

МЕХАНИКА ИГРЫ

КАРТА

1. На этапе создания игры возможно выбрать один из четырёх видов черка рас:

- **Свободный выбор.** Каждому из игроков доступен выбор любой расы из восьми, а также случайная генерация матчапа. Для активации в режиме Hotseat необходимо установить время хода менее «неограничено».
- **Черк матчпапов.** Игроки сортируют предложенные матчапы от худшего к лучшему, после чего для игры выбирается наиболее благоприятный для обоих. В данном черке с некоторой вероятностью предлагаются матчапы с режимом осады замка, 13 / 21 / 25 стартовым уровнем.
- **Получерк.** Игроки сначала определяют 4 варианта матчапов из случайного набора рас, после чего вычеркивают из них неподходящие матчапы.
- **Черк 4 × 4.** Каждому игроку предлагается по 4 расы, из которых игроки по очереди черкают расы до тех пор, пока с каждой стороны не останется по 1 расе.

2. После определения рас случайным образом выбирается один из двух видов черка героев:

- **Черк набора героев.** Каждому из игроков предлагается вычеркнуть (себе или противнику) один из наборов героев. Каждый набор содержит 5 героев. Герои между наборами не повторяются.
- **Черк отдельных героев.** Из 7 случайных героев игроки поочередно добавляют в набор (себе или противнику) или вычеркивают (у себя или противника) отдельных героев до тех пор, пока у каждого игрока не сформируется набор из 4 героев. Режим добавления или вычеркивания героя на первом ходу определяется случайным образом, на каждом следующем меняется на противоположный.

Для прокачки игроку предоставляются герои выбранной расы – 2 героя из набора и 1 герой в таверне, не привязанный к наборам. Найм героя из таверны составляет 3000 🏰 в дополнение к основной цене.

3. Игрок может выбрать один из стартовых бонусов:

- случайный малый артефакт
- 4 000 – 5 000 🏰
- 2 заклинания 1 – 2^{го} круга двух основных магий или 1 клич 1^{го} круга (не могут повториться с выпавшими при генерации заклинаниями)

4. Игрок получает 135 000 🏰

5. Бесплатная часть прокачки разбита на 2 этапа, далее – платно:

9 уровень → 17 уровень → 18 уровень (8 000 🏰) → 19 уровень (8 500 🏰) → ... → 23 уровень (10 500 🏰)

6. Герою доступна возможность купить любой 8%+ навык за 14000 🏰.

7. Базовые существа недоступны, регрейд войск осуществляется героем вне замка (клавиша «С» → Регрейд)

8. Прирост существ 1 – 7 тира равен 14 / 12 / 10 / 9 / 8 / 7 / 6 недельных приростов соответственно. За строения, увеличивающие прирост, для 1 – 3 тира шестикратный бонус, для 4 – 5 тира трехкратный бонус, для 6 – 7 тира двухкратный бонус.

9. Герою доступна возможность регенерации статов – 5000 🏰 за одну регенерацию.

10. Игроку доступна возможность генерации второго набора заклинаний за 10000 🏰 с выбором одного из двух.

11. Разброс генерируемой армии 1-6 тира ±15% от суммарной максимальной стоимости всех существ.

БИТВА

1. Войска героя стартуют с моралью +1 🏰↓ (в оригинальной игре: +2)

2. Мораль и удача имеют следующие действия:

+🏰 +0,5 АТВ-шкалы

+🌈 +50% урона ↓ (100%)

-🏰 -0,5 АТВ-шкалы

-🌈 -50% урона

3. Команда войскам «Оборона» увеличивает защиту на +50% ↑ (30%)

4. Фактор срабатывания всех случайных способностей существ (оглушающий удар, атака страхом, оцепенение и т.п.) равен 1.0 (0.8÷3.0)

МАГИЯ

ГЕНЕРАЦИЯ МАГИЙ

	Орден Порядка	Инферно	Некрополис	Лесной Союз	Академия Волшебства	Лига Теней	Северные Кланы
Магия Света	100%			100%	50%		100%
Магия Тьмы	100%	100%	100%		25%		
Магия Хаоса		100%		100%	25%	100%	100%
Магия Призыва			100%		100%	100%	
					+5 заклинаний 1 – 5 круга	+5 заклинаний 4 – 5 круга	

ГЕНЕРАЦИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

	1 круг	2 круг	3 круг	4 круг	5 круг
Магия Света	Божественная сила Уклонение ↓	Ускорение ↑ Каменная кожа	Снятие чар ↑ Карающий удар Регенерация ↑	Телепорт Антимагия Божественная месть	Воскрешение Святое слово
Магия Тьмы	Ослабление Замедление	Разрушающий луч Немощность ↓	Чума ↑ Рассеянность Скорбь ↑	Ослепление Вампиризм ↓	Берсерк ↑ Подчинение Нечестивое слово
Магия Хаоса	Магическая стрела Каменные шипы	Молния Ледяная глыба	Огненный шар Кольцо холода Стена огня	Метеоритный дождь Цепь молний	Армагеддон Останавливающий холод Шок земли
Магия Призыва	Волшебный кулак Огненная ловушка	Кристалл тайного Призыв осиного роя	Поднятие мертвых ↑ Стена мечей Создание фантома Землетрясение	Призыв элементарей Призыв улья	Призыв феникса Небесный щит
Руническая магия	Энергии Берсеркерства	Магического надзора Экзорцизма	Стихийной невосприимчивости Неосязаемости	Громового раската Воскрешения	Драконьего обличия Боевой ярости
Боевые кличи	Объединяющий клич Зов крови	Слово вождя Устрашающий рык	Ярость орды Боевой клич		

Примечание: выделенные заклинания могут быть сгенерированы только в линейке дополнительной магии.











ПРАВИЛА ГЕНЕРАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

- 1^{ая} основная магия: 5 заклинаний 1 – 5 ^{го} круга;
- 2^{ая} основная магия: 5 заклинаний 1 – 5 ^{го} круга;
- Дополнительная магия:
- 3 заклинания из числа заклинаний 1 – 3 ^{го} круга неосновной магии;
- 1 заклинание из числа заклинаний Регенерация, Скорбь, Стена огня, Создание фантома.
- .

ИЗМЕНЕНИЯ В МЕХАНИКЕ ЗАКЛИНАНИЙ












Магия Света:

Сила всех заклинаний магии Света на нулевом уровне поднялась до базового уровня. Ослаблено заклинание «Ускорение».

Заклинание		Новая формула	Оригинальная формула
Божественная сила		+65% урон _{max} – урон _{min}	+50% урон _{max} – урон _{min}
		+65% урон _{max} – урон _{min}	+65% урон _{max} – урон _{min}
		+80% урон _{max} – урон _{min}	+80% урон _{max} – урон _{min}
		+100% урон _{max} – урон _{min}	+100% урон _{max} – урон _{min}
Уклонение		-40% урона	-25% урона
		-40% урона	-40% урона
		-55% урона	-55% урона
		-70% урона	-70% урона
Каменная кожа		+6 защиты	+3 защиты
		+6 защиты	+6 защиты
		+9 защиты	+9 защиты
		+12 защиты	+12 защиты
Ускорение		+15% инициативы	+10% инициативы
		+15% инициативы	+20% инициативы
		+20% инициативы	+30% инициативы
		+30% инициативы	+40% инициативы
Регенерация		2 хода (75% + 5% × sp)	1 ход (75% + 5% × sp)
		2 хода (75% + 5% × sp)	2 хода (75% + 5% × sp)
		3 хода (75% + 5% × sp)	3 хода (75% + 5% × sp)
		4 хода (75% + 5% × sp)	4 хода (75% + 5% × sp)
Снятие чар		60% шанс снятия	40% шанс снятия
		60% шанс снятия	60% шанс снятия
		80% шанс снятия	80% шанс снятия
		100% шанс снятия	100% шанс снятия
Карающий удар		+6 нападения	+3 нападения
		+6 нападения	+6 нападения
		+9 нападения	+9 нападения
		+12 нападения	+12 нападения
Антимагия		3 уровень	2 уровень
		3 уровень	3 уровень
		4 уровень	4 уровень
		5 уровень	5 уровень
Телепорт		Действует вне стен замка	Действует вне стен замка
		Действует вне стен замка	Действует вне стен замка
		Действует вне стен замка	Действует вне стен замка
		Действует везде	Действует везде
Воскрешение		40 + 10 × sp	20 + 5 × sp
		40 + 10 × sp	40 + 10 × sp
		60 + 15 × sp	60 + 15 × sp
		240 + 30 × sp	240 + 30 × sp











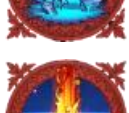

Магия Тьмы:

Сила всех заклинаний магии Тьмы на нулевом уровне поднялась до базового уровня. Усилено заклинание «Скорбь». Ослаблены заклинания «Замедление», «Чума», «Рассеянность», «Ослепление», «Подчинение».

Заклинание		Новая формула	Оригинальная формула
Ослабление		-65% урон _{max} – урон _{min}	-50% урон _{max} – урон _{min}
		-65% урон _{max} – урон _{min}	-65% урон _{max} – урон _{min}
		-80% урон _{max} – урон _{min}	-80% урон _{max} – урон _{min}
		-100% урон _{max} – урон _{min}	-100% урон _{max} – урон _{min}
Замедление		-15% инициативы	-25% инициативы
		-15% инициативы	-30% инициативы
		-20% инициативы	-35% инициативы
		-30% инициативы	-40% инициативы
Немощность		-6 нападения	-3 нападения
		-6 нападения	-6 нападения
		-9 нападения	-9 нападения
		-12 нападения	-12 нападения
Разрушающий луч		-4 защиты	-3 защиты
		-4 защиты	-4 защиты
		-5 защиты	-5 защиты
		-6 защиты	-6 защиты
Скорбь		-3 удача и мораль	-1 удача и мораль
		-3 удача и мораль	-2 удача и мораль
		-4 удача и мораль	-3 удача и мораль
		-5 удача и мораль	-4 удача и мораль
Рассеянность		50% существ	50% существ
		50% существ	70% существ
		75% существ	90% существ
		100% существ	100% существ
Чума		2 хода (32 + 8 × sp)	2 хода (32 + 8 × sp)
		2 хода (32 + 8 × sp)	3 хода (32 + 8 × sp)
		3 хода (32 + 8 × sp)	4 хода (32 + 8 × sp)
		4 хода (32 + 8 × sp)	5 ходов (32 + 8 × sp)
Ослепление		0.15 × sp (раундов)	0.15 × sp (раундов)
		0.15 × sp (раундов)	0.20 × sp (раундов)
		0.20 × sp (раундов)	0.25 × sp (раундов)
		0.25 × sp (раундов)	0.25 × sp (раундов)
Вампиризм		(20 + 2 × sp) %	(10 + 2 × колдовство) %
		(20 + 2 × sp) %	(20 + 2 × колдовство) %
		(30 + 2 × sp) %	(30 + 2 × колдовство) %
		(50 + 2 × sp) %	(50 + 2 × колдовство) %
Берсерк		1 ход (1% × sp)	1 ход (1% × sp)
		1 ход (1% × sp)	1 ход (2% × sp)
		1 ход (2% × sp)	1 ход (3% × sp)
		2 хода (3% × sp)	2 хода (3% × sp)
Подчинение		0.10 × sp (длит.) / 0.01 × sp (иниц.)	0.15 × sp (длит.) / 0.01 × sp (иниц.)
		0.10 × sp (длит.) / 0.01 × sp (иниц.)	0.20 × sp (длит.) / 0.03 × sp (иниц.)
		0.15 × sp (длит.) / 0.02 × sp (иниц.)	0.25 × sp (длит.) / 0.03 × sp (иниц.)
		0.25 × sp (длит.) / 0.03 × sp (иниц.)	0.25 × sp (длит.) / 0.03 × sp (иниц.)












Магия Хаоса:

Урон всех заклинаний магии Хаоса на нулевом уровне поднялся до базового уровня. Заклинание «Армагеддон» ослаблено на искусном уровне в 1.5 раза.


Заклинание		Новая формула	Оригинальная формула
Магическая стрела		56 + 8 × sp	48 + 8 × sp
		56 + 8 × sp	56 + 8 × sp
		64 + 8 × sp	64 + 8 × sp
		72 + 8 × sp	72 + 8 × sp
Каменные шипы		32 + 8 × sp	24 + 8 × sp
		32 + 8 × sp	32 + 8 × sp
		40 + 8 × sp	40 + 8 × sp
		48 + 8 × sp	48 + 8 × sp
Молния		14 + 14 × sp	11 + 11 × sp
		14 + 14 × sp	14 + 14 × sp
		17 + 17 × sp	17 + 17 × sp
		20 + 20 × sp	20 + 20 × sp
Ледяная глыба		72 + 12 × sp	60 + 12 × sp
		72 + 12 × sp	72 + 12 × sp
		84 + 12 × sp	84 + 12 × sp
		96 + 12 × sp	96 + 12 × sp
Огненный шар		14 + 14 × sp	11 + 11 × sp
		14 + 14 × sp	14 + 14 × sp
		17 + 17 × sp	17 + 17 × sp
		20 + 20 × sp	20 + 20 × sp
Кольцо холода		72 + 12 × sp	60 + 12 × sp
		72 + 12 × sp	72 + 12 × sp
		84 + 12 × sp	84 + 12 × sp
		96 + 12 × sp	96 + 12 × sp
Стена огня		11 + 11 × sp	9 + 9 × sp
		11 + 11 × sp	11 + 11 × sp
		13 + 13 × sp	13 + 13 × sp
		15 + 15 × sp	15 + 15 × sp
Метеоритный дождь		12 + 12 × sp	9 + 9 × sp
		12 + 12 × sp	12 + 12 × sp
		15 + 15 × sp	15 + 15 × sp
		20 + 20 × sp	20 + 20 × sp
Цепь молний		15 + 15 × sp	10 + 10 × sp
		15 + 15 × sp	15 + 15 × sp
		20 + 20 × sp	20 + 20 × sp
		25 + 25 × sp	25 + 25 × sp
Шок земли		17 + 17 × sp	12 + 12 × sp
		17 + 17 × sp	17 + 17 × sp
		20 + 20 × sp	20 + 20 × sp
		40 + 40 × sp	40 + 40 × sp
Останавливающий холод		14 + 14 × sp	10 + 10 × sp
		14 + 14 × sp	14 + 14 × sp
		15 + 15 × sp	15 + 15 × sp
		30 + 30 × sp	30 + 30 × sp
Армагеддон		12 + 12 × sp	9 + 9 × sp
		12 + 12 × sp	12 + 12 × sp
		15 + 15 × sp	15 + 15 × sp
		20 + 20 × sp	30 + 30 × sp
		Стоимость 40 маны	Стоимость 20 маны

Магия Призыва:

Усилены заклинания «Волшебный кулак», «Призыв осиного роя», «Создание фантома», «Стена мечей», «Призыв улья».

Заклинание		Новая формула	Оригинальная формула
Волшебный кулак		$30 + 6 \times \text{sp}$ $30 + 6 \times \text{sp}$ $40 + 8 \times \text{sp}$ $100 + 10 \times \text{sp}$	$20 + 4 \times \text{sp}$ $30 + 6 \times \text{sp}$ $40 + 8 \times \text{sp}$ $50 + 10 \times \text{sp}$
Огненная ловушка		$4 \text{ мины } (50 + 10 \times \text{sp})$ $4 \text{ мины } (50 + 10 \times \text{sp})$ $6 \text{ мин } (50 + 10 \times \text{sp})$ $8 \text{ мин } (50 + 10 \times \text{sp})$	$2 \text{ мины } (50 + 10 \times \text{sp})$ $4 \text{ мины } (50 + 10 \times \text{sp})$ $6 \text{ мин } (50 + 10 \times \text{sp})$ $8 \text{ мин } (50 + 10 \times \text{sp})$
Призыв осиного роя		$20 + 4 \times \text{sp} / 0.2 \text{ отброс}$ $20 + 4 \times \text{sp} / 0.2 \text{ отброс}$ $30 + 6 \times \text{sp} / 0.4 \text{ отброс}$ $60 + 10 \times \text{sp} / 0.6 \text{ отброс}$	$10 + 2 \times \text{sp} / 0.0 \text{ отброс}$ $20 + 4 \times \text{sp} / 0.2 \text{ отброс}$ $30 + 6 \times \text{sp} / 0.4 \text{ отброс}$ $40 + 8 \times \text{sp} / 0.6 \text{ отброс}$
Кристалл тайного		$60 + 12 \times \text{sp}$ $60 + 12 \times \text{sp}$ $80 + 16 \times \text{sp}$ $100 + 20 \times \text{sp}$	$40 + 8 \times \text{sp}$ $60 + 12 \times \text{sp}$ $80 + 16 \times \text{sp}$ $100 + 20 \times \text{sp}$
Создание фантома		Не выше 5 ^{го} уровня Не выше 5 ^{го} уровня Не выше 6 ^{го} уровня Не выше 7 ^{го} уровня Стоимость 10 маны	Не выше 4 ^{го} уровня Не выше 5 ^{го} уровня Не выше 6 ^{го} уровня Не выше 7 ^{го} уровня Стоимость 18 маны
Поднятие мертвых		$120 + 15 \times \text{sp}$ $120 + 15 \times \text{sp}$ $200 + 25 \times \text{sp}$ $240 + 30 \times \text{sp}$	$120 + 15 \times \text{sp}$ $160 + 20 \times \text{sp}$ $200 + 25 \times \text{sp}$ $240 + 30 \times \text{sp}$
Стена мечей		$40 + 8 \times \text{sp}$ $40 + 8 \times \text{sp}$ $60 + 10 \times \text{sp}$ $100 + 15 \times \text{sp}$	$20 + 5 \times \text{sp}$ $40 + 8 \times \text{sp}$ $60 + 10 \times \text{sp}$ $96 + 12 \times \text{sp}$
Призыв элементарей		$1 \times \text{sp}$ $1 \times \text{sp}$ $1.5 \times \text{sp}$ $2 \times \text{sp}$	$0.5 \times \text{sp}$ $0.75 \times \text{sp}$ $1 \times \text{sp}$ $2 \times \text{sp}$
Призыв улья		$8 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 120 \text{ ед.ж.}$ $8 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 120 \text{ ед.ж.}$ $10 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 160 \text{ ед.ж.}$ $12 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 250 \text{ ед.ж.}$	$2 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 10 \text{ ед.ж.}$ $5 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 25 \text{ ед.ж.}$ $5 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 50 \text{ ед.ж.}$ $10 + 0.25 \times \text{sp} \text{ (иниц.)} / 100 \text{ ед.ж.}$
Небесный щит		$500 + 50 \times \text{sp} / 25\% \text{ погл.}$ $500 + 50 \times \text{sp} / 25\% \text{ погл.}$ $600 + 60 \times \text{sp} / 25\% \text{ погл.}$ $600 + 60 \times \text{sp} / 50\% \text{ погл.}$	$250 + 25 \times \text{sp} / 25\% \text{ погл.}$ $500 + 50 \times \text{sp} / 25\% \text{ погл.}$ $600 + 60 \times \text{sp} / 25\% \text{ погл.}$ $600 + 60 \times \text{sp} / 50\% \text{ погл.}$
Призыв феникса		$0.33 \times \text{sp} \times \text{параметры}$ $0.33 \times \text{sp} \times \text{параметры}$ $0.50 \times \text{sp} \times \text{параметры}$ $1.00 \times \text{sp} \times \text{параметры}$	$0.25 \times \text{sp} \times \text{параметры}$ $0.33 \times \text{sp} \times \text{параметры}$ $0.50 \times \text{sp} \times \text{параметры}$ $1.00 \times \text{sp} \times \text{параметры}$

Руническая магия:

Руна		Новая формула	Оригинальная формула
Руна энергии		Скорость отряда возрастает на 100% до конца хода.	Скорость отряда возрастает на 100% до конца хода.
Руна берсеркерства		Отряд атакует дважды ту же самую цель.	Отряд атакует дважды ту же самую цель.
Руна магического надзора		Отряд крадет случайный положительный эффект, наложенный на цель атаки.	Отряд крадет случайный положительный эффект, наложенный на цель атаки
Руна экзорцизма		Развеивает все отрицательные эффекты, наложенные на отряд.	Развеивает все отрицательные эффекты, наложенные на отряд
Руна стихийной невосприимчивости		До конца сражения отряд получает невосприимчивость к двум случайным стихиям.	До конца сражения отряд получает невосприимчивость к двум случайным стихиям.
Руна неосязаемости		На один ход отряд становится бестелесным.	На один ход отряд становится бестелесным.
Руна громового раската		Отряд получит шанс при атаке врага оглушить его один раз.	Отряд получит шанс при атаке врага оглушить его один раз.
Руна воскрешения		Воскрешает в отряде 30% убитых существ.	Воскрешает в отряде 40% убитых существ.
Руна боевой ярости		Отряд в ближнем бою атакует всех стоящих рядом противников, без ответной атаки.	Отряд в ближнем бою атакует всех стоящих рядом противников, без ответной атаки.
Руна драконьего обличья		Отряд на один ход получает +100% к «Защите» и «Нападению» и +50% магической защиты (включая драконов).	Отряд на один ход получает +100% к «Защите» и «Нападению» и +50% магической защиты (неприменимо к драконам).

Боевые кличи:

Боевой клич		Новая формула	Оригинальная формула
Объединяющий клич		Боевой дух увеличивается на $1 + \text{Уровень_героя} / 8$ Длительность 4 хода	Боевой дух увеличивается на $1 + \text{Уровень_героя} / 8$ Длительность 3 хода
Зов крови		Отряд получает единицы ярости $15 \times \text{Уровень_героя}$	Отряд получает единицы ярости $10 \times \text{Уровень_героя}$
Слово вождя		Отряд смещается по АТБ-шкале на $0.1 + 0.02 \times \text{Уровень_героя}$	Отряд смещается по АТБ-шкале на $0.1 + 0.02 \times \text{Уровень_героя}$
Устрашающий рык		Вероятность испугать цель равна $50\% + (\text{Уровень_героя} - \text{Уровень_цели}) \times 5\%$	Вероятность испугать цель равна $50\% + (\text{Уровень_героя} - \text{Уровень_цели}) \times 5\%$
Ярость орды		Урон составляет 100% от числа существ в армии героя Стоимость 15 маны	Урон составляет 100% от числа существ в армии героя Стоимость 10 маны
Боевой клич		Нападение существ возрастает на $\text{Уровень_героя} / 2$ Скорость существ возрастает на 1 Стоимость 15 маны	Нападение существ возрастает на $\text{Уровень_героя} / 2$ Скорость существ возрастает на 1 Стоимость 10 маны

НАВЫКИ И УМЕНИЯ

ИЗМЕНЕНИЯ В МЕХАНИКЕ НАВЫКОВ

Логистика ↑

Герой получает 4000 / 4000 / 4000 золота.

Нападение

Без изменений.

Защита

Без изменений.

Чародейство

Без изменений.

Образование

Герой получает +3 стата за каждый уровень навыка в соответствии с расовым распределением.

Удача

Без изменений.

Лидерство

«Лидерство» Некроманта приглушает навык «Лидерство» других рас.

Управление машинами

Единицы жизни боевых машин увеличивается на +100 за каждый уровень навыка. Урон баллисты не изменяется, целительная сила палатки увеличивается до 20/50/100. Тележка с боеприпасами увеличивает нападение стрелков на +1 за каждый уровень навыка. Герой получает все виды боевых машин перед боем.

Магия Света

Без изменений.

Магия Тьмы

Без изменений.

Магия Хаоса

Без изменений.

Магия Призыва

Без изменений.

Контрудар ↑

Ответная атака наносит 0 / 50 / 100% урона (5 / 10 / 20 / 25%)

Стоимость обучения 150 / 150 / 150% цены существа (300 / 255 / 210 / 165%)

Количество обучаемых существ 20 / 20 / 20 (20 / 20 / 20 / 20)

Открытие врат ↑

Количество призываемых существ 50 / 50 / 50% от вызываемых (40 / 45 / 50 / 55%)

Возможно призвать 1-2 / 1-4 / 1-6 тир (1-2 / 1-4 / 1-6 / 1-7)

Некромантия

Количество дополнительных войск 1 / 2 / 3 видов (3 / 3 / 3 / 3)

Дополнительные войска

110 скелетов / 70 зомби / 30 призраков / 14 вампиров / 7 личей / 4 умертвия / 3 дракона

Мститель







Навык позволяет выбрать 1 / 2 / 3 заклятых врага (1 / 2 / 3 / 4)

Вероятность нанесения критического урона 40 / 40 / 40% (50 / 50 / 50 / 50)

Количество доступных для выбора существ 4 / 5 / 6 (6 / 6 / 6 / 6)

Мастер артефактов ↓

Сила мини-артефактов равна Знанию героя

Уровень навыка	Миниартефакт						
начальный	одинарный	20	20	10	10	10	10
развитый	двойной	35	35	15	20	20	15
искусный	тройной	50	50	20	30	30	20

Неодолимая магия ↓







Урон от «элементальных цепочек» возрастает на 10 / 20 / 30% (20 / 30 / 40 / 50%)

«Элементальные цепочки» видны герою (не видны)

Преодоление магической защиты на 20 / 40 / 50% (20 / 40 / 50 / 75%)

Знание рун ↑

Навык позволяет выучить руны 1 – 3 / 1 – 4 / 1 – 5 круга (1 – 2 / 1 – 4 / 1 – 5 / 1 – 5)

Герой получает ресурсы в количестве: 12   – 8     / 12 – 8 / 12 – 8

Гнев крови ↑

Очки ярости поглощают 40 / 40 / 40% урона (50 / 55 / 60 / 65%)

Количество очков ярости, необходимых для перехода на следующий уровень 200 / 500 / 800 (200 / 500 / 1000)

ИЗМЕНЕНИЯ В МЕХАНИКЕ УМЕНИЙ
(указаны только измененные умения)

Умение		Описание изменения	Было
НАПАДЕНИЕ	Атакующий хирд	Отряды получают бонус к «Нападению» от 0 до +20.	от 0 до +10
	Дьявольский удар	Прямая атака героя наносит удвоенный урон с вероятностью +50%.	+30%
	Лесная ярость	умение убрано	
	Оглушающий удар	Прямая атака героя отбрасывает цель на -0,25 по АТВ-шкале	-0.1
	Огненные стрелы	умение берется через навыки «Стрельба» и «Баллиста», у демона – без изменений	
	Стрельба	Стрелковые атаки существ наносят на +30% больше урона.	+20%
	Холодная сталь	Отряды героя наносят дополнительный урон стихией Воды +10% и стихией Огня +10% .	+10% стихия Воды
ЗАЩИТА	Битва до последнего	у рыцаря умение берется через навыки «Готовность» и «Опытный военачальник»	
	Глухая оборона	умение убрано	
	Готовность	умение берется через навык «Стойкость»	
	Защити нас всех	«Защита» героя увеличивается на +2, к армии присоединяется +30 гоблинов.	+15 гоблинов
	Могильный холод	умение убрано	
	Оборонительный хирд	Отряды получают бонус к «Защите» от 0 до +20.	от 0 до +10
	Огненное возмездие	умение убрано	
	Соппротивление	Здоровье всех существ в армии героя увеличивается на +10%.	+2 «Защиты»
	Уклонение	Стрелковые атаки противника наносят на -25% меньше урона.	-20%
УДАЧА	Варварская удача	Снижает урон от магии на -20% независимо от удачи героя.	-5%
	Покровительство Асхи	Герой получает бонус, соответствующий эффекту текущей недели.	-
	Смертельная неудача	Удача вражеских существ уменьшается на -2. Удача героя противника уменьшается на -1.	-1 «Удачи» существам
	Трофеи	Герой получает в лавке случайный великий артефакт. Умение невозможно забыть у ментора после активации.	-
	Удача в пути	Герой получает доступ к дополнительной лавке артефактов и 15% скидку на них после покупки. Умение невозможно забыть у ментора после активации.	-
	Удачливый чародей	убрана связь от навыка «Тайное откровение»	
	Широкие врата ада	Количество призываемых существ удваивается с вероятностью 10% за каждую единицу удачи.	10% ÷ 35%
	Эльфийская удача	Бонус к урону от удачной атаки увеличивается до +100%.	+125%
ЛИДЕРСТВО	Аура скорости	у мага умение берется через навык «Марш големов»	
	Вестник смерти	Герой может нанять рыцарей смерти в свою армию в размере 16 существ по 1000 золота за каждого. Умение невозможно забыть у ментора после активации.	-
	Воодушевление	Сдвигает дружественный отряд на +0.5 по АТВ-шкале	+0.33
	Дипломатия	Перед боем герой может присоединить существ противоположного грейда из числа находящихся в армии, в размере 40% от начального прироста.	-
	Марш големов	умение берется через навык «Дипломатия», перенесено из ветки «Логистика»	
	Преданность машин	умение убрано	
	Сбор войск	Перед боем количество существ 1-2-3 уровней в армии героя увеличивается на 10% от первоначального прироста.	-
	Управление казной	Герой может продать невыкупленные войска за 25% от стоимости. Умение невозможно забыть у ментора после активации.	-

ЛОГИСТИКА	Бесшумный преследователь	Герой узнаёт магию соперника. <i>Умение невозможно забыть у ментора после активации.</i>	-
	Мародерство	Скорость перемещения существ вражеского героя снижается на -1.	-
	Навигация	Сражение будет происходить на кораблях.	-
	Нахождение пути	Битва будет происходить на родной для расы земле.	-
	Поступь смерти	При осаде скорость существ возрастает на +4. <i>Умение доступно для прокачки только в режиме осады замка.</i>	-
	Путь войны	Герой дополнительно получает +2 к «Нападению» и «Защите», если битва происходит на родной для него земле.	-
	Разведка	Герой узнаёт героя, которого соперник выбрал для прокачки. <i>Умение невозможно забыть у ментора после активации.</i>	-
	Родные земли	Все существа в армии героя получают +1 к скорости если сражение происходит на траве.	+2
ОБРАЗОВАНИЕ	Военное знание	«Знание» героя увеличивается на +2.	-
	Выносливость	Здоровье всех существ в армии героя перед боем увеличивается на 8%.	+2 «Защиты» и +10% здоровья
	Выпускник	Герой получает +2 к «Знанию» и 1000 золота	+2 «Знания»
	Менторство	Уровень героя возрастает на +8.	-
	Повелитель мертвых	Герой получает +1 к «Знанию», количество дополнительных войск некроманта увеличивается на 30%.	+1 «Знания»
	Темное откровение	<i>умение убрано</i>	+1 уровень
	Ученый	Герой изучает все заклинания 1-2 круга, известные вражескому герою, и все заклинания союзных героев.	-
	Хранитель тайного	Герой получает +2 к «Колдовству» и изучает заклинания 3 круга из числа заклинаний соперника, которые может выучить.	+2 «Колдовства»
	Катапульта	<i>Умение доступно для прокачки только в режиме осады замка.</i>	-
	Помощь гоблинов	Гоблины получают способность чинить боевые машины.	-
	Рунные машины	Инициатива всех боевых машин увеличивается на +5.	+3
	Серный дождь	<i>умение убрано</i>	
	Сотрясение земли	Урон существам в замке от заклинания «Землетрясение» составляет (100 + 5 × sp). Оглушающий эффект отбрасывает на -0.25 по АТВ-шкале. <i>Умение доступно для прокачки только в режиме осады замка.</i>	10 + 5 × sp -0.1 АТВ
ЧАРОДЕЙСКИЙ КЛИЧ	Взрыв маны	Урон существам при сотворении ими заклинаний 15 × Уровень_героя. <i>Умение является базовым в ветке «Чародейство» / «Боевой клич», перенесено из ветки «Магия Хаоса» / «Приглушение магии Хаоса»</i>	10 × Уровень
	Взрывающиеся трупы	<i>умение убрано</i>	
	Восполнение маны	<i>умение убрано</i>	
	Изменчивая мана	С вероятностью 50% цена заклинания уменьшается на 0 – 50%; С вероятностью 50% герой получает 0 – 50% маны перед боем.	0 – 50%; 0%
	Могучий клич	При расчете эффекта боевых кличей уровень героя возрастает на +10.	+5
	Отвлечение	После сотворения заклинания герой противника отбрасывается на -0.2 по АТВ-шкале.	-0.15
	Развитие боевого клича	Все боевые кличи потребляют на -30% меньше маны.	-20%
	Тайное преимущество	Герой получает +2 к «Колдовству» и +20 маны	+2 «Колдовства» +100 маны

М А Г И Я	СВЕТ	Ангел-хранитель	<i>умение убрано</i>	
		Вечный свет	<i>умение берется через навык «Дарующий благословение»</i>	
	ТЬМА	Проклятая земля	При движении по земле за каждый ход существа получают урон в размере 4 × Уровень_героя.	3 × Уровень
		Темное восполнение	<i>умение убрано</i>	
	ХАОС	Истощение магии	<i>умение убрано</i>	
		Огненная ярость	<i>умение убрано</i>	
		Пирокинез	Заклинания стихии Огня наносят урон при каждом ходе существа в размере +25% в течении 4 раундов.	+33% 3 раунда
		Повелитель бурь	Отбрасывает целевой отряд заклинания на -60% накопленного хода по АТВ-шкале.	-30%
	ПРИЗЫВ	Повелитель холода	Задерживает движение по АТВ-шкале целевого отряда на 0,4 хода.	0,3 хода
		Экзорцизм	<i>умение берется через навык «Повелитель бурь», перенесено из ветки магии Призыва</i>	
		Изгнание	<i>умение убрано</i>	
		Рунный щит	Колдовство для заклинания «Небесный щит» возрастает на +8. <i>Умение берется через навыки «Повелитель жизни», «Хозяин земли» и «Завершенная руна»</i>	+4
П Р И Г Л У Ш Е Н И Е М А Г И И		Ослабление магии	При расчете эффекта заклинания «Колдовство» снижается на -30%	-25%
		Удержание магии	После применения заклинания вражеский герой отбрасывается по АТВ-шкале на -30% дальше	-25%
		Защита от огня	<i>умение убрано</i>	
		Огненная ярость	<i>умение убрано</i>	
		Ослабляющий удар	<i>убрана связь от навыка «Порча Тьмы»</i>	
Р А С О В Ы Е Н А В Ы К И		Молитва	Активируемое умение увеличивает «Нападение», «Защиту» и «Боевой дух» отрядов на +2, а инициативу +10%	+1, +10%
		Надзор	Урон равен тройному урону от прямой атаки героя. При расчете уровень героя повышается на +3.	×1, +3
		Опытный военачальник	Затраты на переобучение войск на -33% меньше обычного	-35%
		Адский огонь	Атаки и контратаки существ с вероятностью 30% наносит (50 + 15 × sp) урона огнем.	только атаки 10 + 10 × sp
		Пожиратель душ	При поглощении 50 единиц здоровья отряда восстанавливают 1 единицу маны, а трупы взрываются заклинанием «Огненный шар», sp = № грейда	1 мана за 75 ед., без взрыва
		Вечное рабство	Действие некромантии распространяется на оба грейда существ в армии героя.	-
		Крик Банши	Активируемое умение уменьшает «Боевой дух» и «Удачу» вражеских существ на -2, инициативу на -10%	-1, -10%
		Заколдованная стрела	При активации умения герой отбрасывается на 0,25 по АТВ-шкале.	0
		Лесное коварство	Шанс нанести критический урон заклятому врагу увеличивается на +20% <i>Умение перенесено из ветки «Образование»</i>	+10%
		Смертельный выстрел	<i>умение убрано</i>	
		Чувство стихий	Умение позволяет существам в армии героя наносить урон «элементальными цепочками».	герой и существа
		Темный ритуал	Герой может увеличить одну из выбранных характеристик (нападение, защиту, колдовство или знание) на +4 за счет уменьшения других на -1	-
		Обновленная руна	К основному эффекту умения, герой может обновить набор рун. <i>Умение невозможно забыть у ментора после активации.</i>	
		Сила против магии	«Колдовство» противника понижается на половину «Колдовства» героя. «Колдовство» варвара округляется до четного значения вверх.	без округления

ГЕРОИ

Орден Порядка

Рутгер



Ответная атака наносит на +50% урона больше.



Виторрио



Баллиста получает +1 к «Нападению» за каждый уровень героя. Шанс катапульты поразить цель увеличивается на 5% + 2% за каждый уровень героя.



Мив



Усиливается заклинание «Ускорение». Его эффект увеличивается на +1% за каждый уровень героя.



Ласло



Латники и ревнители веры в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.



Эллайна



Ополченцы и лендлорды в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого. К тому же при их найме часть золота возвращается обратно (10 за каждого).



Дугал



Арбалетчики и стрелки в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.



Аксель



Увеличивается урон, наносимый способностью «Рыцарский разбег», у паладинов и рыцарей Изабель в армии героя на 2% за каждый уровень героя.



Айрис



Королевские грифоны и боевые грифоны в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.



Годрик



«Молитва» действует на +50% сильнее, а стоимость заклинаний магии Света снижается на 1 ману.



Валерия



Сила отдельных заклинаний искусной магии Тьмы, творимых героем, увеличивается до +35%.

-35%; -100%; -6; -8; 40+10×sp; -100%;
 -15; 0.3×sp; 70%+2.5×sp; 4%×sp; 0.04×sp.



Инферно

Грол		Церберы и огненные гончие в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Дэлеб		Каждый снаряд баллисты героя несет заклинание «Огненный шар» с уроном по формуле $20 \times (-1 + \text{Уровень_Героя} / 5)$.	
Аластор		Усиливается заклинание «Рассеянность». Оно помимо обычного эффекта уменьшает запас маны жертвы на 1 за каждый уровень героя.	
Грок		Герой получает заклинание «Телепорт» и творит его за полцены. Скорость всех существ в армии героя возрастает на +1.	
Ниброс		Вражеский герой не может использовать в бою способность «Тактика». «Удача» героя и всех его войск увеличивается на +1. Сражение происходит на арене Инферно.	
Марбас		Все существа в армии героя получают магическое сопротивление $5\% + 1\% \times \text{Уровень_Героя}$.	
Нимус		Число существ, призываемых «Открытием врат», увеличивается на 1% за каждый уровень героя.	
Джезебет		Демонессы и искусительницы в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Орландо		Количество Архидьяволов и Архидемонов увеличивается на +1 за каждые 7 уровней героя.	
Аграил		«Инициатива» всех существ в армии героя увеличивается на $0.4\% \times \text{Уровень_Героя}$.	

Некрополис

Орнелла		«Инициатива» отрядов противника в бою уменьшается на -0.4% за каждый уровень героя.	
Равэнна		Усиливается заклинание «Ослабление». Оно помимо обычного эффекта снижает «Защиту» жертвы на 1 за каждые три уровня героя.	
Каспар		Герой может нанимать в свою армию мумий в количестве до 30 существ, стоимость 500 золота за каждую.	
Наадир		Всякий раз, когда гибнет вражеский отряд, он на время боя заменяется группой дружественных привидений в размере 1 существо за каждый уровень героя, но не выше численности погибшего отряда.	
Дейдра		Умение «Крик баньши» снижает «Боевой дух» и «Удачу» армии противника на -3 , «Инициатива» снижается на -10% как и при обычном Крике Баньши.	
Влад		Усиливается действие заклинания «Поднятие мертвых». «Колдовство» для этого заклинания увеличивается на +1 за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Орсон		Чумные зомби и гниющие зомби в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Лукреция		Высшие вампиры и князья вампиров в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Арантир		Герой может призвать на поле боя Аватару Смерти, но если она погибнет, герой потеряет всю ману. Стоимость призыва Аватары составляет 2 × Уровень_Героя единиц маны.	
Маркел		Количество существ , получаемых с навыка «Некромантия», возрастает на 3% за каждый уровень героя.	

Лесной Союз

Дираэль		Эффективность заклинания « Призыв осинового роя » растёт с уровнем героя. Урон увеличивается на +7% за уровень героя , отброс по АТВ-шкале увеличивается на +3% за каждые 3 уровня героя .	
Винраэль		Герой имеет на +2 умения больше.	
Гильразн		Танцующие со смертью и танцующие с ветром в армии героя получают +1 к « Нападению » и « Защите » за каждые два уровня героя , начиная с первого.	
Ильфина		Боевые единороги и светлые единороги в армии героя получают +1 к « Нападению » и « Защите » за каждые два уровня героя , начиная с первого.	
Вингаэль		В начале боя существа из армии героя получают бонус к стартовой позиции на АТВ-шкале, равный +0,006 за каждый уровень героя .	
Анвэн		Все существа Лесного Союза под командованием героя наносят заклятому врагу на +1,5% больше урона за каждый уровень героя .	
Таланар		Танцующие , стрелки и друиды получают способности « Ярость » и « Боевая ярость ».	
Оссир		Мастера лука и лесные стрелки в армии героя получают +1 к « Нападению » и « Защите » за каждые два уровня героя , начиная с первого.	
Файдаэн		Все стрелки в армии героя получают +1 инициативы , и в начале битвы автоматически делают выстрел по отряду самого низкого уровня во вражеской армии. Если отрядов одного уровня несколько, то выбирается тот, который расположен последним в окне армии. Урон составляет (20% + 2% × Уровень_Героя) от обычного урона существ.	
Аларон		Сила отдельных заклинаний искусной магии Света , творимых героем, увеличивается до +35% .  +100% ;  +40% ;  100%+7×sp ;  +15 ;  -90% ;  +120% ;  +15 ;  везде ;  5 ;  300+40×sp .	

Академия Волшебства

Нура



Герой каждый ход восстанавливает (**Уровень_Героя / 3**) единиц маны во время битвы.



Фаиз



Мастерски обращается с заклинанием «Разрушающий луч», которое не только уменьшает «Защиту» жертвы, но и наносит (**10 × Уровень_Героя**) единиц урона.



Хафиз



Старшие гремлины и гремлины-вредители в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.



Раззак



Стальные и обсидиановые големы в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.



Назир



Усиливается заклинание «Огненный шар». При расчете эффекта «Колдовство» увеличивается на (**Уровень_Героя / 3**) с округлением вверх.



Нархиз



Архимаги и боевые маги в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.



Ора



«Инициатива» героя повышается на +0,05% за каждый уровень.



Джалиб



Султаны джиннов и визири джиннов получают умение «Бестелесность».



Зехир



Всякий раз, когда умирает дружественный отряд, группа элементалей вступает в бой на стороне героя. «Колдовство» для заклинаний «Призыв элементалей» и «Призыв феникса» возрастает на (**Уровень_Героя / 4**).



Маахир



Получает дополнительные +15 мер каждого ресурса для изготовления мини-артефактов.



Лига Теней

Ирбет		Сила умения «Темный ритуал» увеличивается в 2 раза.	
Летос		Каждый отряд противника может вступить в бой уже отравленным (под заклинанием «Чума», наложенным героем). Вероятность отравления равна ($10\% + 2\% \times \text{Уровень_Героя}$).	
Эрин		Владычицы тени получают умение «Стрельба без штрафа» и возможность сделать выстрел по цели своего героя при использовании им одиночных заклинаний, наносящих урон, с вероятностью $10\% + 2\% \times \text{Уровень_Героя}$.	
Соргал		Темные всадники и проворные наездники получают умение «Ловкость». Особая атака «Укус ящера» наносит урон, равный ($110\% + 0,5\% \times \text{Уровень_Героя}$).	
Синитар		Количество маны, потребляемой усиленными заклинаниями, уменьшается на ($2\% \times \text{Уровень_Героя}$) с округлением вниз.	
Кифра		Минотавры-стражи и минотавры-надсмотрщики в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Вайшан		Ассасины и ловчие в армии героя получают умение «Калечащее ранение» и +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Иранна		Фурии и мегеры в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Шадия		Отряды армии героя получают на ($2\% \times \text{Уровень_Героя}$) меньше урона от стрелковых атак.	
Илайя		Урон элементарных цепочек возрастает на +20%.	





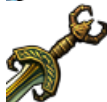









Северные Клань












Ибба		Хозяева медведей и северные наездники в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Бранд		Вероятность срабатывания умения «Завершенная руна» увеличивается на (20% + 1% × Уровень_Героя).	
Эрлинг		Жрецы Арката и жрецы Пламени в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Ингвар		Воители и горные стражи в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя и +1 единицу жизни за каждые пять уровней героя.	
Хельмар		Каждый раз, когда герой накладывает заклинание магии Света на дружественный отряд, на него с вероятностью 2% × Уровень_Героя также накладывается заклинание «Карающий удар».	
Карли		Мастера копья и гарпунеры в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	
Инга		При каждом повышении уровня с вероятностью 30% герой может выучить одну случайную неизвестную ему руны.	
Свея		Заклинания «Молния» и «Цепь молний» неотразимы для врагов (однако невосприимчивость и непробиваемость магией по-прежнему будут действовать). Герой учит усиленный вариант заклинаний Воздуха, имеющихся у героя.	
Рольф		Действие навыка «Дипломатия» удваивается.	
Вульфстен		Берсерки и воины Арката в армии героя получают +2 к «Скорости» и «Инициативе».	

Великая Орда







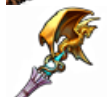









Краг		В самом начале боя этот герой может провести одну особую атаку ближнего боя. Кроме этого, все его атаки наносят на +2% больше урона за каждый уровень героя.	 
Гаруна		Каждый убитый отряд противника (включая призванные войска) повышает «Нападение» всех существ в армии героя на +1 за каждые шесть уровней героя.	 
Гошак		Палачи и вожаки в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	 
Шак' Карукат		Темные виверны и паокаи в армии героя увеличивают показатель здоровья на +5 за каждый уровень героя.	 
Хаггеш		Кочевые кентавры и боевые кентавры в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	 
Тилсек		Орочьи бойцы и вармонгеры в армии героя получают +1 к «Нападению» и «Защите» за каждые два уровня героя, начиная с первого.	 
Киган		Герой получает перед боем +8 трапперов/колдунов гоблинов за каждый уровень героя.	 
Готай		Все боевые кличи дают на +1 единицу ярости больше за каждый уровень героя и тратят на 1 ману меньше.	 
Куджин		Все существа в армии героя получают в начале боя больше на +75 очков ярости.	 
Курак		Палатка первой помощи исцеляет на (5 × Уровень_Героя) единиц здоровья больше. Соответствующим образом увеличится урон от способности «Чумная палатка».	 

АРТЕФАКТЫ

	Волшебная палочка новичка	малый	5 000	Увеличивает «Колдовство» на +2.
	Доспехи бесстрашия	малый	8 500 ↑	Увеличивают «Защиту» и «Боевой дух» героя на +1.
	Колода Таро	малый	6 500 ↑	Увеличивает «Удачу» и «Знание» героя на +1.
	Кольцо защиты от молний	малый	4 000	Уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Воздуха.
	Кулон ледяных объятий	малый	6 000	Увеличивает на +50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воды, однако уменьшает «Колдовство» героя на -20%. (-0%) ↓
	Меч Мощи	малый	5 000	Добавляет +2 к «Нападению» героя.
	На грани равновесия	малый	5 500	Эффект для «добрых» рас: +3 к «Нападению» и -1 к «Защите» героя. Эффект для «злых» рас: +3 к «Защите» и -1 к «Нападению» героя.
	Нагрудник огромной мощи	малый	5 000	Добавляют +2 к «Колдовству» героя.
	Ошейник льва	малый	6 000 ↑	Увеличивает «Боевой дух» героя на +1.
	Плащ Силанны	малый	6 000 ↑	Уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Земли.
	Пояс элементарей	малый	5 000 ↓	Позволяет пользоваться заклинанием «Призыв элементарей». При его сотворении увеличивается «Колдовство» героя на +4.
	Сапоги магической защиты	малый	5 000 ↑	Даруют герою 10% сопротивления к магии.
	Тайные защитные покровы	малый	5 000 ↑	Увеличивает «Защиту» героя на +1 и дает 25% защиты от стихии Воды.
	Трезубец Титанов	малый	5 000 ↓	Увеличивает на +50% урон, наносимый заклинаниями стихии Воздуха, однако уменьшает «Колдовство» героя на -20%. (-0%) ↓
	Туника из плоти	малый	5 000 ↑	Увеличивает «Колдовство» героя на +3, но уменьшает его «Боевой дух» на -1.
	Тюрбан просвещенности	малый ↓	4 000 ↓	Увеличивает «Уровень» героя на +5 без изменения остальных характеристик героя.
	Четырехлистный клевер	малый	4 000 ↑	Увеличивает «Удачу» героя на +1.
	Шлем некроманта	малый	5 000	Увеличивает «Знание» героя на +2.
	Шлем Хаоса	малый	5 500	Увеличивает «Знание» героя на +3, но уменьшает его «Защиту» на -1.

	Гномий кузнечный молот	великий	10 500 ↑	Увеличивает «Нападение» героя на +3 и дает +25% защиты от стихии Огня.
	Доспехи из чешуи дракона	великий	10 500	Добавляет +3 к «Нападению» героя и увеличивает «Инициативу» всех больших существ в армии героя на +5%.
	Дубина людоеда	великий	7 500 ↓	Увеличивает «Нападение» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.
	Золотая подкова	великий	8 000 ↑	Увеличивает «Удачу» героя на +2.
	Изумительный колчан	великий	7 500 ↑	Дает +4 к «Нападению» и бесконечные боеприпасы всем стрелкам в армии героя.
	Кольцо Глаз дракона	великий	11 000 ↓	Добавляет +1 ко всем характеристикам героя и увеличивает «Инициативу» всех стрелков в армии героя на +10%.
	Кольцо жизненной силы	великий	8 000	Увеличивает количество единиц жизни всех существ в армии героя на +2.
	Кольцо изгнания	великий ↑	8 000 ↑	Дает герою способность «Изгнание». Заклинание «Призыв элементарей» будет призывать в 2 раза меньше элементарей, а призванный феникс, стена мечей и улей будут иметь в 2 раза меньше единиц жизни.
	Кольцо предостережения	великий ↑	8 000 ↑	Увеличивает «Нападение» и «Защиту» героя на +3, но уменьшает скорость всех существ в армии героя на -1. (+2) ↑
	Кольцо сломленного духа	великий	13 000 ↑	Уменьшает «Боевой дух» вражеских существ на -2.
	Кольцо стремительности	великий	12 000 ↑	Увеличивает «Инициативу» всех отрядов в армии героя во время боя на +10%.
	Кольчуга просвещенности	великий	8 000 ↓	Увеличивает «Уровень» героя на +8 без изменения остальных характеристик героя.
	Корона из когтей дракона	великий	10 500	Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает «Инициативу» боевых машин в армии героя на +10%.
	Корона лидерства	великий	13 000 ↑	Добавляет +1 к «Боевому духу» героя. Количество существ каждого вида в армии героя перед боем увеличивается на +1.
	Ледяной щит	великий	11 000 ↑	Увеличивает «Защиту» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Огня.
	Лунный клинок	великий	7 500	Увеличивает «Нападение» героя на +3.
	Мантия из крыльев дракона	великий	10 500	Добавляет +3 к «Знанию» героя и увеличивает инициативу всех летающих существ в армии героя на +10%.
	Накидка с гривой льва	великий	12 000 ↑	Увеличивает «Боевой дух» героя на +2.
	Ожерелье из зубов дракона	великий	10 500	Добавляет +3 к «Колдовству» героя и увеличивает инициативу всех колдунов в армии героя на +10%.

	Ожерелье Кровавого Когтя	великий	12 000 ↑	Добавляет +1 урона всем существам в армии героя.
	Ожерелье победы	великий	10 000	Добавляет +2 к «Нападению» и «Колдовству» героя.
	Пламенный язык дракона	великий	14 000 ↑	Увеличивает «Защиту» и «Нападение» героя на +2 и уменьшает вдвое урон, наносимый отрядам героя заклинаниями стихии Воды.
	Поножи из кости дракона	великий	10 500	Добавляют +3 к «Колдовству» героя и на +10% увеличивают «Инициативу» всех рукопашных, не летающих существ из армии героя.
	Проклятое кольцо	великий	9 000 ↑	Уменьшает «Удачу» противника на -2.
	Рунная боевая упряжь	великий	10 000	Увеличивает «Защиту» и «Знание» героя на +2.
	Рунный боевой топор	великий	10 000	Увеличивает «Нападение» и «Колдовство» героя на +2.
	Сапоги странника	великий ↑	10 000 ↑	Увеличивают «Скорость» всех существ в армии героя на +1.
	Секира горного короля	великий	10 000	Добавляет +4 к «Нападению» героя.
	Том Силы	великий	13 000 ↑	Добавляет +1 к «Колдовству» и «Знанию», если у героя еще нет навыков из области «Образование». Добавляет +2 к «Колдовству» и «Знанию», если у героя есть «Среднее образование» или +3, если у героя есть «Высшее образование». Если у героя есть способность «Мудрость», он также получает возможность изучить заклинания 5-го круга. ↑
	Щит из чешуи дракона	великий	10 500	Добавляет +3 к «Защите» героя и увеличивает «Инициативу» всех маленьких существ в армии героя на +5%.
	Щит людоеда	великий	8 500	Увеличивает «Защиту» на +5, но снижает «Инициативу» всех существ в армии героя на -5%.
	Доспехи Забытого Героя	реликвия	24 000 ↓	Добавляет +2 к основным характеристикам героя и дарует +20% сопротивления магии армии героя.
	Кираса короля гномов	реликвия	14 000 ↓	Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Шок Земли».
	Кольцо родства с машинами	реликвия	18 000 ↓	Добавляет +2 к «Нападению» и «Знанию» героя. Дает по дополнительному выстрелу баллисте и катапульте. Палатка первой помощи вылечивает в два раза больше единиц жизни. Тележка с боеприпасами увеличивает «Нападение» стрелков на +4. (+1 к «Защите») ↑
	Кольцо Сар-Иссы	реликвия	17 000 ↓	Уменьшает стоимость всех заклинаний героя в 2 раза.
	Корона льва	реликвия	20 000 ↑	Увеличивает «Боевой дух» и «Удачу» героя на +2.

	Корона Сар-Иссы	реликвия	15 000	Добавляет +6 к «Знанию» героя.
	Кулон Поглощения	реликвия	15 000	Герой получает 1 единицу маны за каждые 2 единицы маны, потраченные вражеским героем.
	Лук из рога Единорога	реликвия ↑	15 000 ↑	Уничтожает штрафы за расстояние для всех стрелков в армии героя.
	Плащ Смертоносной Тени	реликвия	22 000 ↑	Уменьшает «Боевой дух» и «Удачу» существ противника на -2.
	Поножи короля гномов	реликвия	14 000 ↓	Добавляют +4 к «Нападению» героя и делают всех существ в армии невосприимчивыми к заклинанию «Замедление».
	Посох Преисподней	реликвия	16 000 ↓	Уменьшает инициативу вражеских существ на -1. (-20%) ↓
	Посох Сар-Иссы	реликвия	15 000 ↓	Игнорирует сопротивление существ к магии, однако защита от магии и иммунитет к магии будут действовать и дальше.
	Сандалии Святого	реликвия	16 000 ↑	Увеличивают все характеристики героя на +1.
	Том магии Призыва	реликвия	18 000 ↓	Позволяет сотворять все заклинания магии Призыва 1-4 круга, не имея никакого навыка в этой школе.
	Том магии Света	реликвия	18 000 ↓	Позволяет сотворять все заклинания магии Света 1-4 круга, не имея никакого навыка в этой школе.
	Том магии Тьмы	реликвия	18 000 ↓	Позволяет сотворять все заклинания магии Тьмы 1-4 круга, не имея никакого навыка в этой школе.
	Том магии Хаоса	реликвия	18 000 ↓	Позволяет сотворять все заклинания магии Хаоса 1-4 круга, не имея никакого навыка в этой школе.
	Халат Сар-Иссы	реликвия	15 000	Добавляет +6 к «Колдовству» героя.
	Череп Маркела	реликвия	15 000 ↓	Увеличивает «Колдовство» и «Знание» героя на +4, но снижает «Боевой дух» на -1.
	Шлем короля гномов	реликвия	14 000 ↓	Добавляет +4 к «Знанию» героя и делает всех существ в армии героя невосприимчивыми к заклинанию «Ослепление».
	Щит короля гномов	реликвия	14 000 ↓	Добавляет +4 к «Защите» героя и делает всех существ героя невосприимчивыми к заклинанию «Берсерк».

СБОРНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Львиная отвага



Ошейник льва

Если предметов 3:

При срабатывании у существ положительного боевого духа, герой смещается вперед по АТВ-шкале на +10%, отрицательного – на -10%



Накидка с гривой льва

Если предметов 2 (рыцарь):

Атаки рыцаря снижают боевой дух противника на -4 ↑ (-2)



Корона льва

Воля Ургаши



Шлем Хаоса

Если предметов 2:

Увеличивает нападение героя на +5



Кольцо сломленного духа

Если предметов 2 (повелитель демонов):

Способность «Открытие врат» позволяет вызывать больше на +20% существ ↓ (+25%)

Объятия Смерти



Посох Преисподней

Если предметов 2:

Снижает 2 основных параметра вражеского героя на -2 ↓ (-1 скорости)



Плащ Смертоносной Тени

Если предметов 2 (некромант):

«Крик Баньши» уменьшает боевой дух и удачу врага на -3 (Дейдра на -4), инициативу – на -15%

Мечта лучника



Изумительный колчан

Если предметов 2:

После стрельбы стрелковый отряд отбрасывается по АТВ-шкале на 30% меньше, чем обычно



Лук из рога Единорога

Если предметов 2 (рейнджер):

После стрельбы герой отбрасывается по АТВ-шкале на 30% меньше, чем обычно

Регалии Сар-Иссы



Корона Сар-Иссы

Если предметов 2:

Удваивается мана и магическая сила всех колдунов в армии героя.



Халат Сар-Иссы

Если предметов 4:

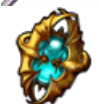
После применения заклинания герой отбрасывается по АТВ-шкале на 10% меньше, чем обычно



Посох Сар-Иссы

Если предметов 2 (маг):

После применения заклинания герой отбрасывается по АТВ-шкале на 10% меньше, чем обычно



Кольцо Сар-Иссы

Сила рун



Рунный боевой топор

Если предметов 2:

Добавляет +1 ко всем характеристикам героя



Рунная боевая упряжь

Если предметов 2 (чернокнижник):

Действие способности чародея «Стихийное видение» увеличивается на +50% ↓ (+100%)

Доспех гномьих королей



Шлем короля гномов

Если предметов 2:

Улучшает защиту всех существ в армии героя от магии на +40%



Кираса короля гномов

Если предметов 4:

В начале боя накладывает на всех дружественных существ заклинания «Каменная кожа» и «Уклонение» на 3 хода ↓ (10 ходов)



Щит короля гномов

Если предметов 2 (рунный жрец):

Увеличивает «Колдовство» героя на +30% ↑ (+10%)



Поножи короля гномов

Оружие мощи



Дубина людоеда

Если предметов 2:

Увеличивает нападение всех существ в армии героя на +3, а их здоровье на +2



Щит людоеда

Если предметов 2 (варвар):

После атаки герой отбрасывается по АТВ-шкале на 30% меньше, чем обычно.

Сила драконов



Корона из когтей дракона

Если предметов 2:

Добавляет +1 ко всем характеристикам героя



Ожерелье из зубов дракона

Если предметов 4:

Для всех существ 7 уровня в армии героя «Нападение» и «Защита» увеличиваются на +5, а их здоровье на +55 ↑ (+5 / +5 / +20)



Доспехи из чешуи дракона

Если предметов 6:

Добавляет +3 ко всем характеристикам героя



Щит из чешуи дракона

Если предметов 8:

Количество существ 7 уровня в армии героя увеличивается на +2



Поножи из кости дракона



Мантия из крыльев дракона



Кольцо Глаз дракона



Пламенный язык дракона

Одеяние просвещения



Тюрбан просвещенности

Если предметов 2:


























Уровень вражеского героя снижается на -3



Кольчуга просвещенности

СУЩЕСТВА


























Орден Порядка

														
	1	2	4	5	5	8	9	7	16	20	24	24	31	35
	2	1	4	4	9	8	8	12	16	14	24	20	31	25
	1 – 2	1 – 2	2 – 7 ⁸	2 – 6 ⁸	2 – 5	2 – 5	5 – 15	6 – 12	9 – 12	9 – 12	20 – 30	20 – 35	50 – 50	45 ²⁵ – 75
	6	6	12 ¹⁰	10	26	26	35	52	80	80	100	100	220	220
	4	4	4	4	4	4	7	7	5	5	8	8	8	8
	8	8	9 ⁸	8	8	8	15	10	10	10	12	12	11	11
			12	10					7	7 ⁵				
			½	макс.					½	½				
									12	15				14
У			①					②③		④			⑤⑥	
Π	22		12		10		5		3		2		1	
Σ	338		144		100		45		24		14		6	
	30 ²⁵		130 ⁸⁰		140 ¹³⁰		400 ³⁷⁰		750 ⁸⁵⁰		1400 ¹⁷⁰⁰		3500 ³⁵⁰⁰	
	Σ  119 460													

Умения:

- «Точный выстрел» – защита цели игнорируется при стрельбе с 4 и менее клеток ↑ (3)
- «Губительное пики» – наносит 100% урона ↑ (75%), умение применяется неограниченное число раз ↑ (1)
- «Боевое безумие» – каждый следующий контрудар наносит на 75% больше урона ↑ (50%)
- Заклинание «Карающий удар» накладывается на развитом уровне ↓ (экспертный)
- Заклинание «Карающий удар» накладывается на экспертном уровне ↑ (развитый)
- Заклинание «Божественная месть» имеет урон 4×sp ↓ (30+3×sp)

























Инферно

														
	3	3	3	3	4	4	9 ⁶	6	18	18	22	27	32	32
	2	3	4	1	2	3	7 ⁶	6	21 ¹⁸	17	21	23	29	31
	2 – 3	1 – 4	1 – 4	1 – 4	4 – 7 ⁶	3 – 5	9 ⁶ – 13	6 – 13	8 – 16	10 – 17	13 – 31	13 – 31	36 – 66	36 – 66
	6	6	16 ¹³	13	17 ¹⁵	15	30	32	66	66	130 ¹²⁰	140	199	211
	5	6	6 ⁵	4	8	8	5 ⁴	4	8	8	5 ⁴	6	7	6
	13	13	8	9	13	13	10	9	16	15	8	9	11	10
							6	6						
							½	½						
											20			
у	①	②	③					④			⑤			
Π	16		15		8		5		3		2		1	
Σ	224		192		80		45		27		14		6	
	65 ⁴⁵		80 ⁶⁰		170 ¹⁶⁰		400 ³⁵⁰		800 ⁷⁸⁰		1500 ¹⁶⁶⁶		3100 ³⁶⁶⁶	
Σ  122 720														

Умения:

- «Крадущий ману» – каждые 8 существ крадут 1 единицы маны вражеского героя ↓ (4)
- «Откачивание маны» – каждые 12 существ откачивают 1 единицы маны вражеского героя ↓ (8)
- «Взрыв» – урон равен (50 × [Колдовство + 1]) ↑ (9 × [Колдовство + 1]), умение применяется неограниченное число раз ↑ (1)
- «Соблазнение» – сила способности уменьшена на 25% ↓
- Заклинания «Огненный шар» и «Метеоритный дождь» накладываются на развитом уровне ↑ (начальный)

Некрополис

														
	1	2	2	2	5	6	11 ⁹	9	19	21	26	23	30	31
	2	6	2	3	4	5	11 ⁹	9	19	19	24	23	28	27
	2 ¹ - 2	1 - 3	2 - 3	1 - 3	4 - 6	4 - 6	7 - 11	5 - 13	17 - 20	17 - 21	25 - 30	22 - 27	25 - 35	27 - 36
	6 ⁵	5	17	19	19	20	35	40	55	55	100	125 ¹¹⁰	160	150
	4	5	4	4	5	6	8 ⁷	8	3	4	6	6	7	7
	10	10	7	7	10	9	12 ¹¹	11	10	10	11	11	11	11
	8								6	5				
	½								½	½				
									16	19				
у										①		②		③
Π	20		15		9		5		3		2		1	
Σ	316		180		90		45		24		14		8	
	50 ³⁰		80 ⁶⁰		180 ¹⁴⁰		450 ³⁸⁰		750 ⁸⁵⁰		1400 ¹⁷⁰⁰		1900 ¹⁹⁰⁰	
													Σ  119 450	

Умения:

- (1) Добавлено заклинание «Призыв осинового роя» на начальном уровне ↑ (-)
- (2) «Скорбный вопль» – базовый урон умения за каждое существо равен $(2 \times [15 - \text{БД}])$ ↑ $(1 \times [10 - \text{БД}])$
- (3) «Удар скорби» – на цель накладывается заклинание «Скорбь» на развитом уровне (-4 удачи, -4 боевого духа) (экспертный -4 удачи, -4 боевого духа) / для справки

Лесной Союз

	2	2	5	6	5	6	12	12	17	15	19	21	31	30	
	1	1	8 ³	6	4	5	9	8	17	15	29	27	27	26	
	2 – 2	2 – 3	3 – 5	4 – 6	5 – 8	8 – 9	9 – 14	10 – 14	10 – 20	9 – 24	10 – 20	12 – 20	33 – 57	30 – 60	
	6	6	14 ¹²	12	17 ¹⁴	14	33	34	77	80	181	175	200	230 ²⁰⁰	
	7	7	6	7	5	5	4	4	7	7	6	6	9	9	
	15	14	15	15	11 ¹⁰	11	10	10	12	12	7	7	14	14	
					16	16	7	7							
					½	макс.	½	½							
	10						15	12							
У	①	②			③	④		⑤							
Π	10		9		7		4		3		2		1		
Σ	164		108		70		36		24		16		6		
	70 ⁵⁵		150 ¹²⁰		250 ¹⁹⁰		380 ⁴⁴⁰		900 ⁹⁰⁰		1150 ¹⁴⁰⁰		3600 ³⁴⁰⁰		
														Σ 120 460	

Умения:

- (1) Заклинание «Призыв осинового роя» накладывается без уровня магии, отброс по АТВ-шкале приблизительно равен $1.5 \times \sqrt{\text{Количество}} \% \uparrow$
- (2) «Симбиоз» – каждая нимфа исцеляет 10 (4) единиц здоровья энтов, каждый энт исцеляет 50 (20) единиц здоровья нимф ↑
- (3) «Останавливающие стрелы» – отброс по АТВ-шкале 0.5 ↑ (0.2)
- (4) «Усиленная стрела» – стрелковая атака игнорирует 33% защиты цели ↓ (50%)
- (5) «Канал» – «Колдовство» и, соответственно, способность «Канал» рассчитываются как для существ с приростом 8 (36 существ увеличивают «Колдовство» героя на 15) ↓ (прирост 4; sp = 20)

Академия Волшебства

 	 	 	 	 	 	 								
	2	5	3	2	6	6	10	12	14	13	25	27	30	30
	2	3	5	6	6	4	10	9	14	13	27 ²⁰	20	30	30
	1 – 2	1 – 2	1 – 2	1 – 2	5 – 7	5 – 7	7 – 7	7 – 7	14 – 19	14 – 19	23 – 30	25 – 35	40 – 70	40 – 70
	6	6	20	20	24	20	30	29	65 ⁴⁵	70 ⁵⁰	140	135	190	190
	5	5	7	7	4	4	4	4	8	8	6	7	6	6
	11	12	10	11	7	9	10	10	12	12	10 ⁸	8	10	10
	7	7					4	6					5	5
	½	½					макс.	макс.					½	½
							25	10						
У	①	②				③④								⑤
Π	20		14		9		5		3		2		1	
Σ	280		168		90		45		30		14		6	
	55 ³⁵		100 ⁷⁰		150 ¹⁵⁰		380 ³⁴⁰		600 ⁶³⁰		1500 ¹⁷⁰⁰		3500 ³³⁰⁰	
Σ  122 800														

Умения:

- «Починка» – существа могут ремонтировать механизмы 3 раза за бой в размере 2 единиц жизни за каждое существо в отряде ↑ (1 раз, 5 ед.ж.)
- «Вредительство» – отряд может выключить любой механизм на 1 ход, если количество единиц жизни цели имеет не более 3*-кратного перевеса над отрядом ↓ (10)
- «Зачарованный доспех» – 75% получаемого магического урона идет на лечение существ ↑ (50%)
- «Магнетизм» – притягивает магический урон в размере 1% за каждое существо ↑ (5% за 9 существ)
- «Призывающий бурю» – одно существо дает штраф к стрельбе 5% (1%) и 15 (10) единиц урона ↑

























Лига Теней

	4	5	5	5	5	6	10	12	15	15	20	20	30	30
	3	4	3	4	2	5	9	14 ⁹	15	14	20	20	30	30
	2 – 4	3 – 5	5 – 7	3 – 8	4 – 7	5 – 8	7 – 14	7 – 12	9 – 14	9 – 16 ¹²	17 – 27	17 – 27	45 – 70	45 – 60
	14	15	16	21	35	40	60	60	125	125	90	100	240	235
	5	6	8	8	5	5	8	8	5	5	4	5	9	9
	12	12	16	14	9 ⁸	9	11	12	7	8	10	11	10	11
	5										4			
	½										½			
											14	14		
У	①	①			②	③	④	⑤	⑥					
Π	7		5		6		4		3		2		1	
Σ	98		78		66		36		24		14		6	
	120 ¹⁰⁰		200 ¹⁷⁵		200 ²⁰⁰		450 ⁴⁵⁰		850 ⁸⁰⁰		1200 ¹⁷⁰⁰		3800 ³⁷⁰⁰	
	Σ 116 760													

Умения:

- «Отравление» – в течении 3 ходов жертвы яд наносит 1.5 единицы урона за каждое существо в отряде ↑ (1)
- «Храбрость» – «Боевой дух» существа всегда положителен и не может опуститься ниже +3 ↑ (+1)
- «Аура храбрости» – «Боевой дух» существа и всех дружественных отрядов на соседних клетках всегда положителен и не может опуститься ниже +3 ↑ (+1)
- «Удар с разбега» – за каждую клетку, пройденную во время атаки, защита цели уменьшается на 15% ↓ (20%)
- «Попутная атака» – по пути к основной цели существо наносит вражеским отрядам +75% урона ↑ (+25%)
- «Регенерация» – каждый свой ход существо восстанавливает +100÷130 единиц жизни ↑ (+30÷50)



Северные Клань

														
	1	2	4	5	6	8	7	7	9	10	15	16	30	30
	5	6	4	3	14	12	12 ⁷	7	9	9	24	23	40	35
	1 – 2	2 ¹ – 2	2 – 3	2 – 5	5 – 6	5 – 6	3 – 8	3 – 7	14 – 17	17 – 20	21 – 26	9 – 13	40 – 50	44 – 55
	12	12	12	10	30	30	25	30	60	65	120	145	280	275
	4	4	4	4	7	7	5	5	3	3	8	8	5	5
	9	8	9	9	11	11	12	11	10	9	11	10	9	9
			4	4					5	5				
			½	½					½	½				
									25	25				
у		①											②	②③
Π	18		14		7		6		3		2		1	
Σ	252		168		70		66		27		14		6	
	65 ⁴⁰		90 ⁶⁵		250 ¹⁸⁵		230 ²²⁰		650 ⁷⁰⁰		1600 ¹⁷⁰⁰		3800 ³⁴⁰⁰	
														Σ  126 930

Умения:

- «Оборонительная позиция» – пока существо стоит на своей начальной позиции его «Защита» увеличивается на +15 ↑ (+5)
- «Power» – параметр «Power» («Сила») существа составляет 18 000 ↑ (6 100)
- «Жидкое пламя» – каждое существо на месте своей атаки оставляет стену огня на 2 хода, наносящую 15 единиц урона ↑ (10)






















Великая Орда

														
	1	2	4	4	6	4	7	10	14	13	21	19	30	28
	3	1	6 ²	4	4	6	9	7	15 ¹⁰	15	18	19	27	28
	1 – 1	1 – 2	3 – 6	3 – 5	4 – 6	3 – 5	6 – 9	7 – 11	8 – 12	10 – 12	20 – 27	20 – 25	45 – 57	35 – 50
	7	5	9	10	15 ¹²	20	42 ³⁵	35	40	48	105	120	270 ²²⁵	235
	4	5	5	6	5	4	4	5	7	7	7	7	5	6
	10	9	11 ¹⁰	10	11	9	12	12	12	12	10	10	9	10
			8	6										
			½	½									½	½
							12	8						
у							①				②③	④		
Π	25		14		11		5		5		2		1	
Σ	386		168		110		45		40		14		6	
	35 ²⁰		110 ⁷⁰		140 ¹²⁰		380 ³⁶⁰		550 ⁵⁰⁰		1200 ¹⁶⁰⁰		3600 ³⁴⁵⁰	
														Σ  124 890

Умения:

- Существо получает заклинания «Уклонение»/«Телепорт»/«Разрушающий луч (массовый)» на 1/2/3 уровне крови соответственно ↑ (-)
- «Регенерация» – каждый свой ход существо восстанавливает +100÷130 единиц жизни ↑ (+30÷50)
- «Животный яд» – в течении 3 ходов жертвы яд наносит 8 единиц урона за каждое существо в отряде ↑ (5)
- «Падальщик» – существо, поедая трупы на поле боя, восстанавливает свое здоровье в размере 40% от количества единиц жизни мертвого отряда ↑ (20%)




























Нейтральные войска

												Аватара Смерти
	5	10	8	8	8	8	23	15	33	5	2 × Lvl	
	3	5	8	6	11	9	23	15	33	4	2 × Lvl	
	3 – 5	11 – 20	8 – 12	5 – 7	12 – 16 (10 – 14)	20 – 30	25 – 35	30 – 50	30 – 50	4 – 6 (2 – 4)	(5 × Lvl + 7 × Sp) – (7 × Lvl + 10 × Sp)	
	25	43	43	40 (30)	75	50	90	120	150	20 (16)	500 + 10 × Sp + 20 × Kn + 20 × Lvl (100 + 10 × Sp + 20 × Kn + 20 × Lvl)	
	6	6	5	8	6 (5)	3	7	5	10	6 (5)	6	
	14	8	10	17	7 (5)	15	10	9	19	11 (10)	10 + 0.2 × Lvl	
		50										
		½										
			12			20						
У			①②					③		④	⑤	
П	8	4	4	4	4	3	2	2	1	9	1	
Σ	72	36	36	36	36	30	16	14	6	Lvl		
	200	400	400	400	400	500	1000	1300	4500			

Умения:

- Существо получает заклинания «Останавливающий холод» на развитом уровне ↑ (–)
- Призванное существо применяет заклинания без штрафа к «Колдовству» ↑ (-70%)
- «Отравление» – в течении 3 ходов жертвы яд наносит 8 единиц урона за каждое существо в отряде ↑ (4)
- Существо получает умение «Совместная атака» ↑ (–)
- Аватара Смерти получает следующие умения в зависимости от уровня Арантира:
 - 1 уровень – Нежить
 - 8 уровень – Наложение проклятия
 - ~~11 уровень – Бестелесность~~
 - 13 уровень – Смертельный взгляд
 - 16 уровень – Удар скорби
 - 21 уровень – Осушение
 - 27 уровень – Смертельный удар

Боевые машины

																
																
	15	15	$(5 - 5) \times M$	500	0	0	10	500	0	5	-	100	0	10	150 – 200	1200
	15	15	$(5 - 5) \times M$	600	0	0	20	600	0	5	-	200	0	10	200 – 300	1300
	15	15	$(5 - 5) \times M$	700	0	0	50	700	0	5	-	300	0	10	250 – 400	1400
	15	15	$(5 - 5) \times M$	800	0	0	100	800	0	5	-	400	0	10	300 – 500	1500
	10				15				10				10			
	100				8				∞				∞			
	макс.				макс.				-				макс.			
	2000				500				1000				0			

М = Нападение + Знание

ЭФФЕКТЫ НЕДЕЛЬ

Эффекты недель срабатывают перед боем для героя, выучившего умение «Покровительство Асхи».

1. **Неделя стрелков:** Количество стрелков в армии героя увеличивается на 20%
2. **Неделя покровителя:** Количество существ, на которых специализируется герой, увеличивается на 20%
3. **Неделя дракона:** Герой получает один артефакт из набора Сила драконов, которого у него не было ранее, в незанятый слот
4. **Неделя мертвого штиля:** Неделя, во время которой ничего не происходит
5. **Неделя знаний:** Герой учит массовую версию по одному из изученных заклинаний магии Света и магии Тьмы
6. **Неделя силы:** Герой увеличивает свою самую высокую характеристику на +3
7. **Неделя равновесия:** Герой увеличивает свою самую низкую характеристику на +5
8. **Неделя гиганта:** Количество существ 7 уровня в армии героя увеличивается на +2
9. **Неделя ясного неба:** Количество летающих существ в армии героя увеличивается на 20%
10. **Неделя меча:** «Нападение» и «Защита» героя увеличивается на +2
11. **Неделя магии:** «Колдовство» и «Знание» героя увеличивается на +3
12. **Неделя элементарей:** К армии героя присоединяются элементали случайной стихии в размере (20 + Колдовство + Знание)
13. **Неделя феникса:** К армии героя присоединяются фениксы в размере (2 + [Колдовство + Знание] / 10)
14. **Неделя надежды:** «Боевой дух» и «Удача» героя увеличиваются на +1
15. **Неделя приручения:** К армии героя присоединяются волки в размере (2 × [Колдовство + Знание])

ОСАДА ЗАМКА

Осаждающие замок имеют бонус $M \times 1000$ 🏰 и $M \times 1\%$ прироста согласно таблице:

ОБОРОНЯЮЩИЕ

	Орден Порядка	Инферно	Некрополис	Лесной Союз	Академия Волшебства	Лига Теней	Северные Кланы	Великая Орда
Орден Порядка	20	20	25	20	20	25	20	15
Инферно	15	20	20	20	20	25	20	10
Некрополис	10	10	15	10	20	30	10	5
Лесной Союз	20	20	25	15	20	25	15	15
Академия Волшебства	10	15	10	15	20	15	5	0
Лига Теней	0	0	0	0	10	10	5	0
Северные Кланы	15	20	30	15	20	25	20	20
Великая Орда	20	25	30	20	25	25	20	20

ОСАЖДАЮЩИЕ

ПОЯСНЕНИЯ ПО РАБОТЕ СКРИПТОВ

1. При добавлении существ в армию главного героя* у него пропадает единичка начального существа (крестьянин у рыцаря, фея у эльфа и т.п.). Если добавляемые существа совпадают с начальным, то единичка не пропадает. На 4-й день эта единичка возвращается в армию героя, если существа первого тира присутствуют в армии героя (в случае, если была удалена скриптами ранее). Это сделано для того, чтобы избежать лишних кликов для регрейда единичек или их роспуска.

** главным героем считается тот, который выбран для прокачки; до прокачки главным считается герой, который в списке сразу следует за Биарой/Джованни.*

2. В случае если у второстепенного героя на 4 день по какой-то причине остались артефакты, то они автоматически переносятся главному герою. В случае, если у второстепенного героя осталось более единички существ, то происходит "касание" главного и второстепенного героев для возможности передачи армии. В старых версиях карты была подобная опция, когда армия тоже передавалась автоматически, но она изменена в связи с тем, что, во-первых существа передавалась без мини-артефактов, а во-вторых их количество было не определено: слишком маленькие стеки не передавались, хотя могли быть выкуплены с тактической целью.

Тем не менее, просьба формировать героя вручную на 3 день, не полагаться на безупречное срабатывание скриптов.

3. В зависимости от уровня навыка 'Мститель' в качестве заклятых предлагается выбрать 1-4 врага из 4-7 доступных. Какие именно доступны – можно увидеть по щелчку правой кнопки мыши на группе существ, генерируемых в зоне прокачки эльфа. 4 существа верхнего ряда доступны всегда, а пятое, шестое и седьмое существа – в зависимости от уровня навыка. В каждой игре существа генерируются случайным образом, что, во-первых более приближено к оригиналу, а во-вторых вносит небольшое разнообразие в выбор заклятых, позволяя не наблюдать одних и тех же от игры к игре.

4. На 4 день у эльфа автоматически происходит битва с потенциальными заклятыми врагами. С целью сокращения затрат времени на битву (чтобы не переигрывать её вручную) герою даётся бонус 30 инициативы, а также автоматически изучаются заклинания (при наличии 'Разгадки тайного'), которые могли быть использованы в бою дружественными существами.

5. Умение 'Трофеи' приносит артефакт, которого у героя нет в наличии, однако он может прийти в занятый слот. Герой получает артефакт на 3 день при активации навыка в лавке артефактов. В случае если навык взят на 4 день – герой также получает артефакт, но уже не имеет возможности его продать.

6. Режим 'черк матчапов' – быстрый режим черка, без передачи хода сопернику, за счёт чего возрастает скорость определения матчапа. В данном черке игроки выставляют матчапы по приоритету – от наименее к наиболее желаемому. Всего 6 матчапов, каждый из которых получает условные баллы – от 1 до 6 (1 – наименее желаемый, 6 – наиболее желаемый). Затем эти баллы у обоих игроков для каждого матчапа складываются, и играется набравший максимальное количество баллов. Если таких матчапов несколько, то окончательный определяется случайным образом.