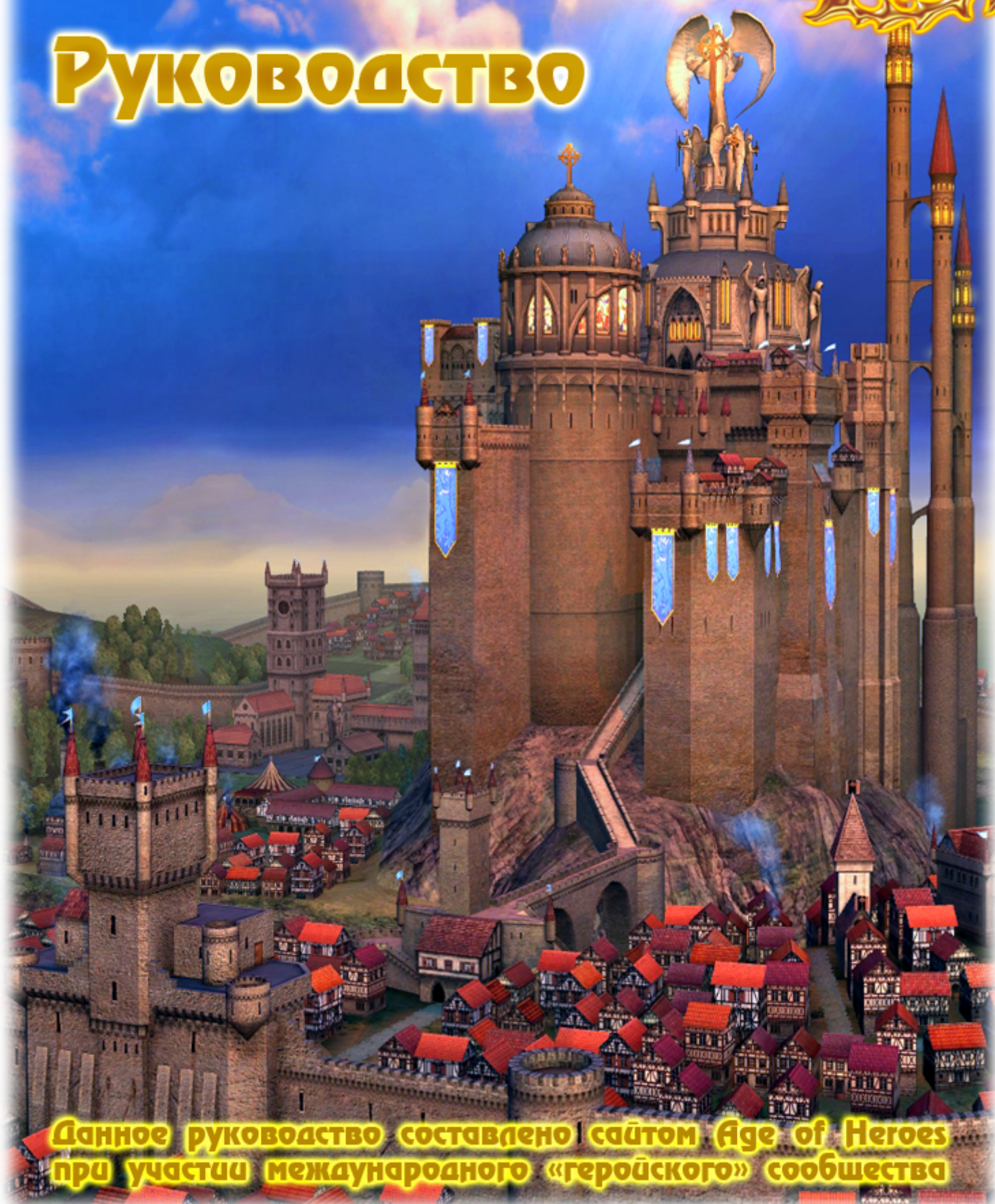





# HEROES V

## Руководство



Данное руководство составлено сайтом Age of Heroes  
при участии международного «геройского» сообщества





Жизнь движется циклами – весну сменяет лето, за летом приходит осень, за осенью - зима, а на смену зиме вновь приходит весна. Герои рождаются, изменяют мир своей отвагой, но в конце концов возвращаются в небытие. Даже горы, величественно стоящие испокон веков, бессильны перед безжалостной рекой времени.

Но жизнь неукротима. Вулканические катаклизмы рождают новые горы, а самые трудные времена – новых героев. И так будет всегда. Циклы перемен вечны.

Все противоположности - день и ночь, сила и слабость, мудрость и невежество, созидание и разрушение, добро и зло – несут в себе семя своего вечного спутника.

За каждым днем следует ночь, любое разрушение расчищает место для нового созидания, и часто благие цели достигаются недобрыми путями. История повторяется.

Легко победить чужой гнев собственным гневом. Труднее победить свой гнев. Те, кому это удалось, не убивают других в мирных целях - ничто не поколеблет мир в их душе.



# ПРЕДИСЛОВИЕ

Данный документ появился в результате скоординированной работы «геройского» сообщества во главе с командой сайта Age of Heroes при поддержке компаний Ubisoft и Nival Interactive. Мы благодарим всех, разделивших эту нелегкую работу – авторов идей и текстов, переводчиков и корректоров. Мы также благодарим Nival за предоставленные материалы, раскрывающие внутреннюю механику игры.

Мы начали работать над руководством в июне и с того времени улучшали и исправляли его, приводя в соответствие с текущей версией игры. С самого начала мы нацелились и на локализованные версии руководства, чтобы не только англоязычные игроки получили всю нужную информацию. И мы не смогли бы провести локализацию без помощи международного «геройского» сообщества.

Данное руководство было написано для вас, и мы будем рады услышать ваши 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).  
Команда сайта Age of Heroes.

Вы читаете версию руководства 1.4, которая не охватывает аддон "Владыки Севера".  
Ссылки для скачивания самой последней версии руководства:  
на русском языке: <http://heroes.ag.ru/heroes5/advice/>,  
на английском: [http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game\\_manuals.shtml](http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml)



**Age of Heroes** — крупнейший англоязычный сайт, посвященный серии игр Heroes of Might and Magic. На этом сайте вы можете найти самые последние новости, касающиеся Heroes V, полную информацию по игре, включая интерактивные схемы, а также стратегические руководства, новые карты и модификации, турниры с призами и многое другое. При сайте Age of Heroes также функционирует крупнейший англоязычный форум - [HeroesCommunity.com](http://HeroesCommunity.com)



# 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.





---

### **Age of Heroes: [www.HeroesofMightandMagic.com](http://www.HeroesofMightandMagic.com)**

Valera Koltsov (Валерий Кольцов) — руководитель проекта, web-инфраструктура, графический дизайн.  
Stéphane Fidanza (Стефан Фиданза) — координатор локализации, архитектура руководства, pdf-дизайн, тексты.  
Paolo Angelo Sossi (Паоло Анджело Сосси) — тексты, скриншоты, корректура.



---

### **Archangel Castle: [www.archangelcastle.com](http://www.archangelcastle.com)**

Команда сайта Archangel Castle осуществила французскую локализацию руководства, предоставила Дерево Умений (см. стр. 91) и некоторые скриншоты объектов на карте.  
Благодарности: Exeter и Dridri.



---

### **Drachenwald: [www.drachenwald.net](http://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. 46) и таблице мини-артефактов (см. стр. 175).  
Благодарности: Caleb, Coras Tar, Hans Maulwurf, Moeffz, SolmyrBlm, Andrian, Booky, Koni, Lord, Gunnar, MysticPhoenix и Tedil.



---

### **Heroes Centrum: [www.heroes-centrum.com](http://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](http://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.



---

### **La Torre de Marfil: [www.torredemarfil.org](http://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.



---

### **Мы также благодарим**

Aurelain и команду сайта Celestial Heavens ([www.celestialheavens.com](http://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](http://www.mightandmagic.com)





# УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ


## 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. 108).

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. 197).

# АВТОРСКИЕ ПРАВА

Права на настоящее руководство защищены ©2006 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 2.5** (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/2.5/>.



При ссылке на руководство необходимо указывать web-страницу:  
[http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game\\_manuals.shtml](http://www.heroesofmightandmagic.com/heroes5/game_manuals.shtml)





Герои .....	11
Академия Волшебства .....	12
Инферно .....	18
Лесной Союз.....	24
Лига Теней .....	29
Некрополис .....	34
Орден Порядка .....	39
Дуэльные герои.....	46
Академия Волшебства: Джалиб .....	47
Академия Волшебства: Ора.....	48
Академия Волшебства: Раззак.....	49
Инферно: Дэлеб.....	50
Инферно: Марбас.....	51
Инферно: Нимус .....	52
Лесной Союз: Анвэн .....	53
Лесной Союз: Дираэль .....	54
Лесной Союз: Оссир .....	55
Лига Теней: Летос.....	56
Лига Теней: Синитар .....	57
Лига Теней: Эрин.....	58
Некрополис: Дейдра .....	59
Некрополис: Орсон .....	60
Некрополис: Равэнна .....	61
Орден Порядка: Айрис .....	62
Орден Порядка: Аксель .....	63
Орден Порядка: Виторрио .....	64
Специализации героев .....	65
Академия Волшебства .....	65
Инферно .....	66
Лесной Союз.....	67
Лига Теней .....	68
Некрополис .....	69
Орден Порядка .....	70
Навыки и умения.....	72
Защита.....	73
Лидерство .....	74
Логистика.....	75
Магия Призыва .....	76
Магия Света .....	77
Магия Тьмы .....	78
Магия Хаоса .....	79
Нападение.....	80
Образование .....	81
Удача .....	82
Управление Машинами .....	83



Чародейство .....	84
Мастер артефактов (Mag) .....	85
Мститель (Рейнджер) .....	86
Некромантия (Некромант) .....	87
Открытие врат (Повелитель демонов) .....	88
Подготовка (Рыцарь) .....	89
Цепь элементов (Чернокнижник) .....	90
<b>Дерево умений .....</b>	<b>91</b>
Академия Волшебства .....	92
Лига Теней .....	93
Орден Порядка .....	94
Инферно .....	95
Некрополис .....	96
Лесной Союз .....	97
<b>Существа .....</b>	<b>98</b>
Нейтралы .....	98
Академия Волшебства .....	99
Лига Теней .....	99
Орден Порядка .....	100
Инферно .....	100
Некрополис .....	101
Лесной Союз .....	101
<b>Умения существ .....</b>	<b>102</b>
<b>Магия .....</b>	<b>108</b>
Походные заклинания .....	108
Магия Призыва .....	109
Магия Света .....	110
Магия Тьмы .....	111
Магия Хаоса .....	112
<b>Артефакты .....</b>	<b>113</b>
Оружие .....	113
Щит .....	113
Карман .....	113
Шлем .....	114
Кираса .....	114
Сапоги .....	115
Плащ .....	115
Кольцо .....	116
Ожерелье .....	116
Снаряжение .....	116
<b>Планы застройки городов .....</b>	<b>117</b>
Академия Волшебства .....	118
Лига Теней .....	119
Орден Порядка .....	120
Инферно .....	121
Некрополис .....	122
Лесной Союз .....	123
<b>Строения .....</b>	<b>124</b>
Академия Волшебства .....	124
Лига Теней .....	128



Орден Порядка .....	132
Инферно .....	136
Некрополис .....	140
Лесной Союз.....	144
<b>Специализации городов .....</b>	<b>148</b>
Академия Волшебства .....	148
Инферно .....	150
Лесной Союз.....	152
Лига Теней .....	154
Некрополис .....	156
Орден Порядка .....	158
<b>Объекты на карте.....</b>	<b>161</b>
Типы и эффекты местностей .....	161
Объекты на карте .....	161
Охраняемые сокровища (на суше).....	165
Охраняемые сокровища (на море) .....	165
Жилища существ.....	166
Шахты.....	168
Кучки ресурсов на суше .....	168
Разовые морские ресурсы .....	169
<b>Эффекты недель .....</b>	<b>170</b>
Нет особых эффектов .....	170
Влияние на производство ресурсов .....	171
Влияние на события на карте.....	171
Влияние на сражения .....	171
Общее влияние на рост существ.....	172
Недели существ .....	172
<b>Уникальные расовые навыки .....</b>	<b>174</b>
Академия Волшебства: Мастер артефактов .....	174
Лига Теней: Элементальные цепи.....	178
Орден Порядка: Подготовка.....	181
Инферно: Открытие врат .....	183
Некрополис: Некромантия .....	185
Лесной Союз: Мститель .....	187
<b>Развитие героя .....</b>	<b>188</b>
Основные параметры героя.....	188
Развитие навыков и умений героев.....	188
Получение опыта .....	191
<b>Игровая механика (основы).....</b>	<b>193</b>
Приблизительная численность отрядов .....	193
Передвижение героя по карте миссий.....	193
Урон .....	195
Инициатива .....	203
Удача .....	206
Боевой дух (Мораль) .....	207
<b>Уровни сложности .....</b>	<b>209</b>



Игровая механика (дополнение) .....	212
Снятие заклинаний .....	212
Срабатывание способностей существ .....	212
Ценовая политика Форта на холме .....	213
Водовороты .....	213
Жертвенная яма Лиги Теней .....	214
Заклинания «Поднятие мертвых» и «Воскрешение» .....	215
Дипломатия с нейтральными армиями .....	215
Количество отрядов в нейтральной армии .....	217
Загадки Сфинкса .....	218
Приложение: Колесо умений .....	221









## Академия Волшебства

**Джалиб** - Обращающий заклятия

Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из его отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя.

**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 заклинание против них самих.

0 2  
0 3

**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**

Гремнины:  
20-29



Каменные  
горгульи: 8-11



Железные  
големы: 0-3



Снятие чар

**Зехир** (герой из кампании) - Хозяин элементарей

Всякий раз, когда умирает дружественный отряд, группа элементарей вступает в бой на стороне героя. Тип элементарей такой же, как и при применении заклинания «Призыв элементарей». 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 элементарей» и «Призыв феникса» параметр Колдовство считается большим на 1 за каждые три уровня героя (с округлением вверх).



0 2  
0 3

**Биография**

Вспыльчивый, упрямый и энергичный — это те слова, которые старые маги используют, чтобы описать Зехира. Он выбрал стезю стихийной магии, понимая, что если он сможет управлять такими непостоянными и мощными существами, как элементали, то 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 навыков Зехира над остальными было лишь вопросом времени; времени, которое измерялось скорее в месяцах, чем в годах.

**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 элементарей» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

**Стартовая армия и заклинания**

Гремнины:  
20-29



Каменные  
горгульи: 8-11



Железные  
големы: 0-3



Призыв  
элементарей

**Маахир** (герой из кампании) - Мистик

Герой способен самостоятельно восполнять свой запас маны в бою. Точнее: перед каждым ходом героя в бою восстанавливается 1 ед. маны за каждые три уровня героя (с округлением вверх).

**Биография**

Маахир не уникален среди магов своей жадой к обучению, однако способ достижения своей цели весьма отличает 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 разума Маахир способен необычайно быстро восполнять свой запас маны.

**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

**Назир** - Властелин пламени

Эффективная колдовская сила героя увеличивается, когда он творит заклинания стихии Огня. Точнее: при расчете урона от заклинания «Огненный шар» параметр Колдовство считается большим на 1 за каждые пять уровней героя (с округлением вверх).

**Биография**

Во время Войны Серого Альянса Назир был пленен демонами. Он много лет работал на серных копах и стал одним из тех трех, кому удалось пережить большой тюремный бунт и сбежать. Назир прошел через ужасные пустоши Шио и, наконец, вернулся в Серебряные Горы, поклявшись, что однажды Огонь станет его слугой и никогда снова не будет его хозяином.

**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» 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 и архимаги в армии героя получают +1 ед. 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 о часах, 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 способен самостоятельно восполнять свой запас маны в бою. Точнее: перед каждым ходом героя в бою восстанавливается 1 ед. маны за каждые три уровня героя (с округлением вверх).

**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 Нура, мастерице среди джинов 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, так что герой ходит чаще других героев (при прочих равных условиях).

**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**

Гремлыны:  
20-29



Каменные  
горгульи: 8-11



Железные  
големы: 0-3



Магическая  
стрела

**Раззак - Творец гогомов**

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

**Биография**

Не всегда с годами приходит мудрость. После десятилетий обучения Раззак попытался провести эксперимент, который дал бы ему возможность постоянно и без усилий пользоваться магией 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 гогомов, которые способны 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





### Сайрус (герой из кампании) - Обращающий заклятия

Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из его отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя.



#### Биография

Сайрусу судьбой было предначертано величие, так как с ранних лет он показал сочетание природного таланта и высокого честолюбия, часто присущее лидеру. 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.

0 2  
0 3

#### 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



### Фаиз - Разрушитель

Мастерски обращается с заклинанием «Разрушающий луч», которое не только уменьшает защиту жертвы, но и наносит урон. За каждые три уровня героя начисляется 10 единиц урона (с округлением вверх).



#### 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 бывший когда-то светлым маг превратился в средоточие разрушения. Развивая эту свою сторону, Фаиз приобрел новую способность, позволяющую ему поражать врага магией проклятий.

0 2  
0 3

#### 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 расчета 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**

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

**Биография**

Глаз Хафиза замечает все причудливое и странное. Его одежда представляет собой необычное сочетание вещей со всего Асхана — сумеречные шелковые одежды из Игг-Шайла, кожаная выделка из Ирллана, драгоценности из шахт гномов и так далее. Его интересы к необычному и любопытному также простираются и на войска — Хафиз многие десятилетия обучал гремлинов и является специалистом в области тренировки этих ящероподобных гуманоидов.



0 2  
0 3

**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



## Инферно



**Аграил** (герой из кампании) - *Аура скорости*

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



## 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 лидером в бою. Он станет атаковать, лишь когда представится хорошая возможность, и без колебаний пойдет на риск, когда впереди ждет соответствующая награда.

2 1  
0 2

## Навыки и умения



## Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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



**Аластор** - *Похититель разума*

*Заклинание «Рассеянность» получает дополнительный эффект, уменьшая запас маны жертвы на одну единицу за каждый уровень героя.*



## Биография

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

2 1  
0 2

## Навыки и умения



## Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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

**Биара** (герой из кампании) - Привратник

Число существ, призываемых через «Открытие врат», увеличивается на 1% с каждым новым уровнем героя.

**Биография**

Вероятно, наиболее опасное оружие в руках Властелина Демонов – Биара – является суккубом невероятной силы. Благодаря природному дару и жесткой, даже жестокой самодисциплине, ее способность к соращению, шпионажу и убийствам стала непревзойденной даже по меркам Шио. Когда начинаются по-настоящему серьезные проблемы, Кха-Белех с радостью обращается к Биаре.



2 1  
0 2

**Навыки и умения****Основы открытия врат**

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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

**Властелин** (герой из кампании) - Аура скорости

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

**Биография**

2 1  
0 2

**Навыки и умения****Основы открытия врат**

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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 (герой из кампании) - Похититель разума

Заклинание «Рассеянность» получает дополнительный эффект, уменьшая запас маны жертвы на одну единицу 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.



#### Навыки и умения



##### Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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



### Грок - Скорострел

Величина перемещения героя немедленно увеличивается на 5% плюс на 1% за каждые четыре уровня. Стоимость заклинания «Телепорт» снижается наполовину.



#### Биография

Грок сделал стремительную карьеру при дворе Властелина благодаря двум вещам: своей врожденной неустойчивости 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 быстрого решения, то лучшей кандидатуры, чем Грок, ему не найти.



#### Навыки и умения



##### Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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 уменьшаются на 50%.

#### Стартовая армия и заклинания



Бесы: 16-23



Демоны: 9-11



Адские гончие: 0-3



Телепорт

**Грол - Хозяин гончих**

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

**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 гончие и есть его семья, ну а тех, кто осмеливается на него нападать открыто, острые клыки любимцев Грола рвут на части.

**Навыки и умения****Основы открытия врат**

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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**

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

**Биография**

Джезебет по праву гордится тем, что она достигла высокого положения в рядах демонов благодаря своим талантам искустельницы. Поклоняясь ей как образцу, ее последователи из числа суккуб стараются достичь ее уровня способностей пленить и убивать во славу Властелина.

**Навыки и умения****Основы открытия врат**

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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.



#### 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.

2 1  
0 2

#### Навыки и умения



##### Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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 катапульты 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 сразу получают 5% магического сопротивления плюс 1% за каждый уровень героя.



#### Биография

Много лет Марбас был предводителем культа демонов в землях магов. Несмотря на то недоверие, что окружало его среди магов-отступников, Марбас не терял время зря, и теперь среди демонов есть два полководца, способных наделять свои войска значительным сопротивлением к магическому воздействию. Один полководец — Марбас, второй — Властелин.

2 1  
0 2

#### Навыки и умения



##### Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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 всех войск героя увеличивается на 1 ед. Вдобавок 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 Шиио, 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 черты, 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 через «Открытие врат», увеличивается на 1% с каждым новым уровнем героя.



2 1  
 0 2

#### Биография

Увидев, как жестоко 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 он способен призывать гораздо больше, подкреплений, чем другие полководцы.

#### Навыки и умения



##### Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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

В кампаниях вы также встретитесь с героями:

» **Эразиал:** у него лицо Аластора, а навыки, умения и специализация Грока.



## Лесной Союз

**Аларон** (герой из кампании) - *Эльфийская ярость*

*Танцующие с клинками, танцующие со смертью, эльфийские стрелки, мастера лука, друиды и верховные друиды получают способность «Ярость».*

**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 масштабах космоса, она вызывает большие трудности, если вождь имеет тенденцию прощать и оставлять в живых атакующих. Понимая политическую необходимость в уничтожении других для сохранения своего королевства, Аларон, тем не менее, избегает этого, когда возможно.

0 1  
2 2

**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

**Анвэн** - *Меч Силанны*

*Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят при любой атаке по заклятому врагу на 2% больше урона за каждый уровень героя.*

**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 преданным защитником. Горе врагу, который повредит лесу, или тому, кто его защищает — 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.

0 1  
2 2

**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 0,5% за каждый уровень героя (то есть выше вероятность того, что войска Вингаэля начнут ходить первыми).

**Биография**

Вингаэль начал свою жизнь как лазутчик, но злость против тех, кто расстроил Гармонию Лесного Союза, превратила его в воина. Однако он полагается на знания своих ранних лет и всегда расставляет ловушки, силки и капканы.



0 1  
2 2

**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, который герой получает после сражений, увеличивается на 2% за каждый его уровень.

**Биография**

Винраэль обладает двумя характеристиками, которые делают его очень ценным среди эльфов: он очень наблюдателен и может проводить в битве больше часов, чем все остальные воины Лесного Союза. Его зоркие глаза изучают все составляющие войск, тактики и ландшафта. Анализируя свои и вражеские действия, он учится на ошибках и успехах обеих сторон.



0 1  
2 2

**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

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



#### 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

Чем выше уровень героя, тем эффективнее становится заклинание «Призыв осинового роя» (урон увеличивается на 2% за каждый уровень героя, а отброс по шкале – на 1% за каждые три уровня).



#### Биография

Еще в детстве Дираэль нравились осы, шмели, медовые пчелки. Она так полюбила их, что, став друидом, изучила их жизнь и раскрыла их тайны. В итоге она откликнулась на призыв Гармонии и отправилась на войну. Теперь она служит Силанне, призывая орды своих любимых существ, чтобы они жалили и наводили страх на врагов.



#### 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 элементарей» 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 осинового роя

**Ильфа - Дитя единорога**

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

**Биография**

В нежном возрасте Ильфину поймали работорговцы темных эльфов, однако ей удалось избежать печальной судьбы благодаря единорогу. С того дня она поклоняется этим таинственным обитателям 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**

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

**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 благодаря его руководству получили явное преимущество.

**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, танцующие со смертью, эльфийские стрелки, мастера лука, друиды и верховные друиды получают способность «Ярость».



#### Биография

Таланар был единственным пережившим 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



### Файдаэн (герой из кампании) - 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.



#### 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.

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

**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.



1 3  
0 1

**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 5% урон от элементарных 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**

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

**Биография**

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



1 3  
0 1

**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 5% урон от элементарных 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**

Бести: 3



Бести: 3



Бести: 3



Замедление

**Ирбет - Темный мистик**

Способность «Темный ритуал» усиливается, позволяя герою восполнять ману выше её максимального значения: дополнительно дается 2 маны за каждый уровень героя.

**Биография**

Ирбет была ребенком, обладающим способностью сосредоточения, необычной для детей ее возраста. Как и многие ее сородичи, Ирбет была обучена искусству убивать, а ее способность позволяла 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 5% урон от элементарных 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



Бести: 3



Минотавры: 0-2



Магическая стрела

**Кифра - Рабовладелец**

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

**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 5% урон от элементарных 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 - Оравитель**

Каждый отряд противника может вступить в бой уже будучи отравленным (на него может наложиться заклинания «Чума»). Вероятность этого отравления равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

**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 сможет вернуть себе свою смертоносную способность.

1 3  
0 1

**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 5% урон от элементарных 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



Бести: 3



Минотавры: 0-2



Чума

**Раилаг (герой из кампании) - Ужасающий**

Инициатива вражеских отрядов в бою понижается 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

**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 5% урон от элементарных 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



Бести: 3



Минотавры: 0-2



Замедление

**Синитар - Катализатор**

Количество маны, потребляемой на усиленные заклинания, уменьшается на 5% + 1% за каждый уровень героя.

**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 меньшее количество 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 5% урон от элементарных 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**

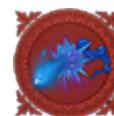
Лазутчики: 7-10



Бести: 3



Минотавры: 0-2



Магическая стрела

**Соргалл - Заводчик ящеров**

Особая атака наездников "Укус ящера" наносит больше урона на 10% + 0,5% за каждый уровень героя.

**Биография**

Секрет многочисленных побед Соргалла — в его особом отношении к ящерам, несущим на своих спинах наездников темных эльфов. Перед каждым боем Соргалл 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 5% урон от элементарных 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



Бести: 3



Минотавры: 0-2



Ускорение



### Шадия (герой из кампании) - Танцующий в сумерках

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



#### Биография

Судьба не жаловала Шадия, последнюю выжившую в войнах с кланом Суровые Сердца. 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.



#### 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 5% урон от элементарных 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



Бести: 3



Минотавры: 0-2



Палатка первой помощи



### Эрин - Шабаш ведьм

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



#### Биография

Эрин – настоящая дочь легендарной королевы Туидханы. Хотя сама Эрин не слишком гордится своей родословной, предпочитая, чтобы ее судили по впечатляющим способностям, сумеречные ведьмы и владычицы тени поддерживают ее атаки с фанатичной яростью.



#### 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 5% урон от элементарных 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



Бести: 3



Минотавры: 0-2



Тележка с боеприпасами



Молния

В кампаниях вы также встретитесь с героями:

» **Сигриф**: у него лицо Синитара, а навыки, умения и специализация Ирбет.



## Некрополис

**Влад - Воскреситель**

Усиливается действие заклинания «Поднятие мертвых». «Колдовство» для этого заклинания увеличивается на 1 ед. за каждые пять уровней героя, начиная с первого.

**Биография**

Влад считает, что почти все войска нежити обычно проигрывают своим живым противникам. Исходя из этого он предпочитает бросать в бой большие массы, нежели точно планировать атаки. Поэтому он особенно хорош в поднимании орд безмозглой нежити, которая может одолеть врага за счет своей численности.

**Навыки и умения****Основы некромантии**

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**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**

Герой эффективнее применяет умение «Крик Баньши» (-2 к удаче, -2 к боевому духу и -10% к инициативе вражеских отрядов).

**Биография**

Дейдра была рыцарем 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 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**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 -  $2 + 0.25 \times \text{Уровень героя}$ .

**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, так что противник больше не сможет применять это заклинание до конца боя. Чем выше уровень героя, тем больше вероятность блокирования. Однако чем выше круг заклинания, тем сложнее его заблокировать.



0 3  
1 1

**Биография**

Золтан — один из многих предводителей нежити, которые рассматривают магов как своих истинных врагов. Чтобы больше узнать о них, Золтан серьезно изучил тайную магию Серебряных Городов. Поэтому теперь он может сочетать некромантию с арканами, достигая необычных эффектов: 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 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**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 любым существом (как вражеским, так и дружественным). Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня.

**Стартовая армия и заклинания**

Костяные воины:  
20-29



Зомби: 9-11



Привидения: 0-3



Поднятие мертвых

**Каспар - Бальзамировщик**

С каждым новым уровнем героя палатка первой помощи будет исцелять на 5 ед. урона больше. Также увеличится урон, если есть способность «Чумная палатка».



0 3  
1 1

**Биография**

Ранее Каспар был известным знахарем, умевшим врачевать самые страшные раны. Все дальше погружаясь в тайны жизни и смерти, Каспар решил 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 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**Основы управления машинами**

Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульты 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



Палатка первой помощи



Поднятие мертвых



### Лукреция - Принцесса вампиров

Все обычные и высшие вампиры в армии героя получают +1 ед. к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.



#### Биография

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



#### Навыки и умения



##### Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.



##### 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



### Маркел (герой из кампании) - 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.



#### 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 из пределов 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.



#### Навыки и умения



##### Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.



##### 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



**Наадир - Ловец душ**

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



0 3  
1 1

**Биография**

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.

**Навыки и умения****Основы некромантии**

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**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

**Николас (герой из кампании) - Воскреситель**

Усиливается действие заклинания «Поднятие мертвых». «Колдовство» для этого заклинания увеличивается на 1 ед. за каждые пять уровней героя, начиная с первого.



0 3  
1 1

**Биография****Навыки и умения****Основы некромантии**

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**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

**Орсон - Повелитель зомби**

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



0 3  
1 1

**Биография**

Испытывая недостаток в харизме и лидерстве, Орсон понял, что не способен вести войска, которые могут мыслить независимо. Чтобы его войска проявляли послушание, он провел годы, совершенствуя познания в создании послушных зомби. «Все, что выше шеи, бесполезно», — заявляет некромант.

**Навыки и умения****Основы некромантии**

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**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**

Заклинание «Ослабление» не только уменьшает урон, наносимый отрядом врага, но и снижает его защиту на 1 ед. за каждые три уровня героя, начиная с первого.



0 3  
1 1

**Биография**

Пережив войны, которые разделили некромантов и магов Серебряных Городов, Равэнна увидела своими глазами, как разрушительно магия действует на воинов нежити. Она посвятила себя поискам способов противостояния колдунам противника и научилась ослаблять как действие их атак, так и их защиту.

**Навыки и умения****Основы некромантии**

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

**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

## Орден Порядка

**Айрис - Дрессировщик грифонов**

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

**Биография**

Первые воспоминания Айрис — о грифонах, что неудивительно, ибо она родилась в семье заводчиков грифонов. Айрис росла, зная все об этих гордых зверях, и когда Империя призвала к оружию, она с радостью предложила свои знания и умения там, где они были нужны. Грифоны, сражающиеся на стороне Айрис, всегда здоровы и хорошо повинуются командам.

**Навыки и умения****Основы контрудара**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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**

Урон, наносимый рыцарями и паладинами в армии героя, увеличивается на 2% + 2% за каждый уровень героя. Урон от умения героя «Надзор» повышается на 1% за каждый его уровень.

**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 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**

Баллисты получают +1 ед. к нападению на каждые два уровня героя. Шанс катапульты поразить стену увеличивается на 2% за каждый уровень героя.

**Биография**

Ветеран многих схваток с шумными Свободными Городами вдоль юго-восточной границы Империи Грифона, Виторрио, 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.

**Навыки и умения****Основы контрудара**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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

**Годрик** (герой из кампании) - Идеальный рыцарь

Удваивается эффект от умения «Молитва» (+2 к нападению, +2 к защите, +2 к морали и +20% к инициативе). На применение заклинаний магии Света тратится на 1 ед. маны меньше.

**Биография**

Годрик по праву считается образцом рыцаря и примером для подражания. Безупречная служба на протяжении многих лет, 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.

**Навыки и умения****Основы контрудара**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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



Палатка первой помощи



Божественная сила

**Дугал** - Командир лучников

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

**Биография**

Долгие годы военной службы приучили Дугала к мысли, что самое главное на войне — это жизнь солдата, а лучше всего, чтобы враг умер прежде, чем 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.

**Навыки и умения****Основы контрудара**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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

**Изабель** (герой из кампании) - Сюзерен

Герой ежедневно жертвует в казну 250 золотых. Стоимость переподготовки войск в городах Ордена Порядка, снижается на 2% с каждым новым уровнем 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.

**Навыки и умения****Основы контрудара**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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

**Ласло** - Командир латников

Все латники и мечники в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

**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 другого выбора, кроме как последовать за своим командиром и, часто случайно, продемонстрировать экстраординарные примеры храбрости.

**Навыки и умения****Основы контрудара**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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

Эффект от заклинания «Ускорение» с каждым новым уровнем героя увеличивается на 1%.

**Биография**

Мив — преданная своему народу правительница, отчаянно работающая над тем, чтобы не дать соскользнуть в бездну своей обреченной империи. Пытаясь спасти будущее развалившейся Империи Сокола, во время отражения 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 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

**Николас** (герой из кампании) - Командир латников

Все латники и мечники в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

**Биография**

Николас является королем Священной Империи Грифона.

**Навыки и умения****Искусный контрудар**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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 20%.

**Развитое лидерство**

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

**Стартовая армия и заклинания**

Мечники: 5-6



Мечники: 5-6



Мечники: 5-6

**Рутгер - Землепроходец**

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

**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 свои войска знакомыми ему 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 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 уменьшаются на 50%.

**Стартовая армия и заклинания**

Крестьяне: 22-32



Лучники: 7-9



Мечники: 0-3

Вызов  
корабля**Фрида (герой из кампании) - Бегущий как ветер**

Эффект от заклинания «Ускорение» с каждым новым уровнем героя увеличивается на 1%.

**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 повысилась в звании благодаря своему отцу Годрику, череда побед и несомненное лидерство заставляют замолчать даже самых циничных критиков.

**Навыки и умения****Основы контрудара**

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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



### Эллайна - Любимец народа

Все крестьяне и ополченцы в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. К тому же все крестьяне ежедневно приносят в казну королевства +1 золотой сверх того, что позволяет способность «Налогоплательщик».



### 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 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

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.



# Дуэльные герои



## Джалиб (Академия Волшебства)

Уровень 15



2  
 7  
 8  
 9  
 0  
 1  
 90

**Обращающий заклятия**

Способность "Обращающий заклятия" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из его отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя.



## Стартовая армия



Архимаги: 30



Архимаги: 30

Раджи  
ракшас: 18

Титаны: 10

## Навыки и умения

**Мастер артефактов****Призрачная удача****Основы нападения****Искусное чародейство****Начальное образование****Искусная магия Призыва****Волшебное зеркало**

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

**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.

**Стрельба**

Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

**Контрзаклинание**

Особое боевое умение, гасящее любые последствия следующего заклинания противника, но расходующее в два раза больше маны, чем потребовалось для этого заклинания.

**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 элементарей» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).

## Артефакты

**Ожерелье из зубов дракона**

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

**Кираса короля гномов**

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми в заклинанию «Шок Земли».

**Кольцо скорости**

Увеличивает инициативу всех существ в армии героя на 20%.

## Заклинания

**Волшебный кулак**

5

**Поднятие мертвых**

9

**Землетрясение**

7

**Призыв элементарей**

17

**Небесный щит**

20

**Огненная ловушка**

8

**Призыв осяного роя**

5

**Создание фантома**

18

**Стена огня**

16

**Призыв феникса**

35

**Снятие чар**

10

## Ора (Академия Волшебства)

Уровень 15



3  
4  
16  
9

0  
0  
135

**Говорящий с ветром**

Инициатива героя повышается на 0,05 за каждый уровень, так что герой ходит чаще других героев (при прочих равных условиях).



## Стартовая армия



Старшие  
гремлины:  
300



Обсидиановые  
горгульи: 120



Стальные  
големы: 120



Архимаги: 60



Султаны  
джиннов: 20



Раджи  
ракшас: 10

## Навыки и умения

**Мастер артефактов****Волшебное зеркало**

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

**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.

**Искусное чародейство****Тайные знания**

Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

**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» и «Армагеддон» повреждать доспех. Существа, на которых действовали эти заклинания, лишаются 50% защиты на один ход.

**Повелитель холода**

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

**Искусная защита****Уклонение**

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

**Начальное образование****Притяжение магии**

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

## Артефакты

**Ожерелье из зубов дракона**

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

**Кольцо Глаз дракона**

Добавляет +1 ко всем характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

**Халат Сар-Иссы**

Добавляет +6 к «Колдовству» героя.

**Кольцо жизненной силы**

Увеличивает максимальную величину ед. жизни всех существ в армии героя на +2.

## Заклинания

**Волшебный кулак**

5

**Призыв осяного роя**

5

**Призыв элементарей**

17

**Божественная сила**

4

**Ускорение**

4

**Замедление**

4

**Разрушающий луч**

5

**Магическая стрела**

4

**Молния**

5

**Метеоритный дождь**

19

**Ледяная глыба**

6

**Кольцо холода**

9

**Цепь молний**

16



## Раззак (Академия Волшебства)

Уровень 15

**Творец големов**

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



## Стартовая армия



Старшие  
гномы:  
150



Старшие  
гномы:  
150



Стальные  
големы: 120



Стальные  
големы: 120



Титаны: 6

## Навыки и умения



**Ученик мастера артефактов**

**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.



**Основы защиты**

**Стойкость**

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

**Прочность камня**

Герой получает заклинание «Каменная кожа (общее)».



**Развитое нападение**



**Искусное лидерство**

**Управление казной**

Герой ежедневно приносит в казну 250 золотых.

**Преданность машин**

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



**Искусная логистика**

**Нахождение пути**

Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшаются 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.

## Артефакты

**Меч Мощи**

Добавляет +2 к «Нападению» героя.

**Накидка с гривой льва**

Увеличивает боевой дух 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 существ из армии героя, способных сражаться только в ближнем бою.

## Заклинания

**Волшебный кулак**

5

**Огненная ловушка**

8

**Призыв ослиного роя**

5

**Божественная сила**

4

**Ускорение**

4

**Каменная кожа**

6

**Снятие чар**

10

**Телепорт**

8

**Замедление**

4

**Ослабление**

4

**Разрушающий луч**

5

**Магическая стрела**

4

**Ледяная глыба**

6

## Дэлеб (Инферно)

Уровень 15



13  
 5  
 4  
 5  
 2  
 0  
 50

**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



Огненные демоны: 100



Черти: 120



Архидьяволы: 8



Пещерные владыки: 5



Демонессы: 60



Кошмары: 15



Церберы: 80

## Навыки и умения

**Основы открытия врат****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.

**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.

**Развитое лидерство****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.

## 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%.

**Щит из чешуи дракона**

Добавляет +3 к «Защите» героя и увеличивает «Инициативу» всех маленьких существ в армии героя на 5%.

## Заклинания

**Волшебный кулак**

5

**Огненная ловушка**

8

**Призыв осинового роя**

5

**Снятие чар**

10

**Магическая стрела**

4

**Ледяная глыба**

6

## Марбас (Инферно)

Уровень 15



9  
 2  
 9  
 8  
 0  
 2  
 80

**Разрушитель заклинаний**

Все существа в армии героя сразу получают 5% магического сопротивления плюс 1% за каждый уровень героя.



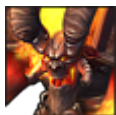
## Стартовая армия



Огненные  
демоны: 70



Черты: 130



Архидьяволы:  
5



Пещерные  
владыки: 10



Демонессы:  
60



Кошмары: 20



Церберы: 80

## Навыки и умения



**Развитое  
открытие  
врат**



**Адский огонь**

Существам под командованием повелителя демонов даруется 30%-ный шанс нанести дополнительный огненный урон во время атаки. Величина урона равна 50 + 5 за каждый уровень «Колдовства» героя. При срабатывании данного умения у героя тратится 5 единиц маны.



**Пожиратель душ**

Повелитель демонов получает особое боевое умение восстанавливать свой запас маны, пожирая трупы павших существ. Поглощенные трупы исчезают с поля боя.



**Искусная  
защита**



**Отражение**

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



**Стойкость**

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



**Уклонение**

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



**Сильная  
магия Хаоса**



**Повелитель огня**

Умение, которое позволяет заклинаниям «Огненный шар» 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%.



**Большая  
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.

## Артефакты



**Сапоги магической  
защиты**

Даруют герою 10% сопротивления к магии.



**Корона из когтей  
дракона**

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



**Халат Сар-Иссы**

Добавляет +6 к «Колдовству» героя.



**Накидка из перьев  
феникса**

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Огня.

## Заклинания



**Волшебный  
кулак**

5



**Огненная  
ловушка**

8



**Призыв  
осинового роя**

5



**Снятие чар**

10



**Магическая  
стрела**

4



**Молния**

5



**Огненный шар**

10



**Цепь молний**

16



**Ледяная  
глыба**

6



**Кольцо холода**

9



**Метеоритный  
дождь**

19



## Нимус (Инферно)

Уровень 15



9  
 6  
 2  
 2  
 4  
 5  
 20

**Привратник**

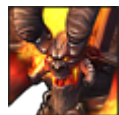
Число существ, призываемых через «Открытие врат», увеличивается на 1% с каждым новым уровнем героя.



## Стартовая армия



Черты: 100



Архидьяволы: 4



Пещерные владыки: 12



Демонессы: 40



Кошмары: 20



Церберы: 60

## Навыки и умения

**Искусное открытие врат****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.

**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»).

**Широкие врата ада**

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

**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.

**Дьявольский удар**

С вероятностью в 40% "Дьявольский удар" удваивает урон, наносимый повелителем демонов благодаря «Знаку проклятого».

**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.

**Хозяин врат**

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

**Развитая логистика****Нахождение пути**

Штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшатся на 50%.

**Быстрое открытие врат**

Повелитель демонов усовершенствовал принцип переноса существ из ада. Время до наступления следующего хода отряда, открывшего врата, уменьшится в два раза.

## Артефакты

**Кулон Мастерства**

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

**Кольцо сломленного духа**

Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.

**Корона льва**

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

## Заклинания

**Призыв осинового роя**

5

**Божественная сила**

4

**Ослабление**

4

**Каменные шипы**

5

**Магическая стрела**

4

**Ледяная глыба**

6

## Анвэн (Лесной Союз)

Уровень 15



6  
9  
2  
4

2  
2  
40

**Меч Силанны**

Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят при любой атаке по заклятому врагу на 2% больше урона за каждый уровень героя.



## Стартовая армия



Дриады: 100

Танцующие со  
смертью: 100Мастера лука:  
30Верховные  
друиды: 25

Единороги: 25

Древние энты:  
10Изумрудные  
драконы: 5

## 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 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.

**Развитая защита****Отражение**

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

**Уклонение**

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

**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 любым существом (как вражеским, так и дружественным). Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня.

**Лесное коварство**

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

## Артефакты

**Меч Мощи**

Добавляет +2 к «Нападению» героя.

**Кулон Мастерства**

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

**Корона льва**

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

## Заклинания

**Огненная ловушка**

8

**Божественная сила**

4

**Ускорение**

4

**Каменная кожа**

6

**Снятие чар**

10

**Замедление**

4

**Разрушающий луч**

5

**Магическая стрела**

4

**Каменные шипы**

5

**Молния**

5

## Дираэль (Лесной Союз)

Уровень 15



3  
8  
8  
5

0  
0  
50

**Королева роя**

Чем выше уровень героя, тем эффективнее становится заклинание «Призыв осинового роя» (урон увеличивается на 2% за каждый уровень героя, а отброс по шкале – на 1% за каждые три уровня).



## Стартовая армия



Дриады: 300



Танцующие со смертью: 20



Мастера лука: 40



Верховные друиды: 40



Боевые единороги: 30



Друиды: 40



Изумрудные драконы: 10

## 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 одновременно атаковать всех вражеских существ, которые присутствуют в его списке заклятых врагов. При расчете урона уровень героя считается большим на 3.

**Искусная магия Призыва****Повелитель чар**

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

**Искусное чародейство****Сильная магия Хаоса****Повелитель огня**

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

**Взрыв маны**

При сотворении колдунами противника заклинаний, им наносится урон Огнем, равный 10\*Уровень Героя.

## 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%.



**Посох Сар-Иссы**  
Уничтожает сопротивление противника к магии, однако невосприимчивость к магии будет действовать и дальше.

## Заклинания



**Волшебный кулак**  
5



**Призыв осинового роя**  
5



**Призыв элементарей**  
17



**Призыв феникса**  
35



**Огненная ловушка**  
8



**Создание фантома**  
18



**Стена огня**  
16



**Божественная сила**  
4



**Ускорение**  
4



**Каменная кожа**  
6



**Снятие чар**  
10



**Замедление**  
4



**Разрушающий луч**  
5



**Молния**  
5



**Огненный шар**  
10



**Магическая стрела**  
4



**Цепь молний**  
16



**Огненный шар**  
10



**Метеоритный дождь**  
19



**Ледяная глыба**  
6



**Кольцо холода**  
9



**Метеоритный дождь**  
19



## Осси́р (Лесной Союз)

Уровень 15



7  
 12  
 5  
 7  
 1  
 3  
 70

**Искусный охотник**

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



## Стартовая армия



Древние энты:  
16



Дриады: 90



Мастера лука:  
80



Боевые  
единороги: 30



Танцующие со  
смертью: 60



Верховные  
друиды: 30

## Навыки и умения



**Обученный мститель**

**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.



**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»).



**Эльфийская удача**

Бонус к урону от удачной атаки увеличивается до 125%.



**Искусное нападение**

**Стрельба**

Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

**Тактика**

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



**Искусная магия Света**

## Артефакты

**Доспехи Забытого Героя**

Добавляет +2 к основным характеристикам героя и дарует 20%-ное сопротивление магии армии героя.

**Кольцо Глаз дракона**

Добавляет +1 ко всем характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

**Ошейник льва**

Увеличивает боевой дух на +1.

**Лук из рога Единорога**

Уничтожает штрафы за расстояние для всех стрелков в армии героя.

## Заклинания

**Огненная ловушка**

8

**Божественная сила**

4

**Каменная кожа**

6

**Карающий удар**

6

**Телепорт**

8

**Ускорение**

4

**Снятие чар**

10

**Уклонение**

6

**Замедление**

4

**Разрушающий луч**

5

**Магическая стрела**

4

**Ледяная глыба**

6

## Летос (Лига Теней)

Уровень 15



6  
9  
9  
6

-1  
0  
60

**Отравитель**

Каждый отряд противника может вступить в бой уже будучи отравленным (на него может наложиться заклинания «Чума»). Вероятность этого отравления равна 10% + 2% за каждый уровень героя.



## Стартовая армия



Темные  
всадники: 25



Пещерные  
гидры: 25



Владычицы  
тени: 20



Черные  
драконы: 7



Ассасины: 150

## Навыки и умения



**Основы  
неодолимой  
магии**



**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 расчета эффекта «Нечестивого Слова» «Колдовство» увеличивается на +4.

**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.



**Основы  
чародейства**



**Развитое  
нападение**



**Развитая  
логистика**

**Тайные знания**

Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

**Тактика**

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

**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.

**Волшебство скорости**

Герой получает заклинание «Ускорение (общее)».

**Внезапная атака**

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

## Артефакты

**Шлем короля гномов**

Добавляет +4 к «Знанию» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Ослепление».

**Щит короля гномов**

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ героя невосприимчивыми к заклинанию «Берсерк».

**Туника из плоти**

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

## Заклинания

**Огненная ловушка**

8

**Поднятие мертвых**

9

**Ускорение**

4

**Снятие чар**

10

**Телепорт**

8

**Замедление**

4

**Разрушающий луч**

5

**Немощность**

5

**Ослепление**

10

**Подчинение**

18

**Ослабление**

4

**Чума**

6

**Берсерк**

15

**Нечестивое слово**

9

**Каменные шипы**

5

**Магическая стрела**

4

**Ледяная глыба**

6

**Молния**

5

## Синитар (Лига Теней)

Уровень 15



6  
 2  
 12  
 6  
 2  
 4  
 60

**Катализатор**

Количество маны, потребляемой на усиленные заклинания, уменьшается на 5% + 1% за каждый уровень героя.



## Стартовая армия



Ассасины: 50



Фурии: 40

Темные  
всадники: 30Пещерные  
гидры: 15Владычицы  
тени: 10Черные  
драконы: 5

## Навыки и умения



**Искусная  
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.



**Искусная  
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.



**Искусное  
чародейство**

**Восполнение маны**

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

**Тайные знания**

Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

**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.



**Большая  
удача**

## Артефакты

**Мантия из крыльев дракона**

Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает инициативу всех летающих существ в армии героя на 10%.

**Ожерелье победы**

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

**Изумрудные туфли**

Увеличивают на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Земли.

**Корона льва**

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

## Заклинания



**Волшебный  
кулак**

5



**Снятие чар**

10



**Замедление**

4



**Ослабление**

4



**Разрушающий  
луч**

5



**Магическая  
стрела**

4



**Молния**

5



**Огненный шар**

10



**Цепь молний**

16



**Шок Земли**

18



**Ледяная  
глыба**

6



**Кольцо холода**

9



**Метеоритный  
дождь**

19



**Армагеддон**

20



## Эрин (Лига Теней)

Уровень 15



7  
 6  
 16  
 4  
 2  
 0  
 40

**Шабаш ведьм**

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



## Стартовая армия



Темные  
всадники: 20



Фурии: 90



Сумеречные  
ведьмы: 10



Владычицы  
тени: 15



Сумеречные  
ведьмы: 10



Фурии: 90



Темные  
всадники: 20

## Навыки и умения



**Основы  
неодолимой  
магии**



**Сильная  
магия Хаоса**



**Искусное  
нападение**



**Развитое  
лидерство**



**Искусное  
чародейство**

**Чувство стихий**

Позволяет чернокнижнику видеть стихии, связанные с вражеским существом, и наносить усиленный урон заклинаниями магии Хаоса, принадлежащими к противоположным стихиям.

**Стрельба**

Урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20%.

**Тактика**

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

**Волшебство  
скорости**

Герой получает заклинание «Ускорение (общее)».

**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.

**Тайные знания**

Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

## Артефакты

**Пламенный язык  
дракона**

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

**Кольцо Глаз  
дракона**

Добавляет +1 ко всем характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

**Поножи из кости  
дракона**

Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех существ из армии героя, способных сражаться только в ближнем бою.

**Ожерелье из зубов  
дракона**

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

## 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



2  
5  
7  
5

0  
0  
50

**Баньши**

Герой эффективнее применяет умение «Крик Баньши» (-2 к удаче, -2 к боевому духу и -10% к инициативе вражеских отрядов).



## Стартовая армия



Архиличи: 20



Призрачные драконы: 15



Вестники смерти: 15



Костяные лучники: 160



Высшие вампиры: 60



Призраки: 60

## 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 -  $2 + 0.25 \cdot \text{Уровень героя}$ .

**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 расчета 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.

**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.

**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.

**Сумерки**

Для всех заклинаний магии Света и магии Тьмы «Колдовство» героя увеличивается на +3 ед.

**Развитое чародейство****Мудрость**

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

**Защита нежити от магии**

Урон, нанесенный заклинаниями магии Хаоса всем существам под командованием некроманта, снижается на 20%.

## Артефакты

**Плащ Сандро**

Уничтожает невосприимчивость противника к заклинаниям управления разумом.

**Посох Сар-Иссы**

Уничтожает сопротивление противника к магии, однако невосприимчивость к магии будет действовать и дальше.

**Кольцо сломленного духа**

Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.

## Заклинания

**Волшебный кулак**

5

**Поднятие мертвых**

9

**Божественная сила**

4

**Ускорение**

4

**Каменная кожа**

6

**Снятие чар**

10

**Уклонение**

6

**Замедление**

4

**Чума**

6

**Рассеянность**

9

**Нечестивое слово**

9

**Ослабление**

4

**Немощность**

5

**Берсерк**

15

**Подчинение**

18

**Магическая стрела**

4

**Ледяная глыба**

6

## Орсон (Некрополис)

Уровень 15



3  
 8  
 7  
 3  
 0  
 0  
 30

**Повелитель зомби**

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



## Стартовая армия



Чумные  
зомби: 150



Архиличи: 30



Костяные  
воины: 200



Вестники  
смерти: 15



Призраки: 70



Призрачные  
драконы: 5

## Навыки и умения



**Основы некромантии**

**Крик банши**

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 -  $2 + 0.25 \times \text{Уровень героя}$ .



**Искусная защита**

**Отражение**

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

**Стойкость**

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

**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.



**Основы чародейства**



**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.

**Холодная сталь**

Герой зачаровывает оружие всех существ в своей армии так, что они наносят дополнительный урон льдом, равный 10% от нанесенного урона.



**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.

**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.

## Артефакты

**Кольцо Грешников**

Дарует невосприимчивость к заклинанию «Святое слово».

**Кольцо жизненной силы**

Увеличивает максимальную величину ед. жизни всех существ в армии героя на +2.

**Ледяной щит**

Увеличивает «Защиту» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Огня.

## Заклинания



**Волшебный кулак**  
5



**Огненная ловушка**  
8



**Поднятие мертвых**  
9



**Призыв осинового роя**  
5



**Замедление**  
4



**Разрушающий луч**  
5



**Немощность**  
5



**Берсерк**  
15



**Ослабление**  
4



**Чума**  
6



**Рассеянность**  
9



**Ослепление**  
10



**Магическая стрела**  
4



**Ледяная глыба**  
6



## Равэнна (Некрополис)

Уровень 15



3  
 5  
 14  
 6  
 0  
 0  
 90

**Пожиратель душ**

Заклинание «Ослабление» не только уменьшает урон, наносимый отрядом врага, но и снижает его защиту на 1 ед. за каждые три уровня героя, начиная с первого.



## Стартовая армия



Архиличи: 30

Вестники  
смерти: 25Костяные  
лучники: 200Высшие  
вампиры: 60

Призраки: 60

## Навыки и умения

**Основы некромантии****Вечное рабство**

Некромант получает способность поднимать после боя один из своих отрядов нежити. Способность восстанавливает  $7+5 \cdot [\text{Уровень героя}]$  единиц жизни, воскрешая погибших существ в одном из отрядов героя. Выбор производится среди отрядов, в которых может быть воскрешено хотя бы одно существо.

**Искусная магия Хаоса****Повелитель холода**

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

**Смертельный холод**

Умение, которое увеличивает мощь заклинаний «Ледяная глыба» и «Кольцо холода», творимых некромантом. Эти заклинания убивают на одно существо больше, если у отряда существ нет невосприимчивости к холоду.

**Основы магии Тьмы****Начальное образование****Притяжение магии**

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

**Искусное чародейство****Мудрость**

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

**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%.

## Артефакты

**Кулон ледяных объятий**

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воды.

**Кольцо Глаз дракона**

Добавляет +1 ко всем характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.

**Кольцо сломленного духа**

Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.

**Поножи из кости дракона**

Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех существ из армии героя, способных сражаться только в ближнем бою.

**Нагрудник огромной мощи**

Добавляют +2 к «Колдовству» героя.

## Заклинания

**Поднятие мертвых**

9

**Создание фантома**

18

**Карающий удар**

6

**Замедление**

4

**Ослабление**

4

**Разрушающий луч**

5

**Чума**

6

**Магическая стрела**

4

**Молния**

5

**Огненный шар**

10

**Цепь молний**

16

**Шок Земли**

18

**Ледяная глыба**

6

**Кольцо холода**

9

**Метеоритный дождь**

19

**Армагеддон**

20

## Айрис (Орден Порядка)

Уровень 15



9  
 9  
 2  
 6  
 3  
 2  
 60

**Дрессировщик грифонов**

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



## Стартовая армия



Королевские грифоны: 30



Грифоны: 30



Инквизиторы: 20



Латники: 60



Ополченцы: 200



Лучники: 120



Архангелы: 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.

**Большая 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.

**Искусное лидерство****Развитая защита****Стойкость**

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

**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.

**Тактика**

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

## Артефакты

**Мантия из крыльев дракона**

Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает инициативу всех летающих существ в армии героя на 10%.

**Секира горного короля**

Добавляет +4 к «Нападению» героя.

**Сапоги странника**

Увеличивают скорость всех существ на +1.

**Кольцо жизненной силы**

Увеличивает максимальную величину ед. жизни всех существ в армии героя на +2.

## Заклинания

**Божественная сила**

4

**Ускорение**

4

**Каменная кожа**

6

**Снятие чар**

10

**Ослабление**

4

**Разрушающий луч**

5

**Чума**

6

## Аксель (Орден Порядка)

Уровень 15



8  
 12  
 2  
 3  
 4  
 2  
 30

**Капитан рыцарей**

Урон, наносимый рыцарями и паладинами в армии героя, увеличивается на 2% + 2% за каждый уровень героя. Урон от умения героя «Надзор» повышается на 1% за каждый его уровень.



## Стартовая армия



Архангелы: 7



Паладины: 14



Инквизиторы: 12



Латники: 70



Королевские грифоны: 40



Арбалетчики: 120

## Навыки и умения

**Искусный 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.

**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.

**Тактика**

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

**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.

**Ангел-хранитель**

Когда все воины рыцаря падут в битве, ангел, призванный на поле боя, воскресит самый мощный отряд существ, а затем исчезнет.

**Развитое лидерство****Воодушевление**

Рыцарь получает особое боевое умение воодушевлять свои войска на поле боя, что позволяет им делать свои ходы быстрее.

## Артефакты



**Сапоги магической защиты**  
Даруют герою 10% сопротивления к магии.

**Меч Мощи**

Добавляет +2 к «Нападению» героя.

**Корона льва**

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

**Щит короля гномов**

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ героя невосприимчивыми к заклинанию «Берсерк».

## Заклинания



**Божественная сила**  
4



**Ускорение**  
4



**Каменная кожа**  
6



**Снятие чар**  
10



**Уклонение**  
6



**Замедление**  
4



**Ослабление**  
4



## Виторрио (Орден Порядка)

Уровень 15



9  
 9  
 6  
 6  
 3  
 0  
 60

**Осадный инженер**

Баллисты получают +1 ед. к нападению на каждые два уровня героя. Шанс катапульты поразить стену увеличивается на 2% за каждый уровень героя.



## Стартовая армия



Паладины: 14



Архангелы: 3



Инквизиторы: 10



Королевские грифоны: 50



Латники: 60



Арбалетчики: 150



Ополченцы: 100

## 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.

**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.

**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.

**Скорострельная баллиста**

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

**Развитая защита****Искусное лидерство****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.

**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

**Доспехи из чешуи дракона**

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

**Ледяной щит**

Увеличивает «Защиту» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Огня.

**Корона из когтей дракона**

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

**Поножи из кости дракона**

Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех существ из армии героя, способных сражаться только в ближнем бою.

## Заклинания

**Божественная сила**

4

**Каменная кожа**

6

**Карающий удар**

6

**Телепорт**

8

**Ускорение**

4

**Снятие чар**

10

**Уклонение**

6

**Замедление**

4

**Ослабление**

4



## Академия Волшебства



### Властелин пламени

Эффективная колдовская сила героя увеличивается, когда он творит заклинания стихии Огня. Точнее: при расчете урона от заклинания «Огненный шар» параметр Колдовство считается большим на 1 за каждые пять уровней героя (с округлением вверх).

» Герои: Назир.



### Говорящий с ветром

Инициатива героя повышается на 0,05 за каждый уровень, так что герой ходит чаще других героев (при прочих равных условиях).

» Герои: Ора.



### Мистик

Герой способен самостоятельно восполнять свой запас маны в бою. Точнее: перед каждым ходом героя в бою восстанавливается 1 ед. маны за каждые три уровня героя (с округлением вверх).

» Герои: Нура, Маахир.



### Наставник

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

» Герои: Нархиз.



### Обращающий заклęcia

Способность "Обращающий заклęcia" повышает шанс того, что заклинания противника, перенаправленные умением "Волшебное зеркало", попадут в один из его отрядов вместо случайной цели. Этот шанс равен 40% + 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Сайрус, Джалиб.



### Разрушитель

Мастерски обращается с заклинанием «Разрушающий луч», которое не только уменьшает защиту жертвы, но и наносит урон. За каждые три уровня героя начисляется 10 единиц урона (с округлением вверх).

» Герои: Фаиз.



### Творец големов

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

» Герои: Раззак.



### Хозяин гремлинов

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

» Герои: Хафиз.

### Хозяин элементарей

Всякий раз, когда умирает дружелюбный отряд, группа элементарей вступает в бой на стороне героя. Тип элементарей такой же, как и при применении заклинания «Призыв элементарей». 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 элементарей» и «Призыв феникса» параметр Колдовство считается большим на 1 за каждые три уровня героя (с округлением вверх).



» Герои: Зехир.

Точная формула для количества призванных элементарей:

$$N = \text{ceil}(\text{Level}/3) + \text{floor}[\text{StackHP}/(4 * \text{ElemHP}) - 1],$$

где второе слагаемое игнорируется, если принимает отрицательное значение. Здесь StackHP – суммарное количество единиц жизни убитого отряда, ElemHP – здоровье элементарного существа соответствующего типа (75 – для земного, 43 – для водного и огненного, 30 – для воздушного); ceil() означает округление вверх, а floor() – округление вниз.

## Инферно



### Аура скорости

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

» Герои: Аграил, Властелин.

См. стр. 206



### 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 =  $20 + 20 * \text{Колдовство}$ ), но навыки Дэлеб (например, "Повелитель Огня") не усиливают его.



### Избранник Хаоса

Удача всех войск героя увеличивается на 1 ед. Вдобавок 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

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

» Герои: Джебзет.



### Похититель разума

Заклинание «Рассеянность» получает дополнительный эффект, уменьшая запас маны жертвы на одну единицу 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 через «Открытие врат», увеличивается на 1% с каждым новым уровнем героя.

» Герои: Биара, Нимус.

Бонус от специализации перемножается с другими (от навыков, умений и так далее). Например, к герою 15го уровня с Искусным Открытием Врат (40%) и умением "Хозяин Врат" (\*1,2) будут приходить вызванные подкрепления в размере  $40\% * 1,2 * 1,15 = 55,2\%$  от вызывающего отряда.





### Разрушитель заклинаний

Все существа в армии героя сразу получают 5% магического сопротивления плюс 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Марбас.



### Скорород

Величина перемещения героя немедленно увеличивается на 5% плюс на 1% за каждые четыре уровня. Стоимость заклинания «Телепорт» снижается наполовину.

» Герои: Эразиал, Грок.

См. стр. 195



### Хозяин гончих

Все адские гончие и церберы в армии героя получают +1 ед. 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  $20\% + \text{Уровень\_Героя} \times 2\%$  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, который герой получает после сражений, увеличивается на 2% за каждый его уровень.

» Герои: Винразль.

*Бонус от специализации умножается на эффект любых других навыков и предметов, дающих бонус к получаемому опыту.*



### Дитя единорога

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

» Герои: Ильфина.



### Искусный охотник

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

» Герои: Оссир.



### Королева роя

Чем выше уровень героя, тем эффективнее становится заклинание «Призыв осинового роя» (урон увеличивается на 2% за каждый уровень героя, а отброс по шкале – на 1% за каждые три уровня).

» Герои: Дираэль.

*Отброс по АТВ-шкале (0,2/0,4/0,6) умножается на  $(1 + 0,01 \times \text{Уровень\_Героя} / 3)$ . Например, на 20м уровне героя при наличии Искусной Магии Вызова, урон будет увеличен на 40%, а отряд будет отброшен по шкале на  $(1 + 0,01 \times 20 / 3) \times 0,6 = 0,64$ .*



### Мастер клинка

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

» Герои: Гильразн.

**Меч Силанны**

Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят при любой атаке 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 0,5% за каждый уровень героя (то есть выше вероятность того, что войска Вингаэля начнут ходить первыми).

» Герои: Вингаэль.

*См. стр. 204.*

**Эльфийская ярость**

Танцующие с клинками, танцующие со смертью, эльфийские стрелки, мастера лука, друиды и верховные друиды получают способность «Ярость».

» Герои: Аларон, Таланар.

**Лига Теней****Заводчик ящеров**

Особая атака наездников "Укус ящера" наносит больше урона на 10% + 0,5% за каждый уровень героя.

» Герои: Соргалл.

*Необходимо учесть, что наездники не получают бонуса к "Нападению" и "Защите".*

**Катализатор**

Количество маны, потребляемой на усиленные заклинания, уменьшается на 5% + 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Синитар.

**Кровавая госпожа**

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

» Герои: Иранна.

**Отравитель**

Каждый отряд противника может вступить в бой уже будучи отравленным (на него может наложиться заклинания «Чума»). Вероятность этого отравления равна 10% + 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Летос.

*Сопротивление и защита от магии действуют обычным образом против "Чумы", но "Волшебное зеркало" на нее не действует.*

**Рабовладелец**

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

» Герои: Кифра.

**Танцующий в сумерках**

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

» Герои: Шадия.



### Темный мистик

Способность «Темный ритуал» усиливается, позволяя герою восполнять ману выше её максимального значения: дополнительно дается 2 маны за каждый уровень героя.

» Герои: Ирбет, Сигриф.

*Необходимо учесть, что невозможно совершить "Темный ритуал", если запас маны у героя достиг максимального уровня или превышает его.*



### Ужасающий

Инициатива вражеских отрядов в бою понижается на 1% за каждый уровень героя.

» Герои: Раилаг.

*См. стр. 206.*



### Черная рука

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

» Герои: Вайшан.



### Шабаш ведьм

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

» Герои: Эрин.

*Способность срабатывает только если Эрин атакует цель заклинанием прямого урона. Способность срабатывает при использовании заклинаний, бьющих по площади (тогда выстрел производится по центральной клетке), но не срабатывает при использовании массовых заклятий (например, "Армагеддон"). Если "Волшебное зеркало" перенаправляет заклинание, то ведьмы также выстрелят по новой цели - даже по самим себе.*

## Некрополис



### Бальзамировщик

С каждым новым уровнем героя палатка первой помощи будет исцелять на 5 ед. урона больше. Также увеличится урон, если есть способность «Чумная палатка».

» 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, элементом или механизмом - — см. стр. 200), а специализация "Бальзамировщик" добавляет еще 5 единиц за уровень героя.*



### Баньши

Герой эффективнее применяет умение «Крик Баньши» (-2 к удаче, -2 к боевому духу и -10% к инициативе вражеских отрядов).

» Герои: Дейдра.



### Воскреситель

Усиливается действие заклинания «Поднятие мертвых». «Колдовство» для этого заклинания увеличивается на 1 ед. за каждые пять уровней героя, начиная с первого.

» Герои: Николас, Влад.



### Ловец душ

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

» Герои: Наадир.



### Повелитель зомби

Все обычные и чумные зомби в армии героя получают +1 ед. 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

Заклинание «Ослабление» не только уменьшает урон, наносимый отрядом врага, но и снижает его защиту на 1 ед. за каждые три уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Равэнна.

*Защита цели снижается на 1 за каждые 3 уровня героя с округлением вверх. Эффект этой специализации распространяется на "Ослабление", накладываемое архиличами, а также на проклятия, накладываемые атаками призрачных драконов. Защита снижается на то время, пока действует заклинание; если наложить заклинание дважды, эффекты складываться не будут. У специализации есть один недокументированный эффект – «Ослабление» также уничтожает ману у существ-колдунов (1 за каждый 3 уровня героя).*



### Принцесса вампиров

Все обычные и высшие вампиры в армии героя получают +1 ед. к нападению и защите за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Лукреция.



### Черный список

Если противник сотворил заклинание, то оно может быть заблокировано, так что противник больше не сможет применять это заклинание до конца боя. Чем выше уровень героя, тем больше вероятность блокирования. Однако чем выше круг заклинания, тем сложнее его заблокировать.

» Герои: Золтан.

*Заклинание блокируется с вероятностью:  $100 / (\text{Уровень\_Заклинания} + 1) + (\text{Уровень\_Золтана} - \text{Уровень\_Героя\_Противника})$*

*Когда уровень героев одинаков, вероятность заблокировать заклинания 1-5го уровней - соответственно 50%, 33%, 25%, 20% и 16%. Золтан не может заблокировать заклинания, накладываемые существами в армии противника. До патча 1.2 эта специализация работала неправильно.*

## Орден Порядка



### Бегущий как ветер

Эффект от заклинания «Ускорение» с каждым новым уровнем героя увеличивается на 1%.

» Герои: Мив.

*Специализация также воздействует на "Ускорение", накладываемое отрядами (инквизиторами). Например, на двадцатом уровне героя, "Ускорение", наложенное инквизиторами, будет увеличивать инициативу на  $30\% + 20 \cdot 1\% = 50\%$ .*



### Дрессировщик грифонов

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

» Герои: Айрис.



### Землепроходец

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

» Герои: Рутгер.

*См. стр. 195*



### Идеальный рыцарь

Удваивается эффект от умения «Молитва» (+2 к нападению, +2 к защите, +2 к морали и +20% к инициативе). На применение заклинаний магии Света тратится на 1 ед. маны меньше.

» Герои: Годрик.



### Капитан рыцарей

Урон, наносимый рыцарями и паладинами в армии героя, увеличивается на 2% + 2% за каждый уровень героя. Урон от умения героя «Надзор» повышается на 1% за каждый его уровень.

» Герои: Джир, Аксель.

*Точная формула: Суммарный\_Урон = Базовый\_Урон \* (1+0,05\*Пройденный\_Разбег) \* (1+0,02+0,02\*Уровень\_Героя).*



### Командир латников

Все латники и мечники в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого.

» Герои: Николас.



### Командир лучников

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

» Герои: Дугал.



### Любимец народа

Все крестьяне и ополченцы в армии героя получают +1 ед. к защите и нападению за каждые два уровня героя, начиная с первого. К тому же все крестьяне ежедневно приносят в казну королевства +1 золотой сверх того, что позволяет способность «Налогоплательщик».

» Герои: Эллайна.



### Осадный инженер

Баллисты получают +1 ед. к нападению на каждые два уровня героя. Шанс катапульты поразить стену увеличивается на 2% за каждый уровень героя.

» Герои: Витторрио, Глен.

*См. стр. 200.*



### Сюзерен

Герой ежедневно жертвует в казну 250 золотых. Стоимость переподготовки войск в городах Ордена Порядка, снижается на 2% с каждым новым уровнем героя.

» Герои: Изабель.

*Эффекты всех навыков и зданий, снижающих стоимость переподготовки, кумулятивны. См. стр. 182.*

# Навыки и умения



## Общие навыки

## 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.

- » Рейнджер: требуется Стойкость (Защита)
- » Рыцарь: требуется Глухая оборона (Защита), Аура скорости (Лидерство)

*"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.*

**Глухая оборона**

При использовании приказа «Оборона» у войск под командованием героя увеличивается защита на 60%.

- » Повелитель демонов: требуется Огненное возмездие (Защита)
- » Рейнджер: требуется Битва до последнего (Защита), Родные земли (Логистика)
- » Рыцарь: требуется Стойкость (Защита)

*Если у героя есть способность Глухая Оборона, бонус от Укоренения дает Древним Энтам +100% Защиты.*

**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)

**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 Адский огонь (Открытие врат), Уклонение (Защита)

**Отражение**

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

**Прочность камня**

Герой получает заклинание «Каменная кожа (общее)».

- » Маг: требуется Сопротивление (Защита), Волшебное зеркало (Мастер артефактов)
- » Чернокнижник: требуется Стойкость (Защита)

*Каменная кожа накладывается на Развитом уровне (+9 защиты), если, конечно, герой не владеет Искусной магией Света.*

**Сопротивление**

Герой получает +2 ед. к защите.

- » Маг: требуется Отражение (Защита)
- » Некромант: требуется Подъем лучников (Некромантия), Могильный холод (Защита)
- » Чернокнижник: 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.

- » Рыцарь: требуется Молитва (Подготовка), Воодушевление (Лидерство)
- » Чернокнижник: требуется Сбор войск (Лидерство)



### Вестник Смерти

Все нейтральные существа, которые присоединяются к армии некроманта, будут преобразованы в нежить соответствующего уровня.

- » Некромант: требуется Сбор войск (Лидерство)

*В отличие от Храма Нижнего Мира, навык Вестник Смерти преобразует усовершенствованных живых существ в усовершенствованную нежить.*



### Воодушевление

Рыцарь получает особое боевое умение воодушевлять свои войска на поле боя, что позволяет им делать свои ходы быстрее.

- » Рыцарь: требуется Надзор (Подготовка)

*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. 205.*



### 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.

- » Рейнджер: требуется Сбор войск (Лидерство)

*Количество танцующих со смертью -  $10 + 10$  за каждые две недели:  $10 * (\text{Номер\_недели} / 2)$ , причем  $(\text{Номер\_недели} / 2)$  округляется вверх. Первая неделя второго месяца - это пятая неделя и так далее. Количество присоединяющихся танцующих не может быть больше 50.*



### 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 Управление казной (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.



### 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.

- » Некромант: требуется Поступь смерти (Логистика)
- » Рейнджер: требуется Разведка (Логистика)



### Быстрое открытие врат

Повелитель демонов усовершенствовал принцип переноса существ из ада. Время до наступления следующего хода отряда, открывшего врата, уменьшится в два раза.

- » Повелитель демонов: требуется Нахождение пути (Логистика)

Существа, открывающие врата, тратят на это только четверть своего хода.



### Внезапная атака

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

- » Маг: требуется Марш големов (Логистика), Знак волшебника (Мастер артефактов)
- » Повелитель демонов: требуется Пожиратель душ (Открытие врат), Быстрое открытие врат (Логистика)
- » Чернокнижник: требуется Разведка (Логистика)

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. 205](#).



### 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 уменьшаются на 50%.



### Поступь смерти

Во время осады вражеского замка все существа в армии героя получают +4 ед. к скорости.

- » Некромант: требуется Нахождение пути (Логистика)
- » Рыцарь: требуется Родные земли (Логистика), Опытный военачальник (Подготовка)
- » Чернокнижник: требуется Внезапная атака (Логистика), Темный ритуал (Цепь элементов)



### 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.



### Родные земли

Все существа в армии героя (рыцаря или рейнджера) получают +1 ед. к скорости передвижения, если сражение происходит на равнине или в замке Ордена Порядка или Лесного Союза.

- » Рейнджер: требуется Бесшумный преследователь (Логистика)
- » Рыцарь: требуется Нахождение пути (Логистика)

## Магия 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 существ зависит от уровня героя.

- » Маг: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
- » Некромант: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса), Крик банши (Некромантия)

*Изгнание воздействует одновременно на все вызванные или призванные демонами отряды. Из каждого отряда изгоняется 25%+Уровень\*3% всех существ (с округлением вниз, но не менее 1 - неплохой способ избавиться от феникса). Начиная с 25-го уровня, изгоняются все вызванные отряды.*



### Обитаемые шахты

После захвата шахты некромант населяет ее привидениями, численность которых будет зависеть от количества недель, прошедших с начала игры.

- » Некромант: требуется Повелитель жизни (Магия Призыва)

*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.*



### Огненные воины

Герою даруется заклинание «Призыв элементарей». Вне зависимости от обстоятельств это заклинание вызовет огненных элементарей. Существ будет на 40% больше, чем обычно.

- » Повелитель демонов: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)
- » Рейнджер: требуется Защита от огня (Магия Света), Туманная завеса (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 элементарей» усиливается (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на +4).



### Стихийное равновесие

Превосходное знание магии Призыва позволяет герою уравнивать ситуацию в сражениях против опытных призывающих. Каждый раз, когда противник использует заклинание «Призыв элементарей», появляется группа элементарей, которая далее сражается на стороне героя. Количество элементарей 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.

- » Повелитель демонов: требуется Сотрясение земли (Управление Машинами), Огненные воины (Магия Призыва)
- » Рыцарь: требуется Опытный военачальник (Подготовка), 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 Изгнание (Магия Призыва), Знак волшебника (Мастер артефактов)
- » Рейнджер: 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.

- » Чернокнижник: требуется Повелитель чар (Магия Призыва)

## Магия 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.

» Рыцарь: требуется Дарующий благословение (Магия Света)

Умение действует как *Воскрешение* и *Поднятие Мертвых* на искусном уровне, но при расчете Колдовство заменяется уровнем героя. Таким образом, восстанавливается  $240 + 30 * \text{Уровень\_Героя}$  единиц здоровья.



### 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».

» Повелитель демонов: требуется Дарующий защиту (Магия Света), Адский огонь (Открытие врат)  
» Рейнджер: требуется Заколдованная стрела (Мститель), Штормовой ветер (Магия Света)



### Печать Света

Вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Света.

» Маг: требуется Дарующий защиту (Магия Света)



### Сумерки

Для всех заклинаний магии Света и магии Тьмы «Колдовство» героя увеличивается на +3 ед.

» Некромант: требуется Дарующий благословение (Магия Света)  
» Чернокнижник: требуется Тайны Света (Магия Света), Темный ритуал (Цепь элементов)



### Тайны Света

Колдуны, состоящие в армии героя, потратят только половину маны, которая требуется на создание заклинания.

» Маг: требуется Сотрясение земли (Управление Машинами), Печать Света (Магия Света), Темное восполнение (Магия Тьмы)  
» Рыцарь: требуется Молитва (Подготовка), Ангел-хранитель (Магия Света)  
» Чернокнижник: требуется Гнев праведный (Магия Света)



### Штормовой ветер

Рейнджер взывает к силам природы, и они откликаются на зов, уменьшая инициативу и скорость летающих существ противника на 1 ед.

» Рейнджер: требуется Гнев праведный (Магия Света)



## Магия 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



### 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.

» Некромант: требуется Повелитель проклятий (Магия Тьмы)

*Может быть связано только одно существо. Восстанавливается 1 мана за каждые 50 единиц нанесенного урона, округление вверх. Герой тратит только половину своего хода на активацию этого умения.*



### Ослабляющий удар

Ослабляющий удар усиливает умение «Надзор» у рыцаря и «Знак проклятого» у повелителя демонов. Теперь оно не только наносит цели урон, но также проклинает с помощью заклинания «Ослабление».

» Повелитель демонов: требуется Знак проклятого (Открытие врат)

» Рыцарь: требуется Падший рыцарь (Магия Тьмы), Аура скорости (Лидерство)

*Ослабление действует так, как если бы было просто наложено героем. У Рыцаря это умение воздействует на Надзор*



### 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 Повелитель проклятий (Магия Тьмы)



### Печать Тьмы

Вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Тьмы.

» Маг: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)

» Рейнджер: требуется Заколдованная стрела (Мститель), Проклятая земля (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 расчета эффекта «Нечестивого Слова» «Колдовство» увеличивается на +4.



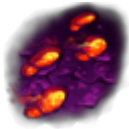
### Повелитель проклятий

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.

» Некромант: требуется Духовная связь (Магия Тьмы), Темное откровение (Образование)

» Рейнджер: требуется Повелитель боли (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.

» Маг: требуется Огненная ярость (Магия Хаоса), Печать Тьмы (Магия Тьмы)

» Повелитель демонов: требуется Ослабляющий удар (Магия Тьмы), Повелитель разума (Магия Тьмы)

» Чернокнижник: требуется Повелитель разума (Магия Тьмы)

*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)»).*

## Магия 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.

- » Повелитель демонов: требуется Тайное откровение (Чародейство), Адский огонь (Открытие врат)
- » Рейнджер: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса)
- » Чернокнижник: требуется Тайны Хаоса (Магия Хаоса), Воздаяние (Нападение)



### 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)



### Огненная ярость

Отряды под командованием героя наносят вражеским существам дополнительный урон стихией Огня, равный 10% от нанесенного урона.

- » Маг: требуется Истощение магии (Магия Хаоса), Знак волшебника (Мастер артефактов)
- » Рыцарь: требуется Повелитель огня (Магия Хаоса), Опытный военачальник (Подготовка)



### 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. 205](#).



### Повелитель огня

Умение, которое позволяет заклинаниям «Огненный шар» 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» и «Кольцо холода» появляется замораживающий эффект. Замороженный отряд на некоторое время теряет способность действовать.

Более подробное описание эффекта заморозки [см. стр. 205](#).



### Смертельный холод

Умение, которое увеличивает мощь заклинаний «Ледяная глыба» и «Кольцо холода», творимых некромантом. Эти заклинания убивают на одно существо больше, если у отряда существ нет невосприимчивости к холоду.

- » Некромант: требуется Повелитель холода (Магия Хаоса)

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.



### 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.

- » Некромант: требуется Тайное преимущество (Чародейство), Смертельный холод (Магия Хаоса)
- » Рейнджер: требуется Заколдованная стрела (Мститель), Взрыв маны (Магия Хаоса)
- » Чернокнижник: требуется Темный ритуал (Цепь элементов)

## 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



### Боевое безумие

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



### Воздаяние

Чем выше боевой дух существ под командованием героя, тем больший урон они нанесут врагу.

- » Рыцарь: требуется Опытный военачальник (Подготовка)
- » Чернокнижник: требуется Волна Аркан (Цепь элементов), Волшебство скорости (Нападение)

Урон увеличивается на 5% за каждую единицу положительной морали (отрицательная мораль на урон не влияет).



### Волшебство скорости

Герой получает заклинание «Ускорение (общее)».

- » Некромант: требуется Холодная сталь (Нападение), Вечное рабство (Некромантия)
- » Повелитель демонов: требуется Дьявольский удар (Нападение)
- » Рыцарь: требуется Воздаяние (Нападение), Ослабляющий удар (Магия Тьмы), Битва до последнего (Защита)
- » Чернокнижник: требуется Тактика (Нападение)

Ускорение накладывается на Развитом уровне (+30% инициативы), если, конечно, герой не владеет Искусной магией Света.



### Дьявольский удар

С вероятностью в 40% "Дьявольский удар" удваивает урон, наносимый повелителем демонов благодаря «Знаку проклятого».

- » Повелитель демонов: требуется Боевое безумие (Нападение), Знак проклятого (Открытие врат)



### Лесная ярость

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

- » Рейнджер: требуется Боевое безумие (Нападение)



### Огненные стрелы

Баллиста под командованием героя игнорирует защиту противника и наносит дополнительный огненный урон.

- » Маг: требуется Стрельба (Нападение)
- » Рейнджер: требуется Смертельный выстрел (Мститель), Лесная ярость (Нападение)

Дополнительный огненный урон равен 50, выстрелы Баллисты полностью игнорируют защиту цели.



### 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 Огненные стрелы (Нападение), Знак волшебника (Мастер артефактов)
- » Некромант: требуется Боевое безумие (Нападение)

## Образование



### 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 даруется +2 ед. «Знания» и дополнительно +1000 ед. опыта.

- » Маг: требуется Колдовская награда (Образование)
- » Рыцарь: требуется Ученый (Образование)



### Колдовская награда

Герой получает +2 ед. к «Колдовству» и в качестве единовременной платы 1000 золотых.

- » Маг: требуется Ученый (Образование)
- » Рыцарь: требуется Выпускник (Образование)
- » Чернокнижник: требуется Темное откровение (Образование), Чувство стихий (Цепь элементов)



### Лесное коварство

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

- » Рейнджер: требуется Разгадка тайного (Образование)



### Повелитель мертвых

Некромант получает +1 ед. к «Знанию» благодаря глубокому постижению смерти. Навык «Некромантия» увеличивается на 5%.

- » Некромант: требуется Ученый (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 любым существом (как вражеским, так и дружественным). Герой сможет выучить заклинание, только если у него развита соответствующая школа до нужного уровня.



### Темное откровение

Герой получает право на дополнительное повышение уровня.

- » Некромант: требуется Подъем лучников (Некромантия), Повелитель мертвых (Образование)
- » Повелитель демонов: требуется Хранитель тайного (Образование)
- » Чернокнижник: требуется Разгадка тайного (Образование)



### Ученый

Умение, которое позволяет героям учить друг у друга различные заклинания.



### Хранитель тайного

Благодаря глубокому постижению тайн сотворения заклинаний герой получает +2 ед. к «Колдовству».

- » Повелитель демонов: требуется Ученый (Образование)
- » Рейнджер: требуется Смертельный выстрел (Мститель), Лесное коварство (Образование)



## 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



### 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.

- » Маг: требуется Трофеи (Удача), Поглощение артефакта (Мастер артефактов)
- » Рыцарь: требуется Удача в пути (Удача)
- » Чернокнижник: требуется Удачливый чародей (Удача), Поступь смерти (Логистика)



### Смертельная неудача

Герой получает умение воздействовать на удачу вражеских существ. Удача всех воинов противника уменьшается на 1 ед.

- » Некромант: требуется Крик банши (Некромантия)
- » Повелитель демонов: требуется Темное восполнение (Магия Тьмы), Широкие врата ада (Удача)
- » Рейнджер: требуется Ливень из стрел (Мститель), Эльфийская 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. 212](#).



### Трофеи

Выйдя из сражения победителем, герой получает трофеи — немного золота и ресурсов.

- » Маг: требуется Удача в пути (Удача)
- » Рыцарь: требуется Покровительство Асхи (Удача), Колдовская награда (Образование)

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.



### 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.

- » Чернокнижник: требуется Солдатская удача (Удача)

Вероятность нанесения удвоенного урона составляет 10% за каждую единицу удачи. Если у героя отрицательная удача, вероятность нанесения удвоенного урона равняется нулю. Начиная с версии 1.3, заклинания, усиленные "Волной Аркан", также могут наносить двойной урон.



### Широкие врата ада

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

- » Повелитель демонов: требуется Солдатская удача (Удача)

Вероятность равна  $10\% + \text{Удача} * 5\%$ , и 10%, если удача нулевая или отрицательная.



### Эльфийская удача

Бонус к урону от удачной атаки увеличивается до 125%.

- » Рейнджер: требуется Солдатская удача (Удача)

## Управление Машинами



### Основы управления машинами

Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульты 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. 200.



### Развитое управление машинами

Боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллист увеличиваются. У катапульты 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 катапульты 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)



### 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 катапульты 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.



### Серный дождь

Катапульта получает еще один дополнительный выстрел.

» Повелитель демонов: требуется Катапульта (Управление Машинами)



### Скорострельная баллиста

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

» Рейнджер: требуется Заколдованная баллиста (Управление Машинами), Ливень из стрел (Мститель)

» Рыцарь: требуется Надзор (Подготовка), 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.

» Маг: требуется Поглощение артефакта (Мастер артефактов), Власть над машинами (Управление Машинами)

» Повелитель демонов: требуется Серный дождь (Управление Машинами), Знак проклятого (Открытие врат)

» Чернокнижник: требуется Катапульта (Управление Машинами)

Наносимый урон равен  $10+5 \cdot \text{Колдовство}$ . Оглушенные существа отбрасываются на 0,1 по АТВ-шкале. Отряды героя, находящиеся за крепостной стеной, также получают повреждения. См. стр. 205.



### Чумная палатка

Палатка первой помощи получает способность наносить урон живым вражеским существам.

» Некромант: требуется Первая помощь (Управление Машинами)

» Чернокнижник: требуется Сотрясение земли (Управление Машинами)

Чумная палатка наносит столько же урона, сколько единиц здоровья лечит палатка первой помощи — см. стр. 200.

## Чародейство



### 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%).



### Защита нежити от магии

Урон, нанесенный заклинаниями магии Хаоса всем существам под командованием некроманта, снижается на 20%.

» Некромант: требуется Мудрость (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.

» Маг: требуется Контрзаклинание (Чародейство), Волшебное зеркало (Мастер артефактов)

» Чернокнижник: требуется Восполнение маны (Чародейство)

Вероятность того, что на заклинание истратится меньше маны, равна 50%. Количество маны уменьшается случайным образом в диапазоне от 0% до 50%.



### Контрзаклинание

Особое боевое умение, гасящее любые последствия следующего заклинания противника, но расходуемое в два раза больше маны, чем потребовалось для этого заклинания.

» Маг: требуется Тайные знания (Чародейство)

» Рейнджер: требуется Тайное откровение (Чародейство), Хранитель тайного (Образование), Огненные воины (Магия Призыва)

» Чернокнижник: требуется Взрыв маны (Магия Хаоса), Изменчивая мана (Чародейство), Соппротивление (Защита)



### 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.

» Повелитель демонов: требуется Стихийное равновесие (Магия Призыва), Взрывающиеся трупы (Чародейство)

» Рейнджер: требуется Восполнение маны (Чародейство)



### Тайное преимущество

За достижения на поле чародейства «Колдовство» героя увеличивается на +2 ед., и он получает премию в 100 ед. маны.

» Некромант: требуется Вечное рабство (Некромантия), Защита нежити от магии (Чародейство)

» Рыцарь: требуется Молитва (Подготовка), Тайные знания (Чародейство)



### Тайные знания

Для всех заклинаний количество затрачиваемой маны уменьшается на 20%.

## Уникальные навыки

## Мастер артефактов (Mag)

**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  $10\% + \text{Уровень} * 2\%$ . 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  $10 * \text{Уровень\_Героя} * (1 + \text{Эф})$  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 Изменчивая мана (Чародейство), Туманная завеса (Магия Призыва), Выпускник (Образование), Холодная сталь (Нападение)



## 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.

*Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.*



### 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.

» Рейнджер: требуется Огненные стрелы (Нападение), Смертельная неудача (Удача), Глухая оборона (Защита)

## Некромантия (Некромант)



### Основы некромантии

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.



### Развитая некромантия

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 10% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.



### Искусная некромантия

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 15% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.



### Совершенная некромантия

Уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 20% павших вражеских существ из плоти и крови, делая из них костяных воинов.

## Умения



### Вечное рабство

Некромант получает способность поднимать после боя один из своих отрядов нежити. Способность восстанавливает  $7 + 5 \times [\text{Уровень героя}]$  единиц жизни, воскрешая погибших существ в одном из отрядов героя. Выбор производится среди отрядов, в которых может быть воскрешено хотя бы одно существо.



### 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 -  $2 + 0.25 \times \text{Уровень героя}$ .



### Подъем лучников

Позволяет некроманту поднимать костяных лучников вместо костяных воинов.



### Крик ужаса

Особое умение «Крик баньши» вдобавок будет понижать боевой дух противника на -6 ед.

» Некромант: требуется Волшебство скорости (Нападение), Бесшумный преследователь (Логистика), Проклятая земля (Магия Тьмы), Крик баньши (Некромантия)

## Открытие врат (Повелитель демонов)



### Основы открытия врат

Уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, 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 и архидьяволов, 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 50 + 5 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. 197. 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.*



### Зов Ургаша

Перенос через адские врата теперь производится мгновенно.

» Повелитель демонов: требуется Внезапная атака (Логистика), Смертельная неудача (Удача), Волшебство скорости (Нападение)

## Подготовка (Рыцарь)



### Основы контрудара

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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 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 10%.



### Искусный контрудар

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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 20%.



### Совершенный контрудар

Уникальный навык рыцаря. Позволяет 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 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 -  $2 + 0,25 \times \text{Уровень героя}$ .



### 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. 197. Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.



### Опытный военачальник

Затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 10% 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 Трофеи (Удача), Надзор (Подготовка), Поступить смерти (Логистика), Тайны Света (Магия Света)



## 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 5% урон от элементарных 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 10% урон от элементарных 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 15% урон от элементарных 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 20% урон от элементарных 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, связанные с вражеским существом, и наносить усиленный урон заклинаниями магии Хаоса, принадлежащими к противоположным стихиям.



### Ярость стихий

«Цепь элементов» наносит двойной урон.

» Чернокнижник: требуется Чумная палатка (Управление Машинами), Покровительство Асхи (Удача), Колдовская награда (Образование)

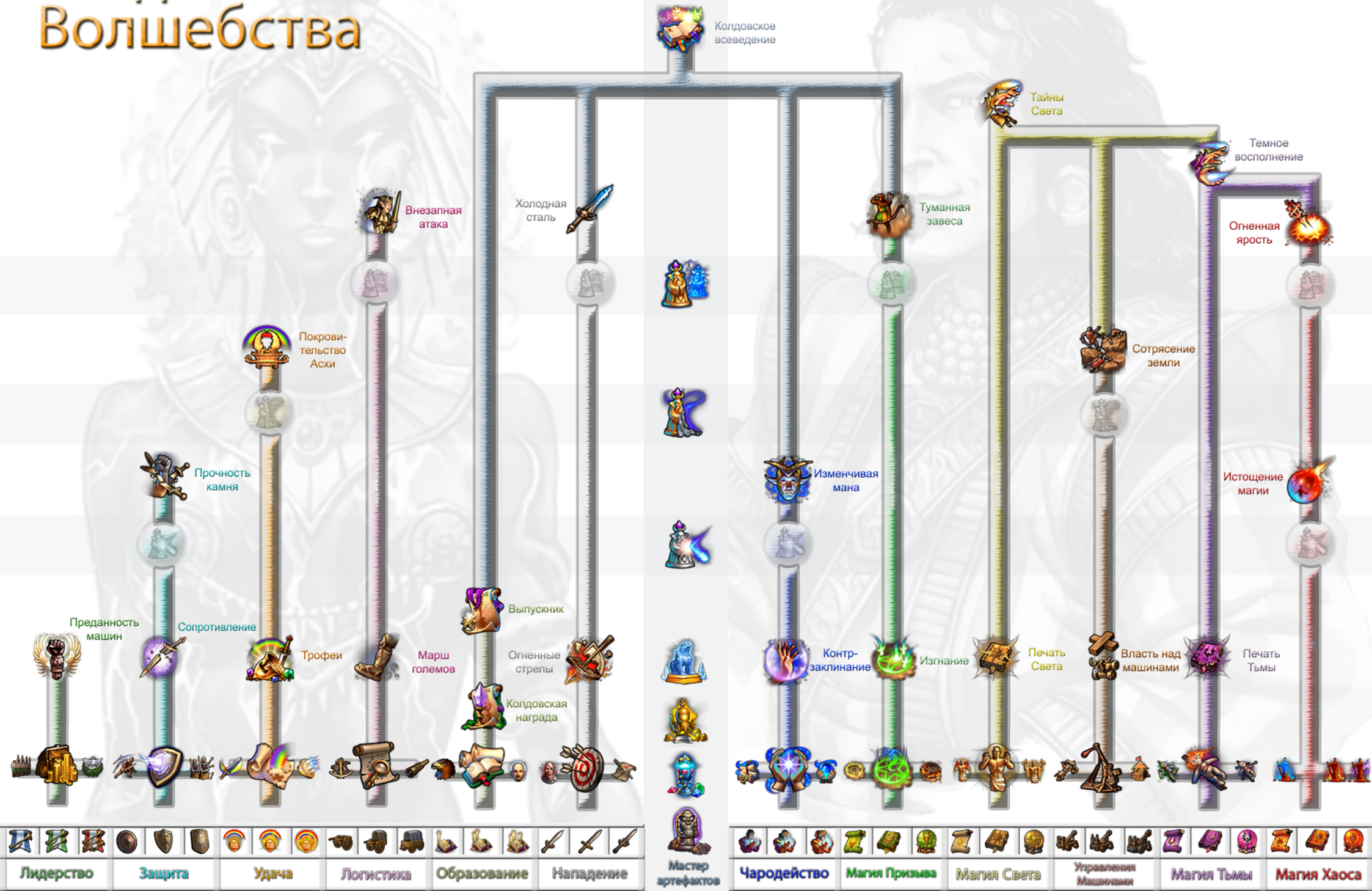
# ДЕРЕВО УМЕНИЙ





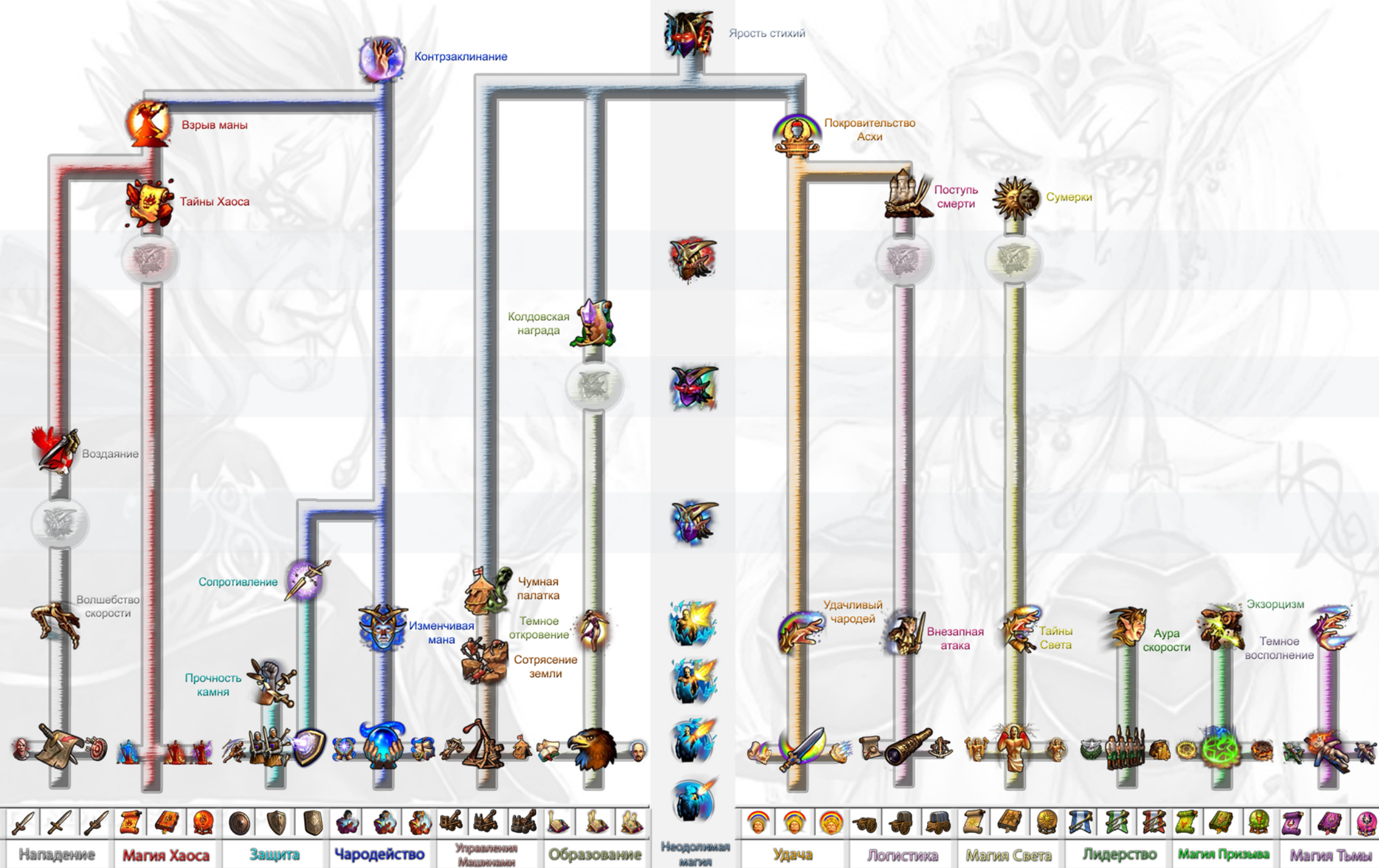
# Академия Волшебства

Маг



# Лига Теней

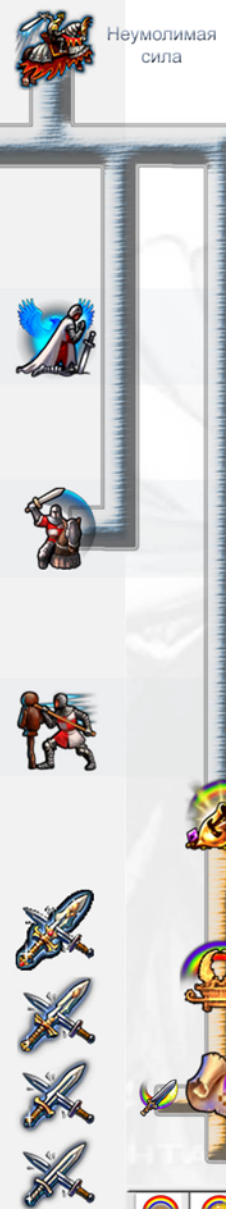
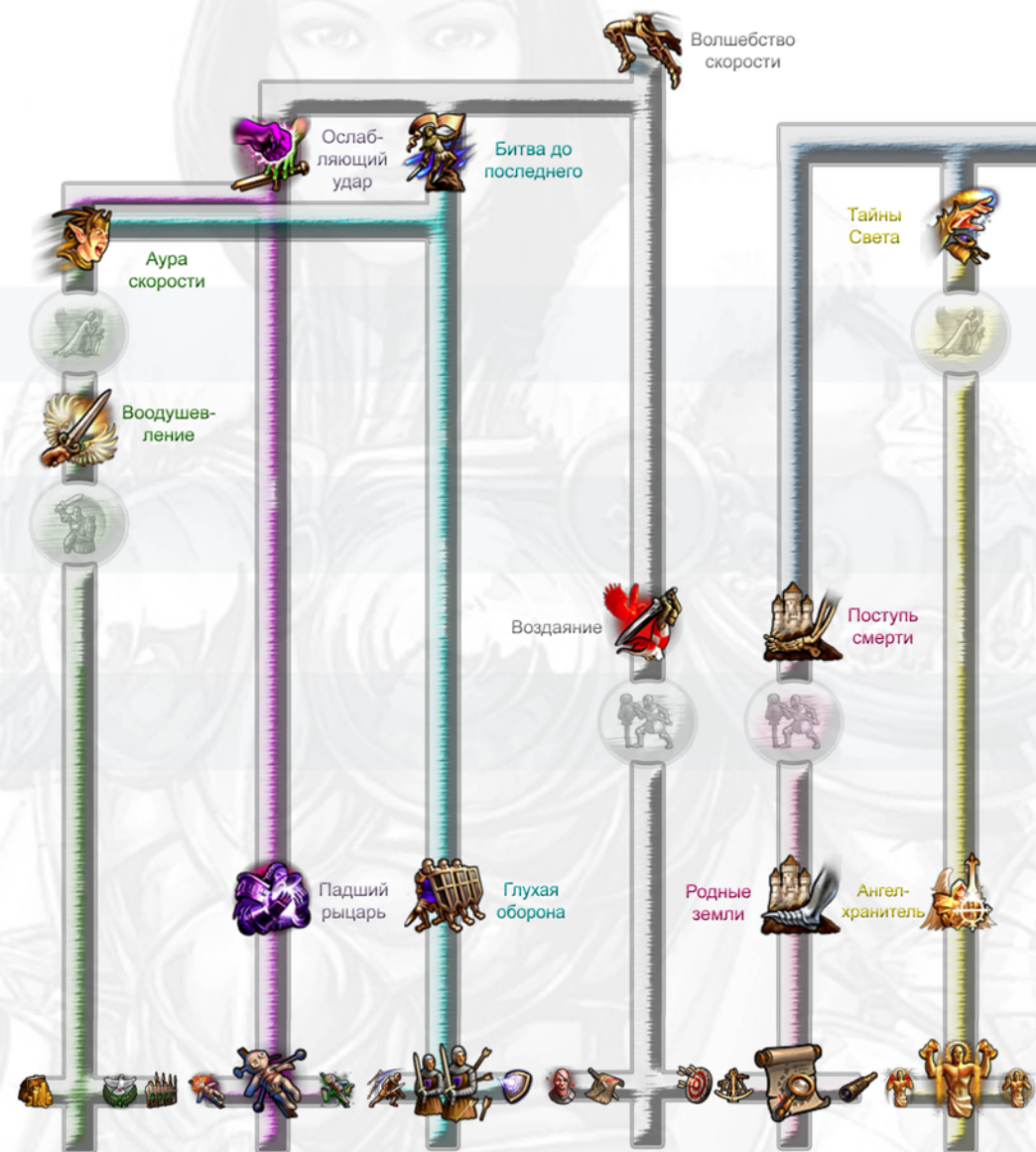
# Чернокнижник





# Орден Порядка

# Рыцарь



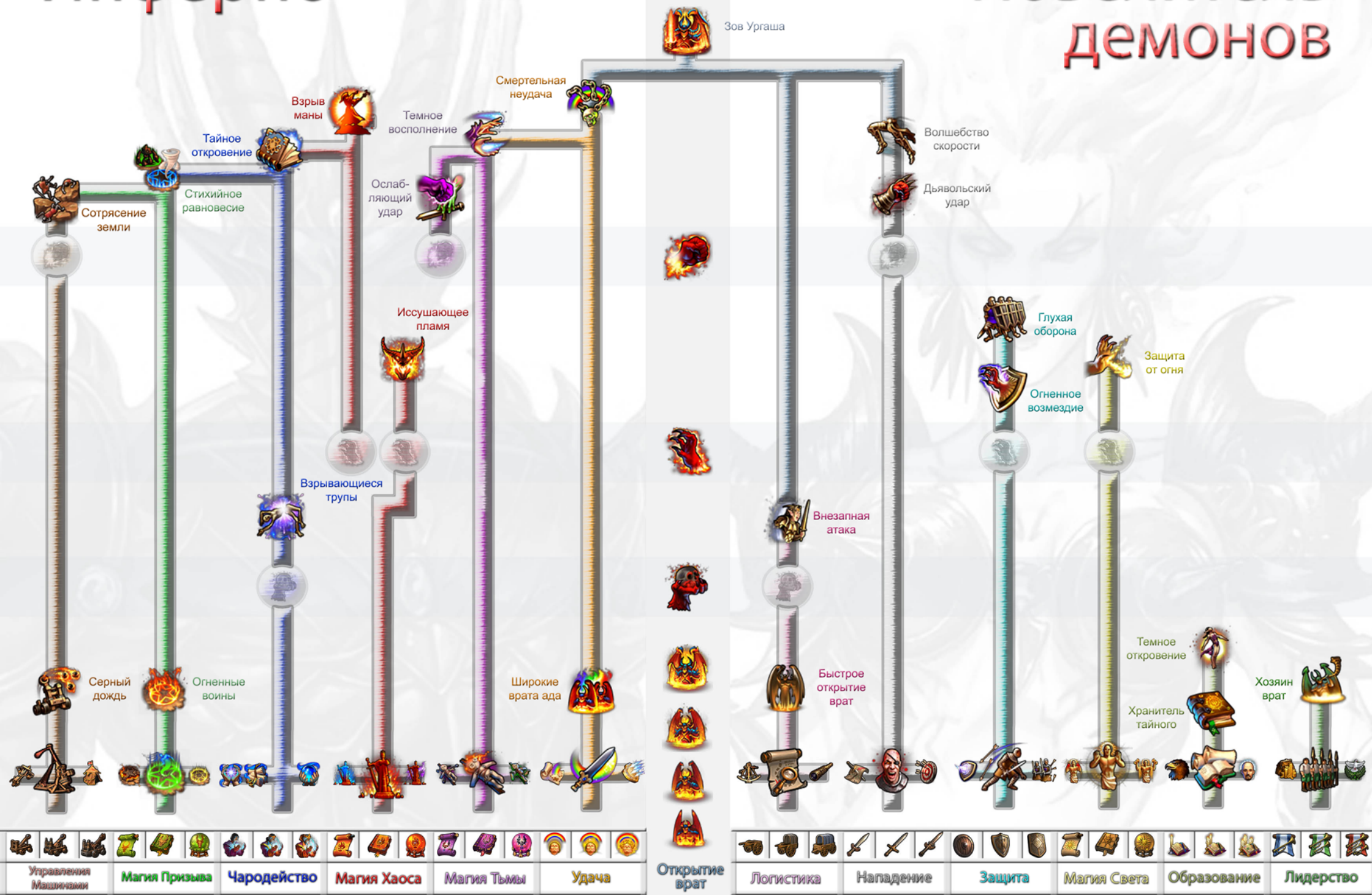
Лидерство	Магия Тьмы	Защита	Нападение	Логистика	Магия Света

Контрудар

Удача	Образование	Чародейство	Управление Машинами	Магия Хаоса	Магия Призыва

# Инферно

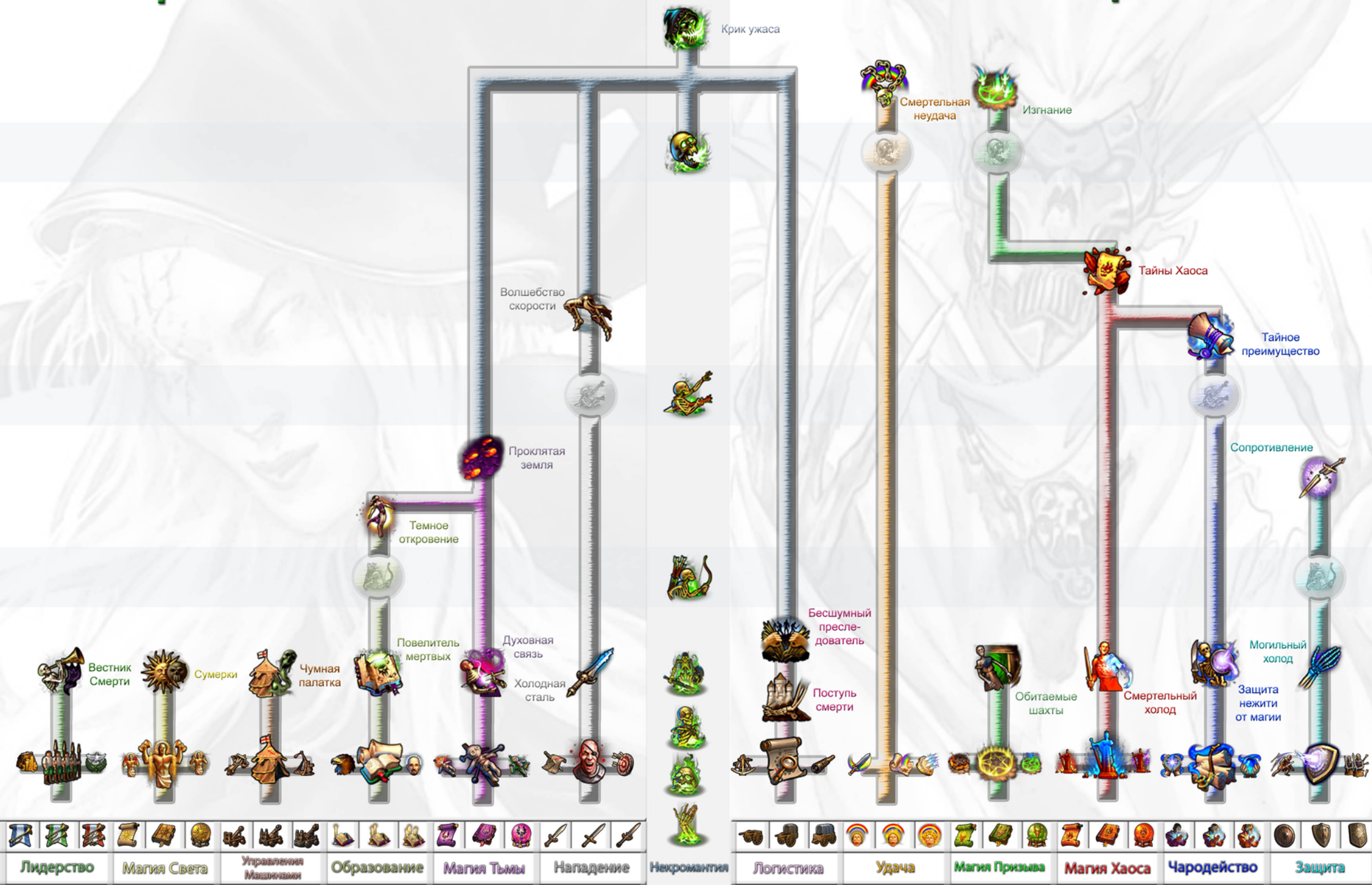
# Повелитель демонов



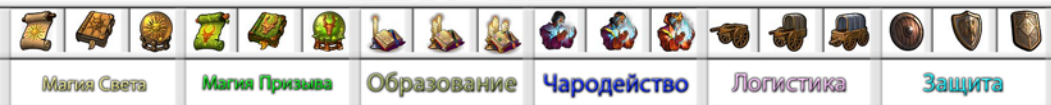
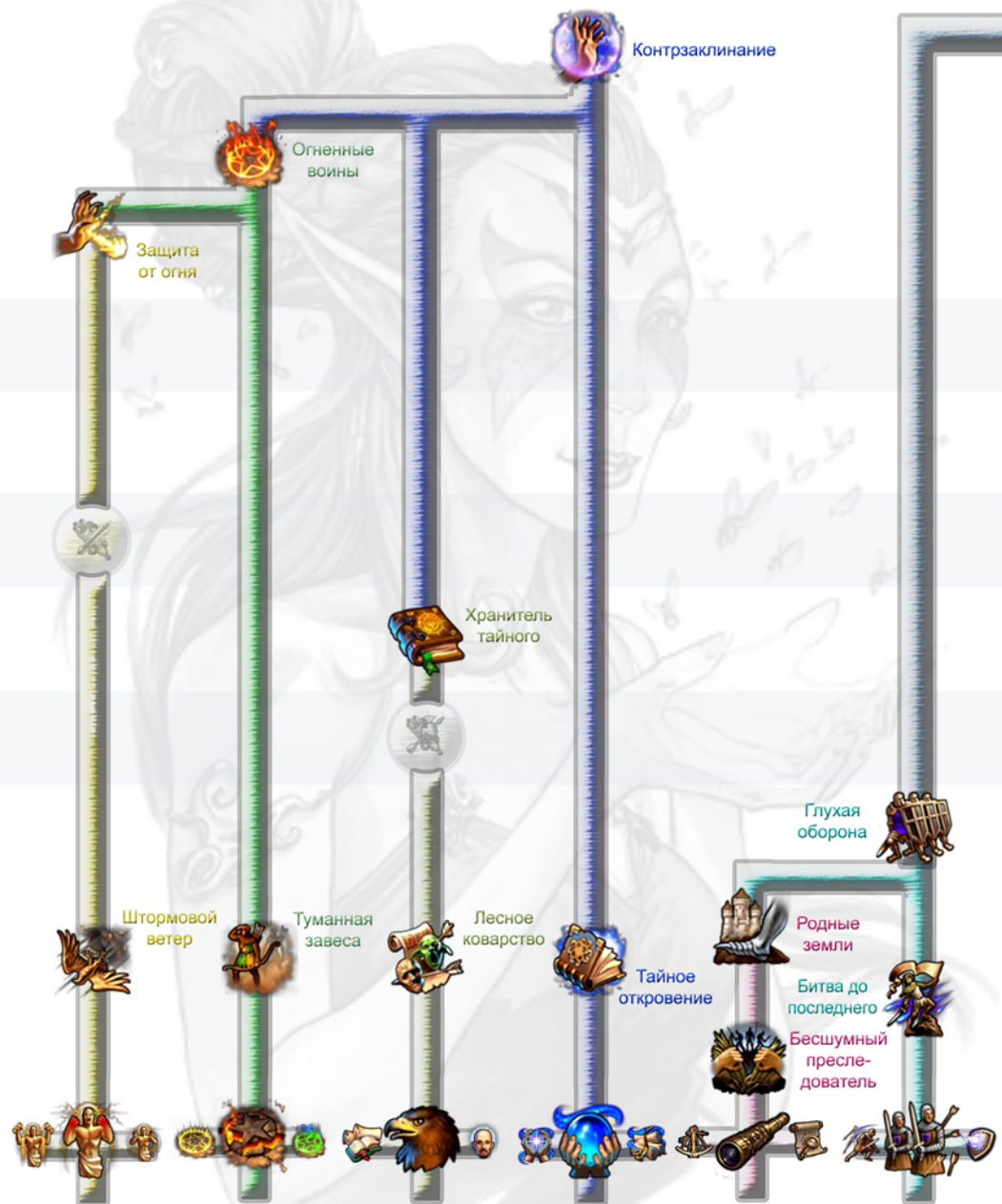


# Некрополис

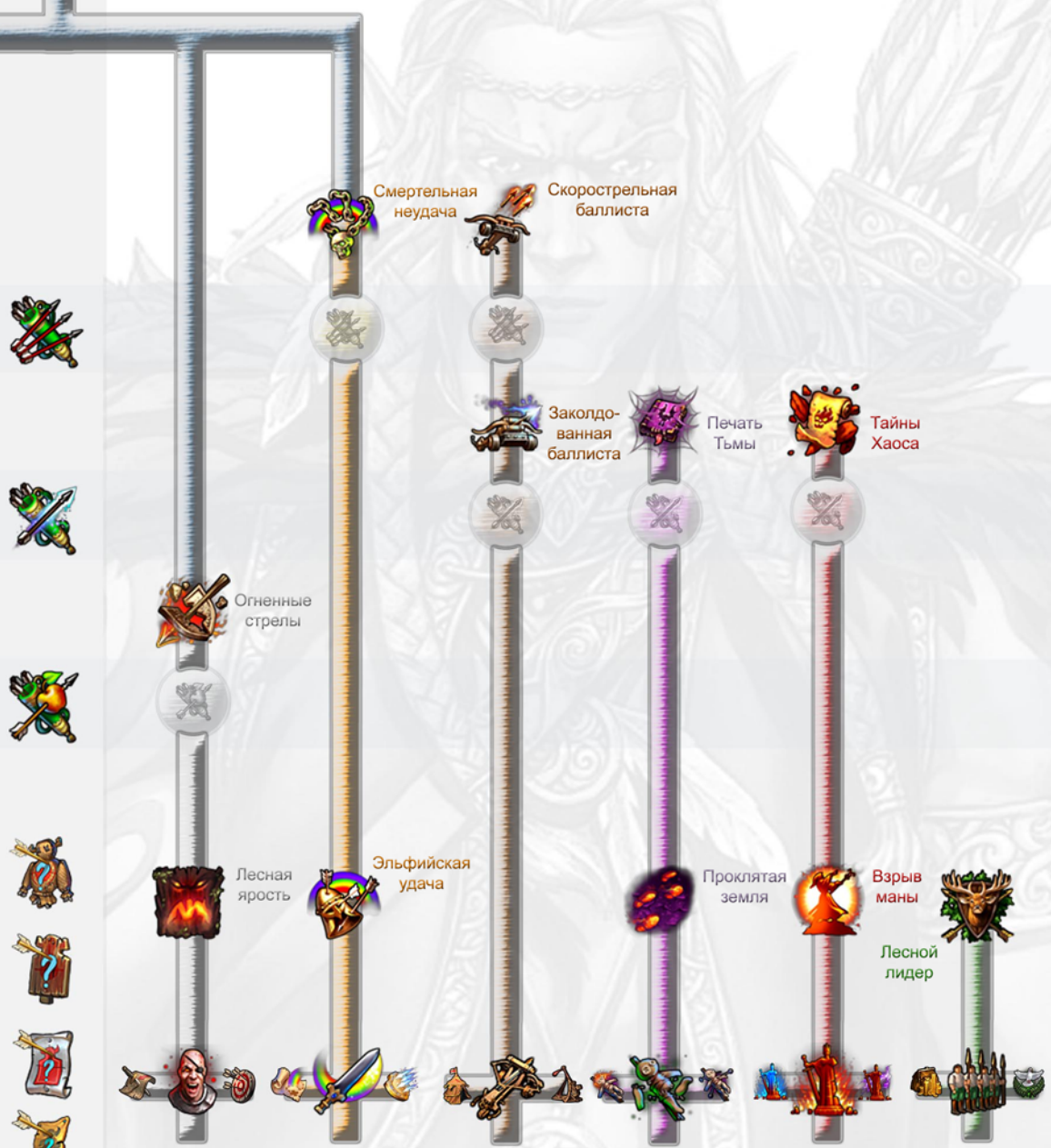
# Некромант



# Лесной Союз










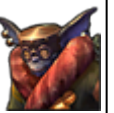






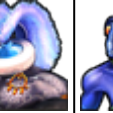


# Рейнджер





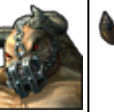























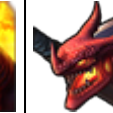

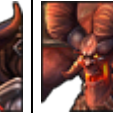
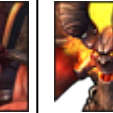


Нейтралы						
	Огненные элементали	Водные элементали	Земные элементали	Воздушные элементали	Рыцари смерти	Фениксы
						
Нападение	10	8	8	8	23	33
Защита	5	8	11	6	23	33
Урон	11 - 20	8 - 12	10 - 14	5 - 7	25 - 35	30 - 50
Ед. жизни	43	43	75	30	90	150
Скорость	6	5	5	8	7	10
Инициатива	8	10	5	17	10	19
Выстрелы	50					
Мана		18				
Умения	Элементаль, Невосприимчивость к стихии Огня, Огненный щит, Стрелок.	Элементаль, Невоспр. к холоду, Колдун.	Элементаль, Невоспр. к стихии Земли, Непроб. магией 50%, Бесконечный отпор.	Элементаль, Невос. к молниям, Летающее существо, Враг не сопро- тивляется.	Большое существо, Нежить, Наложение проклятия, Смертельный удар.	Большое существо, Летающее существо, Огненный щит, Невосприимчивость к стихии Огня, Возрождение.
Прирост	4	4	4	4	2	1
Цена	400	400	400	400	1200	10000












Академия Волшебства														
	Гремлыны	Старшие гремлыны	Каменные горгульи	Обсидиан. горгульи	Железные големы	Стальные големы	Маги	Архимаги	Джинны	Султаны джиннов	Принцессы ракшас	Раджи ракшас	Колоссы	Титаны
														
Нападение	2	3	3	3	5	6	10	10	13	15	25	25	27	30
Защита	2	2	4	5	5	6	10	10	12	13	20	20	27	30
Урон	1 - 2	1 - 2	1 - 1	1 - 2	3 - 5	5 - 7	7 - 7	7 - 7	12 - 16	16 - 22	15 - 23	23 - 30	40 - 70	40 - 70
Ед. жизни	5	6	15	20	18	24	18	30	33	40	120	140	175	190
Скорость	3	5	6	7	4	4	4	4	7	8	5	6	6	6
Инициатива	7	11	9	10	7	7	10	10	12	12	9	8	10	10
Выстрелы	5	7					3	4						5
Мана							15	25						
Умения	Стрелок.	Стрелок, Починка.	Летающее существо, Элементаль, Ярость, Невос. к молниям.	Летающее существо, Элементаль, Ярость, Невос. к молниям, Невосприимчивость к стихии Огня, Невоспр. к холоду.	Механизм, Невоспр. к замедлению, Непроб. магией 50%.	Механизм, Невоспр. к замедлению, Непроб. магией 75%, Бесконечный отпор.	Стрелок, Стрельба без штрафа, Колдун, Магическая атака.	Стрелок, Стрельба без штрафа, Колдун, Магическая атака, Энергетический канал.	Большое существо, Летающее существо, Случайное заклинание.	Большое существо, Летающее существо, Случайное заклинание.	Большое существо, Враг не сопротивляется.	Большое существо, Враг не сопротивляется, Натиск.	Большое существо, Невоспр. к упр. разумом.	Большое существо, Невоспр. к упр. разумом, Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Удар молнией.
Прирост	20	20	14	14	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1
Цена	22	35	45	70	90	130	250	340	480	700	1400	1770	3500+1	4700+2

Лига Теней														
	Лазутчики	Ассасины	Бести	Фурии	Минотавры	Минотавры-стражи	Наездники на ящерах	Темные всадники	Гидры	Пещерные гидры	Сумеречные ведьмы	Владычицы тени	Сумеречные драконы	Черные драконы
														
Нападение	3	4	4	5	5	5	9	10	15	15	18	20	25	30
Защита	3	3	2	3	2	2	7	9	12	15	18	20	24	30
Урон	2 - 4	2 - 4	5 - 7	5 - 7	4 - 7	4 - 7	7 - 12	7 - 14	7 - 14	9 - 14	17 - 24	17 - 27	45 - 70	45 - 70
Ед. жизни	10	14	16	16	31	35	40	60	80	125	80	90	200	240
Скорость	5	5	7	8	5	5	6	8	5	5	4	4	9	9
Инициатива	10	12	14	16	8	8	11	11	7	7	10	10	10	10
Выстрелы	5	5									4	4		
Мана											11	18		
Умения	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Штраф за стрельбу.	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Отравление, Штраф за стрельбу.	Удар и возврат.	Удар и возврат, Враг не сопротивляется.	Храбрость.	Храбрость, Двойная атака.	Большое существо, Удар с разбега.	Большое существо, Удар с разбега, Укус ящера.	Большое существо, Атака в три головы, Враг не сопротивляется, Ярость.	Большое существо, Атака шестью головами, Враг не сопротивляется, Регенерация, Ярость.	Стрелок, Колдун.	Стрелок, Колдун, Удар хлыстом.	Большое существо, Летающее существо, Дыхание дракона.	Большое существо, Летающее существо, Невоспр. к магии, Дыхание дракона.
Прирост	7	7	5	5	6	6	4	4	3	3	2	2	1	1
Цена	60	100	125	175	140	200	300	450	700	900	1400	1700	3700+1	4500+2








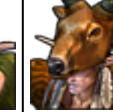





Орден Порядка														
	Крестьяне	Ополченцы	Лучники	Арбалетчики	Мечники	Латники	Грифоны	Королевские грифоны	Монахи	Инквизиторы	Рыцари	Паладины	Ангелы	Архангелы
														
Нападение	1	1	4	4	4	5	7	9	12	16	23	24	27	31
Защита	1	1	3	4	8	9	5	8	12	16	21	24	27	31
Урон	1 - 1	1 - 2	2 - 4	2 - 8	2 - 4	2 - 5	5 - 10	5 - 15	9 - 12	9 - 12	20 - 30	20 - 30	45 - 45	50 - 50
Ед. жизни	3	6	7	10	16	26	30	35	54	80	90	100	180	220
Скорость	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	7	8	6	8
Инициатива	8	8	9	8	8	8	15	15	10	10	11	12	11	11
Выстрелы			10	12					7	7				
Мана										12				
Умения	Налого- плательщик.	Оглушающий удар.	Стрелок, Стрельба навесом.	Стрелок, Точный выстрел.	Большой щит, Оглушающий удар, Ярость.	Большой щит, Оглушающий удар, Защита союзников, Ярость.	Летающее существо, Большое существо, Бесконечный отпор, Невос. к ослеплению.	Летающее существо, Большое существо, Бесконечный отпор, Невос. к ослеплению, Удар с небес.	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою.	Стрелок, Нет штрафа в ближнем бою, Колдун.	Большое существо, Рыцарский разбег.	Большое существо, Рыцарский разбег, Возложение рук.	Большое существо, Летающее существо.	Большое существо, Летающее существо, Воскрешение союзников.
Прирост	22	22	12	12	10	10	5	5	3	3	2	2	1	1
Цена	20	30	50	80	90	130	260	360	650	900	1250	1550	3200+1	4200+2

Инферно														
	Бесы	Черти	Демоны	Огненные демоны	Адские гончие	Церберы	Суккубы	Демонессы	Адские жеребцы	Кошмары	Пещерные демоны	Пещерные владыки	Дьяволы	Архидьяволы
														
Нападение	2	3	1	3	4	4	6	6	13	18	21	22	27	31
Защита	1	2	3	4	2	2	6	6	13	18	21	21	25	29
Урон	1 - 2	2 - 3	1 - 2	1 - 4	3 - 5	4 - 6	6 - 13	6 - 13	8 - 16	8 - 16	13 - 26	13 - 31	36 - 66	36 - 66
Ед. жизни	4	6	13	13	15	15	20	30	50	66	110	120	166	199
Скорость	5	5	5	5	7	8	4	4	7	8	4	4	7	7
Инициатива	13	13	7	8	13	13	10	10	16	16	8	8	11	11
Выстрелы							6	6						
Мана											18	29		
Умения	Поглотитель маны, Демон.	Крадущий ману, Демон.	Ярость, Демон.	Взрыв, Ярость, Демон.	Демон.	Атака в три головы, Враг не сопротивляется, Демон.	Стрелок, Ответный выстрел, Демон.	Стрелок, Ответный выстрел, Выстрел по цепочке, Демон.	Большое существо, Атака страхом., Демон.	Большое существо, Атака страхом., Аура ужаса, Демон.	Большое существо, Колдун, Демон.	Большое существо, Стрижающий меч, Колдун, Демон.	Большое существо, Телепорт, Демон.	Большое существо, Телепорт, Призыв пещерных владык, Демон.
Прирост	16	16	15	15	8	8	5	5	3	3	2	2	1	1
Цена	25	45	40	60	110	160	240	350	480	666	1550	1850	3666+1	4666+2



Некрополис														
	Костяные воины	Костяные лучники	Зомби	Чумные зомби	Привидения	Призраки	Вампиры	Высшие вампиры	Личи	Архиличи	Умертвия	Вестники смерти	Костяные драконы	Призрачные драконы
														
Нападение	1	1	1	2	4	4	6	9	15	19	24	26	27	30
Защита	2	2	2	2	4	4	6	9	15	19	22	24	28	28
Урон	1 - 1	1 - 2	1 - 2	2 - 3	2 - 4	4 - 6	6 - 8	7 - 11	12 - 17	16 - 20	20 - 25	25 - 30	15 - 30	25 - 35
Ед. жизни	4	5	17	17	16	19	30	35	50	55	95	100	150	160
Скорость	5	4	4	4	5	5	6	7	3	3	6	6	6	7
Инициатива	10	10	6	7	10	10	11	11	10	10	11	11	11	11
Выстрелы		8							5	6				
Мана										16				
Умения	Нежить.	Нежить, Стрелок.	Нежить, Ярость.	Нежить, Ослабляющий удар, Ярость.	Летающее существо, Нежить, Бестелесность.	Летающее существо, Нежить, Бестелесность, Истощение маны.	Нежить, Враг не сопротивляется, Осушение.	Нежить, Враг не сопротивляется, Осушение, Телепорт.	Большое существо, Нежить, Стрелок, Смертоносное облако.	Большое существо, Нежить, Стрелок, Смертоносное облако, Колдун.	Большое существо, Нежить.	Большое существо, Нежить, Губительная хватка.	Большое существо, Нежить, Летающее существо.	Большое существо, Нежить, Летающее существо, Наложение проклятия.
Прирост	20	20	15	15	9	9	5	5	3	3	2	2	1	1
Цена	17	30	45	65	100	140	240	350	700	900	1400	1800	2400+1	2900+2

Лесной Союз														
	Феи	Дриады	Танцующие с клинками	Танцующие со смертью	Эльфийские лучники	Мастера лука	Друиды	Верховные друиды	Единороги	Боевые единороги	Энты	Древние энты	Зеленые драконы	Изумрудные драконы
														
Нападение	1	2	3	4	4	5	7	12	12	17	19	19	27	31
Защита	1	1	2	3	1	4	7	9	12	17	27	29	25	27
Урон	1 - 2	2 - 2	2 - 5	3 - 5	4 - 7	5 - 8	7 - 9	9 - 14	10 - 20	10 - 20	7 - 17	10 - 20	30 - 50	33 - 57
Ед. жизни	5	6	12	12	10	14	34	33	57	77	175	181	200	200
Скорость	7	7	6	6	5	5	5	4	7	7	6	6	8	9
Инициатива	12	14	11	15	10	10	10	10	12	12	7	7	12	14
Выстрелы					12	16	5	7						
Мана		10					12	15						
Умения	Летающее существо, Враг не сопротивляется, Убийственные брызги.	Летающее существо, Враг не сопротивляется, Убийственные брызги, Колдун.		Боевое па.	Стрелок, Двойной выстрел.	Стрелок, Двойной выстрел, Останавливающие стрелы.	Стрелок, Колдун.	Стрелок, Колдун, Передача маны.	Большое существо, Аура магического сопротивления.	Большое существо, Аура магического сопротивления, Ослепление.	Большое существо, Оплетающие корни, Ярость.	Большое существо, Оплетающие корни, Укоренение, Ярость.	Большое существо, Летающее существо, Кислотный выдох.	Большое существо, Летающее существо, Кислотный выдох, Невоспр. к стихии Земли.
Прирост	10	10	9	9	7	7	4	4	3	3	2	2	1	1
Цена	35	55	65	90	125	190	310	425	700	900	1200	1500	3500+1	4700+2

**Атака в три головы**

Существо одновременно атакует три соседние клетки, нанося урон всем занимающим их существам противника. Церберы атакуют одновременно 3 соседние клетки, нанося урон всем вражеским существам на этих клетках. Гидра атакует 6 соседних клеток.

» Существа: Церберы, Гидры.

**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.

» Существа: Адские жеребцы, Кошмары.

**Атака шестью головами**

Существо одновременно атакует все 12 соседних клеток, причиняя урон существам противника, занимающим эти клетки.

» Существа: Пещерные гидры.

**Аура магического сопротивления**

У дружелюбных 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.

**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 элементарии.

**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 трех попаданий/промахов подряд; четвертый удар обязательно промажет (после 3 попаданий) или попадет (после 3 промахов). Этот счетчик является общим для всех бестелесных отрядов.

» Существа: Привидения, Призраки.

**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**

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 джинов, Принцессы ракшас, Раджи ракшас, Колоссы, Титаны, Наездники на ящерах, Темные всадники, Гидры, Пещерные гидры, Сумеречные драконы, Черные драконы, Рыцари смерти, Фениксы.

**Большой щит**

Существа получают лишь 50% урона от всех выстрелов, сделанных без помощи магии.

» Существа: Мечники, Латники.

**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. 199).

» Существа: Огненные демоны.

**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. Кроме того, снимаются все отрицательные эффекты.*

» Существа: Паладины.

**Возрождение**

Возрождается отряд погибших существ, причем его численность восстанавливается до первоначальной. Отряд может возродиться только один раз за бой.

» Существа: Фениксы.

**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.

**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.

**Двойная атака**

Существа за один раз наносят по цели два удара.

» Существа: Минотавры-стражи.

**Двойной выстрел**

Существа делают по врагу два выстрела вместо одного.

» Существа: Эльфийские лучники, Мастера лука.

**Демон**

Это существо принадлежит фракции Инферно. Выстрел по цепочке на него не влияет, но оно уязвимо к заклинанию «Святое слово».

» Существа: Бесы, Черты, Демоны, Огненные демоны, Адские гонимые, Церберы, Суккубы, Демонессы, Адские жеребцы, Кошмары, Пещерные демоны, Пещерные владыки, Дьяволы, Архидьяволы.

**Дыхание дракона**

При нападении существо наносит урон не только цели, но и любому существу прямо за ней.

» Существа: Сумеречные драконы, Черные драконы.

**Защита союзников**

Все дружественные существа, находящиеся на соседних клетках, получают только 50% урона от выстрелов, произведенных без использования магии.

» Существа: Латники.

**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.

**Кислотный выдох**

При нападении существо наносит урон не только цели, но и любому существу прямо за ней.

» Существа: Зеленые драконы, Изумрудные драконы.

**Колдун**

Существо может использовать собственный набор магических заклинаний и обладает собственным запасом маны. Параметр «Колдовство» отряда зависит от его численности.

» Существа: Инквизиторы, Пещерные демоны, Пещерные владыки, Архиличи, Дриады, Друиды, Верховные друиды, Маги, Архимаги, Сумеречные ведьмы, Владычицы тени, Водные элементали.

**Крадущий ману**

В начале сражения существо 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: Черты.

**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, Привидения, Призраки, Костяные драконы, Призрачные драконы, Феи, Дриады, Зеленые драконы, Изумрудные драконы, Каменные горгульи, Obsидиановые горгульи, Джинны, Султаны джиннов, Сумеречные драконы, Черные драконы, Воздушные элементали, Фениксы.

**Магическая атака**

Существо поражает выстрелом все отряды на линии атаки, включая дружественные.

- » Существа: Маги, Архимаги.

**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. Этим существам невозможно воскресить или лечить в палатке первой помощи.

- » Существа: Железные големы, Стальные големы.

**Налогоплательщик**

Каждый день игрок получает столько золотых, сколько у него есть подобных существ в армии и замках.

- » Существа: Крестьяне.

**Наложение проклятия**

Во время атаки на жертву накладывается проклятие, снижающее количество урона, которое она может нанести. С каждой последующей атакой проклятие обновляется.

- » 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.

**Невосприимчивость к замедлению**

Существо невосприимчиво к заклинанию "Замедление".

- » Существа: Железные големы, Стальные големы.

**Невосприимчивость к магии**

Существо невосприимчиво к любым магическим воздействиям (включая заклинания с положительным эффектом).

- » Существа: Черные драконы.

**Невосприимчивость к молниям**

Существо невосприимчиво к стихии Воздуха.

- » Существа: Каменные горгульи, Obsидиановые горгульи, Воздушные элементали.

**Невосприимчивость к ослеплению**

Это существо невозможно ослепить.

- » Существа: Грифоны, Королевские грифоны.

**Невосприимчивость к стихии Земли**

Существо невосприимчиво к стихии Земли.

- » Существа: Изумрудные драконы, Земные элементали.

**Невосприимчивость к стихии Огня**

Существо невосприимчиво к стихии Огня.

- » Существа: Obsидиановые горгульи, Огненные элементали, Фениксы.

**Невосприимчивость к управлению разумом**

Это существо невосприимчиво к заклинаниям управления разумом.

- » Существа: Колоссы, Титаны.

**Невосприимчивость к холоду**

Существо невосприимчиво к стихии Воды.

- » Существа: Obsидиановые горгульи, Водные элементали.

**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.

**Непробиваемость магией 50%**

Наступательные заклинания наносят этому существу на 50% меньше урона.

- » Существа: Железные големы, Земные элементали.

**Непробиваемость магией 75%**

Наступательные заклинания наносят этому существу на 75% меньше урона.

- » Существа: Стальные големы.

**Нет штрафа в ближнем бою**

Стрелок сражается в ближнем бою в полную силу.

- » Существа: Монахи, Инквизиторы, Титаны, Лазутчики, Ассасины.



**Оглушающий удар**

В ходе каждой атаки у существа есть шанс оглушить противника так, что он не сможет нанести ответный удар и потеряет инициативу хода (то есть позиция атакованного отряда на АТВ-шкале сбросится в 0). Умение не действует на механических существ.

*Позиция оглушенного существа на АТВ-шкале сбрасывается в 0.*

» Существа: Ополченцы, Мечники, Латники.

**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.

*Огненный щит наносит атакующему урон Огнем, равный 20% от нанесенного им урона.*

» Существа: Огненные элементали, Фениксы.

**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.

**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.

**Останавливающие стрелы**

Это существо стреляет зачарованными стрелами. Вдобавок к обычному урону у этих стрел есть шанс оглушить противника и задержать его ход.

*Оглушенный отряд противника теряет 0,2 хода.*

» 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.

**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.

**Отравление**

Во время атаки враг будет отравлен и станет нести некоторый урон в течение следующих трех ходов.

*Урон от яда равняется количеству ассасинов в отряде на момент отравления.*

» Существа: Ассасины.

**Передача маны**

Существо может передавать свой запас маны собственному герою (1 ед. маны за каждое существо в отряде).

» Существа: Верховные друиды.

**Поглотитель маны**

Существо уничтожает часть маны вражеского героя в начале боя. Количество уничтоженной маны зависит от числа существ.

*Уничтожается 0,25 маны за каждое существо в отряде (с округлением до целого).*

» Существа: Бесы.

**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. Может использоваться только 1 раз за бой.*

» Существа: Старшие гремлины.

**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.

**Регенерация**

Каждый ход существа восстанавливают 30 — 50 ед. жизни.

» Существа: Пещерные гидры.

**Рыцарский разбег**

Существо наносит на 5% больше урона за каждую клетку, которую оно прошло по арене перед атакой.

» Существа: Рыцари, Паладины.

**Случайное заклинание**

Существа используют случайное заклинание против выбранной цели. Заклинания могут быть наложены на дружелюбные (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 дружелюбные отряды. Каждый отряд может воспользоваться этой особенностью три раза за бой.

» Существа: Джинны, Султаны джиннов.

**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, элементарных или механических существ вокруг нее - 50% урона.

» Существа: Личи, Архиличи.

**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 элементарии.

**Стрельба без штрафа**

Стрелок своим выстрелом наносит максимальный урон, несмотря на расстояние до цели.

» Существа: Маги, Архимаги.

**Стрельба навесом**

Выстрел, накрывающий все отряды (включая дружелюбные), находящиеся в пределах области 3 x 3 клетки.

Величина урона, наносимого каждому отряду, равна половине урона от обычного выстрела.

» Существа: Лучники.

**Стригающий 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.

**Телепорт**

Существо умеет телепортироваться на поле боя (игнорирует препятствия).

» Существа: Дьяволы, Архидьяволы, Высшие вампиры.

**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.

**Убийственные брызги**

Существо одновременно атакует три соседних клетки, занятых противником.

» Существа: Феи, Дриады.

**Удар и возврат**

Существо атакует и возвращается на предыдущую позицию.

» Существа: Бести, Фурии.

**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).

» Существа: Титаны.

**Удар с небес**

Существа атакуют с воздуха выбранную клетку поля боя, нанося двойной урон любому отряду, находящемуся на этой клетке (включая дружелюбный). 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 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 действует на нежить, элементарии и механические существа).

Заклинание накладывается на Развитом уровне магии с параметром Колдовство равным 3.

» Существа: Владычицы тени.

**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.

» Существа: Древние энты.

**Укус ящера**

При каждой атаке на стоящий на соседней клетке вражеский отряд, существо нападает на него и наносит половину своего обычного урона.

» Существа: Темные всадники.

**Храбрость**

У существа всегда положительный боевой дух (не менее +1).

» Существа: Минотавры, Минотавры-стражи.

**Штраф за стрельбу**

Стрелки наносят цели лишь половину обычного урона.

» Существа: Лазутчики, Ассасины.

**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, Obsидиановые горгульи, Огненные элементали, Водные элементали, Земные элементали, Воздушные элементали.

**Энергетический канал**

Если в армии героя есть существо с подобным умением, то при создании заклинаний он тратит на 25% меньше маны.

» Существа: Архимаги.

**Ярость**

У существа резко увеличивается параметр «Нападение», если умирает какой-либо дружественный отряд (кроме тех, что состоят из воскрешенных или призванных существ).

» Существа: Мечники, Латники, Демоны, Огненные демоны, Зомби, Чумные зомби, Энты, Древние энты, Каменные горгульи, Obsидиановые горгульи, Гидры, Пещерные гидры.



# Магия

## 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. 188).

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).

<b>Академия</b>	Магия Призыва	Магия Света	<b>Инферно</b>	Магия Хаоса	Магия Тьмы
<b>Орден Порядка</b>	Магия Света	Магия Тьмы	<b>Лига Теней</b>	Магия Хаоса	Магия Призыва
<b>Лесной Союз</b>	Магия Света	Магия Хаоса	<b>Некрополис</b>	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).

## 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.

Чтобы выучить это заклинание, герой должен достигнуть 1 уровня (магические навыки не нужны).

### Уровень 3



#### Вызов подкреплений

Походное заклинание

Заклинание вызывает войска из ближайшего города. (Для этого используется 75% очков перемещения героя.)

Следует купить войска в городе перед использованием заклинания. Есть возможность выбрать, какие отряды герой призывает. Вызов каждого существа обходится в 1 единицу маны. На использование этого заклинания герой тратит 75% своих очков движения; если очков движения недостаточно, заклинанием нельзя будет воспользоваться.

Чтобы выучить это заклинание, герой должен достигнуть 10 уровня (магические навыки не нужны).

### Уровень 4



#### Астральные врата 15

Походное заклинание

Заклинание переносит героя и его армию в другую область карты.

Герой может телепортироваться в любую доступную точку в радиусе 800 очков движения (MP), независимо от типов местности (см. стр. 193). При телепортации тратится половина стартового значения MP героя на этот день. Если герой находится на корабле, то он может телепортироваться только на морскую клетку.

Чтобы выучить это заклинание, герой должен достигнуть 15 уровня (магические навыки не нужны).

### Уровень 5



#### Портал в город 20

Походное заклинание

Заклинание переносит героя в ближайший дружественный город (все единицы передвижения будут утрачены).

Чтобы выучить это заклинание, герой должен достигнуть 20 уровня (магические навыки не нужны).



## Магия Призыва

## Уровень 1

**Волшебный кулак** 5

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.

Прямой урон

	20+4*Колдовство
	30+6*Колдовство
	40+8*Колдовство
	50+10*Колдовство

**Огненная ловушка** 8

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.

Прямой урон

	2 мины
	4 мины
	6 мин
	8 мин

## Уровень 2

**Поднятие мертвых** 9

Воскрешает существ в целевом дружественном отряде. Неживые существа возвращаются к «жизни», все остальные 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.

Воскрешение

	120+15*Колдовство
	160+20*Колдовство
	200+25*Колдовство
	240+30*Колдовство

**Призыв осинового роя** 5

Заклинание призывает рой насекомых, наносящих урон выбранным вражеским существам. Не действует на нежить, элементалей и механических существ. Если герой владеет магией Призыва, то рой вынудит вражеский отряд отвлечься и потерять часть своего хода.

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).

Прямой урон

	10+2*Колдовство
	20+4*Колдовство
	30+6*Колдовство
	40+8*Колдовство

## Уровень 3

**Землетрясение** 7

Землетрясение повреждает стены города во время осады.

А также башни и ворота.

Умение Хозяин Земли дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

Урон объектам

	0 - 100
	0 - 200
	50 - 300
	100 - 400

**Создание фантома** 18

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.

Дублирование

	Не выше 4го уровня
	Не выше 5го уровня
	Не выше 6го уровня
	Не выше 7го уровня

## Уровень 4

**Стена огня** 16

Заклинание создает стену пламени на выбранной области поля боя. Огонь наносит урон всем существам в этой области в течение нескольких ходов.

Продолжительность действия заклинания равняется Колдовству героя. Стена наносит урон при попадании в нее отряда и во время хода создавшего ее героя.

Прямой урон

	50+10*Колдовство
	50+10*Колдовство
	50+10*Колдовство
	75+15*Колдовство

**Призыв элементалей** 17

Заклинание призывает огненных, земных, водных или воздушных элементалей (в зависимости от места сражения), которые сражаются на стороне героя.

Количество элементалей равняется Колдовству героя. На Искусном уровне – вдвое больше.

Умение Повелитель Чар дает +4 к Колдовству при расчете эффекта заклинания.

Призыв

## Уровень 5

**Небесный щит** 20

Прикрывает целевой отряд щитом из магической энергии, который смягчает удар.

Щит имеет 600+60\*Колдовство единиц здоровья и принимает на себя 25% урона, наносимого цели. На Искусном уровне он принимает на себя 50% урона.

Благословение

**Призыв феникса** 35

Заклинание призывает на время сражения феникса, который сражается на стороне героя. Игрок может вызывать только одного феникса. Сила феникса зависит от «Колдовства» и уровня героя.

Характеристики призванного Феникса зависят от уровня и Колдовства героя:

	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.

Призыв

## Магия Света

## Уровень 1

**Божественная сила** 4

Заклинание помогает дружественным существам сражаться с большей отдачей, увеличивая значение минимального урона, который может нанести отряд. Время действия определяется «Колдовством».

Минимальный урон повышается до  $\text{мин} + t * (\text{макс} - \text{мин})$ , где  $t$  зависит от уровня владения магией Света. При Искусном уровне всегда наносится максимальный урон.

Умение Дарующий Благословение добавляет заклинание Общая Божественная Сила. 8

Благословение

t = 50%

t = 65%

t = 80%

t = 100%

**Ускорение** 4

Заставляет дружественных существ действовать чаще, увеличивая их «Инициативу».

Увеличивается показатель инициативы отряда.

Умение Гнев Праведный добавляет заклинание Общее Ускорение. 8

Благословение

+10% инициативы

+20% инициативы

+30% инициативы

+40% инициативы

## Уровень 2

**Снятие чар** 10

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

Благословение

40% шанс снятия

60% шанс снятия

80% шанс снятия

100% шанс снятия

**Каменная кожа** 6

Увеличивает защиту выбранных дружественных существ. Время действия определяется «Колдовством».

Умение Дарующий Защиту добавляет заклинание Общая Каменная Кожа. 12

Благословение

+3 защиты

+6 защиты

+9 защиты

+12 защиты

## Уровень 3

**Карающий удар** 6

Под воздействием заклинания существа впадают в ярость, что увеличивает силу их атаки.

Умение Гнев Праведный добавляет заклинание Общий Карающий Удар. 12

Благословение

+3 атаки

+6 атаки

+9 атаки

+12 атаки

**Уклонение** 6

Позволяет выбранному дружественному отряду получать меньше урона от выстрелов.

Процент снижения урона зависит от уровня владения магией Света.

Умение Дарующий Защиту добавляет заклинание Общее Уклонение. 12

Благословение

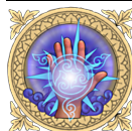
25%

40%

55%

70%

## Уровень 4

**Антимагия** 7

Убирает положительные и отрицательные магические воздействия с целевого отряда и наделяет последний невосприимчивостью к будущим магическим воздействиям. Только для дружественных существ.

Отряд приобретает иммунитет к заклинаниям 1-4 уровня. Если колдующий владеет Искусной магией Света, отряд приобретает иммунитет ко всем заклинаниям.

Благословение

**Телепорт** 8

Телепортирует дружественный отряд в другую часть поля боя. Переносить существ за стены города способен лишь герой, обладающий навыком «Искусная магия Света».

Перемещение

## Уровень 5

**Святое слово** 11

Наносит урон всем существам Инферно и Некрополиса.

При наличии умения Гнев Праведный параметр Колдовство увеличивается на 4 при расчете эффекта этого заклинания.

Прямой урон

16+4\*Колдовство

16+4\*Колдовство

16+4\*Колдовство

64+8\*Колдовство

**Воскрешение** 15

Заклинание оживляет существ в выбранном дружественном отряде. Каждое использование этого 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).

Воскрешение

60+15\*Колдовство

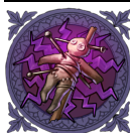
60+15\*Колдовство

60+15\*Колдовство

240+30\*Колдовство

## Магия Тьмы

## Уровень 1

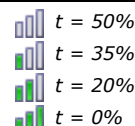
**Ослабление** 4

Заклинание уменьшает величину максимального урона, который может нанести отряд. Время действия определяется «Колдовством».

Максимальный урон снижается до  $\text{мин} + t * (\text{макс} - \text{мин})$ , где  $t$  зависит от уровня владения магией Тьмы. При Искусном уровне всегда наносится минимальный урон.

Умение Повелитель Проклятий добавляет заклинание Общее Ослабление. 8

Проклятие

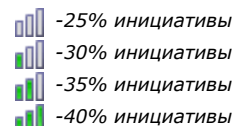
**Замедление** 4

Уменьшает «Инициативу» вражеского отряда, заставляя его реже действовать.

Понижается показатель инициативы выбранного вражеского отряда.

Умение Повелитель Разума добавляет заклинание Общее Замедление. 8

Проклятие



## Уровень 2

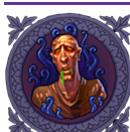
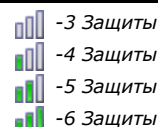
**Разрушающий луч** 5

Заклинание уничтожает доспех целевого вражеского отряда, уменьшая его защиту.

Заклинание можно насыпать 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

Проклятие

**Чума** 6

Заклинание насыпает чуму на отряд противника. Существа несут урон каждый раз, когда предпринимают какое-либо действие. Заклинание не действует на нежить, элементарей и механических существ.

Урон от Чумы равняется  $32 + 8 * \text{Колдовство}$ .

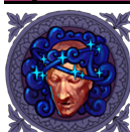
Продолжительность действия зависит от уровня владения магией Тьмы.

Умение Повелитель Боли добавляет заклинание Общая Чума (зона действия - 4x4). 12

Проклятие



## Уровень 3

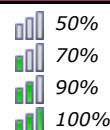
**Рассеянность** 9

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, элементарей 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

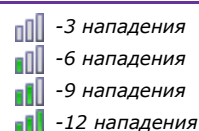
Проклятие

**Немощность** 5

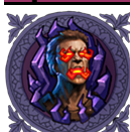
Заклинание ослабляет вражеских существ, уменьшая их «Нападение».

Умение Повелитель Проклятий добавляет заклинание Общая Немощность. 10

Проклятие



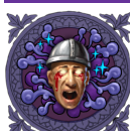
## Уровень 4

**Берсерк** 15

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, элементарей и механических существ.

Урон отряда (минимальный и максимальный) возрастает на  $\text{Колдовство} * 3\%$ . Эффект воздействует на отряд один ход. Если колдующий владеет Искусной магией Тьмы, эффект будет длиться два хода.

Власть над разумом

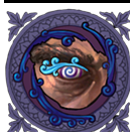
**Ослепление** 10

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, элементарей и механических существ. Время действия определяется «Колдовством».

Цель ослепляется на количество ходов, равное  $0,25 * \text{Колдовство}$ . Если заклинание применяется на Искусном уровне, цель теряет возможность контратаковать.

Проклятие

## Уровень 5

**Подчинение** 18

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, элементарей и механических существ.

Выбранный отряд противника передается под контроль колдующего на количество ходов, равное  $0,25 * \text{Колдовство}$ .

Инициатива отряда противника становится равной  $0,03 * \text{Инициатива} * \text{Колдовство}$ . Под воздействием заклинания может находиться только один вражеский отряд одновременно. При нанесении урона "подчиненному" отряду, заклинание продолжает действовать.

Власть над разумом

**Нечестивое слово** 9

Поражает все существа, не принадлежащие к фракциям Инферно и Некрополис.

При наличии умения Повелитель Боли параметр Колдовство увеличивается на 4 при расчете эффекта этого заклинания.

Прямой урон





## Магия Хаоса

## Уровень 1

**Магическая стрела** 4

Волшебная стрела наносит отрядам противника магический урон.

Прямой урон

		48+8*Колдовство
		56+8*Колдовство
		64+8*Колдовство
		72+8*Колдовство

**Каменные шипы** 5

Наносит урон всем существам в целевой области, используя стихию Земли.

Область действия заклинания – крест.

Прямой урон

		24+8*Колдовство
		32+8*Колдовство
		40+8*Колдовство
		48+8*Колдовство

## Уровень 2

**Ледяная глыба** 6

Это заклинание обрушивает на вражеский отряд ледяные глыбы.

Умение Повелитель Холода придает дополнительный замораживающий эффект (замораживает цель на 0,3 хода).

Прямой урон

		60+12*Колдовство
		72+12*Колдовство
		84+12*Колдовство
		96+12*Колдовство

**Молния** 5

Поражает вражеский отряд молнией.

Умение Повелитель Бурь оказывает дополнительный оглушающий эффект (см. стр. 205).

Прямой урон

		11+11*Колдовство
		14+14*Колдовство
		17+17*Колдовство
		20+20*Колдовство

## Уровень 3

**Огненный шар** 10

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).

Прямой урон

		11+11*Колдовство
		14+14*Колдовство
		17+17*Колдовство
		20+20*Колдовство

**Кольцо холода** 9

Заклинание наносит урон льдом всем существам, окружающим его область действия.

Умение Повелитель Холода придает дополнительный замораживающий эффект (замораживает цель на 0,3 хода).

Прямой урон

		60+12*Колдовство
		72+12*Колдовство
		84+12*Колдовство
		96+12*Колдовство

## Уровень 4

**Цепь молний** 16

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. 205).

Прямой урон

		20+20*Колдовство
		20+20*Колдовство
		20+20*Колдовство
		25+25*Колдовство

**Метеоритный дождь** 19

Заклинание наносит серьезный урон всем существам в целевой области с помощью стихии Земли.

Метеоритный дождь наносит урон по площади 5x5.

Прямой урон

		15+15*Колдовство
		15+15*Колдовство
		15+15*Колдовство
		20+20*Колдовство

## Уровень 5

**Армагеддон** 20

Наносит урон всем существам и боевым машинам на поле сражения.

Существа, находящиеся в центре поля боя (квадрат 4x4) также получают от падения камня дополнительный физический урон, равный урону от волны, но игнорирующий защиту от магии. Большие существа получают урон от камня только находясь в центре поля боя целиком.

В версии 1.3 "Усиленный Армагеддон" не наносит урон камнем.

Умение Повелитель Огня придает дополнительный эффект повреждения доспехов (-50% защиты).

Прямой урон

		15+15*Колдовство
		15+15*Колдовство
		15+15*Колдовство
		30+30*Колдовство

**Шок Земли** 18

Наносит вражескому отряду урон с помощью стихии Земли.

Прямой урон

		20+20*Колдовство
		20+20*Колдовство
		20+20*Колдовство
		40+40*Колдовство



# АРТЕФАКТЫ

## Оружие



### Меч Мощи

Малый - Оружие - Цена: 4000

Добавляет +2 к «Нападению» героя.



### Треузубец Титанов

Малый - Оружие - Цена: 5000

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воздуха.



### Палочка с заклинанием

Великий - Оружие - Цена: 7000

Позволяет творить заклинание, которым она заряжена. Палочка может использоваться ограниченное число раз, однако ее можно перезарядить в Гильдии магов.



### Лук из рога Единорога

Великий - Оружие - Цена: 15000

Уничтожает штрафы за расстояние для всех стрелков в армии героя.



### Секира горного короля

Великий - Оружие - Цена: 16000

Добавляет +4 к «Нападению» героя.



### Пламенный язык дракона

Великий - Оружие - Цена: 21000

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



### Посох Преисподней

Реликвия - Оружие - Цена: 20000

Уменьшает инициативу вражеских существ на 20%.



### Посох Сар-Иссы

Реликвия - Оружие - Цена: 25000

Уничтожает сопротивление противника к магии, однако невосприимчивость к магии будет действовать и дальше.

## Щит



### Ледяной щит

Малый - Щит - Цена: 9000

Увеличивает «Защиту» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Огня.



### Магический свиток

Великий - Щит - Цена: 3000

Позволяет сотворить заклинание, написанное на нем.



### Лунный клинок

Великий - Щит - Цена: 9000

Увеличивает «Нападение» героя на +3.



### Щит из чешуи дракона

Великий - Щит - Цена: 14000

Добавляет +3 к «Защите» героя и увеличивает «Инициативу» всех маленьких существ в армии героя на 5%.



### Щит короля гномов

Реликвия - Щит - Цена: 25000

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ героя невосприимчивыми к заклинанию «Берсерк».

## Карман



### Четырехлистный клевер

Малый - Карман - Цена: 1500

Увеличивает удачу на +1.



### Секстант морских эльфов

Малый - Карман - Цена: 2500

Позволяет герою быстрее путешествовать по морю.



### Золотая подкова

Великий - Карман - Цена: 6000

Увеличивает удачу на +2.



### Кандалы неизбежности

Реликвия - Карман - Цена: 40000

Не позволяет вам и вашему противнику покинуть поле боя.

## Шлем



### Шлем некроманта

Малый - Шлем - Цена: 4000

Увеличивает «Знание» героя на +2.



### Шлем Хаоса

Малый - Шлем - Цена: 8000

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



### Корона всевидящего

Великий - Шлем - Цена: 3000

Позволяет герою видеть дальше.



### Тюрбан просвещения

Великий - Шлем - Цена: 5000

Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 10%.



### Корона из когтей дракона

Великий - Шлем - Цена: 14000

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



### Корона льва

Реликвия - Шлем - Цена: 24000

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



### Шлем короля гномов

Реликвия - Шлем - Цена: 25000

Добавляет +4 к «Знанию» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Ослепление».



### Корона Сар-Иссы

Реликвия - Шлем - Цена: 36000

Добавляет +6 к «Знанию» героя.

## Кираса



### Доспехи бесстрашия

Малый - Кираса - Цена: 3000

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



### Нагрудник огромной мощи

Малый - Кираса - Цена: 4000

Добавляют +2 к «Колдовству» героя.



### Туника из плоти

Малый - Кираса - Цена: 7500

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



### Кольчуга просвещения

Великий - Кираса - Цена: 10000

Весь опыт, получаемый героем, увеличивается на 20%.



### Доспехи из чешуи дракона

Великий - Кираса - Цена: 14000

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



### Кираса короля гномов

Реликвия - Кираса - Цена: 30000

Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми в заклинанию «Шок Земли».



### Доспехи Забытого Героя

Реликвия - Кираса - Цена: 36000

Добавляет +2 к основным характеристикам героя и дарует 20%-ное сопротивление магии армии героя.



### Халат Сар-Иссы

Реликвия - Кираса - Цена: 36000

Добавляет +6 к «Колдовству» героя.

## Сапоги



### Изумрудные туфли

Малый - Сапоги - Цена: 5000

Увеличивают на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Земли.



### Сапоги магической защиты

Малый - Сапоги - Цена: 5000

Даруют герою 10% сопротивления к магии.



### Сапоги странника

Малый - Сапоги - Цена: 6000

Увеличивают скорость всех существ на +1.



### Сапоги открытого пути

Великий - Сапоги - Цена: 10000

Позволяют герою проходить по пересеченной местности без штрафов.



### Поножи из кости дракона

Великий - Сапоги - Цена: 14000

Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на 10% увеличивают «Инициативу» всех существ из армии героя, способных сражаться только в ближнем бою.



### Сапоги путешественника

Великий - Сапоги - Цена: 25000

Увеличивают дальность передвижения героя по земле.



### Поножи короля гномов

Реликвия - Сапоги - Цена: 25000

Добавляют +4 к «Нападению» героя и делают всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Замедление».



### Сандалии Святого

Реликвия - Сапоги - Цена: 30000

Увеличивают все характеристики героя на +1.



### Сапоги левитации

Реликвия - Сапоги - Цена: 30000

Позволяют герою парить над водой.

## Плащ



### Мешочек бесконечного золота

Малый - Плащ - Цена: 5000

Ежедневно добавляет в казну +250 золотых.



### Накидка из перьев феникса

Малый - Плащ - Цена: 5000

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Огня.



### Плащ Силанны

Малый - Плащ - Цена: 5000

Уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Земли.



### Накидка с гривой льва

Великий - Плащ - Цена: 6000

Увеличивает боевой дух на +2.



### Сума бесконечного золота

Великий - Плащ - Цена: 10000

Ежедневно добавляет в казну +1000 золотых.



### Мантия из крыльев дракона

Великий - Плащ - Цена: 14000

Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает инициативу всех летающих существ в армии героя на 10%.



### Плащ Смертоносной Тени

Реликвия - Плащ - Цена: 24000

Уменьшает «Боевой дух» и «Удачу» существ противника на -2.



### Плащ Сандро

Реликвия - Плащ - Цена: 25000

Уничтожает невосприимчивость противника к заклинаниям управления разумом.



### Крылья ангела

Реликвия - Плащ - Цена: 40000

Позволяют герою парить над землей.

## Кольцо



**Кольцо жизненной силы**  
Малый - Кольцо - Цена: 4000

Увеличивает максимальную величину ед. жизни всех существ в армии героя на +2.



**Кольцо защиты от молний**  
Малый - Кольцо - Цена: 5000

Уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Воздуха.



**Пояс элементарей**  
Малый - Кольцо - Цена: 5000

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



**Кольцо предостережения**  
Малый - Кольцо - Цена: 10000

Увеличивает «Нападение» и «Защиту» героя на +2, но уменьшает скорость всех существ в армии героя на -1.



**Кольцо Грешников**  
Великий - Кольцо - Цена: 6000

Дарует невосприимчивость к заклинанию «Святое слово».



**Кольцо сломленного духа**  
Великий - Кольцо - Цена: 6000

Уменьшает боевой дух вражеских существ на -2.



**Проклятое кольцо**  
Великий - Кольцо - Цена: 6000

Уменьшает удачу противника на -2.



**Кольцо стремительности**  
Великий - Кольцо - Цена: 10000

Увеличивает инициативу всех отрядов во время боя на 10%.



**Кольцо Глаз дракона**  
Великий - Кольцо - Цена: 25000

Добавляет +1 ко всем характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на 10%.



**Кольцо скорости**  
Реликвия - Кольцо - Цена: 20000

Увеличивает инициативу всех существ в армии героя на 20%.



**Кольцо Сар-Иссы**  
Реликвия - Кольцо - Цена: 40000

Уменьшает стоимость всех заклинаний героя наполовину.

## Ожерелье



**Ошейник льва**  
Малый - Ожерелье - Цена: 1500

Увеличивает боевой дух на +1.



**Ожерелье Кровавого Когтя**  
Малый - Ожерелье - Цена: 3000

Добавляет +1 ед. урона всем существам в армии героя.



**Кулон ледяных объятий**  
Малый - Ожерелье - Цена: 5000

Увеличивает на 50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воды.



**Ожерелье из зубов дракона**  
Великий - Ожерелье - Цена: 14000

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



**Ожерелье победы**  
Великий - Ожерелье - Цена: 16000

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



**Амулет некроманта**  
Реликвия - Ожерелье - Цена: 8000

Увеличивает эффективность навыка «Некромантия» на +10%.



**Кулон Поглощения**  
Реликвия - Ожерелье - Цена: 15000

Герой получает 1 ед. маны за каждые 2 ед. маны, потраченные вражеским героем.



**Кулон Мастерства**  
Реликвия - Ожерелье - Цена: 40000

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

## Снаряжение



**Слеза Асхи**  
Слеза Асхи - Снаряжение - Цена: 1000000

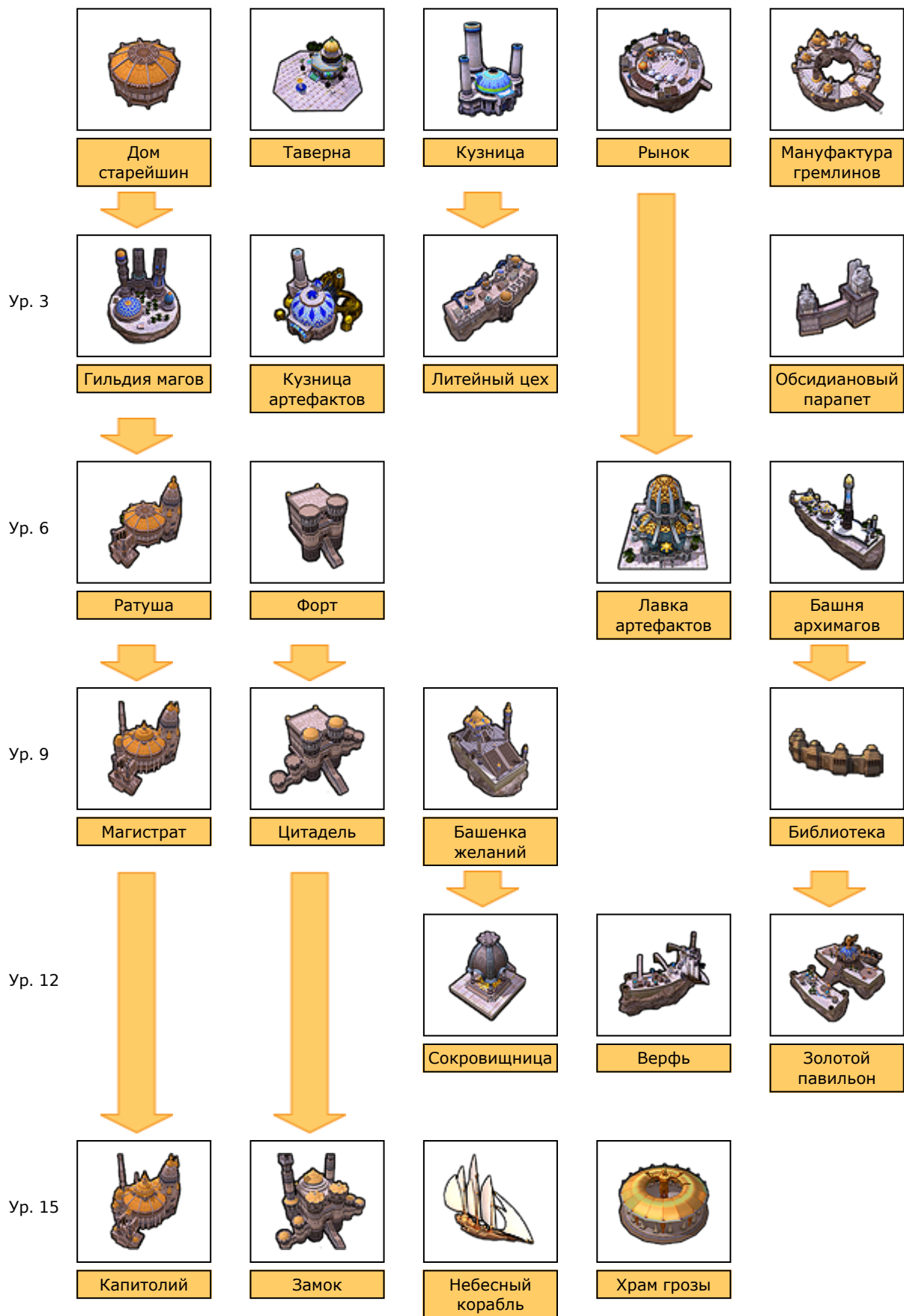
Если доставить Слезу Асхи в город, его жители возведут великолепное строение, куда поместят Слезу. Это принесет городу большие выгоды.



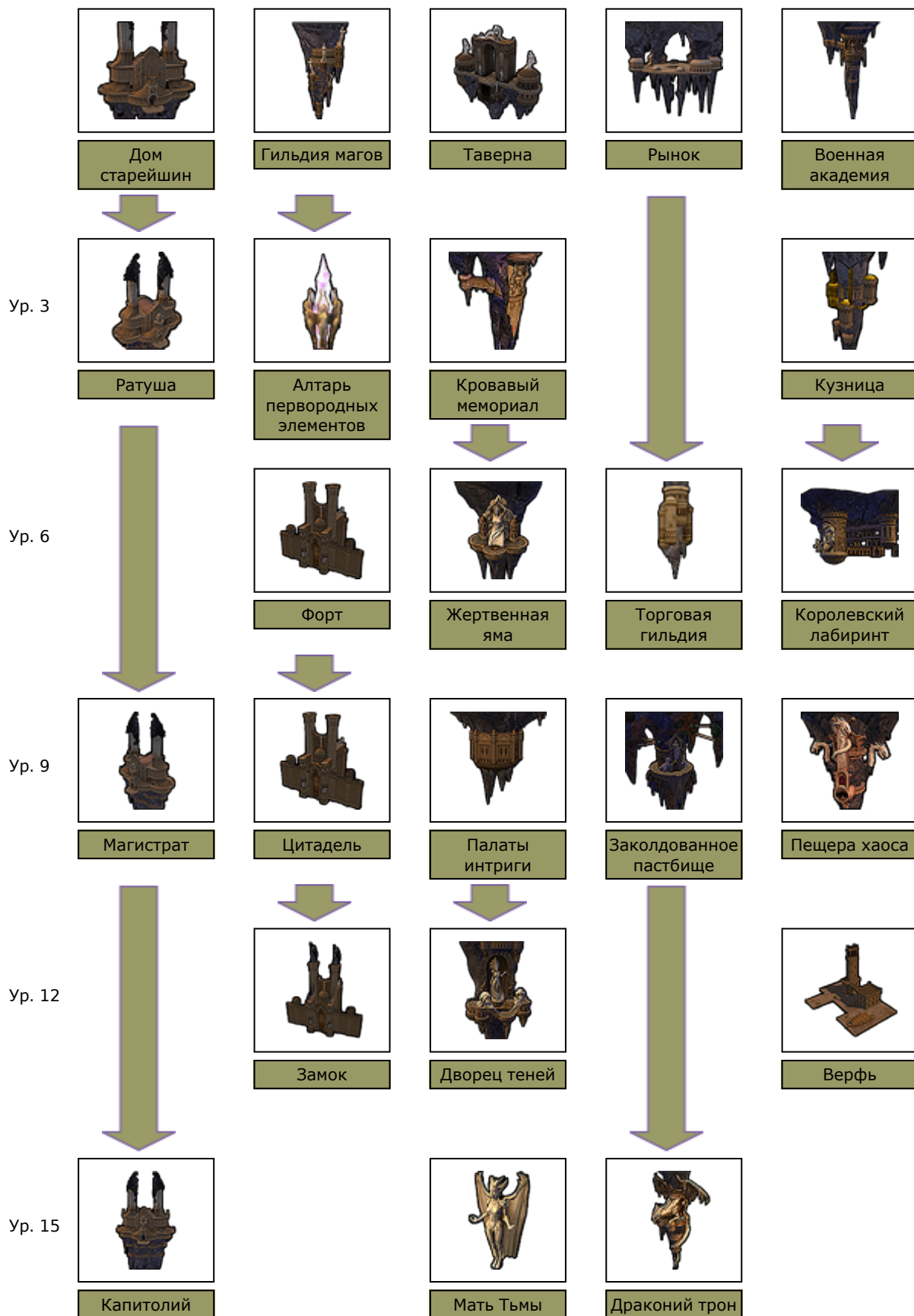
# Планы застройки городов



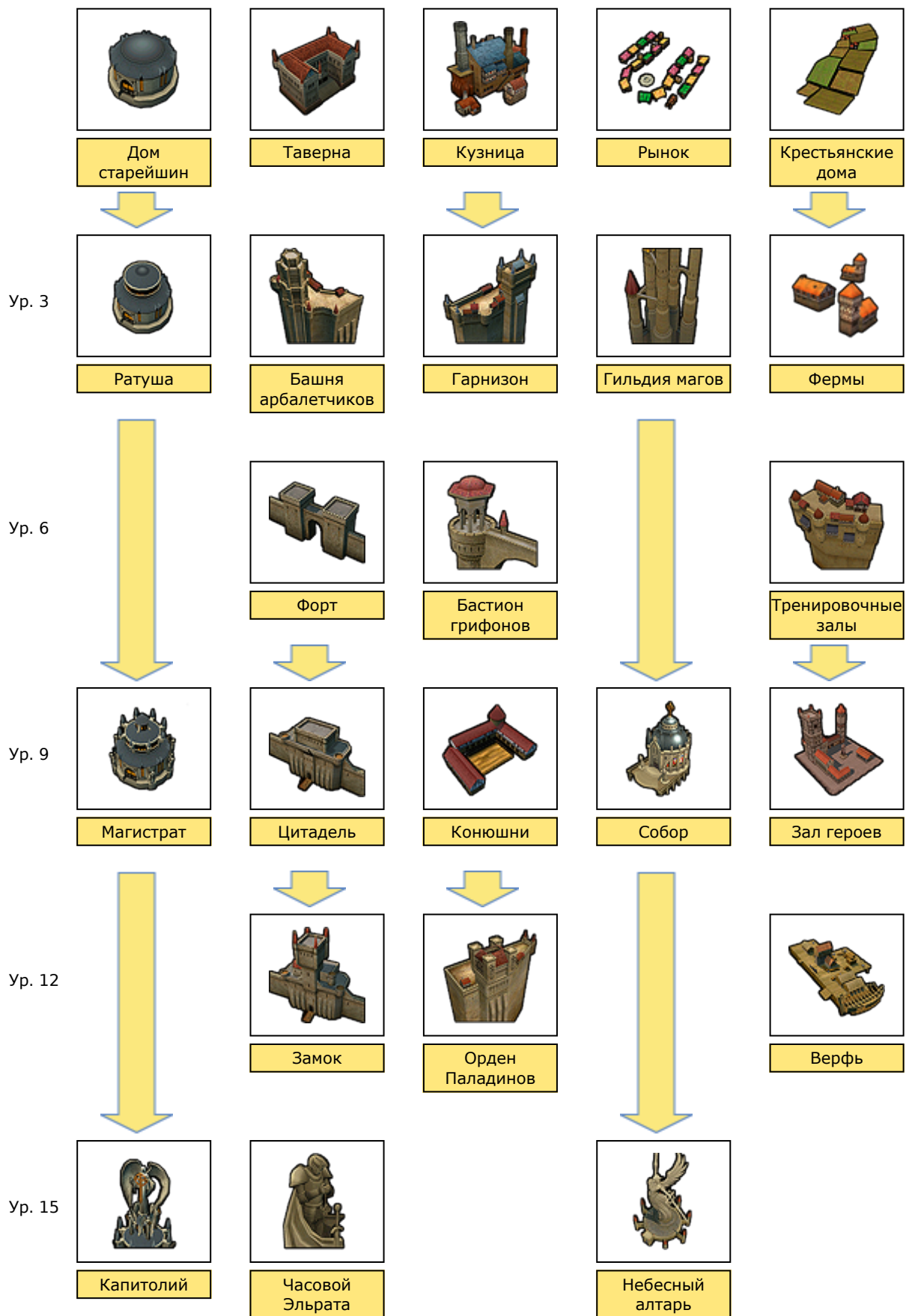
## Академия Волшебства



Лига Теней

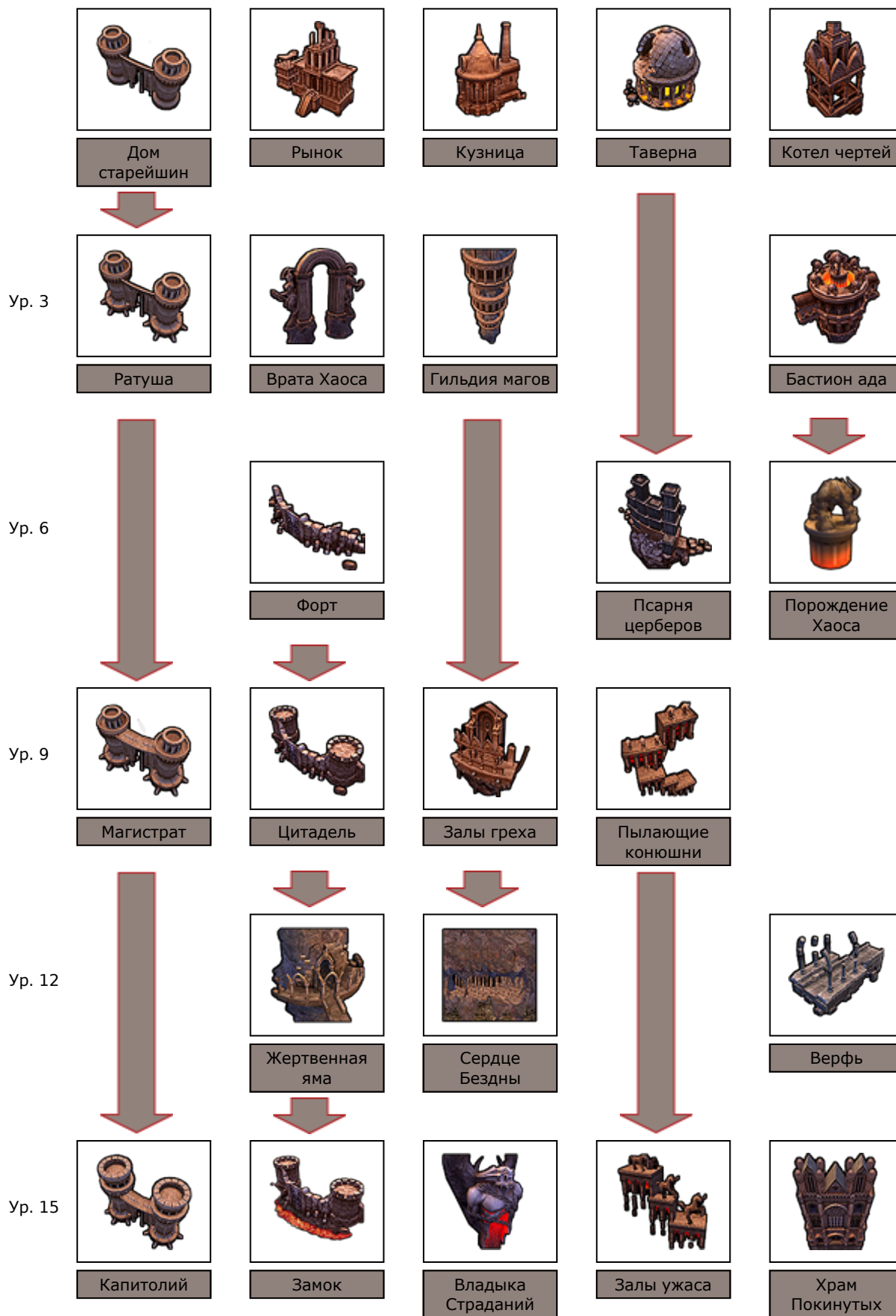


## Орден Порядка

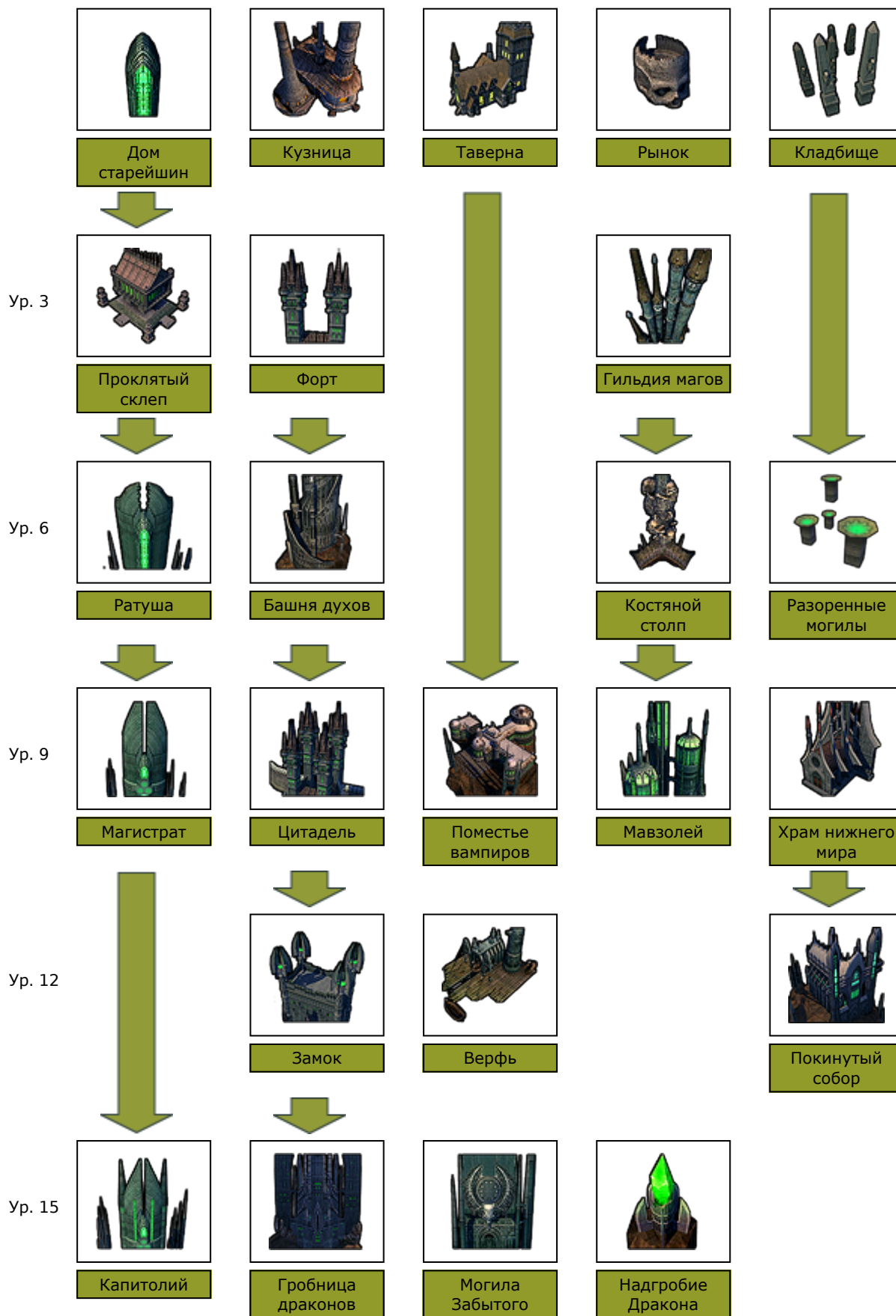




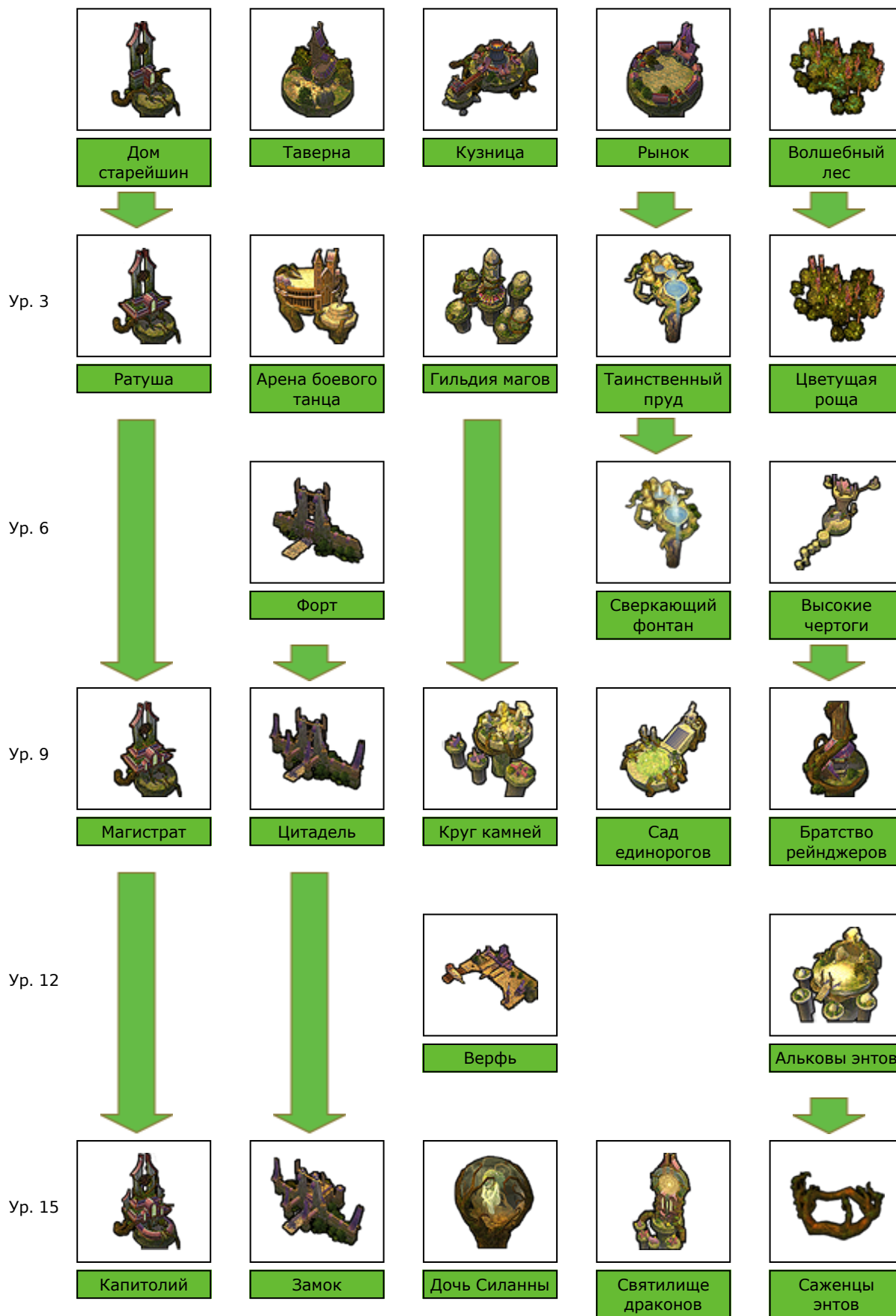
Инферно



## Некрополис



Лесной Союз





## 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 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.

» **Цена:** Золото: 500, Дровесина: 5.

**Рынок**

На рынке можно покупать и продавать ресурсы (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

» **Цена:** Золото: 500, Дровесина: 5.

**Склад**

Улучшение рынка.

Склад ежедневно приносит 1 меру самоцветов.

» **Цена:** Золото: 5000, Руда: 5.

» **Требуется:** Рынок.

**Кузница**

В кузнице можно купить тележку с боеприпасами по номинальной цене, а другие боевые машины – по утроенной.

» **Цена:** Золото: 1000, Дровесина: 5.

**Верфь**

Верфь позволяет строить корабли.

» **Цена:** Золото: 2000, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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»).

- » **Цена:** Золото: 3000, 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 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 Слезка Асхи.

## Жилища Академии Волшебства

**Мастерская гномов** - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **20** Гномов

- » **Цена:** Золото: 500, Руда: 5.

**Мануфактура гномов** - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **20** Старших гномов

- » **Цена:** Золото: 1500, Руда: 5.
- » **Требуется:** Мастерская гномов.

**Каменный парапет** - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **14** Каменных горгулий

- » **Цена:** Золото: 1200, Руда: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 3.

**Обсидиановый парапет** - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **14** Obsidianовых горгулий

- » **Цена:** Золото: 2700, Руда: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Каменный парапет.



**Кузница гогомов** - Жилище 3-го уровняНедельный прирост: **9 Железных гогомов**

- » **Цена:** Золото: 1500, Дровесина: 5, Руда: 5, Ртуть: 5, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Кузница.

**Литейный цех** - Жилище 3-го уровняНедельный прирост: **9 Стальных гогомов**

- » **Цена:** Золото: 3000, Дровесина: 5, Руда: 5, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Кузница гогомов.

**Башня магов** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **5 Магов**

- » **Цена:** Золото: 2500, Руда: 10, Сера: 10, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6.

**Башня архимагов** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **5 Архимагов**

- » **Цена:** Золото: 6000, Дровесина: 10, Кристаллы: 10, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Башня магов.

**Алтарь желаний** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3 Джинна**

- » **Цена:** Золото: 3000, Руда: 5, Ртуть: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 9.

**Башенка желаний** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3 Султана джиннов**

- » **Цена:** Золото: 8000, Ртуть: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Алтарь желаний.

**Серебряный павильон** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2 Принцессы ракшасов**

- » **Цена:** Золото: 6000, Руда: 10, Кристаллы: 5, Сера: 5, Самоцветы: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Библиотека.

**Золотой павильон** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2 Раджи ракшасов**

- » **Цена:** Золото: 10000, Руда: 10, Сера: 5, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Серебряный павильон.

**Облачный храм** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1 Колосс**

- » **Цена:** Золото: 12000, Дровесина: 10, Руда: 10, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 15.

**Храм грозы** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1 Титан**

- » **Цена:** Золото: 12000, Дровесина: 10, Руда: 10, Самоцветы: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Облачный храм.



## 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 (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

» **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 тележку с боеприпасами по номинальной цене, а другие боевые машины – по утроенной.

- » **Цена:** Золото: 1000, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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.

- » **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 и бестий, минотавров и минотавров-стражей.

» **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

Недельный прирост: **7** Лазутчиков

» **Цена:** Золото: 400, Древесина: 5.



### Военная академия - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **7** Ассасинов

» **Цена:** Золото: 1200, Древесина: 5.

» **Требуется:** Военная школа.



### Кровавая арена - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **5** Бестий

» **Цена:** Золото: 1000, Руда: 5.

» **Требуется:** Уровень города = 3.



### Кровавый мемориал - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **5** Фурий

» **Цена:** Золото: 2500, Руда: 5, Кристаллы: 3.

» **Требуется:** Уровень города = 3, Кровавая арена.



### Лабиринт - Жилище 3-го уровня

Недельный прирост: **6** Минотавров

» **Цена:** Золото: 1200, Древесина: 5, Руда: 10.

» **Требуется:** Уровень города = 6, Кузница.



**Королевский лабиринт** - Жилище 3-го уровняНедельный прирост: **6** Минотавров-стражей

- » **Цена:** Золото: 2500, Руда: 10, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Лабиринт.

**Темное пастбище** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **4** Наездника на ящере

- » **Цена:** Золото: 2000, Древесина: 10, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9.

**Заколдованное пастбище** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **4** Темных наездника

- » **Цена:** Золото: 4000, Кристаллы: 5, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Темное пастбище.

**Пещера гидр** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Гидры

- » **Цена:** Золото: 2500, Древесина: 5, Руда: 5, Кристаллы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9.

**Пещера хаоса** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Пещерные гидры

- » **Цена:** Золото: 4000, Древесина: 5, Руда: 5, Кристаллы: 10, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Пещера гидр.

**Зал сумерек** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Сумеречные ведьмы

- » **Цена:** Золото: 4000, Древесина: 5, Руда: 5, Ртуть: 4, Кристаллы: 4, Сера: 4.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Палаты интриги.

**Дворец теней** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Владычицы теней

- » **Цена:** Золото: 6000, Древесина: 5, Руда: 5, Ртуть: 5, Кристаллы: 5, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Зал сумерек.

**Драконье логово** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Сумеречный дракон

- » **Цена:** Золото: 12000, Руда: 10, Кристаллы: 15, Сера: 15.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Темное пастбище.

**Драконий трон** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Черный дракон

- » **Цена:** Золото: 15000, Кристаллы: 15, Сера: 20.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Драконье логово.



## 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 (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5.**



**Склад**

Улучшение рынка.  
Склад ежедневно приносит 1 меру кристаллов.

- » **Цена:** Золото: 5000, Дровесина: 5.
- » **Требуется:** Рынок.

**Кузница**

В кузнице можно купить баллисту по номинальной цене, а другие боевые машины – по утроенной.

- » **Цена:** Золото: 1000, Дровесина: 5.

**Верфь**

Верфь позволяет строить корабли.

- » **Цена:** Золото: 2000, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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 людские отряды Ордена Порядка, переводя их на следующий уровень.

- » **Цена:** Золото: 3500, Дровесина: 10, Руда: 5, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6.

**Зал героев**

Зал героев поддерживает особое умение «Подготовка» и снижает цену подготовки на 40%.

- » **Цена:** Золото: 5000, Дровесина: 10, Руда: 5, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Тренировочные залы.

**Конюшни**

Конюшни увеличивают до конца недели дальность перемещения любого героя, посетившего город.

- » **Цена:** Золото: 2000, Дровесина: 10, Руда: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9.

**Фермы**

Фермы увеличивают прирост крестьян или ополченцев 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 ваших героев. Чтобы возвести это строение, требуется Слеза Асхи.

## Жилища Ордена Порядка

**Крестьянские хижины** - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **22** Крестьянина

- » **Цена:** Золото: 500.

**Крестьянские дома** - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **22** Ополченцев

- » **Цена:** Золото: 1500.
- » **Требуется:** Крестьянские хижины.

**Башня лучников** - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **12** Лучников

- » **Цена:** Золото: 1200, Руда: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 3.

**Башня арбалетчиков** - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **12** Арбалетчиков

- » **Цена:** Золото: 2700, Руда: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Башня лучников.

**Казармы** - Жилище 3-го уровня

Недельный прирост: **10** Мечников

- » **Цена:** Золото: 1500, Дровесина: 10, Руда: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Кузница.

**Гарнизон** - Жилище 3-го уровня

Недельный прирост: **10** Латников

- » **Цена:** Золото: 3000, Руда: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Казармы.

**Башня грифонов** - Жилище 4-го уровня

Недельный прирост: **5** Грифонов

- » **Цена:** Золото: 2500, Дровесина: 10, Руда: 10, Ртуть: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6.



**Бастион грифонов** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **5** Королевских грифонов

- » **Цена:** Золото: 4000, Дровесина: 10, Руда: 10, Ртуть: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Башня грифонов.

**Монастырь** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Монаха

- » **Цена:** Золото: 3000, Дровесина: 5, Руда: 5, Ртуть: 2, Кристаллы: 2, Сера: 2, Самоцветы: 2.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Гильдия магов 1-го уровня.

**Собор** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Инквизитора

- » **Цена:** Золото: 8000, Дровесина: 5, Руда: 5, Ртуть: 3, Кристаллы: 3, Сера: 3, Самоцветы: 3.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Монастырь.

**Рыцарская арена** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Рыцаря

- » **Цена:** Золото: 6000, Дровесина: 15, Кристаллы: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Конюшни.

**Орден Паладинов** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Паладина

- » **Цена:** Золото: 9000, Дровесина: 20, Кристаллы: 15.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Рыцарская арена.

**Алтарь света** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Ангел

- » **Цена:** Золото: 10000, Руда: 15, Самоцветы: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Монастырь.

**Небесный алтарь** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Архангел

- » **Цена:** Золото: 12000, Руда: 20, Самоцветы: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Алтарь света.



## 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 (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

» **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 баллисту по номинальной цене, а другие боевые машины – по утроенной.

- » **Цена:** Золото: 1000, Дровесина: 5.

**Верфь**

Верфь позволяет строить корабли.

- » **Цена:** Золото: 2000, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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, Дровесина: 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.

- » **Цена:** Золото: 1000, Ртуть: 2, Сера: 2.
- » **Требуется:** Уровень города = 3.



### Порождение Хаоса

Порождение Хаоса увеличивает еженедельный прирост демонов или огненных демонов на +2.

- » **Цена:** Золото: 1500, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Дьявольская башня.



### Залы ужаса

Залы ужаса увеличивают еженедельный прирост адских жеребцов и кошмаров 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.

- » **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

Недельный прирост: **16** Бесов

- » **Цена:** Золото: 400, Руда: 5.



### Котел чертей - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **16** Чертей

- » **Цена:** Золото: 1200, Руда: 5.
- » **Требуется:** Котел бесов.



### Дьявольская башня - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **15** Демонов

- » **Цена:** Золото: 1000, Древесина: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 3.



### Бастион ада - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **15** Огненных демонов

- » **Цена:** Золото: 2500, Древесина: 10, Руда: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Дьявольская башня.



### Адская псарня - Жилище 3-го уровня

Недельный прирост: **8** Адских гончих

- » **Цена:** Золото: 1200, Древесина: 10, Сера: 2.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Таверна.



### Псарня церберов - Жилище 3-го уровня

Недельный прирост: **8** Церберов

- » **Цена:** Золото: 2500, Древесина: 15, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Адская псарня.



**Залы искушений** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **5** Суккубов

- » **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 уровняНедельный прирост: **5** Демонесс

- » **Цена:** Золото: 5000, Ртуть: 5, Кристаллы: 3, Сера: 5, Самоцветы: 3.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Залы искушений.

**Огненные конюшни** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Адских жеребца

- » **Цена:** Золото: 4000, Древесина: 5, Руда: 5, Сера: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 9.

**Пылающие конюшни** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Кошмара

- » **Цена:** Золото: 6000, Древесина: 5, Руда: 5, Кристаллы: 7, Сера: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Огненные конюшни.

**Пылающий разлом** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Пещерных демона

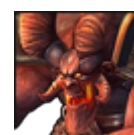
- » **Цена:** Золото: 5000, Руда: 10, Ртуть: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Залы искушений.

**Сердце Бездны** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Пещерных владыки

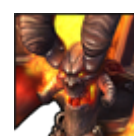
- » **Цена:** Золото: 8000, Руда: 10, Ртуть: 10, Самоцветы: 7.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Пылающий разлом.

**Храм Падших** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Дьявол

- » **Цена:** Золото: 10000, Руда: 10, Ртуть: 10, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 15.

**Храм Покинутых** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Архидьявол

- » **Цена:** Золото: 10000, Древесина: 10, Ртуть: 15, Сера: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Храм Падших.



## 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, Дровесина: 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, Дровесина: 5, Руда: 5.

» **Требуется:** Уровень города = 9, Разрушенная башня.

**Замок**

Улучшение цитадели.

Две дополнительные башни усиливают защиту города. Прирост существ удваивается.

» **Цена:** Золото: 5000, Дровесина: 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, Дровесина: 5.

**Рынок**

На рынке можно покупать и продавать ресурсы (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

» **Цена:** Золото: 500, Дровесина: 5.



**Склад**

Улучшение рынка.

Склад ежедневно приносит 1 меру ртути.

- » **Цена:** Золото: 5000, Руда: 5.
- » **Требуется:** Рынок.

**Кузница**

В кузнице можно купить палатку 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» всем героям-некромантам игрока (кумулятивен для всех городов), т.е. поддерживает особое умение некроманта.

- » **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).

- » **Цена:** Золото: 1000, Руда: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9.



### Разоренные могилы

Увеличивает еженедельный прирост костяных воинов и лучников на +6.

- » **Цена:** Золото: 500, Сера: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Погост.



### Надгробие Дракона

Увеличивает еженедельный прирост костяных и призрачных драконов на +1.

- » **Цена:** Золото: 3000, Руда: 10, Ртуть: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Кладбище драконов.



### Мои́ла Забы́того - Особое строение

Мои́ла Забы́того увеличивает недельный прирост существ на 50%, ежедневно приносит 5000 золота и повышает на +50% навык «Некромантия» у всех героев игрока. Чтобы возвести это строение, требуется Слез Асхи.

## Жилища Некрополиса



### Погост - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **20** Костяных воинов

- » **Цена:** Золото: 300, Руда: 5.



### Кладбище - Жилище 1-го уровня

Недельный прирост: **20** Костяных лучников

- » **Цена:** Золото: 900, Руда: 5.
- » **Требуется:** Погост.



### Склеп - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **15** Зомби

- » **Цена:** Золото: 800, Руда: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Дом старейшин.



### Проклятый склеп - Жилище 2-го уровня

Недельный прирост: **15** Чумных зомби

- » **Цена:** Золото: 2000, Руда: 5, Ртуть: 3.
- » **Требуется:** Уровень города = 3, Склеп.



### Разрушенная башня - Жилище 3-го уровня

Недельный прирост: **9** Привидений

- » **Цена:** Золото: 1000, Дровесина: 5, Руда: 5, Ртуть: 3.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Форт.



### Башня духов - Жилище 3-го уровня

Недельный прирост: **9** Призраков

- » **Цена:** Золото: 2000, Дровесина: 5, Руда: 5, Ртуть: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Разрушенная башня.



**Особняк вампиров** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **5** Вампиров

- » **Цена:** Золото: 1500, Древесина: 10, Руда: 10, Ртуть: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Таверна.

**Поместье вампиров** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **5** Высших вампиров

- » **Цена:** Золото: 4000, Древесина: 10, Руда: 10, Кристаллы: 5, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Особняк вампиров.

**Усыпальница** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Лича

- » **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 уровняНедельный прирост: **3** Архилича

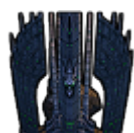
- » **Цена:** Золото: 6000, Древесина: 10, Руда: 10, Ртуть: 3, Кристаллы: 3, Сера: 3, Самоцветы: 3.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Усыпальница.

**Покинутый замок** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Умертвия

- » **Цена:** Золото: 4000, Древесина: 10, Руда: 10, Ртуть: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Храм нижнего мира.

**Покинутый собор** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Вестника смерти

- » **Цена:** Золото: 8000, Древесина: 10, Руда: 5, Ртуть: 10, Кристаллы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Покинутый замок.

**Кладбище драконов** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Костяной дракон

- » **Цена:** Золото: 6000, Древесина: 20, Руда: 20, Ртуть: 20.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Замок.

**Гробница драконов** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Призрачный дракон

- » **Цена:** Золото: 8000, Древесина: 20, Руда: 10, Ртуть: 15.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Кладбище драконов.



## 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 (чем больше рынков, тем выгоднее обменный курс).

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5.**



**Склад**

Улучшение рынка.  
Склад ежедневно приносит 1 меру самоцветов.

- » **Цена:** Золото: 5000, Древесина: 5.
- » **Требуется:** Рынок.

**Кузница**

В кузнице можно купить палатку 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.**

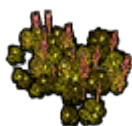
» **Требуется:** Уровень города = 3, Рынок.

**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 и дриад на +4.

» **Цена:** **Золото: 500**, **Древесина: 5**, **Кристаллы: 5.**

» **Требуется:** Уровень города = 3, Деревья фей.

**Саженцы энтов**

Увеличивает еженедельный прирост энтов на +1.

» **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**

Недельный прирост: **10** Фей

» **Цена:** **Золото: 300**, **Древесина: 5.**

**Волшебный лес - Жилище 1-го уровня**

Недельный прирост: **10** Дриад

» **Цена:** **Золото: 900**, **Древесина: 5.**

» **Требуется:** Деревья фей.

**Площадка боевого танца - Жилище 2-го уровня**

Недельный прирост: **9** Танцующих с клинками

» **Цена:** **Золото: 1100**, **Древесина: 5**, **Руда: 5.**

» **Требуется:** Уровень города = 3.

**Арена боевого танца - Жилище 2-го уровня**

Недельный прирост: **9** Танцующих со смертью

» **Цена:** **Золото: 2000**, **Древесина: 10**, **Руда: 5**, **Кристаллы: 2.**

» **Требуется:** Уровень города = 3, Площадка боевого танца.



**Дома на деревьях** - Жилище 3-го уровняНедельный прирост: **7** Эльфийских лучников

- » **Цена:** Золото: 1500, Древесина: 12, Руда: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6.

**Высокие чертоги** - Жилище 3-го уровняНедельный прирост: **7** Мастеров лука

- » **Цена:** Золото: 2000, Древесина: 15, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 6, Дома на деревьях.

**Стоунхендж** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **4** Друида

- » **Цена:** Золото: 1500, Руда: 10, Кристаллы: 3, Самоцветы: 3.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Гильдия магов 1-го уровня.

**Круг камней** - Жилище 4-го уровняНедельный прирост: **4** Верховных друида

- » **Цена:** Золото: 4000, Руда: 10, Кристаллы: 5, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Стоунхендж.

**Поляна единорогов** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Единорога

- » **Цена:** Золото: 2000, Древесина: 5, Кристаллы: 5, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 9.

**Сад единорогов** - Жилище 5-го уровняНедельный прирост: **3** Боевых единорога

- » **Цена:** Золото: 6000, Древесина: 5, Руда: 5, Кристаллы: 5, Самоцветы: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 9, Поляна единорогов.

**Своды энтов** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Энта

- » **Цена:** Золото: 4000, Древесина: 15, Кристаллы: 5, Сера: 5, Самоцветы: 3.
- » **Требуется:** Уровень города = 12.

**Альковы энтов** - Жилище 6-го уровняНедельный прирост: **2** Древних энта

- » **Цена:** Золото: 8000, Древесина: 10, Кристаллы: 7, Сера: 5, Самоцветы: 5.
- » **Требуется:** Уровень города = 12, Своды энтов.

**Алтарь драконов** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Зеленый дракон

- » **Цена:** Золото: 8000, Древесина: 5, Руда: 5, Кристаллы: 15, Самоцветы: 15.
- » **Требуется:** Уровень города = 15.

**Святилище драконов** - Жилище 7-го уровняНедельный прирост: **1** Изумрудный дракон

- » **Цена:** Золото: 10000, Древесина: 5, Руда: 5, Кристаллы: 10, Самоцветы: 10.
- » **Требуется:** Уровень города = 15, Алтарь драконов.





## 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

### Бахия

Бахия — это город, где, как говорят, ушел из жизни один из величайших волшебников древности Сар-Шаззар. 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

### 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 Джох, 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. Здешные 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



**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)

**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 Иролла 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

**Сафир**

В Сафире расположена одна из лучших Академий Лиги Серебряных Городов. В нее стремятся попасть многие молодые маги, поскольку в Академии преподают блестящие специалисты. В общем, если есть что-то, от недостатка чего Сафир не страдает — это маги...

» **Наставник существ 4-го уровня:** +1 к еженедельному приросту существ 4-го уровня

**Сейхам**

Стреляющие башни Сейхама заполнены сложными машинами, сделанными старшими гремлинами. Немногие маги могут понять принципы их работы, но результат говорит сам за себя — они наносят ужасные удары атакующим войскам.

» **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 воротами Серебряных Городов. Здесь пришвартованы корабли многих народов, которые, несмотря на высокие налоги, желают посетить богатые рынки Серебряных Городов. Вырученные деньги идут прямиком 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**

Говорят, что в Шамсе существует культ некромантов. Все официальные лица, разумеется, это отрицают, но факт остается фактом: шамские маги великолепно овладели различными проклятиями. Любой, кто вздумает напасть на город, испытает это на себе.

» **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

**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 заполнить 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 ночно 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 громаднейшие 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 горами 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 Вайнтале, 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 пожизны.

- » **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)

**Разль**

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 Разля 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 срубить. 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 Эривеле 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 лошину. Когда враги проходят через нее, ярость лесов наполняет их разум и утяжеляет шаги. Заклинание действует на всех, кроме самых стойких, а когда лошина 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 поработанными 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 клан заключил союз с демонами, что и послужило причиной его гибели. 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 бесчисленные 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, лишаящее 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

**Тилгата**

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 удастся: 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 Шансиль 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 попадающих 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, очень любила на досуге конструировать машины и экспериментировать с энергиями. 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 врываются 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 прямоком 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. Работоторговля 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**

«Оставь надежду» — написано на знамени, сделанном из человеческой кожи и костей, которое висит над воротами Бель-Зири. Это и девиз города, и могущественное защитное заклинание, воздействующее на любого, кто осмеливается напасть на город.

» **Удача -1:** Штраф -1 ед. к удаче для нападающих

**Бель-Кудурри**

Воровская гильдия Бель-Кудурри может писать книгу об ужасных условиях работы. Вора 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

**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 напрямую 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

**Спис**

Многие знатные герои сложили свои головы под стенами Списа. Штурмовать его теперь отваживаются только отчаянно храбрые воины. Некроманты любят поговорку "Удача благоволит смелым"; она неизменно веселит их, ведь в случае со Списом все ровно наоборот...

» **Удача -1:** Штраф -1 ед. к удаче для нападающих

**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 Энлил-Садуги.

» **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

**Грифонхилл**

Тот факт, что символом Грифонхилла является грифон, не вызывает удивления. Кроме того, этот город расположен среди холмов, на которых величественные создания охотятся, выют 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, благословенный 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 поднатерели 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**

Стреляющие башни Сейхама заполнены сложными машинами, сделанными старшими гремлинами. Немногие маги могут понять принципы их работы, но результат говорит сам за себя — они наносят ужасные удары атакующим войскам.

» **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)



# ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

## Типы и эффекты местностей



### Трава

Нормальная скорость передвижения. В сражении все существа Ордена Порядка и Лесного Союза получают +1 к Нападению и +1 к защите.

» **Элементали:** Воздух, Земля



### Земля

Замедляет передвижение на 20% (каждый шаг на 25% больше). В сражении все существа Некрополиса получают +1 к Нападению и +1 к защите.

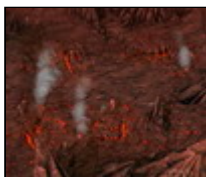
» **Элементали:** Вода, Земля



### Песок

Замедляет передвижение на 33% (каждый шаг на 50% больше). В сражении все существа Академии Волшебства получают +1 к Нападению и +1 к защите.

» **Элементали:** Огонь, Воздух



### Лава

Замедляет передвижение на 20% (каждый шаг на 25% больше). В сражении все существа Инферно получают +1 к Нападению и +1 к защите.

» **Элементали:** Огонь, Земля



### Подземелье

Замедляет передвижение на 20% (каждый шаг на 25% больше). В сражении все существа Лиги Теней получают +1 к Нападению и +1 к защите.

» **Элементали:** Земля, Вода



### Вода

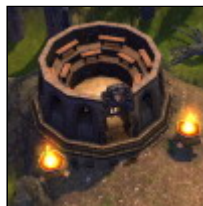
» **Элементали:** Вода, Воздух



### 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.



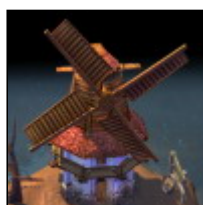
### Башня Марлетто

Единовременно добавляет +1 к «Защите» героя



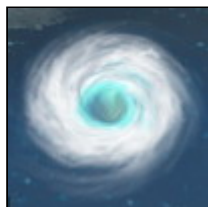
### Верфь

Строит корабли для путешествий по морю.

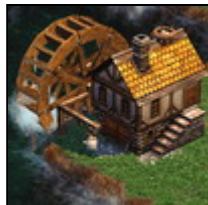


### Ветряная мельница

Раз в неделю снабжает небольшим количеством случайных ресурсов.

**Водоворот**

Переносит корабль в другой водоворот далеко отсюда.

**Водяная мельница**

Раз в неделю снабжает небольшим количеством золота.

**Волшебный колодец**

Полностью восполняет запас маны героя.

**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 portalу.

**Дольмен знания**

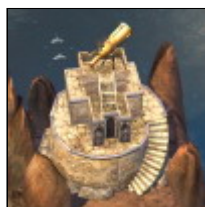
Единовременно добавляет +1000 единиц опыта герою

**Идол удачи**

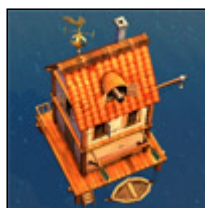
Повышает удачу или боевой дух героя (а если повезет, то и оба параметра сразу) перед следующим сражением.

**Источник вечной молодости**

Поднимает боевой дух перед следующим сражением и увеличивает дальность передвижения героя.

**Картограф**

Старый картограф, в прошлом знаменитый путешественник, продает свои карты.

**Картограф**

Старый картограф, в прошлом знаменитый путешественник, продает свои карты.

**Конюшни**

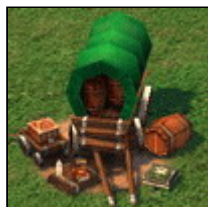
До конца недели позволяет герою путешествовать дальше, чем обычно.

**Кристалл откровения**

Единовременно добавляет +1 ед. к «Знанию» героя

**Круг фей**

Делает исход грядущего сражения удачнее.

**Лавка артефактов**

Контрабандисты из этого фургона предлагают артефакты по хорошей цене.

**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.

**Навес**

Содержит небольшое количество ресурсов.

**Оазис**

Поднимает боевой дух перед грядущим сражением и увеличивает дальность передвижения героя.

**Обелиск**

Содержит часть карты, ведущей к Слезе Асхи.

**Обсерватория красного дерева**

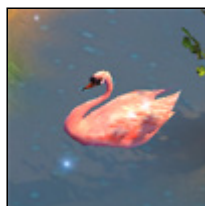
Показывает окружающие территории

**Односторонний портал (вход)**

Переносит героя к другому одностороннему portalу

**Односторонний портал (выход)**

Выход из удаленного одностороннего портала

**Озеро алого лебедя**

Повышает удачу героя перед грядущим сражением, но забирает все оставшиеся единицы перемещения.

**Око мага**

Показывает близлежащие земли тому, кто посетит хижину мага.

**Планетарий**

Один раз добавляет +1 ед. к «Колдовству».

**Повозка**

Содержит небольшое количество ресурсов или случайных артефактов.

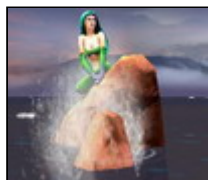
**Развалины города Инферно**

Развалины адского города, уничтоженного огнем и мечом

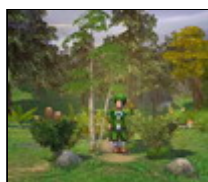
**Разорванный флаг**

Повышает удачу и боевой дух перед грядущим сражением и увеличивает дальность передвижения героя.

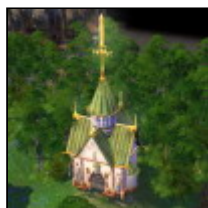


**Русалочья скала**

Повышает удачу героя в грядущем сражении.

**Сад славного народца**

Раз в неделю снабжает небольшим количеством золота или самоцветов.

**Святилище**

Это святое место предоставляет герою убежище.

**Сирены**

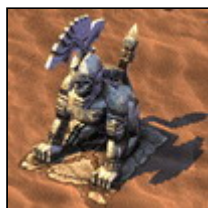
Сирены убивают 30% армии героя, но он получает опыт за каждое убитое существо.

**Скелет**

Может содержать какой-либо артефакт.

**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.

**Таверна**

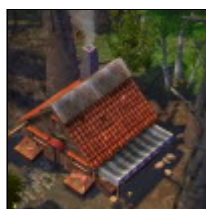
Позволяет нанять нового героя.

**Тюрьма**

В тюрьме заточен герой, который готов служить любому, кто освободит его.

**Указатель**

Указатель, предупреждающий и информирующий путешественников.

**Фактория**

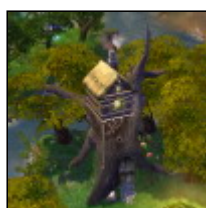
Позволяет герою покупать или продавать ресурсы.

**Фонтан удачи**

Меняет удачу перед грядущим сражением.

**Форт на холме**

Позволяет улучшать существ в армии героя.

**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 магических чар**

Обучает одному посредственному заклинанию первого круга.





#### Храм магического касания

Обучает одному мощному заклинанию третьего круга.



#### Храм магического пасса

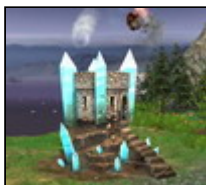
Обучает одному хорошему заклинанию второго круга.



#### Часовня

Поднимает боевой дух героя перед грядущим сражением.

### Охраняемые сокровища (на суше)



#### Башня элементарей

Элементали хранят кое-какие запасы в этой башне.

» **Охрана:** Средние или сильные войска элементарей: 5, 10, 15 или 20 элементарей 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.



#### 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 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.

### 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



### 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. Остров галеона

### Остров 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.

### Остров 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. Остров 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 элементами за 3000 золота и 1 великий артефакт. Сражение с 35-40 воздушными элементами 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.

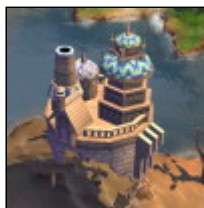
### Старые обломки



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



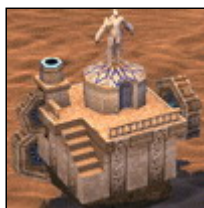
### Мастерская гремлинов

Это строение увеличивает в империи прирост гремлинов. Здесь их можно нанять.



### Каменный парящий

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.



### Крестьянская хижина

Это строение увеличивает в империи прирост крестьян. Здесь их можно нанять.



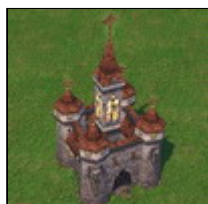
### Башня лучников

Это строение увеличивает в империи прирост лучников. Здесь их можно нанять.



### Казармы

Это строение увеличивает в империи прирост мечников. Здесь их можно нанять.



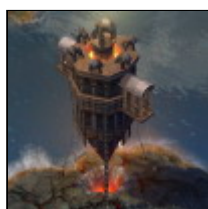
### Застава Ордена Порядка

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.



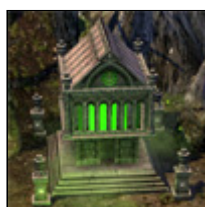
### Застава Инферно

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.



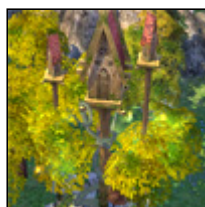
### Разрушенная башня

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.



### Деревья фей

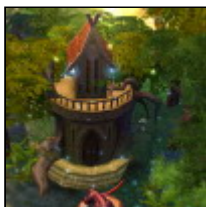
Это строение увеличивает в империи прирост фей. Здесь их можно нанять.



### Площадка боевого танца

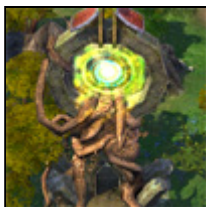
Это строение увеличивает в империи прирост танцующих с клинками. Здесь их можно нанять.





### 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

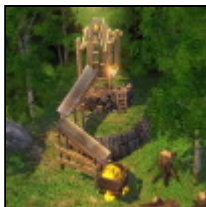
Ежедневно приносит 1 норму ртути.



### Заброшенная шахта

Эта шахта давно заброшена. Чтобы восстановить производство на шахте, уничтожьте нежить, которая ее захватила.

» **Охрана:** 40 костяных воинов, 30 чумных зомби, 20 привидений и 5 умертвий (30%) • 34 зомби, 26 призраков и 9 личей (25%) • 75 ассасинов (30%) • 26 земных элементарей (15%).



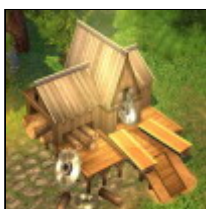
### Залежи серы

Ежедневно приносит 1 норму серы.



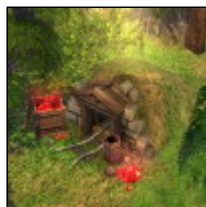
### Золотая шахта

Ежедневно приносит 1000 золотых.



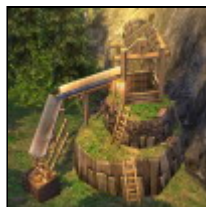
### Лесопилка

Ежедневно приносит 2 нормы древесины.



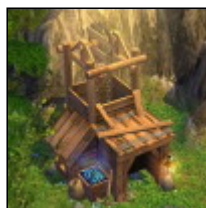
### Пещера с кристаллами

Ежедневно приносит 1 норму кристаллов.



### Рудник

Ежедневно приносит 2 нормы руды.



### Самоцветная шахта

Ежедневно приносит 1 норму самоцветов.

## Кучки ресурсов на суше



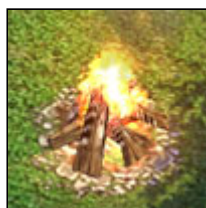
### Древесина

Штабель древесины



### Золото

Куча золота.



### Костер

Лагерь местных разбойников.



### Кристаллы

Куча кристаллов.



### Ртуть

Колба с ртутью.



**Руда**

Куча руды.

**Самоцветы**

Куча самоцветов.

**Сера**

Кучка серы.

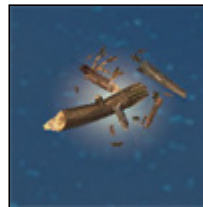
**Сундук с сокровищами**

Старый сундук, хранящий золото или ценные артефакты.

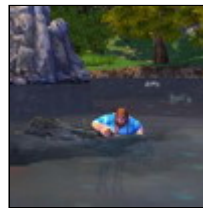
## Разовые морские ресурсы

**Морской сундук**

Потрепанный сундук, лежащий в пучине вод.

**Обломки**

Плавающие обломки кораблей.

**Тонущий крестьянин**

Тонущий крестьянин, который, возможно, наградит своего спасителя.

**Тонущий латник**

Тонущий солдат, который, возможно, наградит своего спасителя.



### 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 светлячка**

На этой неделе самые прекрасные ночи.

#### **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 крысы**

Любимая неделя котов.

#### **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**

Не наблюдается никаких особых эффектов.

#### **Неделя бабочки**

На этой неделе часто случаются бури.

#### **Неделя антилопы**

Любимая неделя львов.

#### **Неделя попрошаек**

На этой неделе каждый должен подавать милостыню.

#### **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 ласточки**

Неделя, когда возвращаются ласточки, иногда даже с кокосами.

#### **Неделя льва**

Не слишком хорошая неделя, если ты — антилопа.

#### **Неделя петуха**

Неделя, когда все встают очень рано.

#### **Неделя гадюки**

На этой неделе самое лучшее — смотреть куда наступаешь.

#### **Неделя овцы**

Производство шерсти удваивается.

#### **Неделя лани**

На этой неделе проводится самое большое состязание среди охотников Асхана.

#### **Неделя совы**

Отличная неделя для полетов в ночи.

#### **Неделя козла**

Производство козьего сыра утраивается.

#### **Неделя аиста**

На этой неделе у трубочистов больше всего работы.

#### **Неделя медведя**

Слоны уходят на юг, а медведи — на север.

#### **Неделя кукушки**

На этой неделе кукушки кукуют не переставая.

**Неделя кита**

На этой неделе киты танцуют - выпрыгивают из воды и пускают фонтаны. Попробуйте их найти.

**Неделя саламандры**

Неделя, когда дети играют в героев и сражаются с миниатюрными дракончиками.

**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**

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 и Академии Волшебства снижается на 20%.

**Неделя упокоения**

Во время сражений инициатива всех существ из фракций Некрополиса, Инферно и Лиги Теней снижается на 20%.

**Неделя немощи**

Во время сражения защита всех существ из фракций Ордена Порядка, Лесного Союза и Академии Волшебства снижается на 20%.

**Неделя пассивности**

Во время сражения защита всех существ из фракций Некрополиса, Инферно и Лиги Теней снижается на 20%.

**Неделя скорби**

В сражениях боевой дух и удача всех существ из фракций Ордена Порядка, Лесного Союза и Академии Волшебства уменьшается на 2.

**Неделя Света**

Во время сражений для всех существ из фракций Некрополиса, Инферно и Лиги Теней удача и боевой дух снижаются 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 стихии Воды**

Урон от заклинаний стихии Воды во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых водных элементарей увеличивается на 50%.

**Неделя стихии Огня**

Урон от заклинаний стихии Огня во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых огненных элементарей увеличивается на 50%.

**Неделя стихии Земли**

Урон от заклинаний стихии Земли во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых земных элементарей увеличивается на 50%.

**Неделя стихии Воздуха**

Урон от заклинаний стихии Воздуха во время сражений увеличивается на 50%. Количество призываемых воздушных элементарей 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 болезней**

Две трети существ во всех сооружениях умрут (как минимум останется одно). Вырастет только треть всех существ.

**Неделя лихорадки**

Половина существ во всех сооружениях умрут (как минимум останется одно). Вырастет только половина всех существ.

**Неделя жизни**

Прирост всех существ удваивается.

**Недели существ****Неделя крестьянина**

Прирост крестьян и ополченцев удваивается.

**Неделя лучника**

Прирост лучников и арбалетчиков удваивается.

**Неделя мечника**

Прирост мечников и латников удваивается.

**Неделя грифона**

Прирост грифонов и королевских грифонов удваивается.

**Неделя монаха**

Прирост монахов и инквизиторов удваивается.

**Неделя рыцаря**

Прирост рыцарей и паладинов удваивается.

**Неделя ангела**

Прирост ангелов и архангелов удваивается.

**Неделя гремлины**

Прирост гремлинов и гремлинов-мастеров удваивается.

**Неделя горгульи**

Прирост каменных и обсидиановых горгулий удваивается.

**Неделя голема**

Прирост железных и стальных големов удваивается.

**Неделя мага**

Прирост магов и архимагов удваивается.

**Неделя джинна**

Прирост джиннов и султанов джиннов удваивается.

**Неделя ракшаса**

Прирост раджей ракшасов и принцесс ракшасов удваивается.

**Неделя колоссов**

Прирост колоссов и титанов удваивается.

**Неделя феи**

Прирост фей и дриад удваивается.

**Неделя танцующего с клинками**

Прирост танцующих с клинками и танцующих со смертью удваивается.

**Неделя лесных эльфов**

Прирост эльфийских лучников и мастеров лука удваивается.

**Неделя друида**

Прирост друидов и верховных друидов удваивается.

**Неделя единорога**

Прирост единорогов и боевых единорогов удваивается.

**Неделя энтов**

Прирост энтов и древних энтов удваивается.

**Неделя беса**

Прирост бесов и чертей удваивается.

**Неделя демона**

Прирост демонов и огненных демонов удваивается.

**Неделя адской гончей**

Прирост адских гончих и церберов удваивается.

**Неделя суккуба**

Прирост суккубов и демонесс удваивается.

**Неделя кошмара**

Прирост кошмаров и адских жеребцов удваивается.

**Неделя пещерного владыки**

Прирост пещерных демонов и пещерных владык удваивается.

**Неделя дьявола**

Прирост дьяволов и архидьяволов удваивается.

**Неделя ассасина**

Прирост лазутчиков и ассасинов удваивается.

**Неделя бестии**

Прирост бестий и фурий удваивается.

**Неделя минотавра**

Прирост минотавров и минотавров-стражей удваивается.

**Неделя наездника**

Прирост наездников на ящерах и темных всадников удваивается.

**Неделя гидры**

Прирост гидр и пещерных гидр удваивается.

**Неделя сумеречной ведьмы**

Прирост сумеречных ведьм и владычиц тени удваивается.

**Неделя дракона**

Прирост сумеречных и черных драконов удваивается.

**Неделя скелета**

Прирост костяных воинов и лучников удваивается.



**Неделя живых мертвецов**

Прирост зомби и чумных зомби удваивается.

**Неделя посмертия**

Прирост призраков и привидений удваивается.

**Неделя вампира**

Прирост вампиров и высших вампиров удваивается.

**Неделя лича**

Прирост личей и архиличей удваивается.

**Неделя костяного дракона**

Прирост костяных и сумеречных драконов удваивается.



# УНИКАЛЬНЫЕ РАСОВЫЕ НАВЫКИ

## Академия Волшебства: Мастер артефактов

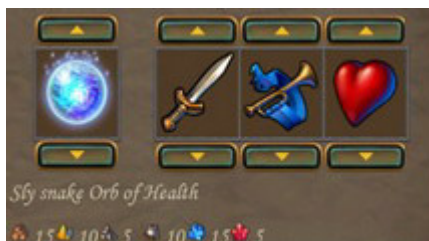


«Мастер артефактов» позволяет Магам создавать мини-артефакты и снаряжать ими существ Академии Волшебства. Для создания таких артефактов нужно строение «Кузница артефактов» (стоит 3000 золота и по единице каждого из ресурсов). Только Маги с навыком «Мастер артефактов» могут использовать это строение.



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:**  $N = 1 + \text{Знание}/10$
- » **Цена:** Руда, Сера



### Волшебная защита

- » **Эффект:** Снижает урон от заклинаний.
- » **Формула:** См. таблицу. Значение ограничено 85%.
- » **Цена:** Древесина, Самоцветы



### Защита

- » **Эффект:** Усиливает защиту.
- » **Формула:**  $N = 1 + \text{Знание}/4$
- » **Цена:** Древесина, Кристаллы



### Здоровье

- » **Эффект:** Усиливает здоровье.
- » **Формула:**  $N = 1 + \text{Знание}/5$
- » **Цена:** Древесина, Самоцветы



### Пробивание

- » **Эффект:** Усиливает нападение.
- » **Формула:**  $N = 1 + \text{Знание}/4$
- » **Цена:** Руда, Кристаллы



















### Скорость

- » **Эффект:** Увеличивает дальность передвижения.
- » **Формула:**  $N = 1 + \text{Знание}/15$
- » **Цена:** Руда, Ртуть



### Сокрушение доспеха

- » **Эффект:** Снижает защиту противника.
- » **Формула:**  $N = 1 + \text{Знание}/15$
- » **Цена:** Руда, Сера

<div> <div>  <b>Удача</b>            » <b>Эффект:</b> Усиливает удачу.            » <b>Формула:</b> <math>N = 1 + \text{Знание}/10</math>            » <b>Цена:</b>  Дровесина,   Кристаллы         </div> <div>  <b>Ускорение</b>            » <b>Эффект:</b> Увеличивает инициативу.            » <b>Формула:</b> <math>N = \min(\text{Знание}, 50)</math>            » <b>Цена:</b>  Ртуть,  Сера         </div> </div>									
									
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:

$$\text{Общая защита} = N + (100\% - N) * P$$



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%.

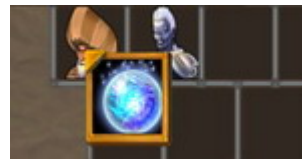
### Уровни мини-артефактов

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.

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.



## Стратегия

### Колдовское всеведение





"Колдовское всеведение" - это действительно суперумение. Его не очень сложно получить (разве что приходится жертвовать магией Света), попутно выучивая навыки вроде Образования, к тому же оно дает, по сути, двойное преимущество. 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: 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» присписывается **одна** из четырех стихий:  **Воздух**,  **Земля**,  **Огонь** или  **Вода**.

10 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 присписывается своя стихия, меняющаяся еженедельно случайным образом.

### Требования

Для задействования элементальных цепей необходимо следующее:





1. *Умение «Чувство стихий».* Это умение позволяет игроку видеть стихии, присписанные 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 могут 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, присписанные заклинаниям, не изменяются никогда.

### Часто задаваемые вопросы по элементальным цепям

**Где отображаются стихии, и где я могу их увидеть?**

Стихии, присписанные 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» удаче 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:** 5% бонус к элементальному урону.

**Сильная неодолимая магия**

» **Эффект:** 10% бонус к элементальному урону.

» **Требуется:** Основы неодолимой магии.

**Искусная неодолимая магия**

» **Эффект:** 15% бонус к элементальному урону.

» **Требуется:** Развитая неодолимая магия.

**Абсолютная неодолимая магия**

» **Эффект:** 20% 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 «Чумная палатка», умение «Покровительство Асхи», умение «Колдовская награда».

## 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	-
Ледяная глыба	2	Вода
Молния	2	Воздух
Кольцо холода	3	Вода
Огненный шар	3	Огонь
Метеоритный дождь	4	Земля
Цепь молний	4	Воздух
Армагеддон	5	Огонь
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. И, конечно, в каждом городе Лиги Тиней можно возводить «Алтарь первородных элементов», дающий 10% кумулятивный бонус к элементальному урону.

### Суперумение «Ярость стихий»

Эффект суперумения «Ярость стихий» зависит от изначального бонуса к урону от элементальных цепей. От этого умения можно получить многое при наличии большого числа строений «Алтарь первородных элементов». Несомненно, как только Чернокнижник достигает высоких уровней, «Ярость стихий» может сделать его неустойчивым, особенно если у него есть навыки «Удача» и «Нападение». Умение «Ярость стихий» весьма эффективно, т.к. действует каждый раз при нанесении элементального урона. Чтобы оценить доступность его получения, см. [раздел «Развитие героя» на странице 188](#).





## 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.




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.

## Цены

## Одноуровневая тренировка

Базовый воин	Подг. воин	Стандартная цена	Цена + опыт. воен.	Цена + зал	Цена + опыт. воен. + зал
	 	 150	 135	 90	 81
	 	 270	 243	 162	 145,8
	 	 1950	 1755	 1170	 1053
	 	 4200	 3780	 2520	 2268

## Многоуровневая тренировка

Базовый воин	Подг. воин	Стандартная цена	Цена + опыт. воен.	Цена + зал	Цена + опыт. воен. + зал
	 	 420	 378	 252	 226,8
	 	 2370	 2133	 1422	 1279,8
	 	 6570	 5913	 3942	 3547,8
	 	 2220	 1998	 1332	 1198,8
	 	 6420	 5778	 3852	 3466,8
	 	 6150	 5535	 3690	 3321
<b>Обозначения:</b> <i>опыт. воен.</i> = умение «Опытный военачальник»   <i>зал</i> = строение «Зал героев» <i>Подг. воин</i> = Подготавливаемый воин					

Без учета модификаторов цена «Подготовки» воина равна тройной цене воина, в которого осуществляется переподготовка. «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»

Для того, чтобы была возможность «Подготовки» войск, необходимо построить здание «Тренировочные залы». Затем можно построить «Зал героев», который уменьшает цену «Подготовки» на 40%, делая её более-менее приемлемой для карт, бедных на золото. Хоть постройка «Зала героев» и стоит достаточно дорого, но всё же окупает себя, если вы собираетесь тренировать множество воинов. «Подготовка» может проводиться только Рыцарями, т.е. героями Ордена Порядка.

Заметьте, что все бонусы куммулятивны и в итоге дают 46% снижения стоимости тренируемого воина.



#### Строение «Тренировочные залы»

- » **Эффект:** необходимо для проведения «Подготовки» в этом городе.
- » **Требуется:** Уровень города = 6.
- » **Цена:** 🏠 3500 золота, 🌳 10 дерева, 🪨 5 руды, 🏔️ 5 серы



#### Строение «Зал героев»

- » **Эффект:** цена «Подготовки» войск в этом городе уменьшается на 40%.
- » **Требуется:** уровень города = 9, строение «Тренировочные залы».
- » **Цена:** 🏠 5000 золота, 🌳 10 руды, 🪨 5 руды, 🏔️ 5 серы



#### Умение «Опытный военачальник»

- » **Эффект:** Цена «Подготовки» войск для героя уменьшается на 10%.

### 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 бесполезный 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».

#### 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. Помимо этого, необходимые для "Неумолимой Силы" навыки (за исключением, пожалуй, магии Света) находятся вне сферы интересов Рыцаря, что делает данное суперумение недоступным и бесполезным.



## 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 архидьяволы).
- » **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 «Внезапная атака», умение «Смертельная неудача», умение «Волшебство скорости».



#### Умение «Хозяин врат»

- » **Влияние на численность:** на 20% больше подкреплений.
- » **Требуется:** умение «Сбор войск».



#### Умение «Быстрое открытие врат»

- » **Влияние на скорость:** на 75% быстрее (отряд, вызывающий подкрепление, тратит на это только 0,25 хода).
- » **Требуется:** умение «Нахождение пути».



#### Умение «Широкие врата ада»

- » **Влияние на численность:** 10 - 35% вероятность призвать в 2 раза больше существ (точное значение вероятности зависит от параметра «Удача»:  $10\% + \text{Удача} * 5\%$ , 10% если Удача отрицательна).
- » **Требуется:** умение «Солдатская 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. ртуты, 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.

### Зов Урага

Моментальный приход подкреплений - это очень завлекательное умение, но по пути к нему придется столкнуться с кое-какими трудностями. Хотя сами по себе требуемые способности очень неплохи («Внезапная Атака», «Широкие Врата», «Боевое Безумие»), придется брать магию Тьмы вместо более привлекательных Защиты и Лидерства (которое ведет к «Хозяину Врат»). 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.





## Некрополис: Некромантия

Некромантия – это навык, дающий возможность поднимать существ из мертвых. В отличие от Heroes IV, навык «Некромантия» в Heroes V позволяет поднимать герою только костяных воинов. С ростом уровня этого навыка увеличивается процент существ, которые будут подняты и превратятся в костяных воинов. А при наличии у героя соответствующего умения он поднимает костяных лучников вместо костяных воинов.

Костяные воины поднимаются после сражения в случае, если:

- » Бой был выигран (и существа противника были убиты, а не убежали);
- » Были убиты существа противника (причем не механические и не элементарные).

Очевидно, что чем больше уничтожено существ в армии противника, тем больше костяных воинов будет поднято. Точное количество зависит от суммарного количества единиц жизни существ противника (не механических и не элементарных), убитых в сражении:

$$\text{Ед. жизни поднятых} = \text{Ед. жизни убитых} * \text{Некромантия}$$

где «Некромантия» зависит от навыков и умений героя и числа строений «Костяной столп» в городах. (см. ниже). Обратите внимание, что у костяных воинов 4 ед. жизни, а у костяных лучников – 5. **Количество поднятых костяных воинов/лучников не может превышать количество убитых существ.**

Например, если убито существ с общей суммой 470 ед. жизни, и общий процент поднимаемых с помощью «Некромантии» существ равен 35%, то будет поднято 164 ед. жизни, что даст 41 костяного воина или 32 костяных лучников (конечно, при условии, что было убито не меньшее количество существ).

В отличие от остальных расовых навыков, для работы навыка «Некромантии» не требуется построить какое-либо здание — он является неотъемлемой частью любого героя Некрополиса. И, разумеется, для навыка «Некромантия» есть большое количество катализаторов – навыки и умения героя, а также городские строения.

### Уровни навыка «Некромантия»



#### Основы некромантии

- » **Эффект:** 5% павших вражеских существ из плоти и крови поднимаются в костяных воинов.



#### Развитая некромантия

- » **Эффект:** 10% павших вражеских существ из плоти и крови поднимаются в костяных воинов.
- » **Требуется:** «Основы некромантии».



#### Искусная некромантия

- » **Эффект:** 15% павших вражеских существ из плоти и крови поднимаются в костяных воинов.
- » **Требуется:** «Развитая некромантия».



#### Совершенная некромантия

- » **Эффект:** 20% павших вражеских существ из плоти и крови поднимаются в костяных воинов.
- » **Требуется:** «Искусная некромантия».

### Усиление навыка «Некромантия»



#### Умение «Вечное рабство»

- » **Эффект:** некромант получает способность поднимать после боя один из своих отрядов нежити.



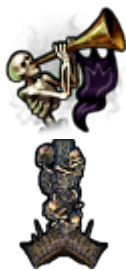
#### Умение «Подъем лучников»

- » **Эффект:** позволяет некроманту поднимать костяных лучников вместо костяных воинов.



#### Умение «Повелитель мертвых»

- » **Эффект:** +5% поднятых костяных воинов.
- » **Требуется:** умение «Ученый».

**Умение «Вестник Смерти»**

- » **Эффект:** все нейтральные существа, которые присоединяются к армии Некроманта, будут преобразованы в нежить соответствующего уровня.
- » **Требуется:** умение «Сбор войск».

**Строение «Костяной столп»**

- » **Эффект:** : +10% поднятых костяных воинов (кумулятивно).
- » **Требуется:** уровень города = 6, строение «Гильдия магов 1-го уровня».
- » **Цена:** 🏠 1000 золота, 🧡 10 серы.

**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 качестве костных воинов/лучников при наличии достаточного количества строений «Костяной столп». Однако более реалистичное достижение - 50% поднимаемых убитых существ. Для дополнительного усиления «Некромантии» стоит развивать линейки «Лидерства» и «Обучения», имеющие по одному «вкусному» для Некроманта умению.

**Вопль Ужаса**

Расширенная и улучшенная версия "Крика Баньши" - "Вопль Ужаса" - моментально снижает вражескую мораль до отрицательных значений, и даже благороднейшие из рыцарей съезжаются от страха. Как и в случае "Истинной Удачи", о "Стрельбе" придется забыть, что очень неприятно, учитывая простоту её получения и гигантские отряды костяных лучников, составляющие костяк армии некроманта. Тот факт, что Некромантия в общем-то не нуждается в каких-либо еще усилениях, делает слабо связанный с ней "Вопль Ужаса" умением, полезным для всех, а не только для Некромантов - ведь кто откажется от пенальти -6 к боевому духу врага? Ну а в бою ход, потраченный героем на активацию этого умения, впоследствии окупится - ведь чем ниже мораль врага, тем меньше он сможет совершить до того, как герой произнесет какое-нибудь ужасающее по силе заклинание.



## 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.

Загвоздка в том, что игрок должен сначала уничтожить 2 базовых недельных прироста существа, чтобы затем выбрать его заклятым врагом. (Например, нужно убить 2 черных драконов – это и есть 2 их базовых прироста.) При этом не важно, каких существ вы уничтожаете – улучшенных или не улучшенных, а для занесения в список «заклятых врагов» будут доступны и те, и другие. (Например, если уничтожить 4-х пещерных владык, то и пещерные владыки, и пещерные демоны становятся кандидатами для занесения их в список.)

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 высокоуровневого 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.

## Истинная Удача

"Истинная Удача" - логичное развитие концентрации Рейнджера на увеличении своего урона за счет удачи и навыка "Мститель". Несмотря на то, что на первый взгляд получить это суперумение довольно просто, у него есть один крупный минус - герой остается без умения "Стрельба". Кроме того, 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.





## 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. 81). Однако, то, какой именно параметр увеличится, зависит от класса героя (расы, к которой принадлежит герой). 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

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

## 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, приведенной ниже, приведены вероятности получения только «нового» навыка. Для всего остального таблица не используется - навык «на улучшение» и оба умения выбираются равновероятно среди доступных для



получения в данный момент. (Интересная особенность – «специальное» умение выбирается из группы доступных «специальных» умений, что делает проще его получение.)

Если у героя уже получено несколько навыков, то вероятности получения «нового» навыка «масштабируются» среди группы еще не полученных.

Типы «новых» навыков, предлагаемых герою, зависят от его класса. Например, шанс Повелителя Демонов получить навык «Логистика» больше, чем у Мага. Это позволяет определить наиболее вероятный путь развития героя.

Навык	Рыцарь	Рейнджер	Маг	Чернокнижник	Некромант	Повелитель демонов
Уникальные расовые навыки	10%	10%	10%	10%	15%	10%
Нападение	10%	2%	2%	15%	8%	15%
Защита	15%	10%	2%	2%	10%	8%
Лидерство	15%	8%	2%	2%	2%	2%
Логистика	8%	15%	2%	8%	8%	15%
Удача	8%	15%	8%	8%	2%	8%
Управление Машинами	10%	2%	8%	8%	2%	10%
Образование	2%	10%	15%	8%	8%	2%
Чародейство	2%	8%	10%	10%	10%	8%
Магия Тьмы	8%	2%	8%	2%	15%	8%
Магия Хаоса	2%	8%	8%	15%	8%	10%
Магия Света	8%	8%	10%	2%	2%	2%
Магия Призыва	2%	2%	15%	10%	10%	2%

## Орден Порядка – Рыцарь

Рыцарям как нельзя кстати придется 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 прокачки 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.

Получение «Неумолимой Силы» – суперумения героев Ордена Порядка – осложнено достаточно серьёзными препятствиями. Во-первых, «Неумолимая Сила» требует обучения героя «Магии Света» (вероятность 8%), «Логистике» (8%), «Удаче» (8%) и «Образованию» (2%). К сожалению, ни один из этих навыков, кроме «Удачи», не усиливает боевые способности Рыцарей, а «Образование», помимо прочего, ещё и сложно получить, причем оно не открывает никаких полезных для Рыцаря умений. «Магия Света» может оказаться эффективной, но только при высоких уровнях навыков «Нападения» и «Защиты».

## 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 Рейнджеры имеют больше всего умений (больше, чем любой другой герой), связанных с боевыми машинами, 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.

В отличие от других героев, Рейнджерам повезло не только в том, что их суперумение («Истинную Удачу») относительно легко получить, но и в том, что навыки, необходимые для неё, как нельзя лучше подходят герою. «Нападение» (2%), «Защита» (10%), «Логистика» (15%) и «Удача» (15%) составляют список необходимых

навыков. Единственная сложность заключается в получении навыка «Нападение» (который сам по себе крайне ценен для Рейнджера), поэтому если вам предлагают этот навык – берите его, не задумываясь!

## Академия Волшебства - Маг

Маги – полная противоположность Рыцарям. Эти мастера 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»).

Что касается суперумения Магов, то тут ситуация сходна с Рейнджерами. Обоим нужно в числе прочих «Нападение» (2%), и все прочие необходимые навыки для них очень полезны: «Образование» (15%), «Чародейство» (10%) и «Магия Вызова» (15%). В отличие от Рейнджеров, Маги не очень сильно нуждаются в «Нападении», им бы скорее пошёл на пользу какой-нибудь другой немагический навык – например, «Логистика» или «Защита». Тем не менее, если вашей целью является «Тайное Всеведение», то «Основы Нападения» стоит брать при первой же возможности.

## 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 «Изменяемая Мана». Все три умения помогают Чернокнижнику справляться с постоянным дефицитом маны. Навык «Нападение» служит для усиления урона, наносимого армией с помощью элементарных 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 элементарного 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%.

Суперумение Чернокнижников – «Ярость Элементов» – явно нацелено на ориентированного на грубую силу героя-Чернокнижника, поскольку не оставляет возможности получить навык «Магия Хаоса». Достаточно легко получить требуемые для суперумения навыки: «Образование», «Логистика», «Удача» и «Боевые Машины» – шанс выпадения каждого из них составляет 8%. При этом Чернокнижник получается достаточно беззубый, поскольку вынужден остаться либо без «Нападения», либо без «Защиты», либо без «Магии Хаоса»; и тогда вся надежда на элементарный урон и низкоуровневые заклинания.

## Некрополис – Некромант

Некромант – уникальный персонаж с точки зрения развития: 15% вероятности выпадения приходится на уникальное расовое умение, так что ему проще других героев «сесть на своего коня». 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» и «Духовная Связь». Ещё один крайне полезный для Некроманта навык – «Защита», в особенности благодаря умениям из этой линейки – «Стойкость», «Уклонение» и «Могильный Холод». «Стойкость» особенно кстати скелетам-лучникам – их обычно накапливается огромное количество. По аналогичным причинам полезно «Нападение» – «Стрельба» и «Боевое Безумие» – два главных умения в этой линейке. «Логистика» и «Образование» – тоже неплохой выбор для Некроманта.

Получить «Вопль Ужаса» Некроманту намного легче, чем другим героям свои суперумения. И не только потому, что для него необходимы навыки, которые достаточно часто выпадают при повышении уровня, но и потому, что они крайне полезны. «Нападение» (8%), «Магия Тьмы» (8%), «Образование» (8%) и «Логистика» (8%) уже сами по себе являются отличным выбором.

## 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 позволяют 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» – суперумение Инферно – хорош и сам по себе; при этом, к счастью, для его получения требуются навыки и умения, подходящие Повелителю Демонов: «Нападение» (15%), «Удача» (8%) и «Логистика» (15%). «Магия Тьмы» (8%) – не самый бесполезный навык, но этот выбор не оставляет места для «Защиты» или «Боевых Машин»; однако, ради «Зова Ургаша» можно пойти на такую жертву.

## Получение опыта

Ваши герои должны набирать опыт для того, чтобы продвигаться на новые уровни и получать возможность выбора новых навыков и умений. 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.

## 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 опыта дается за него. Точные значения получаемого опыта можно найти, например, в [разделе «Существа» «Геройского Уголка»](#). 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.

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%.



## 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.

<b>Уровень 1</b>	0	<b>Уровень 11</b>	17 500	<b>Уровень 21</b>	97 949	<b>Уровень 31</b>	1 228 915
<b>Уровень 2</b>	1 000	<b>Уровень 12</b>	20 600	<b>Уровень 22</b>	117 134	<b>Уровень 32</b>	2 070 784
<b>Уровень 3</b>	2 000	<b>Уровень 13</b>	24 320	<b>Уровень 23</b>	140 156	<b>Уровень 33</b>	3 754 522
<b>Уровень 4</b>	3 200	<b>Уровень 14</b>	28 784	<b>Уровень 24</b>	167 782	<b>Уровень 34</b>	7 290 371
<b>Уровень 5</b>	4 600	<b>Уровень 15</b>	34 140	<b>Уровень 25</b>	200 933	<b>Уровень 35</b>	15 069 240
<b>Уровень 6</b>	6 200	<b>Уровень 16</b>	40 567	<b>Уровень 26</b>	244 029	<b>Уровень 36</b>	32 960 630
<b>Уровень 7</b>	8 000	<b>Уровень 17</b>	48 279	<b>Уровень 27</b>	304 363	<b>Уровень 37</b>	75 899 970
<b>Уровень 8</b>	10 000	<b>Уровень 18</b>	57 533	<b>Уровень 28</b>	394 864	<b>Уровень 38</b>	183 248 314
<b>Уровень 9</b>	12 200	<b>Уровень 19</b>	68 637	<b>Уровень 29</b>	539 665	<b>Уровень 39</b>	462 353 978
<b>Уровень 10</b>	14 700	<b>Уровень 20</b>	81 961	<b>Уровень 30</b>	785 826	<b>Уровень 40</b>	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).





# ИГРОВАЯ МЕХАНИКА (ОСНОВЫ)

## 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» (навык «Логистика»), то всегда показывается точная численность отрядов (при условии, что армия находится в радиусе видимости героя).



Диапазон	
<b>Мало</b>	1-4
<b>Группа</b>	5-9
<b>Отряд</b>	10-19
<b>Много</b>	20-49
<b>Орда</b>	50-99
<b>Сотни</b>	100-249
<b>Туча</b>	250-499
<b>Тьма</b>	500-999
<b>Легион</b>	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. 161). 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
<b>Равнина</b>	Базовая стоимость шага	100	141	Рыцарь, Рейнджер
<b>Грунт</b>	штраф 25%	125	176	Некромант
<b>Лава</b>	штраф 25%	125	176	Повелитель демонов
<b>Песок</b>	штраф 50%	150	211	Маг
<b>Подземелье</b>	штраф 25%	125	176	Чернокнижник
<b>Дорога</b>	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» (навык «Логистика»), которое дает +1 к параметру «Скорость» отрядам их армий при битве на Равнине.



Штрафы от «плохих» местностей уменьшаются на 50%, если у героя есть умение «Нахождение пути» (навык «Логистика»). Например, штраф при передвижении по Грунту уменьшится до 12,5%, так что стоимость шага будет = 112 МР по вертикали/горизонтали и 158 МР по диагонали. А если у героя есть артефакт «Сапоги открытого пути», то штраф от «плохих» местностей исчезает полностью.



## Очки движения героя



Количество очков движения (МР) героя определяется в начале его хода и зависит от его навыков, артефактов и т.д. Базовое стартовое значение = 2500 МР. 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 МР героя.



### Примечание

Параметры Скорость/Инициатива существ в армии героя **не** оказывают влияния на МР 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 МР 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
<b>нет «Сапог путешественника»</b>	2500	2749	2999	3249
<b>есть «Сапоги путешественника»</b>	3125	3436	3748	4061

На карте миссий есть объекты, восстанавливающие «очки движения» героя. При их посещении добавляется определенное количество МР даже в том случае, если итоговое значение МР получится больше стартового значения МР:

- » **«Источник вечной молодости»:** +400 МР (и +1 к Боевому духу)
- » **«Разорванный флаг»:** +400 МР (и +1 к Боевому духу)
- » **«Конюшни»:** +600 на текущий день и на все следующие дни до конца недели
- » **«Оазис»:** +800 МР (и +1 к Боевому духу)

Посещение «Конюшен» дает увеличение МР 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 МР отображается в виде небольшой зеленой полоски под портретом героя. Полоска заполнена, когда текущее значение МР героя не меньше его стартового значения (к сожалению, на полоске не появляется знаков «+++» при превышении стартового значения МР, как это было в прошлых частях «Героев»). Если герой отказывается двигаться, хотя, судя по полоске, осталось еще чуть-чуть МР, то это просто означает, что оставшегося значения МР не хватает, чтобы выполнить любой шаг.

## Плавание

Передвижение по морю рассчитывается по таким же принципам, как и по суше. Герой начинает день с 2500 МР, и базовая стоимость шага = 100 МР (141 МР – 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 МР. Значит, стоит с пользой израсходовать как можно больше МР 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.

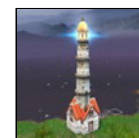


Дальность хода по морю увеличивается за счет умения «Навигация» (из линейки навыка «Логистика»), дающего 50% бонус к МР, а также за счет артефакта «Секстант морских эльфов», добавляющего 25% к МР. Если у героя есть и то, и другое, то он получает бонус = 87,5%, благодаря чему его запас хода становится равным 4687 МР, 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 МР герою, но зато их дает строение «Маяк», находящееся на суше. Пока игрок владеет «Маяком», все его герои получают бонус в 500 МР при передвижении по морю. Если игрок владеет несколькими «Маяками», то их бонусы складываются.



## Специализации героев: «Скороход» и «Землепроходец»

Эти две специализации героев увеличивают их МР. «Землепроходец» - специализация Рыцаря Рутгера, «Скороход» - Повелителя Демонов Грока. Бонус от этих специализаций распространяется на передвижение и по суше, и по морю.



Специализация «Землепроходец» дает бонус к МР 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:  $\text{бонус} = (\text{Уровень} + 1) / 2$  с округлением вниз. К тому же у Рутгера изначально есть навык «Логистика», так что на 1-м уровне у него уже 2776 МР ( $=2500 \cdot 1,1 \cdot 1,01$ ). 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 МР 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 МР ( $=2500 \cdot 1,1 \cdot 1,06$ ). 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:  $\text{бонус} = 5 + (\text{Уровень} + 3) / 4$ . 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).

### Примечание

При расчете МР используются модификаторы (модификатор =  $1 + \text{бонус}/100\%$ ), и эти модификаторы к МР 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 МР герою на начало дня, что почти на 43% больше стандартных 2500 МР. 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 МР составит 78,5% (по сравнению с бонусом 62,5% без специализации героя).

Если сравнивать этих двух 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 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.

## 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 ( $A \geq D$ ):

$$\text{Урон} = \text{Размер\_отряда} * \text{random}(\text{мин\_урон}, \text{макс\_урон}) * [1 + 0,05*(A-D)]$$

» В противном случае, если «Нападение» (A) атакующего отряда меньше «Защиты» (D) обороняющегося отряда ( $A \leq D$ ):

$$\text{Урон} = \text{Размер\_отряда} * \text{random}(\text{мин\_урон}, \text{макс\_урон}) / [1 + 0,05*(D-A)]$$

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. 110) этот диапазон сужается и смещается в сторону максимального Урона, а при наложении заклинания «Ослабление» (см. стр. 111) – 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».

<b>Нападение - Защита</b>	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+20	+30
<b>модификатор урона</b>	1,05	1,10	1,15	1,20	1,25	1,30	1,35	1,40	1,45	1,50	2,00	2,50
<b>Нападение - Защита</b>	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-20	-30
<b>модификатор урона</b>	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:

$$\text{Урон} = 10 * \text{random}(5, 10) * [1 + 0,05*(7-3)] = 10 * \text{random}(5, 10) * 1,2$$



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:

$$\text{Урон} = 23 * \text{random}(1, 2) / [1 + 0,05*(5-1)] = 23 * \text{random}(1, 2) / 1,2$$



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» (навык «Нападение»):** урон, наносимый всеми стрелковыми отрядами героя, увеличивается на 20%. Иными словами, умение дает дополнительный множитель урона, равный 1,2.
- » **умение героя «Уклонение» (навык «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
Герой 1 уровня	2,000	1,000	0,800	0,500	0,300	0,200	0,100
Герой 2 уровня	2,333	1,267	0,990	0,633	0,390	0,260	0,147
Герой 3 уровня	2,667	1,533	1,180	0,767	0,480	0,320	0,193
Герой 4 уровня	3,000	1,800	1,370	0,900	0,570	0,380	0,240
Герой 5 уровня	3,333	2,067	1,560	1,033	0,660	0,440	0,287
Герой 6 уровня	3,667	2,333	1,750	1,167	0,750	0,500	0,333
Герой 7 уровня	4,000	2,600	1,940	1,300	0,840	0,560	0,380
Герой 8 уровня	4,333	2,867	2,130	1,433	0,930	0,620	0,427
Герой 9 уровня	4,667	3,133	2,320	1,567	1,020	0,680	0,473
Герой 10 уровня	5,000	3,400	2,510	1,700	1,110	0,740	0,520
Герой 11 уровня	5,333	3,667	2,700	1,833	1,200	0,800	0,567
Герой 12 уровня	5,667	3,933	2,890	1,967	1,290	0,860	0,613
Герой 13 уровня	6,000	4,200	3,080	2,100	1,380	0,920	0,660
Герой 14 уровня	6,333	4,467	3,270	2,233	1,470	0,980	0,707
Герой 15 уровня	6,667	4,733	3,460	2,367	1,560	1,040	0,753
Герой 16 уровня	7,000	5,000	3,650	2,500	1,650	1,100	0,800
Герой 17 уровня	7,333	5,267	3,840	2,633	1,740	1,160	0,847
Герой 18 уровня	7,667	5,533	4,030	2,767	1,830	1,220	0,893
Герой 19 уровня	8,000	5,800	4,220	2,900	1,920	1,280	0,940
Герой 20 уровня	8,333	6,067	4,410	3,033	2,010	1,340	0,987
Герой 21 уровня	8,667	6,333	4,600	3,167	2,100	1,400	1,033
Герой 22 уровня	9,000	6,600	4,790	3,300	2,190	1,460	1,080
Герой 23 уровня	9,333	6,867	4,980	3,433	2,280	1,520	1,127
Герой 24 уровня	9,667	7,133	5,170	3,567	2,370	1,580	1,173
Герой 25 уровня	10,000	7,400	5,360	3,700	2,460	1,640	1,220
Герой 26 уровня	10,333	7,667	5,550	3,833	2,550	1,700	1,267
Герой 27 уровня	10,667	7,933	5,740	3,967	2,640	1,760	1,313
Герой 28 уровня	11,000	8,200	5,930	4,100	2,730	1,820	1,360
Герой 29 уровня	11,333	8,467	6,120	4,233	2,820	1,880	1,407
Герой 30 уровня	11,667	8,733	6,310	4,367	2,910	1,940	1,453
Герой 31 уровня	12,000	9,000	6,500	4,500	3,000	2,000	1,500

## 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. 108) 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:

$$\text{Колдовство} = 21 * \text{LOG10}[10 + 10 * \text{Размер\_отряда} / \text{Недельный\_прирост}] - 22$$

где:

» Размер\_отряда – количество существ в отряде, применяющем заклинание.

- » Недельный\_прирост – базовый недельный прирост существ-колдунов (см. стр. 98).
- » 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:

$$\text{Колдовство} = 9,12018 * \ln[1 + \text{Размер\_отряда}/\text{Недельный\_прирост}] - 1$$

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.

- » **Орден Порядка: Инквизиторы** (12 Мана - Прирост: 3)

Ускорение 4, Божественная сила 4, Каменная кожа 6



- » **Инферно: Пещерные демоны** (18 Мана - Прирост: 2)

Огненный шар 10, Разрушающий луч 5



- » **Инферно: Пещерные владыки** (29 Мана - Прирост: 2)

Огненный шар 10, Метеоритный дождь 19, Разрушающий луч 5



- » **Некрополис: Архиличи** (16 Мана - Прирост: 3)

Чума 6, Немошность 5, Ослабление 4



- » **Лесной Союз: Дриады** (10 Мана - Прирост: 10)

Призыв осинового роя 5, Снятие чар 10



- » **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



- » **Академия Волшебства: Маги** (15 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



- » **Лига Теней: Сумеречные ведьмы** (11 Мана - Прирост: 2)

Замедление 4, Разрушающий луч 5, Карающий удар 6










- » **Лига Теней: Владычицы тени** (18 Мана - Прирост: 2)

Рассеянность 9, Замедл. 4, Разруш. луч 5, Карающ. удар 6



» **Нейтралы: Водные элементали** (18 Мана - Прирост: 4)
 Ледяная глыба  6,  Кольцо холода  9


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
<b>Размер: 1</b>	5	2	1	1	1	1	1
<b>Размер: 2</b>	9	5	3	2	2	1	1
<b>Размер: 3</b>	11	7	5	3	3	1	1
<b>Размер: 4</b>	13	9	6	5	4	2	1
<b>Размер: 5</b>	15	10	7	6	5	2	1
<b>Размер: 6</b>	16	11	9	7	6	3	2
<b>Размер: 7</b>	17	12	9	8	6	3	2
<b>Размер: 8</b>	19	13	10	9	7	4	2
<b>Размер: 9</b>	19	14	11	9	8	4	3
<b>Размер: 10</b>	20	15	12	10	9	5	3
<b>Размер: 11</b>	21	16	12	10	9	5	3
<b>Размер: 12</b>	22	16	13	11	10	6	4
<b>Размер: 13</b>	23	17	14	12	10	6	4
<b>Размер: 14</b>	23	17	14	12	11	6	4
<b>Размер: 15</b>	24	18	15	13	11	7	5
<b>Размер: 16</b>	24	19	15	13	12	7	5
<b>Размер: 17</b>	25	19	16	14	12	8	5
<b>Размер: 18</b>	25	19	16	14	12	8	6
<b>Размер: 19</b>	26	20	17	14	13	8	6
<b>Размер: 20</b>	26	20	17	15	13	9	6
<b>Размер: 25</b>	28	22	19	17	15	10	7
<b>Размер: 30</b>	30	24	20	18	16	11	9
<b>Размер: 50</b>	34	28	25	22	20	15	12
<b>Размер: 75</b>	38	32	28	26	24	18	15
<b>Размер: 100</b>	41	34	31	28	26	20	17
<b>Размер: 150</b>	44	38	34	32	30	24	20
<b>Размер: 200</b>	47	41	37	34	32	26	23
<b>Размер: 250</b>	49	43	39	36	34	28	25
<b>Размер: 300</b>	51	44	41	38	36	30	26
<b>Размер: 400</b>	53	47	43	41	39	32	29
<b>Размер: 500</b>	55	49	45	43	41	34	31
<b>Размер: 750</b>	59	53	49	46	44	38	34
<b>Размер: 1000</b>	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  $(\text{макс\_урон} - \text{мин\_урон}) * 0,65$  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.



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 катапульти) можно покупать в городах и в постройке на карте «Фабрика боевых машин» (см. стр. 163). 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. 148).




<b>Академия</b>	Тележка с боеприпасами	<b>Лига Теней</b>	Тележка с боеприпасами
<b>Орден Порядка</b>	Баллиста	<b>Инферно</b>	Баллиста
<b>Лесной Союз</b>	Палатка первой помощи	<b>Некрополис</b>	Палатка первой помощи

Если катапульта была уничтожена в бою, она автоматически восстанавливается после него (бесплатно). Если у героя есть соответствующие умения в навыке «Боевые машины» (см. стр. 83), то могут восстанавливаться и остальные виды боевых машин.

### Баллиста

Баллиста стреляет во врагов. Цель выбирается случайно, если у героя нет умения «Баллиста» (см. стр. 83).



Баллиста стоит  **1500 золота**.  Инициатива баллисты = 10, она имеет  50 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
 <b>Ед. жизни</b>	250	350	450	550
 <b>Нападение</b>	5	10	12	15
 <b>Защита</b>	5	10	12	15
 <b>Урон</b>	(2-3)*М	(2-4)*М	(2-5)*М	(5-5)*М

Здесь М – множитель, определяющийся по формуле:

$$M = \text{Нападение\_Героя} + \text{Знание\_Героя}$$



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. 188), у класса Повелитель Демонов будет самый большой множитель М (75% шанс, что нужная характеристика увеличится при повышении уровня), затем идет Маг (55%); у Некроманта – самое маленькое значение М (25%), а у 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
 <b>Ед. жизни</b>		100	200	300	400
 <b>Излечиваемые ед. жизни</b>		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
 <b>Ед. жизни</b>		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
 <b>Ед. жизни</b>		1000	1100	1200	1300
 <b>Урон</b>		150-200	200-300	250-400	300-500

Для уничтожения защитных сооружений можно также использовать заклинание «Землетрясение» ([школы «Магия Призыва»](#) — см. стр. 109). 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
<b>Стены</b>	-	200	200	300
<b>Ворота</b>	-	200	300	400
<b>Ров</b>	-	-	Да	Да
<b>Центральная башня</b>	-	-	400	500
<b>Боковые башни</b>	-	-	-	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. 148).

#### 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 Некорополис 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. Это значение обычно = 36, за исключением городов Лиги Теней (37) и Лесного Союза (38).
- » Модификатор\_урона\_для\_рва = 1, за исключением городов Инферно (1,2) и Академии (2,0).

	Город	Максимальный уровень города	Модификатор урона для рва	Эффект рва	Стрелки в башнях
	Орден Порядка	36	1,0	Нет.	

	Город	Максимальный уровень города	Модификатор урона для рва	Эффект рва	Стрелки в башнях
	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.	
	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».	

## 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.

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

АТВ («Active Time Battle») представляет классическую RPG-систему с боевыми раундами. Эта система используется, например, в серии Final Fantasy.

## Позиция на АТВ-шкале

Каждому отряду и герою, находящемуся на поле боя, соответствует свое положение на АТВ-шкале, меняющееся от 0 до 1 (это похоже на заполнение АТВ-полоски в RPG-системе). Скорость движения отряда по АТВ-шкале равна его Инициативе. Отряд получает право хода, когда его позиция на АТВ-шкале достигает 1. После выполнения хода (если не произошло никаких специальных событий), позиция отряда сбрасывается в 0 (аналог: «АТВ-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 дриада (Инициатива = 14) и энта (Инициатива = 7) с продолжительностью = 10 ходов, будет «висеть» одинаковое время на обоих отрядах. Но дриады получают 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 АТВ-шкале).



### Примечание

Невозможно посмотреть на текущую позицию отряда на АТВ-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 АТВ-шкале. Подробнее: на любом отряде, на котором «висит» какой-либо эффект, отображается оставшаяся продолжительность этого эффекта. Таким образом, каждый раз, когда АТВ-шкала останавливается и ждет действий игрока, можно посмотреть, сколько прошло времени. Затем, пользуясь простыми математическими вычислениями, можно определить, на сколько увеличилась позиция отряда на АТВ-шкале за это время: за время  $t$  отряд с инициативой  $I$  пройдет по АТВ-шкале расстояние, равное  $t \cdot I / 10$ .

## Начало боя

В начале боя положение отрядов на АТВ-шкале определяется случайным образом, принимая значения из диапазона от 0 до 0,25. Далее положение отрядов на АТВ-шкале меняется обычным образом - в зависимости от их Инициатив и наложенных эффектов. И тот из отрядов, кто первым достигает 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 по сравнению с пещерными владыками.



Есть много разных факторов, влияющих на инициативу отрядов (см. ниже), но есть только один, напрямую влияющий на их *стартовую* позицию на АТВ-шкале – специализация «Стремительный боец» героя Вингаэля расы Лесной Союз. Все отряды армии Вингаэля получают бонус к их **стартовой позиции на АТВ-шкале**, равный 0,005 за каждый уровень героя. Таким образом, вместо того, чтобы стартовать где-то на интервале [0; 0,25], они стартуют на интервале от  $0,005 \cdot \text{уровень}$  до  $0,25 + 0,005 \cdot \text{уровень}$ . Например, на 20-м уровне героя отряды будут располагаться в интервале [0,10; 0,35]. 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.



## 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. 207). 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»).

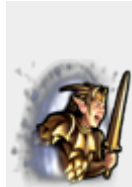




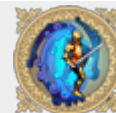
Есть множество навыков, умений, заклинаний и артефактов, влияющих на очередность хода отрядов – либо путем изменения положения на АТВ-шкале, либо посредством изменения Инициативы. Их эффекты описаны в соответствующих разделах. Но самые значимые из них заслуживают отдельного описания (см. ниже).



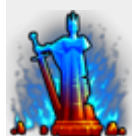
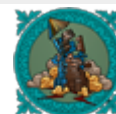
**Умение «Воодушевление»** (навык «Лидерство») добавляет 0,33 к позиции отряда на АТВ-шкале. Если позиция уже  $> 0,67$ , то отряд сразу же получит возможность хода (при этом просто потеряется часть эффекта – она не «перенесется» на следующий ход). Это умение доступно только Рыцарям.



**Умение «Внезапная атака»** (навык «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, Чернокнижникам и Магам, и его эффект явно значительнее, чем эффект умения Рыцаря «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 бедным запасом маны.

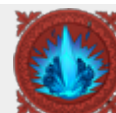


**Умение «Сотрясение земли»** (навык «Боевые машина») наносит урон и оглушает все отряды (включая дружественные) за стенами города во время осады. Оглушающий эффект выражается в уменьшении позиции на АТВ-шкале на 0,1. Кроме того, при этом наносится урон, равный  $10 + 5 * \text{Колдовство}$ . Умение может быть освоено Повелителями Демонов, Чернокнижниками и Магами.



При наличии у героя **умения «Повелитель холода», заклинания «Ледяная глыба» и «Кольцо холода»** имеют замораживающий эффект.

При ударе заклинанием **«Ледяная глыба»** цель замораживается на 0,3 хода (Инициатива эффекта = 10), когда отряд не движется по АТВ-шкале (это соответствует эффекту уменьшению позиции отряда на  $0,3 * 10 / \text{Инициатива}$ ).



**«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.



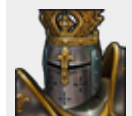
Таким образом, оглушающий эффект более эффективен, чем замораживающий, при воздействии на отряды, ход которых уже почти наступил; однако оглушающий эффект обесценивается вплоть до бесполезности при воздействии на отряды, ход которых только-только состоялся. Нужно отметить, что это «только-только состоялся» не имеет отношения к отображаемому порядку ходов, а относится к невидимому значению позиции на внутренней АТВ-шкале: вполне может быть, что последний походивший отряд уже почти до конца успел заполнить свою «АТВ-полоску».



Существа, вызванные заклинанием **Создание фантома**, располагаются на АТВ-шкале в зависимости от уровня героя (а не от Колдовства):  $\text{АТВ} = 0,4 + 0,02 * \text{Уровень Героя}$ .



Феникс и элементали, призванные при помощи магии, располагаются на АТВ-шкале случайным образом между 0 и 0,25, причем в положении, кратном 0,05.



**«Оглушающий удар»** — умение латников/мечников и ополченцев. 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 получают 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.



И, наконец, «Неделя праздности» и «Неделя упокоения» уменьшают Инициативу существ на 20%. Первая действует на существ Ордена Порядка, Лесного Союза и Академии Волшебства, а вторая – на существ Некрополиса, Инферно и Лиги Теней.

## 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: «Заколдованная стрела» (умение навыка «Мститель» рейнджера), «Знак волшебника» (умение навыка «Мастер Артефактов» волшебника), «Надзор» (умение навыка «Подготовка» рыцаря), «Знак проклятого» (умения навыка «Открытие Врат» демона) и «Духовная связь» (умение навыка «Магия Тьмы» некроманта). Их применение отбрасывает героя только на середину АТВ-шкалы. Важно заметить, что атаки, несущие заклинания рейнджера после применения «Заколдованной стрелы», отбрасывают героя, как обычно, в самый конец шкалы.



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 позволяют Оре систематически получать ход перед героями противника, что может дать значительное стратегическое преимущество.



## Удача

Значение Удачи каждого отряда находится в диапазоне от -5 до +5. Каждая единица дает 10% шанс «срабатывания» высокого значения Удачи (если Удача > 0) или низкого значения Удачи (если Удача < 0). (В случае срабатывания Удачи в логах боя появляются сообщения «удачная атака» или «неудачная атака», соответственно.) Например, значение = +5 дает 50% шанс «срабатывания» высокого значения Удачи. Удача влияет только на урон, наносимый в ходе обычной атаки (исключение - эффект умения «Колдовская удача» - Удача распространяется и на урон от заклинаний).



При «срабатывании» высокой Удачи наносится двойной урон, при «срабатывании» низкой – половина урона. Множитель от Удачи – глобальный: при расчете урона он умножается на все прочие модификаторы урона.

Самый простой способ повысить значение Удачи – изучить одноименный навык «Удача» (см. стр. 82). За каждый уровень этого навыка к Удаче прибавляется единица (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. 161), посещение которых временно изменяет значение Удачи героя - «Круг фей», «Фонтан удачи» и т.д.

Также есть артефакты (см. стр. 113), 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. 146) или уменьшают Удачу осаждающих город («Врата Хаоса» в Инферно — см. стр. 137). Особые постройки Ордена Порядка («Часовой Эльрата») и Лесного Союза («Дочь Силанны»), которые можно построить только при наличии «Слез Асхи», увеличивают Удачу на 2 сразу у всех героев игрока.



## Боевой дух (Мораль)

Значение Боевого Духа каждого отряда находится в диапазоне от -5 до +5. Каждая единица дает 10% шанс «срабатывания» высокого Боевого духа («мы рвемся в бой!» в логах боя) или низкого Боевого духа («нам незачем сражаться»). 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 самих героев эффект Боевого духа не распространяется, так же как и на нежить, элементалей, механические существа и боевые машины (если только у героя нет умения «Преданность машин» — см. стр. 74).



Эффект Боевого духа был подробно описан в разделе про Инициативу. Высокий Боевой дух позволяет отрядам ходить чаще, а низкий – реже. Подробности - см. стр. 203.

У Боевого духа, так же, как и Удачи, есть «свой» навык – «Лидерство» (см. стр. 74), 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) являются союзниками по отношению друг к другу и врагами по отношению к «злым» расам (Лига Теней, Инферно, Некрополис). Существа-нейтралы (не относящиеся ни к одной расе) являются союзниками любой расы.

Все эти взаимоотношения представлены в таблице:

	Академия Волшебства	Орден Порядка	Лесной Союз	Нейтралы	Лига Теней	Инферно	Некрополис
Академия Волшебства	-	Союзник	Союзник	Союзник	враг	враг	враг
Орден Порядка	Союзник	-	Союзник	Союзник	враг	враг	враг
Лесной Союз	Союзник	Союзник	-	Союзник	Враг	Враг	Враг
нейтралы	Союзник	Союзник	Союзник	-	Союзник	Союзник	Союзник
Лига Теней	Враг	Враг	Враг	Союзник	-	Союзник	Союзник
Инферно	Враг	Враг	Враг	Союзник	Союзник	-	Союзник
Некрополис	Враг	Враг	Враг	Союзник	Союзник	Союзник	-

Значение Боевого духа отряда вычисляется по следующим правилам:

- Берется значение **Боевого духа героя**. Оно уже включает все модификаторы: от навыка «Лидерство», от артефактов, от объектов на карте миссий и т.д.
- 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.
- 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.
- 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, «Тaverna» 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 получают +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:  $3-2-2 = -1$ .





# УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

## 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+Т героев (где Т – количество городов компьютерного игрока), максимум – 8 героев. Компьютерный игрок придает городам только умеренное значение.

### 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.

### Начальные ресурсы

Человек	Компьютер
 Золото = 40000	 Золото = 5000
 Дровесина = 50	 Дровесина = 10
 Руда = 50	 Руда = 10
 Сера = 20	 Сера = 3
 Ртуть = 20	 Ртуть = 3
 Самоцветы = 20	 Самоцветы = 3
 Кристаллы = 20	 Кристаллы = 3



## 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+Т героев (где Т – 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
Дровесина = 30	Дровесина = 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+Т героев (где Т – 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»).

### 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.

### Начальные ресурсы

Человек	Компьютер
Золото = 20000	Золото = 20000
Дровесина = 20	Дровесина = 20
Руда = 20	Руда = 20
Сера = 10	Сера = 10
Ртуть = 10	Ртуть = 10
Самоцветы = 10	Самоцветы = 10
Кристаллы = 10	Кристаллы = 10

## 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\*Т героев (где Т – 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»).

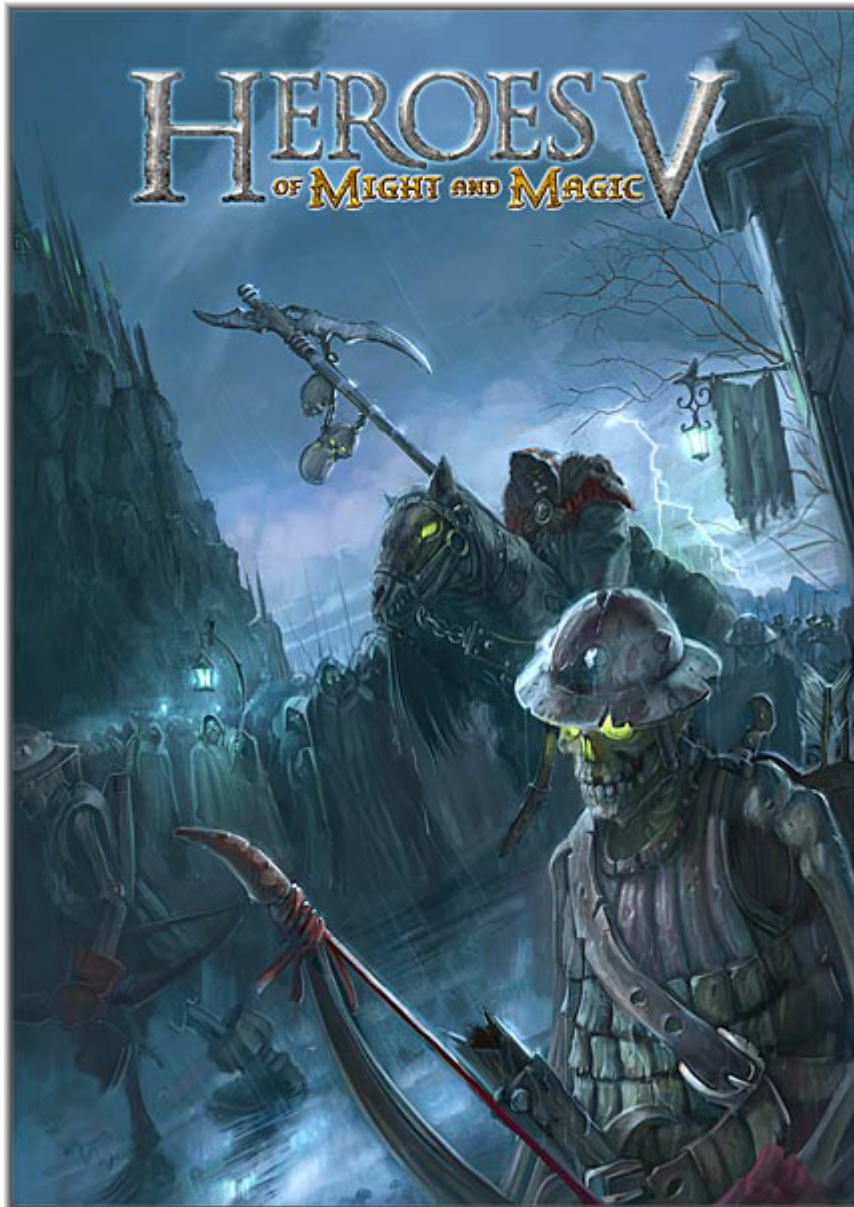
### Начальные ресурсы

Человек	Компьютер
Золото = 10000	Золото = 30000
Дровесина = 10	Дровесина = 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.





# ИГРОВАЯ МЕХАНИКА (ДОПОЛНЕНИЕ)

## Снятие заклинаний

Наиболее простой способ избавиться от наложенных заклинаний - применить **«Снятие Чар»** (магия Света — [см. стр. 110](#)). 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.

**«Антимагия»** снимает все заклинания, проклятия (включая «Разрушающий Луч») и благословения, а затем придает цели иммунитет к магии. На Развитом уровне снимаются заклинания 1-4 уровня, к ним же дается иммунитет; на искусном уровне снимаются все заклинания и иммунитет также дается ко всем. Будучи заклинанием 2го уровня, «Снятие чар» 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. 200](#)), палатка первой помощи тоже может снимать проклятия, если герой владеет хотя бы Развитым управлением боевыми машинами.

## Срабатывание способностей существ

### Срабатывающие способности

Некоторые способности существ действуют не всегда, они срабатывают с определенной вероятностью. Вот их список:

- » **«Оглушающий Удар»**: ополченцы, мечники, латники
- » **«Останавливающие Стрелы»**: мастера лука
- » **«Ослепление»**: боевые единороги
- » **«Атака Страхом»**: адские жеребцы, кошмары
- » **«Удар Хлыстом»**: владычицы тени
- » **«Смертельный Удар»**: рыцари смерти

Со «Смертельным Ударом» все просто: рыцари смерти с неизменной вероятностью 25% уничтожают половину атакованного отряда.

Вероятность срабатывания остальных пяти способностей колеблется от 5% до 75%, а определить ее можно по следующим формулам:

- » Если НР отряда > НР цели, то

$$\text{Вероятность} = 25\% + 3\% * (\text{НР отряда} / \text{НР цели})$$



» Если НР отряда ≤ НР цели, то

$$\text{Вероятность} = 25\% - 3\% * (\text{НР цели} / \text{НР отряда})$$

где:

- » НР отряда - это суммарное количество единиц здоровья у отряда, использующего способность.
- » НР цели - это суммарное количество единиц здоровья у отряда, по которому наносится удар.
- » Вероятность не может выходить из интервала [5%;75%].

Для способностей низкоуровневых существ («Оглушающий Удар» и «Останавливающие Стрелы»), НР цели рассчитывается **до нанесения удара** (перед первым выстрелом мастеров лука). Кроме того, **«Оглушающий Удар»** не может сработать при контратаке. **«Останавливающие стрелы»** могут сработать при любом из двух выстрелов, но не при рукопашных атаках мастеров лука.

Для способностей высокоуровневых существ («Ослепление», «Атака Страхом», «Удар Хлыстом»), НР цели рассчитывается **после нанесения удара**: таким образом НР цели снижаются из-за нанесенного урона и вероятность срабатывания способности повышается. (НР отряда всегда рассчитывается перед контрударом и эффекты способностей всегда срабатывают перед контрударом). **«Ослепление»** и **«Удар Хлыстом»** могут сработать и при нанесении контрудара, **«Атака Страхом»** - только при атаке.

**Например:** отряд из 100 мечников (26 НР) атакует 10 темных всадников (40 НР).

НР отряда = 26\*100 = 2600

НР цели (перед атакой) = 40\*10 = 400

НР отряда > НР цели: вероятность = 25% + 3% \* (2600/400) = 44,5%

### «Солдатская удача»

«Солдатская удача» дает вышеперечисленным способностям существ второй шанс на срабатывание – разумеется, в том случае если способность не сработала при атаке. То есть, если «Оглушающий Удар» мечников из приведенного примера не удался в первый раз (с вероятностью 44,5%), кости будут брошены еще раз, с той же вероятностью 44,5% давая мечникам второй шанс.



Учтите: «Солдатская удача» воздействует **только** на эти 6 способностей: «Оглушающий Удар», «Останавливающие Стрелы», «Ослепление», «Атака Страхом», «Удар Хлыстом» и «Смертельный Удар».

#### Примечание

С точки зрения математики суммарный шанс срабатывания способности при наличии «Солдатской удачи» равняется  $1 - (1 - P)^2$ , где P – это базовый шанс срабатывания, чья формула приведена выше. В приведенном выше примере P=44,5%, а суммарная вероятность с учетом «Солдатской удачи» составляет 69,2%.

### 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.

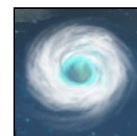


Базовая стоимость улучшения – это количество золота, которое необходимо заплатить за улучшение существа в городе, фактически - разница между стоимостью улучшенных и неулучшенных существ. В таблице ниже приведено отношение стоимости улучшения в Форте к базовой стоимости:

	1ый уровень	2ой уровень	3ий уровень	4ый уровень	5ый уровень	6ой уровень	7ой уровень
<b>Стоимость</b>	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.

## 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

$300 \cdot 2^{n-1}$  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

$1200 \cdot 3^{n-1}$  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	 <b>Бестии/фурии</b> Прирост: 5  <b>Минотавры</b> Прирост: 6	
	Прирост: 5	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 применения 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  $g$ , который в начале боя равен 1. Текущее максимальное значение ед. жизни (cur\_maxHP) вычисляется по формуле:

$$\text{cur\_maxHP} = g * \text{maxHP}. \text{ Округляется вниз.}$$

Множитель  $g$  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 ( $g < 1$ ), 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.

$$\text{maxHeal\_отряда} = \text{maxHeal} * \text{cur\_maxHP}/\text{maxHP}. \text{ Округление вниз.}$$

## 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" (навык "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:

$$\text{Сила\_отряда} = \text{Базовая\_сила\_отряда} * (1 + C * \text{Боевой\_дух}) * (1 + C * \text{Удача}) * \text{Модификатор\_артефактов},$$

где  $C$  – константа, принимающая значения:

- »  $C = 0.0173$ , если Боевой дух/Удача  $> 0$
- »  $C = 0.0122$ , если Боевой дух/Удача  $< 0$

$$\text{Модификатор\_артефактов} = (1 + \text{Динициативы}/10)$$

Динициативы – 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):



$$\text{Сила\_отряда} = 41 * 100 * (1 + 5 * 0.0173) * (1 + 3 * 0.0173) * (1 + 0.8 / 10) = 5060$$

## 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.

$$\text{Отношение\_сил} = \text{Сила\_армии\_героя} / \text{Сила\_нейтральной\_армии}$$

### 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.



Границы интервалов для присоединения и вступления в бой вычисляются, исходя из Коэф\_Настроения, и далее сравниваются с Отношение\_сил:

$$\begin{aligned} \text{Порог\_присоединения} &= (\text{случайное число от 1 до 7}) * \text{Коэф\_Настроения} \\ \text{Порог\_боя} &= \text{Порог\_присоединения} + 3 * \text{Коэф\_Настроения} \end{aligned}$$

- » 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»
- » +20%, если у героя есть **специализация** на существ из нейтральной армии

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 (или в 2 раза больше, если у героя есть умение «Дипломатия»). Если у игрока недостаточно денег или он отказывается от присоединения, то нейтральная армия вступает в бой.
- » 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).



## 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  $0.5 < \text{Отношение\_сил} < 1$ , 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.

# Загадки Сфинкса

**Какой дом сформировал первую правящую династию страны, теперь известной как Священная Империя Грифона?**

1. Сокол
2. Грифоны
3. Олени



1500



Сапоги путешественника



3000

**Кто был Седьмым Драконом?**

1. Сар-Илам
2. Ургаш
3. Кха-Белех



5000



Щит из чешуи дракона



50000

**Кто был первым и величайшим магом Асхана?**

1. Сар-Илам
2. Сар-Шаззар
3. Сайрус



15000



Магический свиток



20000

**Что такое Сердце Грифона?**

1. Частица души короля Алекса
2. Популярный романс менестрелей
3. Вкусное блюдо



15000



Сапоги магической защиты



20000

**Кто отец Николаса?**

1. Алекс IV
2. Влад I
3. Брайен Сокол



15000



Кольцо жизненной силы



20000

**Какой наиболее могучий артефакт может получить фракция?**

1. Слеза Асхи
2. Золотая подкова
3. Сердце Грифона



15000



Трезубец Титанов



20000

**Сколько Драконов Стихий управляет Асханом?**

1. 6
2. 2
3. 4



15000



Кольцо Глаз дракона



20000

**Кто такая Асха?**

1. Дракон Порядка
2. Мать Николаса
3. Первая королева темных эльфов



15000



Корона из когтей дракона



20000

**Что такое Коготь?**

1. Столица Империи Грифона
2. Легендарный меч
3. Лак для ногтей темных эльфов



15000



Ошейник льва



20000

**Тиеру живет...**

1. На Острове Сумеречного Дракона
2. На Сумеречном острове
3. На королевское жалование



15000



Секстант морских эльфов



20000

**Ироллан это...**

1. Эльфийское королевство
2. Дракон Земли
3. Единорог Файдаэна



15000



Четырехлистный клевер



20000

**Кто убил наибольшее число демонов?**

1. Алекс
2. Кха-Белех
3. Тиеру



15000



Ошейник льва



20000

**Какое в Серебряных Городах самое могучее существо?**

1. Титан
2. Изумрудный дракон
3. Лоукум



15000



Трезубец Титанов



20000

**Какой сущности Асхи поклоняются некроманты?**

1. Пауку
2. Дьявольскому полумесяцу
3. Кролику-убийце



15000



Ожерелье Кровавого Когтя



20000

**Шио это...**

1. Тюрьма демонов
2. Город ангелов
3. Легендарный дракон



15000



Кольцо жизненной силы



20000

**Сумеречные драконы — дети...**

1. Малассы
2. Силанны
3. Эльрата



15000



Сапоги магической защиты



20000

**Кухня темных эльфов известна тем, что она...**

1. Острая
2. Вегетарианская
3. Способна сдерживать



15000



Сума бесконечного золота



20000

**Что происходит, когда эльф достигает зрелости?**

1. Он получает видения
2. Он делает себе лук
3. Он женится



15000



Мешочек бесконечного золота



20000

**Где эльфы записывают свои истории?**

1. Делают татуировки
2. На деревьях
3. В книгах



15000



Накидка из перьев феникса



20000

**Какой самый редкий металл добывают темные эльфы?**

1. Сумеречная сталь
2. Звездное серебро
3. Тяжелый металл



15000



Ледяной щит



20000

**Какого цвета волосы у Изабель?**

1. Она брюнетка
2. Она рыжая
3. Она лысая



15000



Мешочек бесконечного золота



20000

**Для чего можно использовать секстант морских эльфов?**

1. Для ускорения движения по морю
2. Для призыва водных элементаров
3. Для украшения палубы



15000



Магический свиток



20000

**Какое у ведьм темных эльфов ритуальное оружие?**

1. Змееподобный кнут
2. Кинжал-клык
3. Метла



15000



Тюрбан просвещенности



20000

**Какой уникальный талант возвышает Нуру среди героев Академии Волшебства?**

1. Она джинн
2. Она девушка
3. У нее нет магического дара



15000



Кольцо защиты от молний



20000

**Каким уникальным умением обладает Аграил?**

1. Он очень быстрый
2. Он владеет особой магией Огня
3. Все его девушки бросают его



15000



Сапоги путешественника



20000

**Маркел всегда носит с собой череп...**

1. Своей покровительницы, королевы Фионы
2. Своего наставника, Сандро
3. Своего заклятого врага, Сайруса



15000



Ожерелье Кровавого Когтя



20000

**Раилаг становится повелителем...**

1. Клана Заклейменные Тенью
2. Клана Осколки Тьмы
3. Фан-клуба Дриззи



15000



Меч Мощи



20000

**Король Аларон потерял поддержку...**

1. Изумрудных драконов
2. Серебряных единорогов
3. Древних энтов



15000



Секстант морских эльфов



20000

**Какое отношение Фрида имеет к Годрику?**

1. Она его дочь
2. Она его племянница
3. Она его латник



15000



Четырехлистный клевер



20000

**Какой у демонов самый любимый ресурс?**

1. Сера
2. Ртуть
3. Самоцветы



15000



Мешочек бесконечного золота



20000





# Приложение Колесо УМЕНИЙ

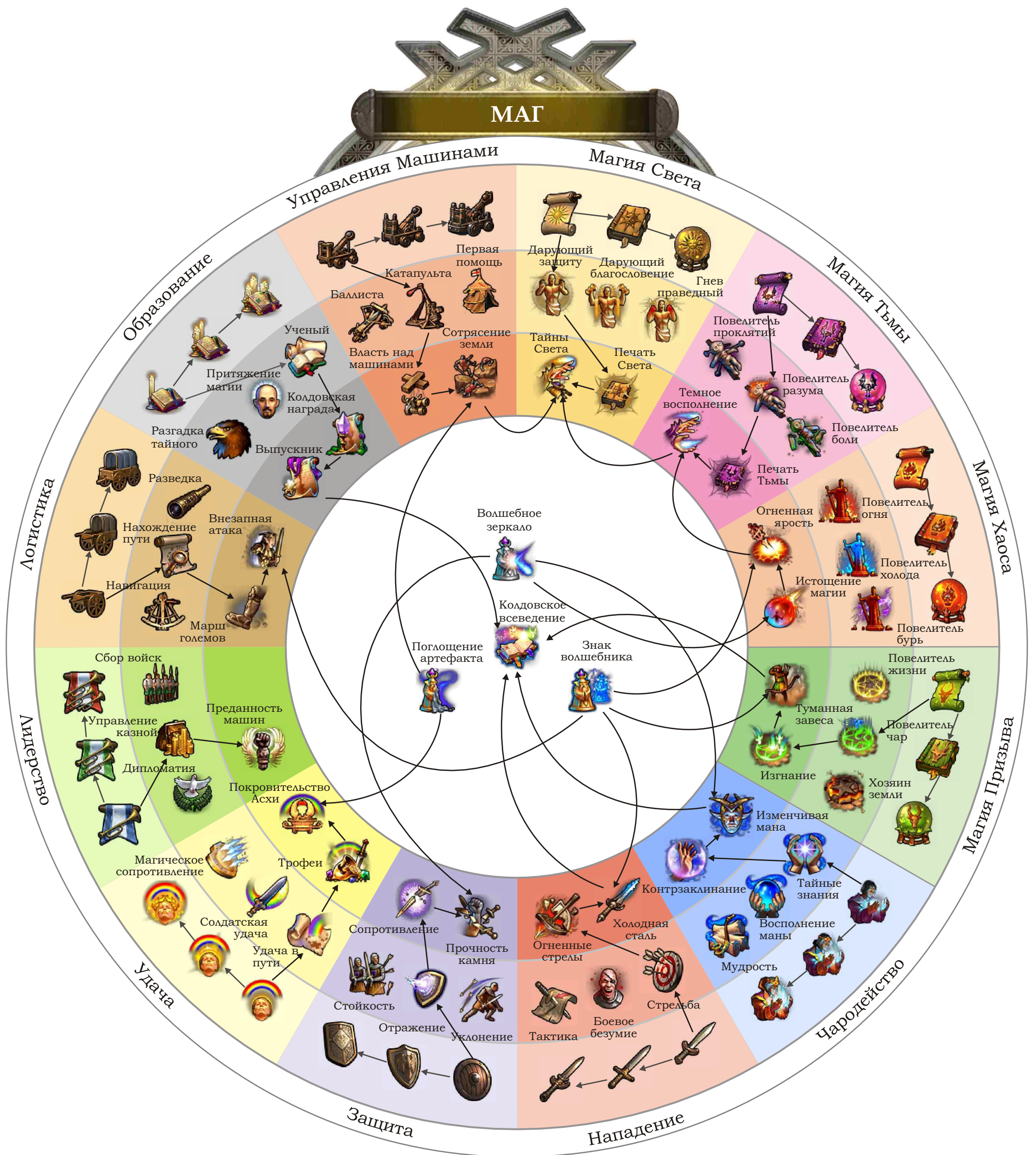




# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

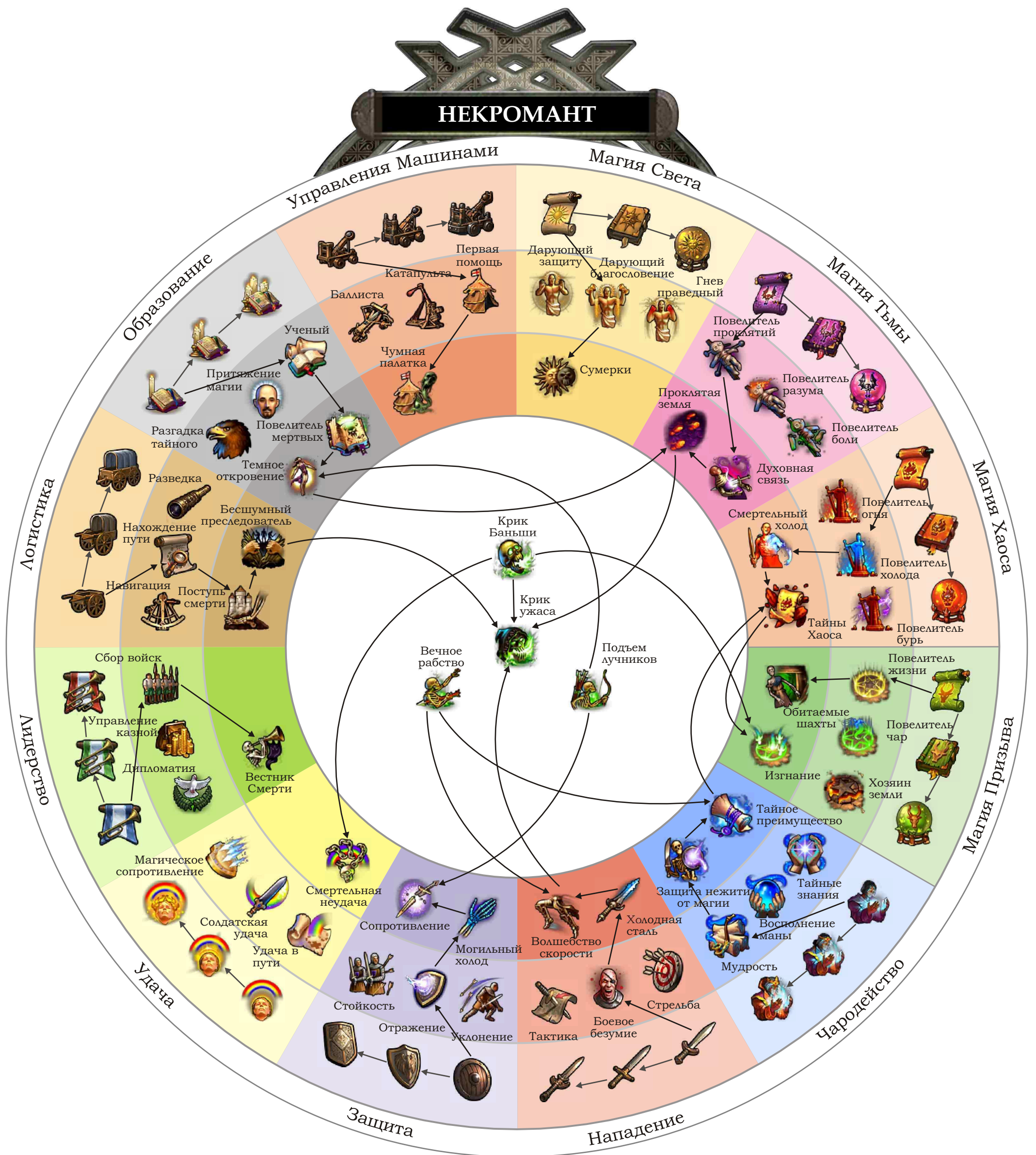
## КОЛЕСО УМЕНИЙ





# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

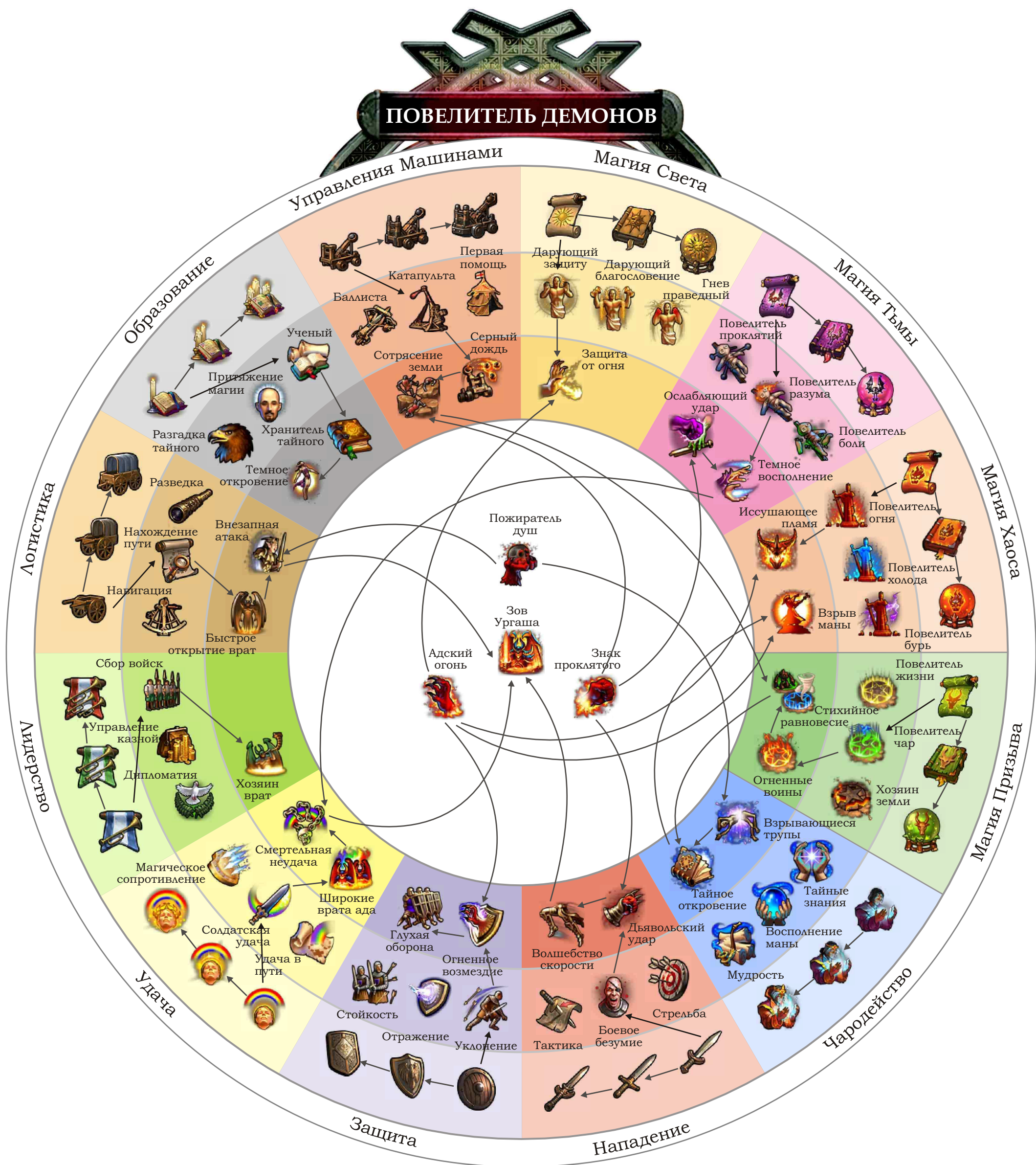
## КОЛЕСО УМЕНИЙ





# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

## КОЛЕСО УМЕНИЙ

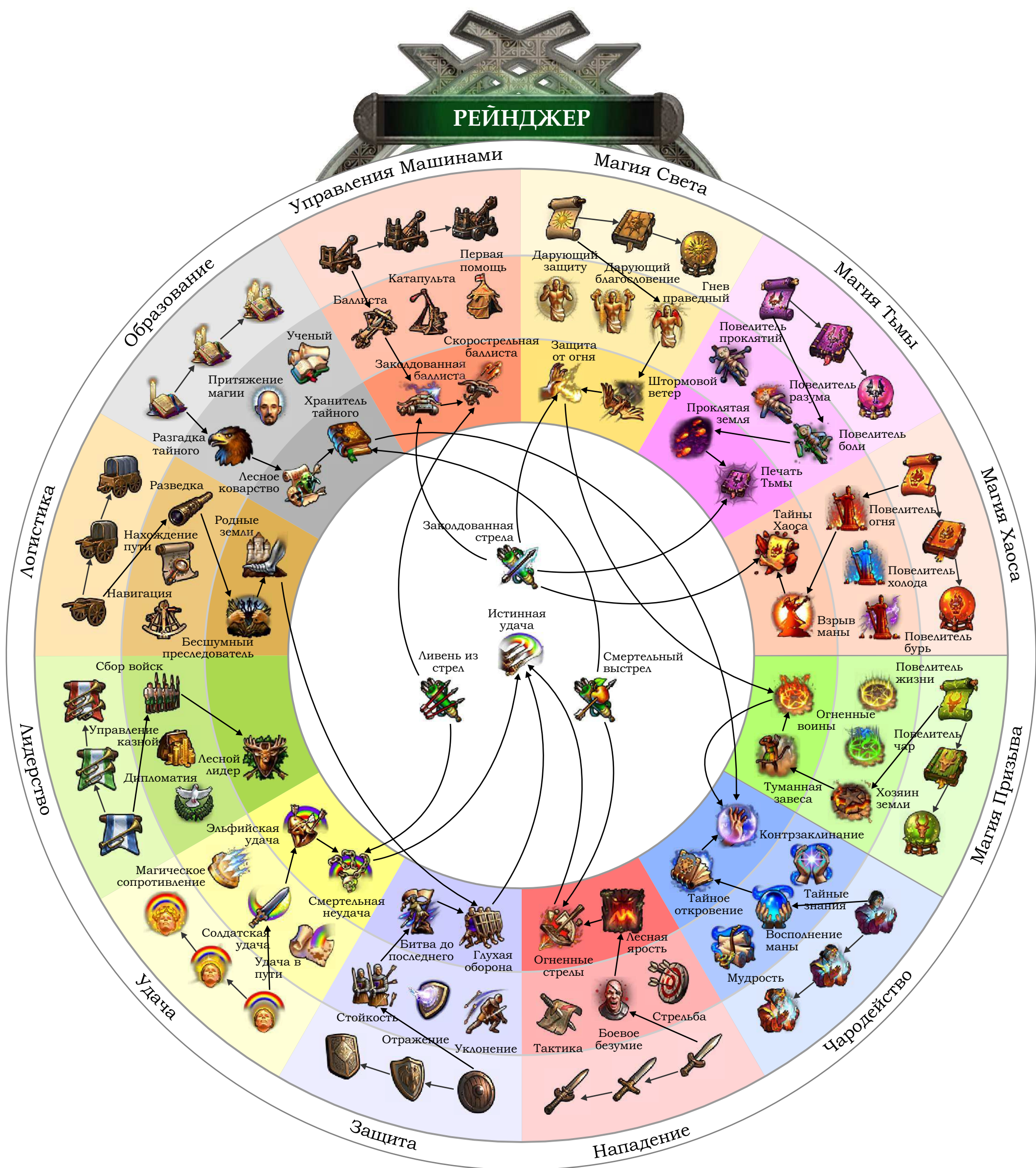




# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## КОЛЕСО УМЕНИЙ

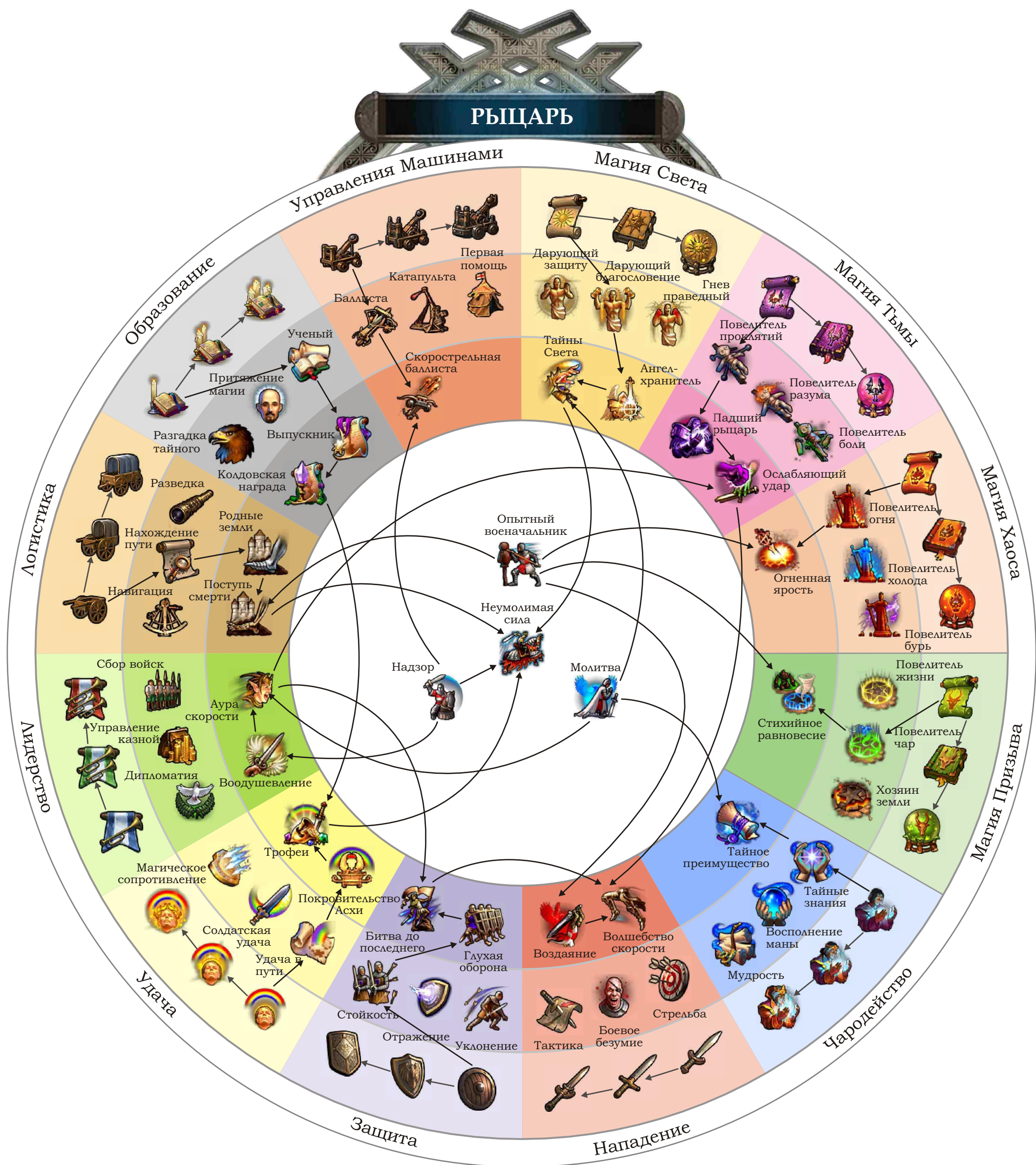




# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## КОЛЕСО УМЕНИЙ





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## КОЛЕСО УМЕНИЙ

