапульта есть всегда. Боевые машины занимают собственные слоты в армии (не занимают слоты существ) и располагаются позади отрядов существ на поле боя. Боевые машины могут являться целью для большинства атак и заклинаний.

Все боевые машины (кроме катапульты) можно покупать в городах и в постройке на карте «Фабрика боевых машин» (см. стр. 281). В «Фабрике боевых машин» все виды машины имеют номинальную цену, а в городах – только один вид (в зависимости от расы), остальные же два вида продаются по утроенной цене. Ниже приведен список «родных» видов боевых машин для каждой расы (но если город имеет определенную специализацию, в нем по номинальной цене могут продаваться сразу два типа боевых машин, включая «родной» — см. стр. 261).

Академия	Тележка с боеприпасами	**Лига Теней**	Тележка с боеприпасами
Орден Порядка	Баллиста	**Инферно**	Баллиста
Лесной Союз	Палатка первой помощи	**Некрополис**	Палатка первой помощи
Северные Кланы	Тележка с боеприпасами	**Великая орда**	Баллиста

Если катапульта была уничтожена в бою, она автоматически восстанавливается после него (бесплатно). Если у героя есть соответствующие умения в навыке «Боевые машины» (см. стр. 133), то могут восстанавливаться и остальные виды боевых машин.

Баллиста

Баллиста стреляет во врагов. Цель выбирается случайно, если у героя нет умения «Баллиста» (см. стр. 133).

Баллиста стоит **1500 золота**. Инициатива баллисты = 10, она имеет 100 выстрелов. Её Нападение, Защита, Урон и количество ед. жизни зависят от уровня навыка «Боевые машины» героя. Количество ед. жизни удваивается, если у героя есть умение «Баллиста».

	Нет навыка	Основы управления машинами	Развитое управление машинами	Искусное управление машинами
Ед. жизни	250	350	450	550
Нападение	5	10	12	15
Защита	5	10	12	15
Урон	(2-3)*M	(2-4)*M	(2-5)*M	(5-5)*M

Здесь M – множитель, определяющийся по формуле:

M = Нападение_Героя + Знание_Героя

Например, баллиста героя с Нападением = 7, Знанием = 4 и навыком «Развитое управление машинами» будет иметь характеристику Урон = 22-55 (от 22 до 55).

С помощью этой формулы можно оценить эффективность Баллисты героев разных рас. Как видно из таблицы в разделе «Развитие героя» (см. стр. 314), у класса Повелитель Демонов будет самый большой множитель M (75% шанс, что нужная характеристика увеличится при повышении уровня), затем идут Варвар (60%) и Маг (55%). Самые маленькие шансы на повышение множителя - у Некроманта (25%) и Рунного Мага (40%); а у всех остальных классов – по 45%.

Палатка первой помощи

Палатка первой помощи лечит дружественные отряды во время боя. Если у героя есть умение «Первая помощь», тогда можно самому выбирать цель лечения. Кроме того, при наличии умения «Первая помощь» воскрешаются убитые существа в отряде. Дополнительно умение увеличивает в два раза количество ед. жизни у Палатки.

Палатка первой помощи стоит **500 золота**. Её Инициатива = 10, она имеет 3 «выстрела» (то есть три возможности лечить). Палатка автоматически выполняет команду «Ждать», если нет целей для лечения. Количество излечиваемых ед. жизни зависит от уровня навыка «Боевые машины». Количество ед. жизни самой палатки удваивается, если у героя есть умение «Первая помощь».

	Нет навыка	Основы управления машинами	Развитое управление машинами	Искусное управление машинами
Ед. жизни	100	200	300	400
Излечиваемые ед. жизни	10	20	50	100

Кроме того, палатка первой помощи может снимать отрицательные эффекты 1-го уровня (эффекты заклинаний Магии Тьмы 1-го уровня и прочие эффекты, например, «Отравление» ассасинов) при наличии у героя навыка «Развитое управление машинами». А на уровне «Искусное управление машинами» она может снимать отрицательные эффекты вплоть до 3-го уровня (эффекты заклинаний Магии Тьмы 1-3 уровней).

Тележка с боеприпасами

Тележка с боеприпасами обеспечивает стрелков в армии героя бесконечными боеприпасами. Особенно это полезно для стрелков с небольшим количеством выстрелов. Количество выстрелов всегда держится на максимальном значении и начинает уменьшаться только в том случае, если тележку с боеприпасами уничтожат. Кроме того, тележка повышает характеристику «Нападение» всех стреляющих отрядов, включая баллисту (бонус = +1/+2/+3 в зависимости от уровня навыка «Боевые машины»).

Тележка с боеприпасами стоит **750 золота**. Она имеет Инициативу = 10 и Защиту = 5. Количество ед. жизни удваивается, если у героя есть умение «Катапульта».

	Нет навыка	Основы управления машинами	Развитое управление машинами	Искусное управление машинами
Ед. жизни	100	200	300	400

Катапульта

Катапульта стреляет по стенам и прочим защитным сооружениям при осаде города. При наличии у героя умения «Катапульта» можно самому выбирать цель для атаки катапульты. Шанс попадания в заданную цель зависит от уровня навыка «Боевые машины» - 30% / 40% / 50%. Нельзя выбрать целью центральную башню, пока не уничтожены обе боковые башни.

У Катапульты Инициатива = 10, Защиту = 10 и бесконечное число выстрелов. Урон, наносимый защитным сооружениям, зависит от уровня навыка «Боевые машины». Количество ед. жизни удваивается, если у героя есть умение «Катапульта».

	Нет навыка	Основы управления машинами	Развитое управление машинами	Искусное управление машинами
Ед. жизни	1000	1100	1200	1300
Урон	150-200	200-300	250-400	300-500

Для уничтожения защитных сооружений можно также использовать заклинание «Землетрясение» (школы «Магия Призыва» — см. стр. 202). При применении этого заклинания каждому защитному сооружению (четыре секции стены, ворота, центральная башня, две боковые башни) наносится урон, зависящий от уровня навыка «Магия Призыва», но есть одна тонкость – урон всегда кратен 50. В логах боя отображается суммарное значение урона.

Стены, башни и ров

Защитные сооружения

Город является центром финансового благополучия и военной мощи. Его нужно развивать, и, разумеется, защищать. Для защиты города служат стены (чтобы осаждающие не проникли внутрь), стрелковые башни и ров. Чтобы получить все эти защитные сооружения, нужно последовательно возвести «Форт», «Цитадель» и «Замок». При этом повышается прочность (увеличивается количество ед. жизни) уже имеющихся защитных сооружений.

	Нет	Форт	Цитадель	Замок
Стены	-	200	200	300
Ворота	-	200	300	400
Ров	-	-	Да	Да
Центральная башня	-	-	400	500
Боковые башни	-	-	-	400

Стены имеют 4 секции – по 2 с каждой стороны ворот. Не летающие и не телепортирующиеся существа могут проникнуть внутрь города только через разрушенную секцию стены или разрушенные/открытые ворота (кроме того, герой может телепортировать выбранный отряд за крепостные стены, если имеет навык «Искусная магия Света» и знает заклинание «Телепорт»).

Кроме того, стены защищают обороняющиеся войска от стрелков противника. Урон от вражеских стрелковых атак снижается в два раза. Если при этом на стрельбу также налагается штраф за расстояние, урон будет суммарно уменьшен в четыре раза.

Если не построена ни одна защитная структура (т.е. не построен «Форт»), то поле боя при осаде имеет размер 10x12. При постройке «Форта» оно увеличивается до размера 14x14, так что даже летающим/телепортирующимся существам становится труднее добраться до противника, укрывшегося за крепостными стенами. Более того, перемахнув через стены, они могут стать легкой добычей для обороняющейся армии, если стены еще целы и блокируют подступы поддерживающих отрядов.

Примечание
Города, специализирующиеся на укреплении защитных сооружений, дают каждой защитной постройке бонус в 50 ед. жизни (см. стр. 261).

У Северных Кланов есть две постройки, усиливающих обороноспособность города: "Магические скрепы" и "Сторожевая башня". "Магические скрепы" увеличивают прочность (количество "единиц жизни") стен, ворот и башен на 50%, что позволит им дольше держаться при осаде. "Сторожевая башня" добавляет при осаде обороняющейся стороне дополнительный отряд воителей. Количество воителей в отряде зависит от уровня города и количества прошедших месяцев с начала игры:

Количество воителей = 5 * Уровень_города * Номер_месяца

Урон, наносимый рвом и башнями

Урон, наносимый башнями и рвом, прямо пропорционален Уровню города, что является интересным побочным эффектом развития города. Стало быть, чем больше построек в городе, тем эффективнее башни и ров. Более того, при расчете урона от башен и рва игнорируется Защита целей и разные защитные умения героя (такие, как «Уклонение»).

Центральная башня полностью отстроенного города наносит 70 единиц урона. Для частично отстроенного города:

Центральная башня: Урон = 70 * Уровень_города / Максимальный_уровень_города

Каждая из боковых башен полностью отстроенного города наносит 50 единиц урона:

Боковые башни: Урон = 50 * Уровень_города / Максимальный_уровень_города

Ров полностью отстроенных городов рас Орден Порядка, Лесной Союз, Лига Теней и Некрополис наносит 170 единиц урона. Урон, наносимый рвом городов рас Инферно и Академия Волшебства выше за счет специального модификатора:

Ров: Урон = 170 * Модификатор_урона_для_рва * Уровень_города / Максимальный_уровень_города

где:
» Уровень_города – текущий Уровень города (число построенных зданий).
» Максимальный_уровень_города – максимальный Уровень города – Уровень города, в котором построены все здания, включая их улучшения.
» урон может быть увеличен за за счет параметра Модификатор_урона_для_рва. Например, мины Академий Волшебства наносят удвоенный урон.

	Город	Максимальный уровень города	Модификатор урона для рва	Эффект рва	Стрелки в башнях
	Орден Порядка	36	1,2	Нет.	
	Академия Волшебства	36	2,0	Урон наносится минами, которые исчезают сразу после взрыва. При этом накладывается заклинание «Ослепление» на 1,25 хода.	
	Лесной Союз	38	1,0	50% шанс оплетения корнями на 5 ходов.	

	Город	Максимальный уровень города	Модификатор урона для рва	Эффект рва	Стрелки в башнях
	Лига Теней	37	1,0	Накладывается «Отравление» на 3 хода с уроном 28 за каждый ход отряда.	
	Инферно	36	1,2	Нет.	
	Некрополис	36	1,0	Накладываются заклинания «Ослабление» и «Разрушающий луч» с Колдовством = 5 на уровне «Сильная магия Тьмы».	
	Северные Кланы	39	1,0	На отряд, вступивший в ров, накладывается проклятие, а на один из защищающих город отрядов – благословение (обычно - руна). Все проклятия и благословения связаны в пары; всего есть шесть комбинаций (см. стр.350).	
	Великая орда	34	1,2	Нет.	

Инициатива

В Heroes V отряды ходят не поочередно, а с определенной частотой, зависящей от параметра Инициатива. Чем выше Инициатива, тем чаще отряд получает право хода. Эта зависимость линейная – например, отряд с инициативой 16 (отряд кошмаров) будет получать ход в 2 раза чаще, чем отряд с Инициативой 8 (отряд пещерных владык).

Базовое значение Инициативы существ находится в диапазоне от 5 (у земляного элементаля) до 19 (у феникса). У героев базовая Инициатива = 10, но для них есть свои тонкости, которые будут описаны чуть позже. Стоит отметить, что значение инициативы отображается в игре в виде целого числа даже в том случае, когда имеет дробную часть (например, +20% к значению Инициативы = 14 будет равно 16,8), но, на самом деле, дробная часть не «теряется» и используется при всех расчетах в игре.

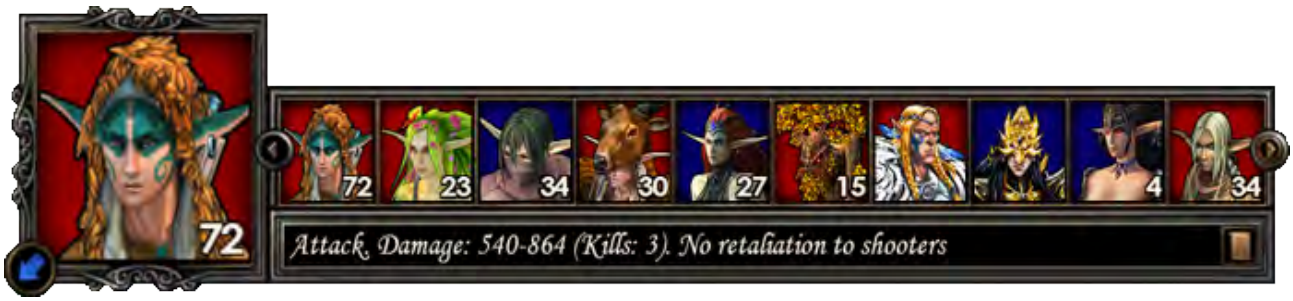
Инициативу войск можно повысить разными способами: надеть соответствующие артефакты, использовать заклинание "Ускорение", экипировать мини-артефактами войска Академии Волшебства, использовать умение "Натиск" ракшас... Эти бонусы перемножаются, за исключением бонусов от артефактов, которые сначала складываются, образуя один общий бонус от артефактов.

Пример: Отряд раджей ракшас (Инициатива=8) использует умение "Натиск" (*2), имея ряд других бонусов — от заклинания "Ускорение", наложенного на развитом уровне (*1.4), от артефакта "Доспехи из чешуи дракона" (+5% к инициативе больших существ), от артефакта "Кольцо скорости"(+20%) и мини-артефакта, дающего еще +20% (*1.2).

» бонусы от артефактов суммируются: +25% (*1.25)
» в итоге инициатива отряда: 8*2*1.4*1.25*1.2 = 33.6

Заметим, что эффект вражеских артефактов, снижающих инициативу, умножается, а не отнимается от эффекта артефактов героя: например, воздействие вражеского артефакта "Посох Преисподней" (-20%) и артефакта "Кольцо скорости" (+20%) своего героя на отряд с инициативой, равно 10, приводит к тому, его инициатива становится равной 10*1.2*0.8 = 9.6.

Порядок следующих ходов отрядов отображается на АТВ-шкале (шкале с иконками отрядов внизу экрана). Этот порядок могут менять различные эффекты (позже мы подробнее поговорим об этом), но при их отсутствии с помощью АТВ-шкалы можно увидеть порядок ближайших ходов и соответствующим образом спланировать свои действия.



Примечание
ATB («Active Time Battle») представляет классическую RPG-систему с боевыми раундами. Эта система используется, например, в серии Final Fantasy.

Позиция на ATB-шкале

Каждому отряду и герою, находящемуся на поле боя, соответствует свое положение на ATB-шкале, меняющееся от 0 до 1 (это похоже на заполнение ATB-полоски в RPG-системе). Скорость движения отряда по ATB-шкале равна его Инициативе. Отряд получает право хода, когда его позиция на ATB-шкале достигает 1. После выполнения хода (если не произошло никаких специальных событий), позиция отряда отбрасывается в 0 (аналог: «ATB-полоска» опустошается при выполнении действия, после чего заполняется заново).

Отряды могут оказаться под воздействием заклинаний (или других эффектов), имеющих определенную продолжительность (например, заклинания «Ослабление» и «Каменная кожа», эффект «Заморозка» и т.д.). Эта продолжительность показывается в «ходах» на окне информации о заклинаниях/эффектах, наложенных на отряд. При расчете количества этих «ходов» принимается Инициатива = 10, независимо от значений Инициативы отряда/героя, применившего заклинание, и Инициативы его цели. Таким образом, количество этих «ходов» не равняется количеству реальных ходов, которые успеет сделать отряд за время действия заклинания/эффекта.

Например, заклинание «Каменная кожа (общее)», наложенное на дриад (Инициатива = 14) и энтов (Инициатива = 7) с продолжительностью = 10 ходов, будет «висеть» одинаковое *время* на обоих отрядах. Но дриады получат 14 *ходов* (14 возможностей действия) за это время, а энты – всего 7 (если отряды не выполняли команду «Ждать» и не было никаких других эффектов, влияющих на Инициативу отрядов или их положение на ATB-шкале).

Примечание
Невозможно посмотреть на текущую позицию отряда на ATB-шкале во время игры. Однако тот факт, что заклинания/эффекты накладываются с Инициативой = 10, позволяет определять время между двумя событиями, а по нему – изменение положений отрядов на ATB-шкале. Подробнее: на любом отряде, на котором «висит» какой-либо эффект, отображается оставшаяся продолжительность этого эффекта. Таким образом, каждый раз, когда ATB-шкала останавливается и ждет действий игрока, можно посмотреть, сколько прошло времени. Затем, пользуясь простыми математическими вычислениями, можно определить, на сколько увеличилась позиция отряда на ATB-шкале за это время: за время `t` отряд с инициативой `I` пройдет по ATB-шкале расстояние, равное `t*I/10`.

Начало боя

В начале боя положение отрядов на ATB-шкале определяется случайным образом, принимая значения из диапазона от 0 до 0,25. Далее положение отрядов на ATB-шкале меняется обычным образом - в зависимости от их Инициатив и наложенных эффектов. И отряд, раньше других достигший отметки 1, ходит первым.

Такая система «начального разброса» обеспечивает некоторую случайность в бою, заставляя игроков адаптировать свои стратегии к разным ситуациям. Однако «начальный разброс» может и не повлиять на очередность ходов, если разница инициатив слишком велика. Например, отряд кошмаров (Инициатива=14), вступивших в сражение с позиции 0 (в худшем случае), получит ход раньше отряда пещерных владык (Инициатива=7), начавших бой с позиции 0,25 (в лучшем случае). Это означает, что кошмары всегда будут ходить первыми, и, кроме того, в 2 раза чаще пещерных владык.

Есть много модификаторов Инициативы (см. ниже), но на стартовую позицию героя на ATB-шкале влияет только умение **"Острый ум"** ("Логистика"). Оно дает герою бонус к **стартовой позиции на ATB-шкале** равный 0,25 от размера шкалы. В итоге стартовая позиция героя будет в интервале [0,25; 0,5]. Это умение никак не влияет на стартовые позиции отрядов армии героя.

Специализация **«Стремительный боец»** героя Вингаэля расы Лесной Союз - это единственный фактор, влияющий на начальную расстановку существ на АТВ-шкале. Все отряды армии Вингаэля получают бонус к их **стартовой позиции на АТВ-шкале**, равный 0,01 за каждый уровень героя. Таким образом, вместо того, чтобы стартовать где-то на интервале [0; 0,25], они стартуют на интервале от 0,01*уровень до 0,25+0,01*уровень. Например, на 15-м уровне героя отряды будут располагаться в интервале [0,15; 0,40]. Изумрудные драконы в армии Вингаэля будут особенно опасны – почти наверняка они станут ходить первыми, а иногда будут даже успевать сходить два раза перед первым ходом противника.

Героиня-варвар Хаггеш является **Вожаком кентавров**: все виды кентавров под ее предводительством получают **стартовый АТВ-бонус** в размере 0.01 за каждый уровень героя, в дополнение к другим бонусам. Благодаря этому кентавры почти всегда могут стрелять первыми, прореживая вражеские ряды перед тем, как вступят в бой рукопашные существа Великой орды, что может быть очень полезным, учитывая тот факт, что существа Великой орды теряют очки ярости, если воздерживаются от своего хода.

Модификаторы положения отряда на АТВ-шкале

Вместо того, чтобы выполнить «обычное действие» во время своего хода (атаку, передвижение, применение заклинания или специального умения), отряд может выполнить команду **«Ждать»** или команду **«Защита»**. При выполнении команды «Ждать» позиция отряда на АТВ-шкале сбрасывается в 0,5 вместо 0. Это позволяет отряду отложить своё действие без потери полного хода. При выполнении команды «Защита» отряд ставится в оборону на один ход: его позиция на АТВ-шкале сбрасывается в 0, а его параметр «Защита» увеличивается на 30% до следующего хода.

Иногда у отрядов «срабатывает» высокое («мы рвемся в бой!» в логах боя) или низкое («нам незачем сражаться») значение Боевого духа (см. стр. 337). При «срабатывании» высокого Боевого Духа позиция отряда на АТВ-шкале сбрасывается в 0,5 (вместо 0) после выполнения своего действия. При «срабатывании» низкого Боевого Духа позиция отряда на АТВ-шкале сразу сбрасывается в 0,5, а отряд теряет свой ход (полный аналог принудительной команде «Ждать»).

Есть множество навыков, умений, заклинаний и артефактов, влияющих на очередность хода отрядов – либо путем изменения положения на АТВ-шкале, либо посредством изменения Инициативы. Их эффекты описаны в соответствующих разделах. Но самые значимые из них заслуживают отдельного описания (см. ниже).

Умение «Воодушевление» («Лидерство») добавляет 0,33 к позиции отряда на АТВ-шкале. Если позиция уже > 0,67, то отряд сразу же получит возможность хода (при этом просто потеряется часть эффекта – она не «перенесется» на следующий ход). Эффект может быть задействован и оборонительным рвом Северных Кланов.

Умение «Внезапная атака» («Логистика») добавляет 0,5 к позиции телепортируемого отряда на АТВ-шкале. Если позиция уже > 0,5, то отряд сразу же получит возможность хода (при этом просто потеряется часть эффекта – она не «перенесется» на следующий ход). Умение доступно Повелителям Демонов, Рунным Жрецам, Чернокнижникам и Магам, и его эффект явно значительнее, чем эффект умения «Воодушевление» - прибавка к позиции больше, и отряд телепортируется. Однако применение «Внезапной атаки» обходится в 8 ед. маны, в отличие от бесплатного «Воодушевления». Это немалая цена, особенно для Чернокнижника с его обычно небольшим запасом маны.

Умение «Сотрясение земли» («Боевые машины») наносит урон и оглушает все отряды (включая дружественные) за стенами города во время осады. Оглушающий эффект выражается в уменьшении позиции на АТВ-шкале на 0,1. Кроме того, при этом наносится урон, равный 10 + 5*Колдовство.

Пассивное умение **«Отвлечение»** ("Чародейство") отбрасывает вражеского героя по АТВ-шкале дальше обычного на 0,15 от размера шкалы каждый раз, когда он применяет заклинание. Герой может быть отброшен в позицию перед началом шкалы (то есть, "отрицательную позицию") - это зависит от обычной позиции, в которую он сместился бы после применения заклинания. Например, герой сместится в позицию АТВ-шкалы -0,05, если у него есть навык "Основы Чародейства" (0,1-0,15=-0,05); или в позицию 0,35 после применения массового заклинания (вместо обычной позиции 0,5).

С умением **"Оглушающий удар"** ("Нападение"), атака варвара будет отбрасывать цель по АТВ-шкале на 0.1. Этой способностью могут пользоваться только герои-варвары.

При наличии у героя **умения «Повелитель холода», заклинания «Ледяная глыба», «Кольцо холода» и «Останавливающий холод»** имеют замораживающий эффект.

При ударе заклинанием **«Ледяная глыба»** или «Останавливающий холод» цель замораживается на 0,3 хода (Инициатива эффекта = 10), когда отряд не движется по АТВ-шкале (это соответствует эффекту уменьшению позиции отряда на 0,3*Инициатива/10).

«Кольцо холода» имеет такой же эффект, за исключением того, что он разделяется между целями: если, например, были поражены 2 цели, то продолжительность замораживающего эффекта будет 0,15 хода. Если были поражены 3 цели, то вместо 0,15 будет 0,1 и т.д.

Эффективность «Заморозки» не зависит от текущей позиции отряда на АТВ-шкале.

При наличии у героя **умения «Повелитель бурь», заклинания «Молния» и «Цепь молний»** имеют оглушающий эффект: значение позиции отряда на АТВ-шкале *умножается* на 0,7. Например, позиция = 0,80 уменьшается до 0,56, а позиция = 0,1 уменьшается до 0,07.

Чем ближе отряд к началу АТВ-шкалы (т. е. чем ближе его ход), тем эффективнее подействует оглушение. Если отряд только что походил, он не будет отброшен вовсе, если вот-вот должен походить, он будет отброшен почти на 0.3. Таким образом, по эффекту оглушение слабее заморозки, но оглушение действует немедленно, а заморозка может быть снята преждевременно ("Наложением рук", "Снятием чар", палаткой первой помощи), что ослабит ее.

Существа, вызванные заклинанием **Создание фантома**, располагаются на АТВ-шкале в зависимости от уровня героя (а не от Колдовства): АТВ=0,4+0,02*Уровень Героя.

Феникс и элементали, призванные при помощи магии, располагаются на АТВ-шкале случайным образом между 0 и 0,25, причем в положении, кратном 0,05.

Способность **"Атака страхом"** адских жеребцов, кошмаров и коней преисподней позволяет при атаке с некоторой вероятностью (подробнее см. стр.341) напугать жертву: она отбежит и ее позиция на АТВ-шкале будет сброшена в 0.
Боевой клич **"Устрашающий рык"** (см. стр.201) обладает абсолютно таким же эффектом.

Используя боевой клич **"Слово вождя"** (см. стр.201), варвар силой посылает своих подчиненных в битву. Герой атакует дружественный отряд (нанося стандартный урон) и сдвигает его вперед по АТВ-шкале на 0.1+0.02*Уровень_Героя.
У вожаков (существ Великой орды) есть похожая способность, **"Приказ вожака"**: сдвиг по АТВ-шкале составляет 0.01*Размер_отряда (но не более 0.6), а наносимый урон равен 1*Размер_отряда (и вот тут уже без верхнего предела).

"Оглушающий удар" — умение латников/мечников, ополченцев, воинов Арката и костяных воителей. При нанесении удара у них есть шанс оглушить атакуемого. Оглушенный враг не ответит на атаку, и его позиция на АТВ-шкале сбросится в 0. Несмотря на сходное звучание, это «оглушение» не имеет ничего общего с «оглушением» от «Молний».

«Останавливающие стрелы» — умение мастеров лука, позволяющее их стрелам иногда задерживать время следующего хода врага. Точнее говоря, «Останавливающие стрелы» отбрасывают врага на 0,2 по шкале АТВ.

Специализация Аграила, **«Аура скорости»**, повышает Инициативу отрядов его армии на 1% за уровень героя. Это значит, например, что Аграил 10-го уровня увеличит инициативу своих войск на 10%. А поскольку у него обычно и без того быстрые войска, такие как кошмары и церберы, то в начале сражения они первыми получат ход и зачастую будут ходить в два раза чаще остальных.

Специализация Раилага, **«Ужасающий»**, напротив, снижает Инициативу отрядов врага на 1% за каждый уровень. Таким образом, специализация Раилага наиболее эффективна против быстрых войск противника. Во "Владыках Севера" способности Аграила и Раилага были объединены в специализацию "Повелитель инициативы", и обладающий ей Раилаг на высоких уровнях становится кошмаром для любого противника.

И, наконец, «Неделя праздности» и «Неделя упокоения» уменьшают Инициативу существ на 20%. Первая действует на существ Ордена Порядка, Лесного Союза, Академии Волшебства и Северных Кланов, а вторая – на существ Некрополиса, Инферно, Лиги Теней и Великая орда.

Инициатива героя

Герои могут выполнять разнообразные действия: команды «Ждать» и «Защита» (хотя команда «Защита» не имеет особого смысла по той причине, что герой не может быть атакован), проводить прямую атаку против отряда противника, использовать умение или применять заклинание. Для всех этих действия Инициатива героя = 10. Но если у героя есть навык «Чародейство», то в случае применения им заклинания сокращается время до наступления следующего его хода.

Если у героя нет навыка «Чародейство», то его позиция на АТВ-шкале сбрасывается в 0 после применения заклинания. Однако на уровнях Основы/Развитое/Искусное навыка «Чародейство», позиция сбрасывается в значение 0,1 / 0,2 / 0,3. Обратите внимание: это происходит только в случае применения заклинания, и не происходит в случаях использования умения («Молитва», «Пожиратель душ» и т.д.) и прямой атаки.

Некоторые способности действуют еще быстрее: «Знак волшебника» (умение навыка «Мастер Артефактов» волшебника), «Надзор» (умение навыка «Подготовка» рыцаря), «Знак проклятого» (умения навыка «Открытие Врат» демона), «Духовная связь» (умение расового навыка некроманта) и «Подмога» (умения навыка «Гнев крови» Варвара). Их применение отбрасывает героя только на середину АТВ-шкалы. «Заколдованная стрела» (навык Рейнджера "Мститель") все равно лучше, поскольку не сдвигает героя по шкале; Рейнджер сможет сразу же выстрелить заколдованной стрелой. Правда, выстрел, как и любая другая атака, отбросит Рейнджера в 0 на АТВ-шкале.

В навыках «Магия Тьмы» и «Магия Света» есть умения, добавляющие герою «массовые» версии «обычных» заклинаний. У героя, применившего «массовую» версию, позиция на АТВ-шкале сбрасывается в 0,5 (независимо от наличия навыка «Чародейство» и его уровня). Это бонус «массовых» заклинаний не распространяется на их «обычные» аналоги.

У Мага Оры есть специализация «Говорящий с ветром», которая повышает её Инициативу на 0,05 за каждый уровень – как для применения заклинаний, так и для всех остальных ее действий. Например, на 1-м уровня её Инициатива = 10,05, а на 20-м = 11. Более того, ей с самого начала дается навык «Чародейство». И на сколько же возрастает её скорость? Сотые доли к Инициативе за уровень не выглядят слишком впечатляюще, но они позволят Оре систематически получать ход перед героями противника, что может дать значительное стратегическое преимущество.

Удача

"Удача" существ влияет на их атаки. Удачные удары наносят двойной урон, а неудачные - только половину урона. Множитель от "Удачи" – глобальный: при расчете урона он умножается на все прочие модификаторы урона (кроме модификатора от расового навыка рейнджера "Мститель" — см. стр.308).

Каждая единица "Удачи" дает 10% шанс нанести удачный удар (если "Удача" > 0), или неудачный (если "Удача" < 0). Вероятность удачной атаки не может быть больше 50%. Например, при "Удаче" = +2, вероятность удачной атаки = 20%, а при "Удаче" = +7 = 50%. "Удача" влияет только на урон от обычных атак (правда, умение «Колдовская удача» распространяет эффект "Удачи" на урон от заклинаний героя).

Примечание

В версии 3.0 ("Повелители Орды"), "Удача" сама по себе больше не ограничена диапазном от -5 до +5. То есть, при значении +7 шанс удачной атаки составляет только 50%, но, если противник снизит "Удачу" отряда на 2, "Удача" все равно останется +5, а вероятность срабатывания останется 50%.

Самый простой способ повысить значение Удачи – изучить одноименный навык «Удача» (см. стр. 131). За каждый уровень этого навыка к Удаче прибавляется единичка (то есть Удача героя увеличивается на +1 / +2 / +3 при достижении уровня «Призрачная Удача» / «Большая удача» / «Постоянная удача»). На карте миссий есть объекты (см. стр. 279), посещение которых временно изменяет значение Удачи героя - «Круг фей», «Фонтан удачи» и т.д. Также есть артефакты (см. стр. 211), увеличивающие Удачу своей армии или уменьшающие Удачу армии противника – «Четырехлистный клевер» (+1 к своей Удаче), «Проклятое кольцо» (-2 к Удаче противника) и т.д.

Некоторые городские строения увеличивают Удачу защитников города («Сверкающий фонтан» в городе Лесного Союза — см. стр. 247) или уменьшают Удачу осаждающих город («Врата Хаоса» в Инферно — см. стр. 242). Особые постройки Ордена Порядка («Часовой Эльрата») и Лесного Союза («Дочь Силанны»), которые можно построить только при наличии «Слезы Асхи», увеличивают Удачу на +2 сразу у всех героев игрока.

Боевой дух (Мораль)

Эффект "Боевого духа" был подробно описан в разделе про "Инициативу". При высоком "Боевом духе" отряды ходят чаще, при низком – реже. Подробности - см. стр.334.

Каждая единица "Боевого духа" дает 10% шанс «срабатывания» высокого "Боевого духа" (но она не может быть больше 50%) или низкого "Боевого духа". Например, значение +4 дает 40% шанс «срабатывания» высокого "Боевого духа" после хода отряда, а значение -3 дает 30% шанс низкого "Боевого духа" перед получением отрядом хода. На героев эффект "Боевого духа" не распространяется, так же, как и на нежить, механических существ и боевые машины (если только у героя нет умения «Преданность машин» — см. стр.110).

Примечание
В версии 3.0 ("Повелители Орды"), "Боевой дух" сам по себе больше не ограничен диапазном от -5 до +5. То есть при значении +7 шанс срабатывания высокого "Боевого духа" только 50%, но, если противник снизит "Боевой дух" отряда на 2, "Боевой дух" все равно останется +5, а вероятность срабатывания останется 50%.

У Боевого духа, так же, как и Удачи, есть «свой» навык – «Лидерство» (см. стр. 110), дающий + 1 к значению Боевого духа за каждый уровень мастерства. И, опять же, есть объекты на карте миссий и артефакты, повышающие значение Боевого духа – например, объекты «Оазис» и «Разорванный флаг».

Боевой дух отрядов также зависит от состава армии героя. Существа более охотно сражаются бок о бок со своими союзниками, чем с вековыми врагами. Отношения между расами сводятся к противостоянию «добрых» и «злых» рас. «Добрые» расы (Академия Волшебства, Орден Порядка, Лесной Союз, Северные Кланы) являются союзниками по отношению друг к другу и врагами по отношению к «злым» расам (Лига Теней, Инферно, Некрополис, Великая орда). Существа-нейтралы (не относящиеся ни к одной расе) являются союзниками любой расы.

Все эти взаимоотношения представлены в таблице:

	Академия Волшебства	Орден Порядка	Лесной Союз	Северные Кланы	Нейтралы	Лига Теней	Инферно	Некрополис	Великая орда
Академия Волшебства	-	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник	враг	враг	враг	враг
Орден Порядка	Союзник	-	Союзник	Союзник	Союзник	враг	враг	враг	враг
Лесной Союз	Союзник	Союзник	-	Союзник	Союзник	Враг	Враг	Враг	враг
Северные Кланы	Союзник	Союзник	Союзник	-	Союзник	Враг	Враг	Враг	враг
Нейтралы	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник	-	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник
Лига Теней	Враг	Враг	Враг	Враг	Союзник	-	Союзник	Союзник	Союзник
Инферно	Враг	Враг	Враг	Враг	Союзник	Союзник	-	Союзник	Союзник
Некрополис	Враг	Враг	Враг	Враг	Союзник	Союзник	Союзник	-	Союзник
Великая орда	Враг	Враг	Враг	Враг	Союзник	Союзник	Союзник	Союзник	-

Значение Боевого духа отряда вычисляется по следующим правилам:

1. Берется значение **Боевого духа героя**. Оно уже включает все модификаторы: от навыка «Лидерство», от артефактов, от объектов на карте миссий и т.д.
2. Прибавляется модификатор от **взаимоотношений отрядов между собой** в армии героя (для армии, состоящей более чем из одного отряда):

   » все отряды 1 расы: +1 Боевой дух;
   » отряды из 2 рас, являющихся союзниками: нет модификатора к Боевому духу;
   » отряды из 3 рас, являющихся союзниками: -1 Боевой дух;
   » отряды из 2 рас, являющихся врагами: -1 Боевой дух;
   » все остальные комбинации: -2 Боевой дух.

3. Прибавляется модификатор от **взаимоотношений отряда с героем**:

   » +1, если герой той же расы, что и отряд;
   » 0, если герой союзной расы;
   » -2, если герой вражеской расы.

4. Принимаются во внимание разнообразные **частные случаи**: у минотавров Боевой дух не может быть меньше +1 (эффект умения «Храбрость»); на нежить Боевой дух не действует совсем; некоторые строения в городе влияют на Боевой дух (например, «Таверна» дает +1 к Боевому духу) и т.д.

Замечания:

» Значения модификаторов из пунктов 3 и 4 рассчитываются индивидуально для каждого отряда. Значения модификаторов из пунктов 1 и 2 – одинаковы для всех отрядов в армии героя.

» «Армия» состоит только из тех отрядов, которые принимают участие в бою. Отряды, не участвующие в бою (оставленные «в запасе» во время фазы «Расстановка войск») не учитываются при расчете Боевого духа.

Примечание
Если армия состоит только из одного отряда, то пункт 2 не дает бонус к Боевому духу. Но, если разделить отряд на 2, даже, например, отряд из 100 существ разделить на 99+1, то оба отряда получат +1 к Боевому духу.

Пример: герой Ордена Порядка имеет Боевой дух = +3 (например, от навыка «Искусное лидерство»), и его армия состоит из отрядов:

Архангелы (Орден Порядка)	Кошмары (Инферно)	Единороги (Лесной Союз)

» Пункт 1 (Боевой дух героя) дает каждому отряду +3 к Боевому духу.
» Пункт 2 (Отношения отрядов в армии) дает каждому отряду -2 к Боевому духу. (Комбинация «2 союзные расы и 1 вражеская» относится к случаю «все остальные комбинации»).
» Пункт 3 (Отношение отряда к герою) зависит от отряда.
» Пункт 4 для простоты не будем брать в расчет.

Получаем следующие значения Боевого духа у отрядов:

Архангелы
Отношение отряда к герою: та же раса, +1 Боевой дух.
Итоговый Боевой дух: 3-2+1 = **+2**.

Единороги
Отношение отряда к герою: союзник, +0 Боевой дух.
Итоговый Боевой дух: 3-2+0 = **+1**.

Кошмары
Отношение отряда к герою: враг, -2 Боевой дух.
Итоговый Боевой дух: 3-2-2 = **-1**.

Снятие заклинаний

Наиболее простой способ избавиться от наложенных заклинаний - применить **«Снятие Чар»** (магия Света — см. стр. 204). Однако «Снятие Чар» может и не сработать - все зависит от соотношения уровней того, кто снимает заклинание, и того, кто его накладывал.

Второй способ - это наложить противоположное по эффекту заклинание. «Ускорение» (+Инициатива), «Божественная Сила» (+Урон) и «Карающий Удар» (+Нападение) - заклинания магии Света - соответственно противоположны «Замедлению» (-Инициатива), «Слабости» (-Урон) и «Немощности» (-Нападение) - заклинаниям магии Тьмы. Наложение одного из таких заклинаний снимает противоположное, замещая его воздействие своим. Первое заклинание будет снято даже в том случае, если второе слабее.

Например, предположим, что на отряд паладинов («Нападение» 24) была наложена «Немощность» На Развитом уровне («Нападение» -9) - и их «Нападение» снизилось до 15. Потом на них накладывается «Карающий Удар» - он снимает «Немощность», а затем увеличивает «Нападение» на +6, в результате чего у паладинов остается «Нападение» 30.

Заметьте, что «Каменная Кожа» (магия Света) и «Разрушающий Луч» (магия Тьмы) не отменяют влияние друг друга.

На Искусном уровне магии Света **«Антимагия»** снимает все эффекты заклинаний, проклятий (включая «Разрушающий Луч») и благословений, а затем придает цели иммунитет к магии. Однако на более низких уровнях магии Света снятие заклинаний и иммунитет ограничиваются заклинаниями 2/3/4-го уровня. Будучи заклинанием 2-го уровня, «Снятие чар» никогда не может снять «Антимагию».

«Антимагия», как и любые другие благословения магии Света, может быть снята **«Губительной Хваткой»** вестников смерти. Необходимо учитывать, что «Небесный Щит», хотя и является благословением, но относится к магии Призыва, поэтому вестники с ним ничего сделать не смогут. **«Наложение Рук»** паладинов, напротив, снимает все вредоносное влияние магии Тьмы, а заодно восстанавливает небольшое количество единиц здоровья.

Как указано в разделе по боевым машинам, (см. стр. 328), палатка первой помощи тоже может снимать проклятия, если герой владеет хотя бы Развитым управлением боевыми машинами. Для снятия некоторых проклятий требуется Искусное управление боевыми машинами.

Заклинание магии Тьмы **«Вампиризм»**, придавая цели свойства нежити, наделяет ее иммунитетом к эффектам, воздействующим на разум (этим иммунитетом обладает вся нежить), а также снимает эти эффекты, если они были наложены ранее. К этим эффектам относятся проклятия (Чума, Рассеянность, Берсерк, Ослепление, Подчинение), благословения (Регенерация), наносящие урон заклинания (Призыв осиного роя; существа становятся неподверженными «Нечистивому слову», но подверженными «Святому слову») и способности существ, такие как «Соблазнение», «Оцепенение»... Если у героя нет заклинаний магии Света, снимающих эффекты, то «Вампиризм» может послужить хорошей альтернативой против мощных проклятий.

Умение **«Вечный свет»** («Магия Света»), добавленное во «Владыках Севера», делает рассеивание заклинаний Магии Света, примененных героем, в два раза сложнее (вероятность развеять заклинание в 2 раза меньше). Противоположное по эффекту заклинание Магии Тьмы, применяемое на существ в армии героя, может не сработать с 50%-ной вероятностью (например, на существ наложен эффект «Ускорения», и на них применяется заклинание «Замедление»). И только способность вестников смерти «Губительная хватка» всегда развеивает эффекты Магии Света.

Снятие проклятий

В следующей таблице перечислены различные проклятья (заклинания, эффекты от способностей существ, от умений героев...) и результат попытки снятия этих проклятий разными способами с дружественных отрядов. Крестик (x) означает, что комбинация не имеет смысла; например, способность «Очищение» срабатывает только при атаке, что само по себе уже снимает эффект ослепления. Заметим, что «Очищение», хотя и срабатывает при

атаке, все же воздействует на дружественные отряды, например, когда они находятся под вражеским контролем (по действием эффектов «Подчинение», «Соблазнение»).

«Снятие чар» и «Очищение» не снимают проклятий с вражеских отрядов (см. далее об их воздействии на благословления). «Антимагия» и «Возложение рук», напротив, оказывают один и тот же эффект на дружественные и вражеские отряды (но могут быть наложены на вражеские отряды лишь в том случае, если они находятся под контролем того, кто их накладывает). Палатка первой помощи и Руна экзорцизма не могут применяться на вражеские отряды.

Заметим, что не приведенная здесь Руна магического надзора действует, по-видимому, точно так же, как «Очищение».

	Антимагия	Возложение рук	Пал. пер. пом. + разв. УМ	Руна экзорцизма	Снятие чар	Очищение
Замедление	Да	Да	Да	Да	Да	Да
Ослабление	Да	Да	Да	Да	Да	Да
Скорбь	Да	Да	Да	Да	Да	Да
Разрушающий луч	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Чума	Да	Да	Да (иск. УМ)	Да	Да	Да
Рассеянность	Да (осн. МС)	Да	Да (иск. УМ)	Да	Да	Да
Немощность	Да (осн. МС)	Да	Да (иск. УМ)	Да	Да	Да
Ослепление	Да (разв. МС)	Да	Нет	Нет	Да	x
Берсерк	Да (разв. МС)	Да	Нет	Нет	Нет	Нет
Подчинение	Да (иск. МС)	Да	Нет	Да	Да	Да
Соблазнение	Да	Да	Нет	Да	Да	Да
Оцепенение	Нет	Да	Да	x	Да	x
Колесо удачи	Нет	Нет	Нет	Да	Да	Да
Сглаз	Нет	Нет	Нет	Да	Да	Да
Животный яд	Нет	Да	Да	Нет	Нет	Нет
Яд	Нет	Да	Да	Нет	Нет	Нет
Знак Огня	Нет	Да	Да	Да	Да	Нет
Калечащее ранение	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Ослабляющий удар	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Заморозка (Повелитель холода)	Нет	Да	Да	x	Да	?
Разрушение доспеха (Повелитель огня)	Нет	Да	Да	Да	Да	Да
Пирокинез	Нет	Да	Да	Да	Да	?
Крик баньши	Нет	Да	Да	Нет	Нет	Нет
Сокрушение доспеха (мини-артефакт)	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	?

Снятие благословений

Как и проклятия, благословения также можно снимать различными способами, приведенными в данном разделе. Опять же, «Антимагия» применима как дружественным, так и вражеским отрядам (если последние находятся под вашим контролем). Руна магического надзора, «Снятие чар» и «Очищение» действуют только на вражеские отряды (они никогда не снимают благословения с дружественных отрядов). «Губительная хватка» снимает только благословения, как с вражеских, так и с дружественных отрядов.

Заметим, что эффект Руны энергии невозможно снять, поскольку этот эффект сразу же используется во время хода отряда, независимо от выбранного действия (даже если отряд будет ждать или встанет в защиту).

	Антимагия	Губительная хватка	Руна магического надзора	Снятие чар	Очищение
Божественная сила	Да	Да	Да	Да	Да
Ускорение	Да	Да	Да	Да	Да
Каменная кожа	Да	Да	Да	Да	Да
Регенерация	Да	Да	Да	Да	Да
Карающий удар	Да (осн. МС)	Да	Да	Да	Да

	Антимагия	Губительная хватка	Руна магического надзора	Снятие чар	Очищение
Уклонение	**Да** (осн. МС)	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**
Антимагия	**Нет**	**Да**	**Да**	**Нет**	**Да**
Небесный щит	**Да** (иск. МС)	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Вампиризм	**Да** (иск. МС)	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**
Руна энергии	x	x	x	x	x
Руна берсеркерства	**Да**	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Руна магического надзора	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Руна стихийной невосприимчивости	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Руна неосязаемости	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**
Руна громового раската	**Да**	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Руна боевой ярости	**Да**	**Нет**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Руна драконьего обличья	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**
Сборный клич	**Да**	**Да**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Боевой клич	**Да**	**Да**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Боевая ярость	**Нет**	x	**Нет**	**Нет**	x
Медвежий рев	**Нет**	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**
Молитва	**Нет**	**Да**	**Нет**	**Нет**	**Нет**
Рунная гармония	**Нет**	**Да**	**Да**	**Да**	**Да**

Срабатывание способностей существ

Срабатывающие способности

Некоторые способности существ действуют не всегда, они срабатывают с определенной вероятностью. Вот их список. Со **«Смертельным Ударом»** все просто: рыцари смерти с неизменной вероятностью 25% уничтожают половину атакованного отряда. Однако с другими способностями дело обстоит гораздо сложнее.

А именно, базовая вероятность срабатывания остальных способностей, приведенных в таблице ниже, колеблется от 5% до 75%, а определить ее можно по следующим формулам:

» Если HP отряда > HP цели, то

Базовая вероятность = 25% + 3% * (HP отряда/ HP цели)

» Если HP отряда ≤ HP цели, то

Базовая вероятность = 25% - 3% * (HP цели/ HP отряда)

где:
» HP отряда - это суммарное количество единиц здоровья у отряда, использующего способность.
» HP цели - это суммарное количество единиц здоровья у отряда, по которому наносится удар.
» Вероятность не может выходить из интервала [5%;75%].

После подсчета базовой вероятности вступает в игру «фактор случая», играющий роль количества попыток: например, если «Фактор случая»=2, то у «Очищения» есть 2 попытки сработать (каждая срабатывает с базовой вероятностью), если не сработала первая попытка. Соответствующая формула имеет вид:

$$\text{Суммарная_вероятность} = 1 - (1-\text{Базовая_вероятность})^{\text{фактор_случая}}$$

где «фактор случая» может быть и дробным числом. Фактор случая для каждой способности приводится в следующей таблице:

	Фактор случая	HP цели вычисляется	Срабатывает на ответных ударах	Срабатывает в рукопашной (для стрелков)	Существа
Атака страхом	0.8	**после удара**	**Нет**	x	Адские жеребцы, Кошмары, Кони преисподней
Волна огня	2	**до удара**	**Да**	x	Ярлы

	Фактор случая	HP цели вычисляется	Срабатывает на ответных ударах	Срабатывает в рукопашной (для стрелков)	Существа
Задира	1.2	**до удара**	**Нет**	x	Вармонгеры
Знак Огня	1	**после удара**	x	**Нет**	Жрецы Рун, Жрецы Арката, Жрецы Пламени
Калечащее ранение	0.7	**после удара**	**Да**	**Да**	Метатели копья, Мастера копья
Медвежий рев	0.9	**после удара**	**Нет**	x	Северные наездники
Оглушающий удар	1.5	**до удара**	**Нет**	x	Ополченцы, Мечники, Латники, Костяные воители, Воины Арката
Ослепление	1	**после удара**	**Да**	x	Боевые единороги, Светлые единороги
Останавливающие стрелы	1	**до удара**	x	**Нет**	Мастера лука
Оцепенение	3	**после удара**	**Да**	x	Князья вампиров
Очищение	2	**после удара**	**Да**	**Да**	Адепт
Сокрушающий удар	0.8	**до удара**	**Нет**	x	Свободные циклопы
Удар лапой	1	**до удара**	**Нет**	x	Хозяева медведей
Удар хлыстом	1.5	**после удара**	**Да**	x	Владычицы тени, Хозяйки ночи
Усиленная стрела	2	**до удара**	x	**Нет**	Лесные стрелки
Штурм	1	**после удара**	**Нет**	x	Лендлорды, Орочьи бойцы

Как видно из приведенной выше таблицы, для некоторых способностей (Оглушающий удар, Останавливающие стрелы, ...), HP цели вычисляется **до** первого удара. Для других же способностей (Ослепление, Атака страхом, ...), HP цели вычисляется **после** удара: это выгоднее для атакующего, поскольку HP цели будет заведомо ниже после удара, что приведет к повышению вероятности срабатывания способности (HP всегда вычисляется до любого ответного удара).

Пример: отряд из 100 мечников (26 HP) атакует отряд из 10 темных всадников (40 HP). С какой вероятностью сработает способность «Оглушающий удар»?

HP отряда = 26*100 = 2600
HP цели (перед атакой) = 40*10 = 400
HP отряда > HP цели: базовая веротяность = 25% + 3% * (2600/400) = 44,5%
Суммарная вероятность = 1 - (1-0,445)^1,5 = 58,7%

Заметим, что при расчетах HP отряда и HP цели всегда берется фактическое максимальное количество HP существа в отряде с учетом всех бонусов и уменьшений. Следовательно, любой артефакт, заклинание (Поднятие мертвых, Воскрешение), умение, ... изменяющие HP существа, влияют на вероятность срабатывания способности.

Несколько способностей имеют свои особенности, не укладывающие в рамки общей схемы:

» **Штурм**: вероятность срабатывания вычисляется после первого удара и после ответа противника.
» **Оцепенение** пытается сработать после удара, а также после того, как вампиры высасывают жизнь из своей жертвы.
» **Останавливающие стрелы** могут сработать при каждом выстреле.

Фактор случая для способности **Удар лапой** равен 1, но в действительности эта способность пытается сработать на каждой клетке, пройденной перед атакой: таким образом, если t – количество пройденных клеток, то фактически фактор_случая=t. Вообще говоря, чем больше расстояние до цели, тем с большей вероятностью сработает Удар лапой. Заметим, что если отряд атакует с места (пройдено 0 клеток), то способность никогда не сработает (Фактор_случая=0).

Примечание
Вероятность срабатывания способности «Удар лапой» после прохождения t клеток вычисляется согласно следующей формуле: 1 - (1-базовая_вероятность)^t

Медвежий рев имеет шанс напугать вражеские отряды, находящиеся на ближайших 6 клетках перед северными наездниками. Вероятность срабатывания вычисляется отдельно для каждой цели. Вероятность напугать маленьких существ в два раза выше, чем больших..

Примечание
Вероятность срабатывания «Медвежьего рева» против маленьких существ: 1 - (1-суммарная_вероятность)/2 = 50% + суммарная_вероятность/2

The **Rune of Thunderclap** grants the dwarven creature a chance to reset its target's ATB value to 0 on attacks and retaliation strikes. This chance follows the same probability as above, with TotalTargetHP taken **before** the hit. Note that the ability remains active on the dwarven creature until it triggers.

«Солдатская удача»

Если у героя есть умение «Солдатская удача», то «фактор случая» для срабатывания вышеперечисленных способностей существ его армии удваивается, как если бы эти способности имели вдвое больше попыток на срабатывание. Только эти способности (включая эффект Руны громового удара) подвержены воздействию «Солдатской удачи».

Примечание

Если с – «фактор случая» срабатывания способности, то суммарная вероятность срабатывания способности с учетом «Солдатской удачи» равна $1-(1-P)^{2c}$, где P – базовая вероятность, формула для которой приведена выше. В примере мечников, атакующих темных всадников, P=44,5% и 2c=3, откуда суммарная вероятность срабатывания способности с учетом «Солдатской удачи» равна 82,9%.
Благодаря «Солдатской удачи», «Удар лапой» получает по 2 попытки на срабатывание за каждую пройденную клетку: $1-(1-P)^{2t}$.

Медвежий рев тоже имеет две попытки на срабатывание, что дает минимум 77% вероятности испуга маленьких существ. Благодаря этому Северные наездники могут очень часто атаковать без получения ответного удара, поскольку цель не будет контратаковать, если напуган хотя бы один отряд.

Подробности об объектах на карте

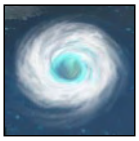
Ценовая политика Форта на холме

При посещении Форта на холме, герой может улучшить своих существ. Улучшение существ низких уровней обходится дешевле, чем в городе (к тому же можно сэкономить на улучшении здания). Существ высокого уровня дешевле улучшать в городе.

Базовая стоимость улучшения – это количество золота, которое необходимо заплатить за улучшение существа в городе, фактически - разница между стоимостью улучшенных и неулучшенных существ. В таблице ниже приведено отношение стоимости улучшения в Форте к базовой стоимости:

	1ый уровень	2ой уровень	3ий уровень	4ый уровень	5ый уровень	6ой уровень	7ой уровень
Стоимость	Бесплатно	50%	100%	125%	150%	175%	200%

Водовороты



Попав в водоворот, герой переносится к другому – случайному – водовороту. Но за это приходится расплачиваться: жертвами стихии окажется половина существ из отряда низшего уровня в армии героя – кроме тех случаев, когда у героя всего одно существо.

"Низший уровень" в данном случае рассчитывается с учетом улучшений: неулучшенное существо второго уровня ниже, чем улучшенное, например, зомби ниже чумного зомби. При этом если в армии есть несколько отрядов нижнего уровня, урон получает тот, который расположен первым на панели армии в интерфейсе героя (важно учесть, что всплывающее окно на стратегической карте может показывать неправильный порядок).

Например, если в первом слоте армии находится отряд из 1000 лучников, а во втором – одна каменная горгулья, водоворот унесет жизни 500 лучников. Если поменять эти отряды местами, утонет горгулья. Если горгулью улучшить до обсидиановой, тогда 500 лучников погибнут, в каком бы слоте они не находились.

«Ментор»

В этом месте герой может "забыть" некоторые навыки и умения - не бесплатно, разумеется - и выбрать другой путь развития. "Забывание" способностей - процесс, противоположный получению уровней: герой может выбрать сколько угодно навыков и умений, но только если они не являются необходимыми условиями получения остающихся навыков и умений.

Например, герой-чернокнижник владеет Искусным чародейством, Тайными знаниями, Восполнением маны и Изменчивой маной. Он не может сразу "забыть" Искусной чародейство (и вернуть его к Развитому), поскольку три его способности требуют Искусного чародейства. Если он хочет "забыть" Восполнение маны, ему придется сначала

выбрать Изменчивую ману. Выбрав эти две способности, он сможет снизить уровень навыка до Основ, поскольку в навыке останется всего одно умение.

Стоимость "забывания" зависит от уровня героя:

Стоимость за уровень навыка/умение: 500*ceil(sqrt(Уровень_Героя))

где sqrt() – квадратный корень, а ceil() – функция округления. Это дает следующие стоимости за уровень навыка/умение:

	Уровень 1	Уровень 2-4	Уровень 5-9	Уровень 10-16	Уровень 17-25	Уровень 26-36	Уровень 37-40
Цена	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500

Например, герой 10го уровня заплатит 8000 золота за забывание 4 уровней навыков/умений.

После "забывания" старых способностей, герой получает возможность заменить их новыми - как если бы он только что получил некоторое количество уровней. Заметьте, что основные атрибуты («Нападение», «Защита», «Колдовство», «Знание») при этом никак не меняются (за исключением бонуса от навыка «Образование», если этот навык был «забыт»).

«Жертвенный алтарь»

Герои темного мировоззрения (повелители демонов, некроманты, чернокнижники и варвары) могут принести в жертву существ в обмен на опыт. Герои светлого мировоззрения (рыцари, рейнджеры, маги и рунные жрецы) могут принести в жертву артефакты. Опыт вычисляется по следующей формуле:

За существ: Опыт = 3 * Суммарное_количество_единиц_здоровья

За артефакты: Опыт = 0,5 * Стоимость_артефакта

Герой, совершивший первое жертвоприношение на неделе, получает +2 к «Удаче» до следующей битвы.

Нужно обратить внимание на то, что герой также может продать артефакт в городском строении «Рынок» или принести в жертву существ в специальном строении «Жертвенная яма» города «Инферно».

«Библиотека заклинаний»

В «Библиотеке заклинаний» можно купить за редкие ресурсы заклинания высоких уровней. Тип ресурсов зависит от магической школы, к которой принадлежит заклинание:

» Заклинания **Магии Тьмы** продаются за **ртуть**
» Заклинания **Магии Хаоса** продаются за **серу**
» Заклинания **Магии Света** продаются за **кристаллы**
» Заклинания **Магии Призыва** продаются за **драгоценные камни**

Заклинания 4го уровня стоят по 15 единиц ресурсов, заклинания 5го уровня - по 25 единиц. Герой может покупать лишь те заклинания, которые может выучить. У каждой расы есть "любимые" заклинания, которые в «Библиотеке заклинаний» предлагают с большей вероятностью:

Академия Волшебства	Шок Земли, Цепь молний, Останавливающий холод, Метеоритный дождь, Призыв феникса, Небесный щит, Берсерк
Орден Порядка	Воскрешение, Святое слово, Божественная месть, Небесный щит, Ослепление
Лесной союз	Воскрешение, Призыв элементалей, Ослепление, Останавливающий холод
Северные кланы	Шок Земли, Цепь молний, Воскрешение, Берсерк, Метеоритный дождь
Инферно	Воскрешение, Нечестивое слово, Ослепление, Небесный щит
Лига Теней	Шок Земли, Цепь молний, Ослепление, Метеоритный ливень
Некрополис	Шок Земли, Цепь молний, Ослепление, Нечестивое слово, Вампиризм
Великая орда	-

Набор заклинаний в «Библиотеке заклинаний» меняется каждый месяц.

«Случайное святилище»

«Случайное святилище» дает армии бонус на следующую битву. Тип бонуса зависит от дня недели:

» Понедельник: +3 к «Нападению»
» Вторник: +1 к «Боевому духу»
» Среда: +3 к «Защите»
» Четверг: +1 к «Удаче»
» Пятница: +1 к «Инициативе»
» Суббота: +2 к «Нападению» и +2 к «Защите»
» Воскресенье: +1 к скорости

У героя не может быть двух и более бонусов от «Случайного святилища».

«Башня астролога»

В «Башне астролога» герои могут посмотреть, какими эффектами будут обладать две следующие недели, и даже заменить одним из них эффект текущей недели. Смена недели стоит **6000 золотых**; каждый игрок может осуществлять ее только раз в неделю, причем не в воскресенье. Эффект вступит в силу со следующего дня. Если в один день смену заказали несколько игроков, подействует один, случайным образом выбранный эффект.

Если текущая неделя изменилась, все эффекты новой недели будут применены как обычно.

Жертвенная яма Лиги Теней

Жертвенная яма – это особое здание Лиги Теней, в котором можно приносить существ в жертву, за счет чего увеличивается недельный прирост бестий/фурий (2-й уровень) и минотавров/минотавров-стражей (3-й уровень). Это увеличение – очень полезный бонус, поскольку малая численность отрядов – главная слабость темных эльфов. В жертву, например, можно приносить присоединившиеся отряды – так они принесут больше пользы, чем занимая место в армии героя и снижая мораль.

Базовый прирост бестий и фурий – 5 штук в неделю – ниже, чем у всех остальных существ второго и даже третьего уровня; фактически, он аналогичен приросту существ четвертого уровня в других замках. Прирост существ второго уровня в других замках составляет в среднем 13 – то есть размеры отрядов будут различаться больше, чем в два с половиной раза!!

С минотаврами дело обстоит чуть лучше – недельный прирост в 6 штук, конечно, ниже, чем у прочих существ третьего уровня, но хотя бы ближе к среднему показателю 8,6. Однако, поскольку у минотавров нет ни высокой скорости и инициативы фурий, ни их способности атаковать без ответа, необходимо собрать очень много минотавров, чтобы они стали действительно эффективны.

Жертвенная яма решит эти проблемы, если есть, кого жертвовать. Отслеживается единственный показатель: суммарное количество здоровья существ, принесенных в жертву в этом городе. Когда это количество достигает определенных значений, прирост существ увеличивается (если принесено в жертву достаточно существ, прирост может вырасти в тот же момент несколько раз). Жертвоприношения увеличивают одновременно и прирост фурий/бестий, и прирост минотавров – они вычисляются независимо.

Прирост фурий/бестий увеличивается на n при принесении в жертву суммарно

$300*2^{n-1}$ единиц здоровья, т.е. 300 единиц здоровья, 600, 1200, 2400... (x2 на каждом шаге)

Прирост минотавров/минотавров-стражей увеличивается на n при принесении в жертву суммарно

$1200*3^{n-1}$ единиц здоровья, т.е. 1200 единиц здоровья, 3600, 10800... (x3 на каждом шагу)

Не имеет значения, приносятся ли в жертву существа Лиги Теней, или существа других замков (например, пожертвование лазутчика «добавит на счетчик» 10 единиц здоровья). Таким образом, получаются следующие результаты (в скобках указан суммарный прирост):

Здоровье жертв	Бестии/фурии *Прирост: 5*	Минотавры *Прирост: 6*
300	+1 (6)	
600	+2 (7)	
1200	+3 (8)	+1 (7)
2400	+4 (9)	
3600		+2 (8)
4800	+5 (10)	
9600	+6 (11)	
10800		+3 (9)
19200	+7 (12)	
32400		+4 (10)
38400	+8 (13)	
76800	+9 (14)	
97200		+5 (11)

Заклинания «Поднятие мертвых» и «Воскрешение»

Начиная с патча 1.3, изменилась механика работы заклинаний «Поднятие мертвых» и «Воскрешение»: максимальное число единиц жизни у каждого существа воскрешаемого отряда уменьшается на 20% («Поднятие мертвых») и 10% («Воскрешение») после каждого применении заклинания. Количество восстанавливаемых единиц жизни пропорционально уменьшается при каждом применении заклинания – и, в итоге, количество воскрешаемых существ остается таким же.

Максимальное значение ед. жизни

У каждого существа есть максимальное значение единиц жизни (maxHP) и уменьшающийся множитель r, который в начале боя равен 1. Текущее максимальное значение ед. жизни (cur_maxHP) вычисляется по формуле:

cur_maxHP = r*maxHP. Округляется вниз.

Множитель r уменьшается на 0,2 после каждого применения «Поднятия мертвых», и на 0,1 – после «Воскрешения». Значение cur_maxHP понижается вплоть до 1% от нормального максимального количества единиц жизни (округление вниз, но не может быть меньше 1 единицы жизни).

Максимальное значение ед. жизни при лечении

При лечении или воскрешении существ, у которых уменьшено максимальное количество ед. жизни (r<1), может быть воскрешено больше существ, чем обычно. Например, если отряд вампиров (maxHP=30) получит 90 единиц жизни, «осушив» врага, то будет поднято 3 вампира. А если отряд к этому времени на отряд было применено 3 раза заклинание «Поднятие мертвых» (cur_maxHP=12), то поднимется минимум 7 вампиров при получении тех же 90 единиц жизни.

Данный трюк работает как при использовании умения вампиров «Осушение», так и при использовании всех остальных способов воскрешения, за исключением двух – с помощью заклинаний «Поднятие мертвых» и «Воскрешение». Максимальное количество ед. жизни, которое может быть воскрешено в этом случае (maxHeal) масштабируется пропорционально cur_maxHP:
maxHeal_отряда = maxHeal * cur_maxHP/maxHP. Округление вниз.

maxHeal_отряда = maxHeal * cur_maxHP/maxHP. Округление вниз.

Дипломатия с нейтральными армиями

Характеристики Отвага и Настроение

У каждой нейтральной армии на карте есть две скрытые характеристики, определяющие ее поведение при нападении героя: Отвага (в редакторе – свойство армии «Courage») и Настроение (свойство «Mood»). Умение «Бесшумный преследователь» («Логистика») позволяет увидеть значение Отваги нейтральных армий.

» **Отвага (Courage)** определяет, будет ли армия всегда сражаться (значение свойства равно ALWAYS_FIGHT), всегда присоединяться к армии героя (ALWAYS_JOIN) или её решение не определено заранее (CAN_FLEE_JOIN). В последнем случае (CAN_FLEE_JOIN) в игру вступает Настроение (Mood).
» **Настроение (Mood)** определяет к какому решению более предрасположена нейтральная армия – вступить в бой или присоединиться к армии героя. Свойство Настроение может принимать следующие значения: Friendly («Дружелюбное»), Aggressive («Агрессивное»), Hostile («Враждебное») или Wild («Неистовое»).

Характеристика "Общая сила армии"

Для нейтральных армий общая сила армии равна сумме скрытых характеристик Сила (Power) всех существ. Для армии игрока – тоже, но дополнительно модифицируется значениями Боевого Духа, Удачи у армии, плюс некоторыми артефактами:

Сила_отряда = Базовая_сила_отряда * (1+C*Боевой_дух) * (1+C*Удача) * Модификатор_артефактов,

где C – константа, принимающая значения:
» C = 0,0173, если Боевой дух/Удача > 0
» C = 0,0122, если Боевой дух/Удача < 0

Модификатор_артефактов = (1 + ΔИнициативы/10)

ΔИнициативы – это значение, на которое увеличивается Инициатива отряда от артефактов героя.

Пример: армия состоит из одного отряда из 100 крестьян, его Боевой дух равен +5, а Удача равна +3. У героя есть артефакт, увеличивающий инициативу отряда крестьян на 10%. У крестьян значение Силы = 41 и Инициативы = 8 (и, значит, Инициатива увеличивается на 0,8):

Сила_отряда = 41*100 * (1+5*0,0173) * (1+3*0,0173) * (1+0,8/10) = 5060

Note: Специализация героя «Золотой язык» дает дополнительный бонус +10% к силе армии за каждый уровень героя, что добавляет еще один множитель (1+0,1*Level) в приведенную выше формулу.

Присоединятся или вступят в бой?

Данный алгоритм работает только в том случае, если Отвага нейтральной армии имеет значение CAN_FLEE_JOIN.

Шаг 1 – Отношение сил армии героя и нейтральной армии.

Отношение_сил = Сила_армии_героя / Сила_нейтральной_армии

Шаг 2 - Вступят в бой или нет?

От значения Настроения нейтральной армии и наличия умения «Дипломатия» у героя зависит так называемый "коэффициент Настроения". Этот коэффициент будет сравниваться со значением Отношения_сил после определенных случайных преобразований. Если нейтральная армия сильнее, чем армия героя – будет бой.
» Коэф_Настроения = 0,5, если значение Настроения – **Friendly**
» Коэф_Настроения = 1,0, если значение Настроения – **Aggressive**
» Коэф_Настроения = 1,5, если значение Настроения – **Hostile**
» Коэф_Настроения = 2,0, если значение Настроения – **Wild**
» Если у героя есть умение **«Дипломатия»**, то Коэф_Настроения уменьшается на 0,2 (удваивается до 0,4 при наличии артефакта «Корона лидерства»).

Границы интервалов для присоединения и вступления в бой вычисляются, исходя из Коэф_Настроения, и далее сравниваются с Отношение_сил:

Порог_присоединения = (случайное число от 1 до 7) * Коэф_Настроения
Порог_боя = Порог_присоединения + 3* Коэф_Настроения

» Интервал 1: Если Отношение_сил < Порог_присоединения, то нейтральная армия **вступает в бой**.
» Интервал 2: Если Порог_присоединения < Отношение_сил < Порог_боя, то нейтральная армия **присоединяется за деньги**.
» Интервал 3: Если Отношение_сил > Порог_боя, то нейтральная армия **присоединяется бесплатно**.

Шаг 3 – Присоединятся или нет?

Вероятность присоединения зависит от Настроения армии нейтралов, но на него влияют некоторые характеристики армии героя:

» Шанс_присоединения = 10% при Настроении **Friendly**
» Шанс_присоединения = 5% при Настроении **Aggressive**
» Шанс_присоединения = 0% при Настроении **Hostile**
» Шанс_присоединения = -5% при Настроении **Wild**

Модификаторы вероятности присоединения:
» +5%, если у героя и нейтралов **одинаковое мировоззрение** (добрый/злой – как при расчете Боевого Духа)
» +5%, если герой и нейтралы принадлежат к **одному и тоже же замку**
» +5%, если в армии героя есть **точно такие же существа**, как и в нейтральной армии (обычные и улучшенные существа считаются разными)
» +5%, если нейтралы – обычные существа, а в армии героя есть их **улучшенный вариант** (например, нейтралы – крестьяне, а в армии героя есть ополченцы)
» +10%, если у героя есть умение **«Дипломатия»** (удваивается до +20% при наличии артефакта «Корона лидерства»)
» +20%, если у героя есть **специализация** на существ из нейтральной армии (бонус применим только для специализаций, повышающих параметры Нападения/Защиты, если нейтралы являются базовыми существами или любыми вариантами улучшенных существ)

Сумма всех составляющих и дает итоговый Шанс_присоединения нейтральной армии.
» Если нейтральная армия присоединяется, то она:
› **присоединяется бесплатно** (если Отношение_сил находится в 3-м интервале). Если игрок отказывается от присоединения, то нейтральная армия бежит с поля боя
› **требует деньги** (если Отношение_сил находится во 2-м интервале). Цена в 3 раза больше обычной цены найма данной армии. Если у игрока недостаточно денег или он отказывается от присоединения, то нейтральная армия вступает в бой. Если у героя есть умение «Дипломатия», то цена присоединения только вдвое выше обычной цены найма (200%), и даже опускается до обычной цены найма (100%) при наличии артефакта «Корона лидерства».
» Если нейтральная армия «проваливает» шанс на присоединение, то **она бежит** (если Отношение_сил находится в 3-м интервале) или **вступает в бой** (если Отношение_сил находится во 2-м интервале).

Смешанные нейтральные армии

В «Повелителях Орды», нейтральные армии могут состоять из разных типов существ. Смешанная армия на карте показывается сильнейшим существом с дополнительным индикатором. С точки зрения игровой механики смешанные армии очень похожи на обычные]: отряды в смешанной армии со временем увеличиваются по обычным правилам, но если один из отрядов был уничтожен, он уже не восстановится.

Смешанная армия тоже имеет параметры «Отвага» и «Настроение» и подчиняется тем же дипломатическим правилам, только модификаторы вероятности присоединения адаптированы следующим образом:
» +5%, если у героя и **всех отрядов** смешанной армии **одинаковое мировоззрение** (добрый/злой)
» +5%, герой и **все отряды** смешанной армии принадлежат **одному и тому же замку**
» +5%*Те_же_существа (с округлением вниз), где **Те_же_существа** - соотношение количества отрядов в нейтральной армии, имеющихся также в армии героя (обычные и улучшенные существа считаются разными)
» +5%*Улучшенные_существа (с округлением вниз), где **Улучшенные_существа** - соотношение количества отрядов в нейтральной армии, имеющих улучшенные варианты в армии героя
» +10%, если герой имеет умение **Дипломатия** (удваивается до при наличии артефакта «Корона лидерства»)
» +20%, если у героя есть **специализация** на **всех** существ из нейтральной армии (что может произойти лишь в том случае, если армия состоит из существо только одного типа и их улучшенных вариантов)

Пример: что касается 3-го правила, предположим, что герой атакует смешанную армию нейтралов, состоящую из лучников, мечников и паладинов. Предположим, что в армии героя имеются лучники и мечники, а также другие существа, но нет паладинов. Тогда отношение Те_же_существа = 2/3, и герой получит бонус в размере 3% к вероятности присоединения нейтральной армии.

Количество отрядов в нейтральной армии

Количество отрядов, на которое разделится нейтральная армия при атаке армии героя, зависит от отношения сил этих армий: чем сильнее армия героя, тем меньше отрядов в бою у нейтральной армии. Необходимо отметить, что решение принимается до тактической фазы боя и зависит от общей силы всех отрядов в армии героя:
» Базовое число отрядов равно 4, 3 или 2, в зависимости от отношения сил армий:
Отношение_сил = Сила_армии_героя / Сила_армии_нейтралов.
› Если Отношение_сил < 0,5, то нейтральная армия разделится на 4 отряда
› Если 0,5 < Отношение_сил < 1, то на 3 отряда
› Если Отношение_сил > 1, то на 2 отряда
» Затем идет случайное изменение количества отрядов:
› 30% шанс, что базовое число отрядов увеличится на 1,
› 30% шанс, что уменьшится на 1,
› 40% шанс, что не изменится.

» И, наконец, есть 50% шанс, что один из отрядов будет состоять из улучшенных существ.

Ярость

У существа с умением «Ярость» увеличивается «Нападение», когда полностью уничтожается дружественный отряд в бою (за исключением вызванных заклинанием и воскрешенных отрядов). Бонус к «Нападению» зависит от относительной силы уничтоженного отряда: чем сильнее стек по отношению к общей силе армии, тем больший бонус дается. «Силой» является суммарная характеристика Сила (Power) всех существ отряда или армии.

Получаемый бонус к также зависит от значения «Нападения» уничтоженного стека: :

Бонус_Нападения = Нападение_Уничтоженного * (Сила_Уничтоженного / Сила_Армии)

где
» Бонус_Нападения округляется вниз до целого, но не может быть меньше 1.
» Нападение_Уничтоженного – базовая характеристика «Нападение» уничтоженного отряда (бонусы к «Нападению» от героя не считаются).
» Сила_Уничтоженного – суммарная характеристика Сила всех существ убитого отряда.
» Сила_Армии - суммарная Сила всей армии на момент начала боя (отряды, оставленные в резерве во время тактической фазы, игнорируются).

Полученный бонус к «Нападению» остается до конца боя. Все полученные бонусы «Ярости» складываются.

Пример: армия состоит из 100 лазутчиков и 1 гидры, и уничтожается отряд из 100 лазутчиков.

» Нападение_Уничтоженного = 3
» Сила_Уничтоженного = 100 * 180 = 18000
» Сила_Армии = 100 * 180 + 1 * 968 = 18968
» Бонус_Нападения = 3* 18000 / 18968 = 2.84, rounded down to 2

»Нападение» гидры увеличится на 2.

Защита от магических воздействий

Защита от магии

Защита от магии **снижает магический урон**. Например, существу с защитой от магии 34% боевые заклинания будут наносить только 66% урона. Если существо защищено несколькими эффектами (например, голем с мини-артефактом на магическую защиту), то эффекты ($З_1$, $З_2$, ... $З_n$) будут складываться по формуле:

$$1-З = (1-З_1)(1-З_2)...(1-З_n)$$

100% защита от магии позволяет существу полностью игнорировать заклинания, наносящие прямой урон.

Примечание
К "З" применяется "округление Нивала": Нивал_вниз(x) = верхнее_ближайшее_целое(x)-1, то есть 15% и 14,4% на выходе дают одинаковое значение З=14%. В частности, «Отражение» (умение навыка «Защита») снижает урон не на 15%, как заявлено в описании, а только на 14%.

На защиту от магии влияют следующие способности, умения и предметы: «Отражение» («Защита»), «Защита нежити от магии» («Чародейство»), «Истощение магии» («Магия Хаоса»), «Непробиваемость магией» (способность големов и некоторых других существ), эффект мини-артефактов «Волшебная защита», эффект артефактов, уменьшающих вдвое урон от стихии Воды/Огня/Воздуха и т.п..

Примечание
Герой может надеть надеть два Кольца защиты от молний, но эффект будет только от одного.

Магическое сопротивление

Магическое сопротивление **дает существу возможность уклониться от заклинания**. Например, сопротивление 20% означает, что с вероятностью 20% боевое заклинание вообще не нанесет существу урон. Сопротивления (C_1, C_2, ... C_n) складываются по формуле:

$$C = C_1 + C_2 + ... + C_n$$

100% сопротивление означает, что существо полностью защищено от враждебной магии (не только от заклинаний прямого урона). Вообще говоря, если сопротивление срабатывает, существо ведет себя так, как если бы обладало иммунитетом к накладываемому заклинанию. Если сопротивление не срабатывает, в расчет берется защита от магии.

На магическое сопротивление влияют следующие способности, умения и предметы: «Магическое сопротивление» («Удача»), «Гномья удача» («Удача»), «Разрушитель заклинаний» (способность Марбаса), Аура магического сопротивления (способность единорогов), артефакты «Доспехи Забытого Героя», «Сапоги магической защиты», «Посох Сар-Иссы» и т.п...

Итоговое магическое сопротивление может превышать 100%, но это ни на что не влияет. Кроме того, при магическом сопротивлении 100%, защита от магии становится бесполезной - отряд уже невосприимчив к магии.

Иммунитет

Учитывая, что защита от магии влияет только на урон от заклинаний:

Иммунитет = 100% сопротивление = 100% защита от магии

Иммунитет временно дается заклинанием «Антимагия», но этот иммунитет ограничен определенным уровнем заклинаний, если герой не имеет навыка «магия Света» на искусном уровне. Другие источники тоже зачастую дают частичный иммунитет - от определенного заклинания или группы заклинаний. Например, горгульи обладают иммунитетом к молниям, големы - к «Замедлению», артефакт «Шлем короля гномов» дает иммунитет к «Ослеплению» и т.п.

Черные драконы - единственные существа, обладающие иммунитетом ко всей магии (кроме заклинаний, наносящих физический урон - таких, как «Волшебный кулак»). Однако их иммунитет частично отменяется героем-чернокнижником, из-за его способности «Неодолимая магия».

Неодолимая магия

Неодолимая магия (расовый навык чернокнижников) **снижает защиту от магии** на 20%, 40%, 50% или 75% в зависимости от уровня навыка. Например, если существо обладает защитой от магии 72%, «Искусная неодолимая магия» (снижение на 50%) сведет его до 36%. Существо, обладающее иммунитетом к заклинанию или 100% сопротивлением, все равно будет получать 50% урона (потому что иммунитет - суть то же самое, что 100% защита от магии).

Если у существа есть защита от магии 72% и магическое сопротивление 15%, а у чернокнижкника - «Искусная неодолимая магия», то:

» если сопротивление срабатывает (вероятность 15%), отряд получит 50% урона
» в противном случае (вероятность 85%) защита от магии снижается до 36% и отряд получает 64% урона

Крепостной ров гномов

Ров гномов обладает необычным эффектом: когда в него вступает отряд противника, на этот отряд накладывается проклятие, а на один из защищающих город отрядов – благословение (обычно - руна). Все проклятия и благословения связаны в пары; всего есть шесть комбинаций:

	Проклятие	Благословение	
	Оглушение (эффект такой же, как у умения «Повелитель бурь»)	Руна громового раската	
	Заморозка (эффект такой же, как у умения «Повелитель холода»)	Руна берсеркерства	
	Замедление (на Развитом уровне, с Колдовством, равным 3)	Руна магического надзора	
	Знак Огня (эффект такой же, как у способности Жрецов Рун)	Руна стихийной невосприимчивости	
	Разрушение доспеха (эффект такой же, как у умения «Повелитель огня»)	Руна неосязаемости	
	Оглушение (эффект такой же, как у умения «Повелитель бурь»)	Воодушевление (эффект такой же, как у умения «Воодушевление»)	

Атакующий хирд (Нападение) / Оборонительный хирд (Защита)

Когда отряды гномов стоят близко друг к другу, «Нападение»/«Защита» этих отрядов увеличивается. Каждый отряд получает бонус к «Нападению»/«Защите» от +0 до +10 в зависимости от силы дружественных отрядов, стоящих на соседних клетках. Чем сильнее «соседи» по отношению к отряду, тем больший бонус он получает.

Бонус зависит от отношения характеристик Силы (Power) соседних отрядов (учитываются только существа-гномы):

Бонус = 10 * lg(Сила_Всех/Сила_Одного),

где
- » lg() – десятичный логарифм
- » Сила_Одного – это Сила рассматриваемого отряда
- » Сила_Всех – это суммарная Сила всех соседних гномьих отрядов
- » Бонус округляется вниз и не может превышать 10
- » Бонус не зависит от уровня героя

Значения бонусов для разных соотношений характеристик Сила_Всех и Сила_Одного:

Бонус	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
	1,259	1,585	1,995	2,512	3,162	3,981	5,012	6,310	7,943	10

Например:

- Рядом находятся два отряда: один - из 10 воителей, второй - из 20 воителей:
отряд из 10 получает бонус +3, отряд из 20 бонуса не получает.

- 3 отряда по 10 воителей стоят треугольником:
каждый отряд получает бонус +3

- Отряд из 200 воителей рядом с отрядом из 20 лавовых драконов:
200 воителей: Сила = 200*115 = 23000
20 драконов: Сила = 20*6100 = 122000
Драконы остаются без бонуса, воители получают бонус +7 (122000/23000=5,3)

Мелкие пакости гоблинов

Обе способности позволяют насолить противнику (поставить на поле боя капкан или испортить одно из заклинаний). При активации обе способности могут привести к четырем различным исходам, вероятность которых зависит от численности гоблинов, количества и уровня противников. Вероятность исхода совершенно не зависит от умения «Солдатская удача».

Способность «Установка капканов»

4 возможных исхода:
1. » отряд остановится
2. » отряд пройдет на две клетки меньше, чем должен был
3. » отряд пройдет на одну клетку меньше, чем должен был
4. » ловушка сработает преждевременно и гоблинов отбросит в начало АТВ-шкалы

N для отряда-цели вычисляется по следующей формуле:

N(t) = Уровень + Ранг + (Размер_отряда-1)/Недельный_прирост

где Уровень - это уровень отряда, Ранг = 1, если отряд усовершенствован, и 0, если нет.

Для отряда гоблинов N вычисляется по другой формуле:

N(g) = 1 + Размер_отряда/25

где Размер_отряда - это количество гоблинов в отряде на момент установки ловушки.

Вероятности исходов зависят от разницы N(g)-N(t):
- » если N(g)=N(t), вероятности всех исходов равны - 25%
- » если N(g)>N(t), вероятности увеличиваются в пользу гоблинов на 5% за каждую единицу разницы.
  Вероятность любого из исходов не может быть меньше 5%.

» если N(g)<N(t), вероятности увеличиваются в пользу цели.

N(g)-N(t)	Вероятности	N(g)-N(t)	Вероятности	N(g)-N(t)	Вероятности
1	30/25/25/20	**5**	50/25/20/5	**9**	70/20/5/5
2	35/25/25/15	**6**	55/25/15/5	**10**	75/15/5/5
3	40/25/25/10	**7**	60/25/10/5	**11**	80/10/5/5
4	45/25/25/5	**8**	65/25/5/5	**≥12**	85/5/5/5

Пример 1: Если N(g) превышает N(t) на 1 (+1), шансы становятся 30%/25%/25%/20%. При разнице +4, шансы становятся 45%/25%/25%/5%. 5е очко разницы не может сильнее снизить вероятность последнего исхода и снижает вероятность предпоследнего: 50%/25%/20%/5%.

Пример 2: Отряд из 100 гоблинов (N=4) ставит ловушку, в которую попадают 7 лавовых драконов (N=14). N(t) превышает N(g) на 10 очков, и шансы смещаются в их пользу. Получается 5%/5%/15%/75%: ловушка сработает преждевременно с вероятностью 75% и только с вероятностью 5% полностью остановит драконов.

Способность «Порча магии»

Когда отряд колдунов гоблинов портит магию одному из вражеских колдующих отрядов, и этот отряд пытается наложить заклятие, тоже возможно 4 исхода:

1. » заклинание не сработает
2. » «Колдовство» отряда при расчете эффекта заклинания будет снижено в два раза
3. » стоимость заклинания удвоится (если у колдующего отряда/героя не достаточно маны, то заклинание все же будет наложено, а запас маны колдующего отряда/героя будет обнулен)
4. » гоблины будут отброшены в начало АТВ-шкалы, а если заклинание имеет проклинающий или наносящий урон эффект, то дополнительно оно подействует и на гоблинов, а заклинатель не потратит при этом дополнительной маны.

N(t) и N(g) вычисляются так же, как и в предыдущем случае, только N(g) рассчитывается, когда "порченый" отряд колдует заклинание, а не когда гоблины используют свою способность. Если цель гоблинов - герой, используется следующая формула для N(t):

N(t) = Уровень_героя + Уровень_заклинания

Базовые вероятности исходов - 10%/40%/40%/10% - изменяются в зависимости от соотношения N(g) и N(t), как и в случае с "Установкой капканов". Если несколько отрядов гоблинов накладывают порчу на одну цель, в расчет принимается только самая сильная порча. Эффект порчи не снимается.

Рекрут

Поведение компьютерного игрока

Компьютерный игрок не применяет заклинаний выше третьего уровня и двигает свои отряды так, чтобы как можно быстрее достать противника. Приоритеты целей (в порядке убывания): рукопашные существа, летающие существа и стреляющие/колдующие существа.

Прирост существ в городах компьютерного игрока составляет только половину от нормального прироста. Компьютерный игрок строит только каждый второй день. Он нанимает 1+T героев (где T – количество городов компьютерного игрока), максимум – 8 героев. Компьютерный игрок придает городам только умеренное значение.

Начальные ресурсы

Человек	Компьютер
Золото = 50000	**Золото = 5000**
Древесина = 50	**Древесина = 10**
Руда = 50	**Руда = 10**
Сера = 25	**Сера = 3**
Ртуть = 25	**Ртуть = 3**
Самоцветы = 25	**Самоцветы = 3**
Кристаллы = 25	**Кристаллы = 3**

Нейтральные отряды

Численность нейтральных отрядов на 50% ниже, но за каждое убитое существо начисляется вдвое больше опыта, так что опыт, получаемый за уничтожение нейтральных отрядов, остается тем же самым. Численность нейтральных отрядов возрастает на 5% в начале каждой недели.

Воин

Поведение компьютерного игрока

Компьютерный игрок не применяет заклинаний выше третьего уровня и двигает свои отряды так, чтобы как можно быстрее достать противника. Приоритеты целей (в порядке убывания): рукопашные существа, летающие существа и стреляющие/колдующие существа.

Компьютерный игрок строит только каждый второй день. Он нанимает 1+T героев (где T – количество городов компьютерного игрока), максимум – 8 героев. Компьютерный игрок придает городам только умеренное значение.

Нейтральные отряды

Численность нейтральных отрядов возрастает на 9% в начале каждой недели.

Начальные ресурсы

Человек	Компьютер
Золото = 30000	Золото = 10000
Древесина = 30	Древесина = 10
Руда = 30	Руда = 10
Сера = 15	Сера = 5
Ртуть = 15	Ртуть = 5
Самоцветы = 15	Самоцветы = 5
Кристаллы = 15	Кристаллы = 5

Ветеран

Поведение компьютерного игрока

Компьютерный игрок может применять любые заклинания и более искусно нацеливает заклинания, действующие на площадь (центр такого заклинания может быть где угодно – в том числе и между отрядами). При перемещении своих отрядов он учитывает положение отрядов противника, так чтобы не подставиться под удар раньше времени. Приоритеты целей (в порядке убывания): летающие существа, стреляющие/колдующие существа и рукопашные существа.

Компьютерный игрок строит каждый день (если это возможно). Он нанимает 2+T героев (где T – количество городов компьютерного игрока), максимум – 14 героев. Компьютерный игрок придает городам высокое значение, более агрессивен по отношению к человеческим игрокам, чем к компьютерным игрокам, и раньше сбегает с поля боя (чем на уровне «Воин»).

Начальные ресурсы

Человек	Компьютер
Золото = 20000	Золото = 20000
Древесина = 20	Древесина = 20
Руда = 20	Руда = 20
Сера = 10	Сера = 10
Ртуть = 10	Ртуть = 10
Самоцветы = 10	Самоцветы = 10
Кристаллы = 10	Кристаллы = 10

Нейтральные отряды

Численность нейтральных отрядов в кампаниях на 30% выше, но за каждое убитое существо начисляется меньше опыта, так что опыт, получаемый за уничтожение нейтральных отрядов, остается тем же самым. Численность нейтральных отрядов в отдельных сценариях и на мультиплеерных картах на 12% выше, причем получаемый опыт не снижается.

Численность нейтральных отрядов возрастает на 10% в начале каждой недели.

Герой

Поведение компьютерного игрока

Компьютерный игрок может применять любые заклинания и более искусно нацеливает заклинания, действующие на площадь (центр такого заклинания может быть где угодно – в том числе и между отрядами). При перемещении своих отрядов он учитывает положение отрядов противника, так чтобы не подставиться под удар раньше времени. Приоритеты целей (в порядке убывания): стреляющие/колдующие существа, летающие существа и рукопашные существа.

Компьютерный игрок строит каждый день (если это возможно). Он нанимает 1+2*T героев (где T – количество городов компьютерного игрока), максимум – 17 героев. Компьютерный игрок придает городам еще более высокое значение, еще более агрессивен по отношению к человеческим игрокам, чем к компьютерным игрокам, и еще раньше сбегает с поля боя (чем на уровне «Ветеран»).

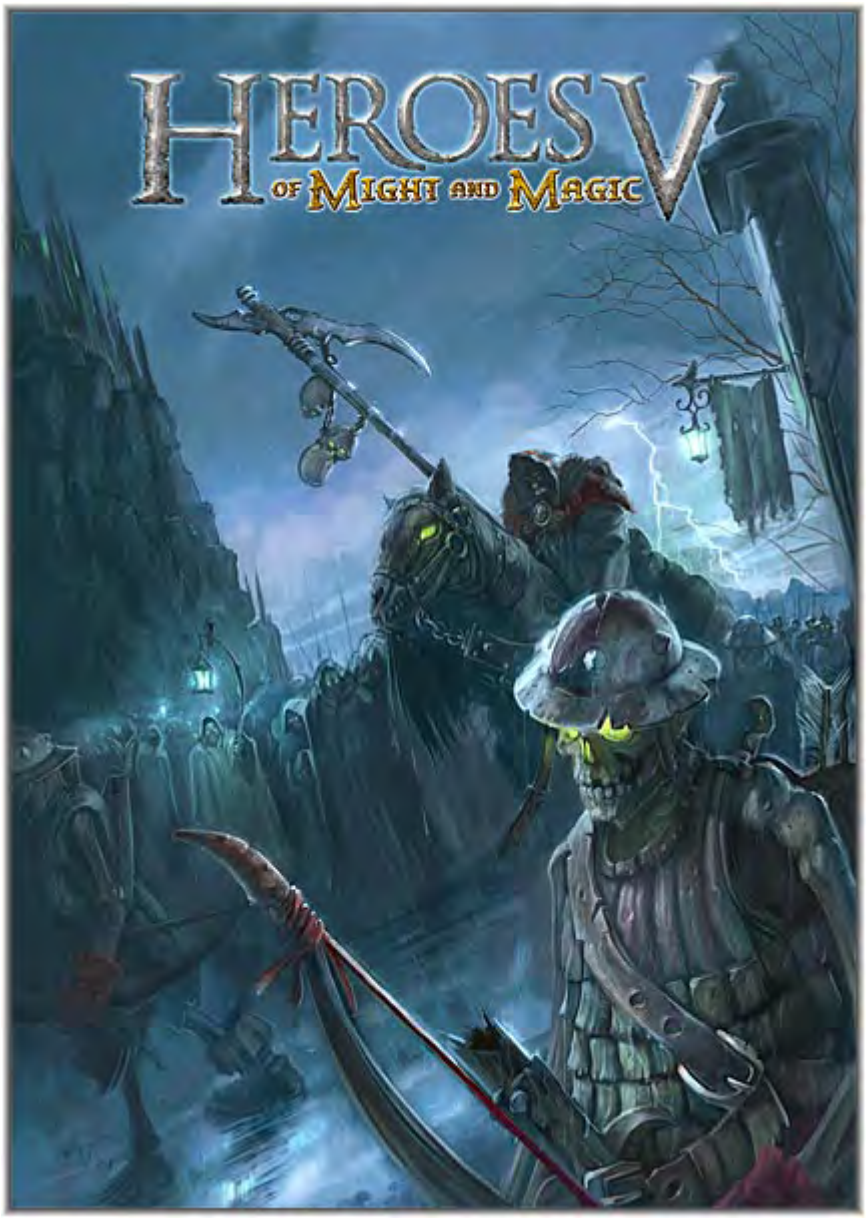
Начальные ресурсы

Человек	Компьютер
Золото = 10000	Золото = 30000
Древесина = 10	Древесина = 30
Руда = 10	Руда = 30
Сера = 5	Сера = 15
Ртуть = 5	Ртуть = 15
Самоцветы = 5	Самоцветы = 15
Кристаллы = 5	Кристаллы = 15

Нейтральные отряды

Численность нейтральных отрядов в кампаниях на 50% выше, но за каждое убитое существо начисляется меньше опыта, так что опыт, получаемый за уничтожение нейтральных отрядов, остается тем же самым. Численность нейтральных отрядов в отдельных сценариях и на мультиплеерных картах на 40% выше, причем получаемый опыт не снижается.

Численность нейтральных отрядов возрастает на 11% в начале каждой недели.



1. Какой дом сформировал первую правящую династию страны, теперь известной как Священная Империя Грифона?

a. Грифоны
b. Олени
c. Сокол

1500 Сапоги путешественника 3000

2. Кто был Седьмым Драконом?

a. Ургаш
b. Кха-Белех
c. Сар-Илам

5000 Щит из чешуи дракона 50000

3. Кто был первым и величайшим магом Асхана?

a. Сар-Илам
b. Сар-Шаззар
c. Сайрус

15000 Магический свиток 20000

4. Что такое Сердце Грифона?

a. Вкусное блюдо
b. Популярный романс менестрелей
c. Частица души короля Алекса

15000 Сапоги магической защиты 20000

5. Кто отец Николаса?

a. Влад I
b. Алекс IV
c. Брайен Сокол

15000 Кольцо жизненной силы 20000

6. Какой наиболее могучий артефакт может получить фракция?

a. Золотая подкова
b. Слеза Асхи
c. Сердце Грифона

15000 Трезубец Титанов 20000

7. Сколько Драконов Стихий управляет Асханом?

a. 2
b. 6
c. 4

15000 Кольцо Глаз дракона 20000

8. Кто такая Асха?

a. Дракон Порядка
b. Мать Николаса
c. Первая королева темных эльфов

15000 Корона из когтей дракона 20000

9. Что такое Коготь?

a. Легендарный меч
b. Лак для ногтей темных эльфов
c. Столица Империи Грифона

15000 Ошейник льва 20000

10. Тиеру живет...

a. На Сумеречном острове
b. На Острове Сумеречного Дракона
c. На королевское жалование

15000 Секстант морских эльфов 20000

11. Ироллан это...

a. Эльфийское королевство
b. Единорог Файдаэна
c. Дракон Земли

15000 Четырехлистный клевер 20000

12. Кто убил наибольшее число демонов?

a. Кха-Белех
b. Алекс
c. Тиеру

15000 Ошейник льва 20000

13. Какое в Серебряных Городах самое могучее существо?

a. Изумрудный дракон
b. Титан
c. Лоукум

15000 Трезубец Титанов 20000

14. Какой сущности Асхи поклоняются некроманты?

a. Дьявольскому полумесяцу
b. Пауку
c. Кролику-убийце

15000 Ожерелье Кровавого Когтя 20000

15. Шио это...

a. Тюрьма демонов
b. Город ангелов
c. Легендарный дракон

15000 Кольцо жизненной силы 20000

16. Сумеречные драконы — дети...

a. Силанны
b. Малассы
c. Эльрата

15000 Сапоги магической защиты 20000

17. Кухня темных эльфов известна тем, что она...

a. Способна сдерживать
b. Острая
c. Вегетарианская

15000 Сума бесконечного золота 20000

18. Что происходит, когда эльф достигает зрелости?

a. Он женится
b. Он делает себе лук
c. Он получает видения

15000 Мешочек бесконечного золота 20000

19. Где эльфы записывают свои истории?

a. На деревьях
b. Делают татуировки
c. В книгах

15000 Накидка из перьев феникса 20000

20. Какой самый редкий металл добывают темные эльфы?

a. Сумеречная сталь
b. Тяжелый металл
c. Звездное серебро

15000 Ледяной щит 20000

21. Какого цвета волосы у Изабель?

a. Она лысая
b. Она рыжая
c. Она брюнетка

15000 Мешочек бесконечного золота 20000

22. Для чего можно использовать секстант морских эльфов?

a. Для ускорения движения по морю
b. Для украшения палубы
c. Для призыва водных элементалей

15000 Магический свиток 20000

23. Какое у ведьм темных эльфов ритуальное оружие?

a. Змееподобный кнут
b. Кинжал-клык
c. Метла

15000 Тюрбан просвещенности 20000

24. Какой уникальный талант возвышает Нуру среди героев Академии Волшебства?

a. Она девушка
b. Она джинн
c. У нее нет магического дара

15000 Кольцо защиты от молний 20000

25. Каким уникальным умением обладает Аграил?

a. Он владеет особой магией Огня
b. Он очень быстрый
c. Все его девушки бросают его

15000 Сапоги путешественника 20000

26. Маркел всегда носит с собой череп...

a. Своей покровительницы, королевы Фионы
b. Своего заклятого врага, Сайруса
c. Своего наставника, Сандро

15000 Ожерелье Кровавого Когтя 20000

27. Раилаг становится повелителем...

a. Клана Осколки Тьмы
b. Клана Заклейменные Тенью
c. Фан-клуба Дриззи

15000 Меч Мощи 20000

28. Король Аларон потерял поддержку...

a. Древних энтов
b. Изумрудных драконов
c. Серебряных единорогов

15000 Секстант морских эльфов 20000

29. Какое отношение Фрида имеет к Годрику?

a. Она его латник
b. Она его дочь
c. Она его племянница

15000 Четырехлистный клевер 20000

30. Какой у демонов самый любимый ресурс?

a. Сера
b. Самоцветы
c. Ртуть

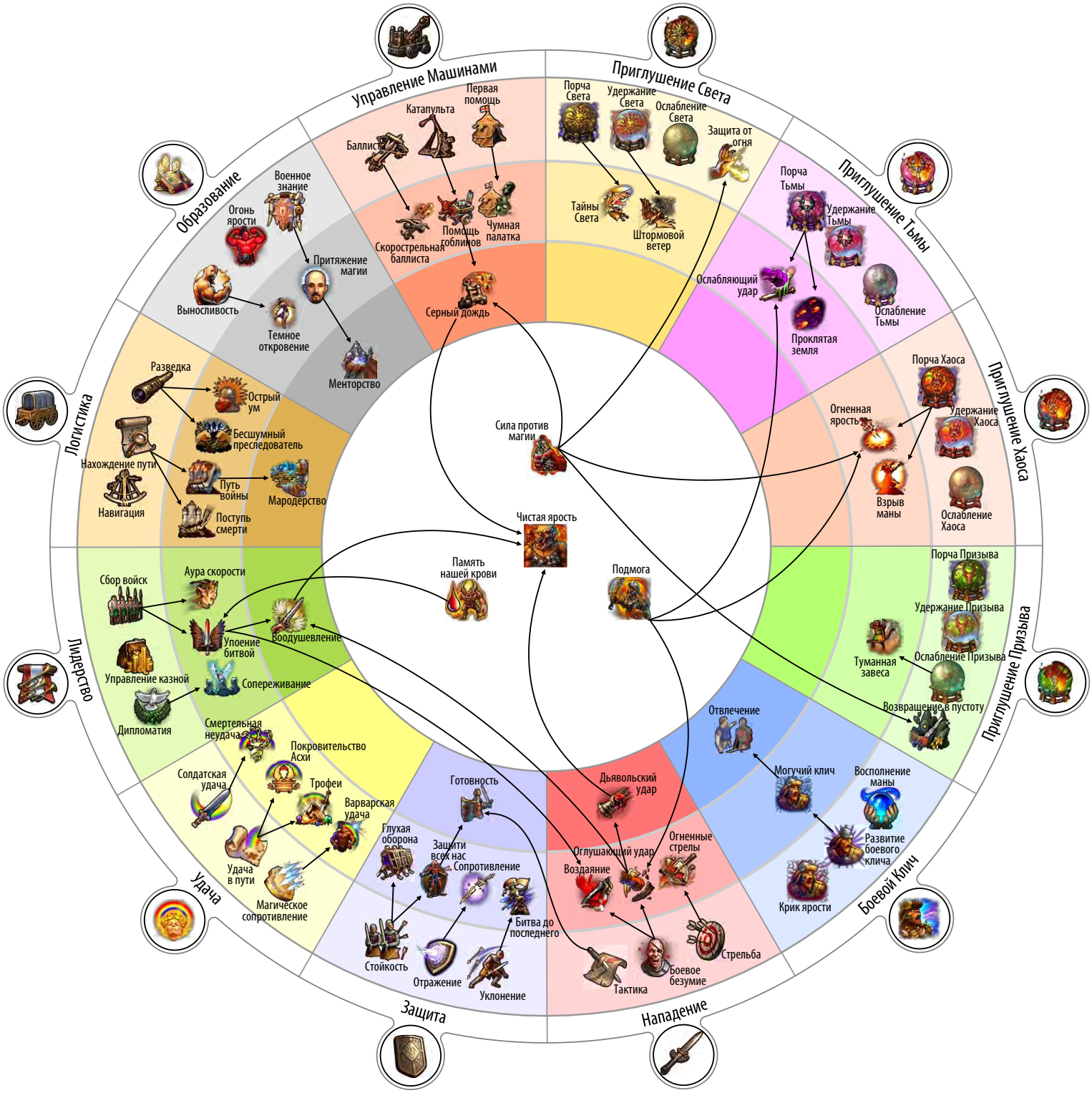
15000 Мешочек бесконечного золота 20000

Разгадки: 1:c; 2:c; 3:a; 4:c; 5:b; 6:b; 7:b; 8:a; 9:c; 10:b; 11:a; 12:b; 13:b; 14:b; 15:a; 16:b; 17:b; 18:c; 19:b; 20:a; 21:c; 22:a; 23:a; 24:b; 25:b; 26:a; 27:b; 28:b; 29:b; 30:a;

Приложение
Колесо умений

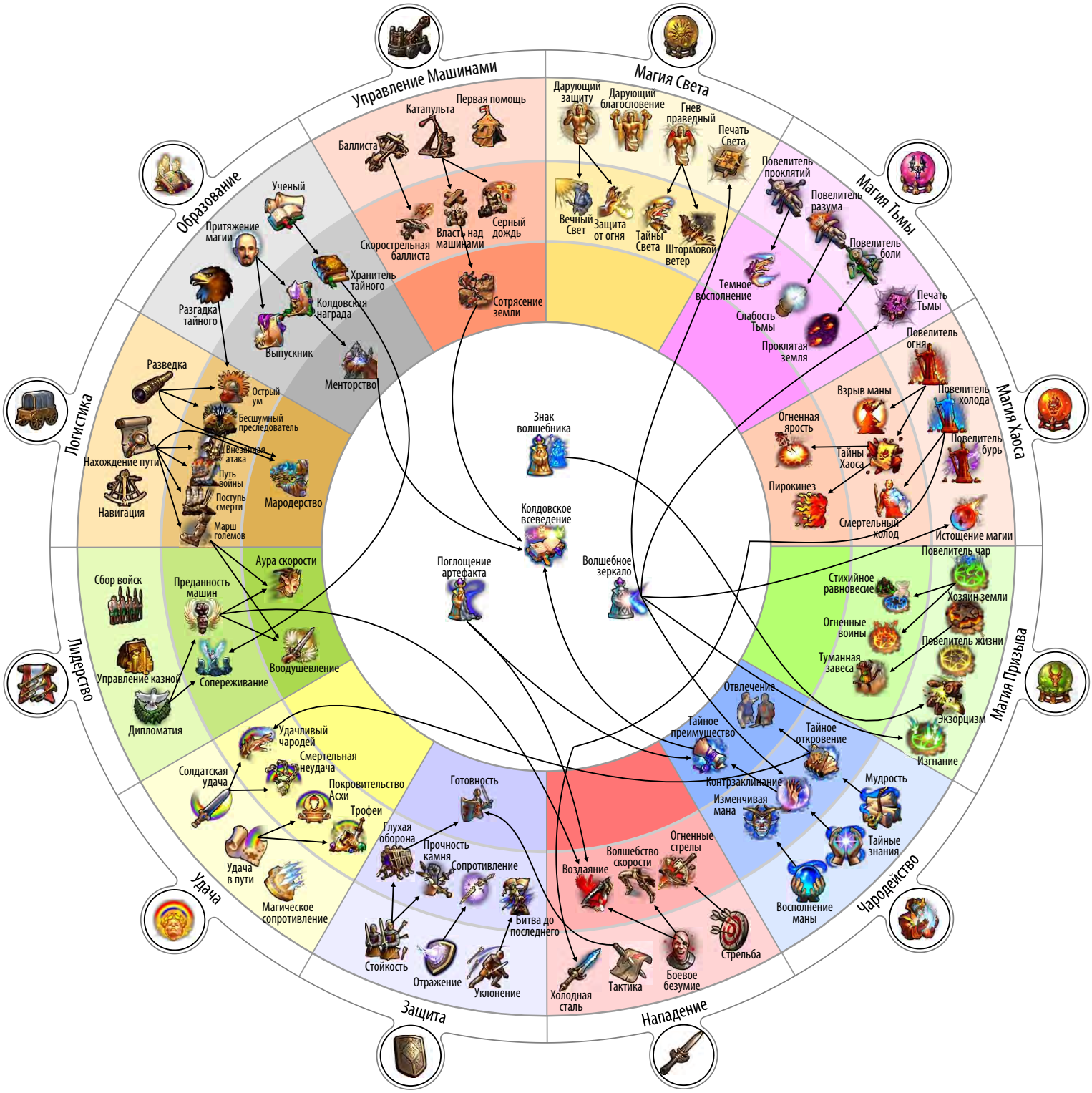
Heroes of Might and Magic V

Варвар



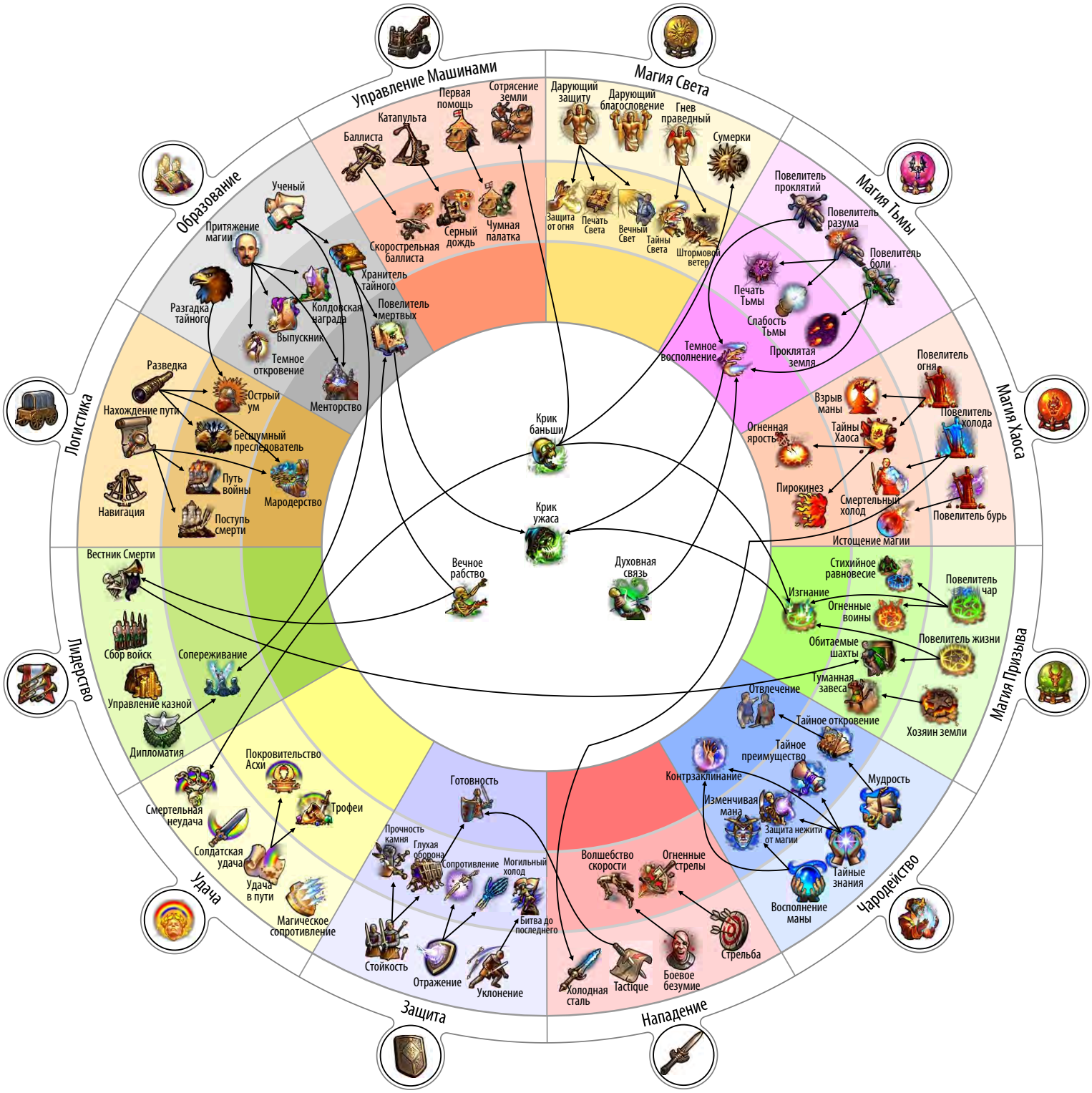
HEROES V of Might and Magic

Маг



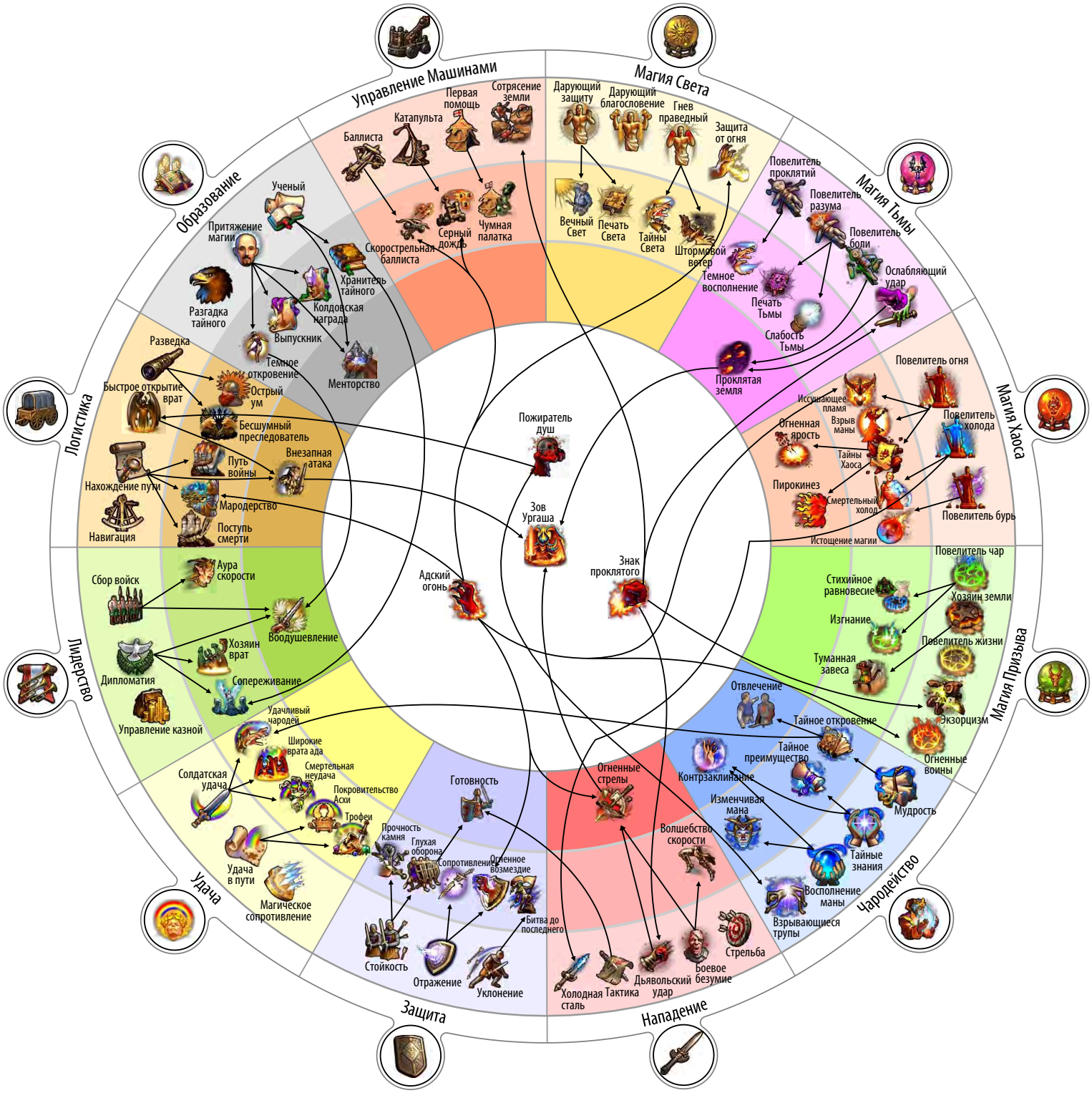
Heroes V of Might and Magic

Некромант



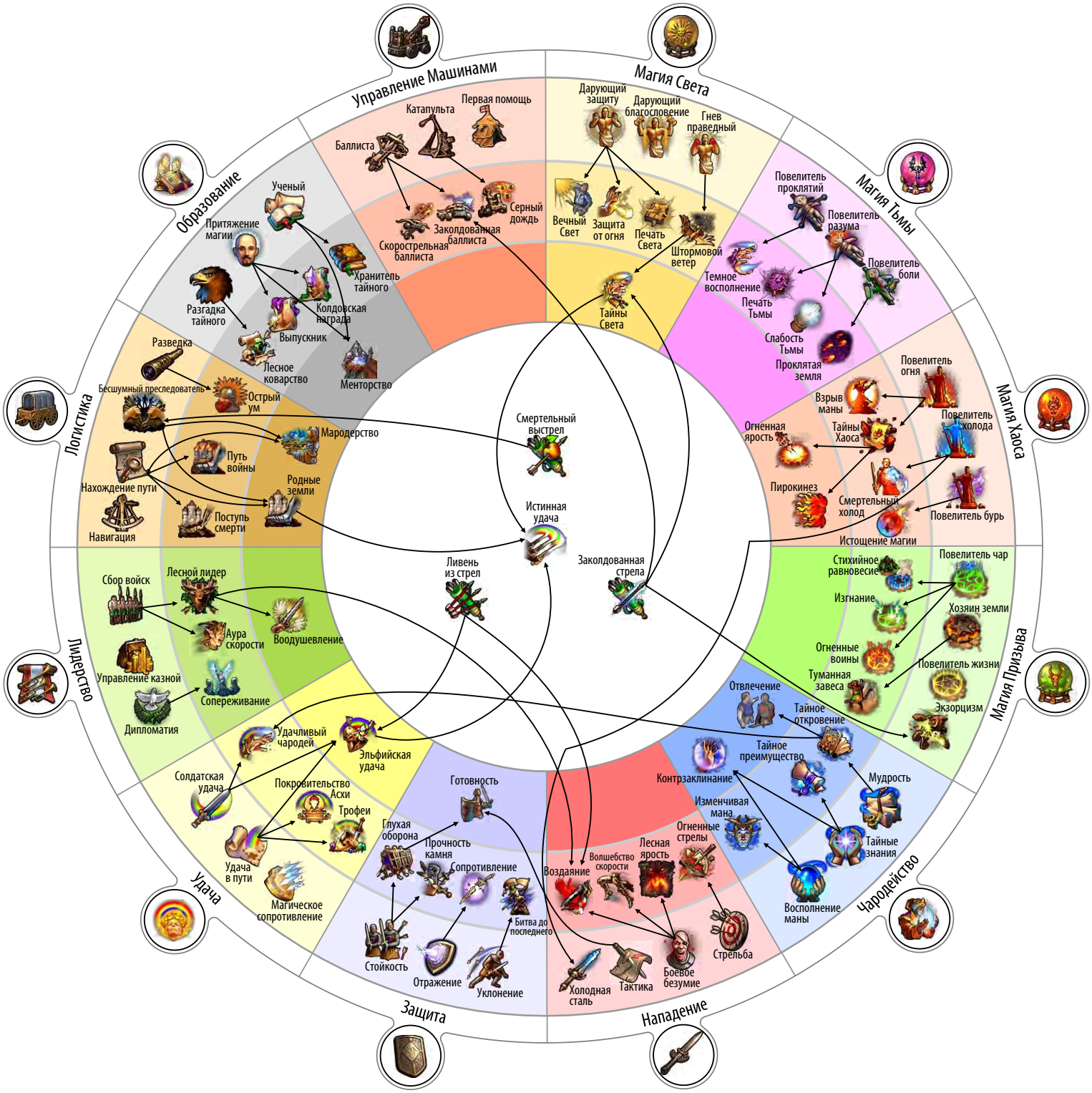
Heroes of Might and Magic V

Повелитель демонов



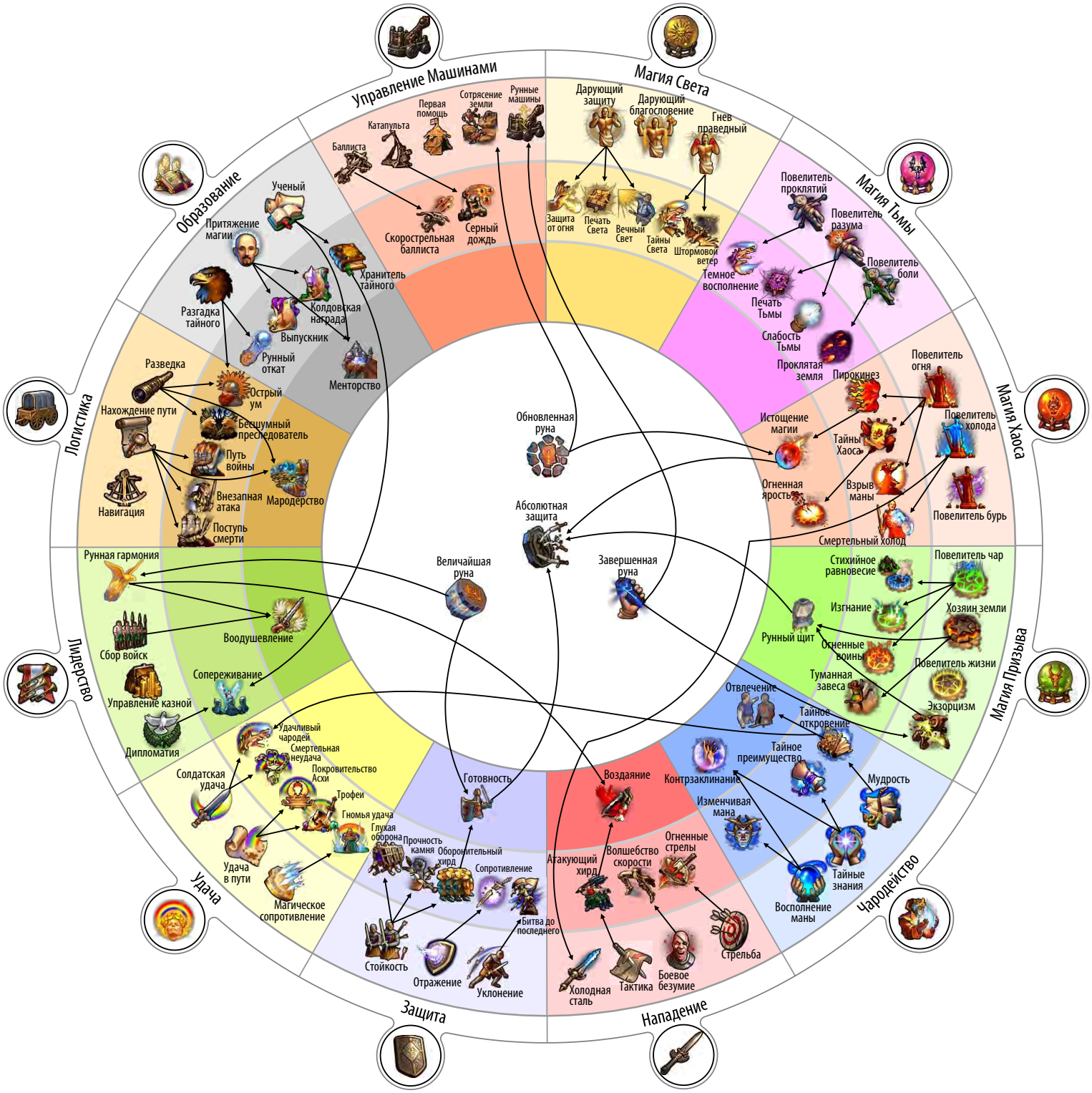
Heroes of Might and Magic V

Рейнджер



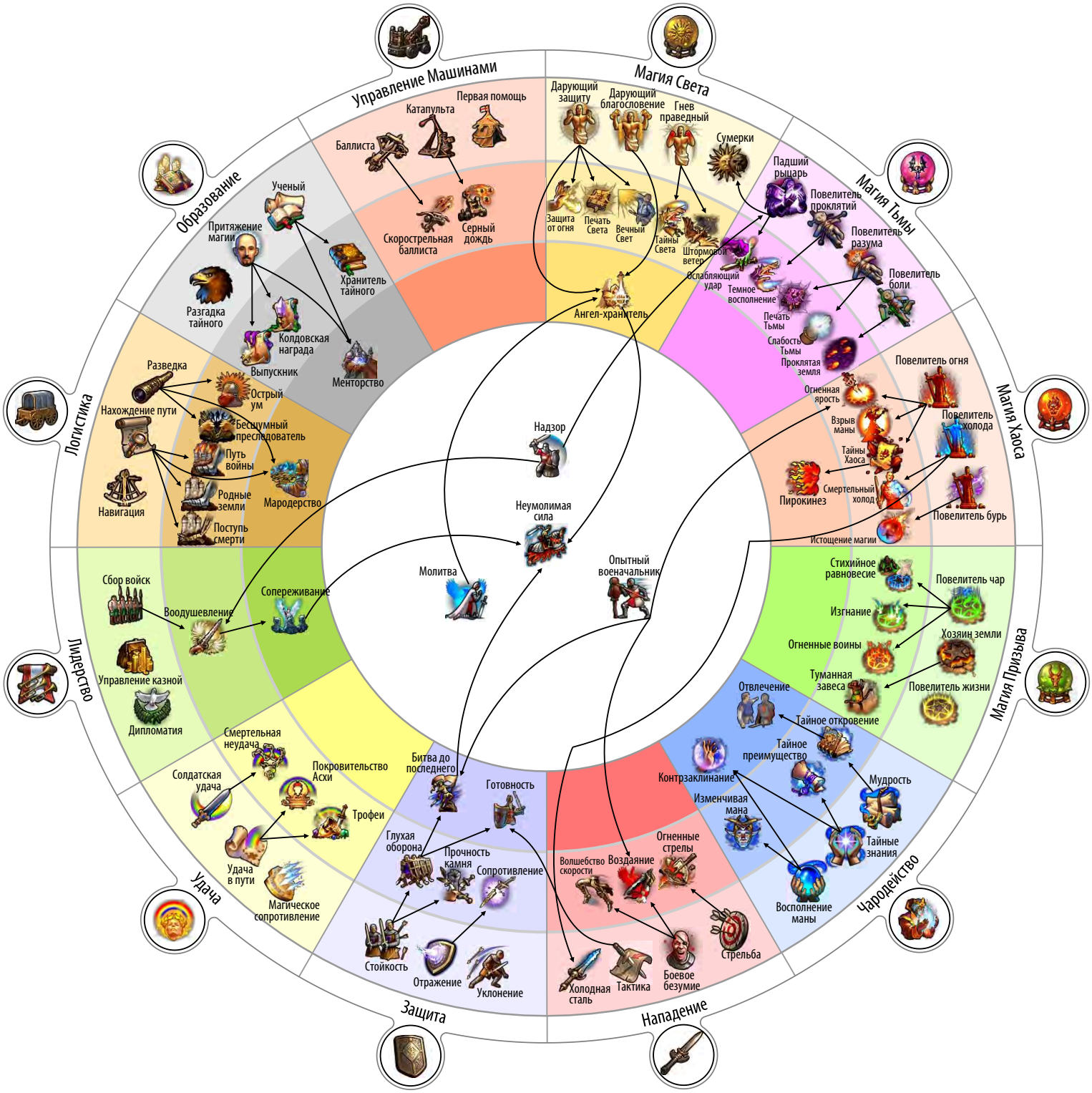
HEROES V of Might and Magic

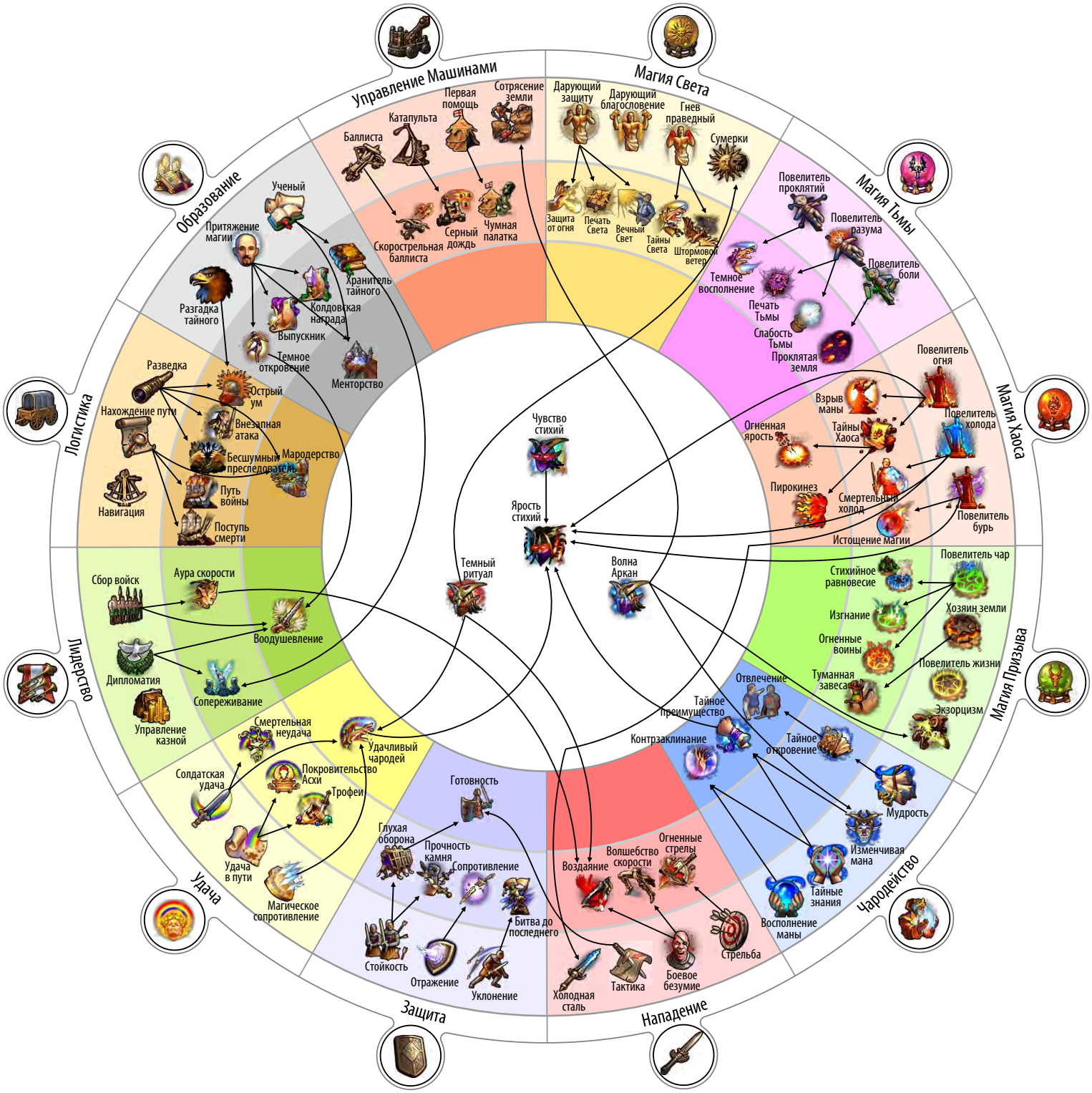
Рунный жрец



HEROES V of Might and Magic

Рыцарь



HEROES V of Might and Magic

Чернокнижник