



Авторские права

© Разработчик игры [Katauri Interactive](#).

© Все права на распространение игры в России, СНГ и странах Балтии принадлежат фирме «1С»

Авторы руководства: © 2008 [Magic Art](#), [alexrom66](#), [spamm](#)

Настоящее руководство распространяется согласно лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0. Таким образом, любое лицо имеет право копировать и распространять руководство в некоммерческих целях при условии указания авторов и сохранения содержания.

При ссылке на руководство необходимо указывать web-страницу: <http://kingsbounty.ru/forum/index.php?showtopic=2568>



Оглавление

ГЛАВА I КОРОЛЕВСКАЯ СЛУЖБА 4

Выбор Персонажа	4
Начало Игры	5
Журнал Заданий	6

ГЛАВА II ПАРАМЕТРЫ ГЕРОЯ 7

Описание Параметров	7
Умения	7
Схемы Умений	8
Умения Силы	9
Умения Духа	10
Умения Магии	11
Книга Магии	12
Свитки и Заклинания	12
Сила Заклинаний	13
Уровень Заклинаний	13
Школы Магии	13
Заклинания	14
Магия Порядка	14
Магия Искажения	17
Магия Хаоса	20

ГЛАВА III СНАРЯЖЕНИЕ..... 24

Живые Предметы	24
Алфавитный Указатель Предметов	25
Особые Предметы	47
Комплекты Предметов	47
Контейнеры с Существами	48
Пояснения к Таблицам Предметов	49
Шкатулка Ярости	50
Духи Ярости	51

ГЛАВА IV ЖЁНЫ И ДЕТИ 52

Жёны	53
Дети	54

ГЛАВА V БОЕВАЯ СИСТЕМА..... 56

Арены	56
Получение Ярости	57
Порядок Хода Существ	57
Интерактивные Объекты на Поле Боя	58
Башни Гремлинов	61
Добрый Гремлин	61
Злой Гремлин	61
Войска	62
Существа и Расы	63
Люди	67
Эльфы	68
Гномы	69
Демоны	69
Нежить	70
Орки	71
Нейтралы	71
Призываемые Существа	74
Пояснения к Таблице Существ	74
Особенности Существ	75
Таланты Существ	80
Описание Действующих Эффектов	84

ГЛАВА VI МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ 85

Здания	85
Замки	86
Неигровые Персонажи	86
Порталы	87
Сокровища и Клады	87
Объекты на Карте	88
Вражеские Герои	93
Боссы	93

ГЛАВА VII ИГРОВАЯ МЕХАНИКА..... 95

Развитие Героя	95
Таблица Опыта	96
Получение Рун	96
Улучшение Параметров	97
Опыт за Победу в Бою	98
Золото за Победу в Бою	99
Лидерство	101
Расчёт Прироста Ярости	102
Развитие Духов Ярости	104
Умения Духов Ярости	104
Набор Опыта Духами Ярости	111
Таблица Опыта Духов Ярости	113
Урон и Сопротивляемости	114
Урон от Существ	114
Урон от Дистанционных Атак	115
Критический Урон	116
Величина критического урона	116
Вероятность критического урона	116
Урон от Заклинаний	117
Мораль	119
Мораль Предметов	119
Мораль Существ в Армии	120
Генерация Объектов на Карте	122
Разное	123
Характеристики Боссов	128
Гигантская Черепаха	128
Кракен	130
Королева Пауков	132
Таблица Вражеских Героев	134

ГЛАВА VIII НАСТРОЙКИ И УПРАВЛЕНИЕ..... 168

Общее	168
Графика	168
Звук	169
Горячие Клавиши	169

ГЛАВА IX ПОДСКАЗКИ..... 170

Квесты	170
Квестовые Предметы	171
Игровые Вопросы	174
Управление и Интерфейс	175
Чит Коды	175
Чит Коды Предметов	176

ГЛАВА X БОНУС 180

Создание Мира Эндории	180
-----------------------------	-----

Этот документ - результат долгой и кропотливой работы игроков, собиравших информацию об игре. Мы хотим поделиться получившимся руководством со всеми поклонниками «Легенды о Рыцаре». К сожалению, мы не смогли объять необъятное и рассказать об игре все, поэтому приглашаем вас на [официальный русский форум игры](#). Там можно задать вопросы разработчикам, пообщаться с другими игроками или узнать последние новости с [официального сайта](#).

Благодарности:

Мы благодарим разработчиков за предоставленные данные по игре. Также мы благодарны всем участникам [форума AG](#), их советы были использованы при написании раздела Подсказки.

Отдельное спасибо [Владимиру Павлову](#) за корректуру текстов руководства.

Версии.

Это руководство составлено для игры **1.7** (билд **35234**). Последнюю на данный момент версию руководства вы всегда можете найти [на этой странице](#).

Навигация.

В этом документе много [гиперссылок](#). Чтобы, перейдя по такой ссылке, быстро вернуться назад пользуйтесь сочетанием клавиш **Alt + ←**. Также можно использовать панель с закладками, находящуюся слева.

Если вы нашли ошибку или у вас есть идеи по улучшению нашего руководства, напишите нам [в этой теме](#).



Выбор Персонажа

Прежде чем отправиться осваивать просторы Эндории и приступить к выполнению обязанностей королевского рыцаря, нужно выбрать персонажа, который будет вашим игровым воплощением. Выбрать можно один из трех классов, каждый из которых отличается внешним видом, биографией, параметрами и схемой развития, определяющей манеру игры за выбранного персонажа.



Воин - это в первую очередь опытный полководец. Его сила заключается в умении вести за собой огромную армию и в эффективном командовании войсками. На старте воин получает два умения «силы» и повышенные боевые характеристики.

При повышении уровня он быстрее других классов развивает именно умения «силы» и повышает свое Лидерство, что позволяет ему обзавестись весьма приличной армией уже на ранних стадиях игры. Только воину доступны умения **Железный Кулак** и **Гнев**.

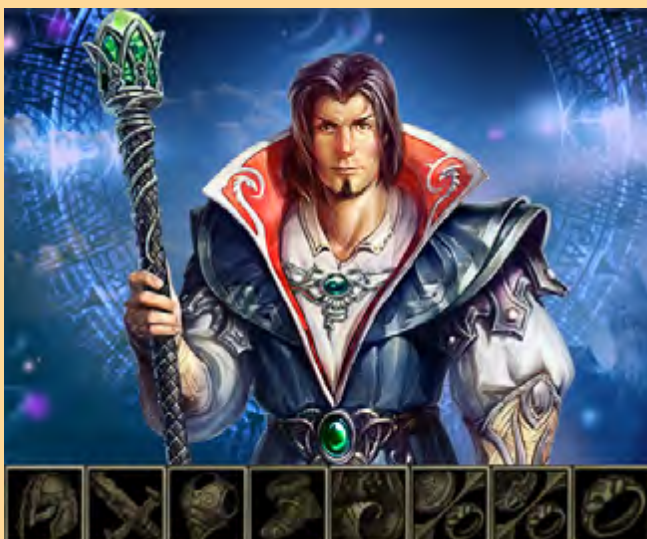
В отличие от других классов, воин имеет два слота для **оружия** и два для **регалий**.



Паладин - непримиримый борец со Злом, представляет собой промежуточный класс воина-мага. Он равномерно развивает свои характеристики, как боевые, так и магические. Особенно быстро и эффективно он изучает умения «духа». В этой ветке умений святой воин получает два дополнительных умения класса – **Святой Гнев** и **Рунный камень**.

Развивая ветку умений «духа», паладин получает огромные преимущества в битве против **нежити** и **демонов**, по сравнению с другими классами.

Паладин может носить дополнительные **регалии** и **артефакты**.



Маг предпочитает мудрость и знания грубой силе. Он не может командовать огромными армиями и не владеет тактическими приемами, увеличивающими боеспособность. Однако, усиливая своих солдат и ослабляя врагов, обрушивая на врага мощь стихий и воскрешая павших воинов, маг способен даже небольшими силами сокрушать огромные армии.

Только маг в состоянии достичь вершин магического искусства - он получает дополнительные умения **Высшая магия** и **Алхимия**. Его Мана растёт быстро, однако, приросты Лидерства и Ярости самые низкие.

Маг быстрее развивает умения «магии» и может носить два дополнительных **артефакта**.



Артефакты



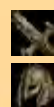
Регалии



Броня



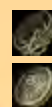
Сапоги



Оружие



Шлемы



Пояса



Щиты

Тренировочный Центр



Игра начинается в Тренировочном центре Рыцарского Храма. В центре зала стоит закованный в доспехи рыцарь, над которым горит специальный знак, говорящий о том, что этот персонаж готов выдать вам задание. Поговорите с ним. Наставник предложит вам пройти Испытание, состоящее из трех тренировочных заданий, которые помогут новичку освоиться с игрой и получить несколько полезных бонусов. Впрочем, от тренировочной миссии можно отказаться. В любом случае, Наставник вручит вам рекомендательные письма, и отправит в королевский дворец, наниматься на службу.

Поступление на Службу

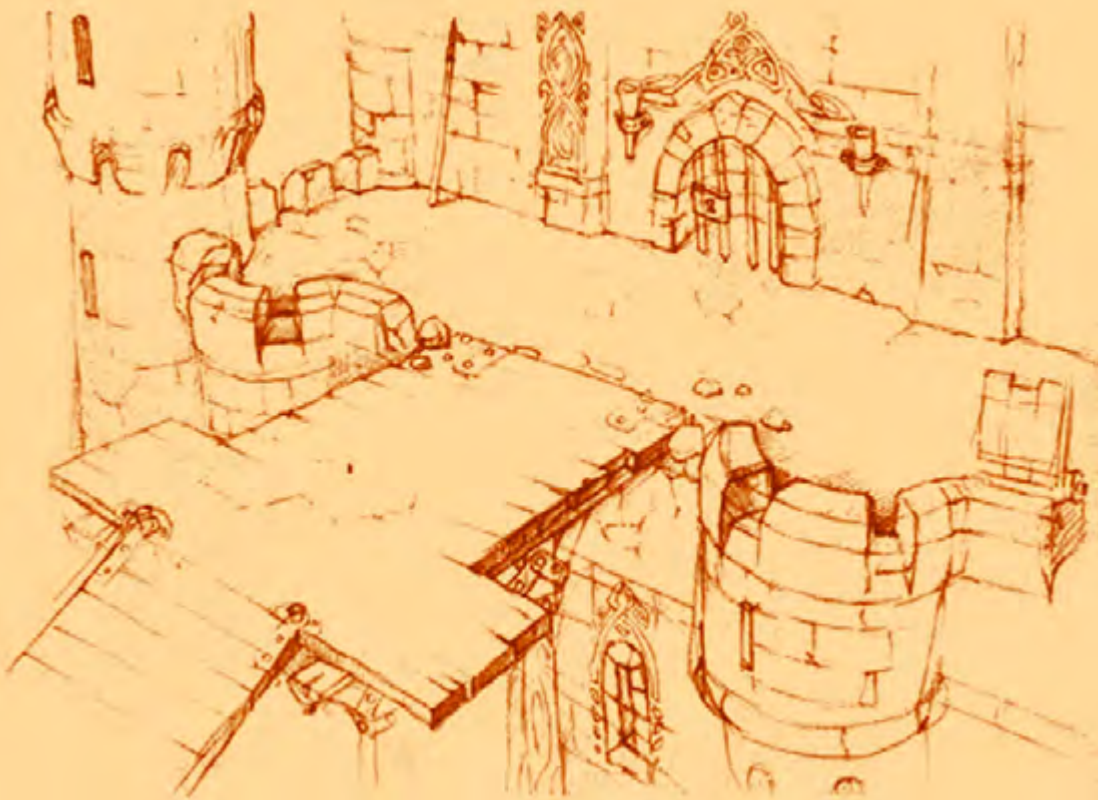
Во дворце вас ждет торжественное вручение дворянского титула и должность королевского Искателя Сокровищ! Отныне вы рыцарь короля, и должны выполнять поручения Его Величества, чтобы продвигаться по сюжету игры. Обратите внимание, в журнале сюжетные миссии помечены знаком короны. За выполнение особо важных заданий, помимо денег и опыта король наградит вас новым титулом. Титул означает повышение Лидерства персонажа и доступ к новым, более сильным войскам. Первое задание короля - отыскать пропавшие плюгены, и наказать банду разбойников, напавших на сборщика этих самых плюгенов. Выйдя из дворца, вы окажитесь на главной площади в столице Дариона. Вокруг вас раскинулись бескрайние просторы Эндории. Каждая локация, это созданный руками художников и тщательно проработанный кусочек игрового мира. Однако, благодаря системе случайной **генерации объектов**, наполнение этого мира в каждой новой игре будет уникальным и неповторимым.

Начало Игры






А теперь немного о тех местах и достопримечательностях, которые вам стоит посетить в первую очередь. Разумеется, это королевский дворец, где вы сможете нанимать войска и получать задания от короля Марка.

Рядом с дворцом находится Рыцарский Храм, где можно нанимать священников, покупать заклинания и даже принять участие в рыцарском турнире, сразившись за ценный приз. С помощью фонтана в центре площади вы сможете пополнять запасы маны.

Ещё один важный объект, это дирижабль. Заключив договор с гномами и эльфами, вы сможете на дирижабле мгновенно перемещаться между столицами трех стран. На северном побережье находится порт, в котором можно купить корабль для морских путешествий. В некоторые укромные места можно попасть только по морю, да и немало сундуков с сокровищами плавают по волнам. В поселке рядом со столицей можно получить несколько простых поручений. Стоящие на карте здания и персонажи служат основным источником заданий, а также в них можно нанять войска и купить предметы или свитки.



Журнал заданий


-  Поиск плюенов
-  Потерянные свитки
-  Упавший дирижабль
-  Рекомендательные письма (выполнено)
-  Выпускные испытания (выполнено)


Ход выполнения:

- Отыскать 400 пропавших плюенов.
- Наказать банду грабителей, напавших на обоз.

Основное задание:

Первое задание на королевской службе!
Разбойники ограбили собирателя податей. Нападение произошло на главной дороге, ведущей на восток в Арланию. Нужно отыскать разграбленный обоз и вернуть королю все пропавшие плюены.

Вознаграждение:  Золото (450 монет), 70 Опыта.

 Показывать выполненные задания



«King's Bounty: Легенда о рыцаре» - это приключенческая игра с ролевыми элементами. А это значит, что помимо каких-то улучшаемых ролевых характеристик персонажа, в игре можно общаться с обитателями игрового мира, и получать у них задания. За успешное выполнение заданий персонаж получает награду в виде золота, опыта, каких-то ценных предметов или свитков с заклинаниями. Каждое полученное задание заносится в «Журнал Заданий».

Запись снабжается описанием и помечается знаком, который показывает его принадлежность к сюжетным или второстепенным миссиям и указывается выдаваемая награда. По мере выполнения задания, вы будете открывать новые его этапы, а уже выполненные этапы будут помечаться. В самых сложных миссиях может быть больше десятка этапов, выполняемых на совершенно разных территориях и даже несколько разных наград, выдаваемых в зависимости от ваших поступков и решений!

Выполненные или проваленные задания тоже «гасятся», и для удобства можно их скрыть, чтобы в журнале отображались только текущие поручения и их этапы.



Описание Параметров

А теперь посмотрим внимательнее на нашего героя, открыв окно персонажа. В первую очередь обратим внимание на его параметры, которые расположены в левой части окна.

→ **Титул** выдаётся королем за выполнение заданий помеченных в журнале символом корона.

Вместе с титулом игрок получает большую **прибавку Лидерства** и доступ к более сильным войскам в столице.



Уровень характеризует степень развития героя. С каждым новым уровнем герой выборочно увеличивает некоторые свои характеристики и получает возможность развивать новые или совершенствовать имеющиеся **умения**.

Опыт даётся за выигранные сражения, за выполнение заданий и за посещение некоторых **объектов на карте**. Накопив нужное количество опыта, герой увеличивает свой уровень. Текущее значение опыта можно посмотреть, наведя указатель на шкалу.

Ниже приведены параметры, которые игрок может повышать при получении уровня, а также посещая специальные объекты на карте или с помощью предметов.

Лидерство определяет максимальное число существ одного вида, которое герой может нанять или присоединить.

Атака героя прибавляется к атаке существ в армии

Защита героя прибавляется к защите существ в армии

Интеллект влияет на наносимый магией урон, на длительность и силу некоторых заклинаний.

Мана расходуется на применение заклинаний. Она восстанавливается вне боя, но есть способы получать её и во время сражения.

Ярость растёт в бою при атаках и используется для вызова Духов Ярости. Кроме того, чем выше уровень Ярости, тем чаще случаются критические удары и тем больший урон эти удары наносят.

Умения

Правую часть окна персонажа занимают его Умения. С каждым новым уровнем персонаж получает Руны Таланта, которые можно потратить на изучение и улучшение Умений. Кроме того, Руны можно найти на карте или получать в награду.

Все умения героя разбиты на три группы: **Силы**, **Духа** и **Магии**, по 12 в каждой, всего 36 Умений. Рун тоже три типа, и для развития умений Силы нужно потратить больше Рун Силы, и так далее. Таким образом, разные классы персонажей быстрее и проще развивают именно умения своего класса.

Каждый класс имеет 2 уникальных умения недоступных другим классам. На схемах и в таблицах такие умения помечены дополнительным словом, выделенным красным цветом, которое означает принадлежность умения к конкретному классу, например, ***Воин**.

На следующей странице представлены схемы умений. Для быстрого перехода к описанию умения достаточно щёлкнуть мышью на его названии.



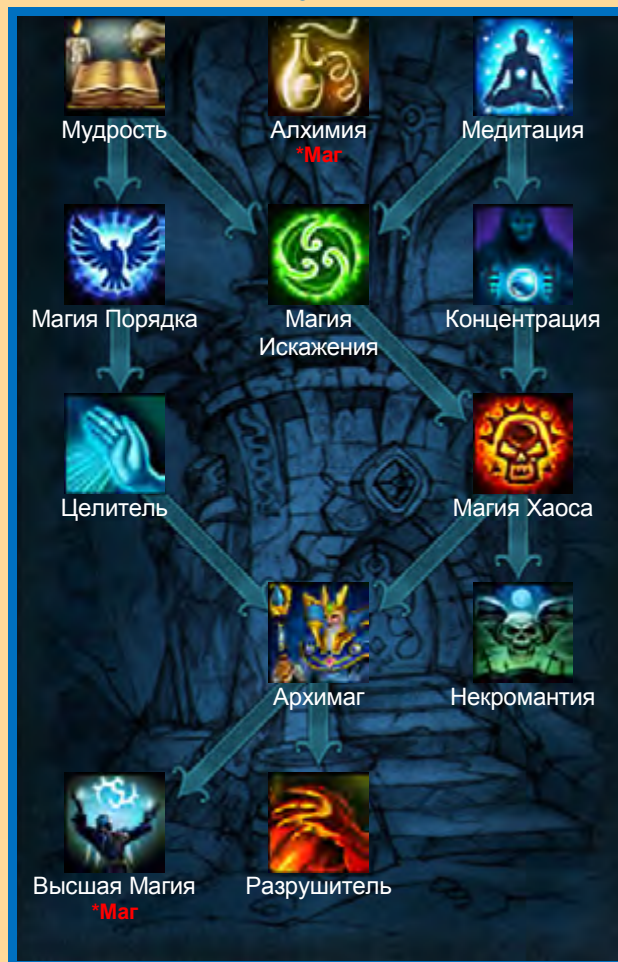
Сила




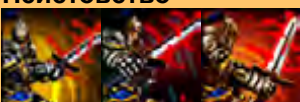
Дух



Магия



Умения Силы

Название	Описание		Уровень			
Тренировка 	Это умение позволяет герою тренировать свои войска, обучая их новым боевым приемам. <i>(см. дополнительно)</i>	1	Мечники – Усиленный Удар	2	0	0
		2	Лучники – Огненная Стрела	3	1	0
		3	Рыцари – Круговой Удар	4	2	0
Подготовка к Бою 	В первом раунде все существа в армии героя получают меньше вреда от физических атак.	1	Урон снижен на 10%.	2	2	0
		2	Урон снижен на 15%.	3	2	0
		3	Урон снижен на 20%.	4	2	0
Командир Лучников 	Снижаются требования Лидерства при найме лучников. <i>(см. дополнительно)</i>	1	Требования Лидерства –10%.	3	0	0
		2	Требования Лидерства –15%.	4	1	0
		3	Требования Лидерства –20%.	5	2	0
Тактика 	Знание тактики позволяет герою сделать расстановку войск на поле боя перед началом сражения.	1	Одна дополнительная линия для расстановки войск.	10	2	0
		2	Две дополнительные линии для расстановки войск.	14	4	0
Контроль Ярости 	Увеличивает количество Ярости, которую может накопить герой.	1	Максимум Ярости +10.	4	1	0
		2	Максимум Ярости +20.	7	2	0
		3	Максимум Ярости +30.	10	3	0
Повелитель Духов 	Увеличивает опыт, получаемый Духами в сражении.	1	Бонус опыта: 10%.	4	1	0
		2	Бонус опыта: 20%.	5	1	0
		3	Бонус опыта: 30%.	6	1	0
Неистовство 	Отряд, уничтоживший отряд противника, воодушевляется и получает нарастающий бонус атаки.	1	Атака +2.	4	1	0
		2	Атака +4.	6	2	0
		3	Атака +6.	8	3	0
Натиск 	Скорость и решительность, вот залог победы! В первый ход войска героя получают бонус инициативы.	1	Инициатива +1.	5	0	0
		2	Инициатива +2.	6	0	0
		3	Инициатива +3.	7	0	0
Ночные Операции 	В темное время суток (ночью и вечером) и в подземельях все отряды в армии героя получают бонус атаки и защиты.	1	Атака и Защита +2.	3	0	0
		2	Атака и Защита +4.	3	0	0
		3	Атака и Защита +6.	3	0	0
Темный Командир 	Под знаменами Темного Командира нежить начинает сражаться эффективнее, получая бонусы атаки и инициативы.	1	Атака +3.	3	1	1
		2	Атака +5, Инициатива +1.	4	2	2
		3	Атака +7, Инициатива +2.	5	3	3
Гнев  * Воин	Герой получает больше Ярости, когда войска обмениваются ударами.	1	Приток Ярости +25%.	3	0	0
		2	Приток Ярости +50%.	5	0	0
		3	Приток Ярости +100%.	7	0	0
Железный Кулак  * Воин	Снижаются требования Лидерства при найме героем Мечников, Гвардейцев, Рыцарей и Кавалеристов. <i>(см. дополнительно)</i>	1	Требования Лидерства –10%.	3	0	0
		2	Требования Лидерства –15%.	4	1	0
		3	Требования Лидерства –20%.	5	2	0

Умения Духа

Название	Описание		Уровень			
Разведка 	Позволяет получать больше информации об армиях врага.	1	Позволяет видеть, какие существа входят в отряды, находящиеся на карте вне замков и убежищ.	0	1	0
		2	Позволяет приблизительно оценить количество существ в отрядах и замках. (см. дополнительно)	0	2	0
		3	Позволяет точно определить количество существ в отрядах и замках.	0	3	1
Торговля 	Умение торговаться позволяет герою продавать предметы и свитки дороже. Без этого умения предметы продаются за 25% от цены, свитки - за 20% .	1	Цена продажи предметов 50% . Цена продажи свитков 30% .	0	1	0
		2	Цена продажи предметов 75% . Цена продажи свитков 40% .	0	2	0
		3	Цена продажи предметов 100% . Цена продажи свитков 50% .	0	3	0
Трофеи 	Увеличивается количество золота, получаемого после боя.	1	Бонус 10% .	1	3	1
		2	Бонус 20% .	1	5	1
		3	Бонус 30% .	1	7	1
Слава 	Всем хочется встать под знамена прославленного героя! Герой получает увеличение Лидерства.	1	Лидерство +100 .	2	5	0
		2	Лидерство +250 .	3	6	0
		3	Лидерство +500 .	4	7	0
Обучение 	Страсть к познанию позволяет герою быстрее обучаться, получая дополнительный опыт в бою.	1	Опыт +10% .	1	5	1
		2	Опыт +15% .	1	6	1
		3	Опыт +20% .	2	7	2
Резерв 	Даёт возможность герою водить с собой резервные отряды, не принимающие участия в бою. Лидерство отряда в резерве не ограничено лидерством героя.	1	Герой может водить с собой один резервный отряд.	3	3	0
		2	Герой может водить с собой два резервных отряда.	3	3	0
Дипломатия 	Если в армии противника и у героя есть одинаковые войска, то герой может переманить часть войск противника на свою сторону, если позволяет Лидерство. (см. дополнительно)	1	Переманивает до 5% войск.	1	6	0
		2	Переманивает до 10% войск.	2	7	0
		3	Переманивает до 15% войск.	3	8	0
Терпимость 	Воины готовы терпеть присутствие созданий Тьмы в армии без снижения морали.	1	Воины готовы терпеть присутствие нежити в армии без снижения морали.	2	8	2
		2	Воины готовы терпеть присутствие нежити и демонов в армии без снижения морали.	2	8	2
Хранитель Света 	За уничтожение созданий Тьмы, которыми являются нежить и демоны , герой получает больше золота и опыта.	1	+20% золота. +5% опыта.	1	4	1
		2	+30% золота. +10% опыта.	2	6	2
		3	+40% золота. +15% опыта.	3	8	3
Инквизиция 	Позволяет герою улучшать Священников до Инквизиторов.	1	Позволяет герою улучшать Священников до Инквизиторов . Стоимость улучшения одного существа 150 золота.	1	5	1
Святой Гнев  * Паладин	Атака существ, нападающих на нежить и демонов , увеличена. Не действует на нежить и демонов из армии героя.	1	Атака +5	5	8	0
		2	Атака +10	5	8	0
		3	Атака +15	5	8	0
Рунный камень  * Паладин	Каждая вложенная Руна Духа даёт герою дополнительные руны Силы и Магии.	1	10 рун Силы и Магии	0	10	0
		2	10 рун Силы и Магии	0	10	0
		3	10 рун Силы и Магии	0	10	0

Умения Магии

Название	Описание		Уровень			
Магия Порядка 	Позволяет изучать и улучшать заклинания Магии Порядка .	1	Позволяет изучать заклинания Магии Порядка из свитков.	0	2	2
		2	Позволяет улучшать заклинания Магии Порядка до второго уровня.	0	4	4
		3	Позволяет улучшать заклинания Магии Порядка до третьего уровня.	0	8	8
Магия Искращения 	Позволяет изучать и улучшать заклинания Магии Искращения .	1	Позволяет изучать заклинания Магии Искращения из свитков.	1	1	4
		2	Позволяет улучшать заклинания Магии Искращения до второго уровня.	2	2	7
		3	Позволяет улучшать заклинания Магии Искращения до третьего уровня.	3	3	10
Магия Хаоса 	Позволяет изучать и улучшать заклинания Магии Хаоса .	1	Позволяет изучать заклинания Магии Хаоса из свитков.	2	0	6
		2	Позволяет улучшать заклинания Магии Хаоса до второго уровня.	4	0	8
		3	Позволяет улучшать заклинания Магии Хаоса до третьего уровня.	6	0	12
Мудрость 	Увеличивает количество маны героя, а также количество свитков, вмещаемых книгой магии.	1	Мана +10, свитков +2.	0	0	4
		2	Мана +20, свитков +4.	0	0	7
		3	Мана +30, свитков +6.	0	0	10
Медитация 	Увеличивает скорость восстановления магической энергии героя на карте. (см. <i>дополнительно</i>)	1	+30% к скорости восстановления.	0	1	1
		2	+60% к скорости восстановления.	0	1	2
		3	+100% к скорости восстановления.	0	1	3
Концентрация 	Позволяет герою восстанавливать ману во время боя.	1	2 маны за раунд.	0	3	8
		2	4 маны за раунд.	0	3	9
		3	6 маны за раунд.	0	3	10
Разрушитель 	Маг, специализирующийся на боевых заклинаниях, наносит ими больший прямой урон противнику.	1	Сила заклинаний +15%.	1	0	5
		2	Сила заклинаний +30%.	2	0	7
		3	Сила заклинаний +50%.	3	0	9
Целитель 	Опытный целитель может использовать божественные заклинания с большим эффектом. (Лечение, Воскрешение, Благословение, Доспехи Бога, Свет Жизни)	1	Сила заклинаний +15%.	0	1	1
		2	Сила заклинаний +20%.	0	2	2
		3	Сила заклинаний +25%.	0	3	3
Некромантия 	После битвы, часть погибших существ игрока воскрешается. Воскрешаемый отряд выбирается случайно. Усиливает заклинание Зов Некроманта . (см. <i>дополнительно</i>)	1	Поднимает 15–20% погибших воинов отряда (округление вниз). Сила Зова: +10%.	0	2	4
		2	Поднимает 20–30% погибших воинов отряда (округление вниз). Сила Зова: +20%.	0	3	5
		3	Поднимает 30–40% погибших воинов отряда (округление вниз). Сила Зова: +30%.	0	4	6
Архимаг 	Требования Лидерства при найме Священников, Инквизиторов, Друидов, Шаманов, Некромантов и Архимагов снижаются. (см. <i>дополнительно</i>)	1	Требования Лидерства –10%.	0	0	3
		2	Требования Лидерства –15%.	1	0	4
		3	Требования Лидерства –20%.	2	0	5
Высшая магия 	Секреты высшей магии позволяют чародею использовать книгу магии дважды в любом раунде.	1	Возможность доступна один раз за бой.	5	5	20
		2	Возможность доступна два раза за бой.	5	5	15
		3	Возможность доступна три раза за бой.	5	5	10
Алхимия 	Уменьшает количество кристаллов магии, затрачиваемое на изучение свитков и улучшение заклинаний.	1	Снижение стоимости: 15%	0	1	3
		2	Снижение стоимости: 30%	0	1	5
		3	Снижение стоимости: 50%	0	1	7

* Маг

* Маг



Магия - одна из самых важных составляющих King's Bounty. У героя есть магическая книга, в которой он хранит свитки и заклинания, используемые в сражении. Заклинания применяются только в бою. Обычно Книгу можно использовать лишь один раз за раунд, но умение «**Высшая Магия**» позволяет магу делать это дважды. Чтобы применить заклинание, нужен достаточный запас маны, или свиток с этим заклинанием. Заклинания могут наносить урон врагу, улучшать или ухудшать характеристики существ, подчинять войска противника, призывать на поле боя магических существ и многое-многое другое. Те или иные заклинания могут показать себя по-разному в разных ситуациях, так что применять их следует вдумчиво.


Свитки и Заклинания





Магические Свитки можно купить в магазине, найти на карте, достать из артефакта или получить в награду. При использовании свитка, он исчезает, а заклинания из свитков накладываются на первом уровне силы.

В книгу помещается ограниченное количество свитков, поэтому, если лимит превышен (учтите, что если герой нашел свиток на карте или получил его в награду, его добавят даже в битком набитую книгу), покупать свитки будет нельзя, пока герой не освободит место в книге или не увеличит её емкость. Чтобы освободить место для новых свитков, можно продать лишние свитки, выбросить их или использовать их в бою.



Заклинания можно выучить из свитков. Если нажать на кнопку  рядом с изображением свитка, соответствующее заклинание первого уровня будет навсегда добавлено в Книгу Магии.

Кроме свитка, для этого нужно умение в соответствующей Школе Магии и Магические Кристаллы,  которые тратятся на изучение и улучшение заклинаний. Изученные заклинания при использовании не тратят свитки, но расходуют ману. Книга может одновременно содержать как изученное заклинание, так и свитки с ним, и герой может выбирать – применять свиток или изученное заклинание.

Изученные заклинания, в отличие от свитков, можно улучшать . Для этого нужно развить умение в соответствующей Школе Магии и, опять же, магические кристаллы. У всех заклинаний есть три уровня. С каждым новым уровнем растёт сила заклинания и (или) длительность его эффектов. Обычно с каждым уровнем заклинания «дорожают» по мане, а иногда и приобретают новые возможности. Чем сильнее эффект улучшения, тем больше на него уйдет кристаллов.

Сила Заклинаний

Помимо уровня самого заклинания, на силу его действия оказывают влияние и другие факторы.

Интеллект героя.

Для атакующих заклинаний каждая единица Интеллекта увеличивает урон на **10%** и ещё на **10%** увеличивается суммарный урон за каждые **7** единиц Интеллекта. Для большинства накладываемых заклинаний длительность увеличивается на **1** раунд за каждые **15** единиц Интеллекта. Для заклинаний, накладываемых с некоторой вероятностью дополнительные эффекты (**Горение**, **Шок**, **Заморозка** и **Отравление**) вероятность такого эффекта увеличивается на **1%** за каждую единицу Интеллекта.

Умения героя.

Умение **Разрушитель** увеличивает наносимый заклинаниями урон на **15%**, **30%** или **50%** в соответствии с уровнем умения.

Умение **Целитель** увеличивает силу заклинаний **Лечение**, **Воскрешение**, **Свет Жизни**, **Доспехи Бога**

на **15%**, **20%** или **25%** в соответствии с уровнем умения, а также на **1** раунд увеличивает длительность заклинания **Благословение**.

Умение **Некромантия** усиливает заклинание **Зов Некроманта** на **10%**, **20%** или **30%** в соответствии с уровнем умения.

Предметы, надетые на героя или его жену.

Есть предметы, которые влияют сразу на целую группу заклинаний, например, на огненные или атакующие заклинания. Есть также предметы, которые усиливают только какое-то одно заклинание или небольшую группу заклинаний.

(**Зеркальный Защитник**, **Знак Дипломата**, **Ожерелье Пламени**, **Ожерелье Огненного Шторма**, **Плащ Дракона**, **Посох Адепта**, **Посох Архимага**, **Призматический Шлем**, **Сапоги Мистика**)



Уровень Заклинаний

У каждого заклинания есть параметр, показывающий его уровень (от **1** до **5**). Уровень в первую очередь влияет на то, где такое заклинание может появиться. Чем сложнее игровая локация, тем выше вероятность найти в ней свиток с мощным заклинанием. Вероятность найти в начале игры свиток **5**-ого уровня равна нулю, тогда как под конец игрок находит в основном заклинания **4–5** уровня. Так же от уровня зависит стоимость свитка и количество кристаллов, которое нужно на его улучшение. Сортировка заклинаний в Книге Магии тоже происходит по этому параметру.

Школы Магии

В игре есть три магические Школы: **Порядка** (**18** заклинаний), **Искажения** (**19** заклинаний) и **Хаоса** (**18** заклинаний).



Магия Порядка

Это магия высшего, божественного происхождения, влияющая на тело и разум. Она позволяет исцелять, защищать и наделять войска мистическими возможностями. Впрочем, наказывать и разрушать боги тоже умеют, есть в этой школе и мощные атакующие заклинания.

Заклинания: **Беззащитность**, **Боевой Клич**, **Лечение**, **Последний Герой**, **Рассеивание**, **Благословение**, **Секира Магии**, **Стрелы Дракона**, **Миролюбие**, **Одарение**, **Призыв Феникса**, **Прилив Сил**, **Убийца Драконов**, **Воскрешение**, **Доспехи Бога**, **Молния**, **Убийца Демонов**, **Свет Жизни**.



Магия Искажения

Заклинания этой школы изменяют привычное состояние окружающих объектов и влияют на восприятие существ, искажая и изменяя для них окружающий мир до неузнаваемости. Это вспомогательные, усиливающие и ослабляющие заклинания, а также магия иллюзий и воздействия на разум.

Заклинания: **Замедление**, **Каменная Кожа**, **Точность**, **Ускорение**, **Берсеркер**, **Зеркало Боли**, **Источник Магии**, **Ловушка**, **Мишень**, **Оковы Магии**, **Пелена**, **Невидимость**, **Меч-Призрак**, **Телепорт**, **Фантом**, **Карлик**, **Ослепление**, **Гейзер**, **Гипноз**.



Магия Хаоса

Практически все заклинания этой школы направлены на ослабление, уничтожение, разрушение и истребление живого и неживого различными способами. Это выбор настоящего боевого мага, желающего обращать в бегство армии врагов и стирать с лица земли неприступные крепости.

Заклинания: **Испуг**, **Огненная Стрела**, **Ядовитый Череп**, **Дыхание Ада**, **Масляный Туман**, **Чума**, **Жертва**, **Ледяная Змея**, **Камикадзе**, **Книга Зла**, **Огненный Шар**, **Слабость**, **Баран**, **Злой Рок**, **Зов Некроманта**, **Огненный Дождь**, **Портал Демонов**, **Армагеддон**.

Заклинания

Уровень – Уровень заклинания

Стоимость – Стоимость свитка

ИИ – Использует ли враг это заклинание

(I, II, III) – Уровень силы заклинания



– Кристаллы, необходимые для изучения данного уровня заклинания



– Мана, необходимая для использования заклинания данного уровня














Инт – Интеллект героя. Все операции деления (Инт/2, Инт/3, Инт/7, Инт/15) округляются вниз до ближайшего целого.



















Итоговый урон/лечение/воскрешение/лидерство округляется до ближайшего целого, кратного 5.



















Исключение: если $\text{mod}(\text{урон}; 100) < 7$, то урон округлится вниз до ближайшей сотни




(здесь $\text{mod}(X;Y)$ – остаток от деления числа X на число Y).

Магия Порядка













Название		Описание		
Рассеивание  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 400		Снимает эффекты с отряда.		
	I	Снимает все эффекты с союзного отряда.	5	1
	II	Снимает все эффекты с союзного или вражеского отряда.	5	2
	III	С союзного отряда снимает все отрицательные, а с вражеского - все положительные эффекты.	5	5
Беззащитность  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 500		Снижает текущую защиту вражеского существа.		
	I	Защита: – 30% Длительность: 3	2	1
	II	Защита: – 45% Длительность: 4	4	2
	III	Защита: – 60% Длительность: 5	6	4
Лечение  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 700		Восстанавливает здоровье союзному существу.		
	I	Исцеление/Урон: 50	3	1
	II	Исцеление/Урон: 150	2	2
	III	Исцеление/Урон: 250 Снимает отравление , слабость и чуму .	1	3
Наносит урон нежити (своей и вражеской). Не действует на демонов , растения и големов . Итоговый урон (магический)/лечение = $\text{Урон} * (1 + 0.1 * \text{Инт}) * (1 + 0.01 * \text{Целитель})$ Умение Целитель (15, 20, 25)				
Боевой Клич  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 800		Увеличивает инициативу отряда.		
	I	Инициатива: +1. Длительность: 2+Инт/15	2	1
	II	Инициатива: +2. Длительность: 3+Инт/15	3	2
	III	Инициатива: +3 Массовое . Длительность: 3+Инт/15	10	10
Последний Герой  Уровень: 1 ИИ: нет Стоимость: 800		При гибели отряда, последний боец всегда выживает, а длительность заклинания снижается.		
	I	Уровень цели: 1–2 Длительность: 3	5	1
	II	Уровень цели: 1–3 Длительность: 4	7	3
	III	Уровень цели: 1–4 Длительность: 5	10	5
Здоровье выжившего бойца становится = 1				



















Название	Описание			
Благословение  Уровень: 2 ИИ: да Стоимость: 1800		Существо наносит максимальный урон своими основными атаками.		
	I	Длительность: 2+Инт/15	10	3
	II	Длительность: 3+Инт/15	10	3
	III	Длительность: 3+Инт/15 Массовое.	20	10
Не действует на нежить . Умение Целитель всегда даёт +1 к длительности заклинания (не зависит от уровня умения Целитель).				
Стрелы Дракона  Уровень: 2 ИИ: нет Стоимость: 2300		Даёт лучнику Стрелы Дракона , которые наносят такой же урон, как обычный выстрел, но игнорируют расстояние, сопротивляемость и защиту цели.		
	I	Даёт стрел: 1+Инт/15, но не больше 5	4	2
	II	Даёт стрел: 2+Инт/15, но не больше 5	4	3
	III	Даёт стрел: 3+Инт/15, но не больше 5	4	4
Секира Магии  Уровень: 2 ИИ: да Стоимость: 2500		Создаёт магические топоры, которые наносят большой физический урон одной цели.		
	I	Урон: 120, Топоров: 1	5	2
	II	Урон: 240, Топоров: 2	10	4
	III	Урон: 360, Топоров: 3	15	6
Итоговый урон (физический)=Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15				
Миролюбие  Уровень: 3 ИИ: нет Стоимость: 2800		Снижает наносимый основными атаками существа урон, но при этом увеличивает его здоровье		
	I	Длительность: 3+Инт/15 Штраф урону: Инт/2–30%, Здоровье: +30%	5	3
	II	Длительность: 4+Инт/15 Штраф урону: Инт/2–30%, Здоровье: +40%	7	3
	III	Длительность: 5+Инт/15 Штраф урону: Инт/2–30%, Здоровье: +50%	10	3
Предмет Знак Дипломата усиливает эффект Здоровье +10% Штраф к урону не может стать отрицательным.				
Одарение  Уровень: 3 ИИ: нет Стоимость: 3000		Перезаряжает все спецатаки отряда и восстанавливает количественные заряды до максимума.		
	I	Уровень цели: 1–3	20	4
	II	Уровень цели: 1–4	20	8
	III	Уровень цели: 1–5	20	16
Прилив Сил  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 3500		Добавляет очки действия (ОД) отряду		
	I	Даёт очков действия: 1	20	6
	II	Даёт очков действия: 2	20	6
	III	Даёт очков действия: 3	20	6
Позволяет ранее походившим отрядам, сделать второй ход в текущем раунде. Если отряд ещё не походил – добавляет ОД к текущим (аналог Ускорения); если походил - устанавливает ОД = силе заклинания и отряд походит во втором подраунде текущего раунда (как будто он выполнял команду «ждать»)				



















Название	Описание		
Убийца Драконов  Уровень: 3 ИИ: нет Стоимость: 5000	Отряд наносит усиленный урон всем драконам своими базовыми атаками.		
	I Длительность: 3+Инт/15 Бонус урона: +20%+Инт/2, но не больше 70%	5	3
	II Длительность: 4+Инт/15 Бонус урона: +30%+Инт/2, но не больше 70%	10	3
	III Длительность: 4+Инт/15 Бонус урона: +30%+Инт/2, но не больше 70%. Массовое.	25	25
Призыв Феникса  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 7000	Призывает Феникса в любую свободную клетку рядом с союзным отрядом.		
	I Призывает: Молодого Феникса .	20	4
	II Призывает: Взрослого Феникса .	30	8
	III Призывает: Древнего Феникса .	40	12
Феникс сражается, пока не погибнет – или до конца битвы. На поле боя не может быть больше одного Феникса с каждой стороны.			
Доспехи Бога  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 9000	Наделяет существо защитой от всех типов урона.		
	I Длительность: 2 Базовый бонус: +20%	15	6
	II Длительность: 3 Базовый бонус: +25%	20	10
	III Длительность: 4 Базовый бонус: +30%	30	14
Не действует на нежить . Сопротивляемости заменяются на бонус от заклинания (но только если текущая сопротивляемость меньше бонуса). Итоговый бонус = Базовый_бонус*(1+0.01*Целитель)+Инт/3, но не больше 70% Умение Целитель (15, 20, 25)			
Убийца Демонов  Уровень: 4 ИИ: нет Стоимость: 9000	Отряд наносит усиленный урон всем демонам своими базовыми атаками.		
	I Длительность: 3+Инт/15 Бонус урона: +20%+Инт/2, но не больше 70%	5	3
	II Длительность: 4+Инт/15 Бонус урона: +30%+Инт/2, но не больше 70%	10	3
	III Длительность: 4+Инт/15 Бонус урона: +30%+Инт/2, но не больше 70%. Массовое.	25	25
Воскрешение  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 12'000	Воскрешает погибших существ в выбранном отряде.		
	I Восстанавливает здоровья: 200. Уровень цели: 1–2	10	10
	II Восстанавливает здоровья: 400. Уровень цели: 1–3	20	15
	III Восстанавливает здоровья: 600. Уровень цели: 1–4	30	25
Не действует на нежить , растения и големов . Итоговое воскрешение = Здоровье*(1+0.1*Инт)*(1+0.01*Целитель) Умение Целитель (15, 20, 25)			
Молния  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 17'000	Удар молнии поражает цель, нанося магический урон и с небольшой вероятностью шокируя цель.		
	I Урон: 100–200,Шок: 15%+Инт/2, но не больше 100%	15	7
	II Урон: 170–340,Шок: 30%+Инт/2, но не больше 100% + возможность поразить рядом стоящие отряды (см дополнительно)	25	10
	III Урон: 240–480,Шок: 45%+Инт/2, но не больше 100%+ возможность поразить рядом стоящие отряды (см дополнительно)	35	20
Итоговый урон (магический) =Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15, Посох Адепта 10, Посох Архимага 20			










Название		Описание		
Свет Жизни  Уровень: 5 ИИ: нет Стоимость: 50'000		Нежить в указанной области площадью 7 клеток получает магический урон и старается убежать подальше из освященной области. Войска других рас, наоборот, лечатся.		
	I	Урон/Лечение: 150	10	4
	II	Урон/Лечение: 255	20	8
	III	Урон/Лечение: 360	30	16
Итоговый урон (магический) / лечение = $\text{Урон} \cdot (1 + 0.1 \cdot \text{Инт}) \cdot (1 + 0.1 \cdot \text{Инт} / 7) \cdot (1 + 0.01 \cdot (\text{Целитель} + \text{Предметы}))$ Не действует на демонов и големов . Умение Целитель (15, 20, 25) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15 Не продаётся. Можно получить только в качестве награды за квест.				

Магия Искажения







Название		Описание		
Каменная Кожа  Уровень: 1 ИИ: нет Стоимость: 350		Кожа существа каменеет, и отряд получает дополнительную Защиту и сопротивляемость физическому урону, но при этом падает его инициатива.		
	I	Защита и Сопротивляемость: +20% Инициатива: -1	3	1
	II	Защита и Сопротивляемость: +30% Инициатива: -1	5	2
	III	Защита и Сопротивляемость: +40% Инициатива: -1	7	4
Инициатива не может стать < 2. Бонус к защите даётся относительно текущего значения Защиты.				
Пелена  Уровень: 2 ИИ: нет Стоимость: 450		Устанавливает магическую пелену, снижающую дистанционный урон стрелков, находящихся в ней.		
	I	Длительность: 2+Инт/15 Дистанционный урон: -10%	5	2
	II	Длительность: 3+Инт/15 Дистанционный урон: -20%	5	4
	III	Длительность: 4+Инт/15 Дистанционный урон: -30%	5	6
Точность  Уровень: 1 ИИ: нет Стоимость: 500		Увеличивает урон, наносимый базовыми атаками стрелков .		
	I	Длительность: 3+Инт/15 Урон: +20%+Инт/2, но не больше 50%	2	2
	II	Длительность: 4+Инт/15 Урон: +30%+Инт/2, но не больше 50%	4	4
	III	Длительность: 5+Инт/15 Урон: +30%+Инт/2, но не больше 50%. Массовое	6	6
Не действует на безглазых .				
Берсеркер  Уровень: 2 ИИ: нет Стоимость: 900		Союзный отряд получает бонус атаки. Впадая в неистовство, он самостоятельно бросается в бой.		
	I	Длительность: 3 Атака: +75%+ Инт/2, Уровень цели: 1-2	2	2
	II	Длительность: 4 Атака: +100%+ Инт/2, Уровень цели: 1-3	3	4
	III	Длительность: 5 Атака: +125%+ Инт/2, Уровень цели: 1-4	4	6
Бонус к Атаке даётся относительно базового значения. Не действует на существ, иммунных к воздействию на разум и нежить .				
















Название		Описание		
Ускорение  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 1000		Увеличивает скорость отряда.		
	I	Длительность: 3+Инт/15 Скорость: +1	3	2
	II	Длительность: 4+Инт/15 Скорость: +2	5	5
	III	Длительность: 4+Инт/15 Скорость: +2 Массовое.	10	15
Снимает заклинание Замедление . Предмет Сапоги Мистика усиливает эффект: Скорость +1				
Замедление  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 1200		Снижает скорость отряда.		
	I	Длительность: 2+Инт/15 Скорость: -1.	5	2
	II	Длительность: 3+Инт/15 Скорость: -2	7	5
	III	Длительность: 3+Инт/15 Скорость: -3	12	12
Скорость не может стать < 1. Снимает заклинание Ускорение . Предмет Сапоги Мистика усиливает эффект: Скорость -1				
Источник Магии  Уровень: 2 ИИ: нет Стоимость: 1600		Союзный отряд повышает свою защиту. Когда он получает урон, герой получает 5 маны, а длительность заклинания снижается.		
	I	Длительность: 3+Инт/15 Защита: +10%	5	2
	II	Длительность: 4+Инт/15 Защита: +20%	5	4
	III	Длительность: 5+Инт/15 Защита: +30%	5	6
Бонус к защите даётся относительно базового значения.				
Зеркало Боли  Уровень: 2 ИИ: нет Стоимость: 1700		Вражеский отряд получает магический урон, равный части реального урона, который он нанес в своей последней атаке.		
	I	Базовый процент: 75%	5	1
	II	Базовый процент: 100%	7	2
	III	Базовый процент: 125%	10	4
Итоговый урон (магический) = Полученный_урон*(Базовый_Процент*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) +Предмет33+Инт/2)/100 Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15, Предмет Зеркальный Защитник 50 (в формуле – Предмет33)				
Ловушка  Уровень: 2 ИИ: нет Стоимость: 2200		На поле боя возникает ловушка с кольями. Попавший в нее отряд получает физический урон и теряет все очки действия .		
	I	Время жизни: 3 Урон: 80–120	5	2
	II	Время жизни: 4 Урон: 240–360	7	4
	III	Время жизни: 5 Урон: 400–600 Отравляет.	10	6
Парящие существа не могут попасться в ловушку; летающие существа могут попасться только в случае, если пройдут по ловушке «пешком» или приземлятся на нее. Итоговый урон (физический) =Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*Разрушитель) Умение Разрушитель (15, 30, 50)				
Мишень  Уровень: 3 ИИ: нет Стоимость: 2200		Выбранный отряд становится весьма заманчивой мишенью для врага. Его будут атаковать в первую очередь существа определённого уровня:		
	I	Уровень атакующих существ: 1–2 Длительность: 1	3	2
	II	Уровень атакующих существ: 1–3 Длительность: 2	6	6
	III	Уровень атакующих существ: 1–4 Длительность: 3	12	10







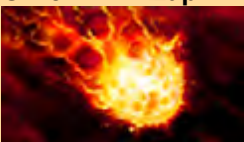





Название		Описание		
Оковы Магии  Уровень: 2 ИИ: да Стоимость: 3000		Все таланты отряда будут заблокированы.		
	I	Длительность: 2+Инт/15 Уровень цели: 1–3	10	2
	II	Длительность: 2+Инт/15 Уровень цели: 1–4	10	2
	III	Длительность: 2+Инт/15 Уровень цели: 1–4 Массовое.	40	20
Не действует на существ иммунных к воздействию на разум.				
Меч-Призрак  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 5000		Астральный клинок поражает цель, игнорируя часть её физической сопротивляемости.		
	I	Урон: 100, Игнорирует: 50% сопротивления.	10	3
	II	Урон: 200, Игнорирует: 75% сопротивления.	10	6
	III	Урон: 300, Игнорирует: 100% сопротивления.	10	9
Итоговый урон (физический)=Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Предмет Плащ Дракона 15				
Невидимость  Уровень: 3 ИИ: нет Стоимость: 6000		Скрывает отряд от взгляда врага и позволяет перемещаться по полю боя, не опасаясь нападения.		
	I	Длительность: 2	10	3
	II	Длительность: 3	20	6
	III	Длительность: 4	30	9
Заклинание снимается с отряда, если невидимка использует любое действие, кроме перемещения (см. дополнительно).				
Фантом  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 6000		Создаёт фантомную копию выбранного отряда, которая сражается, пока не погибнет – или пока действует заклинание.		
	I	Время жизни: 3 Здоровье фантома: 20%+Инт/3	15	3
	II	Время жизни: 3 Здоровье фантома: 30%+Инт/3	20	6
	III	Время жизни: 3 Здоровье фантома: 40%+Инт/3	25	9
Суммарное здоровье фантома зависит от здоровья оригинала. Ход фантома наступает сразу. Фантомному отряду Грифонов запрещено использовать талант Разделение , а всем видам фантомов Вампиров и Оборотней - талант «Трансформация».				
Телепорт  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 7000		Переносит союзный отряд в свободную клетку (гекс), в некотором радиусе.		
	I	Радиус до 3 гексов.	5	2
	II	Радиус до 5 гексов.	8	5
	III	На любую клетку поля.	12	15
Ослепление  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 9000		Вражеский отряд будет ослеплён на время действия заклинания.		
	I	Длительность: 2 Уровень цели: 1–2	10	4
	II	Длительность: 2 Уровень цели: 1–3	15	8
	III	Длительность: 2 Уровень цели: 1–4	20	12
Если ослеплённый отряд получит урон, заклинание разведется. Не действует на безглазых .				



















Название		Описание		
Карлик  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 13'000		Уменьшает существо, снижая его здоровье и наносимый базовыми атаками урон.		
	I	Длительность: 2 Уровень цели: 1–2, Здоровье, Урон: –20%	5	4
	II	Длительность: 2 Уровень цели: 1–3, Здоровье, Урон: –30%	10	8
	III	Длительность: 2 Уровень цели: 1–4, Здоровье, Урон: –40%	20	12
Также запрещает существам (Змеи , Разбойники , Мародёры и Демонессы) атаковать через клетку				
Гипноз  Уровень: 5 ИИ: да Стоимость: 25'000		Подчиняет волю вражеского отряда и даёт над ним контроль на время. Лидерство гипнотизируемого отряда не должно превышать указанный процент от Лидерства героя:		
	I	Длительность: 2 Уровень цели: 1–2. Лидерство: 40%	20	10
	II	Длительность: 2 Уровень цели: 1–3. Лидерство: 60%	30	20
	III	Длительность: 2 Уровень цели: 1–4. Лидерство: 80%	40	30
Не действует на существ иммунных к воздействию на разум и нежить				
Гейзер  Уровень: 5 ИИ: да Стоимость: 30'000		Из-под земли бьют водяные столбы, подбрасывая и роняя на землю врагов, нанося им физический урон.		
	I	Урон: 50–100, Столбов: 4	20	7
	II	Урон: 100–200, Столбов: 6	30	14
	III	Урон: 150–300, Столбов: 8	40	28
Существо с особенностью Закалённый получает на 25% меньше урона. Существо с защитой от огня ≥ 50 всегда замораживается. Итоговый урон (физический)=Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Предмет Плащ Дракона 15				

Магия Хаоса

Название		Описание		
Огненная Стрела  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 700		Огненная стрела падает на цель, нанося урон огнем и поджигая её.		
	I	Урон: 70, Поджог: 20%+Инт, но не больше 100%	5	1
	II	Урон: 140, Поджог: 40%+Инт, но не больше 100%	5	3
	III	Урон: 210 Поджог: 60%+Инт, но не больше 100%	5	5
Итоговый урон (огненный)=Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15, Ожерелье Пламени 15, Ожерелье Огненного Шторма 30				
Испуг  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 900		Вызывает жуткие видения и чувство неуверенности у существ в отряде.		
	I	Длительность: 2	10	3
	II	Длительность: 3	10	3
	III	Длительность: 4	10	3
Напуганные существа не подчиняются хозяину и не атакуют врагов выше себя по уровню. Не действует на существ иммунных к воздействию на разум и нежить .				

Название	Описание			
Ядовитый череп  Уровень: 1 ИИ: да Стоимость: 900		Призрачный череп наносит цели ядовитый урон и отравляет её.		
	I	Урон: 40–140 , Отравление: 30%+Инт , но не больше 100%	5	2
	II	Урон: 70–250 , Отравление: 60%+Инт , но не больше 100%	7	3
	III	Урон: 100–365 , Отравление: 90%+Инт , но не больше 100%	10	5
Итоговый урон (ядовитый) = Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15				
Масляный Туман  Уровень: 2 ИИ: да Стоимость: 1100		Окружает существо масляным туманом, нанося огненный урон и делая уязвимым для огня.		
	I	Длительность: 2+Инт/15 Урон: 40 , Уязвимость для огня: -(20%+Инт/2) , но не меньше -100%	10	3
	II	Длительность: 3+Инт/15 Урон: 80 , Уязвимость для огня: -(30%+Инт/2) , но не меньше -100%	10	5
	III	Длительность: 4+Инт/15 Урон: 120 , Уязвимость для огня: -(40%+Инт/2) , но не меньше -100%	10	7
Сопrotивляемость не изменится у существ с иммунитетом к огню , а также, в случае если у существа сопротивляемость уже меньше или равна -(X%+Инт/2) Итоговый урон (огненный) = Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15, Ожерелье Пламени 15, Ожерелье Огненного Шторма 30				
Слабость  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 1700		Вражеский отряд наносит минимальный урон своими базовыми атаками.		
	I	Длительность: 2+Инт/15	5	5
	II	Длительность: 3+Инт/15	5	5
	III	Длительность: 3+Инт/15 Массовое.	20	20
Не действует на нежить , растения и големов .				
Чума  Уровень: 2 ИИ: да Стоимость: 2000		Заражает существо, снижая его Атаку, Защиту и Здоровье. Зараженные существа могут передать вирус всем, с кем соприкасаются.		
	I	Длительность: 2 Снижение параметров: -15%	10	3
	II	Длительность: 2 Снижение параметров: -20%	15	5
	III	Длительность: 2 Снижение параметров: -25%	20	8
Не действует на демонов , растения и големов . Нежить чуму разносит, но снижения параметров не получает. Существа с иммунитетом к магии могут заразиться чумой от других. Атака и Защита снижаются относительно базового значения. Если атакующий заражен чумой, то его рукопашная атака заразит врага со 100% -ной вероятностью. В начале каждого своего хода «зараженный» отряд с вероятностью 50% может заразить каждый из отрядов, стоящих на соседних клетках.				
Жертва  Уровень: 3 ИИ: нет Стоимость: 2400		Один союзный отряд приносится в жертву ради другого отряда, который получит количество существ пропорционально отнятому здоровью у жертвы.		
	I	Урон: 250 . Прирост: 50%	10	3
	II	Урон: 500 . Прирост: 60%	20	7
	III	Урон: 750 . Прирост: 70%	30	15
Количество существ в отряде может стать больше, чем было в начале боя. Итоговый урон (астральный) = Урон*(1+0.1*Инт) * (1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15				

Название		Описание		
Дыхание Ада  Уровень: 2 ИИ: да Стоимость: 2600		Даёт союзному отряду дополнительный урон огнем для его базовых атак.		
	I	Длительность: 2+Инт/15 Огненный урон: +20%*(1+0.01*Предметы)	10	2
	II	Длительность: 3+Инт/15 Огненный урон: +30%*(1+0.01*Предметы)	15	5
	III	Длительность: 4+Инт/15 Огненный урон: +40%*(1+0.01*Предметы)	20	10
Не действует на демонов . Предмет Ожерелье Пламени 15 , Ожерелье Огненного Шторма 30				
Камикадзе  Уровень: 3 ИИ: нет Стоимость: 2800		К союзному или вражескому отряду прикрепляется бомба, которая взрывается через несколько ходов или после гибели этого отряда, и поражает всех вокруг.		
	I	Урон: 100–200 Время до взрыва: 3 хода	5	3
	II	Урон: 200–400 Время до взрыва: 3 хода	10	5
	III	Урон: 300–600 Время до взрыва: 3 хода	15	8
Итоговый урон (физический) = Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20 , Плащ Дракона 15				
Книга Зла  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 3600		Вызов Книги Зла, которая атакует врага случайными заклинаниями.		
	I	Призывает: Книгу Зла I уровня .	15	3
	II	Призывает: Книгу Зла II уровня .	20	6
	III	Призывает: Книгу Зла III уровня .	30	9
Чем сильнее Книга, тем больше она знает заклинаний, и тем они мощнее. Интеллект героя также влияет на силу заклинаний Книги. Когда Книга голодна, она не может использовать магию, и её нужно насытить, натравив на свои или вражеские войска.				
Огненный Шар  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 5000		Огненный шар поражает выбранную цель и взрывается, дополнительно поражая и поджигая все вокруг.		
	I	Урон в центре: 120, Урон вокруг: 25–50, Поджог: 10%+Инт, но не больше 100%.	7	4
	II	Урон в центре: 240, Урон вокруг: 50–100, Поджог: 20%+Инт, но не больше 100%.	12	6
	III	Урон в центре: 360, Урон вокруг: 75–150, Поджог: 30%+Инт, но не больше 100%.	17	8
Итоговый урон (огненный) = Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20 , Плащ Дракона 15 , Ожерелье Пламени 15 , Ожерелье Огненного Шторма 30				
Ледяная Змея  Уровень: 3 ИИ: да Стоимость: 6000		Ледяные змеи замораживают цель и наносят ей физический урон. Взрываясь, ледяной столб поражает осколками соседние клетки. Существа там могут получить эффект Заморозки .		
	I	Урон: 140, Урон осколками: 20–60, Заморозка: 20%+Инт, но не больше 100%	10	4
	II	Урон: 305, Урон осколками: 45–130, Заморозка: 40%+Инт, но не больше 100%	15	7
	III	Урон: 475, Урон осколками: 65–200, Заморозка: 60%+Инт, но не больше 100%	20	10
Существо с особенностью Закалённый получает на 25% меньше урона и не может быть заморожено . Существо с защитой от огня ≥ 50 всегда замораживается. Итоговый урон (физический) = Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20 , Плащ Дракона 15				

Название		Описание		
Злой Рок  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 7000		Фатальное невезение накладывается на вражеский отряд, после чего он всегда получает критический урон от базовых атак.		
	I	Длительность: 2 Уровень цели: 1–2	20	4
	II	Длительность: 3 Уровень цели: 1–3	20	8
	III	Длительность: 4 Уровень цели: 1–4	20	12
Зов Некроманта  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 9000		Поднимает убитые существа в виде нежити . (см. дополнительно)		
	I	Суммарное здоровье: 500	10	5
	II	Суммарное здоровье: 1000	20	10
	III	Суммарное здоровье: 1500	30	20
Суммарное здоровье поднятой нежити зависит от силы заклинания, но количество поднятых существ не может быть больше количества умерших. Не действует на демонов , растения , големов и существ с особенностью Вечный Прах . Итог = Здоровье*(1+0.1*Инт+0.01*Некромантия) Умение Некромантия (10, 20, 30)				
Огненный Дождь  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 10'000		Огненный дождь обрушивается на площадь в 7 клеток, нанося огненный урон всем целям и поджигая их.		
	I	Урон: 70–80, Поджог: 5%+Инт, но не больше 100%	5	5
	II	Урон: 210–240, Поджог: 10%+Инт, но не больше 100%	10	10
	III	Урон: 350–400, Поджог: 15%+Инт, но не больше 100%	20	15
Итоговый урон (огненный)=Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15, Ожерелье Пламени 15, Ожерелье Огненного Шторма 30				
Портал Демонов  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 12'000		Установка портала для вызова демонов . Уровень и количество демонов зависят от силы заклинания.		
	I	Время призыва: 1, Уровень: 2–3. Лидерство отряда: 700 Существа: Имп , Имп-Насмешник , Цербер	15	5
	II	Время призыва: 1, Уровень: 2–4. Лидерство отряда: 1400 Существа: Имп , Имп-Насмешник , Цербер , Демонесса , Демон	25	9
	III	Время призыва: 1, Уровень: 3–5. Лидерство отряда: 2100 Существа: Цербер , Демонесса , Демон , Архидемон	35	16
Демоны появляются в следующем раунде после установки портала (Инициатива Портала = 6) Итоговое Лидерство = Лидерство*(1+0.1*Инт)				
Баран  Уровень: 4 ИИ: да Стоимость: 14'000		Превращает вражеский отряд в стадо неуправляемых баранов. Бараны не могут сражаться или использовать свои способности.		
	I	Длительность: 2 Уровень цели: 1–2.	30	8
	II	Длительность: 2 Уровень цели: 1–3.	35	16
	III	Длительность: 2 Уровень цели: 1–4.	40	24
При превращении существа в Барана с него автоматически снимаются все заклинания.				
Армагеддон  Уровень: 5 ИИ: да Стоимость: 60'000		Огромный метеорит обрушивается на поле боя, поражая всех существ. Наносит астральный урон и поджигает цели.		
	I	Урон: 200–300, Поджог: 30%+Инт, но не больше 100%	30	10
	II	Урон: 300–450, Поджог: 60%+Инт, но не больше 100%	40	20
	III	Урон: 400–600, Поджог: 90%+Инт, но не больше 100%	50	30
Заклинание действует на всех! Свои отряды получают лишь 35% урона. Итоговый урон (астральный)=Урон*(1+0.1*Инт)*(1+0.1*Инт/7)*(1+0.01*(Разрушитель+Предметы)) Умение Разрушитель (15, 30, 50) Предмет Призматический Шлем 20, Плащ Дракона 15				



В центре окна персонажа находится его «рюкзак», в котором лежат предметы, и «кукла персонажа», в слоты которой предметы помещаются. В игре есть около двух сотен предметов, которые можно находить в странствиях, покупать в магазинах или получать в награду за выполненные задания. Каждый такой предмет обладает своими характеристиками и, будучи надетым, меняет параметры героя или его войск.

Надеваемые предметы называются экипировкой и делятся на типы, каждому из которых соответствует свой слот, куда предмет надевается: **Шлемы, Оружие, Щиты, Броня, Пояса, Сапоги, Регалии** и **Артефакты**. Ненужные предметы можно в любой момент выбросить или продать в каком-нибудь замке через выпадающее меню предмета.

Некоторые предметы можно **использовать**, чтобы активировать какие-то их дополнительные свойства или извлечь что-то из предмета. У таких предметов в выпадающем меню появляется дополнительный пункт - «Использовать». Кроме того, есть улучшаемые предметы, у них в описании свойств перечислено, во что можно превратить предмет. Чтобы улучшить предмет, нужно в его меню выбрать пункт «Улучшить». Начнется сражение на специальной арене против Хранителей. Выиграв этот бой, вы улучшите предмет. Подробнее об улучшении предметов рассказано в разделе «Живые Предметы». Кроме того, можно собрать **комплект** - некоторые предметы, будучи надетыми одновременно, дают дополнительный бонус.

Дорогие и редкие предметы (уровня 3 и выше), как правило, встречаются в игре только в одном экземпляре. Большинство предметов могут попадаться дважды, а некоторые используемые предметы, например,

Зелья Маны и **Ярости** встречаются и в больших количествах. Предметы можно покупать в замках и зданиях, получать в качестве награды за квест, а также есть небольшой шанс найти предмет в некоторых **объектах на карте** приключений или в **сундуке** на поле боя.

Живые Предметы





Ещё одна особенность «Легенды о рыцаре», это живые предметы. Так называются особые артефакты, которые имеют уникальные свойства и способны изменять свои характеристики, реагируя на действия игрока. Они обладают моралью, которая обозначает отношение предмета к игроку. У каждого живого предмета есть своя история и свое предназначение, которому они стремятся следовать и требуют от владельца того же самого. Узнать предпочтения предмета можно в его описании. Если действия игрока расходятся с предназначением предмета, то мораль его падает. Когда игрок совершает действия, которые по душе предмету, то мораль артефакта повышается. Если живой предмет способен улучшить свои свойства, то при достижении максимальной морали это произойдет автоматически, без необходимости улучшать предмет силой. Падая до нуля, **мораль предмета** становится критической, он выходит из-под контроля и перестает давать бонусы. Чтобы вернуть контроль над предметом, нужно или поднять его мораль специальными способами, или умирить бунтующий предмет.

Усмирение, как и **улучшение** предмета, происходит после победы над его Хранителями. Для вызова Хранителей на бой нужно выбрать в меню предмета пункт «Усмирить» (или «Улучшить», если предмет улучшаем). Подтвердив свое желание сразиться, мы переносимся на специальную арену внутри предмета. Ваш главный противник в этом бою - **Гремлины**, они же Хранители. Это зловерные существа, которые постараются уничтожить вашу армию магией. На стороне Гремлинов также сражаются обычные войска, и Хранители всячески поддерживают своих защитников заклинаниями. Вы должны уничтожить всех Гремлинов и их слуг, чтобы одержать победу над предметом.




Алфавитный Указатель Предметов



































Ниже приведен список предметов встречающихся в игре, за исключением квестовых. Для быстрого перехода к описанию, щелкните мышью на названии предмета, таким же образом можно перейти в нужный раздел, например Щиты. Зеленым цветом выделены Живые Предметы.

 **Артефакты (29)**  **Броня (16)**  **Оружие (32)**  **Пояса (13)**  **Регалии (16)**  **Сапоги (15)**
 **Шлемы (18)**  **Щиты (15)** **Особые предметы (6), Комплекты Предметов (8), Контейнеры Существ (12)**

В таблицах предметов есть следующие обозначения:

 **Уникальный предмет.** Он не появится в игре, пока не будут соблюдены все необходимые условия, например, выполнено задание или какое либо определенное действие игрока. Места появления такого предмета строго фиксированы, это может быть определенный магазин или локация игры.









 **Данный предмет появляется в игре только путём улучшения или превращения из другого предмета.**








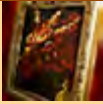


 Башенный Щит	 Жезл Офицера	 Кольцо Ума Класс 1	 Нефритовый Пояс
 Боевая Секира	 Жезл Полковника	 Кольцо Ума Класс 2	
 Боевой Молот	 Железный Зуб	 Кольчуга	 Обруч Терновника
 Боевой Щит		 Командирский Шлем	 Ожерелье Дракона
 Большой Щит	 Замок Гремлинов	 Копье Ярости	 Ожерелье Огненного Шторма
 Ботфорты	 Зелье Маны	 Корона Эльфов	 Ожерелье Пламени
 Бочонок Эля	 Зелье Ярости	 Кровавая Лента	 Оптический Прицел
 Бронзовое Кольцо	 Зеркальный Защитник	 Круглый Щит	
 Бронзовые Сапоги	 Змеиное Кольцо	 Крылья Ветра	 Паровой Доспех
 Бур	 Знак Гнева	 Куртка Знахаря	 Перстень Вампира
	 Знак Дипломата		 Пиратская Алебарда
 Высокие Сапоги	 Знамя Героизма	 Легкая Броня	 Пиратский Флаг
	 Знамя Грифона	 Лицо Пандемоника	 Плащ Дракона
 Глаз Бури	 Знамя Истинной Веры		 Плащ Теней
 Глаз Циклопа	 Золотое Кольцо	 Мантия Чародея	 Плащ Чародея
 Глиняная Миска	 Золотое Перо	 Маска Молодости	 Повязка Сосредоточения
 Гномье Пиво	 Зуб Дракона	 Маска Пандемоника	 Подвеска Железной Воли
 Гроб		 Мёртвый Череп	 Пожиратель Ярости
	 Источник Маны	 Мерцающие Сапоги	 Полный Шлем
 Деметриус Класс 1		 Меч Гладиатора	 Посох Адепта
 Деметриус Класс 2	 Картина Воодушевления	 Меч Керуса	 Посох Архимага
 Деметриус Класс 3	 Картина Колдовства	 Меч Равновесия	 Посох Великого Друида
 Дорожный Посох	 Картина Страха	 Меч Света	 Посох Друида
 Дранный Башмак	 Керианские Башмаки	 Меч Тьмы	 Посох Ученика
 Древний Амулет	 Кинжал Приговора	 Меч Убийцы Драконов	 Пояс Атамана
 Дубина Огра	 Кинжал Убийцы	 Мифриловый Щит	 Пояс Змеи
	 Книга Звериной Ярости	 Молот Короля	 Пояс Колодец Маны
 Жареная Крыса	 Кнут Исшары	 Монашеский Пояс	 Пояс Удачи
 Жезл Генерала	 Кожаный Доспех		 Пояс Чемпиона
 Жезл Маршала	 Кольцо Змеиногo Короля	 Накидка Чародея	 Призматический Шлем


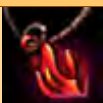


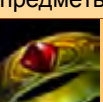



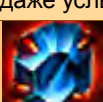
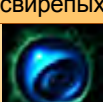
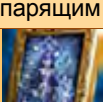

 Простой Меч	 Сандалии Огра	 Тележное Колесо	 Щит
 Простой Пояс	 Сапоги	 Топор Крэга-Разрушителя	 Щит Варвара
 Простой Шлем	 Сапоги Змеи	 Трактат по Тактике	 Щит Всадника
	 Сапоги Мистика	 Тренировочный Меч	 Щит Охотника на Драконов
 Резной Гроб	 Сапоги Паломника		 Щит Паладина
 Ремень Огра	 Серебряная Кольчуга	 Футляр	 Щит Рахха
 Рогатый Шлем	 Серебряная Рапира		 Щит Стражника
 Росток Терний	 Серебряная Цепь	 Череп Боли	
 Росток Энта	 Серебряное Кольцо	 Чешуйчатая Броня	 Эльфийский Лук
 Рубин Анги	 Серебряный Горн		
 Рунный Меч	 Символ Доблести	 Шипованные Сапоги	 Яйца Драконики
 Рунный Пояс	 Скользящий Панцирь	 Шкура Оборотня	 Яйцо Грифона
 Рыцарские Сапоги	 Солнечный Плащ	 Шлем Боевого Мага	 Яйцо Змеи
 Рыцарский Меч	 Соломенная Шляпа	 Шлем Воина	 Яйцо Изумрудного Дракона
 Рыцарский Панцирь	 Стальная Полоса	 Шлем Рудокопа	 Яйцо Костяного Дракона
 Рыцарский Шлем	 Стальной Пояс	 Шляпа Чародея	 Яйцо Красного Дракона
 Рыцарский Щит	 Стальные Сапоги		 Яйцо Паука
	 Старый Череп		 Яйцо Чёрного Дракона
	 Стяг Саламандры		

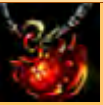





Артефакты



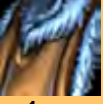
	Предмет	Описание
 20 шт	Зуб Дракона Амулет, изготовленный из зуба Дракона.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 1000	Использование: Объединяет 5 зубов в Ожерелье Дракона
Из нескольких драконьих зубов можно собрать целое ожерелье!		
	Кольцо Ума Класс 1 Иллюзорное кольцо, сотканное из дыма и магии.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 2500	+3 маны
Когда-то это кольцо было артефактом невероятной силы, которую без остатка отдало своему владельцу. Превращается из Кольца Ума Класс 2 .		
 2 шт	Книга Звериной Ярости Книга в кожаном переплете, с застежкой в виде лапы медведя.	
	Раса: эльфы Уровень: 1 Цена: 3000	+3 ярости
Страницы книги испещрены странными рунами кроваво-красного цвета. Язык рун непонятен, однако если долго всматриваться в рунную вязь, то возникает чувство злости и беспричинного гнева.		
 2 шт	Змеиное Кольцо Перстень в виде свернувшейся зеленой змеи. Улучшается в Кольцо Змеиногo Короля	
	Раса: эльфы Уровень: 1 Цена: 3700	+1 интеллекта (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +2 в армии героя были змеи . При достижении морали 100 превращается в Кольцо Змеиногo Короля (Мораль=50). Падает: -5 в армии врага были змеи.
Прохладный на ощупь и довольно тяжелый перстень из темно-зеленого камня. Легкое покалывание в пальце, на который надевается перстень, говорит о том, что в украшении заключена какая-то магия. Наблюдательный владелец заметит, что общение со змеями как-то влияет на эти странные ощущения, усиливая или ослабляя их.		
	Картина Воодушевления Эта картина воодушевляет войска на подвиги.	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 5000	+1 атаки
Картина выполнена в специальной технике, которая увеличивает атаку войскам.		
 1 шт	Бочонок Эля Пузатенький пивной бочонок. Входит в комплект Командира Стрелков .	
	Раса: гномы Уровень: 2 Цена: 6000	+1 морали гномам в армии.
Создатель бочонка явно обладал хорошим чувством юмора, и форма этого воодушевляющего артефакта явно выбрана неспроста. Ведь всем известно, что ничто так не бодрит и не радует гномов, как глоток свежего ячменного пива.		
 2 шт	Бронзовое Кольцо Грубоватое бронзовое кольцо, покрытое рунами. Улучшается в Серебряное Кольцо	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 6500	+5 маны
Рунический узор превращает обычное кольцо в источник магической энергии. Впрочем, весьма слабый.		
 2 шт	Футляр Водонепроницаемый футляр для магических свитков.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 7500	+5 свитков к емкости книги
В таких футлярах маги хранят магические свитки. Крышка футляра создана таким образом, чтобы в нужный момент можно было быстро достать свиток и прочесть заклинание.		

	Предмет	Описание
 1 шт	Подвеска Железной Воли Подвеска с золотым символом в виде бесконечной спирали.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 8000	+2 интеллекта, Свитки Гипноз (даётся за победу над хранителями) Количество 4
После печальной истории с ограблением гномьего банка, выпуск подобных артефактов был строго запрещен. Однако ранее созданные магами творения, подчиняющие чужой разум, остались в ходу и втайне используются для темных делишек.		
 1 шт	Трактат по Тактике Сборник примеров и разъяснений тактических приемов. Входит в комплект Генерала .	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 10'000	+10% опыта в бою (Мораль=50, Нормальная) Растёт: никогда. Падает: -3 после каждого боя, если у героя число рун Силы < 5.
Ещё не будучи генералом и советником короля людей, юный Карадор прославился как умелый стратег и тактик, и даже написал трактат, вобравший в себя множество примеров сражений прошлого. Наверное, Карадор действительно был гениальным полководцем, ведь написанный им Трактат ожил! И, похоже, ему очень не по душе, когда теория превращается в практику.		
 	Серебряное Кольцо Изящное серебряное колечко, украшенное хрусталем и рунами. Улучшается в Золотое кольцо	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 14'000	+10 маны
Широко используемый магами для накопления магии и концентрации воли хрусталь придаёт рунам дополнительную силу, превращая это кольцо в довольно полезный артефакт. Получается улучшением из Бронзового Кольца .		
 	Кольцо Змеиногo Короля Перстень в виде змеи, с золотой короной на голове.	
	Раса: эльфы Уровень: 3 Цена: 14'000	+3 интеллекта +3 урона ядом всем змеям в армии (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +2 в армии героя были змеи. Падает: -10 в армии врага были змеи.
Этот подарок преподнес Змеиный Король за спасение своей жизни странствующему менестрелю. Живое украшение не только усиливает магические способности владельца, но и делает атаки змей, защищающих владельца кольца, особенно яростными. Будь осторожен, хозяин кольца, подданные змеиногo короля не простят измены! Получается улучшением из Змеиногo Кольца .		
 1 шт	Череп Боли Ещё живой череп некроманта.	
	Раса: нежить Уровень: 3 Цена: 14'000	+2 атаки +50% к приросту ярости в бою Перед боем выпивает половину маны героя. Сила заклинания 100%. Когда сила заклинания иссякнет из черепа можно выпустить душу некроманта, после этого превращается в Мёртвый Череп (Сила заклинания после каждого боя уменьшается случайным образом на число от -1% до -3%).
К этому черепу заклинаниями прикована душа некроманта, которая для своего освобождения должна завершить полный круг смерти. Пропуская через себя боль и страдания сражающихся, некромант увеличивает приток Ярости и ослабляет сковывающие его душу заклинания, приближая свое освобождение.		
 	Картина Страха Это полотно вселяет неуверенность в сердца врагов.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 16'600	-3 атаки врагам
Увидев изображение на этой картине, враг чувствует смятение и становится нерешительным.		
 1 шт	Перстень Вампира Золотой перстень с изображением летучей мыши. Входит в комплект Древнего Вампира .	
	Раса: нежить Уровень: 3 Цена: 18'000	+300 лидерства +20% здоровья вампирам -1 морали эльфам в своей армии
Вытисненный на перстне герб указывает на то, что это фамильный перстень древнего рода вампиров. Глаза-рубины летучей мыши ярко вспыхивают на свету и кажутся налитыми кровью.		


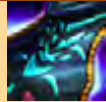
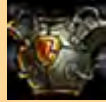

	Предмет	Описание
 1 шт	Кольцо Ума Класс 2 Иллюзорное кольцо, сотканное из дыма и магии.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 19'500	+3 интеллекта После 30 побед при использовании даёт +3 интеллекта навсегда и превращается в Кольцо Ума Класс 1
Это кольцо позволяет владельцу увеличивать свою магическую силу. При длительном ношении кольцо словно растворяется в хозяине, навсегда усиливая его магические таланты.		
 2 шт	Ожерелье Пламени Ожерелье с символом застывшего золотого пламени. Улучшается в Ожерелье Огненного Шторма .	
	Раса: демоны Уровень: 3 Цена: 20'000	+15% к силе огненных заклинаний
Демоны не знают себе равных в покорении огненной стихии. Это украшение, созданное ими, на самом деле является артефактом, усиливающим силу огненных заклинаний.		
 1 шт	Глаз Циклопа Большой каменный глаз, как будто бы принадлежавший циклопу.	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 22'000	+4 защиты Свитки: Каменная Кожа (в обмен на 2 кристалла магии) Количество: 10
Его можно принять за глаз циклопа, однако это лишь форма, которую придал артефакту неизвестный мастер. Глаз создан, чтобы защищать своего владельца, с чем он хорошо справляется. Кроме того, артефакт хранит в себе заклинание, превращающее кожу воина в камень и дающее ему дополнительную защиту от мечей и копий.		
 1 шт	Оптический Прицел Хитрое приспособление для точной стрельбы. Входит в комплект Командира Стрелков .	
	Раса: гномы Уровень: 3 Цена: 25'000	+100% атаки Стрелкам (относительно базового значения) влияет на стрелков, использующих метательные снаряды и устройства.
Необычное приспособление из хрусталя и полых трубок, изобретенное гномами. Если смотреть в такие трубки, то отдаленные предметы становятся в несколько раз больше, и стрелкам становится проще целиться.		
 	Золотое Кольцо Золотое кольцо тонкой работы, украшенное крупным рубином.	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 30'000	+15 маны
Создатель этого кольца был настоящим мастером зачаровывания. Без использования рун и накапливающих магию камней, ему удалось создать очень сильный источник магической энергии в виде крохотного золотого колечка. Получается улучшением из Серебряного Кольца .		
 	Старый Череп Кажется, это череп дедушки шамана Карраха. Довольно необычный амулет.	
	Раса: орки Уровень: 4 Цена: 35'000	+3 интеллекта +10 маны
Шаман Каррах сделал этот амулет из черепа собственного деда, великого шамана. Если внимательно прислушаться, то можно даже услышать, как череп что-то шепчет. Наверное, даёт мудрые советы, жаль, что делает это он на орковском языке.		
 1 шт	Пожиратель Ярости Магический кристалл, созданный и зачарованный друидами. Входит в комплект Боевой Ярости .	
	Раса: эльфы Уровень: 4 Цена: 38'000	В начале каждого раунда боя (кроме первого) забирает 5 ярости и превращает её в 5 маны. Если у героя 10 или меньше ярости или запасы маны максимальны, то ничего не делает.
Как яркие противники насилия в любом его виде, друиды создали этот артефакт для умиротворения и успокоения самых свирепых животных. Этот необычный артефакт поглощает часть ярости, преобразовывая её в магическую силу.		
 1 шт	Глаз Бури Прозрачная хрустальная сфера с извивающимся внутри вихрем.	
	Раса: демоны Уровень: 4 Цена: 40'000	-1 скорости Парящим и Летающим врагам
Маги демонов ухитрились заточить в эту сферу непонятное природное явление, присутствие которого на поле боя мешает парящим и летающим созданиям перемещаться по воздуху.		
 	Картина Колдовства Эта картина повышает магические силы владельца.	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 50'000	+20 маны
Магические символы, вплетенные в рисунок, притягивают потоки маны.		

	Предмет	Описание
 1 шт	Древний Амулет Амулет в виде сложно закрученной металлической ленты.	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 50'000	+4 интеллекта +15 маны Даёт 10 рун магии после 50 побед
Подобные амулеты создавались магами времен Закатной Империи для усиления своих магических способностей. Даже посредственный чародей мог использовать весьма сложные и мощные заклинания с помощью Амулетов, но, к сожалению, со временем секрет их изготовления был утрачен.		
 1 шт	Ожерелье Огненного Шторма Золотое ожерелье, внутри которого течет расплавленный металл.	
	Раса: демоны Уровень: 5 Цена: 77'000	+30% силе огненных заклинаний
Один из самых мощных демонических артефактов, когда-либо попадавший в руки простым смертным. Согласно легенде, для его создания были принесены в жертву тысяча и один демон, заживо сожженные в жерле вулкана. Получается улучшением из Ожерелье Пламени .		
 1 шт	Рубин Анги Кольцо с изумительным по красоте рубином.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 80'000	+300 лидерства +3 атаки, защиты, инициативы, скорости и морали всем Воительницам
Безумно красивая и дорогая вещица. Быть может, пользы от нее и никакой, зато её можно продать за приличные деньги!		
 1 шт	Мёртвый Череп Потерявший жизненную энергию череп некроманта.	
	Раса: нежить Уровень: 5 Цена: 95'000	+5 атаки +5 интеллекта
Душа некроманта покинула череп, и теперь зловещий артефакт вошел в полную силу, прекратив высасывать из владельца магическую энергию. Превращается из Черепу Боли .		
 1 шт	Ожерелье Дракона Ожерелье, собранное из Зубов Дракона .	
	Раса: нет Уровень: 5 Цена: 100'000	+3 атаки +2 защиты +1 интеллекта
Владелец такого ожерелья обретает немалую магическую и физическую мощь благодаря удивительным свойствам драконьих клыков.		





Броня


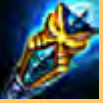







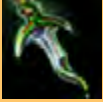

	Название	Описание
 2 шт	Кольчуга Сплетенная из металлических колец броня.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 3400	+1 защиты
Кольчуга намного легче, чем обычные доспехи, но и защиту даёт меньше, особенно от колющих ударов или стрел.		
 2 шт	Кожаный Доспех Обычный кожаный доспех из дубленой кожи.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 3600	+1 защиты
Прочная кожаная куртка из двойного слоя дубленой кожи. Неплохо защищает от ударов тупым и рубящим оружием.		
 1 шт	Шкура Оборотня Накидка из выделанной шкуры оборотня.	
	Раса: эльфы Уровень: 2 Цена: 5000	+5 атаки и защиты оборотням и волкам +1 атаки вечером и ночью
Владельца этой накидки оборотни считают своим вожаком и защищают его до последнего, сражаясь необычайно яростно и свирепо.		



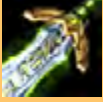
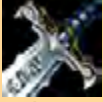
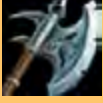



	Название	Описание
 1 шт	Плащ Чародея Переливающийся всеми цветами магический плащ. Улучшается в Накидку Чародея	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 6000	+5 маны +10% сопротивляемости магическому урону <i>(даёт абсолютную прибавку сопротивления)</i>
Подобно посоху мага, такой плащ является неременным атрибутом каждого уважающего себя чародея. Он даёт защиту от магии и увеличивает магические резервы своего владельца.		
 2 шт	Легкая Броня Легкий кожаный доспех.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 6500	+2 защиты
Вшитые в прочную кожаную куртку стальные пластины хорошо защищают владельца от ударов.		
 2 шт	Скользкий Панцирь Легкий стальной панцирь.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 8000	+2 защиты +10% сопротивляемости физическому урону <i>(даёт абсолютную прибавку сопротивления)</i>
Начищенный стальной панцирь хорошо защищает владельца от физического урона.		
 2 шт	Серебряная Кольчуга Сплетенная из серебряных колец кольчуга. Входит в комплект Короля Эльфов .	
	Раса: эльфы Уровень: 2 Цена: 8000	+2 защиты, -15% атаки вражеской нежити <i>(относительно базового значения)</i>
Легкие серебряные кольчуги создаются эльфами, часто имеющими дело с нежитью. Как известно, мертвяки боятся серебра, прикосновение которого для них весьма болезненно.		
 2 шт	Солнечный Плащ Белоснежный плащ с золотым символом солнца.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 9000	+2 интеллекта +100 лидерства
Такие шелковые плащи носили жрецы Храма Света, а позже и паладины, но уже без знака солнца.		
 2 шт	Чешуйчатая Броня Из твердых бронзовых пластин.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 11'000	+3 защиты
Нашитые подобно чешуе на кожаную куртку бронзовые пластины служат отличной защитой, как от лезвия меча, так и от шальной стрелы.		
 2 шт	Куртка Знахаря Легкая украшенная узорами куртка.	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 14'000	+2 защиты, +1 интеллект +20 % сопротивления ядовитому урону <i>(даёт абсолютную прибавку сопротивления)</i>
Вышитый на куртке рунический узор вместе с наложенными заклинаниями защищает хозяина от ударов и нейтрализует действие яда.		
 	Накидка Чародея Серебристая накидка, усыпанная переливающимися рунами. Улучшается в Мантию Чародея .	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 15'000	+10 маны +20% сопротивляемости магическому урону <i>(даёт абсолютную прибавку сопротивления)</i>
Эта накидка не только является отличительным знаком чародея, но и даёт неплохую защиту от магии, что делает её особенно ценной в бою против магов. Получается улучшением из Плаща Чародея .		
 2 шт	Рыцарский Панцирь Стальной рыцарский панцирь. Входит в комплект Командира Рыцарей .	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 21'000	+4 защиты +1 морали Рыцарям , Гвардейцам , Мечникам и Кавалеристам
Прочный панцирь, на груди которого сверкает рыцарский герб, заметный издали. Присутствие благородного рыцаря на поле боя воодушевляет бойцов.		

	Название	Описание
 	Мантия Чародея Сверкающая всеми цветами радуги мантия.	
	Раса: нет Уровень: 4 Цена: 35'000	+20 маны +30% сопротивляемости магическому урону <i>(даёт абсолютную прибавку сопротивления)</i> (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +30 за 6 магических кристаллов. Падает: после каждого боя на значение = $- \text{ClassK} * \text{IntK}$. ClassK = 1 (для мага), =2 (для паладина), =3 (для воина); IntK = 3 (Интеллект<10), =2 (10≤Интеллект<20), =1 (Интеллект ≥ 20)
Радужная мантия - отличительный знак чародея высокого ранга. Помимо великолепной защиты в магическом противостоянии, мантия даёт своему владельцу дополнительный ресурс магической энергии. Если владелец мантии не является магом, ему будет трудно с ней справиться. Живой предмет очень придирчив к выбору владельца, магические силы которого он оценивает в деле. Получается улучшением из Накидки Чародея .		
 	Плащ Дракона Удивительный драконий плащ.	
	Раса: нет Уровень: 4 Цена: 37'000	+20% защиты существам <i>(относительно базового значения)</i> +15% к силе атакующих заклинаний
Плащ из паутины вирр-пауков. Эта паутина не только даёт хорошую защиту, но и обладает уникальным свойством усиливать магию.		
 1 шт	Плащ Теней Короткий плащ темно-серого цвета, с тонкой рунной вязью по краю. Входит в комплект Древнего Вампира .	
	Раса: нежить Уровень: 4 Цена: 55'000	-15% Атаки врагам днем и утром <i>(относительно базового значения)</i> -30% Атаки врагам ночью и вечером <i>(относительно базового значения)</i>
Когда-то это плащ был самой ценной реликвией Гильдии Воров, пока его не... украли. Созданный из тумана с помощью давно утерянных заклинаний, плащ скрывает владельца в тени и делает его почти невидимым.		
 	Паровой Доспех Механическая гномья броня.	
	Раса: гномы Уровень: 5 Цена: 85'000	+30% атаки и +30% защиты существам <i>(относительно базового значения)</i> -1 скорости Влияет на невысоких воинов гуманоидов (Мораль=50, Нормальная) Растёт: никогда Падает: -5 после каждого боя
Скорее, это не доспех, а сложный механизм, который не только даёт хорошую защиту, но и увеличивает силу ударов своего владельца. От длительного использования механизм изнашивается, и может придти в негодность.		

Оружие

	Название	Описание
 	Тренировочный Меч Обычный тренировочный меч.	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 800	+1 атаки
Такие мечи используют при обучении молодых воинов или во время разминочных упражнений. Несмотря на притупленное лезвие, в умелых руках это довольно грозное оружие!		
 2 шт	Дорожный Посох Обычный дубовый посох. Улучшается в Посох Друида .	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 4100	+1 интеллекта
Длинная дубовая палка, какие часто используются путешественниками для облегчения пути.		
 2 шт	Простой Меч Обычный одноручный меч. Улучшается в Рунный Меч .	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 4200	+1 атаки
Такие мечи широко используются наемниками и простыми воинами, которые не могут позволить себе лучшего оружия.		

	Название	Описание
 1 шт	Посох Ученика Изящный посох мага новичка. Улучшается в Посох Адепта .	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 5000	+1 интеллект
Этот тонкий деревянный посох с серебряным набалдашником скорее является отличительным знаком ученика мага, чем каким-то магическим оружием.		
 	Посох Адепта Украшенный руническими символами посох адепта. Улучшается в Посох Архимага .	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 6000	+2 интеллект, +10% урона Молнией (+10% урона Архимагам)
Посох мага-подмастерья представляет немалую опасность в руках умеющего с ним обращаться. Вызванные с его помощью боевые заклинания наносят усиленный урон, и особенно эффективна молния, самое популярное среди магов атакующее заклинание. Получается улучшением из Посоха Ученика .		
 	Посох Друида Изогнутый дубовый посох с руническими знаками. Улучшается в Посох Великого Друида .	
	Раса: эльфы Уровень: 2 Цена: 7000	+2 интеллекта
Такой посох облегчает использование магии, и вручается друидам при посвящении. Впрочем, и обычные маги успешно пользуются этими посохами для создания заклинаний. Получается улучшением из Дорожного Посоха .		
 2 шт	Копье Ярости Копье с зазубренным наконечником кроваво-красного цвета. Входит в комплект Боевой Ярости .	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 8000	+2 атаки +20% прироста ярости в бою
Это копье зачаровано особыми заклятиями, которые вводят владельца в боевой транс и делают его весьма опасным противником, не знающим боли и страха.		
 2 шт	Серебряная Рапира Длинная шпага с узором на серебряном лезвии.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 10'000	+30% атаки существам против нежити <i>(относительно текущего значения)</i>
Изящная шпага, украшенная узорами и драгоценностями, считается скорее символом дворянина, чем боевым оружием. Однако серебряное лезвие делает её отличным оружием против нежити.		
 2 шт	Боевой Молот Боевой молот гномьей работы.	
	Раса: гномы Уровень: 2 Цена: 10'000	+3 атаки +3 атаки гномам
Обладающий внушительным весом молот гномы успешно используют как для боя, так и для кузнечного ремесла.		
 2 шт	Эльфийский лук Длинный изогнутый эльфийский лук. Входит в комплект Короля Эльфов .	
	Раса: эльфы Уровень: 2 Цена: 10'000	+3 атаки лучникам +15% физического урона Лучникам
Никто не может сравниться с эльфами в мастерстве изготовления луков. Такой дальности и точности стрельбы от оружия не всегда удаётся добиться даже при помощи магии.		
 1 шт	Кинжал Убийцы Узкий длинный кинжал с отравленным лезвием.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 11'000	+1 урона ядом
Такой кинжал легко спрятать в рукаве и мгновенно выхватить, чтобы нанести удар. Благодаря этому, они широко используются убийцами, предварительно смачивающими лезвие змеиным ядом.		
 1 шт	Деметриус Класс 1 Трезубец со знаком пентаграммы из странного красного металла. Улучшается в Деметриус Класс 2 .	
	Раса: демоны Уровень: 3 Цена: 15'000	+2 атаки -5% требования лидерства для Демонов (см. дополнительно) Свитки: Портал Демонов Количество: 1
Выкованный демонами в жерле вулкана, этот трезубец служит скорее магическим инструментом для магов-демонологов, чем оружием. Наложённые на него чары позволяют повелевать демоническими существами.		








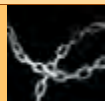
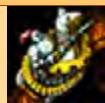
	Название	Описание
 2 шт	Дубина Огра Большая грубо обтесанная дубина из каменного дерева. Входит в комплект Вождя Огров .	
	Раса: орки Уровень: 3 Цена: 16'000	+4 атаки +20% урона Ограм и Гигантам (Мораль=45, Нормальная) Растёт : никогда. Падает : -2 после каждого боя.
Размеры и немалый вес дубины, вытесанной из каменного дерева, поневоле заставляют проникнуться уважением к силе огров, которые с легкостью управляются с этим оружием. Это первая и, разумеется, неудачная попытка орков создать живой предмет. Сражаться дубина очень не любит, вопреки задумкам своих создателей.		
 1 шт	Топор Крэга-Разрушителя Топор легендарного Крэга-Разрушителя.	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 16'500	+3 атаки +30% к вероятности критического удара воинам с топорами (бонус прибавляется к текущему)
Согласно легенде, с этим топором великий вождь и герой, Крэг-Разрушитель, во главе небольшого отряда неистовых варваров, уничтожил целую армию гномов, но погиб, раздавленный телами поверженных им врагов.		
 1 шт	Рунный Меч Меч, клинок которого покрыт пылающими рунами.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 17'000	+2 атаки +2 интеллекта
Магические руны, покрывающие лезвие меча, позволяют его владельцу эффективнее использовать заклинания. Получается улучшением из Простого Меча .		
 1 шт	Рыцарский Меч Длинный рыцарский меч с выгравированным вдоль клинка девизом. Входит в комплект Командира Рыцарей .	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 17'000	+3 атаки герою +3 атаки Мечникам , Гвардейцам и Рыцарям (итого +6 атаки)
Фамильный рыцарский клинок с утяжеленной рукоятью. Выгравированный на прекрасно сохранившемся лезвии, девиз гласит: «Честь и Свобода!».		
 1 шт	Пиратская Алебарда Пиратское abordажное оружие, украшенное рунами.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 20'000	+3 атаки +5% золота за бой
Оружие выковано из стали отличного качества, а рунический узор на алебарду нанесен явно неспроста. Руны «Богатство» и «Разрушение» напитаны магической силой, и немалой!		
 1 шт	Бур Удивительное устройство, изготовленное гномами.	
	Раса: гномы Уровень: 3 Цена: 25'000	+25% физического урона -1 инициативы Влияет на вооруженных воинов ближнего боя
Этот инструмент создавался для разрушения прочных горных пород, но с таким же успехом он сокрушает щиты и доспехи.		
 1 шт	Боевая Секира Широкий гномий топор с двойным лезвием.	
	Раса: гномы Уровень: 3 Цена: 26000	+20% физического урона бойцам с холодным оружием
Обоюдоострые топоры требуют немалой силы при обращении, и являются излюбленным оружием бородатых воинов-гномов. Широкое лезвие наносит ужасные повреждения, с легкостью рубя щиты и доспехи.		
 1 шт	Деметриус Класс 2 Трезубец со знаком пентаграммы из странного красного металла. Улучшается в Деметриус Класс 3 .	
	Раса: демоны Уровень: 4 Цена: 29'000	+3 атаки -10% требования лидерства для Демонов (см. дополнительно) Свитки: Портал Демонов Количество: 2
Выкованный демонами в жерле вулкана, этот трезубец служит скорее магическим инструментом для магов-демонологов, чем оружием. Наложённые на него чары позволяют повелевать демоническими существами. Получается улучшением из Деметриус Класс 1 .		





	Название	Описание
 1 шт	Меч Равновесия Длинный меч со странным дымчато-серым клинком, в котором ничего не отражается.	
	Раса: нет Уровень: 4 Цена: 32'000	+5 атаки (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +5 в армии врага была нежить или демоны . При достижении 100, превращается в Меч Света . Падает: -5 в армии врага были люди или эльфы . При достижении 0, превращается в Меч Тьмы .
Этот меч был создан богом-кузнецом Гефаром, как приз за сражение между представителями сил Света и Тьмы. Но враждующие стороны полностью истребили друг друга, и победитель не был выявлен. Лезвие меча так и осталось серым, не приняв сторону ни Тьмы, ни Света. Считается, что своими поступками хозяин меча может склонить его к той или иной стороне, придав клинку законченную форму. Меч внимательно наблюдает, против каких сил сражается его хозяин.		
	Кнут Исшары Грозное боевое оружие страстной демонессы Исшары.	
	Раса: демоны Уровень: 4 Цена: 33'000	+2 атаки +20% урона Демонессам +1 огненного урона
Такие кнуты демонессы используют как боевое оружие, и весьма успешно. Зачарованные заклинаниями Огненной Ауры и Болевого Шока, эти кнуты являются очень серьезным оружием.		
	Посох Великого Друида Увитый виноградной лозой посох, увенчанный фигуркой совы.	
	Раса: эльфы Уровень: 4 Цена: 40'000	+4 интеллекта +50% атаки животным (относительно базового значения) (Мораль=50, Нормальная) Растёт: никогда. Падает: -1 после каждого боя. -3 в армии врага были животные.
Священная реликвия лесных колдунов, посох Верховного Друида, это символ не столько власти, сколько признак высшей мудрости и единения с силами природы. Как и его создатели-друиды, этот живой посох не любит насилие, и жизнь каждого лесного существа считает бесценной. Получается улучшением из Посоха Друида .		
	Меч Убийцы Драконов Лучшее оружие для всех охотников на драконов.	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 45'000	+5 атаки +50% атаки существам против драконов (относительно текущего значения) (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +5 в армии врага были драконы. Падает: -4 в армии врага не было драконов.
Лезвие огромного двуручного меча слегка разъедено драконьей кровью. Даже особые заклинания не смогли полностью уберечь клинок этого удивительного оружия, созданного специально для убийства драконов. Это живое оружие хочет только одного - убивать драконов, ведь для этого меч и был создан!		
	Молот Короля Молот, когда-то принадлежавший королю гномов.	
	Раса: гномы Уровень: 4 Цена: 45'000	+4 атаки -10% требования лидерства для гномов. (см. дополнительно) (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +5 в армии героя были только гномы . +1 в армии героя были и гномы и существа других рас. Падает: -4 в армии героя не было ни одного гнома. -10 в армии врага были гномы.
Этот молот раньше принадлежал Торн Дигору - королю гномов. Этот молот он преподнес вам в качестве подарка, как знак своего уважения. Гномы хорошо знают этот молот, и охотно вступают в армию его владельца. Выкованный лично руками одного из гномьих королей, молот презирает все остальные расы, и предпочитает идти в бой с воинами горного народа.		
	Меч Гладиатора Острый тяжелый клинок, зачарованный древней магией.	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 50'000	+4 атаки +15 ярости Даёт 10 рун силы после 50 побед.
Тяжелый меч работы древних мастеров, созданный специально для воинов, сражающихся на арене за свою жизнь на потеху толпе. В руках обычного воина такой клинок не увидишь, право на него нужно заслужить, пройдя сотни поединков на арене и став одним из Гладиаторов-Чемпионов.		
	Деметриус Класс 3 Трезубец со знаком пентаграммы из странного красного металла.	
	Раса: демоны Уровень: 5 Цена: 66'000	+4 атаки -20% требования лидерства для демонов (см. дополнительно) Свитки: Портал Демонов Количество: 4
Выкованный демонами в жерле вулкана, этот трезубец служит скорее магическим инструментом для магов-демологов, чем оружием. Наложённые на него чары позволяют повелевать демоническими существами. Получается улучшением из Деметриус Класс 2 .		

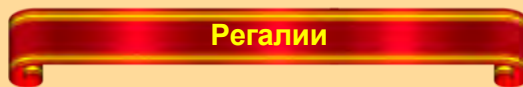
	Название	Описание
 1 шт	Кинжал Приговора Знаменитый кинжал Хотта.	
	Раса: люди Уровень: 5 Цена: 73'000	+20% к вероятности критического удара <i>(бонус прибавляется к текущему)</i>
Магический кинжал, созданный для легендарного Хотта, Убийцы Королей, самого искусного убийцы за всю историю Дариона.		
 	Посох Архимага Посох из голубого хрусталя, светящегося от наполняющей его магии.	
	Раса: люди Уровень: 5 Цена: 76'000	+5 интеллект, +20% урона Молнией (+20% урона Архимагам) (Мораль=80, Высокая) Растёт: никогда. Падает: -2 в армии героя были архимаги.
Достигнув выдающихся успехов в изучении магического искусства, маг получает хрустальный посох, символ его высокого статуса и большой магической мощи. Такой посох является очень грозным оружием в руках мага, усиливая боевые заклинания и длительность накладываемых магических эффектов. Будучи не обычным, а волшебным и довольно строптивым посохом, он не любит сражаться. Получается улучшением из Посоха Адепта .		
 	Меч Тьмы Длинный меч с лезвием цвета ночи, в котором отражаются лишь звезды.	
	Раса: нет Уровень: 5 Цена: 80'000	+5 атаки (+10 атаки ночью и вечером) -20% защиты (относительно базового значения) людям и эльфам (и союзникам и врагам) (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +5 в армии врага были люди или эльфы. +2 в армии героя была нежить или демоны . Падает: -5 в армии врага была нежить или демоны. -2 в армии героя были люди или эльфы. При достижении 0, превращается в Меч Равновесия .
Перекованный поступками своего хозяина, Меч Равновесия принял сторону Тьмы, и теперь верно служит делу уничтожения сил Света, безжалостно истребляя людей и эльфов. По крайней мере, до тех пор, пока его хозяин сражается на стороне Тьмы.		
 	Меч Света Длинный меч с ослепительно белым клинком, испускающим свет.	
	Раса: нет Уровень: 5 Цена: 90'000	+5 атаки (+10 атаки днем и утром) -20% защиты (относительно базового значения) демонам и нежити (и союзникам и врагам) (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +5 в армии врага была нежить или демоны. +2 в армии героя были Люди или Эльфы . Падает: -5 в армии врага были люди или эльфы. -2 в армии героя была нежить или демоны. При достижении 0, превращается в Меч Равновесия .
Перекованный поступками своего хозяина, Меч Равновесия принял сторону Света, и теперь верно служит делу уничтожения сил Зла, непримиримо истребляя демонов и нежить. По крайней мере, до тех пор, пока его хозяин сражается на стороне Света.		
 	Меч Керуса Меч прославленного чародея и короля, которым был убит архидемон Баал.	
	Раса: люди Уровень: 5 Цена: 100'000	+3 атаки +3 интеллекта +30% атаки существам против демонов (относительно текущего значения)
Именно этим клинком тысячу лет назад чародей Керус, будущий король Дариона, убил архидемона Баала и остановил вторжение демонов в Эндорию. Во время отступления Керус потерял свой меч, который после разрушения Огненного Моста остался в мире демонов.		


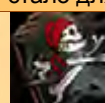



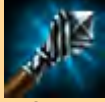






Пояса







	Название	Описание
 2 шт	Простой Пояс Обычный кожаный пояс.	
	Раса: эльфы Уровень: 1 Цена: 3000	+1 защиты
Обычный пояс, который, тем не менее, благодаря металлическим вставкам даёт некоторую защиту.		
 2 шт	Пояс Атамана Широкий кожаный пояс с серебряной пряжкой.	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 4200	+100 лидерства +5 атаки разбойникам и пиратам
Мало кто отважится надеть на себя такой пояс, ведь это символ власти предводителя разбойников, привлекающий к себе повышенное внимание, как со стороны стражи, так и со стороны преступников.		
 3 шт	Пояс Змеи Пояс из выделанной змеиной кожи.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 5000	+5 маны
Змеиная кожа хорошо удерживает магию, благодаря чему часто используется в изготовлении магических предметов. Этот пояс увеличивает магические резервы своего владельца.		
 2 шт	Стальная Полоса Гибкая стальная полоса с застёжкой. Улучшается в Стальной Пояс .	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 5250	+2 защиты -1 атаки
Широкая полоса стали даёт неплохую защиту, но стесняет движения своего владельца, мешая атаковать в полную силу.		
 2 шт	Рунный Пояс Шелковый пояс с вышитыми рунами неуязвимости.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 6000	+2 защиты
Благодаря магическим рунам эта полоска шелка неплохо защищает своего владельца.		
 2 шт	Монашеский Пояс Волосяная веревка с хитрым узлом в виде символа веры. Входит в комплект Монаха .	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 6000	+4 маны +1 морали Священникам и Инквизиторам
Этот пояс является не только символом смирения и веры, но и увеличивает магические резервы своего владельца. Владелец такого пояса пользуется уважением среди жрецов и священников.		
 2 шт	Нефритовый Пояс Широкий пояс с застёжкой в форме паука.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 7000	+50% урона паукам +1 инициативы паукам
Нефрит, из которого выточена застёжка-паук, раздражает пауков и вызывает в них чувство голода и агрессии, вынуждая атаковать врага с увеличенной силой.		
 2 шт	Серебряная Цепь Тонкая, но очень прочная серебряная цепочка.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 7700	+1 интеллекта -2 защиты нежити (и союзникам , и врагам)
Такие цепочки, одеваемые на пояс, популярны среди магов и истребителей нежити. Ведь, как известно, серебро усиливает магию и отпугивает мертвецов, вынуждая их наносить менее точные удары.		
 2 шт	Пояс Чемпиона Точная копия победителя турнира рыцарей.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 8000	+1 защиты +150 лидерства
Несмотря на то, что это просто легко отличимая от оригинала копия, покупаемая как украшение, выглядит она очень эффектно!		

	Название	Описание
	Стальной Пояс Удобный и надежно защищающий стальной пояс.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 9000	+2 защиты +100 лидерства
Пояс из хорошей стали даёт отличную защиту и выдаёт в своем владельце того, кто знает толк в хорошем снаряжении и обладает немалым боевым опытом. Получается улучшением из Стальной Полосы .		
 1 шт	Пояс Удачи Обычный пояс с вышитой руной удачи.	
	Раса: эльфы Уровень: 3 Цена: 17'000	+10% к вероятности критического удара (бонус прибавляется к текущему)
Руна на поясе даёт его владельцу удачу в бою, позволяя наносить точные удары в незащищенные и жизненно важные места противника.		
 1 шт	Ремень Огра Тяжелый кожаный ремень внушительных размеров. Входит в комплект Вождя Огров .	
	Раса: орки Уровень: 3 Цена: 18'000	+4 защиты
Огромный кожаный ремень надежно защищает своего владельца от неприятностей.		
 2 шт	Пояс Колодец Маны Магический пояс, украшенный сапфиром.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 21'000	+20% к скорости восстановления маны на карте (см. дополнительно) +3 маны каждый раунд в бою Использование: восстанавливает ману до максимума. Зарядов: 3
На самом деле «колодец маны» называются сапфиры, наполненные магической энергией. Эту энергию маги могут использовать на свое усмотрение, когда собственные запасы сил у них иссякнут.		
















	Название	Описание
 1 шт	Железный Зуб Протез зуба из твердого серебристого металла.	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 800	+20 лидерства
Неизвестно, кому принадлежал раньше этот зуб, но, похоже, его хозяин был большой любитель подраться. Наверняка его боялись и уважали!		
 3 шт	Символ Доблести Нагрудный знак в виде меча и топора на фоне короны.	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 3500	+100 лидерства
Символ доблести вручается воинам, отличившимся в сражении.		
 1 шт	Знамя Грифона Знамя с вышитым золотом королевским грифоном.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 7000	-30% требования лидерства для грифонов (см. дополнительно)
Это знамя король Дариона подарил за заслуги перед страной грифону Арху, командиру победоносной армии грифонов, выступившей на стороне Дариона во время Восстания Некромантов. Юный Арх прославился среди своих сородичей, а знамя стало для грифонов символом доблести и выдающегося полководческого таланта.		
 1 шт	Пиратский Флаг Пиратский флаг весьма устрашающего вида.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 7500	+3 атаки пиратам и разбойникам
Подняв такой флаг, вы рискуете прослыть не совсем законопослушным подданным. Впрочем, преступники различного рода будут только рады присутствию «Веселого Роджера», как называют они такой флаг.		



	Название	Описание
 1 шт	Знак Дипломата Дипломатический знак в форме голубя.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 7500	+200 лидерства +10% к силе заклинания Миролюбие Свитки Миролюбие Количество: 1 (Мораль=50, Нормальная) Падает : выходит из-под контроля при использовании. Растёт : никогда, восстанавливается при усмирении.
Королевский знак отличия дипломатической службы вызывает у окружающих необъяснимую симпатию к владельцу кольца. Сразившись с хранителями, можно забрать скрытый в знаке магический свиток.		
 2 шт	Жезл Офицера Обычный командирский жезл. Улучшается в Жезл Полковника .	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 8000	+250 Лидерства
Украшенный серебряным навершием, этот бронзовый жезл служит отличительным знаком боевого офицера.		
 2 шт	Знак Гнева Нашивка в виде звериной головы с глазами рубинами. Входит в комплект Боевой Ярости .	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 8000	+5 ярости Использование: даёт 20 ярости 10 зарядов
Пропитанная яростью нашивка, наделяющая своего владельца боевым безумием и равнодушием к боли.		
 1 шт	Серебряный Горн Изящный серебряный горн старинной эльфийской работы. Входит в комплект Короля Эльфов .	
	Раса: эльфы Уровень: 3 Цена: 15'000	+1 инициативы Эльфам -1 морали Гномам (только союзникам) (Мораль=50, Нормальная) Растёт : +5 в армии врага были гномы. Падает : -10 в армии врага были эльфы.
Этот серебряный горн вел войска эльфов в бой во времена 300-летней войны с гномами. Заслышав его звук, эльфы смелее идут в бой, а гномы наоборот, падают духом. От своего создателя этот живой инструмент впитал ненависть к гномам и любовь к защитникам эльфийских лесов.		
 1 шт	Кровавая Лента Шелковая лента, покрытая засохшими бурыми пятнами. Входит в комплект Генерала .	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 17'000	+8 Ярости.
Считается, что именно эту ленту сорвал со своей головы раненый генерал Карадор, привязал к древку копья и вознес вместо сожженного магическим ударом знамени. И развевающаяся на ветру окровавленная повязка стала новым знаменем победоносной армии Карадора, тогда ещё лучшего генерала и защитника Дариона.		
 1 шт	Жезл Полковника Серебряный офицерский жезл. Улучшается в Жезл Генерала .	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 22'000	+500 Лидерства
Серебряный командирский жезл заметен издали даже в сиянии лат, благодаря особым заклинаниям, выделяющим полководца среди простых воинов и офицеров. Быть может, именно поэтому от стрел вражеских лучников-снайперов в первые минуты боя гибнут именно командиры. Получается улучшением из Жезла Офицера .		
 1 шт	Золотое Перо Золотое перо короля грифонов.	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 23'000	+1 скорости Грифонам и всем существам 1го уровня
Грифоны и низкоуровневые существа стремительно идут в бой, воодушевляемые этим символом.		
 1 шт	Знамя Героизма Знамя с изображением атакующего грифона.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 24'000	+300 лидерства +1 инициативы войскам 1–3 уровня
Атакующий грифон издавна считается символом бесстрашия и справедливости. Однако создатель этого знамени не стал полагаться только на символику, и вышел несколько рун Бесстрашия на полотнище.		

	Название	Описание
 	Жезл Генерала Серебряный жезл, украшенный рубином. Улучшается в Жезл Маршала .	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 32'000	+750 лидерства
Зачарованный камень, украшающий жезл, позволяет генералу с помощью магии связываться со своими офицерами, и всегда находится в курсе событий, происходящих на поле боя. Таким образом, генеральский жезл из простого символа превращается в очень ценный и полезный артефакт. Получается улучшением из Жезла Полковника .		
 1 шт	Стяг Саламандры Кусок ровно отрезанной кожи Саламандры.	
	Раса: демоны Уровень: 4 Цена: 42'000	+20% защиты от огня (<i>даёт абсолютную прибавку сопротивления</i>)
Демоны часто используют знамена из кожи различных существ. К тому же, необычные свойства кожи огненной ящерицы надежно защищают войско от огненных атак. Очень полезное свойство для демонов, кланы которых постоянно ведут междоусобные войны.		
 1 шт	Знамя Истинной Веры Знамя ордена паладинов.	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 60'000	+4 защиты +800 лидерства -1 морали нежити в армии Даёт 10 рун духа после 50 побед
Созданное и зачарованное жрецами Ордена Паладинов ещё в далекие времена Восстания Некромантов, это знамя придаёт воинам света силу и уверенность в победе.		
 	Жезл Маршала Золотой жезл, усыпанный драгоценностями и жемчугом.	
	Раса: люди Уровень: 5 Цена: 65'000	+1000 лидерства +1 морали людям
В отличие от зачарованного генеральского жезла, маршальский не содержит никакой магии. Однако вера армии в своего маршала так высока, что безо всякой магии одно только присутствие маршала на поле боя воодушевляет бойцов и толкает их на подвиги. Получается улучшением из Жезла Генерала .		

Сапоги










	Название	Описание
 	Дранный Башмак Самый обычный башмак с оторванной подметкой.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 700	+1 защиты
Этот кожаный башмак немало повидал на своем веку. Удивительно, но он изготовлен из такой прочной кожи, что по-прежнему способен защитить владельца. Хотя вид в такой обуви у вас будет как у оборванца.		
 2 шт	Сапоги Обычные кожаные сапоги.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 3000	+1 защиты
Самые обычные сапоги из прочной кожи.		
 2 шт	Высокие Сапоги Усиленные стальными вставками высокие сапоги.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 6000	+2 защиты
Длинные кожаные сапоги, усиленные вставками из гибких стальных полос. Дешево и надежно.		
 2 шт	Сапоги Змеи Высокие сапоги из змеиной кожи.	
	Раса: эльфы Уровень: 2 Цена: 6000	+1 защиты +1 инициативы и скорости змеям
Эти непромокаемые сапоги созданы эльфийскими мастерами специально для хождения по болотам и особенно популярны среди змееловов.		






	Название	Описание
 2 шт	Стальные Сапоги Добротные сапоги, укрепленные стальными пластинами. Улучшаются в Шипованные Сапоги .	
	Раса: гномы Уровень: 1 Цена: 6000	+2 защиты
Распространенный вид обуви среди опытных вояк, ценящих работу гномьих мастеров.		
 1 шт	Сандалии Огра Огромные грубые сандалии. Входит в комплект Вождя Огров .	
	Раса: орки Уровень: 2 Цена: 8000	+1 скорости Ограм и Гигантам +2 защиты
Вытесанные из огромного цельного куска камня, грубые сандалии как нельзя лучше подходят в качестве обуви ограм и гигантам.		
 2 шт	Ботфорты Высокие кожаные ботфорты.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 8500	+1 скорости пиратам и разбойникам +10% золота за бой. (Мораль=80, Высокая) Растёт: никогда. Падает: -5 после каждого боя.
Огромные кожаные сапоги, пользующиеся большой популярностью у пиратов. Особые заклинания не только делают их непромокаемыми, но и позволяют находить больше золота. Эти зачарованные сапоги не предназначены для сражений, и быстро изнашиваются в бою.		
 2 шт	Шипованные Сапоги Сапоги со стальными пластинами и острыми шипами.	
	Раса: гномы Уровень: 2 Цена: 10'000	+1 атаки +2 защиты
Приваренные стальные шипы позволяют, при должной сноровке, использовать эти сапоги как довольно грозное оружие. Получается улучшением из Стальных Сапог .		
 2 шт	Керианские Башмаки Легкие кожаные башмаки, усиленные мощной магией.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 13'000	+3 защиты
Такие зачарованные сильнейшими заклятиями башмаки носили воины-маги короля Керуса. Говорят, что в них они могли ходить по раскаленной лаве. Однако со временем секрет изготовления огнестойких башмаков был утерян, хотя от обычных ударов они защищают все так же надежно.		
 1 шт	Сапоги Мистика Высокие сапоги с вышитыми на них магическими рунами.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 15'000	+2 интеллекта Усиливает заклинания Замедление (-1 Скорость дополнительно) и Ускорение (+1 Скорость дополнительно)
Эти необычные сапоги особенно популярны среди магов-путешественников, благодаря нанесенным на них рунам, облегчающим дорогу и использование заклинаний скорости.		
 2 шт	Рыцарские Сапоги Массивные стальные сапоги. Входит в комплект Командира Рыцарей .	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 18'000	+300 лидерства +5 Защиты Рыцарям , Гвардейцам , Мечникам и Кавалеристам
Эти сапоги используются только воинами, умеющими сражаться в тяжелых доспехах.		
 1 шт	Мерцающие Сапоги Легкие сапоги из чешуи глубоководной рыбы.	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 21'000	+15% сопротивляемости физическому урону (даёт абсолютную прибавку сопротивления)
Эти сапоги сшиты из мерцающей чешуи глубоководной рыбы. Эта чешуя очень скользкая и прочная.		

	Название	Описание
 1 шт	Бронзовые Сапоги Очень тяжелые сапоги.	
	Раса: нет Уровень: 4 Цена: 30'000	+5 защиты -1 скорости
Бронзовые сапоги крепки и хороши в защите, но ношение их нелегкое дело.		
 1 шт	Сапоги Паломника Грубые и основательно истоптанные башмаки. Входит в комплект Монаха .	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 30'000	+1 скорости самому медленному отряду.
Эти башмаки намного прочнее, чем кажутся, благодаря наложенным заклинаниям. Заклинание Легкого Пути позволяет их владельцу меньше устать в дороге.		
 1 шт	Крылья Ветра Изящные крылатые сандалии из белого золота.	
	Раса: нет Уровень: 4 Цена: 35'000	+1 скорости всем летающим и парящим существам
Плетение сандалий настолько тонкое, что они кажутся полупрозрачными, а на вес легче воздуха. Считается, что их подарил крылатой богине Ирее, Хранительнице Ветров, один из низших богов в знак своей любви. Однако ветреная красавица отвергла подарок и подарила сандалии приглянувшемуся ей, тогдашнему королю эльфов.		

Шлемы





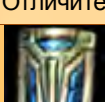
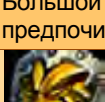
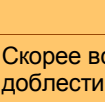
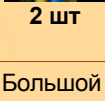
	Название	Описание
 1 шт	Глиняная Миска Обычная глубокая миска из обожженной глины.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 700	+5 маны -1 интеллекта
Это очень глупо - таскать на голове глиняную миску. Правда, каким-то странным образом эта домашняя утварь позволяет накапливать больше магической энергии.		
 3 шт	Соломенная Шляпа Обычная крестьянская шляпа.	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 750	+20 лидерства
Полезность этого головного убора очень сомнительна. Но лучше так, чем не иметь ничего.		
 2 шт	Простой Шлем Обычный металлический шлем.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 3000	+1 защиты
Полукруглый металлический шлем, неплохо защищающий голову.		
 2 шт	Шлем Воина Простой кожаный шлем с металлическими вставками.	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 3200	+1 защиты
Обычный шлем, укрепленный металлическими вставками. Такие шлемы часто используются вольными наемниками и простыми воинами.		
 2 шт	Повязка Сосредоточения Шелковая головная повязка с кусочком хрусталя. Входит в комплект Монаха .	
	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 3500	+1 интеллект
Такие повязки используются магами для концентрации внимания, очень полезны при медитациях. Благодаря особым свойствам хрусталя, направлять мысли в нужное русло		

	Название	Описание
 2 шт	Шляпа Чародея Обычная шляпа, которую носят маги и заклинатели.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 6000	+1 интеллекта +1 защиты
Такая необычная шляпа служит отличительным признаком практикующих магов.		
 2 шт	Рогатый Шлем Обыкновенный металлический шлем.	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 7000	+2 защиты
Такие шлемы изготавливают варвары, украшая их рогами для устрашения врагов.		
 1 шт	Обруч Терновника Обруч из живого терновника	
	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 7500	+100% урона терниям +50% замедления потери ярости после битвы (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +2 не было Растений в армии врага. Падает: -20 в армии врага были растения.
Тесный обруч впивается шипами в голову своего хозяина, не позволяя носителю обруча остыть после жаркой битвы и утратить свой боевой пыл. Эта живая колючая ветвь любит жар сражений, но очень трепетно относится к жизни растительных созданий.		
 2 шт	Командирский Шлем Легкий шлем, украшенный цветным плюмажем.	
	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 10'000	+1 защиты +200 лидерства
Ярко раскрашенный волосяной хвост, прикрепленный к шлему, служит отличительным признаком командира.		
 2 шт	Полный Шлем Прочный стальной шлем с забралом.	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 16'000	+4 защиты
Такой шлем даёт отличную защиту, хотя несколько и снижает обзор своего владельца.		
 2 шт	Шлем Боевого Мага Яркий кожаный шлем, украшенный магическими символами.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 18'000	+3 интеллекта +1 Защиты
Этот легкий и удобный шлем как нельзя лучше подходит боевым магам.		
 	Маска Пандемоника Маска в виде оскаленной морды демонического существа.	
	Раса: демоны Уровень: 3 Цена: 20'000	+10 ярости за 10000 золота превращается в Лицо Пандемоника (Мораль=90). (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +1 после каждого боя. При достижении 100, превращается в Лицо Пандемоника (Мораль=50). Падает: никогда.
Выкованная в пламени вулканов демонами-кузнецами, маска являет собой лик Пандемоника, одного из величайших демонов-генералов прошлого. Пандемоник прославился тем, что в порыве безумной ярости в одиночку бросил вызов целой армии. И после двух дней жестокой битвы враг в смятении бежал, решив, что в обезумевшего архидемона вселился сам Бог Войны. После той битвы генерал исчез без следа, и некоторые считают, что его безумный дух до сих пор живет в этой самой маске. Жар битв питает дух генерала и способен снова его вернуть к жизни.		
 2 шт	Рыцарский Шлем Закрытый шлем с забралом и ярким цветным плюмажем. Входит в комплект Командира Рыцарей .	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 23'000	+3 защиты +400 лидерства
Рыцарский турнирный шлем, украшенный перьями и многочисленными узорами. Не каждый рыцарь может позволить себе хорошие турнирные доспехи, и такой шлем служит признаком рыцарской доблести и умения.		

	Название	Описание
	Маска Молодости Волшебная маска из золота и серебра.	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 27'000	+7% здоровья существам 1–3 уровня
Удивительная находка - маска богини Вакристы, уродливой хозяйки песчаных бурь и засух. Завидую красоте других богинь, Вакриста решила искупаться в Золотом Источнике, но поспешила на дары его Хозяину. И едва она сполоснула лицо в ручье, как вода тут же превратилась в золотую маску. Воля от боли и проклиная Хозяина, богиня содрала золотую маску вместе с частью своей ауры и в гневе вышвырнула её в Эндорию. Но чудесные свойства воды Источника по-прежнему сохраняются в этой маске.		
	Шлем Рудокопа Шахтерский шлем с очень сильным фонарем.	
	Раса: гномы Уровень: 3 Цена: 28'000	+500 лидерства +20% атаки войскам ночью и вечером (относительно базового значения)
Мощный осветительный фонарь, закрепленный на этом шлеме, позволяет вашим войскам эффективнее атаковать в ночное время.		
	Корона Эльфов Изящная корона из небесного металла. Входит в комплект Короля Эльфов .	
	1 шт Раса: эльфы Уровень: 3 Цена: 30'000	+1000 лидерства +1 морали эльфам (Мораль=30, Низкая) Растёт: +1 после каждого боя. Падает: -8 в армии врага были эльфы . -4 в армии героя была нежить .
Ажурная эльфийская корона не выкована, а с помощью магии сплетена из тончайших волокон драгоценного металла. Этот символ власти эльфийских королей воодушевляет лесных воинов одним своим видом. Живая корона очень трепетно относится к жизни своих поданных и питает ненависть к живым мертвецам, порождениям магии Смерти.		
	Призматический Шлем Шлем странной формы из горного хрусталя.	
	1 шт Раса: люди Уровень: 4 Цена: 50'000	+5 маны +20% к силе атакующих заклинаний
Призматические шлемы использовались боевыми магами во времена Закатной Империи, чтобы усиливать мощь атакующих заклинаний. Считается, что они обладают ещё какими-то необычными свойствами, однако секрет их изготовления был утерян, и о скрытых свойствах этого оружия времен Закатной Империи можно только гадать.		
	Лицо Пандемоника Ужасное лицо, приводящее врага в смятение одним своим видом.	
	Раса: демоны Уровень: 5 Цена: 60'000	+15 ярости -1 инициативы врагам Если заплатили за превращение из Маски Пандемоника (Мораль=90, Высокая), иначе (Мораль=50). Растёт: +1 после каждого боя. При достижении 100 превращается в Маску Пандемоника . Падает: никогда.
Демоническая маска, пропитавшаяся болью и страданиями бесчисленных сражений, словно ожила, и сам безумный генерал Пандемоник смотрит из прорезей маски на врага. Взгляд этот даже в самых отважных воинах вызывает смятение и нерешительность - никому не хочется столкнуться с отчаянным безумием генерала-демона. Проснувшийся, чтобы утолить свою жажду сражений дух Пандемоника снова уснет, когда насытиться чужой болью.		



Щиты

	Название	Описание
	Тележное Колесо Обычное колесо от телеги.	
	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 850	+2 защиты -1 интеллекта
Человек, таскающий с собой огромное колесо от телеги, выглядит со стороны не совсем нормальным. Тем не менее, защитить от удара меча или топора оно вполне способно!		
	Щит Щит, укрепленный металлическими полосами.	
2 шт	Раса: нет Уровень: 1 Цена: 3000	+1 защиты
Обычный деревянный щит, стянутый металлическими лентами.		
	Круглый Щит Обычный деревянный щит.	
2 шт	Раса: люди Уровень: 1 Цена: 3200	+1 защиты
Круглый дубовый щит, обтянутый кожей и укрепленный металлическими лентами. Хороший выбор для неприхотливого воина.		
	Щит Стражника Щит с королевским гербом.	
2 шт	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 6500	+2 защиты
Отличительный знак на этом щите указывает, что раньше его владельцем был воин королевской стражи.		
	Большой Щит Тяжелый металлический щит.	
2 шт	Раса: нет Уровень: 2 Цена: 9000	+3 защиты
Большой прямоугольный щит, хорошо защищающий как от ударов меча, так и от стрелы или метательного копья. Такие щиты предпочитают использовать умелые воины, знающие толк в хорошей защите.		
	Боевой Щит Обитый металлом щит с острыми шипами.	
2 шт	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 9500	+2 защиты +1 атаки
Деревянный щит, окованный металлом и снабженный острыми шипами. Умелые бойцы используют его не только для защиты, но и в нападении.		
	Рыцарский Щит Старый разбитый щит с фамильным гербом. Входит в комплект Командира Рыцарей .	
2 шт	Раса: люди Уровень: 2 Цена: 11'000	+1 защиты +300 лидерства
Скорее всего, когда-то этот щит принадлежал рыцарю из благородных, о чем говорит девиз на гербе: «Без чести нет славы, без доблести - нет чести!»		
	Щит Всадника Длинный кавалерийский щит.	
2 шт	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 15'000	+3 защиты герою +5 защиты Кавалеристам
Большой щит, предназначенный специально для защиты всадника. Слишком громоздкий для эффективного использования пешими воинами.		
	Щит Охотника на Драконов Огнеупорный щит зачарованный специальными заклинаниями.	
2 шт	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 16'500	+2 защиты +20% сопротивляемости огненному урону (<i>даёт абсолютную прибавку сопротивления</i>)
Такие щиты изготавливаются в Академии Магии специально для рыцарей, убивающих драконов.		

	Название	Описание
 2 шт	Башенный Щит Большой щит, полностью закрывающий воина.	
	Раса: люди Уровень: 3 Цена: 19'000	+2 защиты существам 1–2 уровня +5 защиты существам 3–5 уровня
Огромный тяжелый прямоугольный щит, который почти полностью закрывает воина. Из-за большой тяжести мало кто может пользоваться им эффективно.		
 	Щит Варвара Щит, защищающий варваров от ударов и повышающий силу атаки	
	Раса: нет Уровень: 3 Цена: 20'000	+3 защиты +2 атаки
Прочный деревянный щит, обтянутый кожей какого-то морского животного. Острые клыки, усеивающие поверхность щита, позволяют использовать его не только для защиты, но и для нападения.		
 1 шт	Зеркальный Защитник Небольшой зеркальный щит, в глубине которого движутся тени.	
	Раса: нет Уровень: 4 Цена: 28'000	+20% сопротивляемости магическому урону (даёт абсолютную прибавку сопротивления) +50% к урону заклинания Зеркало Боли Свитки Зеркало Боли 5 шт. Даёт свиток в обмен на 5 кристаллов.
Зеркальный щит не способен защитить от удара меча или стрелы, однако и используют его не в обычном бою, а в сражении против магов. Зеркальная поверхность и нанесенные на него руны ослабляют воздействие магии.		
 2 шт	Щит Паладина Серебряный щит с изображением святого символа.	
	Раса: люди Уровень: 4 Цена: 33'000	+4 защиты –25% атаки вражеской нежити (относительно базового значения) (Мораль=50, Нормальная) Растёт: +1 после каждого боя. +1 в армии врага были демоны . +2 в армии врага была нежить . Падает: –5 в армии героя были демоны. –8 в армии героя была нежить.
Созданный в Ордене Паладинов, этот щит предназначен для сражений против нежити. Серебро и знак Света приводят умерших в замешательство, делая их атаки слабее. Но и в бою с обычным противником такой щит не подведет. Сражается щит весьма охотно, но доверяет лишь хозяину, не запятнанному общением с силами Тьмы.		
 	Мифриловый Щит Легендарный щит, которым пользовались в битвах гномы короли.	
	Раса: гномы Уровень: 5 Цена: 100'000	+8 защиты –20% требования лидерства для гномов (см. дополнительно)
Мифриловый щит - это Щит-легенда! Он способен выдержать практически любой удар и считается неразрушимым. Такой щит впору самому королю.		
 1 шт	Щит Рахха Щит Рахха, несокрушимого воина-дракона, сделан им из собственной кожи.	
	Раса: нет Уровень: 5 Цена: 100'000	+6 защиты –50% атаки вражеским драконам (относительно базового значения) Использование: Извлекает душу дракона, находящуюся в щите. Начальный дракон - Изумрудный . Когда щит пуст, через несколько десятков секунд после получения нового уровня героем, в щите обнаруживается новый дракон (<i>случайный тип</i>), которого можно извлечь.
Восставший против собратьев дракон Рахха изготовил этот щит из своей сброшенной кожи, и подарил его своему верному соратнику, рыцарю Лоту, истребителю драконов. С помощью древнего заклинания Лоту удалось заточить в щите души поверженных им драконов, и такую душу можно извлечь, чтобы превратить её в свирепого дракона, беспрекословно подчиняющегося владельцу щита		



Особые Предметы

	Название	Описание
	Жареная Крыса Жареная крыса с хрустящей корочкой.	
	Уровень: 1 Цена: 50	Использование: навсегда даёт +2 к максимуму Ярости и Маны, а также навсегда снижает Лидерство героя на 50 (исчезает после использования)
Жареные крысы - излюбленное лакомство шахтеров.		
	Зелье Ярости Крохотный пузырек с зельем ярости.	
10 шт	Уровень: 1 Цена: 500	Восстанавливает 30 ярости, но не выше максимума. (исчезает после использования)
Эта настойка из мухоморов, изготовленная по рецепту северных варваров, мгновенно приводит в неистовство даже самого хладнокровного воина.		
	Зелье Маны Крохотный пузырек с зельем маны.	
25 шт	Уровень: 1 Цена: 500	Восстанавливает 50 маны, но не выше максимума (исчезает после использования)
Вытяжка из Синих Грибов, мгновенно восполняющая ману. Бутылочки с эти зельем пользуются большой популярностью у боевых магов, ведь во время боя опустошенный маг, становится совершенно беспомощен.		
	Гномье Пиво Кувшин с крепким ячменным пивом.	
10 шт	Уровень: 1 Цена: 500	Использование: даёт +20 Ярости и -20 Маны Глотков: 3
Гномы варят отменное пиво, быстро ударяющее в голову. Речь от него становится бессвязной, а движения не очень точными, зато храбрости прибавляется - на десятерых хватит!		
	Замок Гремлинов Миниатюрный замок, который построили гремлины.	
	Уровень: 3 Цена: 3000	За 1000 золотых можно попасть внутрь замка.
Этот замок не просто маленькая игрушка - это самый настоящий гремлинский замок! Со своими внутренними комнатами, лестницами и потайными комнатами.		
	Источник Маны Сосуд, наполненный зельем маны.	
3 шт	Уровень: 3 Цена: 15000	Даёт ману, восстанавливая текущее значение до максимума. Запас Маны: 500
Такие сосуды, наполненные соком Синих Грибов, намного удобнее, чем пузырьки с зельем, и хватает их на несколько использований. Пустой сосуд исчезает, чтобы не обременять мага бесполезной ношей.		

Комплекты Предметов

В таблице приведены неофициальные названия комплектов предметов, придуманные авторами руководства. В оригинальной игре эти названия не встречаются.

Комплект Монаха	Состоит из Повязки Сосредоточения , Монашеского Пояса и Сапогов Паломника даёт герою +2 Маны каждый раунд в бою.
Комплект Командира Стрелков	Состоит из Бочонка Эля и Оптического Прицела даёт +30% вероятности критического выстрела всем стрелкам . (бонус прибавляется к текущему)
Комплект Боевой Ярости	Состоит из Копья Ярости , Знака Гнева и Пожирателя Ярости даёт дополнительно +10 к текущему максимуму ярости.
Комплект Генерала	Состоит из Трактата по Тактике и Кровавой Ленты даёт дополнительно +5% Опыта в бою.
Комплект Вождя Огров	Состоит из Дубины , Ремня и Сандалий Огра выглядит крайне внушительно и даёт +2000 Лидерства.
Комплект Древнего Вампира	Состоит из Плаща Теней и Перстня Вампира даёт +5 защиты и атаки Вампирам
Комплект Короля Эльфов	Состоит из Короны Эльфов , Эльфийского Лука , Серебряной Кольчуги , Серебряного Горна даёт +1 Морали эльфам
Комплект Командира Рыцарей	Состоит из Рыцарского Меча , Щита , Шлема , Панциря и Сапог снижает на 20% требование лидерства (см. дополнительно) для мечников , гвардейцев , кавалеристов , и рыцарей .

Контейнеры с Существами

	Название	Описание
	Гроб	
	Уровень: 1 Цена: 80	Использование: добавляет в армию героя Скелетов-Лучников 3–5 шт. (исчезает после использования)
Простой деревянный гроб, украшенный незатейливой резьбой. Из гроба можно достать несколько скелетов.		
	Яйца Дракончика	
	Уровень: 1 Цена: 80	Использование: добавляет в армию героя Огненных Дракончиков 2–5 шт. (исчезает после использования)
Мешок-гнездо, где в маленьких яйцах сидят маленькие дракончики. Похожие на огромных стрекоз, дракончики видны сквозь полупрозрачную скорлупу.		
	Яйцо Паука	
	Уровень: 1 Цена: 85	Использование: добавляет в армию героя Пещерных Пауков 2–3 шт. (исчезает после использования)
Небольшое яйцо, затянутое паутиной. Несколько паучков вот-вот выберутся наружу.		
	Росток Терний	
	Уровень: 1 Цена: 130	Использование: добавляет в армию героя Терний-Охотников 5–8 шт. (исчезает после использования)
Крупный колючий росток живого растения Тернии. Крупный зеленый росток, покрытый крохотными шипами.		
	Яйцо Змеи	
	Уровень: 1 Цена: 180	Использование: добавляет в армию героя Змей 2–3 шт. (исчезает после использования)
Змеиное яйцо с желтоватой скорлупой. Из огромного змеиного яйца может вылупиться сразу несколько змеенышей.		
	Яйцо Грифона	
	Уровень: 1 Цена: 350	Использование: добавляет в армию героя Грифона 1 шт. (исчезает после использования)
Бурое в крапинку яйцо грифона. Из птенца грифона можно вырастить свирепого крылатого хищника.		
	Резной Гроб	
	Уровень: 3 Цена: 600	Использование: добавляет в армию героя Вампира 1–3 шт. (исчезает после использования)
Дорогой гроб, украшенный золотом и драгоценными камнями. В нем можно найти несколько вампиров.		
	Росток Энта	
	Уровень: 4 Цена: 1300	Использование: добавляет в армию героя Энта 1 шт. (исчезает после использования)
Небольшая деревянная фигурка, похожая на маленького человечка. Эта фигурка не что иное, как маленький побег, из которого может вырасти гигантский Энт.		
	Яйцо Костяного Дракона	
	Уровень: 4 Цена: 5700	Использование: добавляет в армию героя Костяного дракона 1 шт. (исчезает после использования)
Дурно пахнущее и окольцованное костистыми наростами яйцо Костяного Дракона. Ужасного вида мёртвое яйцо Костяного Дракона.		
	Яйцо Изумрудного Дракона	
	Уровень: 4 Цена: 12000	Использование: добавляет в армию героя Изумрудного Дракона 1 шт. (исчезает после использования)
Тяжелое яйцо Изумрудного Дракона. Из этого огромного яйца может вылупиться настоящий Изумрудный дракон.		
	Яйцо Красного Дракона	
	Уровень: 4 Цена: 16000	Использование: добавляет в армию героя Красного Дракона 1 шт. (исчезает после использования)
Красивое большое яйцо Красного Дракона. Внутри огромного яйца сидит настоящий Красный Дракон.		
	Яйцо Чёрного Дракона	
	Уровень: 5 Цена: 20000	Использование: добавляет в армию героя Чёрного Дракона 1 шт. (исчезает после использования)
Огромное яйцо, в котором сидит молодой Чёрный Дракон. Из этого огромного яйца может вылупиться настоящий Чёрный дракон.		

Пояснения к Таблицам Предметов

В случае если не упоминается - на союзных или вражеских существ действует предмет - он действует только на союзных (таких предметов большинство).

В описаниях некоторых предметов указаны группы существ, на которые он действует, ниже приведены точные составы для каждой группы.

Название группы	Существа, входящие в группу.
Бойцы с холодным оружием	Варвар, Берсеркер, Чёрный Рыцарь, Демон, Гном, Мечник, Гвардеец, Рыцарь, Орк, Орк Ветеран, Пират, Морской Волк, Скелет, Вампир, Древний Вампир, Оборотень Эльф, Разбойник, Мародёр, Крестьянин, Шахтер, Неистовый Гоблин.
Вампиры	Вампир, Древний Вампир, Вампир (Мышь), Древний Вампир (Мышь)
Воины с топорами	Варвар, Берсеркер, Гниющий Зомби, Зомби, Демон, Гном, Гоблин, Неистовый Гоблин
Воительницы	Дриада, Демонесса, Лесная Фея, Озёрная Фея
Вооруженные воины ближнего боя	Архидемон, Варвар, Берсеркер, Чёрный Рыцарь, Демон, Демонесса, Гном, Энт, Древний Энт, Мечник, Гвардеец, Привидение, Проклятое Привидение, Гигант, Неистовый Гоблин, Кавалерист, Имп, Имп Насмешник, Рыцарь, Шахтер, Огр, Орк, Орк Ветеран, Крестьянин, Пират, Морской Волк, Разбойник, Мародёр, Шаман, Скелет, Вампир, Древний Вампир, Оборотень Эльф, Зомби, Гниющий Зомби.
Змеи	Змея, Болотная Змея, Королевская Змея
Летающие и парящие	Звероглаз, Чёрный Дракон, Костяной Дракон, Огненный Дракончик, Озёрный Дракончик, Дриада, Привидение, Проклятое Привидение, Изумрудный Дракон, Грифон, Лесная Фея, Озёрная Фея, Злобоглаз, Красный Дракон, Вампир (Мышь), Древний Вампир (Мышь).
Невысокие воины гуманоиды	Алхимик, Скелет Лучник, Архимаг, Варвар, Берсеркер, Чёрный Рыцарь, Лучник, Пушкарь, Гоблин с Катапульты, Друид, Дриада, Гном, Эльф, Следопыт, Мечник, Гвардеец, Гоблин, Неистовый Гоблин, Кавалерист, Имп, Имп Насмешник, Рыцарь, Шахтер, Некромант, Орк, Орк Ветеран, Крестьянин, Пират, Морской Волк, Священник, Инквизитор, Разбойник, Мародёр, Шаман, Скелет, Вампир, Оборотень Эльф, Древний Вампир, Зомби, Гниющий Зомби, Демонесса, Лесная Фея, Озёрная Фея.
Оборотни	Оборотень Волк, Оборотень Эльф
Пауки	Пещерный Паук, Огненный Паук, Мёртвый Паук, Ядовитый Паук
Пираты и разбойники	Пират, Морской Волк, Разбойник, Мародёр
Стрелки	Скелет Лучник, Лучник, Пушкарь, Гоблин с Катапульты, Эльф, Следопыт, Гоблин. (только для предмета Оптический прицел и комплекта Командира Стрелков)
Тернии	Терния-Охотник, Терния-Воин, Королевская Терния




Шкатулка Ярости

Выполнив третье задание короля Марка, ваш персонаж получает в свое распоряжение Шкатулку, в которой находятся четыре Духа Ярости. Духи – это могущественные существа из иных миров, которые попали под действие магии Шкатулки, и теперь могут служить её хозяину, то есть вам, при определённых условиях. В любой момент, зайдя в окно героя, вы сможете поговорить с каждым из Духов, кликнув на его портрет. В разговоре вы можете узнать больше об этом существе и попробовать убедить его подчиняться вашим приказам.

Чтобы получить возможность использовать Духа Ярости в бою, вы должны выполнить его задание. Когда Духи принимают участие в сражении, они накапливают опыт и получают уровни. При получении уровня можно улучшить одно из умений Духа, или открыть новое, ещё не изученное умение.

Как и Книгу Магии, один раз за раунд вы можете использовать Шкатулку Ярости, применив одну из доступных атак её пленников, Духов Ярости. Каждый из Духов может выучить и развить четыре различных умения.



Чтобы применить умение Духа, нужно потратить Ярость,  своеобразный эквивалент маны. Ярость растёт во время боя, когда отряды обмениваются ударами, и чем больше погибает существ при атаке, тем больше будет прирост Ярости. За уничтожение целого отряда даётся двойная Ярость. Чем сильнее способность Духа, тем больше она требует Ярости, и тем дольше будет отдыхать Дух, после того, как использует её. Пока Дух Ярости отдыхает, он становится недоступен для вызова, самые мощные атаки могут «усыпить» Духа на 5 раундов.





Зерок, Дух Камня.

В своем мире полуразумный Зерок был оружием, предназначенным для уничтожения магов. (Все существа со скрытой особенностью **маг** получают двойной урон от атак Зерока.) Созданный из осколков Чёрной Звезды и неуязвимый для любой магии, он как нельзя лучше подходит для этой роли. Дух Камня покорится, если вы уничтожите для него небольшой отряд магов.

Умения: **Разящий Меч**, **Каменная Стена**, **Камнепад**, **Подземные Клинки**



Слиим, Дух Болот.

Раса гигантских ящеров скраггов, к которым принадлежит и Слиим, когда-то населяла Эндорию, но была уничтожена титанами, наславшими Великую Зиму. Наследный принц Великих Болот, Слиим согласится назвать вас своим другом, если вы досыта накормите его ядовитыми существами.

Умения: **Ядовитый Плевок**, **Адский Косяк**, **Облако Яда**, **Броня Глота**



Лина, Дух Льда.

Боевая чародейка из техно-магического мира, потерявшая свое тело в жестоком бою, Лина полна желания вернуть нормальный облик. Она готова наняться на службу, если вы сможете зарядить её магические приборы, энергия которых почти полностью истощилась за века заточения.

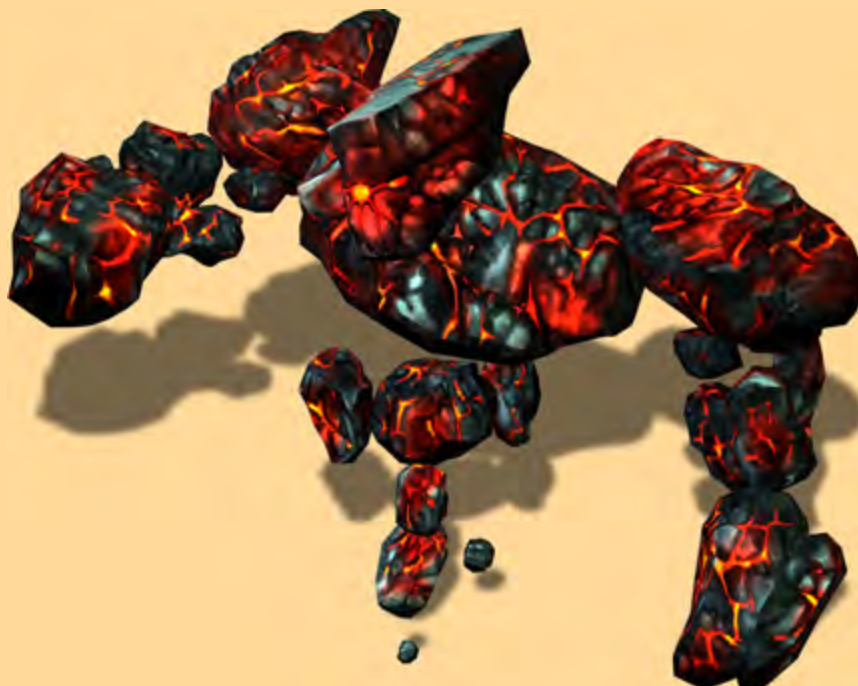
Умения: **Энергетики**, **Ледяной Шар**, **Ледяные Шипы**, **Гизмо**



Жнец, Дух Смерти.

Жуткий и могущественный Страж Храма Времени, Жнец ищет потерянный Символ Стража. Помогите ему, и Дух Смерти станет вам служить. Власть над временем и пространством, жизнью и смертью, даруемая всем стражам Храма, делает Жнеца весьма полезным помощником.

Умения: **Похищение Души**, **Сбор Ярости**, **Время Назад**, **Чёрная Дыра**



Важная и интересная особенность игры, это возможность завести семью - жену и детей! Жена даёт различные полезные бонусы герою или его армии, и позволяет надевать больше экипировки, добавляя четыре дополнительных слота под предметы, причем они будут отличаться у разных жен.










Вы, всегда можете поговорить с женой, кликнув на её портрет. В диалоге вы можете выгнать жену или начать разговор [о детях](#). Если ваша жена согласится завести детей, то вскоре у вас появится ребенок. Он навсегда занимает один из слотов жены и даёт довольно ощутимые прибавки к параметрам вашего героя. Всего у одной жены может быть до четырех детей. Выгоняя жену, помните: уходя, она заберет детей, надетые на нее предметы и одну пятую часть вашего золота.

Дети рождаются через **10** боев, прошедших после разговора с женой («зачатия»). Жена предлагает родить ребенка через **5** боев после «свадьбы» или рождения последнего ребенка. Если согласиться с ней - ребенок родится через те же самые **10** боев. Если отказаться - жена больше сама не будет предлагать завести ребенка до тех пор, пока ребенок не родится по инициативе героя.

Для каждой из жён список детей и порядок их рождения (включая номер слота у жены) [генерируются](#) и запоминаются при старте игры. И никакие действия героя и события в течение игры не смогут это изменить.

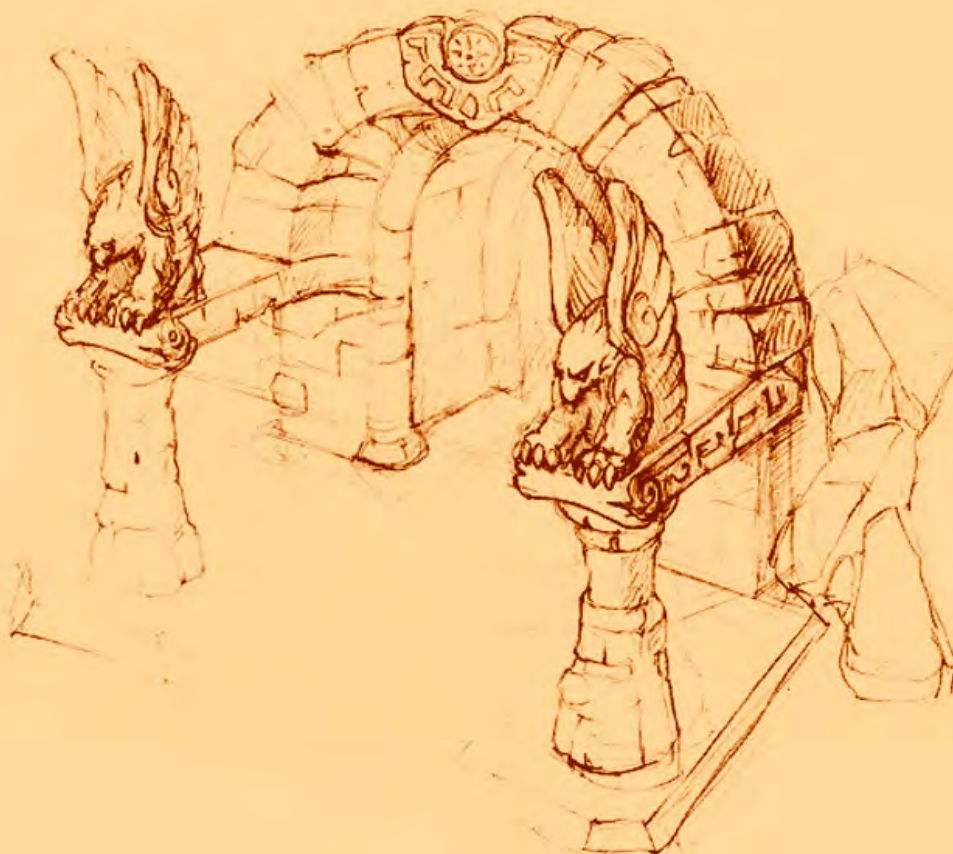


Жёны

	Рина-Зомби	Рина	Лягушка Феанора	Феанора
				
	Бывшая подруга атамана Хека. В данный момент проклятье превратило её в зомби.	Бывшая подруга атамана Хека. Имеет неприятное, но очень полезное свойство превращаться в зомби.	Бывшая принцесса лягушек, а ныне ваша прекрасная жена.	Бывшая принцесса болот и покровительница лягушек, а ныне ваша жена. Феанора превращается в лягушку, если не разговаривать с ней 21 бой (в первый раз - 13 боев).
Бонус	+1 Скорости +1 Инициативы для Нежити (союзникам)	+1 Инициатива Пиратам и Разбойникам (союзникам)	+100% Атаки Змеям и Паукам (союзникам) (относительно базового значения)	+3 Интеллекта
Слоты	 Броня		 Шлем	
	 Сапоги		 Пояс/Артефакт	
	 Пояс		 Артефакт	
	 Артефакт		 Артефакт	
Дети		Адамус, Анжелика, Гавриил, Гомер, Дмитрий, Джон, Лаура, Роберт, Серж, Элли		Айвен, Амбрелла, Анжелика, Анна, Гавриил, Гуглик, Гэндальф, Джон, Лаура, Нейрон, Серж, Элли
	Мирабелла	Герда	Неока	Ксеона
				
	Воинственная и независимая девушка-пиратка, для завоевания сердца которой вам пришлось победить самого Кракена!	Гномиха Герда хоть и не красавица, зато очень трудолюбивая и выносливая.	Прекрасная эльфийка из благородного рода Ледяных Слез, спасенная вами от некромантов.	Неукротимая, страстная и соблазнительная демонесса Ксеона.
Бонус	+100% Атаки Пиратам и Разбойникам (союзникам) (относительно базового значения)	+1 морали Гномам (союзникам)	+1 морали Эльфам (союзникам)	+1 морали Демонам (союзникам)
Слоты	 Оружие	 Щит/Регалия	 Регалия	 Оружие
	 Сапоги	 Сапоги	 Регалия	 Сапоги
	 Пояс	 Броня	 Пояс/Регалия	 Оружие
	 Регалия	 Регалия	 Артефакт	 Пояс/Артефакт
Дети	Адамус, Александр, Гомер, Джон, Дмитрий, Жанна, Ричард, Лаура, Нейрон, Роберт, Элли, Эммануэль	Александр, Амбрелла, Анжелика, Гавриил, Гомер, Джон, Дмитрий, Жанна, Лаура, Роберт, Серж	Адамус, Айвен, Анжелика, Гуглик, Гэндальф, Жанна, Нейрон, Элли, Эммануэль	Адамус, Александр, Анжелика, Гомер, Джон, Жанна, Лаура, Ричард, Эммануэль

Вид	Имя / Описание / Мама	Бонус	Вес
	Адамус Непослушный и своенравный ребенок, явно считающий себя центром мира и требующий большого внимания. Рина, Мирабелла, Неока, Ксеона	+20% Атаки	5
	Айвен Из этого мальчика наверняка вырастет сильный чародей - его магическая аура очень мощная. Феанора, Неока	+30% Маны	3
	Александр Мальчик с ярко выраженной харизмой. Сразу видно, что он многого достигнет! Мирабелла, Герда, Ксеона	+10% Лидерства	5
	Амбрелла Умная и симпатичная девочка, обладающая способностями к магии. Феанора, Герда	+4 Свитка к вместимости Книги Магии	10
	Анжелика Эта малышка постоянно бормочет что-то под нос, и порой из этого бормотания выходят настоящие заклинания! Рина, Феанора, Герда, Неока, Ксеона	+10 Маны	10
	Анна Удивительный ребенок с редким магическим даром. Таких людей называют колодцами магии. Феанора	+8 Свитков к вместимости Книги Магии	5
	Гавриил Названный в честь ангела, малыш наделен божественной защитной силой. Рина, Феанора, Герда	+5 Защиты	10
	Гомер Непонятливый и даже бестолковый, но очень сильный мальчуган, названный в честь одного из титанов. Рина, Мирабелла, Герда, Ксеона	+3 Атаки	10
	Гуглик Чудесный ребенок с очень смышленным и все понимающим взглядом. Феанора, Неока	+5 Интеллекта	5
	Гэндальф Весьма сообразительный мальчик, за свой магический дар, названный в честь известного мага-героя бардовских песен. Феанора, Неока	+20% Интеллекта	5
	Джон Суеулиный и отчаянно кусающийся малыш. Такому пальцы в рот лучше не класть! Рина, Феанора, Мирабелла, Герда, Ксеона	+10 Ярости	10
	Дмитрий Очень упитанный и всесторонне развитый карапуз, который все схватывает на лету. Рина, Мирабелла, Герда	+10% опыта в бою	10
	Жанна Эта малышка обладает пронзительным взглядом воительницы, которому невозможно не повиноваться. Мирабелла, Герда, Неока, Ксеона	+10% Лидерства	3

Вид	Имя / Описание / Мама	Бонус	Вес
	Лаура Спокойная девочка с хорошими магическими способностями. Рина, Феанора, Мирабелла, Герда, Ксеона	+10% Маны	10
	Нейрон Необыкновенно красивый и талантливый малыш. Феанора, Мирабелла, Неока	+5% опыта в бою	7
	Ричард Крепкий и очень бойкий малыш-непоседа. Любимчик ваших командиров, балующих его вниманием. Мирабелла, Ксеона.	+7% Лидерства	7
	Роберт Хорошо развитый малыш. Когда вырастет, наверняка станет настоящим командиром! Рина, Мирабелла, Герда	+5% Лидерства	10
	Серж Этот ребенок явно родился в рубашке, защищающей его от невзгод внешнего мира. Рина, Феанора, Герда	+20% Защиты	7
	Элли Малютка, наделенная способностями к магии, особенно к левитации. Рина, Феанора, Мирабелла, Неока	+20% Маны	5
	Эммануэль Прелестная, но очень уж кусачая и суетливая малышка. Мирабелла, Неока, Ксеона	+20% Ярости	3





При столкновении с врагом действие переносится на арену, на которой в пошаговом режиме сражаются армии игрока и его противника. Отряды по очереди совершают действия в порядке своей инициативы: перемещаются, наносят удары и используют умения. Когда все отряды совершат ход, начинается новый раунд. Командиры-герои непосредственного участия в бою не принимают, они дают своим войскам бонусы к параметрам и поддерживают их магией. Один раз за раунд во время хода своего отряда вы можете использовать Книгу Магии и Шкатулку Ярости. Бой заканчивается, когда одна из сторон потеряет все свои войска. Вы можете сбежать с поля боя до окончания боя, но в случае поражения или сбежав, вы не получите ни опыта, ни денег, и потеряете все свои войска. Впрочем, игра на этом не заканчивается, вы мгновенно оказываетесь в столице Дариона и можете продолжать игру дальше.

Арены



Сражения проходят на специальных аренах, разных по форме, размерам и тактическим особенностям. Какая будет арена, зависит от места начала боя - будет ли это лесная поляна, замковые стены или корабельная палуба. А внутри усмиряемых предметов вас ждут невероятные и удивительные по форме и дизайну арены. Помимо структуры арены, на тактику боя также влияют препятствия различной высоты, форм и размеров, появляющиеся на аренах. Низкие мешают ходить пешим воинам, а высокие непреодолимы и для летающих существ. Также стоит учитывать тип и освещенность арены. Обладающие ночным зрением существа и нежить лучше сражаются в темноте. Тип арены также влияет на боевые характеристики некоторых существ. Демоны лучше защищаются на лавовых аренах, а на снегу наоборот, чувствуют себя неуверенно. У нежити повышается мораль на кладбищах



Получение Ярости

Ярость добавляется герою каждый раз, когда один из отрядов на поле боя получает урон. Это может быть в результате атаки отряда героя или отряда врага (включая ответные удары), применения заклинания как героем, так и врагом. Исключением являются атаки Духов Ярости - при них Ярость героя не растёт (кроме прямых атак [Ледяного Шара](#) [Лины](#)). Если удар или заклинание поражают сразу несколько целей - прирост Ярости рассчитывается отдельно для каждого из отрядов, получивших урон.

Ярость, которую герой получает за удар, прямо пропорционально зависит от его максимального значения Ярости. То есть, чем больше максимальный запас Ярости героя, тем больший прирост Ярости он получит при прочих равных условиях. (Можно сказать, что прирост Ярости в бою идет в процентах относительно максимальной Ярости героя.)

Если удар убивает последний отряд врага на поле боя, то даётся бонус, равный Ярости, полученной за этот удар.

Подробности о получении ярости при ударах можно посмотреть в разделе [Расчёт Прироста Ярости](#).

Кроме того, существует ещё несколько уникальных способов получить Ярость во время боя - от таланта [инквизиторов Святой Гнев](#), умения Жнеца [Сбор Ярости](#) и умения [Лины Энергетики](#).



Порядок Хода Существ

Каждый раунд боя состоит из двух фаз:

- основная фаза;
- вторая фаза – в ней ходят существа, выполнившие команду «Ждать» в основной фазе.

Во второй фазе раунда существа будут ходить в обратном порядке (то есть, те, которые ходили первыми в основной фазе, будут ходить последними во второй).

Порядок хода существ в основной фазе раунда определяется следующим образом:

Первыми ходят существа с более высокой Инициативой. При равенстве Инициатив - с более высокой Скоростью. При равенстве Скоростей - с более высоким уровнем. При равенстве уровней - с меньшим значением базового Здоровья.

В случае если все эти параметры одинаковы - сначала ходят существа врага, затем - существа героя.

Если несколько существ внутри одной армии имеют одинаковые значения параметров - порядок их хода определяется случайно в момент начала боя, и до конца боя меняться не будет (конечно, только в том случае, если Скорость и Инициатива этих существ останутся неизменными).

При проверке Здоровья существа используется его базовое значение, то есть, игнорируются все изменения здоровья

от заклинаний [Карлик](#), [Миролюбие](#), [Чума](#)

от предметов [Маска Молодости](#), [Перстень Вампира](#).

Можно посмотреть порядок хода существ, нажав клавишу **Alt**, под каждым существом появится номер, показывающий очередность хода в текущем раунде. Если вместо номера стоит прочерк - значит, существо уже сделало свой ход.

Интерактивные Объекты на Поле Боя

Помимо статичных преград, на поле боя могут появиться и интерактивные объекты, с которыми можно взаимодействовать, и которые способны оказывать влияние на сражающиеся отряды. Тип таких объектов зависит от арены. Разрушить или использовать такой интерактивный объект могут как отряды под управлением игрока, так и управляемые искусственным интеллектом противники, поэтому иногда бывает полезнее уничтожить такой объект, чтобы им не воспользовался враг. Умелое использование препятствий арены и интерактивных объектов позволяет победить противника, которого в иных условиях одолеть было бы невозможно.

Характеристики объектов зависят от величины «Сложность Местности» (LocationLevel). ([см подробнее](#)).

Алтарь Молний



Неисправный Алтарь Границ времен Закатной Империи. Атакует всех подряд молниями в области действия.

Поведение на поле боя:

В начале своего хода наносит магический урон 20-28 всем отрядам, находящимся в радиусе 2-х клеток от алтаря.

Характеристики:

Инициатива = $4 + \text{LocationLevel}$
Здоровье = $50 * \text{LocationLevel}$
Защита = $3 * \text{LocationLevel}$

Вулкан



Действующий вулкан, изредка поливающий все вокруг огнем и раскаленными булыжниками

Поведение на поле боя:

В начале своего хода применяет случайное заклинание на одну случайную цель в радиусе 2-х клеток (но на цель могут быть применены только допустимые заклинания). Могут быть применены следующие заклинания:

Заклинание	Уровень
Огненный Дождь	3
Огненный Шар	3

Уровень заклинания ограничен сверху значением, зависящим от сложности местности, на которой проходит бой:

Сложность Местности	Макс. допустимый уровень
0-39	1
40-79	2
80-100	3

Характеристики:

Инициатива = $2 + \text{LocationLevel}$
Здоровье = $200 * \text{LocationLevel}$
Защита = $5 * \text{LocationLevel}$
Сопrotивляемость яду = 50
Сопrotивляемость огню = 95
Интеллект = $5 * \text{LocationLevel}$

Гроб



Огромный зловещего вида гроб, из которого слышен подозрительный шум.

Поведение на поле боя:

Сразу после уничтожения гроба на поле боя появляется отряд [Скелетов](#), который будет воевать за ту сторону, которая уничтожила гроб.

Размер отряда скелетов = $20 * \text{LocationLevel}$

Характеристики:

Здоровье = $50 * \text{LocationLevel}$
Защита = $3 * \text{LocationLevel}$
Сопrotивляемость яду = 50
Сопrotивляемость огню = -50

Защитный Барьер

Специальное защитное сооружение, за которым укрывается враг.



Характеристики:

Здоровье = $100 * \text{LocationLevel}$
Защита = $3 * \text{LocationLevel}$
Сопротивляемость яду = 50
Сопротивляемость огню = -50

Ледяная Статуя

Статуя одного самых суровых из гномьих богов, повелителя снегов и метелей.



Характеристики:

Инициатива = $3 + \text{LocationLevel}$
Здоровье = $60 * \text{LocationLevel}$
Защита = $4 * \text{LocationLevel}$
Сопротивляемость яду = 50
Сопротивляемость огню = -50
Интеллект = $5 * \text{LocationLevel}$

Поведение на поле боя:

В начале своего хода применяет заклинание на один случайный отряд в радиусе 2-х клеток.

Если случайно выбранный отряд - **Гномы**, то применяется одно из заклинаний (выбирается случайно): **Ускорение**, **Благословение**.

На все другие расы применяется одно из заклинаний (выбирается случайно): **Ледяная Змея**, **Гейзер**.

Уровень, на котором применяется заклинание, зависит от сложности локации:

Сложность Местности	Уровень
0-39	1
40-79	2
80-100	3

Мина

Новое изобретение гномов - бомба, взрывающаяся при ударе.



Характеристики:

Здоровье = $50 * \text{LocationLevel}$
Защита = $2 * \text{LocationLevel}$
Сопротивляемость яду = 50
Сопротивляемость огню = -100
Сопротивляемость физическому урону = 50

Поведение на поле боя:

Сразу после уничтожения взрывается, нанося огненный урон всем отрядам в радиусе 1 клетки.

Урон каждому отряду = $[30-75] * \text{LocationLevel}^2$

Значения, даваемые этой формулой, приведены в таблице:

Сложность местности	Урон
0-19	30-75
20-39	120-300
40-59	270-675
60-79	480-1200
80-100	750-1875

Осиное Гнездо

Огромное гнездо, внутри которого жужжат злобные осы.



Характеристики:

Инициатива = $0 + \text{LocationLevel}$
Здоровье = $50 * \text{LocationLevel}$
Защита = $4 * \text{LocationLevel}$
Сопротивляемость яду = 50
Сопротивляемость огню = -50

Поведение на поле боя:

В начале своего хода наносит физический урон одному случайному отряду в радиусе 3-х клеток от улья.

Урон = $[10-20] * \text{LocationLevel}^2$

Значения, даваемые этой формулой, приведены в таблице:

Сложность местности	Урон
0-19	10-20
20-39	40-80
40-59	90-180
60-79	160-320
80-100	250-500

Пороховая Бочка

Бочка, наполненная взрывоопасным порошком.



Характеристики:

Здоровье = $30 * \text{LocationLevel}$
Защита = $2 * \text{LocationLevel}$
Сопротивляемость яду = 50
Сопротивляемость огню = -100

Поведение на поле боя:

Сразу после уничтожения взрывается, нанося огненный урон всем отрядам в радиусе 1 клетки.

Урон каждому отряду = $[40-60] * \text{LocationLevel}^2$

Значения, даваемые этой формулой, приведены в таблице:

Сложность местности	Урон
0-19	40-60
20-39	160-240
40-59	360-540
60-79	640-960
80-100	1000-1500

Проклятый Крест

Напитанный темной энергией крест, насылающий проклятья и болезни.



Характеристики:

Инициатива = $3 + \text{LocationLevel}$
Здоровье = $60 * \text{LocationLevel}$
Защита = $4 * \text{LocationLevel}$
Сопротивляемость яду = 50
Сопротивляемость огню = -50
Интеллект = $4 * \text{LocationLevel}$

Поведение на поле боя:

В начале своего хода применяет случайное заклинание на одну случайную цель в радиусе 2-х клеток (но на цель могут быть применены только допустимые для нее заклинания).

Могут быть применены следующие заклинания:

Заклинание	Уровень
Ядовитый Череп	3
Слабость	2
Замедление	2

Уровень заклинания ограничен сверху значением, зависящим от сложности местности, на которой проходит бой:

Сложность Местности	Макс. допустимый уровень
0-39	1
40-79	2
80-100	3

Святая Статуя

Статуя одной из высших богинь, символ здоровья и долголетия.



Характеристики:

Инициатива = $1 + \text{LocationLevel}$
Здоровье = $30 * \text{LocationLevel}$
Защита = $3 * \text{LocationLevel}$
Сопротивляемость магии = 50
Интеллект = $4 * \text{LocationLevel}$

Поведение на поле боя:

В начале своего хода применяет случайное заклинание на одну случайную цель в радиусе 2-х клеток (но на цель могут быть применены только допустимые заклинания).

Могут быть применены следующие заклинания:

Заклинание	Уровень
Благословение	2
Лечение	3
Доспехи Бога	3

Уровень заклинания ограничен сверху значением, зависящим от сложности местности, на которой проходит бой:

Сложность Местности	Макс. допустимый уровень
0-39	1
40-79	2
80-100	3

Сундук



Обычный сундук, подобрать который может любой отряд, стоящий рядом с ним, в том числе и вражеский. (см. [подробнее](#))

Тотем Жизни



Защитный тотем, созданный шаманом Орков. Лечит союзных воинов и увеличивает их защиту в радиусе 2х клеток. (см. [подробнее](#))

Тотем Смерти



Боевой тотем, созданный шаманом Орков. Снижает скорость врагов и поражает их магией в радиусе 2х клеток. (см. [подробнее](#))

Башни Гремлинов

Гремлины - создания, обитающее внутри **живых предметов**. В бою они применяют различные заклинания. Оба вида башен имеют одни и те же сопротивляемости к разным типам урона и одинаковое значение Здоровья.



Сопротивляемости урону:

Физический	0
Ядовитый	20
Магический	80
Огненный	0

Здоровье гремлина определяется по формуле:

$$\text{Здоровье} = \text{Здоровье_защитников} * \text{ItemLevelK}$$

Здоровье_защитников - суммарное Здоровье всех войск, защищающих предмет;
ItemLevelK зависит от уровня предмета и определяется по таблице:

Уровень	ItemLevelK
1	0.1
2	0.125
3	0.15
4	0.175
5	0.2



Уровни предметов можно посмотреть в таблицах, приведенных в главе **Снаряжение**.

На башни гремлинов не действует большинство заклинаний (практически, действуют только те, которые наносят прямой урон).

Существа со способностью **Осадное Оружие** (**Пушкарь**, **Гоблин с Катапульты**) наносят башням двойной урон.

Добрый Гремлин

Характеристики

Защита = 5 * Уровень_предмета
Инициатива = 5 + Уровень_предмета
Интеллект = 5 * Уровень_предмета

Отвечают на атаки, отталкивая атакующий отряд на 1 клетку.

Заклинания

Добрый гремлин умеет применять следующие заклинания:

Название	Уровень
Воскрешение	*
Ускорение	3
Замедление	3

Если уровень заклинания обозначен как «*» - это означает, что уровень заклинания зависит от уровня предмета:

Уровень Предмета	Уровень Заклинания
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3

Кроме того, Добрый гремлин может вызывать дополнительные войска. Выбирается случайный тип существ из тех, которые защищают этот предмет. Затем вызывается отряд таких существ с суммарным здоровьем = 1/3 от здоровья башни.

Злой Гремлин

Характеристики

Защита = 3 * Уровень_предмета
Инициатива = 3 + Уровень_предмета
Интеллект = 3 * Уровень_предмета

Отвечают на атаки, применяя заклинание Молния на атакующих (сила заклинания - такая же, как и при обычном применении, но молния не ветвится).

Заклинания

Злой гремлин умеет применять следующие заклинания:

Название	Уровень
Молния	*
Огненный Шар	*
Слабость	1
Доспехи Бога	*
Злой Рок	*
Баран	*

Если уровень заклинания обозначен как «*» - это означает, что уровень заклинания зависит от уровня предмета:

Уровень Предмета	Уровень Заклинания
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3

Войска



Основная боевая единица - это отряд существ, называемый также «стек». В таком отряде может быть от одного до нескольких тысяч существ. Сражаться отряд будет до тех пор, пока жив хотя бы один его воин. Здоровье и наносимый урон для отряда считаются суммарные, то есть умножаются на количество существ в отряде. Все существа обладают параметрами, определяющими их боевую эффективность. Кроме того, существа могут обладать своими уникальными особенностями и умениями.

Раса. Указывает на [принадлежность существа](#) к одной из шести рас или к нейтралам. Расы по-разному относятся друг к другу, и существа, находящиеся в армии игрока, влияют на мораль других воинов. Кроме того, есть эффекты и предметы, по-особому действующие именно на существ определённой расы.

Уровень Некоторым образом определяет «силу» существа. Существа высоких уровней, как правило, имеют лучшие параметры, и могут быть неподвержены некоторыми эффектам, заклинаниям, особенностям и талантам других существ, а также могут иметь различные дополнительные преимущества в битвах против низших уровней.

Лидерство. Показывает, сколько Лидерства должно быть у игрока, чтобы командовать одним таким существом.

Мораль. ☹️ Характеризует [моральное состояние отряда](#). Высокий моральный дух увеличивает Атаку и Защиту воина, и позволяет ему чаще наносить критические удары. При низкой морали параметры снижены и вероятность критического удара снижается.

Атака. Эффективность нанесения урона. Если атака нападающего больше защиты цели, то наносимый атакующим урон увеличивается.

Защита. Эффективность защиты от атак врага. Если атака нападающего меньше защиты цели, то наносимый атакующим урон снижается.

Инициатива. Показывает скорость принятия решений. Чем она выше, тем раньше существо ходит, опережая менее инициативных.

Скорость. Показывает максимальное количество Очков Действия, которое может быть у отряда.

Очки Действия 🟢 отряд получает в начале раунда, в соответствии со своей скоростью. Они тратятся на перемещение и на совершение других действий отрядом. Шаг на одну клетку отнимает одно Очко Действия, а нанесение удара или использование Талантов отнимает все текущие Очки Действия.

Здоровье. Определяет живучесть существа. Когда текущее здоровье становится равным нулю, погибает одно существо в отряде.

Урон. Величина урона, наносимого одним существом при атаке.

Типы Урона. 🧨 Одно из свойств атаки - это [тип урона](#). Урон бывает **физический**, **ядовитый**, **огненный**, **магический** и **астральный**.

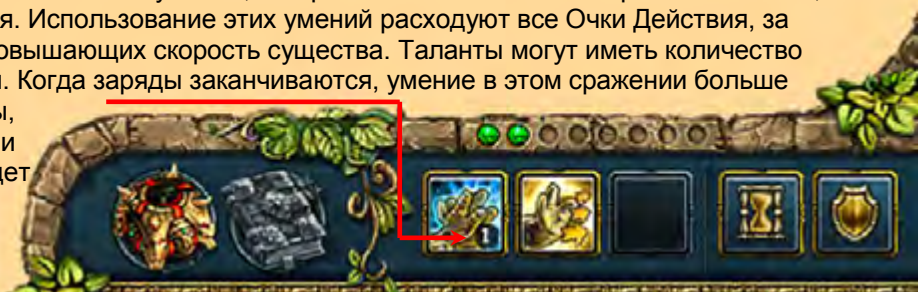
У каждого существа есть сопротивляемости этим типам урона. Если сопротивляемость равна нулю, то урон данного типа отряд получит без изменений. Сопротивляемость выше нуля означает, что от атак с этим типом урона отряд получит меньше вреда. Если сопротивляемость ниже нуля, то атаки с этим типом урона будут причинять больше вреда.

Действующие эффекты. В течение боя на отряд могут быть наложены различные эффекты, меняющие свойства отряда и оказывающие различные действия на него. Такие эффекты отображаются иконкой в списке. Рядом с иконкой указано количество раундов, которое будет действовать эффект. Наводясь на эту иконку, можно увидеть [описание эффекта](#). Зеленой рамкой выделены положительные эффекты, а красной - отрицательные.

Особенности. Это пассивные свойства существа, которые работают постоянно или срабатывают автоматически при выполнении определённых условий.

Таланты. У существа может быть до трех Талантов. Это умения, которые можно по желанию применить в бою, используя для этого кнопки активации умения. Использование этих умений расходуют все Очки Действия, за исключением некоторых талантов, обычно повышающих скорость существа. Таланты могут иметь количество зарядов, расходуемых при их использовании. Когда заряды заканчиваются, умение в этом сражении больше использовать нельзя. Бывают также Таланты, которые перезаряжаются. При использовании такого умения оно блокируется, но снова будет доступно для применения, когда пройдет указанное количество раундов.

Все Таланты будут перезаряжены к следующему бою.



Люди



Жители королевства Дарион **враждуют** с нежитью и демонами. Люди, это универсальные воины, которые одинаково хороши как в защите, так и в нападении. Многие из них носят броню и обучены эффективным приемам, а священники и архимаги активно используют магию.

Войска людей:

Крестьяне, Разбойники, Мародёры, Лучники, Мечники, Гвардейцы, Священники, Инквизиторы, Кавалеристы, Рыцари и Архимаги.

Эльфы



Жители лесов Эллии **испытывают неприязнь** к гномам, **враждуют** с демонами, **ненавидят** нежить. Лесные существа составляют ударную силу эльфийской армии. Сами же эльфы не любят воевать, обладая малым здоровьем и защитой. Но они быстры и полагаются на магию природы, дополняя и усиливая друг друга.

Войска эльфов:

Лесные Феи, Озерные Феи, Дриады, Эльфы, Следопыты, Друиды, Оборотни Эльфы, Оборотни Волки, Единороги, Чёрные Единороги, Энты и Древние Энты

Гномы



Представители расы гномов и великанов, живущих в горах Кордара. Они **испытывают неприязнь** к эльфам, **враждуют** с нежитью и **ненавидят** демонов. Создаваемые гномами механические устройства весьма эффективны в бою. Гномы очень медлительны, но малую скорость и инициативу они компенсируют большим здоровьем и силой удара.

Войска гномов: **Шахтеры, Гномы, Алхимики, Пушкари и Гиганты.**

Нежить



Мертвецы **равнодушно** относятся ко всем расам. Все они обладают сопротивляемостью к яду и уязвимостью к святым атакам, а **ночью** и на кладбищах боевые качества нежити значительно повышаются. Сила армии нежити - в отсутствии жизни в их мёртвых телах и в умении пополнять свои ряды за счет жизненных сил врага.

Войска нежити: **Скелеты, Скелеты Лучники, Мертвые Пауки, Зомби, Гниющие Зомби, Привидения, Проклятые Привидения, Вампиры, Вампиры (Мыши), Древние Вампиры, Древние Вампиры (Мыши), Чёрные Рыцари, Некроманты, Костяные Драконы**

Демоны



Демоны чужды этому миру. Они сильные маги и опасные воины, выносливые и обладающие сокрушительными атаками. Демоны считают другие расы низшими существами и **не обращают на них внимания**. Рожденные в огненном мире, они защищены от огненного урона, но боятся холода, поэтому очень неуверенно чувствуют себя в зимних условиях. Магия демонов направлена лишь на одно: внести смуту в ряды врага и сокрушить его!

Войска демонов: **Импы**, **Импы-Насмешники**, **Церберы**, **Демонессы**, **Демоны**, **Архидемоны**.

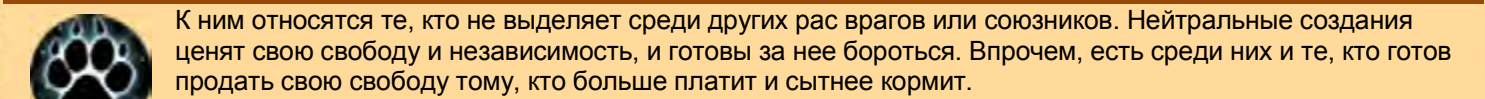
Орки



Яростные воины-кочевники, орки **испытывают неприязнь** к нежити. Они полагаются на грубую силу, свою высокую живучесть и многочисленность. При поддержке зловещей магии своих шаманов, орки свирепо бросаются в бой.





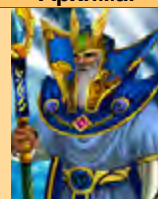
Войска орков: **Гоблины**, **Неистовые Гоблины**, **Орки**, **Орки Ветераны**, **Гоблины с Катапультой**, **Огры**, **Шаманы**.

Нейтралы

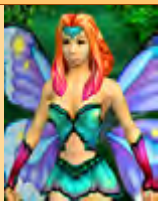
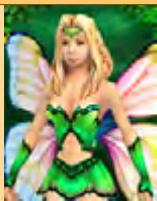
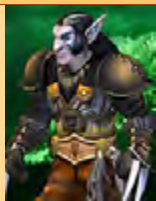



Люди

Название	Крестьянин	Разбойник	Мародёр	Мечник	Гвардеец	Лучник
Внешний вид						
Цена	10	50	80	70	120	100
Уровень	1	1	2	2	3	2
Лидерство	5	20	30	35	50	50
Атака	1	10	12	10	15	16
Защита	1	6	8	16	17	10
Защита+ D	1	4	6	4	5	3
Инициатива	3	4	5	3	4	4
Скорость	2	2	2	3	3	2
Здоровье	5	15	28	32	45	28
Урон	1–2	2–4	3–6	4–5	6–8	3–4 дб ш0.5 (2–3)
Физическая				20	20	
Ядовитая						
Магическая						
Огненная						
Крит	10	10	12	8	12	10
Таланты		Хлесткий Удар п1 2–4 Жадность з1	Хлесткий Удар п1 3–6 Обыск з2 Бег з1	(см.дополнительно)	Усиленный Удар п2 9–12	Ледяная Стрела з1 3–4 + заморозка (см.дополнительно)
Особенности	Чувство Локтя	Грабитель	Грабитель	Броня	Броня Командир	Стрелок

Название	Священник	Инквизитор	Кавалерист	Рыцарь	Архимаг
Внешний вид					
Цена	100	300	800	1000	900
Уровень	2	3	4	4	4
Лидерство	50	100	180	180	200
Атака	10	16	29	27	20
Защита	10	16	25	27	24
Защита+ D	3	4	4	6	4
Инициатива	4	5	6	3	5
Скорость	2	2	5	2	2
Здоровье	26	50	130	160	90
Урон	2–4 дб ш0.5 (2–4)	5–7 д7 ш0.5 (5–7)	12–16	14–18	5–7молния (6–6)
Физическая			20	30	
Ядовитая					
Магическая	10	10			50
Огненная			20	30	
Крит	5	10	12	15	7
Таланты	Лечение з2 Благословение п1	Воскрешение з1 Святой Гнев п2		(см.дополнительно)	Магический Щит п1 Боевой Транс п2 Телекинез з1
Особенности	Святой Удар Святость Нет штрафа в рукопашной	Святой Удар Святость Нет штрафа в рукопашной	Броня Кавалерист +10% урона за гекс Сопровождаемость Огню	Стальная Броня Доблесть Убийца Драконов 21–27	Молния Защита от Магии Иммунитет к воздействию на Разум

Эльфы




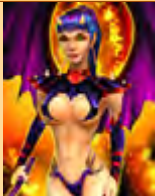
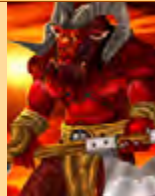

Название	Озёрная Фея	Лесная Фея	Дриада	Оборотень Эльф	Оборотень Волк	Эльф
Внешний вид						
Цена	16	20	50	160	160	270
Уровень	1	1	2	3	3	3
Лидерство	7	8	20	60	60	80
Атака	3	4	4	16	16	21
Защита	3	2	12	16	10	15
Защита+ D	1	1	3	3	2	3
Инициатива	6	5	4	5	5	5
Скорость	5	4	3	2	4	2
Здоровье	6	8	25	45	45	50
Урон	1–2	1–3	1–4	7–9	5–8	4–5 (4–5)
Физическая						
Ядовитая						
Магическая	25	25				
Огненная		–50				
Крит	15	10	3	20	20	10
Таланты		Рассеивание з1	Призвать Терний п2 Эльфийская Песнь з1 Колыбельная п3	Трансформация2 п2	Волчий Вой з1 Трансформация1 п2	Двойной Выстрел п2 8–10 (см.дополнительно)
Особенности	Парит Сопrotивляемость Магии Враг не отвечает Пыльца феи	Парит Сопrotивляемость Магии Слабость к Огню Враг не отвечает	Парит Красавица Очарование Древесная Фея Враг не отвечает	Лезвия Ночное Зрение Регенерация Терпимость	Ночное Зрение Бешенство Регенерация Терпимость	Стрелок Снайпер Нет штрафа в рукопашной

Название	Друид	Единорог	Чёрный Единорог	Следопыт	Энт	Древний Энт
Внешний вид						
Цена	240	750	950	700	800	3600
Уровень	3	4	4	4	4	5
Лидерство	110	130	150	150	260	1200
Атака	16	23	25	27	30	40
Защита	22	20	24	18	36	50
Защита+ D	3	4	5	5	8	10
Инициатива	2	4	5	6	2	1
Скорость	2	5	4	2	2	1
Здоровье	48	120	140	90	200	1000
Урон	4–8 д6 ш0.5 (2–4)	10–17	12–21	8–10 (8–10)	25–30	100–140
Физическая					10	10
Ядовитая					50	50
Магическая	25	25	25			
Огненная					–100	–100
Крит	5	10	12	15	10	15
Таланты	Призвать Медведя з1 Дрессировка з1			(см.дополнительно)	Бер з1 Рой Ос п2 д4 ш0.5 12–15 + 12–15	Рой Ос з1 д4 ш0.5 50–90 + 50–90 Призыв Ос п1
Особенности	Сила Леса Сопrotивляемость Магии Аура Гармонии	Сопrotивляемость Магии Рог Света 10–17 + 3–6 Защитник Красоты	Сопrotивляемость Магии Рог Света 12–21 + 4–7 Терпимость	Стрелок Снайпер Нет штрафа в рукопашной Зверобой 12–15	Растение	Растение





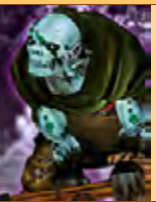
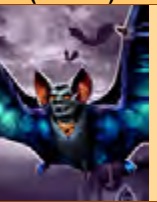
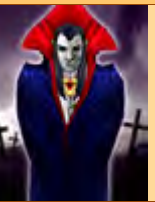
Гномы


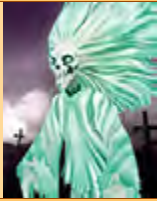

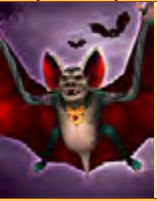
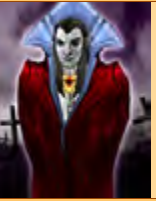

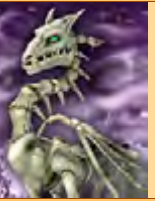
Название	Шахтер	Гном	Пушкарь	Алхимик	Гигант
Внешний вид					
Цена	40	220	800	920	7000
Уровень	2	3	4	4	5
Лидерство	20	80	220	260	1600
Атака	8	20	30	25	44
Защита	8	16	22	35	50
Защита+ D	3	4	3	4	7
Инициатива	3	4	6	5	5
Скорость	2	2	2	2	1
Здоровье	20	80	100	120	900
Урон	3–4	8–12	6–10 д7 ш0.8 (6–10)	10–25 д3 (10–25)	70–100
Физическая					
Ядовитая				25	
Магическая					
Огненная			10		
Крит	10	14	10	10	25
Таланты	Бег 31	Бег 31	Очередь п2 18–30 д7 ш0.5	Ядовитое Зелье 31 5–15 д7 ш0.8 Огненная Вода 31 10–20 д7 ш0.8 Святая Вода 31 15–25 д7 ш0.8	Бег 31 Землетрясение п1 40–50
Особенности	Ночное Зрение		Стрелок Осадное Оружие 12–20 д7 ш0.5 Нет штрафа в рукопашной	Сопrotивляемость Яду Струя Кислоты Нет штрафа в рукопашной	Любит Изумрудных Драконов

Демоны



Название	Имп	Имп Насмешник	Цербер	Демонесса	Демон	Архидемон
Внешний вид						
Цена	80	120	210	400	600	6000
Уровень	2	2	3	4	4	5
Лидерство	40	60	90	160	250	1600
Атака	16	16	18	26	33	52
Защита	12	16	18	24	33	52
Защита+ D	3	4	3	4	6	6
Инициатива	5	6	5	6	4	7
Скорость	4	3	4	2	3	9
Здоровье	25	45	90	80	200	666
Урон	3–6	4–7	8–12	10–18	1-3 ур: 32-42 4-5 ур: 22-28	88–99
Физическая					10	10
Ядовитая						
Магическая						
Огненная	50	50	50	50	50	80
Крит	12	12	15	15	15	15
Таланты	Огненный Шар 32 3–6	Огненный Шар 32 4–7 Насмешка п4		Дальний Удар п1 10–18 Соблазнение п2 Инфернальный Обмен п3	Бег 31 Кровавая Пентаграмма 31 Призыв Демонов 31	
Особенности	Демон Возвращается Враг не отвечает	Демон Возвращается Враг не отвечает	Демон Трехглавый	Демон Красавица	Демон Неистовый Доминирование	Демон Телепортация Иммунитет к Огню Очищение

Нежить

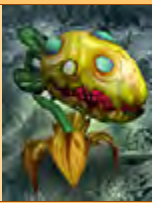

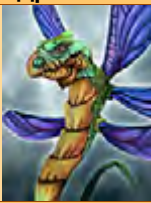
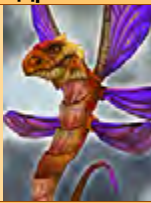
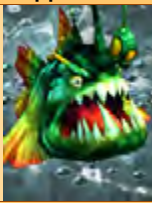


Название	Скелет	Скелет Лучник	Мёртвый Паук	Зомби	Гниющий Зомби	Вампир (мышь)	Вампир
Внешний вид							
Цена	20	24	15	60	80	160	160
Уровень	1	1	1	2	2	3	3
Лидерство	12	14	13	30	40	80	80
Атака	3	3	4	9	13	20	20
Защита	2	2	2	13	15	15	20
Защита+ D	2	1	1	3	3	3	4
Инициатива	3	4	4	2	1	6	5
Скорость	2	2	3	2	2	4	2
Здоровье	12	8	13	30	40	40	50
Урон	2–3	2–3 д5 ш0.5 (1-2)	2–3	3–5	5–7	5–8	6–12
Физическая							
Ядовитая	50	50	50	50	50	50	50
Магическая							
Огненная	–10	–10	–10	–10	–10	–10	–10
Крит	10	10	10	10	12	5	20
Таланты	Бег 31	Отравленная Стрела 31 2–3 д5 ш0.5 Чёрная Стрела 31 3–4 д5 ш0.5 (см.дополнительно)		Бег 31	Бег 31	Транс-формация3 п1	Транс-формация4 п1
Особенности	Нежить Костяной	Нежить Стрелок Костяной	Нежить Проклятый	Нежить	Нежить Разлагается	Нежить Парит Вампиризм Враг не отвечает	Нежить Регенерация Враг не отвечает


Название	Привидение	Проклятое Привидение	Чёрный Рыцарь	Древний Вампир (Мышь)	Древний Вампир	Некромант	Костяной Дракон
Внешний вид							
Цена	160	280	1000	460	460	600	3200
Уровень	3	3	4	4	4	4	5
Лидерство	80	130	150	180	180	200	1300
Атака	18	21	25	25	25	30	43
Защита	13	17	25	20	25	30	43
Защита+ D	1	1	5	3	5	5	6
Инициатива	4	6	3	7	6	7	6
Скорость	4	4	2	5	2	2	7
Здоровье	40	60	160	90	110	140	600
Урон	4–8	6–9	12–16	8–12	10–18	8–12 д6 ш0.5 (7–10)	50–65
Физическая	50	50	30				
Ядовитая	50	50	50	50	50	50	50
Магическая						10	
Огненная							
Крит	15	20	15	10	20	10	10
Таланты		Вопль п4	Бег 31	Транс-формация3 п1	Транс-формация4 п1	Магический Замок 31 Поднять Нежить 33 Чума 31	Ядовитое Облако п2 60–80
Особенности	Нежить Парит Фантом Поглощение Души	Нежить Парит Фантом Поглощение Души	Нежить Стальная Броня Тёмный командир Нарастающий Гнев	Нежить Парит Вампиризм Враг не отвечает	Нежить Регенерация Враг не отвечает Обман Смерти	Нежить Облако Тьмы	Нежить Костяной Летает







Орки



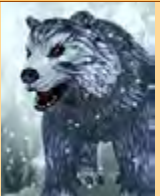


Название	Гоблин	Неистовый Гоблин	Орк	Гоблин с Катапульты	Орк Ветеран	Шаман	Огр
Внешний вид							
Цена	50	60	90	180	280	600	3000
Уровень	2	2	3	3	4	4	5
Лидерство	35	40	60	120	140	200	900
Атака	16	14	16	23	25	24	41
Защита	10	14	17	15	25	32	41
Защита+ D	2	3	4	3	6	5	7
Инициатива	4	6	4	4	6	5	3
Скорость	2	3	2	2	3	3	2
Здоровье	20	38	65	80	110	160	580
Урон	2–4 д4 ш0.5 (2–4)	3–8	7–10	5–9 д5 ш0.8 (3–5)	15–20	15–18	50–70
Физическая			10		10		10
Ядовитая							10
Магическая							
Огненная				–50			10
Крит	10	20	10	10	20	10	15
Таланты		Бег 31	Бег 31	Огненный Снаряд п2 6–10	Бег 31	Танец Лезвий п2 20–25 Тотем Жизни п3 Тотем Смерти п3	Ярость Огра п3
Особенности	Стрелок Нет штрафа в рукопашной			Стрелок Осадное Оружие 10–18 д6 ш0.8 Слабость к Огню	Контратака		Командир Орков




Нейтралы

Название	Терния-Охотник	Терния-Воин	Озёрный Дранкончик	Огненный Дранкончик	Морской Дьявол	Ядовитый Паук	Пещерный Паук
Внешний вид							
Цена	10	10	12	14	20	20	24
Уровень	1	1	1	1	1	1	1
Лидерство	8	8	9	9	12	12	14
Атака	4	4	3	3	6	5	4
Защита	1	3	1	1	4	1	4
Защита+ D	1	2	1	1	1	1	1
Инициатива	2	4	6	5	6	4	2
Скорость	3	3	4	3	3	3	3
Здоровье	5	8	6	6	10	10	14
Урон	1–2 д4 ш0.5 (1–2)	1–3	1–3	1–3	1–3	2–3	2–4
Физическая							20
Ядовитая	50	50				80	
Магическая			30				
Огненная	–100	–100		30	20	–10	–10
Крит	5	12	12	12	30	12	12
Таланты	Засевание 31	Засевание 31		Ускорение п1			Паутина 32
Особенности	Растение Стрелок Безглазый Нет штрафа в рукопашной	Растение Безглазый	Парит Спротивляемость Магии Слабость	Парит Спротивляемость Огню	Морской Ночное Зрение Страшный Критический удар Спротивляемость Огню	Иммунитет к Яду Ядовитый	Подземный Каменная кожа

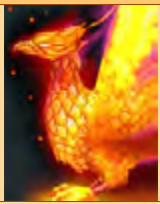






Название	Гиена	Пират	Болотная Змея	Волк	Змея	Огненный Паук
Внешний вид						
Цена	40	50	60	60	70	60
Уровень	2	2	2	2	2	2
Лидерство	20	25	28	30	30	30
Атака	8	8	12	10	14	12
Защита	8	4	8	6	8	12
Защита+ D	2	1	2	2	2	3
Инициатива	4	4	4	5	5	6
Скорость	3	3	2	3	2	3
Здоровье	14	20	25	15	28	27
Урон	3-4	3-5	3-5	3-6	3-6	4-5
Физическая						
Ядовитая			80		50	50
Магическая						
Огненная	-10			-10		25
Крит	10	15	12	10	15	16
Таланты	Подготовка п1		Бросок1 п1 4-6	Волчий Вой з1	Бросок2 п1 4-7	Паутина з2
Особенности	Ночное Зрение Падальщик	Золотоискатель Морской	Иммунитет к Яду Ядовитый	Ночное Зрение Бешенство	Защита от Яда	Защита от Яда Сопровствляемость Огню Иммунитет к воздействию на Разум

Название	Варвар	Берсеркер	Морской Волк	Королевская Змея	Медведь	Древний Медведь
Внешний вид						
Цена	60	70	100	220	160	240
Уровень	2	2	3	3	3	3
Лидерство	35	35	40	60	70	80
Атака	10	20	18	18	14	18
Защита	8	4	10	18	16	20
Защита+ D	1	1	2	3	4	3
Инициатива	3	6	5	6	2	3
Скорость	3	3	2	3	2	2
Здоровье	30	30	34	52	60	70
Урон	4-6	4-6	5-7	6-10	7-10	9-12
Физическая				10		10
Ядовитая				80		
Магическая						
Огненная					-10	-10
Крит	15	30	20	25	20	30
Таланты	Берсеркер з1	Бег з1	Бег з1 Яростная Атака п1 5-7	Бросок 1 п1 8-11	Бег з1	Бег з1
Особенности	Закалённый	Берсеркер Закалённый Иммунитет к воздействию на Разум	Золотоискатель Морской	Ядовитый Иммунитет к Яду Враг не отвечает	Критический Удар Озверение Спячка	Критический Удар Озверение Спячка

Название	Грифон	Звероглаз	Белый Медведь	Злобоглаз	Королевская Терния
Внешний вид					
Цена	260	460	540	620	600
Уровень	3	3	4	4	4
Лидерство	80	140	150	180	380
Атака	18	20	22	22	30
Защита	18	24	26	28	30
Защита+ D	5	3	4	3	6
Инициатива	5	4	4	5	2
Скорость	5	3	2	3	1
Здоровье	90	50	120	70	280
Урон	5–10	5–12 д6 ш0.5 (5–12)	12–22	8–15 д7 ш0.5 (8–15)	20–30 д6ш0.5(30–40)
Физическая	10		10		
Ядовитая					50
Магическая	20				
Огненная			–10		–100
Крит	12	15	30	20	20
Таланты	Разделение		Бег з1	Контроль Разума з1	Почкование п3
Особенности	Зверь Летает Неистовый Сопротивляемость Магии	Парит Стрелок Усыпляющий Луч Подземный Иммунитет к воздействию на Разум Нет штрафа в рукопашной	Зверь Критический Удар Озверение Спячка Закалённый	Парит Стрелок Усыпляющий Луч Подземный Иммунитет к воздействию на Разум Нет штрафа в рукопашной	Растение Стрелок Безглазый Нет штрафа в рукопашной

Название	Циклоп	Изумрудный Дракон	Красный Дракон	Чёрный Дракон
Внешний вид				
Цена	5000	9000	12000	15000
Уровень	5	5	5	5
Лидерство	1400	1600	2000	2500
Атака	40	43	53	56
Защита	47	49	53	56
Защита+ D	10	6	7	8
Инициатива	1	7	6	7
Скорость	2	6	7	8
Здоровье	520	700	770	800
Урон	50–60 (70–80)	80–110	100–120	110–130
Физическая	30	10	10	15
Ядовитая	60			
Магическая		30	30	80
Огненная	30	50	80	80
Крит	10	10	20	20
Таланты	Оглушающий Хлопок з1 60-70 Толчок п2 80-100	Захват Цели п2 130–130 Источник Маны п3 50–70	Поток Пламени п2 100–140	Власть Огня п2 110–140
Особенности	Стрелок Снайпер Каменный Нет штрафа в рукопашной	Летает Ненавидит Гигантов 160-220 Защита от Огня Сопротивляемость Магии Иммунитет к воздействию на Разум	Летает Дыхание Дракона Иммунитет к Огню Сопротивляемость Магии Иммунитет к воздействию на Разум	Летает Дыхание Дракона Власть Дракона Иммунитет к воздействию на Разум Иммунитет к Магии Иммунитет к Огню

Призываемые Существа





Название	Молодой Феникс	Взрослый Феникс	Древний Феникс	Орб Лины	Книга Зла I	Книга Зла II	Книга Зла III
Внешний вид							
Раса	Нейтрал	Нейтрал	Нейтрал	Нейтрал	Нейтрал	Нейтрал	Нейтрал
Цена							
Уровень	3	4	5	5	3	4	5
Лидерство							
Атака	15	20	30	40	15	20	25
Защита	10	15	20	40	15	20	25
Защита+ D	3	4	5	2	3	3	3
Инициатива	5	6	7	2	3	4	5
Скорость	5	6	7	2	2	2	2
Здоровье	200	400	800	300	200	400	600
Урон	40–60	70–100	140–240	урон	20–50	30–75	50–120
Физическая				25			
Ядовитая					50	50	50
Магическая	80	80	80	80	80	80	80
Огненная	80	80	80	–100	–100	–100	–100
Крит	20	30	40	20	10	20	25
Таланты					Случайное Заклинание з1 Поглощение з1	Случайное Заклинание з1 Поглощение з1	Случайное Заклинание з1 Поглощение з1
Особенности	Возрождение Летает Огненная Буря поджог 30% Иммунитет к Огню Иммунитет к Магии	Возрождение Летает Огненная Буря поджог 50% Иммунитет к Огню Иммунитет к Магии	Возрождение Летает Огненная Буря поджог 70% Иммунитет к Огню Иммунитет к Магии	Шар Ледяной Иммунитет к Магии Враг не отвечает Иммунитет к воздействию на Разум	Обычные Заклинания Защита от Яда Иммунитет к Магии Иммунитет к воздействию на Разум Уязвимость к Огню Безглазый	Сильные Заклинания Защита от Яда Иммунитет к Магии Иммунитет к воздействию на Разум Уязвимость к Огню Безглазый	Мощные Заклинания Защита от Яда Иммунитет к Магии Иммунитет к воздействию на Разум Уязвимость к Огню Безглазый

Пояснения к Таблице Существ

У некоторых существ могут появляться дополнительные таланты. Это может произойти, если герой выучит умение **Тренировка**, тогда в зависимости от его уровня будут доступны новые таланты.

Уровень Умения	Существа	Таланты
1	Мечник	Усиленный удар п2
2	Лучник	Огненная стрела з1
3	Рыцарь	Круговой удар п2

На существ, стреляющих из лука (Лучник, Скелет Лучник, Эльф, Следопыт), можно наложить заклинание **Стрелы Дракона**, при этом у них появляется талант **Стрела Дракона**.

Урон	5–8 (5–8)		физический урон	10–25 д3 (10–25)		ядовитый урон
	2–4 д6 ш0.5 (2–4)		магический урон	Огненный шар 3–5		огненный урон
д6 ш0.5	Для стрелков: дистанция прямой стрельбы и штраф, если дистанция больше. (См. подробнее в разделе Урон от Дистанционных Атак). Урон (5-8) для рукопашной атаки стрелков.					
Защита+ D	показывает насколько увеличивается базовая защита существа, когда оно выполняет команду защищаться.					
Физическая, Ядовитая, Магическая, Огненная - Сопротивляемость соответствующему типу урона в %, если значение не указано, то оно равно 0.						
Таланты	з2	Зарядов:2. Талант можно использовать только ограниченное число раз за бой				
	п3	Перезарядка:3 Талант можно использовать много раз за бой. Необходимо несколько ходов для перезарядки таланта.				

Особенности Существ

Название	Существа, имеющие данную особенность Описание особенности
Аура Гармонии	Друид Все эльфы в армии получают +1 Морали. (за исключением самих друидов)
Безглазый	Терния-Охотник , Терния-Воин , Королевская Терния , Книга Зла I , Книга Зла II , Книга Зла III Обладает иммунитетом к заклинаниям Ослепление , Точность , Пелена . Чувствует присутствие и может атаковать невидимок (отряды, на которые наложено заклинание Невидимость).
Берсеркер	Берсеркер Всегда находится в состоянии берсеркера и поэтому неуправляем.
Бешенство	Волк (10%) Оборотень Волк (20%) С определённой вероятностью заражает при атаке Бешенством .
Броня	Мечник , Гвардеец , Кавалерист Хорошая сопротивляемость физическому урону. (20%)
Вампиризм	Вампир (Мышь) , Древний Вампир (Мышь) Поглощает часть отнимаемого у врага при атаке здоровья, восстанавливая свое. Погибшие воскрешаются. 100% нанесенного урона прибавляется к суммарным единицам здоровья отряда вампиров, затем пересчитывается число живых и раненных. Количество вампиров в отряде не может стать выше количества на начало боя. Т.е., применяется аналог «Воскрешения» на отряд вампиров, он восстанавливает единицы жизни стека в количестве = 100% нанесенного урона.
Власть Дракона	Чёрный Дракон Присутствие такого мощного противника, как Чёрный Дракон, вселяет страх в сердца врагов 1–4 уровня, и снижает их инициативу на 1
Возвращается	Имп , Имп-Насмешник После нанесения удара возвращается назад.
Возрождение	Молодой Феникс , Взрослый Феникс , Древний Феникс Погибая, может один раз возродиться из пепла. Когда на боевой арене ход перейдет к трупам феникса будет доступен талант Возрождение . Игрок может выбрать удобный момент для возрождения Феникса.
Враг не отвечает	Лесная Фея , Озёрная Фея , Дриада , Имп , Имп-Насмешник , Вампир , Древний Вампир , Вампир (Мышь) , Древний Вампир(Мышь) , Королевская Змея Враг не отвечает на удар.
Грабитель	Разбойник , Мародёр Мораль войск людей 1–2 уровня в армии снижена на 1.
Демон	Имп , Имп-Насмешник , Цербер , Демонесса , Демон , Архидемон Демонические создания из иного мира обладают защитой от огня (сопротивляемость 50%), иммунитетом к заклинаниям Лечение , Чума , Дыхание Ада , Зов Некроманта и Свет Жизни ; талантам Воскрешение и Поднять Нежить . На лавовых аренах Защита увеличена на 50%, на снежных снижена на 50%.
Доблесть	Рыцарь Уверенность в себе даёт +1 Морали.
Доминирование	Демон Наносит дополнительно 50% урона по существам 1–3 уровня.
Древесная Фея	Дриада Энты и Тернии в армии получают +1 Морали.
Дыхание Дракона	Красный Дракон , Чёрный Дракон Поражает своим дыханием цель и стоящий за ней отряд.
Закалённый	Варвар , Берсеркер , Белый Медведь Урон от заклинаний Ледяная Змея и Гейзер , а также от таланта Ледяная Стрела снижен на 25%. Не может быть заморожен. На снежных аренах Защита увеличена на 50%.
Защита от Магии	Архимаг Сопротивляемость магическому урону 50%.
Защита от Огня	Изумрудный Дракон Сопротивляемость огненному урону 50%.
Защита от Яда	Змея , Огненный Паук , Книга Зла I , Книга Зла II , Книга Зла III Сопротивляемость ядовитому урону 50%.
Защитник Красоты	Единорог Феи и Дриады получают +2 Морали.
Зверобой	Следопыт Наносит 150% урона Зверям .
Золотоискатель	Пират , Морской Волк Увеличивает на 10% золото, находимое на карте: в сундуках, кучках золота, «секретных местах» (пеньках, скелетах и т.д.). Золото из сундуков, открываемых на поле, боя не увеличивает. Не влияет на золото, даваемое за квесты и бои. Действует, даже когда отряд находится в резерве.

Название	Существа, имеющие данную особенность Описание особенности
Иммунитет к воздействию на Разум	Архимаг, Огненный Паук, Злобоглаз, Звероглаз, Изумрудный Дракон, Красный Дракон, Чёрный Дракон, Берсеркер, Орб Лины, Книга Зла I, Книга Зла II, Книга Зла III Не действуют Заклинания : Берсеркер, Гипноз, Испуг и Оковы Магии; таланты : Дрессировка, Волчий Вой, Контроль Разума, Колыбельная и Соблазнение; особенности , оказывающие воздействие на разум цели: Усыпляющий Луч, Страшный, Очарование
Иммунитет к Магии	Чёрный Дракон, Орб Лины, Молодой Феникс, Взрослый Феникс, Древний Феникс, Книга Зла I, Книга Зла II, Книга Зла III Сопrotивляемость магическому урону 80% . Не действуют заклинания (исключение Чума и Армагеддон).
Иммунитет к Огню	Архидемон, Красный Дракон, Чёрный Дракон, Орб Лины, Молодой Феникс, Взрослый Феникс, Древний Феникс Сопrotивляемость огненному урону 80% . Нельзя поджечь
Иммунитет к Яду	Ядовитый Паук, Болотная Змея, Королевская Змея Сопrotивляемость ядовитому урону 80% . Нельзя отравить .
Кавалерист	Кавалерист Разгоняясь по прямой, увеличивает урон на 10% от базового значения за каждую пройденную клетку (за 1 клетку +10% урона, за 2 клетки +20% урона и так далее).
Каменная Кожа	Пещерный Паук Сопrotивляемость физическому урону 20% .
Каменный	Циклоп Каменное создание, оживленное магией, медленно, но обладает сопротивляемостью к огню (30%), яду (60%) и физическому урону (30%). Имеет иммунитет к воздействию на разум , заклинаниям лечения и воскрешения.
Командир	Гвардеец Мораль Лучников и Мечников +1 .
Командир Орков	Огр Орки и Гоблины получают +1 Морали.
Контратака	Орк-Ветеран Если враг ответил на атаку, то орк наносит ещё один удар по врагу. Не работает против врагов с безответной атакой.
Костяной	Скелет , Скелет Лучник , Костяной Дракон Получает только 30% урона от стрел (считаются все виды стрелковых атак и талантов Следопытов , Эльфов , Лучников и Скелетов Лучников).
Красавица	Дриада , Демонесса Все мужчины- гуманоиды (кроме Шаманов) с вероятностью 30% промахиваются, сраженные красотой девушки.
Критический Удар	Медведь(20%) , (Древний Медведь , Белый Медведь , Морской Дьявол 30%) С большой вероятностью при атаке наносит критический удар.
Ледяной	Орб Лины Будучи созданным из льда, шар получает меньше урона от физических атак (Сопrotивление 25%) и больший урон от огня (Двойной урон).
Лезвия	Оборотень Эльф Зазубренные лезвия оборотня при атаке с вероятностью 100% наносят жестокие раны (кроме случая, когда он отвечает на удар), вызывая снижение боеспособности цели .
Летает	Костяной Дракон , Грифон , Изумрудный Дракон , Красный Дракон , Чёрный Дракон , Молодой Феникс , Взрослый Феникс , Древний Феникс Может перелетать невысокие препятствия или неровности рельефа.
Любит Изумрудных Драконов	Гигант Считает изумрудных драконов исключительно вкусными и полезными. Мораль гигантов повышается (+1).
Молния	Архимаг Поражает врага молнией на любой дистанции. Наносит магический урон и может с вероятностью 25% вызвать шок у цели.
Морской	Морской Дьявол , Пират , Морской Волк При сражении на море - повышенная мораль (+2).
Мощные Заклинания	Книга Зла III Использует мощные атакующие и ослабляющие заклинания, использует заклятия Разума и Искажения. Уровень силы: III .
Нарастающий Гнев	Чёрный рыцарь Каждый раз, атакуя врага, получает бонус +3 к урону и +3% к шансу критического удара. Максимальный бонус +15 к урону и +15% к критическому удару.



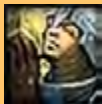




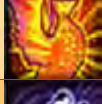



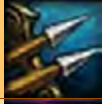

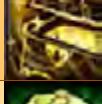
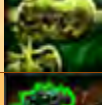

Название	Существа, имеющие данную особенность Описание особенности
Нежить	<p>Все Отряды Нежити Будучи воскресшим мертвецом, обладает свойствами: Защита от Яда (сопротивляемость 50%). +50% Атаки ночью и вечером, а также в подземельях (относительно базового значения). +1 Мораль на кладбищах. 200% Урона от святых атак. Иммунитет к воздействию на разум, невосприимчивость к некоторым заклинаниям (Благословление, Воскрешение, Доспехи Бога, Жертва, Слабость), талантам (Вампиризм, Танец Лезвий) и особенности Похищение Души, эффектам (Кровотечение, Бешенство, Проклятье).</p> <p>Заклинание Лечение наносит урон. Чума - не влияет на параметры нежити, но переносится от нее на других.</p>
Неистовый	<p>Демон, Грифон Всегда отвечает на атаки врага.</p>
Ненавидит Гигантов	<p>Изумрудный Дракон Наносит по гигантам удвоенный урон. Портится мораль, если в армии есть гиганты. (-2)</p>
Нет штрафа в рукопашной	<p>Священник, Инквизитор, Эльф, Следопыт, Пушкарь, Алхимик, Гоблин, Терния Охотник, Королевская Терния, Циклоп В рукопашную наносит такой же урон, как и при дистанционной атаке. У Королевской Тернии и Циклопа рукопашный урон больше стрелкового.</p>
Ночное Зрение	<p>Оборотень Эльф, Оборотень Волк, Шахтер, Морской Дьявол, Гиена, Волк ночью и вечером, а также в подземельях Атака увеличена на 50% от базового значения.</p>
Облако Тьмы	<p>Некромант Атакует дистанционно, поражая цель и соседние отряды магией (соседние отряды получают 50% урона). Союзные войска также получают урон от облака. Все пораженные существа проклинаются.</p>
Обман Смерти	<p>Древний Вампир Избегает критических ударов, растворяясь в тенях.</p>
Обычные Заклинания	<p>Книга Зла I Использует слабые атакующие и ослабляющие заклинания. Уровень силы: I.</p>
Огненная Буря	<p>Молодой Феникс, Взрослый Феникс, Древний Феникс Атакует огнем три цели одновременно, поджигая их.</p>
Озверение	<p>Медведь, Древний Медведь, Белый Медведь Когда медведь получает урон (кроме случая, когда отвечают на его удар), его атака увеличивается на 100% относительно базового значения на 1 ход.</p>
Осадное Оружие	<p>Пушкарь, Гоблин с Катапультой Наносит по препятствиям, барьерам и Башням Гремлинов 200% урона базовой атакой</p>
Очарование	<p>Дриада При атаке с вероятностью 20% очаровывает мужчину - гуманоида 1–3 уровня, и он сражается на стороне дриады 2 хода.</p>
Очищение	<p>Архидемон Снимает с себя все отрицательные эффекты в начале своего хода.</p>
Падальщик	<p>Гиена Может добежать до отряда умерших существ вне радиуса досягаемости, получая на это дополнительно 2 Очка Действия.</p>
Парит	<p>Лесная Фея, Озёрная Фея, Дриада, Привидение, Проклятое привидение, Вампир (Мышь), Древний Вампир(Мышь), Огненный Дракончик, Озёрный Дракончик, Злобоглаз, Звероглаз Может перелетать низкие препятствия или неровности рельефа.</p>
Поглощение Души	<p>Привидение, Проклятое Привидение Численность отряда привидений растёт за счет поглощения душ убитых врагов. (см.дополнительно)</p>
Подземный	<p>Пещерный Паук, Злобоглаз, Звероглаз В подземельях Атака увеличена на 50%.</p>
Полководец Тьмы	<p>Чёрный рыцарь Мораль нежити в армии +1 (за исключением самих Чёрных Рыцарей).</p>
Проклятый	<p>Мёртвый Паук Атакуя врага, с вероятностью 50% проклинает его.</p>
Пыльца Феи	<p>Озёрная Фея С вероятностью 30% при атаке накладывает Слабость на 1 ход.</p>
Разлагается	<p>Гниющий Зомби При гибели выпускает трупный яд, заражающий чумой соседние отряды (Чума накладывается на 2-м уровне магии Хаоса).</p>








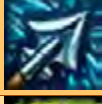

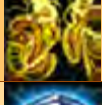
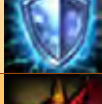
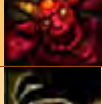
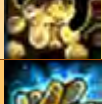
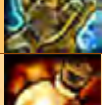
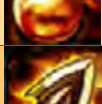
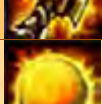
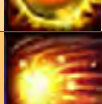
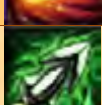

Название	Существа, имеющие данную особенность Описание особенности
Растение	Энт, Древний Энт, Терния-Охотник, Терния-Воин, Королевская Терния Растения не обладают разумом и животной плотью, с чем и связаны их особенности: Уязвимость к Огню (200% урона) . Защита от Яда (50% урона) . Иммунитет к воздействию на разум , некоторым заклинаниям (Лечение, Воскрешение, Чума, Слабость, Зов Некроманта), талантам (Воскрешение, Поднять Нежить), особенностям (Вампиризм, Поглощение Души), эффектам Кровотечение, Бешенство, Шок.
Регенерация	Оборотень Эльф, Оборотень Волк, Вампир, Древний Вампир Каждый ход восстанавливает здоровье до максимума.
Рог Света	Единорог, Чёрный Единорог Наносит дополнительно 30% магического урона по нежити и демонам .
Святой Удар	Священник, Инквизитор Атакует дистанционно, выпуская магический снаряд, наносящий удвоенный урон нежити .
Святость	Священник, Инквизитор Не получает штрафа к морали от присутствия нежити в армии.
Сила Леса	Друид Атакует дистанционно, выпуская магический снаряд, поражающий цель и соседние отряды(50%). Не наносит урона союзникам, которые находятся рядом с целью.
Сильные Заклинания	Книга Зла II Использует сильные атакующие и ослабляющие заклинания и проклятья. Уровень силы: II .
Слабость	Озёрный Дракочик С вероятностью 30% при атаке накладывает заклинание Слабость на 1 ход.
Слабость к Огню	Лесная Фея, Гоблин с Катапульты Огонь наносит 150% урона.
Снайпер	Эльф, Следопыт, Циклоп Нет штрафа за расстояние при дистанционной атаке.
Сопrotивляемость Магии	Лесная Фея, Озёрная Фея, Друид, Единорог, Чёрный Единорог (для всех 25%) Озёрный Дракочик (30%), Грифон (20%), Изумрудный Дракочик (30%), Красный Дракочик (30%) Сопrotивляемость магическому урону.
Сопrotивляемость Огню	Огненный Паук (25%), Кавалерист (20%), Огненный Дракочик (30%), Морской Дьявол (20%) Сопrotивляемость огненному урону.
Сопrotивляемость Яду	Алхимик Сопrotивляемость ядовитому урону (25%).
Спячка	Медведь, Древний Медведь, Белый Медведь Засыпает от бездействия на 2 хода. «Бездействием» считается выполнение команды «Защищаться», при условии, что медведь не выполнил больше никаких действий в текущем раунде (передвижение, применение таланта). Просыпается, получая урон. Когда спит , каждый ход восстанавливает здоровье до максимума.
Стальная Броня	Рыцарь, Чёрный Рыцарь Высокая сопротивляемость физическому урону. (30%)
Страшный	Морской Дьявол При атаке, с вероятностью 30% , пытается напугать противника 1–3 уровня на 2 хода. Напуганный враг на удар не отвечает. Не действует на нежить и на иммунных к воздействию на разум
Стрелок	Лучник, Эльф, Следопыт, Пушкарь, Гоблин, Гоблин с Катапульты, Скелет-Лучник, Терния-Охотник, Королевская Терния, Злобоглаз, Звероглаз, Циклоп Основной атакой существа является дистанционная стрелковая или метательная.
Струя Кислоты	Алхимик Выпускает струю кислоты, на дистанцию до 3 гексов, обжигающую все на своем пути. Враг не отвечает на эту атаку. Алхимик получает некоторые бонусы стрелков .
Телепортация	Архидемон Мгновенно перемещается, игнорируя любые препятствия.
Терпимость	Оборотень Эльф, Оборотень Волк, Чёрный Единорог Терпит присутствие нежити в армии, не получая штрафа морали.
Трехглавый	Цербер Атакует сразу три цели перед собой.
Убийца Драконов	Рыцарь Увеличенный урон по драконам (+50%) и стойкость к огню (сопротивляемость 30%).
Усыпляющий Луч	Злобоглаз, Звероглаз Дистанционно атакует лучом, усыпляющим противника на 1 ход. Противники 1-го уровня усыпляются с вероятностью 100% , 2-го - 50% , 3-го - 25% , 4-го - 10% . Противники 5-го уровня не могут быть усыплены.
Уязвимость к Огню	Книга Зла I, Книга Зла II, Книга Зла III Получает удвоенный урон от огня.

Название	Существа, имеющие данную особенность Описание особенности
Фантом	Привидение, Проклятое Привидение Получает половину урона от физических атак (сопротивляемость 50%) и проходит через препятствия.
Чувство локтя	Крестьянин За каждые 30 крестьян в отряде Атака отряда в бою растёт на 1 , но суммарный бонус не больше 10 .
Шар	Орб Лины Перемещается только по прямой и останавливается, сталкиваясь с каким-либо препятствием. За каждую клетку разгона, наносимый шаром урон увеличивается на 100% .
Ядовитый	Ядовитый Паук (50%), Болотная Змея (30%), Королевская Змея (30%) С определённой вероятностью при атаке накладывает Отравление на 3 хода.
Вечный Прах (скрытая особенность)	Огненный Дракончик, Озёрный Дракончик, Морской Дьявол, Болотная Змея, Королевская Змея, Змея, Злобоглаз, Звероглаз, Молодой Феникс, Взрослый Феникс, Древний Феникс Из этого вида существ нельзя поднять нежить заклинанием Зов Некроманта и талантом Поднять Нежить
Голем (скрытая особенность)	Молодой Феникс, Взрослый Феникс, Древний Феникс, Книга Зла I, Книга Зла II, Книга Зла III, Орб Лины, Циклоп Искусственное неживое создание. Иммунитет к некоторым заклинаниям (Лечение, Воскрешение, Чума, Слабость, Зов Некроманта), талантам (Танец Лезвий, Поднять Нежить) особенностям (Пыльца Фей, Слабость, Вампиризм, Поглощение Души). эффектам Кровотечение, Бешенство, Шок.
Гуманоид (скрытая особенность)	Все человекоподобные существа мужского пола кроме: Нежить, Архидемон, Шаман На существо могут действовать талант Соблазнение и особенности Красавица и Очарование
Дракон (скрытая особенность)	Костяной Дракон, Изумрудный Дракон, Красный Дракон, Чёрный Дракон Существо под действием заклинания Убийца Драконов наносит больше урона. Получает различные бонусы и штрафы от артефактов, действующих на драконов.
Зверь (Животное) (скрытая особенность)	Оборотень Волк, Единорог, Чёрный Единорог, Огненный Дракончик, Озёрный Дракончик, Гиена, Волк, Медведь, Древний Медведь, Белый Медведь, Болотная Змея, Змея, Грифон, Королевская Змея На существо действует талант Дрессировка. Получает от существ с особенностью Зверобой дополнительно 50% урона. Получает различные бонусы и штрафы от артефактов, действующих на зверей.
Лучник (скрытая особенность)	Лучник, Эльф, Следопыт, Скелет-Лучник Существо стреляет из лука и на него можно наложить заклинание Стрелы Дракона
Маг (скрытая особенность)	Священник, Инквизитор, Шаман, Друид, Архимаг, Некромант Данное существо обладает способностью применять уникальные заклинания и эффекты. Дух камня Зерок наносит ему удвоенный урон.

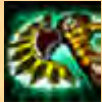

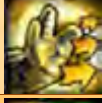
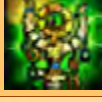
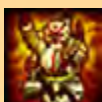
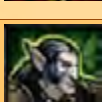
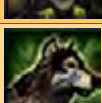
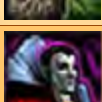
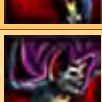
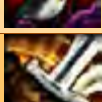

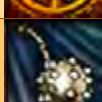
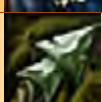
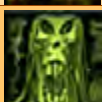



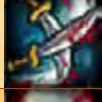



Таланты существ

	Название	Описание
	Бег	Стремительно бросается к врагу, получая для этого дополнительно 2 очка действия .
	Берсеркер	Варвар впадает в состояние боевого безумия на 3 раунда, на это время он становится неуправляемым. Его инициатива, атака и вероятность критического удара увеличены на 100% , и на 50% снижена защита. Инициатива, атака и защита изменяются относительно базового значения. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Благословение	Благословляет цель на 2 хода, позволяя ей наносить максимальный урон базовыми атаками. Если применяется на нежить, то на 2 хода накладывает эффект « Святые Оковы » (Атака и Защита снижаются на 30% относительно базовых значений). При наложении снимает эффект « Слабость ». Не может применяться на демонов .
	Боевой Транс	Архимаг впадает в боевой транс на 2 хода. Урон, вероятность шока и критического удара увеличены на 100% , защита снижена на 50% . В транс нельзя использовать другие свои таланты. Атакующие способности архимага усилены. Вероятность шока становится равной 50% . Урон и защита изменяются относительно базовых значений. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Бросок1	Бросается на врага, атакуя через одну свободную клетку. Наносит урон и отравляет (вероятность отравления - 100%), враг не отвечает на этот удар. Болотные Змеи наносят 4–6 урона ядом , Королевские Змеи 8–11 урона .
	Бросок2	Бросается на врага, атакуя через одну свободную клетку. Наносит урон 4–7 и оглушает (вероятность оглушения - 100%), враг не отвечает на этот удар. Существа 5-го уровня не могут быть оглушены.
	Власть Огня	В полете дракон выпускает под себя пламя, нанося 110–140 огненного урона всем отрядам, попавшим под удар.
	Возрождение	Феникс возрождается из пепла с полным здоровьем.
	Волчий Вой	Издаёт ужасный вой. На существ 1–2 уровня накладывается эффект « Страх » на 2 хода. Действует на людей (включая нейтралов типа пиратов и варваров), эльфов и гномов . Кроме того, с вероятностью 50% они пропустят следующий ход.
	Вопль	Издаёт вопль, отбрасывающий врагов 1–3 уровня в радиусе 2 гексов, и наносит 6–9 физического урона, сила которого падает с расстоянием. Существам, стоящим вплотную к Проклятым Привидениям , наносится 100% урона; существам, находящимся через клетку - 50% урона. Вопль отбрасывает, но не наносит урона нежити и существам с иммунитетом к воздействию на разум . На существ 4-го–5-го уровня вопль не действует - и не отбрасывает, и не наносит урона.
	Воскрешение	Воскрешает погибших бойцов в выбранном отряде, восстанавливая 7 здоровья. Не действует на нежить , демонов , растений и големов .
	Дальний Удар	Атакует кнутом через одну клетку, если она свободна. Наносит 10–18 урона , враг не отвечает на этот удар.
	Двойной Выстрел	Выпускает сразу две стрелы, нанося двойной базовый урон равный 8–10 .
	Дрессировка	Переманивает на свою сторону отряд животных 1–3 уровня с суммарным лидерством до 80% от суммарного лидерства отряда друидов. Этот отряд 2 раунда сражается на стороне Друида .
	Жадность	Ведомый жадой наживы Разбойник мгновенно перемещается к любому сундуку на арене. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Засеивание	Выращивает отряд терний из павшего отряда, лежащего в соседней клетке. Суммарное лидерство выращенного отряда: 2–4 за каждую тернию из отряда. Равновероятно вызывается отряд Терний-Воинов или Терний-Охотников .
	Захват Цели	Хватает врага, стоящего от него через одну свободную клетку, притягивает его к себе и наносит 130–130 урона .

	Название	Описание
	Землетрясение	Вызывает землетрясение. Все наземные войска получают урон. Чем ближе они стоят к Гиганту , тем больше повреждения. Соседние отряды получают 40–50 урона, остальные - на 10% урона меньше за каждую клетку расстояния до гиганта. Например, цели, стоящие рядом с гигантом, получают 100% урона; через 1 клетку - 90% ; через 2 клетки - 80% и т.д.
	Инфернальный Обмен	Меняет местами два любых отряда. Не может быть применен на Архидемонов и на отряд Демонесс , применяющий этот талант.
	Источник Маны	Наносит 50–70 магического урона всем врагам рядом с собой и высасывает из них ману, отдавая её герою. Даёт 1 единицу маны за каждые 100 единиц урона (округление вниз до целого). Считается только реальный нанесенный урон.
	Колыбельная	Чарующий голос Дриады усыпляет войска 1–3 уровня на 2 хода. Не действует на существ с иммунитетом к воздействию на разум .
	Контроль Разума	Берет под контроль разум существа, и заставляет его атаковать выбранного врага. Может брать под контроль отряд своих или вражеских воинов 1–4 уровня и с суммарным Лидерством до 100% от суммарного лидерства отряда Злобоглазов . Не действует на существ, обладающих иммунитетом к воздействию на разум . Талант нельзя использовать против отряда, у которого не осталось очков действия .
	Кровавая Пентаграмма	Создаёт кровавую пентаграмму, дающую +2 инициативы и морали всем демонам — союзникам 1–4 уровня. Пентаграмма исчезает через 2 хода. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Круговой Удар	Рыцарь наносит 15–20 единиц физического урона всем врагам, стоящим в соседних клетках. Если используется против драконов , тогда урон будет 23–30 . Талант появляется у Рыцаря , только когда герой изучит умение Тренировка 3го уровня.
	Ледяная Стрела	Выпускает ледяную стрелу, нанося 3–4 физического урона и замедляя цель. На врага накладывается эффект Заморозка (–1 к Скорости в течение 3-х ходов). Существа Молодой Феникс , Взрослый Феникс , Древний Феникс , Орб Лины не могут быть заморожены.
	Лечение	Восстанавливает 10 здоровья выбранному отряду. Не может применяться на демонов , растения и нежить .
	Магический Замок	Блокирует возможность применения любых талантов цели на 2 хода.
	Магический Щит	Даёт цели магическую защиту на 3 хода, вдвое снижая получаемый целью урон. Нельзя использовать на существ с иммунитетом к магии .
	Насмешка	Дразнит не сделавшего ход врага 1–4 уровня, выводя его из себя. Разозленный враг сразу же пытается уничтожить обидчика.
	Обыск	Обыскивает павших в бою существ в поисках золота. Даёт столько же золота, сколько дал бы случайный сундук , находящийся на этом поле боя.
	Оглушающий Хлопок	Наносит 60–70 урона и оглушает цель (вероятность оглушения - 100%). Существ 5-го уровня оглушить нельзя.
	Огненная Вода	Бросает бутылку с горючим зельем, нанося 10–20 урона огнем и поджигая цель. Вероятность поджога - 100% .
	Огненная Стрела	Лучник выпускает огненную стрелу, нанося 4–5 огненного урона и поджигая цель. Вероятность поджога - 100% . Талант появляется у Лучника , только когда герой изучит умение Тренировка 2го уровня.
	Огненный Снаряд	Использует взрывающийся снаряд, наносящий 6–10 огненного урона цели и её соседям (соседям наносится 50% урона). С вероятностью 50% поджигает цели.
	Огненный Шар	Кидает во врага огненный шар, наносящий урон огнем цели и соседним отрядам (соседям наносится 30% урона). Импы наносят 3–6 огненного урона ; Импы-Насмешники - 4–7 огненного урона .
	Отравленная Стрела	Выпускает отравленную стрелу, нанося 2–3 урона ядом и отравляя цель (вероятность отравления - 100%).

	Название	Описание
	Очередь	Заряжает и выпускает сразу три ядра, нанося 18–30 урона цели.
	Паутина	На 2 хода запутывает стоящего рядом врага в паутину. Цель не может перемещаться.
	Поглощение	Книга насыщается, поглощая соседний союзный отряд, суммарное здоровье, которого меньше 200/400/600 , для Книги 1-3 уровня, а также получает 2 атакующих заклинания. Может поглощать и призванные во время боя войска (призванных терний, поднятую нежить и т.д.). Не может поглощать существ 5 -го уровня.
	Подготовка	Гиена готовится к смертельной атаке, и все наносимые в этом раунде удары непременно будут критическими . Применение таланта не завершает ход отряда.
	Поднять Нежить	Поднимает отряд умерших существ в виде соответствующего им отряда нежити. Суммарное лидерство поднятого отряда не превышает 60% от суммарного лидерства отряда Некромантов , при этом не может быть воскрешено воинов больше, чем было в погибшем отряде. (см. дополнительно)
	Поток Пламени	Выдыхает в выбранном направлении поток пламени, наносящий 100–140 огненного урона и поджигающий с вероятностью 50% .
	Почкование	Выращивает отряд терний в свободной соседней клетке. Суммарное лидерство выращенного отряда: 150–300 за каждую королевскую тернию. Равновероятно вызывается отряд Терний-Воинов или Терний-Охотников .
	Призвать Медведя	Призывает отряд медведей, который сражается на стороне друида до конца боя, или пока не погибнет. Суммарное здоровье отряда: 15–20 за каждого друида. Равновероятно вызывается отряд Медведей или Древних Медведей .
	Призвать Терний	Призывает отряд терний, который сражается на стороне дриады до конца боя, или пока не погибнет. Суммарное лидерство отряда: 8–10 за каждую дриаду. Равновероятно вызывается отряд Терний-Воинов или Терний-Охотников .
	Призыв Демонов	Призывает в соседнюю клетку отряд демонов 1–4 уровня. Суммарное лидерство призванного отряда 20%–30% от суммарного лидерства отряда Демонов . Равновероятно может быть вызван отряд любых демонов от 1 до 4 уровня.
	Призыв Ос	Призывает новый рой ос, который потом сможет выпустить на врага. Может применяться в любой момент, каждый вызов прибавляет один заряд « Роя Ос ».
	Разделение	Отряд делится на две части. Применение таланта не завершает ход отряда. Отряд, состоящий из 1 Грифона , не может применить этот талант. Обе половинки разделившегося отряда не смогут применять этот талант до конца боя.
	Рассеивание	Снимает все заклинания и эффекты с выбранного отряда.
	Рой ос	Выпускает рой ос, жалящих врага и наносящих цели обычный и ядовитый урон . Энт наносит 12–15 физического и 12–15 ядовитого урона . Древний Энт наносит 50–90 физического и 50–90 ядовитого урона .
	Святая Вода	Используется только против нежити. Бросает бутылку со святой водой, наносящую 15–25 урона магией и на 2 хода накладывает эффект « Святые Оковы » (Атака и Защита снижаются на 30% относительно базовых значений).
	Святой Гнев	Даёт герою 5–10 Ярости, на 2 хода благословляет цель и даёт свойство «Святой гнев» (150% урона по нежити). При применении на нежить, на 2 хода накладывает эффект « Святые оковы » (Атака и Защита снижаются на 30% относительно базовых значений). Отряд наносит 150% урона нежити.
	Случайное Заклинание	Поражает выбранного врага случайным атакующим заклинанием, или накладывает на него отрицательный эффект. (см. дополнительно).
	Соблазнение	Пытается соблазнить вражеских воинов, находящихся через свободную клетку. Может соблазнить отряд гуманоидов с суммарным лидерством до 80% от суммарного лидерства отряда Демонесс , и он 2 раунда будет сражаться на стороне демонессы. Если соблазнить цель не удалось, то демонесса наносит 10–18 урона. Не действует на существ 5 -го уровня.
	Стрела Дракона	Выкованные драконами стрелы наносят астральный урон , игнорируя расстояние, а также защиту и все сопротивляемости цели. Волшебные стрелы не получают бонусов урона от большинства заклинаний и предметов. Талант добавляется только лучникам , если на отряд наколдовали заклинание Дракона. Урон Лучник 3-4 , Скелет Лучник 2-3 , Эльф 4-5 , Следопыт 8-10

	Название	Описание
	Танец Лезвий	Призывает призрачные топоры, наносящие 20–25 урона магией . 80% нанесенного урона (учитывается только реально нанесенный урон) Шаман превращает в целительную энергию, которая поровну распределяется между ранеными союзниками, восстанавливая им здоровье. Целительная энергия не «выпивается» из нежити , растений и големов .
	Телекинез	Передвигает союзный или вражеский отряд на свободную клетку в любом направлении.
	Толчок	Наносит 80–100 урона и отталкивает противника на одну клетку. Не действует на существ 5 уровня
	Тотем Жизни	Шаман устанавливает тотем, дающий защиту союзникам и лечащий их каждый ход. Радиус действия: 2 . Здоровье: 7 за каждого шамана в отряде. В радиусе действия тотема: союзники 1–4 уровня получают +20% Защиты; в начале своего хода тотем лечит всех союзников 1–4 уровня на 7 единиц жизни за каждого шамана в отряде.
	Тотем Смерти	Шаман устанавливает тотем, снижающий скорость врагов и атакующий их каждый ход. Радиус действия: 2 . Здоровье: 10 за каждого шамана в отряде. В радиусе действия тотема: уменьшается на 1 Скорость вражеских отрядов 1–4 уровня; в начале своего хода тотем всем вражеским отрядам 1–4 уровня наносит урон 5–8 единиц физического урона за каждого шамана в отряде.
	Трансформация1	Оборотень Волк превращается в человека. В облике человека он не так подвижен, зато обладает большой защитой и наносит больше урона, вызывая Кровотечение у живых существ. Во время трансформации снимаются все наложенные заклинания и эффекты. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Трансформация2	Оборотень Эльф превращается в волка. Клыки наносят меньше урон, чем Лезвия , но волк движется быстрее человека. Также волк может использовать умение Волчий Вой . Во время трансформации снимаются все наложенные заклинания и эффекты. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Трансформация3	Вампир из летучей мыши снова превращается в человека. При этом он теряет способность Парить и Вампиризм , но получает Регенерацию , увеличенное здоровье и урон. Во время трансформации снимаются все наложенные заклинания и эффекты. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Трансформация4	Древний Вампир превращается в летучую мышь, которая имеет меньше здоровья и наносит меньше урона, но умеет Парить и обладает способностью Вампиризм . Во время трансформации снимаются все наложенные заклинания и эффекты. Применение таланта не завершает ход отряда.
	Усиленный Удар	Совершает усиленную атаку, нанося больше урона. Мечники наносят 6–9 урона, Гвардейцы - 9–12 урона. Талант появляется у Мечника , только когда герой изучит умение Тренировка 1го уровня.
	Ускорение	Удваивает количество очков действия (ОД).
	Хлесткий Удар	Наносит удар цепом через одну клетку, если она свободна. Враг не отвечает на этот удар. Разбойник наносит 2–4 урона, Мародёр - 3–6 урона.
	Чёрная Стрела	Выпускает магическую стрелу, наносящую 3–4 урона магией и снимающую одно случайное полезное заклинание с цели.
	Чума	Заражает все войска на арене Чумой. Чума снижает атаку, защиту и здоровье отряда (кроме нежити). Накладывается заклинание « Чума » на 2-м уровне, длительность - 2 хода; Здоровье, Атака и Защита понижаются на 20% .
	Эльфийская Песнь	Дриада поет песню, звуки которой увеличивают на 3 Инициативу эльфов-союзников на 5 раундов.
	Ядовитое Зелье	Бросает бутылку с ядом, которая наносит 5–15 урона ядом цели и соседним войскам (соседям наносится 30% урона). Отравляет цели с вероятностью 100% .
	Ядовитое Облако	Выпускает ядовитое облако, наносящее 60–80 урона ядом всем вокруг. С вероятностью 90% отравляет цели.
	Яростная Атака	Производит яростный удар сразу по трем клеткам, нанося 5–7 урона по каждой цели.
	Ярость Огра	Огр впадает в боевую ярость и получает 2 очка действия . На 2 хода увеличивается Атака на 100% относительно текущего (не базового) значения. Во время применения таланта снимается эффект заклинания Слабость . Применение таланта не завершает ход отряда.

Описание Действующих Эффектов

Все накладываемые эффекты имеют длительность в раундах. Длительность эффекта, наложенного на существо, уменьшается на 1 сразу же после того, как существо полностью завершает свой ход в текущем раунде. (Если существо выполняет команду «Ждать» - длительность сразу не уменьшается; она будет уменьшена только после того, как существо сделает ход во второй фазе раунда.)

Например, длительность эффекта = 2 раунда; эффект накладывается на существо в момент его хода. Сразу после завершения хода этого существа длительность эффекта уменьшится до 1 раунда; а после завершения следующего хода существа эффект снимется.

* **красная рамка** - отрицательный, **зеленая** - положительный эффект.

** не указаны эффекты от тотемов, боссов и способностей Духов Ярости

Вид	Название	Описание	Длительность
	Берсеркер	Атака и Инициатива отряда увеличены на 100% , а Защита снижена на 50% . Не подчиняется приказам.	3
	Бешенство	Отряд вышел из-под контроля, и будет атаковать ближайший отряд, свой или чужой.	1
	Боевой Транс	(Архимаг) Атака, Урон, вероятность критического удара и шокирования молнией увеличены вдвое. Защита снижена вдвое. Архимаг не может использовать свои таланты, находясь в транс.	2
	Горение	Снижает Защиту на 20% . Каждый ход отряд получает 5–15 урона огнем.	3
	Заморозка	Снижает Скорость отряда на 1 .	3
	Кровотечение	Снижает Атаку и Защиту живого существа на 30%	1
	Магический Замок	Блокирует таланты отряда.	2
	Магический Щит	Вдвое снижает получаемый отрядом урон.	3
	Нарастающий Гнев	Наносимый отрядом урон увеличен на 3 , вероятность нанесения критического удара увеличена на 3% . Эффект кумулятивный.	10
	Оглушение	Снижает Скорость и Инициативу на 1 . Блокирует таланты отряда.	1
	Звериная Ярость	Увеличивает Атаку медведям на 100% до конца раунда.	1
	Отравление	Снижает Атаку на 20% . Каждый ход отряд получает 5–15 урона ядом.	3
	Очарование	Отряд временно находится под контролем противника и подчиняется его приказам.	2
	Паутина	Не даёт отряду перемещаться, но он может совершать иные действия.	2
	Подготовка	Гиена будет наносить критические удары с вероятностью 100% до конца своего хода.	1
	Проклятье	Снижает Мораль отряда на 1 . (Не действует на существ 5 уровня и нежить)	3
	Святой Гнев	Урон, наносимый этим отрядом по нежити, усилен на 50%	2
	Святые Оковы	Снижает базовые Атаку и Защиту нежити на 30%	2
	Слабость	Снижает базовую Атаку отряда на 50% .	1
	Сон	Отряд спит и не может совершать никаких действий. Просыпается, когда получает урон. Особое: 1) Медведи во сне лечатся. 2) Злобоглазы и Звероглазы накладывают на отряд особое усыпление, которое не пропадает, даже если спящий отряд получил урон. 3) Дриады талантом Колыбельная усыпляет войска 1–3 уровня на 2 хода.	1
	Страх	Напуганный отряд, не атакует существ, выше себя по уровню и не подчиняется приказам игрока.	2
	Шок	Снижает Инициативу на 1 . У пораженного отряда остается 1 очко действия .	1
	Эльфийская Песня	Увеличивает Инициативу эльфам на 3 .	5
	Ярость Огра	Увеличивает Атаку Ограм на 100% .	2

Гринворт



Список карт...



На карте приключений все события происходят в реальном времени, в реальном времени наш персонаж путешествует по миру, отряды противников патрулируют охраняемые территории, день сменяется ночью. Смена времени суток носит не только декоративный характер, многие существа в **ночное время** сражаются намного лучше, чем днем. С помощью клавиши "Пробел" можно включить игровую паузу, и время остановится. В этом режиме можно спокойно изучить окружающую обстановку, работать с книгой магии, журналом заданий и окном персонажа. По локациям и между ними персонаж перемещается по суше на лошади или по воде, если купит лодку. Для того чтобы путешествовать между континентами, нужно воспользоваться услугами специального транспорта - дирижабля, подводной лодки, поезда или пассажирского корабля. В некоторые особые места и даже иные миры можно попасть с помощью магических порталов. В своих странствиях вы повстречаете множество объектов и существ, с которыми можно взаимодействовать. Это различные здания, персонажи, разбросанные сокровища и многое другое.

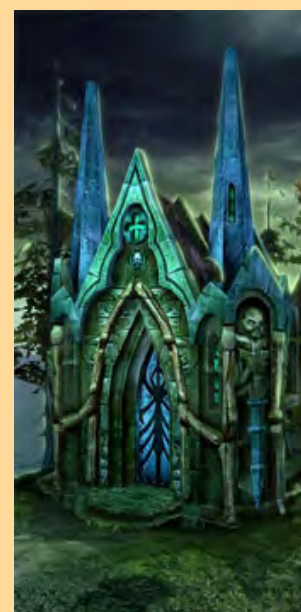
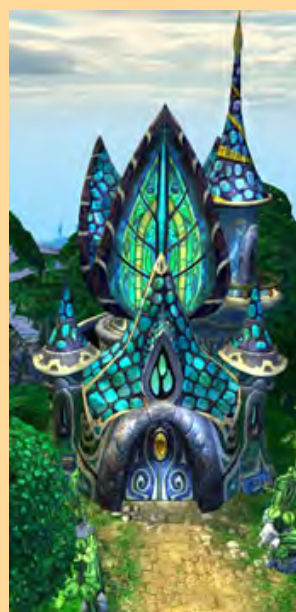
Здания




Во время ваших странствий, вам могут встречаться здания - магазины и жилища существ, в которых можно нанимать войска. В таких зданиях также живут персонажи, с которыми можно общаться, получая задания, и торговать. Список товаров у торговцев довольно обширный, помимо войск они торгуют заклинаниями и предметами



Замки



Замки, это особый тип зданий на карте. В отличие от обычных строений, замки помечаются специальным символом  на глобальной карте и обладают уникальным интерфейсом. В замке есть довольно вместительный магазин предметов, войск и заклинаний, а также может быть несколько правителей, с которыми есть возможность поговорить и получить у них задания. Кроме того, замок, это единственное место, где игрок может продавать имеющиеся у него предметы и на время оставлять войска в специальном гарнизоне. Гарнизон рассчитан на три отряда, и при этом количество существ в них не ограничено. Оставленные в гарнизоне войска будут находиться в нем, пока игрок их не заберет.

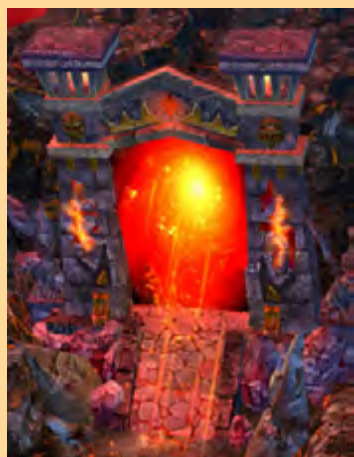
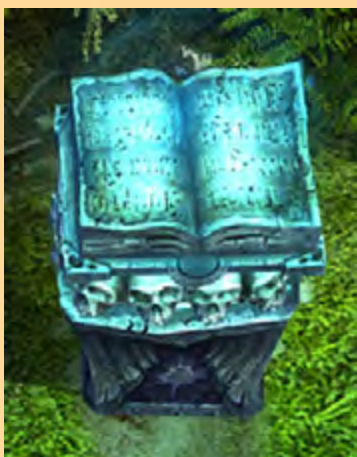
Неигровые Персонажи



К неигровым относятся персонажи, с которыми взаимодействует игрок, но которые не принимают непосредственного участия в приключениях главного героя. Это правители замков, торговцы в магазинах или просто стоящие на карте приключений персонажи, с которыми можно поговорить. В разговоре с ними вы можете узнать какую-то ценную информацию или получить задание. Основной источник несюжетных заданий, это именно неигровые персонажи.

Выполняя их поручения, вы можете открывать для себя доступ к новым магазинам или более ценным войскам и предметам у торговцев. Впрочем, возможна и обратная ситуация, когда после выполнения задания вы лишитесь возможности торговать с какими-то персонажами.




Порталы



Все такие переходы обозначаются на карте мира специальными символами . Знак “лестница”  означает, что такой переход ведет на нижние или верхние уровни карты.

Сокровища и Клады



Когда ваш персонаж находится рядом с закопанным кладом, то появляется особый приметный спецэффект, отмечающий место, где нужно копать. Нажав на кнопку “лопата”  (D) вы увидите, как из-под земли выпрыгивает закопанный сундук. Теперь его ценное содержимое принадлежит вам!

87

Объекты на Карте

Помимо зданий и порталов, на карте приключений можно найти множество интерактивных объектов, использование которых даёт дополнительные ресурсы и повышение параметров персонажа. После использования такие объекты помечаются как посещенные, повторно воспользоваться таким объектом нельзя, за исключением перезаряжаемых фонтанов маны и ярости.

Объяснение «уровней» ресурсов (золото, Лидерство, опыт) и информацию о том, как именно выбираются случайные предметы и свитки, можно посмотреть в главе «Генерация объектов на карте». Пояснение значения «веса» вариантов вознаграждения можно посмотреть в конце этой главы.

Алтари и Фонтаны

Алтарь Знаний



Вес	Содержимое
10	+1 Интеллект
10	+4 Маны

Святылище опыта



Всегда даёт опыт (4 уровень).

Колодец желаний (1)



Вес	Содержимое
20	Опыт (3 уровень)
20	Золото (3–4 уровень)
9	3 руны случайного типа
10	Случайный предмет
10	2–3 случайных свитка

Алтарь Битвы



Вес	Содержимое
10	+1 Атака
10	+1 Защита

Святылище ярости



Всегда даёт +5 Ярости.

Фонтан Радости



Всегда даёт 1 руну случайного типа.

Древний алтарь



Всегда даёт опыт (3 уровень).

Святылище знаний



Всегда даёт +4 Маны.

Фонтан Ярости



Увеличивает до максимума Ярость героя. Перезаряжается через 7 боев, проведенных героем.

Фонтан Магии



Восстанавливает до максимума Ману героя. Перезаряжается через 10 боев, проведенных героем.

Фонтан Магии



Восстанавливает до максимума Ману героя. Перезаряжается через 5 боев, проведенных героем.

Фонтан Ярости



Увеличивает до максимума Ярость героя. Перезаряжается через 10 боев, проведенных героем.

Тренировочная мишень



Всегда даёт +1 к Атаке.

Тренировочное чучело



Всегда даёт +1 к защите.

Поглотитель магии



Всегда даёт +1 Интеллект.

Сундуки, Тайники, Клады.

Сундук (1), (2)



Вес	Содержимое
30	Золото (2–3 уровень)
13	Золото (4 уровень)
5	Золото (5 уровень)
5–10	1–3 кристалла
5	1 руна случайного типа
1–3	Случайный предмет
15	1–2 случайных свитка
5	3–4 случайных свитка

Сундук (1), (2)



Вес	Содержимое
20	Золото (3 уровень)
13	Золото (4 уровень)
5	Золото (5 уровень)
5–10	2–3 кристалла
5	2–3 руны случайного типа
1–2	Случайный предмет
5	3–4 случайных свитка

Сундук (2)



Вес	Содержимое
13	Золото (4 уровень)
5	Золото (5 уровень)
5	2–3 кристалла
5	1 руна случайного типа
2	Случайный предмет
15	2–3 случайных свитка
5	3–4 случайных свитка

Каменная чаша



Вес	Содержимое
20	Пусто
20	Золото (1–2 уровень)
20	Золото (3 уровень)
10	1–2 кристалла
10	1 случайный свиток школ «Хаос» и «Искажение»

Саркофаг



Вес	Содержимое
20	Пусто
20	Золото (3–4 уровень)
5	Золото (5 уровень)
2	Случайный предмет
10	1–2 случайных свитка школ «Хаос» и «Искажение»
10	10–30 Скелетов (вес 10) или 10–30 Скелетов Лучников (вес 10)
3	4–20 Вампиров (вес 70) или 2–10 Древних Вампиров (вес 30)

Саркофаг



Вес	Содержимое
35	Пусто
25	Золото (3 уровень)
5	Золото (4 уровень)
2	Случайный предмет
5	10–30 Скелетов (вес 10) или 10–30 Скелетов Лучников (вес 10)
1	4–20 Вампиров (вес 70) или 2–10 Древних Вампиров (вес 30)

Клад



Закопанный сундук, с кладом.

Вес	Содержимое
30	Золото (2–3 уровень)
13	Золото (4 уровень)
5	Золото (5 уровень)
5	1–3 кристалла
5	1 руна случайного типа
1	Случайный предмет
15	1–2 случайных свитка
5	3–4 случайных свитка

Тайник в дереве



Вес	Содержимое
30	Пусто
30	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (2–3 уровень)
3	Случайный предмет
3	1 случайный свиток

Саркофаг



Вес	Содержимое
20	Пусто
20	Золото (3–4 уровень)
5	Золото (5 уровень)
2	Случайный предмет
10	1–2 случайных свитка школ «Хаос» и «Искажение»
20	10–30 Скелетов (вес 10) или 10–30 Скелетов Лучников (вес 10)
5	Войска: 4–20 Вампиров (вес 70) или 2–10 Древних Вампиров (вес 30)

Саркофаг



Вес	Содержимое
20	Пусто
30	Золото (3–4 уровень)
5	Золото (4 уровень) или Лидерство (5 уровень)
2	Случайный предмет
10	1 случайный свиток
10	10–30 Скелетов (вес 10) или 10–30 Скелетов Лучников (вес 10)
3	4–20 Вампиров (вес 70) или 2–10 Древних Вампиров (вес 30)

Тайник в дереве



Вес	Содержимое
20	Пусто
30	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (3 уровень)
10	1–2 кристалла
5	Случайный предмет
20	2–3 случайных свитка

Тайник в дереве



Вес	Содержимое
30	Пусто
35	Золото (1–2 уровень)
20	Золото (3 уровень)
10	Случайный предмет

Могила



Вес	Содержимое
20	Пусто
20	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (2–3 уровень)
10–20	5–15 Зомби
15	10–20 Скелетов Лучников
15	5–15 Скелетов

Могильная плита



Вес	Содержимое
20	Пусто
20	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (2–3 уровень)
15	10–20 Скелетов Лучников
15	5–15 Зомби
10	5–25 Скелетов

Разбитое надгробье



Вес	Содержимое
20	Пусто
20	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (2–3 уровень)
15	10–20 Скелетов Лучников
15	10–20 Скелетов

Скелет (1)



Вес	Содержимое
30	Пусто
20	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (2–3 уровень)
5	1 кристалл
3	Случайный предмет
10	1 случайный свиток
10	10–30 Скелетов (вес 10) или 10–30 Скелетов Лучников (вес 10)

Старая могила



Вес	Содержимое
20	Пусто
20	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (2–3 уровень)
20	10–20 Скелетов Лучников

Скелет



Вес	Содержимое
20	Золото (1–2 уровень)
10	Золото (2–3 уровень)
5	1 кристалл

Ресурсы

Знамя (синее)



Всегда даёт Лидерство(2 уровень).

Знамя (зеленое)



Всегда даёт Лидерство(3 уровень).

Знамя (красное)



Всегда даёт Лидерство(4 уровень).

Золото



Всегда даёт золото (1–2 уровень).

Кристалл магии



Всегда даёт 1 кристалл.

Руна Силы



Всегда даёт 1 руну Силы.

Свиток



Всегда даёт 1 случайный свиток.

Кристалл магии



Всегда даёт 2 кристалла.

Руна Духа



Всегда даёт 1 руну Духа.

Сумка (1)



Всегда даёт 2–3 случайных свитка.

Кристалл магии



Всегда даёт 3 кристалла.

Руна Магии



Всегда даёт 1 руну Магии.

Контейнеры с Существами

Гнездо Дракона



Всегда даёт 1 **Яйцо Чёрного Дракона**.

Гнездо Дракона



Всегда даёт 1 **Яйцо Костяного Дракона**.

Гнездо Дракона



Всегда даёт 1 **Яйцо Изумрудного Дракона**.

Гнездо Дракона



Всегда даёт 1 **Яйцо Красного Дракона**.

Гнездо Дракончика



Всегда даёт **Яйца Дракончика**

Вес	Содержимое
40	1 предмет
30	2 предмета
15	3 предмета

Гроб



Всегда даёт 1 **Гроб**.

Змеиное Гнездо



Всегда даёт **Яйцо Змеи**

Вес	Содержимое
40	1 предмет
20	2 предмета
15	3 предмета
10	4 предмета

Паучье Гнездо



Всегда даёт **Яйцо Паука**

Вес	Содержимое
50	1 предмет
25	2 предмета
20	3 предмета

Побег Энта



Всегда даёт 1 **Росток Энта**.

Резной Гроб



Всегда даёт 1 **Резной Гроб**.

Росток Терний



Всегда даёт 1 **Росток Терний**.

Яйцо Грифона



Всегда даёт 1 **Яйцо Грифона**.

(1) В игре существует несколько объектов, выглядящих точно так же как этот, но их содержимое создаётся по немного отличающимся таблицам.

(2) Содержимое сундуков на поле боя задаётся по своим собственным принципам. Подробности приведены в разделе Генерация Объектов «[Сундуки на Поле Боя](#)».

«**Вес**» задаёт вероятность появления варианта в объекте данного типа. Чем больше «вес» - тем больше вероятность.

Пример для объекта «Старая могила».

Веса вариантов: 20 - пусто, 20 - золото (1–2 уровень), 10 - золото (2–3 уровень), 20 - **Скелеты-Лучники** (10–20).

Сумма всех весов будет = $20+20+10+20 = 70$.

Из этого получаем вероятности вариантов: $20/70=29\%$ - пусто; $20/70=29\%$ - золото (1–2 уровень), $10/70=14\%$ - золото (2–3 уровень), $20/70=29\%$ - Скелеты Лучники (10–20).

Кроме описанных в этом разделе объектов, существует множество квестовых интерактивных объектов, взаимодействие с которыми связано с выполнением определённых заданий. Это могут быть различные запертые двери, какие-то приборы и механизмы, статуи и мистические символы, старинные картины и многое-многое другое.

Вражеские Герои



Иногда, странствуя по миру, можно наткнуться на вражеских героев. Это уникальные персонажи, у каждого из которых есть своя история и мотивы ненавидеть игрока, на которого они обязательно постараются напасть. Визуально их можно отличить по уникальной модели и свечению вокруг. А в подсказке по отряду героя будет указан его портрет и параметры.

В бою вражеский герой даёт бонусы своим войскам, увеличивая их параметры, и использует заклинания, поддерживая армию магией. Возглавляемый героем отряд, значительно сильнее обычного, но и награда за победу над ним будет выше. Подробнее о героях читайте [здесь](#).

Боссы

В игре можно встретить противников, которые значительно отличаются от всех остальных врагов. Эти создания называются «боссами», они так огромны, что занимают половину арены и способны в одиночку одолеть целую армию. Сражение с боссом происходит на особой арене, особенности которой эти существа охотно используют в бою. В присутствии боссов Духи Ярости отказываются покидать Шкатулку, и многие заклинания героя и таланты существ на этих гигантов просто не действуют. Каждый такой противник-босс, это тактическая головоломка, ведь они обладают уникальными способностями и особой манерой ведения боя, значительно отличающейся от привычной. Всего вам доведется сразиться с тремя боссами: Гигантской Черепахой, Кракеном и Королевой Пауков.

Гигантская Черепаха



Гигантская черепаха обладает не только большим здоровьем, но мощным панцирем, дающим ей защиту от физических атак. Своим клювом она наносит огромный урон, а попавшие под удар мощной лапы воины отлетают назад, сбитые с ног. Впрочем, и в дистанционном бою черепаха не менее опасна. Обрушиваясь всем своим весом на землю, она вызывает настоящее землетрясение, поражающее все наземные существа, а магия **Замедления** позволяет ей не подпускать к себе врагов слишком близко (см. [подробнее](#)).

Кракен



Огромное чудовище из глубин океана, разбуженное неведомыми силами. Своими щупальцами Кракен способен поразить сразу множество целей. Каждое щупальце его живет своей отдельной жизнью, и только лишив Кракена всех щупалец, можно считать его поверженным. Кракен умеет вызывать себе на помощь по несколько отрядов [Морских Дьяволов](#) за раз, доставая их прямо из воды и забрасывая на палубу корабля (см [подробнее](#)).

Королева Пауков



Быстрый и неуязвимый для ядов, гигантский паук предпочитает сам не вступать в сражение, а призывать на помощь слуг [пауков](#). Почувствовав угрозу жизни, паук скрывается под землей и тут же появляется в другом месте, обрушиваясь на ничего не подозревающего противника всей своей мощью со спины. Удары мощных лап паука поражают сразу две цели, а каждый укус смертельно ядовит (см [подробнее](#)).



Развитие Героя

Стартовые параметры героя зависят от класса героя и от уровня сложности игры.

Воин



	Легкий	Нормальный	Тяжелый	Невозможный
Лидерство	1050	420	210	210
Атака	2	2	2	2
Защита	1	1	1	1
Интеллект	0	0	0	0
Мана	15	13	10	10
Ярость	30	25	20	20
Золото	10000	4000	2000	2000
Руны Силы	14	8	6	6
Руны Духа	10	4	2	2
Руны Магии	8	2	0	0
Кристаллы	15	6	3	3
Размер книги	6	4	3	3

Стартовые умения: [Гнев](#), [Тренировка](#).

Стартовые заклинания: [Ускорение](#) (3 свитка).

Стартовые войска: 4 [Лучника](#), 6 [Мечников](#), 3 [Медведя](#).

Паладин



	Легкий	Нормальный	Тяжелый	Невозможный
Лидерство	800	320	160	160
Атака	1	1	1	1
Защита	1	1	1	1
Интеллект	1	1	1	1
Мана	23	19	15	15
Ярость	23	19	15	15
Золото	7500	3000	1500	1500
Руны Силы	10	4	2	2
Руны Духа	12	6	4	4
Руны Магии	10	4	2	2
Кристаллы	50	20	10	10
Размер книги	8	6	4	4

Стартовые умения: [Разведка](#), [Святой Гнев](#).

Стартовые заклинания: [Лечение](#) (1 уровень), [Благословение](#) (2 свитка), [Воскрешение](#) (1 свиток).

Стартовые войска: 3 [Лучника](#), 3 [Священника](#), 32 [Крестьянина](#).

Маг



	Легкий	Нормальный	Тяжелый	Невозможный
Лидерство	600	240	120	120
Атака	0	0	0	0
Защита	0	0	0	0
Интеллект	3	3	3	3
Мана	30	25	20	20
Ярость	15	13	10	10
Золото	5000	2000	1000	1000
Руны Силы	9	3	1	1
Руны Духа	9	3	1	1
Руны Магии	14	8	6	6
Кристаллы	100	40	20	20
Размер книги	10	7	5	5

Стартовые умения: [Мудрость](#), [Медитация](#).

Стартовые заклинания: [Замедление](#) (1 уровень), [Огненный Шар](#) (1 уровень), [Беззащитность](#) (1 уровень), [Огненная Стрела](#) (2 свитка), [Лечение](#) (1 свиток).

Стартовые войска: 15 [Лесных Фей](#), 24 [Крестьянина](#), 13 [Озёрных Дракончиков](#).

Таблица Опыта

Количество опыта, при котором достигается новый уровень героя, зависит от уровня сложности игры. Коэффициенты нужного для получения уровня опыта относительно нормального уровня сложности следующие:

Легкий	Нормальный	Тяжелый	Невозможный
0,5	1,0	1,3	1,7

В итоге, таблица опыта для разных уровней сложности имеет такой вид:

Уровень	Легкий	Нормальный	Тяжелый	Невозможный
1	0	0	0	0
2	50	100	130	170
3	185	370	481	629
4	450	900	1170	1530
5	900	1800	2340	3060
6	1550	3100	4030	5270
7	2450	4900	6370	8330
8	3650	7300	9490	12410
9	5200	10400	13520	17680
10	7000	14000	18200	23800
11	9500	19000	24700	32300
12	12500	25000	32500	42500
13	16000	32000	41600	54400
14	20000	40000	52000	68000
15	25000	50000	65000	85000
16	30000	60000	78000	102000
17	37500	75000	97500	127500
18	45000	90000	117000	153000
19	53000	106000	137800	180200
20	62500	125000	162500	212500
21	73000	146000	189800	248200
22	85000	170000	221000	289000
23	98500	197000	256100	334900
24	113500	227000	295100	385900
25	130500	261000	339300	443700
26	150000	300000	390000	510000
27	170000	340000	442000	578000
28	194000	388000	504400	659600
29	220000	440000	572000	748000
30	250000	500000	650000	850000
31	500000	1000000	1300000	1700000

Герой перестает получать опыт после получения 31-го уровня.

Получение Рун

При получении уровня герою даётся по несколько рун каждого типа, их количество зависит от класса героя и от уровня сложности игры. Для каждого класса героев есть ограниченное число комбинаций рун, которые он может получить при повышении уровня.

Воин

Вариант №	Руны Силы	Руны Духа	Руны Магии
1	4	1	2
2	4	2	1
3	5	2	0
4	4	3	1
5	4	2	2
6	5	1	2

Паладин

Вариант №	Руны Силы	Руны Духа	Руны Магии
1	1	4	2
2	2	4	2
3	2	4	2
4	3	4	0
5	0	4	3
6	2	5	1

Маг

Вариант №	Руны Силы	Руны Духа	Руны Магии
1	1	2	4
2	2	1	4
3	0	1	6
4	1	3	4
5	3	1	4
6	2	1	5

Выбор конкретной комбинации рун (то есть, строки таблицы), предлагаемой при повышении уровня происходит следующим способом.

В начале игры выбирается случайная строка таблицы (строка N) и случайно выбирается «направление» перебора таблицы - прямое или обратное. Если «направление» - прямое, то при первом повышении уровня герой получит комбинацию рун из строки N, при втором - из строки N+1, при третьем - из N+2 и т.д. Если достигнут конец таблицы, то герой, продолжит получать комбинации рун, начиная с начала таблицы. Если «направление» - обратное, то сначала герой получит комбинацию рун из строки N, затем N-1, затем N-2 и т.д. При достижении начала таблицы, герой продолжит получать комбинации рун, начиная с конца таблицы.

На «Легком» уровне сложности герою будет даваться 1 дополнительная профильная руна при каждом повышении уровня (воину - руна Силы, паладину - руна Духа, магу - руна Магии).

Пример для воина. Уровень сложности - «Нормальный». Допустим в начале игре «выпала» 2-я строка таблицы и обратное «направление» выдачи рун.

На 2-м уровне воин получит комбинацию рун из 2-й строки таблицы (4 руны Силы, 2 руны Духа, 1 руну Магии); на 3-м уровне - из 1-й строки таблицы (4 руны Силы, 1 руну Духа, 2 руны Магии); на 4-м - из 6-й строки; на 5-м - из 5-й строки и т.д.

Улучшение Параметров

При получении уровня предлагается улучшить один из двух предложенных параметров.

Вероятность предложения той или иной характеристики зависит от класса героя. Вероятность определяется «весом» характеристики - чем больше «вес», тем больше вероятность. «Веса» разных характеристик приведены в таблице:

	Воин	Паладин	Маг
Лидерство	Особое	Особое	Особое
Атака	40	30	10
Защита	30	30	20
Интеллект	10	20	40
Мана	10	20	40
Ярость	40	30	20

Пример для воина. Сумма всех весов = $40+30+10+10+40 = 130$. Вероятность выпадения Атаки - $40/130 = 31\%$; Защиты - $30/130 = 23\%$; Интеллекта - $10/130 = 8\%$ и т.д.

Атака, Защита и Интеллект при выборе повышаются на +1.

Значение, на которое повышается Мана и Ярость, зависят от класса героя и уровня сложности.

Зависимость от класса следующая:

	Воин	Паладин	Маг
Мана	4	5	6
Ярость	6	5	4

Кроме того, на Легком уровне сложности даётся на +2 больше Маны и Ярости; на «Нормальном» - на +1 больше. Исключением из общих правил является Лидерство.

Во-первых, оно предлагается при первом повышении уровня и затем каждый раз, когда герой при предыдущем повышении уровня не повысил Лидерство (и не важно - не выбрал, если предлагалось или не предлагалось совсем).

Во-вторых, количество предлагаемого Лидерства зависит от класса и текущего уровня героя. Формула следующая:

$$\text{Количество_Лидерства} = \text{Базовое_Лидерство} * \text{Уровень_героя}$$

где:

Уровень_героя - номер уровня, который в данный момент получает герой;

Базовое_Лидерство зависит от класса героя:

Воин	Паладин	Маг
60	50	40

Например, воину при получении 3-го уровня будет предлагаться $60*3 = 180$ Лидерства.

Кроме того, каждый 5-й уровень герою предлагаются для повышения два параметра, которые на предыдущих уровнях герой повышал меньше всего (за исключением Лидерства). Повышение Лидерства имеет более высокий приоритет - например, если герой не взял Лидерство на 14-м уровне, то на 15-м ему будет предложено Лидерство и один параметр, который он повышал реже всего на предыдущих 14-ти уровнях.

Размер Книги Заклинаний увеличивается на 1, за каждые несколько уровней. Для воина - за каждые 7 уровней, для паладина - за каждые 6 уровней, для мага - за каждые 5 уровней.

Также, емкость книги можно увеличить:

- развитием умения **Мудрость** (+2 свитка к емкости за каждый уровень умения)
- с помощью бонуса от **детей** (**Амбрелла** +4 свитка, **Анна** +8 свитков)
- при помощи предмета **Футляр**, (+5 свитков к емкости).

Опыт, который герой получит за бой, напрямую зависит от суммы значений Лидерства всех убитых существ врага. Точнее - опыт равен 1.8% от суммарного Лидерства убитых существ, если не учитывать разнообразные модификаторы.

Получаемый от боев опыт можно повысить за счет умений героя [Хранитель Света](#) и [Обучение](#) и за счет некоторых предметов и детей.

За победу над вражеским героем или боссом даётся дополнительный опыт.

Набираемый опыт не зависит от уровня сложности игры. Причина этого в том, что при повышении сложности «растягивается» таблица опыта, необходимого для получения уровней.

Опыт, который герой получит за бой, вычисляется по следующей формуле:

$$\text{TotalExp} = \text{RoundExp}(\text{EnemyExp} + \text{BossExp}) * \text{SkillItemK} * \text{EnemyHeroK}$$

где:

EnemyExp - опыт за убитых врагов;

BossExp - опыт за убитого босса;

SkillItemK - бонус к опыту от предметов, детей и умений героя:

$$\text{SkillItemK} = (1 + \text{LearningSkillK}/100 + (\text{ItemsK1} + \text{ItemsK2} + \dots + \text{ItemsKN})/100)$$

где:

LearningSkillK = 10/15/20 на 1/2/3 уровнях умения [Обучение](#);

ItemsKi - бонус от предметов и детей:

предмет [Трактат по Тактике](#) = 10;

[Комплект Генерала](#) (Трактат по Тактике и [Кровавая Лента](#)) = 5;

ребенок [Дмитрий](#) = 10;

ребенок [Нейрон](#) = 5;

EnemyHeroK - бонус к опыту за победу над вражеским героем.

Если был бой с обычной армией врага, без героя, то **EnemyHeroK** = 1, иначе:

$$\text{EnemyHeroK} = 1.5 + 0.03 * \text{EnemyHeroLevel}$$

где:

EnemyHeroLevel - уровень вражеского героя. Например, при вражеском герое 1-го уровня будет дано в 1.53 раза больше опыта, при герое 30-го уровня - в 2,4 раза больше;

RoundExp() - функция округления опыта героя. Выполняет округление вверх до ближайшего числа, кратного 10. Например, при опыте 32 выполнит округление до 40.

Опыт за убитых врагов рассчитывается по следующей формуле:

$$\text{EnemyExp} = \text{StackExp}_1 + \text{StackExp}_2 + \dots + \text{StackExp}_N$$

где:

StackExp_i - опыт за убитый вражеский отряд i;

N - количество вражеских отрядов на поле боя.

Каждый **StackExp** рассчитывается по формуле:

$$\text{StackExp} = \text{UnitExp} * \text{Killed} * \text{HolyKnightSkillK}$$

где:

UnitExp - значение опыта, даваемое за одно существо из отряда. Оно рассчитывается по формуле:

$$\text{UnitExp} = \text{UnitLeadership} * \text{LeadToExpK}$$

где:

UnitLeadership - Лидерство одного существа из отряда (см. таблицы существ);

LeadToExpK - коэффициент для преобразования Лидерства существа в опыт, который даётся за него. Этот коэффициент - балансирующая константа, задаваемая в ресурсах игры - $\text{LeadToExpK} = 0.018$. (То есть, базовый опыт, даваемый за существо = 1,8% от значения его Лидерства.)

Killed - количество существ в убитом отряде;

HolyKnightSkillK = 1.05/1.10/1.15 на 1/2/3 уровнях умения [Хранитель Света](#) при условии, что этот отряд - нежить или демоны (то есть, даётся +5%/+10%/+15% опыта за убитый отряд нежити/демонов). Если отряд не нежить и не демоны - равен 1.

Опыт за боссов даётся следующий:

Гигантская Черепаха	500
Кракен	3000
Королева Пауков	6000

Пример.

Уровень сложности - «Нормальная».

У героя есть навык **Обучение** (1-й уровень) и навык **Хранитель Света** (2-й уровень).

В бою было убито 2 вражеских отряда: 5 **Мечников** и 3 **Зомби**.

Расчёт.

Сначала рассчитываем EnemyExp - опыт за убитых врагов.

У убитых Мечников: $\text{UnitExp} = \text{UnitLeadership} * 0.018 = 35 * 0.018 = 0.63$; Killed = 5; HolyKnightSkillK = 1.0 (отряд не нежить и не демон):

$$\text{StackExp} = \text{UnitExp} * \text{Killed} * \text{HolyKnightSkillK} = 0.63 * 5 * 1.0 = 3.15$$

У убитых Зомби: $\text{UnitLeadership} * 0.018 = 30 * 0.018 = 0.54$, Killed = 3, HolyKnightSkillK = 1.1 (отряд - нежить и умение Хранитель Света развито до 2-го уровня):

$$\text{StackExp} = 0.54 * 3 * 1.1 = 1.78$$

Общий опыт за убитых врагов $\text{EnemyExp} = 3.15 + 1.78 = 4.93$

Рассчитываем окончательное значение опыта за бой.

BossExp - бой был не с боссом - равно 0.

SkillItemsK - у героя Обучение развито до 1-го уровня (10% бонус), предметов и детей нет:

$$\text{SkillItemK} 1 + 10/100 + 0/100 = 1.1;$$

EnemyHeroK - вражеского героя нет - EnemyHeroK = 1.0.

Подставляем все значения в формулу:

$$\begin{aligned} \text{TotalExp} &= \text{RoundExp}(\text{EnemyExp} + \text{BossExp}) * \text{SkillItemsK} * \text{EnemyHeroK} = \\ &= \text{RoundExp}(4.93 + 0) * 1.1 * 1.0 = 10 * 1.1 * 1.0 = 11. \end{aligned}$$

В итоге, герою будет дано 11 опыта за этот бой.

Золото за Победу в Бою

Золото, которое герой получит за бой, зависит от суммарной стоимости всех убитых существ врага, стоимости потерянных войск из армии героя, уровня сложности игры и множества других параметров. Фактически, герою даётся определённый процент от стоимости всех существ, убитых в бою (и врагов, и союзников). Уровень сложности игры оказывает значительное влияние на получаемое золото - с повышением сложности уменьшается размер компенсации за потерянных союзников, а также уменьшается полученное в бою золото в целом.

Получаемое после боя золото можно повысить за счет умений героя **Хранитель Света** и **Трофеи** и за счет некоторых предметов (**Ботфорты**, **Пиратская Алебарда**).

За победу над **вражеским героем** даётся ощутимый бонус к полученному золоту.

Чем более сложная локация, на которой проходит бой (то есть, чем дальше герой забрался в игре), тем меньше даётся золота за победу над армией такого же состава. Так игра балансирует быстрый рост численности армий врага при повышении сложности локаций.

Общее количество золота, получаемого за бой, рассчитывается по формуле:

$$\text{TotalGold} = \text{RoundGold}(0.20 * \text{DifficultyK} * (\text{EnemyGold} + \text{LossesGold}))$$

где:

EnemyGold - золото за убитых врагов;

LossesGold - золото, компенсирующее потери в армии героя;

DifficultyK - множитель, зависящий от уровня сложности игры.

Он равен 4.0/1.0/0.77/0.6 на Легкой/Нормальной/Тяжелой/Невозможной сложности;

RoundGold() - функция, округляющая полученное золото. Как именно RoundGold(X) округлит значение X, зависит от значения X:

Значение X	Округление
< 1000	Ceil(X,10)
1000–1999	Ceil(X,50)
2000–9999	Ceil(X,100)
>= 10000	Ceil(X,500)

Здесь **Ceil(X,Y)** - округление числа X вверх до ближайшего целого, кратного Y.

Например, RoundGold(655) = Ceil(655,50) = 660.

Золото за убитых врагов рассчитывается в 2 этапа. На 1-м этапе рассчитывается «чистое» золото, полученное за врагов; на 2-м - к «чистому» золоту применяются многочисленные модификаторы.

Этап 1. «Чистое» золото за убитых врагов рассчитывается по формуле:

$$\text{RawEnemyGold} = \text{StackGold}_1 + \text{StackGold}_2 + \dots + \text{StackGold}_N$$

где:

StackGold_i - «чистое» золото за убитый вражеский отряд i;

N - количество вражеских отрядов на поле боя.

Каждый **StackGold** рассчитывается по формуле:

$$\text{StackGold} = \text{UnitCost} * \text{Killed} * \text{HolyKnightSkillK}$$

где:

UnitCost - цена покупки одного существа из отряда (см. таблицы существ);

Killed - количество существ в убитом отряде;

HolyKnightSkillK = 1.2/1.3/1.4 на 1/2/3 уровнях умения Хранитель Света при условии, что этот отряд - нежить или демоны (то есть, даётся +20%/+30%/+40% золота за убитый отряд нежити/демонов). Если отряд не нежить и не демоны - равен 1.

Этап 2. К «чистому» золоту применяются модификаторы:

$$\text{EnemyGold} = \text{RawEnemyGold} * \text{SkillItemK} * \text{LocationDiffK} * \text{EnemyHeroK}$$

где:

SkillItemK - бонус к золоту от предметов и умений героя:

$$\text{SkillItemK} = (1 + \text{CharmSkillK}/100 + (\text{ItemsK1} + \text{ItemsK2} + \dots + \text{ItemsKN})/100)$$

где:

CharmSkillK = 10/20/30 на 1/2/3 уровнях умения Трофеи;

ItemsKi - бонус от предметов:

Ботфорты = 10;

Пиратская Алебарда = 5.

LocationDiffK - множитель, зависящий от сложности локации, на которой проходил бой:

$$\text{LocationDiffK} = 1/(1 + 2.5 * \text{LocationDiff}/100)$$

где:

LocationDiff - сложность локации (см. [таблицу сложностей локаций](#)). Например, в начальных локациях золото понижается незначительно, а в самых сложных локациях (в конце игры) будет понижено в 3.5 раза;

EnemyHeroK - бонус к золоту за победу над вражеским героем. Если был бой с обычной армией врага, без героя, то **EnemyHeroK** = 1, иначе:

$$\text{EnemyHeroK} = 1.5 + 0.03 * \text{EnemyHeroLevel}$$

где:

EnemyHeroLevel - уровень вражеского героя. Например, при вражеском герое 1-го уровня будет дано в 1.53 раза больше золота, при герое 30-го уровня - в 2,4 раза больше.

Золото, компенсирующее потери в армии героя, рассчитывается по формуле:

$$\text{LossesGold} = \text{LossesCost} * \text{CompensK}$$

где:

LossesCost - суммарная цена покупки всех погибших существ из армии героя (см. таблицы существ);

CompensK - множитель компенсации потерь, зависящий от уровня сложности.

Равен 1.0/1.0/0.5/0.0 на Легкой/Нормальной/Тяжелой/Невозможной сложности.

Пример.

Уровень сложности - «Нормальная».

У героя есть навык [Трофеи](#) (1-й уровень) и навык [Хранитель Света](#) (2-й уровень).

Бой проходил в Гринворте (сложность локации = 5). В бою было убито 2 вражеских отряда: 5 [Мечников](#) и 3 [Зомби](#).

Был потерян отряд из 4 Мечников.

Расчёт.

Сначала рассчитываем **EnemyGold** - золото за убитых врагов.

Этап 1. «Чистое» золото.

У убитых Мечников: **UnitCost** = 70 (из [таблицы](#)), **Killed** = 5, **HolyKnightSkillK** = 1.0 (отряд не [нежить](#) и не [демон](#)):

$$\text{StackGold} = \text{UnitCost} * \text{Killed} * \text{HolyKnightSkillK} = 70 * 5 * 1.0 = 350$$

У убитых Зомби: **UnitCost** = 60 (из [таблицы](#)), **Killed** = 3, **HolyKnightSkillK** = 1.3 (отряд - нежить и умение Хранитель Света развито до 2-го уровня):

$$\text{StackGold} = 60 * 3 * 1.3 = 234$$

Общее «чистое» золото: **RawEnemyGold** = 350 + 234 = 584

Этап 2. Применяем модификаторы.

SkillItemK - предметов нет, умение Трофеи на 1-м уровне (10% бонус): **SkillItemK** = 1 + 10/100 + 0/100 = 1.1;

LocationDiffK - сложность Гринворта = 5 (из [таблицы](#)) - **LocationDiffK** = 1/(1 + 2.5 * **LocationDiff**/100) = 1/(1 + 2.5 * 5/100) = 0.89;

EnemyHeroK - вражеского героя нет - **EnemyHeroK** = 1.0.

Рассчитываем золото за врагов: **EnemyGold** = **RawEnemyGold** * **SkillItemK** * **LocationDiffK** * **EnemyHeroK** = 584 * 1.1 * 0.89 * 1 = 571.74

Рассчитываем LossesGold - золото за потери в бою.
Было потеряно 4 Мечника. Их общая стоимость - $\text{LossesCost} = 4 * 70 = 280$.
 $\text{CompensK} = 1.0$ для «Нормальной» сложности.

Итого, $\text{LossesGold} = \text{LossesCost} * \text{CompensK} = 280 * 1.0 = 280$.

Рассчитываем окончательное количество золота, которое получит герой.

$\text{DifficultyK} = 1.0$ для «Нормальной» сложности.

$\text{TotalGold} = \text{RoundGold}(0.20 * \text{DifficultyK} * (\text{EnemyGold} + \text{LossesGold})) = \text{RoundGold}(0.20 * 1.0 * (571.74 + 280)) = \text{RoundGold}(170.35) = 180$.

В итоге, герою будет дано 180 золота за этот бой.

Лидерство

Снижение требований лидерства.

Некоторые предметы и умения героя снижают значение Лидерства существ определённого типа. Это приводит к тому, что в армию можно нанять больше таких существ.

Примерами могу служить предмет **Молот Короля** (снижает Лидерство у всех **гномов** на **10%**) и умение **Железный Кулак** (снижает лидерство **Мечников**, **Гвардейцев**, **Кавалеристов** и **Рыцарей** на **10–20%** в зависимости от уровня умения).

Значение Лидерства существа после снижения рассчитывается по формуле:

$$\text{Итог_Лидерство} = \text{ceil}(\text{Базовое_Лидерство} * (100\% - \text{Процент}))$$

где:

Базовое_Лидерство - это базовое лидерство существа (см. таблицы существ);

Процент - снижение Лидерства от предмета или умения;

ceil() - функция, округляющая число вверх до ближайшего целого.

По сути, снижение требования Лидерства на $X\%$ - это повышение максимального количества существ в $100\% / (100\% - X)$ раз. Например, снижение требований Лидерства существа на 20% позволит взять в $100\% / (100\% - 20\%) = 1.25$ раза больше существ данного типа.

Пример.

У **Мечников** базовое Лидерство = 35. Герой с Лидерством = 1000 может нанять до $1000 / 35 = 28$ Мечников. Допустим, герой развил умение **Железный Кулак** до 2-го уровня (снижение Лидерства Мечников на 15%). Новое Лидерство Мечников будет рассчитываться по формуле:

$$\text{Итог_Лидерство} = \text{ceil}(35 * (100\% - 15\%)) = \text{ceil}(29,75) = 30$$

Герой с тем же значением Лидерства = 1000 сможет нанять уже $1000 / 30 = 33$ Мечника.

Лидерство от флагов вычисляется по формуле:

$$\text{Итоговое_лидерство} = \text{Базовое_лидерство} * \text{Модификатор_сложности_карты}.$$

От уровня сложности игры не зависит.

Базовое_лидерство:

Синий флаг: **12–18**

Зеленый флаг: **20–26**

Красный флаг: **28–34**

Например, в Моршанских топях (сложность 25) красный флаг будет давать $\text{random}(28 ; 34) * 2 = 56–68$ лидерства. (см. [Таблица сложности локаций](#))

Лидерство за титул.

Прибавка лидерства за титул не зависит от класса героя (маг/паладин/воин) и уровня сложности.
Справа указана величина, на которую увеличивается лидерство героя, при получении титула.

Виконт	+100
Барон	+500
Граф	+1500
Лорд	+2000

Расчёт Прироста Ярости

Количество Ярости, которое получит герой за удар, зависит от его максимального запаса Ярости. Фактически, герой получает Ярость в процентах от этого значения. Важную роль играет и количество войск, убитых ударом (точнее, их процент от общего числа врагов на начало боя).

За атаки против войск героя даётся в 2 раза больше ярости, чем за атаки против врага. Если наносится урон заклинанием, то ярости даётся ещё меньше. Кроме того, на получаемую Ярость влияют ещё множество условий: уровень сложности игры, сложность боя и т.д.

Если ударом был убит или добит отряд, то за такой удар даётся двойная ярость. Кроме того, даётся дополнительная ярость за удар, который завершил бой, равная ярости, полученной за этот завершающий удар.

У воина есть уникальное умение **Гнев**, позволяющее ему получать в два раза больше ярости за удар.

Чем больше затягивается бой, тем меньше даётся ярости. Игра, таким образом, ограничивает использование разнообразных читерских тактик.

Прирост Ярости за удар рассчитывается в три этапа. На первом вычисляется «чистый» прирост Ярости - он зависит только от максимальной Ярости героя и количества войск, понесших урон от удара (точнее, их процента от общего количества войск на начало боя). На втором - применяются разнообразные модификаторы. На третьем - добавление специальных бонусов и окончательный расчёт.

Этап 1. Чистая Ярость рассчитывается по формуле:

$$\text{RawRage} = \text{HeroMaxRage} * \text{KilledPercent}$$

где:

HeroMaxRage - максимальное значение Ярости героя;

KilledPercent - зависит от отношения силы убитых существ к силе вражеской армии перед боем (то есть, по сути, от процента убитых существ). Вычисляется по формуле:

$$\text{KilledPercent} = \text{Killed} * \text{UnitLeadership} / \text{EnemyLeadership}$$

где:

UnitLeadership - значение Лидерства одного существа из отряда;

EnemyLeadership - суммарное лидерство вражеской армии перед боем;

Killed - число убитых существ с учетом раненных (то есть, у числа есть дробная часть)

Если отряд был полностью уничтожен ударом, то **Killed** = количеству существ в отряде перед ударом, иначе рассчитывается по формуле:

$$\text{Killed} = \text{Damage} / \text{UnitHP}$$

где:

Damage - урон, который нанесен ударом по отряду;

UnitHP - значение Здоровья одного существа из отряда.

Этап 2. К «чистой» Ярости применяются различные модификаторы:

$$\text{RawRage2} = \text{RawRage} * \text{EnemyStrK} * \text{SideK} * \text{AttackTypeK} * \text{SkillItemK} * \text{DifficultyK}$$

где:

EnemyStrK - множитель зависит от соотношения сил врага и героя перед боем (то есть, по сути, от сложности боя; и чем сильнее армия врага, тем быстрее герой набирает Ярость).

Если армия врага слабее (её суммарное лидерство меньше суммарного лидерства армии героя), то:

$$\text{EnemyStrK} = \text{EnemyLeadership} / \text{AllyLeadership}$$

где:

EnemyLeadership - суммарное лидерство вражеской армии перед боем;

AllyLeadership - суммарное лидерство армии героя перед боем.

Если армия врага сильнее:

$$\text{EnemyStrK} = 1 + ((\text{EnemyLeadership} / \text{AllyLeadership}) / 3)$$

Множитель **EnemyStrK** ограничен диапазоном [0.5; 2.0].

Например, при равных армиях **EnemyStrK** будет равен 1.0; при армии врага, которая сильнее в 3 или больше раз - равен 2; при армии врага, которая в 2 или больше раз слабее - 0.5.

SideK - множитель зависит от того, чей отряд - героя или врага - получает урон:

1.0 - если урон получает отряд героя;

0.5 - если урон получает отряд врага.

AttackTypeK - множитель зависит от типа атаки, нанесшей урон:

1.0 - если урон наносится рукопашной или стрелковой атакой или талантом;

0.5 - если урон наносится заклинанием;

0.0 - если урон наносится атакой духа (любой, кроме атаки **Ледяного Шара**).

SkillItemK - бонус к Ярости от умений героя (только уникальное умение воина **Гнев**) и предметов:

$$\text{SkillItemK} = 1 + \text{SkillK}/100 + (\text{ItemK1} + \text{ItemK2} + \dots)/100$$

где:

SkillK - зависит от умения **Гнев**: 25/50/100 на 1/2/3 уровне умения. Бонус от умения применяется только при нанесении урона отрядами (отряд врага наносит урон отряду героя; когда отряд героя наносит урон отряду врага); во всех других случаях - не применяется;

ItemK - зависит от предметов, увеличивающих прирост Ярости: для **Копья Ярости** - 20, для **Черепы Боли** - 50.

DifficultyK - множитель зависит от уровня сложности игры:

- 2.0 - Легкая;
- 1.0 - Нормальная;
- 0.85 - Тяжелая;
- 0.7 - Невозможная.

Этап 3. Окончательный расчёт прироста Ярости:

$$\text{TotalRage} = (\text{RawRage2} + \text{AllyLossesK}) * \text{RoundK} * \text{StackKilledK}$$

где **AllyLossesK** - бонус к Ярости, если атакой было убито, хотя бы одно существо героя:

- 1 - если было убито существо героя;
- 0 - в других случаях.

StackKilledK - бонусный множитель, если ударом был убит (или добит) отряд:

- 2.0 - если был убит/добит отряд;
- 1.0 - в других случаях.

RoundK - множитель зависит от текущего номера раунда боя (чем дольше затягивается бой, тем меньше даётся Ярости):

- 1.0 - с 1 по 9 раунд;
- 0.5 - с 10 по 14 раунд;
- 0.25 - с 15 до 19 раунд;
- 0.0 - начиная 20 раунда и до конца боя.

Если после применения всех модификаторов **RawRage2** становится меньше 1.0, но больше 0.2, то **RawRage2** = 1.0.

Пример

Армия героя: 5 **Мечников**; Максимальная Ярость героя = 50; у героя есть умение **Гнев** на 2-м уровне. В армии врага 10 Мечников. Игра проходит на нормальном уровне сложности.

Лидерство одного Мечника = 35, Здоровье = 32.

Идет 1-й раунд боя. Мечники героя атакуют и наносят 100 урона Мечникам врага.

Этап 1.

$\text{RawRage} = \text{HeroMaxRage} * \text{KilledPercent}$

$\text{HeroMaxRage} = 50$.

KilledPercent - отряд врага выжил после удара - рассчитываем:

$\text{Killed} = \text{Damage}/\text{UnitHP} = 100/32 = 3.125$

EnemyLeadership - суммарное лидерство врагов перед боем = $10 * 35 = 350$

$\text{KilledPercent} = \text{Killed} * \text{UnitLeadership} / \text{EnemyLeadership} = 3.125 * 35 / 350 = 0.313$

$\text{RawRage} = 50 * 0.313 = 15.625$

Этап 2.

$\text{RawRage2} = \text{RawRage} * \text{EnemyStrK} * \text{SideK} * \text{AttackTypeK} * \text{SkillItemK} * \text{DifficultyK}$

EnemyStrK - враги сильнее:

$\text{EnemyStrK} = 1 + ((\text{EnemyLeadership}/\text{AllyLeadership})/3) = 1 + (((10*35)/(5*35))/3) = 1 + 2/3 = 1.667$

SideK - враги получают урон = 0.5

AttackTypeK - рукопашная атака = 1.0

SkillItemK - у героя есть умение **Гнев** на 2-м уровне и наши войска наносят урон врагу:

$\text{SkillItemK} = 1 + 50/100 = 1.5$

DifficultyK - нормальная сложность = 1.0

$\text{RawRage2} = 15.625 * 1.667 * 0.5 * 1.0 * 1.5 * 1.0 = 19.535$

RawRage2 не попадает в диапазон [0.2; 1.0] - поэтому остается без изменений - **RawRage2** = 19.535.

Этап 3.

$\text{TotalRage} = (\text{RawRage2} + \text{AllyLossesK}) * \text{RoundK} * \text{StackKilledK}$

AllyLossesK - наши войска не потеряли ни одного существа (так как атака была против врагов) = 0

RoundK - 1-й раунд = 1.0

StackKilledK - отряд не был убит атакой = 1.0

TotalRage = (19.535 + 0) * 1 * 1 = 19.

Герой получит 19 Ярости в результате этой атаки.

Развитие Духов Ярости

Умения Духов Ярости

Когда Дух получает новое умение, оно будет довольно слабым. Но, с развитием Духа, это умение будет становиться всё сильнее и сильнее, если при повышении уровня выбирать улучшения для него.

Умения духов ярости представлены в виде отдельных таблиц для каждого духа.

Ниже даются разъяснения по формату таблиц.

Описание столбца Улучшение

Для каждого умения Духа есть свой собственный набор улучшений. Улучшения распределены по нескольким «ветвям развития» - каждая из ветвей отвечает за улучшение какого-либо отдельного параметра этого умения (урон, затраты Ярости и т.д.). Для каждой из ветвей есть несколько уровней развития - каждому из них соответствует отдельное улучшение.

Существуют следующие ветви развития умений Духов:

Урон 1, Урон 2, ... - увеличение урона от данного умения. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения.

(Разящий Меч, Камнепад, Подземные Клинки, Ядовитый Плевок, Адский Косяк, Похищение Души, Сбор Ярости, Чёрная Дыра)

Ярость 1, Ярость 2, ... - уменьшение затрат Ярости, требуемой для использования умения (у всех умений, кроме Энергетики и Сбор Ярости).

Отдых 1, Отдых 2, ... - уменьшение времени отдыха Духа после использования умения (у всех умений)

Время 1, Время 2 - увеличение времени пребывания на арене объекта, который вызывается умением. Одновременно с этим увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. (Каменная Стена).

Атака 1, Атака 2, ... - увеличение урона для объекта, который вызывается умением. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. У Ледяного Шара дополнительно немного повышаются защитные свойства, у Гизмо - немного повышается сила лечения. (Облако Яда, Ледяной Шар, Гизмо)

Здоровье 1, Здоровье 2, ... - увеличение здоровья объекта, который вызывается умением. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. У Ледяного Шара дополнительно немного повышаются атакующие свойства. (Каменная Стена, Броня Глота, Ледяной Шар)

ЧислоАтак 1, ЧислоАтак 2 - увеличение количества атак, которые произведет объект, вызванный умением, до своего исчезновения. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. (Облако Яда).

Лечение 1, Лечение 2, ... - увеличение силы лечения для Гизмо. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. У Гизмо дополнительно немного повышаются атакующие свойства. (Гизмо)

Отравление 1, Отравление 2 - увеличение урона Ядом от Отравления, накладываемого Ядовитым Плевком. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. (Ядовитый Плевок)

Область 1, Область 2 - увеличение области поражения у данного умения. При этом увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. (Камнепад)

Число 1, Число 2 - увеличение числа энергетиков, которые появятся на арене. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. (Энергетики)

Бонус 1, Бонус 2 - увеличение количества ярости и маны, получаемой от энергетиков. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. (Энергетики)

Цель 1, Цель 2, ... - увеличения максимального уровня цели, на которую можно применить умение. Одновременно с этим увеличивается опыт, получаемый Духом за использование умения, и увеличиваются затраты Ярости, требуемой для использования умения. (Время Назад)

Базовый - даётся сразу при получении данного умения Духом (у всех умений).

Значения параметра Опыт, приведенные в таблице - это базовый опыт, который используется при расчёте итогового значения опыта, который получит Дух за использование умения. (см. [таблицу](#))

Описание столбца Описание улучшения

В описании улучшений встречаются как абсолютные, так и относительные изменения для параметров умения.

Абсолютные изменения представлены в виде обычных чисел, идущих за названием параметра.

При абсолютном изменении параметра новое значение просто заменяет старое.

Относительные изменения параметров умения представлены в виде чисел с предшествующим знаком + или -.

Это число показывает значение, на которое изменится параметр относительно своего текущего значения на момент повышения уровня.

Как правило, если в одной ветке развития умения есть относительное изменение параметра, то для этого же параметра есть относительное изменение и в одной из соседних веток этого умения.

Например, для умения **Разящий Меч** значение параметра Ярость в Базовом улучшении = 7. Допустим, на настоящий момент времени у Духа развита ветка Урон до 5-го уровня и ветка Ярость до 1-го уровня.

Значение параметра Ярость в этом случае будет $= 7 + (1 + 1 + 2 + 2 + 3) - 5 = 11$. При получении ещё одного улучшения из ветки Урон (итого она будет развита до 6-го уровня) значение параметра Ярость станет $= 11 + 3 = 14$.

Описание столбца Требования

Для получения улучшения очередного уровня необходимо получить улучшения всех предыдущих уровней в данной ветке развития. (Например, для получения улучшения Урон 3 необходимо до этого получить Урон 1 и Урон 2). Кроме того, часто для получения очередного уровня улучшения необходимо, чтобы текущее развитие Духа соответствовало определённым дополнительным требованиям.

Дополнительные требования бывают следующих типов:

Минимально необходимый уровень Духа. Обозначается как **Уровень N** (например, Уровень 9). Улучшение может быть предложено Духу в случае, если его уровень N или выше (сюда включается и уровень, который Дух получается в текущий момент).

Минимально необходимый уровень развития одной из соседних ветвей данного умения Духа. Обозначается как **<Название_улучшения> N** (например, **Урон 3, Здоровье 6**). Данное улучшение может быть предложено только том в случае, если у Духа требуемая ветвь развита до указанного уровня (или, другими словами, Дух ранее уже приобрел улучшение, указанное в требованиях).

Затраты ярости на использование данного умения больше определённого значения. Обозначается как **Затраты Ярости > N**. Умение должно стоить больше, чем N единиц Ярости для того, чтобы данное умение могло быть предложено.

Про выбор улучшений при достижении Духом нового уровня

При получении уровня Духом составляется список из всех улучшений всех умений, для которых на текущий момент выполнены все требования к получению. После этого случайным образом (для всех улучшений вероятности одинаковы) из этого списка выбираются 2 улучшения и предлагаются на выбор игроку.

Существует исключение - если Дух достигает уровня, минимально необходимого для получения нового умения, то это умение будет предложено принудительно вместо одного из «случайных» вариантов. Если игрок откажется от получения этого умения, в будущем оно не будет принудительно предлагаться, а будет заноситься в общий список наравне с остальными улучшениями.

Пример

Слиим получает 6-й уровень.

У него умения уже развиты таким образом:

Ядовитый Плевок: Урон 2 и Отдых 1.

Адский косяк: Урон 1.

Возможные варианты (удовлетворяющие всем требованиям):

Броня Глота, Базовый: требуется **Уровень 6** - предлагается принудительно (достигнут уровень, минимально необходимый для получения данного умения)

Ядовитый Плевок, Урон 3: требуется Ядовитый Плевок, **Урон 2**

Ядовитый Плевок, Отравление 1: требуется **Уровень 4**

Адский косяк, Урон 2: требуется Адский косяк, **Урон 1**

Облако Яда, Базовый: требуется **Уровень 4** (и не было взято на 4-м уровне Духа).

Броня Глота, Базовый предлагается принудительно как один из вариантов.

Второй вариант выбирается случайным образом из оставшихся 4-х улучшений.



Умения Зерока

Умение	Улучшение	Описание улучшения	Требования
Разящий Меч  Превращается в меч из камня, наносящий отряду физический урон . Маги получают удвоенный урон. Максимальное улучшение: Урон 470–550 Ярость 9 Базовый опыт 29 Отдых 1	Базовый	Урон: 80–100 Ярость: 7 Опыт: 5 Отдых: 3	Стартовый
	Урон 1	Урон: 120–150 Ярость: +1 Опыт: 8	
	Урон 2	Урон: 170–210 Ярость: +1 Опыт: 11	
	Урон 3	Урон: 230–280 Ярость: +2 Опыт: 14	Уровень 5
	Урон 4	Урон: 300–360 Ярость: +2 Опыт: 18	Уровень 8
	Урон 5	Урон: 380–450 Ярость: +3 Опыт: 23	Уровень 11
	Урон 6	Урон: 470–550 Ярость: +3 Опыт: 29	Уровень 14
	Ярость 1	Ярость: –4	Урон 3
	Ярость 2	Ярость: –6	Урон 5
	Отдых 1	Отдых: 2	Уровень 6
	Отдых 2	Отдых: 1	Уровень 16
Каменная Стена  Устанавливает на поле боя каменную стену, которая стоит до тех пор, пока её не уничтожат, или не закончится время жизни. Стена имеет 10 Защиты. Максимальное улучшение: Здоровье 2500 Ярость 28 Базовый опыт 37 Отдых 2 Время жизни 4 раунда	Базовый	Здоровье: 100 Ярость: 10 Опыт: 10 Отдых: 4 Время жизни: 2	Уровень 2
	Здоровье 1	Здоровье: 300 Ярость: +3 Опыт: 15	
	Здоровье 2	Здоровье: 600 Ярость: +4 Опыт: 20	
	Здоровье 3	Здоровье: 1200 Ярость: +5 Опыт: 27	
	Здоровье 4	Здоровье: 2500 Ярость: +6 Опыт: 37	
	Ярость 1	Ярость: –5	Здоровье 2
	Ярость 2	Ярость: –5	Здоровье 3
	Отдых 1	Отдых: 3	Уровень 7
	Отдых 2	Отдых: 2	Уровень 14
	Время 1	Время жизни: 3 Ярость: +5	
	Время 2	Время жизни: 4 Ярость: +5	
Камнепад  Обрушивает дождь из камней, нанося физический урон всем врагам в указанной области. Маги получают удвоенный урон. Максимальное улучшение: Урон 480–930 Ярость 32 Базовый опыт 33 Отдых 2 Область 19 гексов	Базовый	Урон: 90–150 Ярость: 14 Опыт: 15 Отдых: 4 Область: 3	Уровень 4
	Урон 1	Урон: 130–230 Ярость: +3 Опыт: 18	
	Урон 2	Урон: 180–330 Ярость: +3 Опыт: 21	
	Урон 3	Урон: 240–450 Ярость: +3 Опыт: 24	
	Урон 4	Урон: 310–590 Ярость: +3 Опыт: 27	Уровень 11
	Урон 5	Урон: 390–750 Ярость: +3 Опыт: 30	Уровень 15
	Урон 6	Урон: 480–930 Ярость: +3 Опыт: 33	Уровень 19
	Ярость 1	Ярость: –5	Урон 3
	Ярость 2	Ярость: –5	Урон 5
	Отдых 1	Отдых: 3	Уровень 7
	Отдых 2	Отдых: 2	Уровень 19
Подземные Клинки  Сотрясает поле боя, вызывая острейшие каменные лезвия из-под земли, наносящие физический урон вражеским воинам. Маги получают удвоенный урон. Максимальное улучшение: Урон 820–1210 Ярость 40 Базовый опыт 40 Отдых 3	Базовый	Урон: 100–160 Ярость: 26 Опыт: 20 Отдых: 5	Уровень 8
	Урон 1	Урон: 170–260 Ярость: +4 Опыт: 23	
	Урон 2	Урон: 260–390 Ярость: +4 Опыт: 26	
	Урон 3	Урон: 370–550 Ярость: +4 Опыт: 29	Уровень 12
	Урон 4	Урон: 500–740 Ярость: +4 Опыт: 32	Уровень 14
	Урон 5	Урон: 650–960 Ярость: +4 Опыт: 36	Уровень 19
	Урон 6	Урон: 820–1210 Ярость: +4 Опыт: 40	Уровень 26
	Ярость 1	Ярость: –5	Урон 2
	Ярость 2	Ярость: –5	Урон 4
	Отдых 1	Отдых: 4	Уровень 11
	Отдых 2	Отдых: 3	Уровень 21

Умение	Улучшение	Описание улучшения	Требования
Ядовитый Плевок  Поражает цель ядовитым плевком, нанося урон ядом и отравляя цель. Отравленная цель слабее атакует, и получает урон ядом каждый ход. Максимальное улучшение: Урон 380–410 Отравление 100–120 Ярость 12 Базовый опыт 25 Отдых 1 Время отравления 3 раунда	Базовый	Урон: 50–80 Ярость: 5 Отдых: 3 Опыт: 5 Отравление: 30–40 Время отравления: 3	Стартовый
	Урон 1	Урон: 80–110 Ярость: +1 Опыт: +2	
	Урон 2	Урон: 120–150 Ярость: +1 Опыт: +2	
	Урон 3	Урон: 170–200 Ярость: +2 Опыт: +2	
	Урон 4	Урон: 230–260 Ярость: +2 Опыт: +2	Уровень 10
	Урон 5	Урон: 300–330 Ярость: +3 Опыт: +2	Уровень 16
	Урон 6	Урон: 380–410 Ярость: +3 Опыт: +2	Уровень 20
	Ярость 1	Ярость: –5	Урон 3
	Ярость 2	Ярость: –5	Урон 5
	Отдых 1	Отдых: 2	Уровень 3
	Отдых 2	Отдых: 1	Уровень 13
	Отравление 1	Отравление: 40–60 Ярость: +2 Опыт: +4	Уровень 4
	Отравление 2	Отравление: 100–120 Ярость: +3 Опыт: +4	Уровень 6
Адский Косяк  Призывает пять хищных рыб, плывущих клином и наносящих физический урон всем на своем пути. Максимальное улучшение: Урон 400–450 Ярость 26 Базовый опыт 34 Отдых 1	Базовый	Урон: 150–200 Ярость: 15 Опыт: 10 Отдых: 3	Уровень 2
	Урон 1	Урон: 190–240 Ярость: +1 Опыт: 13	
	Урон 2	Урон: 230–280 Ярость: +2 Опыт: 16	
	Урон 3	Урон: 270–320 Ярость: +3 Опыт: 20	Уровень 8
	Урон 4	Урон: 310–360 Ярость: +4 Опыт: 24	Уровень 11
	Урон 5	Урон: 350–400 Ярость: +5 Опыт: 29	Уровень 15
	Урон 6	Урон: 400–450 Ярость: +6 Опыт: 34	Уровень 20
	Ярость 1	Ярость: –5	Урон 2
	Ярость 2	Ярость: –5	Урон 4
	Отдых 1	Отдых: 2	Уровень 10
	Отдых 2	Отдых: 1	Уровень 23
Облако Яда  Вызывает ядовитое облако, которое перемещается по полю в сторону скопления врагов. Облако наносит урон ядом всем, кто в него попадет. Урон наносится после хода каждого существа на поле боя. (см. дополнительно) Максимальное улучшение: Урон 120–240 Ярость 16 Базовый опыт 50 Отдых 2 ЧислоАтак: 13	Базовый	Урон: 20–40 Ярость: 8 Опыт: 10 Отдых: 4 ЧислоАтак: 7	Уровень 4
	Урон 1	Урон: 30–60 Ярость: +2 Опыт: +5	
	Урон 2	Урон: 50–100 Ярость: +3 Опыт: +6	
	Урон 3	Урон: 80–160 Ярость: +4 Опыт: +7	Уровень 12
	Урон 4	Урон: 120–240 Ярость: +5 Опыт: +8	Уровень 16
	Ярость 1	Ярость: –5	Урон 2
	Ярость 2	Ярость: –5	Урон 3
	Отдых 1	Отдых: 3	Уровень 9
	Отдых 2	Отдых: 2	Уровень 13
	ЧислоАтак 1	Ярость: +2 Опыт: +7 ЧислоАтак: 10	Уровень 10
	ЧислоАтак 2	Ярость: +2 Опыт: +7 ЧислоАтак: 13	Уровень 13
Броня Глота  Окружает союзный отряд защитой, которая принимает на себя получаемый отрядом урон. Но при этом защита препятствует движению отряда. Максимальное улучшение: Здоровье 2300 Ярость 30 Базовый опыт 50 Отдых 3 Время жизни 4 раунда	Базовый	Здоровье: 400 Ярость: 7 Опыт: 20 Отдых: 5 Время жизни: 4	Уровень 6
	Здоровье 1	Здоровье: 600 Ярость: +3 Опыт: 25	
	Здоровье 2	Здоровье: 800 Ярость: +4 Опыт: 30	
	Здоровье 3	Здоровье: 1000 Ярость: +5 Опыт: 35	Уровень 9
	Здоровье 4	Здоровье: 1200 Ярость: +6 Опыт: 40	Уровень 11
	Здоровье 5	Здоровье: 1700 Ярость: +7 Опыт: 45	Уровень 16
	Здоровье 6	Здоровье: 2300 Ярость: +8 Опыт: 50	Уровень 21
	Ярость 1	Ярость: –5	Здоровье 2
	Ярость 2	Ярость: –5	Здоровье 4
	Отдых 1	Отдых: 4	Уровень 11
	Отдых 2	Отдых: 3	Уровень 13

Умение	Улучшение	Описание улучшения	Требования
Энергетики  Размещает на поле боя несколько энергетиков, дающих герою ману и ярость. Отряд, поднимающий энергетик, получает 1 очко действия (ОД). Максимальное улучшение: Количество энергетиков 6 Бонус 10 маны/ярости Ярость 45 Базовый опыт 55 Отдых 3	Базовый	Количество: 2 Бонус: 4 Ярость: 10 Опыт: 20 Отдых: 5	Стартовый
	Число 1	Количество: 3 Ярость: +5 Опыт: +5	
	Число 2	Количество: 4 Ярость: +5 Опыт: +5	
	Число 3	Количество: 5 Ярость: +5 Опыт: +5	Уровень 11
	Число 4	Количество: 6 Ярость: +5 Опыт: +5	Уровень 21
	Бонус 1	Бонус: 6 Ярость: +5 Опыт: +5	Число 1
	Бонус 2	Бонус: 8 Ярость: +5 Опыт: +5	Уровень 11
	Бонус 3	Бонус: 10 Ярость: +5 Опыт: +5	Уровень 21
	Отдых 1	Отдых: 4	Уровень 6
	Отдых 2	Отдых: 3	Уровень 16
Ледяной Шар  Призывает на поле боя ледяной шар - мощную боевую единицу. Разгоняясь по полю, он наносит физический урон врагу. За каждую клетку разгона, наносимый шаром урон увеличивается на +100% (относительного базового) Максимальное улучшение: Урон 350–400 Здоровье 1800 Ярость 60 Базовый опыт 50 Отдых 2	Базовый	Урон: 110–130 Здоровье: 300 Ярость: 10 Опыт: 20 Отдых: 4	Уровень 2
	Атака 1	Урон: +50–60 Здоровье: +100 Ярость: +10 Опыт: +5	
	Атака 2	Урон: +70–80 Здоровье: +100 Ярость: +10 Опыт: +5	
	Атака 3	Урон: +90–100 Здоровье: +100 Ярость: +10 Опыт: +5	Уровень 16
	Защита 1	Урон: +10–10 Здоровье: +200 Ярость: +10 Опыт: +5	
	Защита 2	Урон: +10–10 Здоровье: +400 Ярость: +10 Опыт: +5	
	Защита 3	Урон: +10–10 Здоровье: +600 Ярость: +10 Опыт: +5	Уровень 14
	Ярость 1	Ярость: –5	Уровень 7 Затраты Ярости >10
	Ярость 2	Ярость: –5	Уровень 11 Затраты Ярости >10
	Отдых 1	Отдых: 3	Уровень 10
	Отдых 2	Отдых: 2	Уровень 21
Ледяные Шипы  Заключает область в 3 гекса в тюрьму из хрупких ледяных шипов. Каждый шип имеет 1 единицу Здоровья. Максимальное улучшение: Ярость 15 Базовый опыт 30 Отдых 2	Базовый	Ярость: 30 Опыт: 30 Отдых: 5	Уровень 4
	Ярость 1	Ярость: 25	Уровень 7
	Ярость 2	Ярость: 20	Уровень 11
	Ярость 3	Ярость: 15	Уровень 19
	Отдых 1	Отдых: 4	Уровень 8
	Отдых 2	Отдых: 3	Уровень 13
	Отдых 3	Отдых: 2	Уровень 17
Гизмо  Призывает на поле боя механическое существо, которое атакует врагов, нанося астральный урон , лечит союзников, снимает заклинания и изменяет очки действия (ОД) (см. <i>дополнительно</i>) Максимальное улучшение: Урон 1300–2500 Лечение 660 Снимает вредные заклинания с союзников Снимает полезные заклинания с врагов Даёт 1 ОД союзнику Отнимает 1 ОД у врага Ярость 25 Базовый опыт 60 Отдых 2 Время жизни: 3 «атаки» против врага	Базовый	Урон: 100–300 Лечение: 140 Ярость: 7 Опыт: 20 Отдых: 4	Уровень 6
	Атака 1	Урон: +100–300 Лечение: +20 Ярость: +5 Опыт: +5	
	Атака 2	Урон: +200–400 Лечение: +20 Ярость: +5 Опыт: +5	
	Атака 3	Урон: +300–500 Лечение: +20 Ярость: +5 Опыт: +5 Снимает полезные заклинания с врагов	
	Атака 4	Урон: +400–600 Лечение: +20 Ярость: +5 Опыт: +5 Снижает ОД	Уровень 16
	Лечение 1	Урон: +50–100 Лечение: +80 Ярость: +2 Опыт: +5	
	Лечение 2	Урон: +50–100 Лечение: +100 Ярость: +2 Опыт: +5	
	Лечение 3	Урон: +50–100 Лечение: +120 Ярость: +2 Опыт: +5 Снимает вредные заклинания с союзников	
	Лечение 4	Урон: +50–100 Лечение: +140 Ярость: +2 Опыт: +5 Даёт ОД	Уровень 16
	Ярость 1	Ярость: –5	Уровень 13 Затраты Ярости >10
	Ярость 2	Ярость: –5	Уровень 19 Затраты Ярости >10
	Отдых 1	Отдых: 3	Уровень 9
	Отдых 2	Отдых: 2	Уровень 12

Умение	Улучшение	Описание улучшения	Требования
Похищение Души  Вытягивает душу из цели, уничтожая % от количества врагов в отряде (точнее – % от суммарного Здоровья отряда). Не действует на нежить , големов и растения . (тип урона - астральный) Максимальное улучшение: Умрет: 50% Ярость 70 Базовый опыт 15 Отдых 1	Базовый	Умрет: 10% Ярость: 10 Опыт: 7 Отдых: 3	Стартовый
	Урон 1	Умрет: 20% Ярость: +5 Опыт: 9	
	Урон 2	Умрет: 30% Ярость: +15 Опыт: 11	
	Урон 3	Умрет: 40% Ярость: +25 Опыт: 13	Уровень 13
	Урон 4	Умрет: 50% Ярость: +35 Опыт: 15	Уровень 17
	Ярость 1	Ярость: –10	Урон 1
	Ярость 2	Ярость: –10	Урон 3
	Отдых 1	Отдых: 2	Уровень 8
	Отдых 2	Отдых: 1	Уровень 19
Сбор Ярости  Наносит астральный урон и высасывает Ярость у всех врагов в области 19 гексов. Максимальное улучшение: Урон 170–300 Даёт ярости 40 Ярость 5 Базовый опыт 22 Отдых 3	Базовый	Урон: 50–180 Даёт ярости: 10 Ярость: 5 Опыт: 10 Отдых: 5	Уровень 2
	Урон 1	Урон: 70–200 Даёт ярости: 15 Опыт: 12	
	Урон 2	Урон: 90–220 Даёт ярости: 20 Опыт: 14	
	Урон 3	Урон: 110–240 Даёт ярости: 25 Опыт: 16	
	Урон 4	Урон: 130–260 Даёт ярости: 30 Опыт: 18	Уровень 11
	Урон 5	Урон: 150–280 Даёт ярости: 35 Опыт: 20	Уровень 13
	Урон 6	Урон: 170–300 Даёт ярости: 40 Опыт: 22	Уровень 15
	Отдых 1	Отдых: 4	Уровень 9
	Отдых 2	Отдых: 3	Уровень 19
Время Назад  Возвращает отряд к состоянию, в котором он находился на начало прошлого раунда. Максимальное улучшение: Уровень цели 1–5 Ярость 20 Базовый опыт 44 Отдых 3	Базовый	Уровень: 1–1 Ярость: 20 Опыт: 20 Отдых: 5	Уровень 4
	Цель 1	Уровень: 1–2 Ярость: +5 Опыт: 26	
	Цель 2	Уровень: 1–3 Ярость: +5 Опыт: 32	
	Цель 3	Уровень: 1–4 Ярость: +5 Опыт: 38	Уровень 8
	Цель 4	Уровень: 1–5 Ярость: +5 Опыт: 44	Уровень 13
	Ярость 1	Ярость: –10	Цель 1
	Ярость 2	Ярость: –10	Цель 3
	Отдых 1	Отдых: 4	Уровень 10
	Отдых 2	Отдых: 3	Уровень 15
Чёрная Дыра  Наносит астральный урон всем врагам. Чем выше уровень вражеских существ, тем больший они получают урон. Врагам 2/3/4/5 уровней наносится дополнительно 12,5%/25%/37,5%/50% урона. Максимальное улучшение: Урон 1100–1500 Ярость 80 Базовый опыт 27 Отдых 2	Базовый	Урон: 300–700 Ярость: 40 Опыт: 15 Отдых: 5	Уровень 6
	Урон 1	Урон: 500–900 Ярость: +15 Опыт: 18	
	Урон 2	Урон: 700–1100 Ярость: +15 Опыт: 21	
	Урон 3	Урон: 900–1300 Ярость: +15 Опыт: 24	Уровень 13
	Урон 4	Урон: 1100–1500 Ярость: +15 Опыт: 27	Уровень 16
	Ярость 1	Ярость: –10	Урон 1
	Ярость 2	Ярость: –10	Урон 2 Уровень 16
	Отдых 1	Отдых: 4	Уровень 11
	Отдых 2	Отдых: 3	Уровень 14
	Отдых 3	Отдых: 2	Уровень 18

Дополнительно о Гизмо



Поведение Гизмо на поле боя.

На поле боя может быть несколько Гизмо одновременно (но на одной клетке не может быть больше одного).

У Гизмо Инициатива = 1. Он может перемещаться к цели, находящейся на расстоянии до 5 клеток по прямой и воздействовать на нее.

Цель, на которую будет действовать Гизмо, выбирает по описанному ниже алгоритму.

Допустимые цели для Гизмо это:

- **союзник**, но только в случае, если его нужно лечить (и мощность лечения будет хотя бы на 1/3 востребована), или у него кончились **ОД** (и Гизмо умеет восстанавливать **ОД**), или на союзника наложен хоть один вредоносный эффект заклинания (и Гизмо умеет снимать вредоносные эффекты);
- **любой враг**.

Если на одной клетке с Гизмо находится допустимая цель, то с вероятностью 33% он будет воздействовать на эту цель. Если вероятность не «сработала», но Гизмо за свой ход не сможет достать ни одну другую допустимую цель, то:

- если ближайшая цель дальше чем 6 клеток по прямой, то остается на месте и действует на цель под собой;
- если ближайшая цель ближе чем 6 клеток по прямой, но Гизмо всё равно её не достает: вероятность 50% - что будет действовать на цель под собой; вероятность 50% - что полетит к ближайшей цели.

В противном случае (если под Гизмо нет цели или цель есть, но вероятность, что Гизмо останется надо ней, не «сработала») - Гизмо просто летит по направлению к ближайшей цели. Если ему хватило своего хода, чтобы долететь (5 клетки по прямой), то он воздействует на эту цель.



На картинке красной точкой обозначено текущее положение Гизмо, а синими область в которой он может воздействовать на цели.

При «воздействии» на союзника Гизмо делает сразу 3 действия:

- лечит (в любом случае, даже если ранен только на единичку **Здоровья**);
- если есть **Лечение 3**: снимает все вредоносные эффекты заклинаний (если хоть один такой эффект наложен на существо);
- если есть **Лечение 4**: увеличивает текущие **ОД** на 1 (и не важно - походил свой или пока нет).

При «воздействии» на врага делает сразу 3 действия:

- наносит урон (в любом случае);
- если есть **Атака 3**: снимает все положительные эффекты заклинаний (если хоть один такой эффект наложен на существо);
- если есть **Атака 4**: уменьшает текущие **ОД** на 1 (только в случае, если у врага осталось 2 или более **ОД**).

Гизмо исчезает с поля боя после того, как провел 3 «воздействия» на врага (различные эффекты одного «воздействия» не считаются за отдельные «воздействия»). Количество «воздействий» на своих никак не влияет на время «ухода» Гизмо.

Дополнительно об Облаке Яда

Облако пропадает после проведения определенного числа атак. Одновременно на поле боя может быть только одно облако.

Облако перемещается ровно на 1 клетку и затем наносит урон при завершении каждого хода каждого отряда и объекта на поле боя.

Клетка, в сторону которой будет перемещаться облако, зависит от её «веса». Вес определяет «насыщенность» врагов вокруг клетки. Он рассчитывается следующим образом.

Если на клетке стоит вражеский отряд, то её «вес» равен 1.5 (если вражеского отряда там нет то = 0); за каждый вражеский отряд, находящийся на прилегающих 6-ти клетках «вес» увеличивается ещё на 1. Например, если на клетке стоит вражеский отряд и на соседних с ним клетках стоят ещё два, то «вес» клетки будет = 1.5+1+1=3.5.

Размер и уровень отрядов не влияют на «вес». Кроме того, при расчёте «веса» не принимаются во внимание различные враждебные объекты на поле боя (например, **Башни Гремлингов**).

Облако перемещается по направлению к клетке с самым большим «весом». Если две клетки имеют одинаковый «вес», то обычно выбирается та, которая слева (зависит от внутриигровой нумерации клеток на арене боя - чаще всего она идет снизу вверх, слева направо).

Опыт, который получает Дух за удар, зависит от базового количества опыта, даваемого за факт применения умения, количества и силы убитых врагов (если умение наносит урон) и множества прочих параметров, изменяющих получаемый опыт в большую или меньшую сторону.

Чем сильнее развито умение, которое использует дух, тем больше опыта будет дано за его применение (см. таблицу).

Дополнительные параметры, влияющие на опыт духа, следующие: сложность боя (то есть, соотношение сил на начало боя), текущее соотношение сил (но оно не учитывается при первом вызове Духа в бою), умение героя **Повелитель Духов** (бонус применяется 2 раза), класс героя (у **Мага** Духи развиваются медленнее, у **Воина** - быстрее).

Кроме того, игра балансирует уровень каждого Духа таким образом, чтобы он был примерно равным уровню героя (если у Духа уровень меньше, чем у героя - он получает больше опыта за то же самое действие; если уровень больше - опыта меньше).

Расчёт опыта, который духи ярости получают за применение умений, происходит в 2 этапа. На 1-м считается чистое значение опыта (учитывающее значение опыта за применение умения из таблицы, количество и силу убитых врагов). На втором - к чистому значению опыта применяются разнообразные модификаторы.

Этап 1. Расчёт чистого опыта для духа (опыт с учетом базового значения опыта и дополнительного опыта заубитых ударом врагов; дополнительно применяется бонус от навыка героя).

Если дух вызывается первый раз за бой:

$$\text{RawExp} = \text{BaseExp} * * \text{SkillK} * K + \text{KiledUnitExp}$$

где:

BaseExp - базовое значение опыта, получаемое духом за удар. Берется из таблицы, приведенной в разделе Умения духов ярости;

K - коэффициент нужен для того, чтобы игроку не было смысла вызывать духов много раз в конце боя, при оставшемся одном вражеском отряде.

SkillK - равен 1.1/1.2/1.3 на 1/2/3 уровне умения героя Повелитель Духов.

(То есть даёт +10% / +20% / +30% к опыту).

Если данный дух вызывается первый раз за бой, то **K = 1** (то есть, опыт не изменяется). Если данный дух уже вызывался в этом бою - учитывается отношение силы текущей армии врага к силе текущей армии игрока (и если дух вызывается по делу - когда вражеская армия ещё сильна, то опыт духу уменьшается незначительно или не уменьшается совсем). Если армия врага сильнее армии героя, то **K = 1**, иначе:

$$K = \text{CurEnemyLeadership} / \text{CurAllyLeadership}$$

где:

CurEnemyLeadership - суммарное лидерство всех оставшихся существ врага;

CurAllyLeadership - суммарное лидерство всех оставшихся существ игрока.

KiledUnitExp - опыт за убитых врагов при атаке духа (рассчитывается по тем же самым правилам, что и опыт, даваемый герою, за убийство врагов). То есть

$$\text{KiledUnitExp} = \text{Суммарное_лидерство_убитых} * \text{exp_from_lead_k}$$

где:

exp_from_lead_k = 0.018 (это - балансирующая константа, задаваемая в ресурсах игры).

То есть, опыт = 1,8% от суммарного лидерства убитых врагов.

Значение **KiledUnitExp** ограничено сверху значением, зависящим от текущего уровня духа. Ограничение рассчитывается по формуле:

$$\text{LimitKiledUnitExp} = \text{LevelDiffExp} / (\text{SpiritLevel}/5 + 2)$$

где:

SpiritLevel - текущий уровень духа;

LevelDiffExp рассчитывается по формуле:

$$\text{LevelDiffExp} = \text{опыт_уровня}_{\text{SpiritLevel}+1} - \text{опыт_уровня}_{\text{SpiritLevel}}$$

где:

опыт_уровня_n - значение опыта, при котором дух получает уровень n (см. [Таблица опыта духов ярости](#))

Например, если текущий уровень духа = 2, то **LevelDiffExp** = (опыт_уровня₃ - опыт_уровня₂) = 80 - 30 = 50.

LimitTotalUnitExp = 50 / (2/5 + 2) = 20,8.

Кроме того, итоговое значение **RawExp** ограничено сверху - оно не может быть больше чем в 3 раза выше базового значения опыта за атаку. То есть, ограничено значением (**3*BaseExp**).

Этап 2 К чистому опыту применяются различные модификаторы, и получается итоговое значение опыта духа.

$$\text{TotalExp} = \text{RawExp} * \text{SkillK} * \text{ClassK} * \text{EnemyStrengthK} * \text{HeroSpiritLevelK}$$

где:

SkillK - равен 1.1/1.2/1.3 на 1/2/3 уровне умения героя **Повелитель Духов**. (То есть даёт +10% / +20% / +30% к опыту).

ClassK - коэффициент зависимости от класса героя. Для воина = 1.0 (т.е. уменьшения опыта духа нет); для паладина = 0.8 (дух получает 80% опыта); для мага = 0.5 (дух получает 50% опыта).

EnemyStrengthK - коэффициент, учитывающий отношение сил армии врага и армии героя в начале боя. (то есть зависит от сложности боя). Формула:

$$\text{EnemyStrengthK} = \text{EnemyLeadership} / (\text{HeroLeadership} * 5)$$

где:

EnemyLeadership - суммарное лидерство вражеской армии перед боем (то есть, потери вражеской армии в бою не учитываются);

HeroLeadership - значение Лидерства героя. Выражение **(HeroLeadership*5)** обозначает максимально допустимую силу армии героя при данном значении лидерства и при полностью заполненных всех 5-ти отрядах его армии.

EnemyStrengthK ограничен диапазоном [0.5; 2.0].

HeroSpiritLevelK - коэффициент для балансировки уровней героя и духа. Если уровни героя и духа равны - коэффициент = 1; если уровень героя в 2 раза больше уровня духа - дух набирает опыт в 2 раза быстрее и т.д. Формула:

$$\text{HeroLevelK} = \text{HeroLevel} / \text{SpiritLevel}$$

HeroSpiritLevelK ограничен сверху значением 3.

Итоговое значение опыта духа TotalExp округляется до ближайшего целого.

Пример расчёта опыта духа

Исходные условия перед боем:

Герой - воин 5-го уровня, 500 Лидерства, 3-й уровень умения **Повелитель Духов**; дух ярости - **Зерок** 3-го уровня; Армия героя - 10 Мечников; Армия врага - 15 Мечников.

Текущее состояние в бою:

У героя осталось 10 Мечников, у врага - 5 Мечников. Зерок уже вызывался в текущем бою, теперь вызывается ещё раз - применяется **Разящий Меч** 1-го уровня (базовый опыт = 5); «меч» убивает 2 Мечника.

Этап 1. Чистый опыт.

Из таблицы: BaseExp = 5 для 1-го уровня «Разящего меча».

Рассчитываем K. Дух уже вызывался, поэтому рассчитываем отношение сил текущих армий.

Суммарное лидерство армии героя 10 * 35 = 350, армии врага 5 * 35 = 175. (здесь 35 - лидерство одного Мечника). K = 175/350 = 0,5

Рассчитываем KilledUnitExp. Так как атакой духа убито 2 Мечника:

$$\text{KilledUnitExp} = 2 * 35 * 0,018 = 1,26$$

Проверяем ограничение сверху для KilledUnitExp.

Рассчитываем

$$\text{LimitKilledUnitExp} = (\text{опыт_уровня}_4 - \text{опыт_уровня}_3) / (3/5 + 2) = (150 - 80) / 2,6 = 26,9. \text{ Проверяем: } 1,26 < 26,9.$$

Всё нормально - для KilledUnitExp остается значение 1,26.

Рассчитываем чистый опыт духа:

$$\text{RawExp} = \text{BaseExp} * \text{SkillK} * K + \text{KilledUnitExp} = 5 * 1,3 * 0,5 + 1,26 = 4,51$$

Проверяем ограничение сверху для RawExp: RawExp < BaseExp * 3.

$$4,51 < 5 * 3. \text{ Всё нормально - итоговое значение RawExp} = 4,51.$$

Этап 2. Итоговый опыт духа.

SkillK = 1,3. Так как у героя 3-й уровень умения **Повелитель Духов**.

ClassK = 1,0. Герой - воин.

Рассчитываем EnemyStrengthK.

$$\text{Сила армии врага перед боем EnemyLeadership} = 15 * 35 = 525.$$

Лидерство героя = 500.

$$\text{EnemyStrengthK} = \text{EnemyLeadership} / (\text{HeroLeadership} * 5) = 525 / (500 * 5) = 0,21.$$

Проверяем ограничение EnemyStrengthK по диапазону [0,5; 2,0]. Не попадает в диапазон - заменяем значением нижней границы диапазона = 0,5.

Итоговый EnemyStrengthK = 0,5.

Рассчитываем HeroSpiritLevelK.

$\text{HeroSpiritLevelK} = \text{HeroLevel} / \text{SpiritLevel} = 5 / 3 = 1,67$

Проверяем ограничение сверху $1,67 < 3$. Всё нормально - итоговый HeroSpiritLevelK = 1,67.

Всё готово к вычислению итогового значения опыта духа:

$\text{TotalExp} = \text{RawExp} * \text{SkillK} * \text{ClassK} * \text{EnemyStrengthK} * \text{HeroSpiritLevelK} = 4,51 * 1,3 * 1,0 * 0,5 * 1,67 = 4,89$

Округляем TotalExp до ближайшего целого. Получается 5.

В результате Зерок получит 5 единицы опыта.

Таблица опыта Духов Ярости

Для всех четырех духов ярости существует единая таблица опыта.

Дух перестает получать опыт после получения 30-го уровня.

Количество опыта, при котором достигается новый уровень духа, зависит от уровня сложности игры.

Коэффициенты нужного для получения уровня опыта относительно нормального уровня сложности следующие:

Легкий	Нормальный	Тяжелый	Невозможный
0,5	1,0	1,15	1,3

В итоге, таблица опыта для разных уровней сложности имеет такой вид:

Уровень	Легкий	Нормальный	Тяжелый	Невозможный
1	0	0	0	0
2	15	30	34	39
3	40	80	92	104
4	75	150	172	195
5	125	250	287	325
6	190	380	437	494
7	265	530	609	689
8	355	710	816	923
9	460	920	1058	1196
10	585	1170	1345	1521
11	725	1450	1667	1885
12	885	1770	2035	2301
13	1065	2130	2449	2769
14	1260	2520	2898	3276
15	1480	2960	3404	3848
16	1720	3440	3956	4472
17	1980	3960	4554	5148
18	2265	4530	5209	5889
19	2570	5140	5911	6682
20	2900	5800	6670	7540
21	3255	6510	7486	8463
22	3640	7280	8372	9464
23	4050	8100	9315	10530
24	4485	8970	10315	11661
25	4950	9900	11385	12870
26	5445	10890	12523	14157
27	5970	11940	13731	15522
28	6525	13050	15007	16965
29	7110	14220	16353	18486
30	7730	15460	17779	20098

Урон и Сопротивляемости.

В игре есть 5 типов урона и 4 типа сопротивляемостей урону. Четыре типа урона совпадают с типами сопротивляемости: **физический**; **магический**; **огненный**; **ядовитый**. Пятый тип урона - **астральный**. Для него нет соответствующего типа сопротивляемости.

Весь урон, который может быть нанесен в игре - от атак существ, от заклинаний, от духов ярости и всего остального - принадлежит к одному из этих пяти типов. И если у существа есть сопротивляемость к данному типу урона, то часть урона будет заблокирована.



Сопротивляемость против каждого типа урона задаётся в процентах. Она может быть как положительной (существо частично блокирует урон данного типа), так и отрицательной (существо получает дополнительный урон данного типа). Например, если у существа сопротивляемость огню = **80%**, то существу будет наноситься только **20%** урона от атак с типом «огненная» (как от существ, атаки которых наносят урон огнем, так и от огненных заклинаний).

Максимальное значение сопротивляемости урону любого типа = 95%.

В игре тип наносимого существом урона отображается в окне информации об отряде, в виде иконки рядом с характеристикой «Урон». Сопротивляемости разным типам урона отображаются в этом же окне, в подсказке, появляющейся при наведении курсора мыши на характеристику «Защита» (см. [Пояснения к Таблице Существ](#)).

В разделе [«Существа и Расы»](#) можно посмотреть тип урона, наносимого существом, и значения сопротивляемостей существа к каждому из типов урона.

Урон от Существ

Урон, который нанесет существо, определяется его характеристикой Урон («базовый урон» существа). Параметр Атака повышает базовый урон, а параметры врага Защита и сопротивляемость к урону данного типа - понижают.

Если Атака существа больше Защиты врага, то урон повышается в несколько раз (на 3,33% за единицу разницы Атаки и Защиты). Например, если Атака на 15 единиц больше Защиты, урон возрастёт в 1,5 раза; на 30 - в 2 раза и т.д. Урон не может стать более чем в 3 раза большим, чем базовое значение урона (разница Атаки и Защиты при этом = 60).

Если Защита врага больше Атаки существа, то урон понижается в несколько раз (см. подробный расчёт урона). Например, при защите большей Атаки на 15 урон будет 1,5 раза меньше (иными словами - на треть меньше); на 30 - в 2 раза меньше и т.д. Урон не может стать менее чем в 3 раза меньшим, чем базовое значение урона (разница Защиты и Атаки при этом = 60).

Дополнительно на урон могут влиять разнообразные способности существ, умения героя и т.д. Например, [Рыцари](#) будут наносить дополнительный урон по [драконам](#), а [Инквизиторы](#) - дополнительный урон [Нежити](#).

Урон, который наносит один отряд существ по другому, рассчитывается в два этапа.

Первый этап - рассчитывается чистый урон, который нанесет отряд. **Второй этап** - к чистому урону применяется модификатор от Атаки атакующего отряда и Защиты обороняющегося отряда. Расчёт чистого урона (первый этап) происходит по следующей формуле:

$$\text{Чистый_урон} = \text{Размер_отряда} * \text{random}(\text{Мин_урон}; \text{Макс_урон}) * (1 - \text{Сопр\%} / 100\%)$$

где:

Размер_отряда - количество существ в атакующем отряде;

Мин_урон и **Макс_урон** - минимальное и максимальное значение характеристики Урон атакующего отряда;

random(Мин_урон; Макс_урон) - случайное число в диапазоне [Мин_урон; Макс_урон];

Сопр% - значение сопротивляемости (в процентах) обороняющегося отряда к типу урона, который наносит атакующий отряд.

При расчёте итогового значения урона (второй этап) к «чистому» урону применяется модификатор урона, зависящий от разницы Атаки атакующего и Защиты обороняющегося отрядов. Здесь возможны два варианта.

Если Атака атакующего \geq Защиты обороняющегося, то:

$$\text{Модификатор_урона} = (1 + (\text{Атака} - \text{Защита}) * 0,0333).$$

Модификатор_урона ограничен значением = 3 (если при расчёте получилось число больше, чем 3, то оно принудительно уменьшается до значения = 3).

Максимальное значение модификатора достигается при разнице Атаки и Защиты = 60.

Если Атака атакующего < Защиты обороняющегося, то:

$$\text{Модификатор_урона} = 1/(1 + (\text{Защита} - \text{Атака}) * 0,0333);$$

Модификатор_урона ограничен значением = 0,333 (если при расчёте получилось число меньше, чем 0,333, то оно принудительно увеличивается до значения 0,333). Максимальное значение модификатора достигается при разнице Защиты и Атаки = 60.

Итоговый урон, который нанесет отряд, вычисляется по формуле:

$$\text{Итоговый_урон} = \text{Чистый_урон} * \text{Модификатор_урона}.$$

Пример расчёта урона, наносимого существами

Отряд из 100 **Инквизиторов** атакует отряд из 10 **Чёрных Драконов**. У отряда Инквизиторов: Атака = 16, Урон = 5–7 (тип - магический). У отряда Чёрных Драконов: Защита = 56, Сопротивляемость урону типа магический = 80%.

Первый этап.

Чистый_урон = $100 * \text{random}(5; 7) * (1 - 80\%/100\%)$.

Допустим, $\text{random}(5; 7)$ дал число = 6.

Чистый_урон = $100 * 6 * 0,2 = 120$

Второй этап.

Защита драконов > Атаки инквизиторов: Модификатор_урона = $1/(1 + (56 - 16) * 0,0333) = 0,428816$

Итоговый_урон = $120 * 0,428816 = 51$.

В итоге, у отряда Чёрных Драконов отнимется 51 единица здоровья.

Урон от Дистанционных Атак

Большинство дистанционных атак стрелков и магов наносят полный урон только в случае, если цель находится не дальше определенной дистанции (в этом случае курсор атаки будет в виде «прямой стрелы»). Если цель находится дальше (курсор в этом случае выглядит как «сломанная стрела») – урон умножается на «штрафной» модификатор.

В **таблицах существ** максимальная дистанция стрельбы, на которой будет наноситься полный урон, и штраф к урону за превышение этой дистанции обозначены следующим образом:

д<Дистанция> **ш**<Штраф>

где **Дистанция** обозначает максимальную дистанцию, на которой может находиться цель, чтобы стрелковая атака наносил полный урон; **Штраф** – модификатор к урону, если цель находится на большей дистанции.

Например, **д7 ш 0.8** обозначает, что урон не будет снижаться, если цель находится в пределах **7** клеток; а если находится дальше – то урон будет умножен на **0.8** для получения окончательного значения урона.

Есть исключения из общих правил – существа с особенностями **Снайпер**, **Молния** и талант **Огненный Шар**. У них нет ограничения по дистанции для стрельбы без штрафа. Кроме того, существует заклинание **Стрелы Дракона**, которое дает **стрелкам из лука** возможность стрелять без штрафа на расстояние (и, кроме того, стрелки будут наносить астральный урон и игнорировать 30% Защиты цели).



На картинке Дистанция до цели – 4 клетки.

Пример

Условия те же, что и в примере к разделу **Урон от Существ** - отряд **Инквизиторов** атакует отряд **Чёрных Драконов** (дистанционной атакой).

Дополнительные условия: драконы находятся на расстоянии 8 клеток от Инквизиторов.

У Инквизиторов параметры стрельбы **д7 ш0.5**. Так как драконы находятся дальше 7 клеток, то им будет нанесен урон с модификатором 0.5:

Итоговый_урон_стрельбы = Итоговый_урон * 0.5 = 42 * 0.5 = 21

У Черных Драконов отнимется 21 единица Здоровья.

Критический Урон

При критическом ударе отряд существ наносит больший урон.

Величина критического урона зависит от максимального значения характеристики Урон существа и текущей заполненности «шара» Ярости (точнее, от отношения текущей Ярости к максимальному значению Ярости героя). В общем случае, величина критического урона равна от 130% до 170% от максимального урона существа.

За вероятность нанесения критического урона отвечает скрытая характеристика существа Крит (см. [таблицу](#)); также на вероятность влияют Мораль отряда существ и, опять же, текущая заполненность «шара» Ярости.

Критической может быть только базовая атака (другими словами, таланты существ не могут нанести критический урон).

Величина критического урона

Если нанесен критический урон, но его величина рассчитывается по следующим правилам.

Во-первых, в формуле расчёта урона используется максимальное значение характеристики отряда «Урон» (как будто отряд был под эффектом заклинания [Благословление](#)).

Во-вторых, итоговый урон умножается на модификатор от 1,3 до 1,7, в зависимости от текущего значения Ярости героя (только для отрядов из армии героя; для врагов - множитель всегда = 1,5). Множитель критического урона получается масштабированием текущего значения Ярости из шкалы [0; Макс_Ярость] в шкалу [1,3; 1,7]:

$$\text{Модификатор_критического_урана} = 1,3 + \text{Текущая_Ярость} / \text{Макс_Ярость} * (1,7 - 1,3)$$

Например, при текущей Ярости = 0 модификатор будет = 1,3;
при максимальной Ярости - 1,7;
при текущей Ярости = 50% от максимума - 1,5.

Вероятность критическог урона

У каждого существа есть своя вероятность нанести критический урон. Она определяется характеристикой «Крит» этого существа (см. [таблицу существ](#)). Эта характеристика может изменяться от многих факторов во время игры: предметов, способностей существ и т.д. Например, предмет [Кинжал Приговора](#) увеличивает «Крит» на +20 всем войскам в армии героя, а способность Чёрного Рыцаря [Нарастающий Гнев](#) увеличивает «Крит» ему на +3 за каждый удар. При расчёте итогового значения вероятности критического удара будет использоваться текущее значение Крита, с уже примененными модификаторами от предметов/талантов/способностей.

Вероятность нанесения критического урона также зависит от текущего значения Ярости героя и от Морали отряда (обе зависимости - только для существ из армии героя). Формула следующая:

$$\text{Итоговая_вероятность} = \text{Текущий_Крит} * \text{Модификатор_от_Ярости} * \text{Модификатор_от_Морали}$$

Текущий_Крит – текущее значение характеристики Крит существа: базовый Крит с учетом бонусов от предметов, способностей существ и т.д.:

$$\text{Текущий_крит} = \text{Базовый_крит} + \text{Бонус1} + \text{Бонус2} + \dots + \text{БонусN}$$

Базовый_крит - базовое значение характеристики «Крит» отряда существ (см. [таблицу](#));

Бонус1, Бонус2, БонусN – бонусы, даваемые «Криту» от предметов, умений героя, способностей существ и т.д. Во внутриигровых описаниях такие бонусы как правило имеют вид: «+X% к вероятности Критического удара»;

Модификатор_от_Ярости получается масштабированием текущего значения Ярости из шкалы [0; Макс_Ярость] в шкалу [0,7; 1,3]. Формула:

$$\text{Модификатор_от_Ярости} = 0,7 + \text{Текущая_Ярость} / \text{Макс_Ярость} * (1,3 - 0,7).$$

Например, если текущее значение Ярости = 0, то модификатор = 0,7. Если текущее значение Ярости = максимальному (т.е. круг Ярости полностью заполнен), то модификатор = 1,3. Если текущая Ярость = половине максимальной, то модификатор = 1.

Модификатор от Морали получается из текущего значения Морали отряда по таблице:

Мораль	Модификатор_от_Морали
-3	0
-2	0,5
-1	0,75
0	1
+1	1,25
+2	1,5
+3	2

Пример расчёта критического урона

Условия – те же, что и в предыдущем примере - отряд **Инквизиторов** атакует отряд **Чёрных Драконов**.

Дополнительные условия: Текущая Ярость героя = 5; Макс_ярость = 25;

Крит Инквизитора = 10% (значение из таблицы существ); Мораль отряда Инквизиторов = +2.

У героя есть предмет **Кинжал Приговора**.

Вероятность критического урона вычисляется следующим образом:

Базовый Крит Инквизиторов увеличивается на 20% от Кинжала Приговора: Текущий Крит = 10% + 20% = 30%

Модификатор_от_Ярости = $0,7 + 5/25 * (1,3 - 0,7) = 0,82$

Модификатор_от_Морали = 1,5

Итоговая_вероятность = $30\% * 0,82 * 1,5 = 36,9\%$

Расчёт урона в случае, если произошел критический удар.

Чистый_урон = $100 * 7 * (1 - 80\%/100\%) = 140$.

Итоговый_урон = $140 * 0,428816 = 60$

Модификатор_критического_урона = $1,3 + 5/25 * (1,7 - 1,3) = 1,38$

Итоговый_критический_урон = $60 * 1,38 = 82$

Урон от Заклинаний

1. Для большинства заклинаний, наносящих прямой урон, урон рассчитывается по похожему принципу. Вот полный список таких заклинаний: **Секира Магии**, **Молния**, **Ловушка**, **Меч-Призрак**, **Гейзер**, **Огненная Стрела**, **Ядовитый Череп**, **Масляный Туман**, **Огненный Шар**, **Ледяная Змея**, **Камикадзе**, **Огненный Дождь**, **Армагеддон**.

Формула расчёта урона следующая:

Урон_заклинания = округл5(Базовый_урон * Модификатор_Интеллекта * Модификатор_предметов_умений) * (1 - Сопр%/100%)

где:

Базовый_урон - значение базового урона заклинания из **таблицы заклинаний**. В таблице приведены значения базового урона для каждого из 3-х уровней заклинания; при расчёте урона выбирается нужное;

Модификатор_Интеллекта - множитель, зависящий от характеристики героя Интеллект;

Модификатор_предметов_умений - множитель, зависящий от умений героя и предметов, надетых на героя;

округл5(X) - функция, используемая для округления урона до ровных чисел.

Она округляет число X с точностью до 5 (например, 31–32 округлится до 30; 33–37 - до 35; 38–39 - до 40).

Исключение - если $\text{mod}(\text{урон}; 100) < 7$, то урон округлится вниз до ближайшей сотни

(здесь $\text{mod}(X;Y)$ - остаток от деления числа X на число Y).

Модификатор_Интеллекта рассчитывается по формуле:

Модификатор_Интеллекта = $(1 + 0,1 * \text{Интеллект}) * (1 + 0,1 * \text{floor}(\text{Интеллект}/7))$

где:

floor(X) - округление числа X вниз до ближайшего целого.

Формула означает, что за каждую единицу Интеллекта базовый урон заклинания увеличивается на **10%**.

Дополнительно, за каждые полные **7** единиц Интеллекта - ещё на **10%**, но увеличивается уже не базовый, а итоговый урон заклинания.

Модификатор_предметов_умений - рассчитывается по формуле:

Модификатор_предметов_умений = $1 + 0,01 * (\text{Бонус_умения_предмета}_1 + \text{Бонус_умения_предмета}_2 + \dots + \text{Бонус_умения_предмета}_N)$

где:

Бонус_умения_предмета_X - бонус от предмета или умения героя, которые усиливают применяемое заклинание (бонус задаётся в процентах).

На все заклинания, описываемые в данном разделе, действует умение **Разрушитель** из ветки «Магия». На 1/2/3 уровне умения даётся бонус +15%/+30%/+50%. Бонусы, которые даются предметами - это, например, бонус в 15% ко всем ударным заклинаниям от предмета **Плащ Дракона** или бонус в 15% к заклинаниям, наносящим огненный урон от предмета **Ожерелье Пламени**.

Пример расчёта урона от заклинания

1. Заклинание **Огненный шар** применяется героем на 3-м уровня Умения **Магия Хаоса**. Интеллект героя = 15.
У героя есть навык **Разрушитель** 3-го уровня и предмет **Плащ Дракона**.
У отряда-цели заклинания есть 30% сопротивляемости огненному урону.

Значение базового урона заклинания берется из таблицы - 360
(допустим, целью является центральная точка огненного шара).

Модификатор_Интеллекта = $(1+0,1*15) * (1+0,1 * \text{floor}(15/7)) = 2,5 * 1,2 = 3$

На Модификатор_предметов_умений влияют умение **Разрушитель** (50% бонус на 3-м уровне умения) и предмет **Плащ Дракона** (+15% бонус):

Модификатор_предметов_умений = $1+0,01*(50+15) = 1,65$

Урон_заклинания = $\text{округл5}(360 * 3 * 1,65) * (1-30\%/100\%) = 1780 * 0,7 = 1246$.
Будет нанесено 1246 единиц урона.

2. Расчёт урона для остальных заклинаний происходит по-другому:

Заклинание **Лечение**

Урон_заклинания = $\text{округл5}(\text{Базовый_урон} * (1+0,1*\text{Интеллект}) * (1+0,01*\text{Целитель})) * (1 - \text{Сопр\%/100\%})$

где:

Целитель это умение **Целитель** из ветки «Магия». На 1/2/3 уровне умения даётся бонус +15%/+20%/+25%

Отличия от формулы в п1:

Вместо умения **Разрушитель** - используется Целитель;

Нет бонуса 10% за каждые полные 7 единиц Интеллекта;

Нет предметов, дающих увеличение.

Заклинание **Свет Жизни**

Урон_заклинания = $\text{округл5}(\text{Базовый_урон} * (1+0,1*\text{Интеллект}) * (1+0,1*\text{floor}(\text{Интеллект}/7)) * (1+0,01*(\text{Целитель}+\text{Предметы}))) * (1-\text{Сопр\%/100\%})$

Отличия от формулы в п1:

Вместо умения Разрушитель - используется Целитель.

Заклинание **Жертва**

Урон_заклинания = $\text{округл5}(\text{Базовый_урон} * (1+0,1*\text{Интеллект}) * (1+0,01*(\text{Разрушитель}+\text{Предметы}))) * (1-\text{Сопр\%/100\%})$

Отличия от формулы в п1:

Нет бонуса 10% за каждые полные 7 единиц Интеллекта.

Заклинание **Зеркало Боли**

Урон_заклинания = $\text{округл5}(\text{Полученный_урон} * \text{Итоговый_процент}/100) * (1-\text{Сопр\%/100\%})$

где:

Итоговый_процент

Итоговый_процент = $\text{Базовый_процент} * (1+0,01*(\text{Разрушитель}+\text{Предметы}))+\text{Предмет33}+\text{floor}(\text{Интеллект}/2)$

где:

Полученный урон это реальный урон, полученный отрядом.

Например, если враг убил отряд из 20 полностью здоровых **крестьян**, нанеся 10000 урона, то в расчётах используется $20*5 = 100$ урона;

Базовый процент - базовый процент возвращаемого урона у заклинания.

На 1/2/3 уровне заклинания он равен 75%/100%/125%

Предмет33 - Предмет **Зеркальный Защитник**: +50% к урону от заклинания Зеркало боли.

Пример расчёта урона от заклинания

Вражеский отряд последней атакой убил 200 полностью здоровых крестьян.

Заклинание **Зеркало Боли** применяется героем на 2-м уровня умения **Магия Хаоса**. Интеллект героя = 14.

У героя есть умение **Разрушитель** 3-го уровня и предметы **Призматический Шлем** и **Зеркальный Защитник**.

У отряда, убившего крестьян есть 30% сопротивляемости магическому урону.

Итоговый_процент = $100 * (1+0,01*(50+20))+50+\text{floor}(14/2) = 170+50+7=227$

Урон_заклинания = $\text{округл5}(1000*227/100) * (1-30\%/100\%) = 2270 * 0,7 = 1589$

Ветвление заряда молнии

Уровень 1: Молния не разделяется.

Уровень 2: Молния разделяется 2 раза.

Уровень 3: Молния разделяется 4 раза.

На каждой фазе разделения наносится урон отрядам из списка целей, сформированному на предыдущей фазе. После нанесения урона создаётся список целей для следующей фазы. И так далее. На каждой фазе урон уменьшается в 2 раза относительно предыдущей фазы.

На 0-й фазе в список целей заносится только отряд, являющийся основной целью заклинания.

Составление списка целей фазы N происходит по следующему принципу:

Для каждого отряда из списка целей фазы N-1 выбирается отряд, расстояние до которого минимально (но не больше, чем 4 клетки). Если на таком же расстоянии находится ещё несколько отрядов - выбираются они все. Все выбранные таким образом отряды заносятся в список целей фазы N. Отряд не может быть занесен в список целей, если он уже был в списке целей одной из предыдущих фаз.

Каждая из целей молнии может быть шокирована с указанной ниже вероятностью (вероятность шока не уменьшается при разделениях молнии):

Уровень 1: Шок: $15\% + \text{Инт}/2$, но не больше 100%

Уровень 2: Шок: $30\% + \text{Инт}/2$, но не больше 100%

Уровень 3: Шок: $45\% + \text{Инт}/2$, но не больше 100%



Мораль

Мораль Предметов

При значениях морали от **1 (Ужасная)** до **100 (Превосходная)** предмет подчиняется герою. Если мораль упадет до **0**, предмет взбунтуется и перестанет давать бонусы. Вернуть его к рабочему состоянию можно сразившись с хранителями предмета на специальной арене, таким образом, **усмирив** предмет. В большинстве случаев, после этого, мораль станет равной **50**.

Изменение морали происходит в момент окончания боя, и после этого не меняется вплоть до окончания следующего боя. Необходимо помнить, что мораль может измениться только у надетых на героя предметов, а лежащие в рюкзаке не учитываются.

Для каждого живого предмета есть свой набор условий, при которых изменяется его мораль. Если в течение боя выполнилось одновременно несколько условий, то их эффекты изменения морали складываются. Но есть исключение из правил - у некоторых предметов есть «пересекающиеся» условия.

Пример 1, у Молота Короля:

+5, если в армии героя были только **гномы**;

+1, если были и гномы и существа других рас;

-4 в армии героя не было ни одного гнома.

Такие «пересекающиеся» условия не складываются между собой, но складываются со всеми остальными.

Пример 2 для предмета Корона Эльфов.

События, влияющие на мораль:

— Если в армии врага были **эльфы**: **-8**.

— Если в армии героя была **нежить**: **-4**.

— В конце каждого боя: **+1**.

Если в армии врага не было эльфов, а в армии героя не было нежити, то после боя мораль изменится на **+1**.

Если в армии врага были эльфы, а в армии героя не было нежити, то после боя мораль изменится на **-8+1 = -7**.







Если в армии врага были эльфы, в армии героя была нежить, то после боя мораль изменится на **-8-4+1 = -11**.

Одно и то же событие применяется только **1** раз при расчёте морали. Например, если в бою убить несколько разных существ расы эльфов, то после боя всё равно будет только **-8** к морали для «Короны Эльфов».

Мораль Существ в Армии

Мораль Характеризует моральное состояние отряда. Высокий моральный дух увеличивает Атаку и Защиту отряда, и позволяет ему чаще наносить **критические удары**. Низкий моральный дух уменьшает Атаку и Защиту отряда, и снижает шанс нанести критический удар.

Мораль отряда может быть:

Высокая		+3	Атака и Защита +30%, +100% к шансу нанести критический удар
Хорошая		+2	Атака и Защита +20%, +50% к шансу нанести критический удар
Положительная		+1	Атака и Защита +10%, +25% к шансу нанести критический удар
Нейтральная		0	Нейтральная. Бонусов нет
Низкая		-1	Атака и Защита -10%, -25% к шансу нанести критический удар
Плохая		-2	Атака и Защита -20%, -50% к шансу нанести критический удар
Критическая		-3	Атака и Защита -30%, -100% к шансу нанести критический удар

Примечание: Войска врага не получают бонусов и штрафов от морали.

Изначально мораль отряда нейтральна и её изменение зависит от следующих причин:

- умение героя;
- жена героя;
- местность, на которой происходит сражение.
- взаимоотношение рас, присутствующих в армии героя;
- особенности существ изменять свою или чужую мораль;
- таланты существ;
- предметы, одетые на герое;

Умение героя.

Терпимость уровень 1:

Воины готовы терпеть присутствие нежити в армии без снижения морали.

Терпимость уровень 2:

Воины готовы терпеть присутствие **Нежити** и **Демонов** в армии без снижения морали.

Жена героя.

Герда +1 Морали получают все гномы в армии.
Неока +1 Морали получают все эльфы в армии.
Ксеона +1 Морали получают все демоны в армии.

Местность, на которой происходит сражение.

Море

+2 Мораль **Морской Дьявол**, **Пират**, **Морской Волк** (особенность **Морской**)

Кладбище

+1 Мораль Нежити (особенность **Нежить**)

Взаимоотношение рас.

	Люди: Присутствие демонов в армии. Мораль -2 Присутствие нежити в армии. Мораль -2	Орки: В армии героя только отряды орков - Мораль +1 Присутствие нежити в армии. Мораль -1
0 Мир либо равнодушие -1 испытывают неприязнь -2 враждуют -3 ненавидят	Эльфы: В армии героя только отряды эльфов - Мораль +1 ; Присутствие гномов в армии. Мораль -1 Присутствие демонов в армии. Мораль -2 Присутствие нежити в армии. Мораль -3	Гномы: В армии героя только отряды гномов - Мораль +1 Присутствие эльфов в армии. Мораль -1 Присутствие нежити в армии. Мораль -2 Присутствие демонов в армии. Мораль -3
	Демоны: Демоны считают другие расы низшими существами, не обращая на них внимания.	Нежить: Мертвые одинаково равнодушно относятся ко всем расам.

Особенности Существ.

Название	У кого есть	Описание воздействия	На кого действует
Терпимость	Оборотень-Эльф, Оборотень-Волк, Чёрный Единорог	Терпит присутствие нежити в армии, не получая штрафа морали.	Оборотень-Эльф, Оборотень-Волк, Чёрный Единорог
Святость	Священник, Инквизитор	Не получает штрафа морали от присутствия нежити в армии.	Священник, Инквизитор
Доблесть	Рыцарь	Уверенность в себе даёт +1 Морали.	Рыцарь
Грабитель	Разбойник, Мародёр	Мораль войск людей 1–2 уровня в армии снижена на 1.	Крестьянин, Лучник, Мечник, Священник
Командир	Гвардеец	Мораль Лучников и Мечников в армии +1.	Лучник, Мечник
Древесная Фея	Дриада	Присутствие древесной феи в армии. Мораль +1.	Королевская Терния, Терния-Охотник, Терния Воин, Энт, Древний Энт
Аура Гармонии	Друид	Все эльфы в армии получают +1 Морали.	Все эльфы, кроме Друида
Защитник Красоты	Единорог	Феи и Дриады получают +2 Морали.	Лесная Фея, Озёрная Фея, Дриада
Командир Орков	Огр	Присутствие Огра в армии. Мораль +1.	Все Орки, кроме Огра и Шамана.
Ненавидит Гигантов	Изумрудный Дракон	Присутствие Гигантов в армии Мораль –2.	Изумрудный Дракон
Любит Изумрудных Драконов	Гигант	Присутствие Изумрудных Драконов в армии. Мораль +1.	Гигант
Темный командир	Чёрный Рыцарь	Мораль нежити в армии +1.	Вся нежить, кроме Чёрного Рыцаря.
Проклятый	Мёртвый Паук	Атакуя врага, с вероятностью 50% проклинает его. Проклятье снижает Мораль отряда на 1 на 3 раунда	На все существа 1–4 уровня, кроме нежити.
Облако Тьмы	Некромант	Атакует дистанционно, поражая цель и соседние отряды магией. Пораженные существа проклинаются. Проклятье снижает Мораль отряда на 1 на 3 раунда	На все существа 1–4 уровня, кроме нежити.

Таланты Существ.

Кровавая Пентаграмма (Демон)

Создаёт кровавую пентаграмму, дающую демонам-союзникам 2 инициативы и морали. Пентаграмма исчезает через 2 хода.

Предметы.

Рубин Анги	+3 морали всем Воительницам.
Жезл Маршала	+1 морали Людям
Знамя Истинной Веры	–1 морали Нежити в армии
Монашеский Пояс	+1 морали Священникам и Инквизиторам
Бочонок Эля	+1 морали Гномам
Корона Эльфов	+1 морали Эльфам
Перстень Вампира	–1 морали Эльфам в своей армии
Рыцарский Панцирь	+1 морали Рыцарям, Гвардейцам, Мечникам и Кавалеристам
Комплект из Короны Эльфов, Эльфийского Лука, Серебряной Кольчуги, Серебряного Горна	+1 мораль Эльфам.

Генерация Объектов на Карте

Все объекты на всех локациях создаются в момент начала игры. В этот момент определяется тип объекта, который будет создан, а также тип и размер вознаграждения за его подбор/посещение.

Ресурсы

Если для объекта выпало, что будет сгенерирован один из трех типов ресурсов: золото, лидерство или опыт, то количество ресурсов определяется по следующим правилам.

Количество ресурсов зависит от двух составляющих:

1. Уровня ресурса, даваемого объектом. Всего существуют **5** уровней ресурса (**1** - самое маленькое вознаграждение; **5** - самое больше вознаграждение). Допустимые уровни ресурсов объекта задаются в его таблице возможных вариантов вознаграждения (см.раздел [Объекты на Карте](#));

2. «Сложности» локации, на которой находится объект. Сложность локации задаётся числом от **0** до **100** (**0** – самая простая; **100** - самая сложная). Ниже приведена таблица, в которой показаны сложности различных локаций в игре:

Локация	Сложность	Локация	Сложность
Гринворт	5	Мехгард	45
Верлонский Лес	15	Магическая Долина	55
Моршанские Топи	25	Великий Лес	65
Арлания	15	Долина Тысячи Рек	55
Западные Острова	25	Корни Древа Жизни	65
Восточные Острова	25	Лабиринт Хааса	95
Верхний Хадар	35	Серая Пустошь	75
Нижний Хадар	35	Долина Смерти	85
Арданские Вершины	45	Демонис	95
Таронские Шахты	45	Мурок	95

Количество ресурсов, получаемое от объекта на карте, рассчитывается по формуле:

$$\text{Колво_ресурсов} = \text{Базовое_колво} * \text{Модификатор_сложности.}$$

Модификатор_сложности зависит от сложности местности и определяется по таблице:

Сложность	Модиф. золота	Модиф. лидерства	Модиф. опыта
0–10	1	1	1
11–20	2	1	2
21–30	4	2	3
31–40	8	2,5	5
41–50	14	3	10
51–60	20	3,5	20
61–70	25	4	40
71–80	30	4,5	60
81–90	40	5	80
91–100	50	5	100

Базовое_колво определяется уровнем ресурса и задаётся по таблицам:

Уровень	Золото	Лидерство	Опыт
1	80–150	4–10	15–30
2	200–300	12–18	30–50
3	400–600	20–26	50–70
4	800–1000	28–34	70–90
5	1200–1600	36–42	90–110

Для золота **Колво_ресурсов** дополнительно умножается на модификатор, зависящий от сложности игры. Он равен **4.0 / 1.0 / 0.77 / 0.6** на Легком/Нормальном/Тяжелом/Невозможном уровне сложности.

Пример 1. Флаг лидерства (Зеленый) на Западных островах.

Для зеленого флага лидерства всегда создаётся вариант «Лидерство, 3 уровень» (см.раздел [Объекты на Карте](#)).

Находим по таблице базовое количество для Лидерства 3-го уровня: **20–26**.

Сложность Западных островов - **25**. Находим по таблице множитель Лидерства для «сложности» **25**: **2**.

Количество лидерства от этого флага будет = **[20;26] * 2 = [40;52]**.

То есть, при генерации для флага будет задано Лидерство = случайному числу из диапазона от **40** до **52**.

Пример 2. Сундук в Мехгарде.

Сундук в Мехгарде (уровень сложности игры - Невозможный).

Для сундуков много вариантов генерации содержимого. Допустим, выпал вариант «Золото, 4 уровень».

Базовое количество золота для 4-го уровня: **800–1000**. «Сложность» Мехгарда - **45**. Множитель золота для «сложности» **45**: **14**. Количества золота в сундуке будет = **[800; 1000] * 14 = [11200; 14000]**.

Так как ресурс - золото, перемножаем результат на модификатор, зависящий от сложности игры (для Невозможного он равен **0.6**): **[11200; 14000] * 0.6 = [6720; 8400]**. То есть, при генерации для сундука будет задано золото = случайному числу из диапазона от **6720** до **8400**.

Предметы и Свитки

Для предметов и свитков тоже существует градация из 5-ти «уровней» (см. таблицы предметов и заклинаний). Чем лучше предмет/заклинание - тем выше его уровень.

В отличие от уровня ресурсов, уровень предметов/свитков не задаётся в таблице вариантов вознаграждения для объекта на карте, а зависит только от сложности местности. Для каждой сложности местности существует набор вероятностей для генерации предметов /свитков 1–5 уровней. Вероятности задаются следующей таблицей:

Сложность	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень
0–10	80	20	0	0	0
11–20	70	30	0	0	0
21–30	50	40	10	0	0
31–40	40	40	15	5	0
41–50	30	34	24	10	2
51–60	24	28	28	15	5
61–70	15	25	30	20	10
71–80	10	20	30	25	15
81–90	5	15	30	30	20
91–100	0	5	25	40	30

Сундуки на Поле Боя

Содержимое сундуков на поле боя, в отличие от содержимого сундуков на карте, генерируется в момент начала боя. Содержимое сундука на поле боя не зависит от его внешнего вида - генерация любого сундука всегда происходит по одним и тем же вероятностям:

Вес	Содержимое	Комментарий
1	Случайный предмет	Уровень предмета зависит от уровня карты, на которой проходит сражение.
4	Кристаллы: 1 (вес 100), 2 (вес 10), 3 (вес 3)	1 кристалл - 89%, 2 кристалла - 9%, 3 кристалла - 2%.
5	1 руна случайного типа	
16	Случайные свитки: 1 (вес 80), 2 (вес 15), 3 (вес 5).	Уровень свитка зависит от уровня карты, на которой происходит сражение.
74	Золото, 1–3 уровень.	

Разное

Как определяется сила вражеской армии.

Количество существ в отряде на 2-м уровне умения Разведка		Сила армии в игре - это суммарное лидерство всех существ армии. Для каждой вражеской армии на карте отображается её сила относительно силы армии героя. Зависимость надписи, определяющей силу, от отношения Сила армии врага / Сила армии героя)	Отношение сил	Надпись
1—9	Несколько	приведена в правой части таблицы. Кроме того, если вражеской армии руководит герой, её сила увеличивается на 5% за каждый уровень вражеского героя. Например, если вражеский герой 20 -го уровня, сила его армии будет в 2 раза больше.	< 0,3	очень слабый
10—19	Мало		0,3—0,6	слабый
20—49	Группа		0,6—0,8	немного слабее
50—99	Много		0,8—1,0	равный по силе
100—249	Орда		1,0—1,15	немного сильнее
250—999	Тьма		1,15—1,5	сильный
≥ 1000	Легион		1,5—2,0	очень сильный
			2,0—3,0	смертоносный
			>3,0	непобедимый

Восстановление Маны на карте.

Базовая скорость восстановления маны героем - 5% от макс. запаса маны за каждые 10 секунд (или 30% в минуту) но не меньше 1.

На скорость восстановления маны влияет следующее:

– Легкая/Нормальная/Тяжелая/Невозможная сложность игры даёт множитель 2,0/1,0/0,8/0,5 к скорости восстановления;

– На 1/2/3 уровнях умения Медитация (ветка «Магия») скорость увеличивается в 1,3/1,6/2,0 раза.

– Если текущая Ярость героя = 0, то мана восстанавливается в 3 раза быстрее.

Пример.

Тяжелый уровень сложности; у героя 3-й уровень Медитации; текущая Ярость равна 0.

За каждые 10 секунд будет восстанавливаться $5\% \cdot 0,8 \cdot 2,0 \cdot 3 = 24\%$ от макс. запаса маны, или $24\% \cdot 6 = 144\%$ маны в минуту.

Дополнительно о заклинании **Зов Некроманта**.

Если из существа можно поднять несколько видов нежити (например, из **Архимагов** можно поднять **Древних Вампиров** или **Некромантов**), то равновероятно выбирается случайный вид. Существа, имеющие скрытую особенность **Вечный Прах**, не могут быть целью данного заклинания.



Дополнительно о таланте **Поднять Нежить**.

Принцип выбора, какой тип **нежити** будет поднят - такой же, как у заклинания **Зов Некроманта**. (см. **таблицу**)

Из **Священников** и **Инквизиторов** поднимаются соответственно Священники и Инквизиторы, и их отряд переходит на сторону, противоположную отряду поднявших их **Некромантов**. Если отряд некромантов не может поднять хотя бы одно существо нужного типа (например, 1 Некромант пытается поднять **Костяных Драконов**), то поднимается отряд **Скелетов** (суммарное лидерство отряда Скелетов рассчитывается по тем же правилам).

Нежить	Из кого поднимается
Скелет	Лесная Фея, Озёрная Фея, Дриада, Оборотень Эльф, Друид, Разбойник, Крестьянин, Мечник, Гоблин, Неистовый Гоблин, Мародёр, Пират, Морской Волк, Скелет
Скелет Лучник	Лучник, Эльф, Следопыт, Скелет Лучник
Мёртвый Паук	Пещерный Паук, Огненный Паук, Мёртвый Паук, Ядовитый Паук
Зомби	Оборотень Эльф, Друид, Оборотень Волк, Разбойник, Мечник, Зомби, Шахтер, Варвар, Орк, Орк Ветеран
Гниющий Зомби	Гвардеец, Гниющий Зомби, Гном, Пушкарь, Алхимик, Гоблин с Катапультой, Берсеркер, Огр, Орк Ветеран
Привидение	Друид, Грифон, Алхимик, Гигант, Гиена, Гоблин с Катапультой, Медведь, Волк
Проклятое привидение	Белый Медведь, Древний Медведь, Огр, Шаман, Единорог, Чёрный Единорог
Вампир	Вампир (Мышь), Оборотень Эльф, Кавалерист, Рыцарь, Вампир, Гвардеец, Морской Волк, Священник, Инквизитор
Древний Вампир	Древний Вампир (Мышь), Архимаг, Древний Вампир
Чёрный Рыцарь	Кавалерист, Рыцарь, Чёрный Рыцарь
Некромант	Друид, Архимаг, Некромант
Костяной Дракон	Костяной Дракон, Чёрный Дракон, Изумрудный Дракон, Красный Дракон

Дополнительно о заклинании **Невидимость**.

Заклинание не снимается, если существо использует команду ждать или защищаться.

Невидимость снимается после применения любого таланта (включая не атакующие) или после любой атаки невидимого отряда против врага. Существа с особенностью **Безглазый** всегда «видят» невидимок.

Падение Ярости на карте.

Базовая скорость падения ярости героя - 5% от макс. запаса ярости за каждые 10 секунд (или 30% в минуту), но не меньше 1.

На скорость падения ярости влияет следующее:

- Легкая/Нормальная/Тяжелая/Невозможная сложность игры даёт множитель 0,5/1,0/1,25/2,0 к скорости падения;
- Предмет **Обруч Терновника** замедляет скорость падения в 2 раза.

Пример.

Тяжелый уровень сложности; у героя есть Обруч Терновника.

За каждые 10 секунд ярость будет падать на $5\% \cdot 1,25 / 2 = 3,125\%$ от макс. запаса ярости, или $3,125\% \cdot 6 = 18,75\%$ ярости в минуту.

Дополнительно об особенности **Поглощение Души**.

Обычные **Приведения** «перегоняют» 30% нанесенного урона в жизнь, а **Проклятые** - 50%.

Новые приведения в отряде создаются только если «перегнанных» единиц жизни хватает, чтобы создать новое приведение с полной жизнью (то есть, для обычных привидений нужно «перегнать» 40 ед. жизни, для проклятых - 60 ед. жизни; это соответствует нанесенному урону в 134 для обычных и 120 для проклятых). Если «перегнанных» ед. жизни не хватает для поднятия целого приведения - лечится «верхнее» приведение в отряде, но новых не создаётся (и ещё лечатся на остаток от неиспользованных «перегнанных» ед. жизни после подсчета количества поднятых).

В случае гибели атакуемого отряда, число новых привидений будет рассчитываться исходя из суммарного здоровья отряда-цели перед атакой, таким образом, нанесенный урон, в этом случае не имеет значения.

Приведения не воскрешаются при нанесении урона **нежити**, **растениям**, **големам** и разным **объектам на поле боя**.



Дополнительно о таланте **Случайное Заклинание**.

Выбирается случайное заклинание из списка (но отсеиваются бесполезные заклинания для текущей цели: на боссов применяются только ударные заклинания; на нежить не применяется гипноз и т.д.)

Заклинание применяется на уровне магии равном уровню Книги. Например, **Книга зла 2-го уровня** применяет заклинания **Порядка** / **Хаоса** / **Искажения** на 2-м уровне.

К заклинаниям Книги применяются бонусы от Интеллекта / Умений / Предметов героя.

Ниже приведены списки заклинаний для Книги Зла 1–3 уровней. (Знак «+» означает, что заклинание добавлено Книге на этом уровне, знак «–» - что заклинание убрано).

Книга Зла, уровень I	Книга Зла, уровень II	Книга Зла, уровень III
Замедление	+ Меч-Призрак	– Замедление
Беззащитность	+ Слабость	+ Баран
Секира Магии	+ Масляный Туман	– Масляный Туман
Огненная Стрела	– Огненная Стрела	+ Гипноз
Ядовитый Череп	+ Испуг	+ Ослепление
	+ Молния	+ Эффект Усыпление (эффект аналогичен особенности Злобоглаза Усыпляющий луч)
	+ Злой Рок	
	+ Карлик	

Дополнительно об умении **Дипломатия**.

Существа из некоторых армий, не присоединятся ни при каких условиях. Это армии, которые для взаимодействия с игроком имеют особые установки игры. Например, грифоны, охраняющие гнезда в Арлании; армии, связанные с квестами и сюжетом и т.д.

Враги, которые могут присоединиться, разбиваются на 2 группы.

В первой - для присоединения, которых будет использован весь потенциал умения (точная формулировка: когда число врагов, которые позволяет присоединить умение, больше или равно числу врагов, которое позволяет присоединить лидерство героя).

Во второй - все остальные. Если 1-я группа не пустая - из нее выбирается случайное существо, которое будет присоединено. Если пустая - то случайное существо выбирается из 2-й группы.

Количество существ, которое будет присоединено, определяется по формуле:

$$\text{Колво_существ} = \text{floor}(\text{размер_отряда_врага} * \text{сила_умения})$$

где:

размер_отряда_врага - число существ в отряде врага;

сила_умения - зависит от уровня **Дипломатии** - 5%/10%/15% на 1/2/3 уровнях;

floor() - функция округления числа вниз до ближайшего целого.

Колво_существ ограничено сверху значением, вычисляемым по формуле:

$$\text{Огранич_колва} = \text{floor}(\text{Лидерство_героя} / \text{Лидерство_существа}) - \text{Текущее_колво}$$

где:

Лидерство_героя, Лидерство_существа - значения Лидерства героя и присоединяемого существа соответственно;

Текущее_колво - текущее количество существ данного типа в армии героя.

То есть, после присоединения существ размер отряда не может стать большим, чем позволяет лидерство. Войска, находящиеся в резерве героя, не учитываются при работе умения.

Пример.

Условия: Лидерство героя = 9000, в армии героя находится:

2 **Чёрных Дракона** (лидерство одного = 2500) и 4 **Циклопа** (лидерство одного = 1400).

У героя умение **Дипломатия** развито до 3-го уровня (15% существ присоединяются).

Герой нападает на армию из 30 Чёрных Драконов и 10 Циклопов.

Расчёт: В армии героя и врага два одинаковых вида существ - драконы и циклопы.

Драконы попадают в 1-ю группу: умение позволяет присоединить $\text{floor}(30 * 0,15) = 4$ существа; лидерство героя позволяет присоединить $\text{floor}(9000/2500) - 2 = 1$ существо. $4 \geq 1$.

Циклопы попадают во 2-ю группу: умение позволяет присоединить $\text{floor}(10 * 0,15) = 1$ существо; лидерство героя позволяет присоединить $\text{floor}(9000/1400) - 4 = 2$ существа. $1 < 2$.

Первая группа не пустая - из нее выбирается случайное существо.

Вариант только один - драконы. Рассчитывается количество присоединившихся:

$\text{Колво_существ} = \text{floor}(30 * 0,15) = 4$.

Рассчитывается ограничение сверху:

$\text{Огранич_колва} = \text{floor}(9000 / 2500) - 2 = 1$.

Ограничение применяется - в итоге к армии героя будет присоединен 1 Чёрный Дракон.

Дополнительно об умении Некромантия.

Выбирается отряд с максимальным суммарным лидерством погибших существ.
Количество существ, которое будет воскрешено, вычисляется по формуле:

$$\text{Число_воскр} = \text{floor}(\text{Число_убитых} * \text{Сила_умения} / 100)$$

где:

Число_убитых - число существ, потерянных отрядом в бою;

Сила_умения - случайное число из диапазона для текущего уровня умения Некромантия:
1 уровень - 15–20%; 2 уровень - 20–30%; 3 уровень - 30–40%.

floor() - функция округления вниз до ближайшего целого.

Для воскрешения не может быть выбран отряд, для которого силы воскрешения не хватает на поднятие хотя бы одного существа (то есть, **Число_воскр = 0**). Нет ограничений на тип существ - могут быть воскрешены любые существа. (*нежить, растения* и т.д.)

Дополнительно умение усиливает заклинание *Зов Некроманта* на 10%/20%/30% на 1/2/3 уровне.

Пример.

Условия: У героя 3-й уровень умения Некромантия.

Во время боя в армии героя погибло 10 *Мечников* (лидерство одного = 35) и 4 *Эльфа* (Лидерство одного = 80).

Расчёт: Для 3-го уровня Некромантии выбирается случайное число из диапазона [30%; 40%]. Допустим, «выпало» число 32%.

Ищется отряд с максимальным суммарным лидерством погибших: для Мечников «потерянное» Лидерство = 10*35 = 350; для Эльфов - 4 * 80 = 320. Будут воскрешены Мечники.

Рассчитывается количество Мечников, которые будут воскрешены:

$$\text{Число_воскр} = \text{floor}(\text{Число_убитых} * \text{Сила_навыка} / 100) = \text{floor}(10 * 32 / 100) = \text{floor}(3,2) = 3.$$

Будет воскрешено 3 Мечника.

Структура суток и время в игре.

Один час в игре соответствует 100 секундам реального времени, а 1 день в игре - 40 минутам реального времени.

	Время в игре	Реальное время
Утро	3:00–7:00	6 минут 40 секунд
День	7:00–21:00	23 минуты 20 секунд
Вечер	21:00–24:00	5 минут
Ночь	0:00–3:00	5 минут

Генерация вероятности рождения определённого ребенка.

Все веса *детей* у одной жены складываются, и кидается «кубик». В чей диапазон выпало число, тот ребенок и рождается. Например: дети с весами **3, 5, 5, 10** в сумме **23** кидается «кубик» от **1** до **23**

если выпало число от **1 до 3** то родится первый,

если от **4 до 8** то второй,

если от **9 до 13** третий,

если от **14 до 23** то четвертый.

Поэтому у детей с весом **10** шансов «выпасть» гораздо больше.

За рождение каждого ребенка даётся золото.

Количество золота вычисляется по формуле:

$$\text{Золото} = 500 * \text{Номер} * \text{Уровень}$$

где:

Номер - это номер ребенка, родившегося у данной жены; **Уровень** - номер уровня героя.

Прирост Маны и Ярости в бою.

Через **10** раундов боя идет в **2** раза меньший прирост маны/ярости за ход.

Через **15** раундов - в **4** раза.

Через **20** - мана/ярость не растут.

Это не относится к восстановлению маны/ярости в результате применения заклинаний или умений духов ярости или талантов существ (примеры - заклинание *Источник Магии*, умение Жнеца *Сбор Ярости*, талант Изумрудного Дракона *Источник Маны*)



Для определения характеристик и силы всех объектов используется величина «Уровень местности»:

$$\text{LocationLevel} = \text{floor}(\text{LocationDiff}/20) + 1$$

где

LocationDiff - уровень сложности местности (см. [таблицу](#)). То есть, LocationLevel равен 1 для самых «простых» местностей, и равен 5 для самых сложных;

floor() - функция, округляющая число вниз до ближайшего целого.

Пример

Святая Статуя в местности Великий Лес (сложность местности=65) будет иметь следующие параметры.

«Уровень местности» для Великого Леса: $\text{LocationLevel} = \text{floor}(65/20) + 1 = 4$

Характеристики:

Инициатива = $1 + \text{LocationLevel} = 1 + 4 = 5$

Здоровье = $30 * \text{LocationLevel} = 30 * 4 = 120$

Защита = $3 * \text{LocationLevel} = 3 * 4 = 12$

Сопротивляемость магии = 50

Заклинания:

Интеллект = $4 * \text{LocationLevel} = 4 * 4 = 16$

По таблице (см. [описание объекта](#)) определяем макс. допустимый уровень заклинания. Для сложности местности 65 этот уровень = 2. Соответственно, Святая Статуя будет применять заклинания на уровнях:

Заклинание	Уровень
Благословение	2
Лечение	2
Доспехи Бога	2

Благословение будет действовать 3 хода; Лечение будет исцелять 360 Здоровья; Доспехи бога будут действовать 3 хода и делать все сопротивляемости = 30% (см. описания этих заклинаний).

Характеристики Боссов

Атака и Здоровье каждого босса зависят от уровня сложности игры. Ниже приведены их значения относительно Нормального уровня сложности:

	Легкий	Нормальный	Сложный	Невозможный
Атака	100%	100%	140%	200%
Здоровье	100%	100%	140%	200%

Очередность хода босса определяется обычным способом (см. [Порядок Хода Существ](#)). У каждого босса есть своё значение Инициативы (указано в характеристиках босса), а нужные для определения очередности ходов Скорость и Уровень одинаковы: Скорость = 2, Уровень = 5. (Эти характеристики у босса используются только для определения порядка ходов.)

На боссов не действует большинство заклинаний, которые не наносят прямой урон. Это связано с их способностью [Иммунитет к воздействию на Разум](#) и скрытой способностью Босс.

Любой босс всегда отвечает на атаки войск героя в ближнем бою, а войска героя никогда не отвечают на атаки боссов.





Для каждого босса указано базовое количество золота за победу. Окончательное значение затем вычисляется по общей формуле [золота за бой](#).

Остальные характеристики индивидуальны для каждого босса и описываются в соответствующем разделе.

Гигантская Черепаха

Огромная, закованная в панцирь черепаха, обладает физической защитой, иммунитетом к заклинаниям разума и некоторым другим эффектам.

Характеристики

Атака *	15 / 15 / 21 / 30			
Защита	20			
Здоровье *	2'000 / 2'000 / 2'800 / 4'000			
Инициатива	3			
Сопротивляемости				
 30	 0	 0	 20	

* Легкий / Нормальный / Тяжелый / Невозможный

Способности: [Иммунитет к воздействию на Разум](#)

Опыт за победу: 500 **Золото:** 31'250

Зоны атаки босса

Ц – клетки, находящиеся около головы босса;

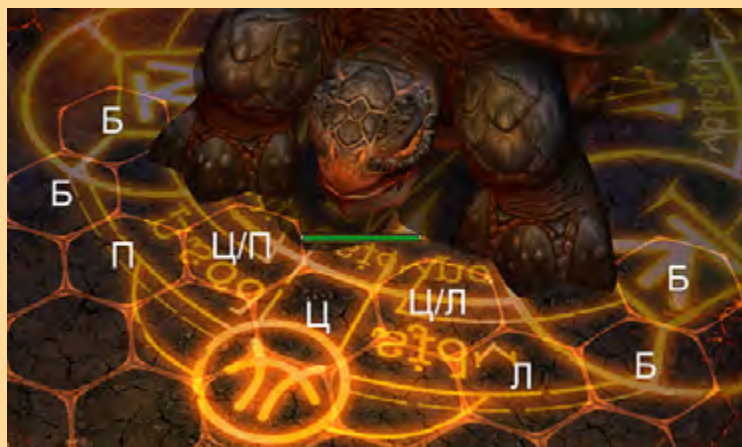
Л – клетки, находящиеся около левой лапы босса;

Ц/Л – клетки, которые используются и как клетки **Ц** и как клетки **Л** (см. описания атак);

П – клетки, находящиеся около правой лапы босса;

Ц/П – клетки, которые используются и как клетки **Ц** и как клетки **П** (см. описания атак);

Б – клетки, находящиеся сбоку от босса.



Атаки Босса

Отталкивание

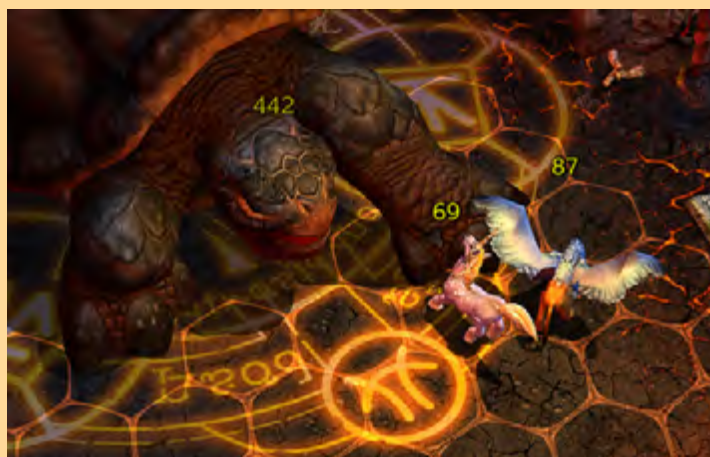
Урон: 60-100 

Атакует сразу 2 отряда, находящихся на клетках у одной из лап.


Левой лапой атакуются отряды на клетках **Л** и **Ц/Л**.

Правой лапой атакуются отряды на клетках **П** и **Ц/П**.

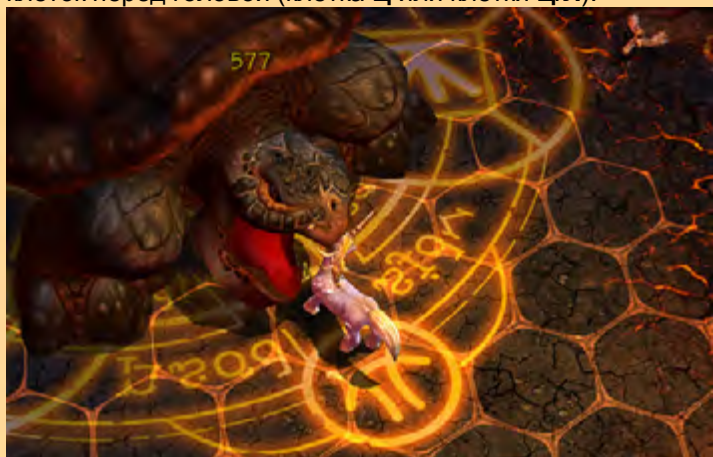
Каждый атакованный отряд получает урон и отталкивается на одну клетку от босса. Если клетка, в которую должен быть оттолкнут отряд, занята, то отряд останется на месте, но получит двойной урон от атаки.




Укус

Урон: 120-180 

Атакует отряд врагов, который находится на одной из клеток перед головой (клетка Ц или клетки Ц/Л).



Массовая атака

Урон: 40-80 

Атакует сразу всех врагов поле боя.



Массовое замедление

На всех врагов на поле боя накладывает эффект «Замедление» (особое) на 2 хода. Скорость всех врагов уменьшается на 1 на время действия эффекта.



Ответные атаки

- Укус, если враг атакует с клетки Ц.
- Отталкивание, если враг атакует с клеток у лап (клетки Л, П, Ц/Л или Ц/П).
- Массовая атака, если враг атакует с клеток Б.
- На дистанционные атаки не отвечает.

Поведение босса в бою

В каждом раунде выбирается одна из атак.

Если в одной из клеток перед головой босса (клетки Ц, Ц/Л, Ц/П) находится враг, то босс атакует его Укусом.

Если врагов перед головой босса нет, то применяет Массовое замедление. Эта атака применяется в первый раз и дальше через каждые 2-4 хода (но «счетчик» ходов увеличивается только в случае, если нет врагов перед головой босса).

Если перед головой босса никого нет, и Массовое замедление не использовалось в текущем ходу, то использует Массовую атаку.

Кракен

Легендарное морское чудовище, спрут невиданных размеров, наводящий ужас на всех моряков.

Характеристики

Атака	См. Особое: Щупальца
Защита	См. Особое: Щупальца
Здоровье	См. Особое: Щупальца
Инициатива	100
Сопровождаемости	
См. Особое: Щупальца	

Способности: Иммуниет к воздействию на Разум

Опыт за победу: 3'000 Золото: 62'500

Зоны атаки босса

Клетки, помеченные Л1 и Л2 являются линиями атаки левого щупальца; П1 и П2 - линии атаки правого щупальца; Ц - линия атаки центрального щупальца.



Особое: Щупальца

Кракен на поле боя представлен в виде трех щупалец, каждое из которых является отдельным объектом со своими собственными характеристиками.

Если Здоровье одного из щупалец падает до 0 - оно «умирает» и исчезает с поля боя. Победа над боссом происходит в случае, когда все три щупальца убиты.

Характеристики центрального щупальца

Атака *	20 / 20 / 28 / 40
Защита	20
Здоровье *	8'000 / 8'000 / 11'200 / 16'000
Сопровождаемости	
25	30 30 30

Характеристики левого/правого щупальца

Атака *	20 / 20 / 28 / 40
Защита	20
Здоровье *	5'000 / 5'000 / 7'000 / 10'000
Сопровождаемости	
20 30 30 30	

* Легкий / Нормальный / Тяжелый / Невозможный

Способности: Иммуниет к воздействию на Разум, Иммуниет к Огню, Закаленный

Атаки Босса

Атака щупальцем

Урон центрального щупальца: 400-500

Урон левого/правого щупальца: 300-450

Щупальце атакует сразу все отряды, находящиеся на одной из линий атаки.

Центральное щупальце атакует отряды на линии Ц. Левое щупальце атакует отряды или на линии Л1 или на линии Л2. Правое щупальце атакует отряды или на линии П1 или на линии П2.

Дружественные боссу отряды не задеваются этой атакой.



Призыв Морских дьяволов

Призывает 2 отряда **Морских Дьяволов** на случайные клетки поля боя. Существа вступят в бой в следующем после призыва раунде.



Если на поле боя уже есть 6 или больше вызванных отрядов, то новые существа не вызываются. Также они не вызываются в случае, если на поле боя нет места, чтобы поместить сразу оба отряда.

Число существ в вызванном отряде вычисляется по формуле:

$$\text{Число_существ} = \text{random}(70; 100) * 1.1^{\text{NumSummons}}$$

где

random(X; Y) - случайное число от X до Y;
NumSummons - количество раундов, в которых босс призывал существ.

При первом вызове = 0, при втором = 1 и т.д.

Другими словами, в призванном отряде от 70 до 100 существ, и эти число каждый раз увеличивается на 10% относительно предыдущего вызова.

Ответные атаки

- Если враг атакует с одной из клеток, помещенных как «линия атаки щупальца босса», то босс проводит ответную атаку сразу по всем клеткам этой линии. Например, если враг атакует с одной из клеток **Л2**, то босс в ответ будет атаковать все клетки, помеченные **Л2**.

- На дистанционные атаки босс не отвечает.

Поведение босса в бою

С вероятностью 60% применяет Призыв Морских дьяволов. Также эта атака применяется если нет ни одного отряда героя на линиях атаки босса.

В противном случае применяется Атака щупальцами. Выбираются сразу несколько линий атаки. Количество линий = количеству щупалец, оставшихся в живых к текущему моменту (то есть, выбирается от 1 до 3 линий).



Выбор происходит следующим образом. Вычисляется «вес» каждой линии по следующей формуле:

$$\text{Вес_линии} = \text{random}(0.0; 1.0) * \text{LineK} * \text{Число_отрядов}$$

где **random(0.0; 1.0)** – случайное вещественное число от 0 до 1

LineK - коэффициент «силы» линии.

LineK = 1.0 для клеток **Л1/Л2/П1/П2**,

LineK = 1.33 для клетки **Ц**;

Число_отрядов - количество отрядов героя, находящихся на клетках этой линии.

После этого босс применяет Атаку щупальцем по линиям с максимальным «весом» (количество атакуемых линий равно количеству «живых» щупалец у босса).

То есть, выбираются 1-3 линии (зависит от количества щупалец), на которых стоит большее количество отрядов (приоритет у центральной линии); затем добавляется случайный фактор, чтобы босс постоянно не атаковал одни и те же линии.

Королева Пауков

Вырвавшийся на свободу огромный паук, выращенный учеными-гномами для работы в особо сложных условиях.

Характеристики

Атака *	30 / 30 / 42 / 60
Защита	30
Здоровье *	25'000 / 25'000 / 35'000 / 50'000
Инициатива	100
Сопротивляемости	
30	0
80	30

* Легкий / Нормальный / Тяжелый / Невозможный

Способности: [Иммунитет к воздействию на Разум](#),
[Иммунитет к яду](#)

Опыт за победу: 6'000 Золото: 125'000

Зоны атаки босса

П – клетки, находящиеся около правых ног босса;

Л – клетки, находящиеся около левых ног босса;

Ц - клетка, находящаяся у головы босса.



Атаки Босса

Атака левыми ногами

Урон: 400-900

Атакует одновременно две клетки, находящиеся около левых ног (клетки **Л**). Не задевает союзников.



Атака правыми ногами

Урон: 400-900

Атакует одновременно две клетки, находящиеся около правых ног (клетки **П**). Не задевает союзников.



Укус

Урон: 500-800

Атакует врага, находящегося на клетке перед головой (клетка **Ц**).

Дополнительно на 3 хода накладывает эффект «Отравление» (особое).

Отравление снижает отряду врага базовую Атаку на 20%, и каждый ход наносит урон 25-50



Призыв пауков

Призывает несколько отрядов **Ядовитых Пауков** на поле боя.

Пауки вступят в бой в следующем после призыва раунде.

Вызванные отряды помещаются на случайные клетки поля боя. В первый раз призывается 4 отряда. В дальнейшем - 2 отряда (вероятность 50%) или 3 отряда (вероятность 50%). Если на поле боя не хватает свободных клеток, чтобы поместить сразу все вызываемые отряды – не вызовется ни один отряд.



Число существ в вызванном отряде вычисляется по формуле:

$$\text{Число_существ} = \text{random}(70; 120) * 1.1^{\text{NumSummons}}$$

где

random(X; Y) - случайное число от X до Y;

NumSummons - количество раундов, в которых босс призывал существ.

При первом вызове = 0, при втором = 1 и т.д.

Другими словами, в призванном отряде от 70 до 120 существ, и это число каждый раз увеличивается на 10% относительно предыдущего вызова.

Перемещение



Босс изменит местоположение на арене на следующий свой ход в случае, если в начале его текущего хода у него остается меньше чем 80%/60%/40% от максимального запаса Здоровья.

Босс не может перемещаться 2 раунда подряд – если уже перемещался в предыдущем, то в текущем не будет в любом случае.

Босс перемещается между помеченными на картинке местами последовательно, по часовой стрелке.

Если в конце своего хода босс раскапывает яму за спиной задними ногами (особая анимация), то это означает, что в следующем раунде босс переместится.

Ответные атаки

- Укус, если враг атакует с центральной клетки (клетка **Ц**).
- Атака правыми ногами, если враг атакует с одной из клеток справа (клетки **П**).
- Атака правыми ногами, если враг атакует с одной из клеток слева (клетки **Л**).
- На дистанционные атаки босс не отвечает.

Поведение босса в бою

В первом раунде боя босс всегда применяет Призыв пауков.

В последующих раундах атака выбирается следующим образом.

Применяет Призыв пауков с вероятностью 60%. Также эта атака применяется если нет ни одного отряда героя перед головой и лапами босса (то есть, нет отрядов на клетках **Ц**, **П**, **Л**).

Если не применил Призыв пауков, то, если в центральной клетке перед боссом находится враг, применяется Укус.

Если в центральной клетке никого нет, то босс смотрит на клетки около ног. Если около левых ног отрядов врагов больше – паук проводит Атаку левыми ногами, если справа больше - Атаку правыми ногами. Если и слева и справа одинаковое число отрядов - равновероятно выбирается одна из атак.

Таблица Вражеских Героев

Алфавитный Указатель Героев

А дун Амброзиус Архидемон Баал Аха	Г ерцог Хельм Грабитель Грязный Бутори	З елум Зельберра	Р азбойник Шерагга Развалина Гай Робин из Гринвуда Рон Мокрый Нос Рыжая Борода
Б агуд Бардын Орн Барон Ахей Бартоломью Барт Бдых Хаар Безбородый Джо Безумный Оррис Билл Килл Билл Мюррей Боб Девис	Д войник Дейра Оман Демонесса Исшара Джимми Доггинс Джон Кук Джон Перегамо Дикий Дюк Дракон Аверр Дракон Вирз Дракон Друум Дракон Зерро Дракон Крордж Дракон Мра Дракон Рейж Дракон Ферр Драммина Дреддхо	И гдым Уркуршак	С лепой Хью Соня Стефан Цвайн Счастливчик Джеймс Сэр Амбер
В еликий Каррах Вербовщик Рааб Соттан	Ж адный Стивенсон Жестокий Хаас	К атана Кемильхо Книга Зла Колдун Вермеус Ксеона Кукловод	Т ибериус
Г арри Кук Генерал Карадор Геограм Герцог Сов		М ано Риверес Мартин Водаш Мастер Дизи Медуза Горгона	Х адок Хео
		Н екромант Некромант Нейрум Нехти	Э гирра Эгби Эль Мариа Эхно Партес
		П ато Великан Посох Разрушения	

Лидерство

В графе «Лидерство» таблицы героев приведено минимальное и максимальное значение «уровня Лидерства» армии вражеского героя (эта информация продублирована в описании армий героя). Преобразование из «уровня Лидерства» в обычное значение лидерства происходит по следующей формуле:

$$\text{TotalLeadership} = \text{random}(0.9; 1.1) * \text{TableLeadership} * 5 * \text{DifficultyK}$$

где **TableLeadership** – значение «уровня Лидерства». «Уровень Лидерства» преобразовывается в конкретное значение по таблице, которая задается в ресурсах игры:

Уровень	Значение	Уровень	Значение	Уровень	Значение
1	100	11	2570	21	10750
2	180	12	3060	22	12120
3	290	13	3610	23	13630
4	440	14	4220	24	15000
5	620	15	4890	25	17000
6	840	16	5640	26	19000
7	1100	17	6470	27	21000
8	1400	18	7380	28	23000
9	1740	19	8390	29	25000
10	2130	20	9510	30	27000

random(X; Y) – случайное число от X до Y.

То есть, игра делает небольшой разброс ($\pm 10\%$) в размере армий для одного и того же «уровня лидерства» вражеских героев.

DifficultyK - модификатор, зависящий от уровня сложности игры. Он равен 0.5/1.0/1.3/1.7 на Легком/Нормальном/Тяжелом/Невозможном уровня сложности.

Лидерство вражеских героев накладывает ограничение на общий размер армии (у героя игрока - ограничение на размер каждого типа войск). То есть, для вражеских героев сначала рассчитывается общее значение лидерства для всех 5 слотов в армии, а потом на это общее значение генерируются войска.

Размер, указанный для каждого отряда является процентом суммарного лидерства существ этого отряда по отношению к суммарному лидерству армии. Если для отряда присутствует список существ, то при добавлении отряда выбирается случайное существо из этого списка. Тип отряда (обязательный, необязательный, добавочный) используется в алгоритме генерации армии и определяет способ добавления отряда в армию.

Общий принцип создания армии следующий. Все обязательные отряды всегда будут присутствовать в армии. Если после добавления обязательных остается лидерство в армии, то по одному разу добавляется каждый необязательный и добавочный отряд. Они добавляются до тех пор пока не кончится лидерство армии. Если же после всего этого всё еще остается неиспользованное лидерство, то весь этот остаток заполнится добавочными отрядами.

При генерации армии определяется только её состав. То, каким образом армия будет разбита на отряды на поле боя, будет определяться в момент старта боя.

В некоторых случаях армия героя состоит из двух отдельных армий. Для каждой из этих армий отдельно задается значение лидерства и набор существ.

Подробный алгоритм генерации армии следующий (разбит на 3 этапа).

На **1-м этапе** все обязательные отряды добавляются в армию. После добавления они помечаются как «уже добавленные» (и в генерации армии больше участия не принимают). Суммарное лидерство армии не является ограничением на этом этапе - то есть, каждый обязательный отряд будет добавлен в армию всегда и добавлен только один раз.

На **2-м этапе** перебираются все остальные отряды (и необязательные и добавочные). Следующий для добавления отряд выбирается в соответствии с «весом» - чем он больше, тем больше вероятность, что отряд будет выбран для добавления. После добавления отряд помечается как «уже добавлен» (и дальше не принимает участие в этом этапе). Кроме того, после каждого добавления проверяется - осталось ли свободное лидерство в армии; если места не остается - генерация армии завершена (3-й этап пропускается тоже).

3-й этап происходит в том случае, если осталось непотраченное лидерство после того, как добавлены все отряды на 2-м этапе. В этом этапе участвуют только добавочные отряды. Если добавочный отряд был уже добавлен на этом или предыдущем этапе, то это не мешает отряду быть выбранным для добавления на этом этапе (то есть, пометка «уже добавлен» игнорируется).


Здесь приведено общее описание алгоритма. В алгоритме генерации армий есть еще много тонкостей, которые опущены.


На самом деле, данный алгоритм применяется для генерации всех армий в игре, а не только для армий героев. Герои же, с точки зрения игры, являются простым «усилением» для сгенерированной армии.

Пояснения к Таблице


- Вражеские герои разделены по типам: «Герои основной сюжетной линии», «Герои-двойники», «Воплощения Хааса» и т.д. Это разделение условно, и сделано для более удобной подачи информации.
- Для заклинаний в скобках указан уровень заклинания, на котором его применяет герой.
- В строке, находящейся под описанием основных характеристик героя, приведены дополнительные свойства, которыми герой усиливает свою армию или ослабляет армию врага.
- Характеристики и заклинания героя не зависят от уровня сложности игры. Исключением является лишь Лидерство (точнее, окончательное значение Лидерства, рассчитанное из «уровня Лидерства», приведенного в таблице).
- Если значение Лидерства выделено *курсивом*, то это означает, что для героя задается обычное значение Лидерства (а не «уровень Лидерства»).
- «Бродячие» герои могут встречаться на разных локациях (как правило, задается 2-3 варианта, а конкретная локация определяется при старте игры). На разных локациях у таких героев разный состав и размер армий. Для таких героев указывается лидерство и состав армий для каждой из локаций.
- Максимальное и минимальное значение уровня Лидерства армий героя для удобства продублировано рядом с основными характеристиками героя.


Герои Основной Сюжетной Линии


Некромант	Злобный некромант, которого вам нужно убить, чтобы пройти Испытание. Встречается в локациях: Гринворт (Тренировочный центр)				Заклинания Беззащитность (1) Лечение (1) Ускорение (1) Секира Магии (1) Доспехи Бога (1)
	Уровень	1	Атака	1	
	Интеллект	3	Защита	0	
	Мана	50	Лидерство	400-450	
	-25% Здоровья и -1 Инициатива всей нежити				
Армия Лидерство 400-450	- Необязательный. Зомби, Гниющий Зомби (размер 10-15%, вес 100). - Необязательный. Скелет (размер 20-30%, вес 100). - Необязательный. Мёртвый Паук (размер 20-30%, вес 100).				


Грабитель	Главарь небольшой банды разбойников, устроившей ограбление сборщика налогов. Встречается в локациях: Гринворт				Заклинания
	Уровень	3	Атака	3	Лечение (1) Замедление (1)
	Интеллект	1	Защита	2	
	Мана	20	Лидерство	1-1	
	+1 Инициатива союзным Разбойникам и Мародерам				
Армия Лидерство 1-1	- Необязательный. Разбойник (размер 40-50%, вес 100). - Необязательный. Мародёр (размер 40-50%, вес 100).				


Рыжая Борода	Грозный пират и большой любитель поспорить, несмотря на свое фатальное невезение. Встречается в локациях: Восточные Острова				Заклинания
	Уровень	10	Атака	10	Ускорение (2) Берсеркер (2) Прилив Сил (1)
	Интеллект	3	Защита	7	
	Мана	20	Лидерство	11-13	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 11-13	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Пират (размер 30-40%).- Обязательный. Лучник (размер 30-40%).- Необязательный. Мечник, Варвар, Разбойник (размер 20-30%, вес 100).- Добавочный. Морской Волк (размер 20-30%, вес 10).- Добавочный. Морской Дьявол (размер 20-30%, вес 100).				


Счастливчик Джеймс	Самый везучий и богатый пират на Островах Свободы. Встречается в локациях: Восточные Острова (Шахты Счастливчика Джеймса)				Заклинания Ускорение (2) Замедление (2) Призыв Феникса (2) Книга Зла (1)
	Уровень	12	Атака	8	
	Интеллект	10	Защита	6	
	Мана	80	Лидерство	9-9 7-7	
	+3 Мораль, +2 Здоровья и 1% Сопротивления физическому урону всем союзникам				
1-я часть армии Лидерство 9-9	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Лучник (размер 25-35%)- Обязательный. Мечник (размер 25-35%)- Необязательный. Морской Волк (размер 10-15%, вес 100)- Добавочный. Разбойник, Мародёр (размер 10-15%, вес 100)- Добавочный. Пират (размер 25-35%, вес 100)				
2-я часть армии Лидерство 7-7	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Лучник (размер 25-35%)- Обязательный. Священник, Пушкарь (размер 25-35%)- Добавочный. Морской Дьявол (размер 10-15%, вес 100)- Добавочный. Пират (размер 25-35%, вес 100)				


Барон Ахей	Бывший барон. Ныне государственный изменник, приговоренный к смертной казни. Встречается в локациях: Крейстонские Шахты				Заклинания
	Уровень	16	Атака	10	Лечение (2) Ускорение (2) Огненный Шар (2) Карлик (2)
	Интеллект	7	Защита	12	
	Мана	80	Лидерство	10-10 6-6	
	+15% физического урона всем союзникам				
1-я часть армии Лидерство 10-10	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Лучник (размер 40%)- Необязательный. Священник, Инквизитор (размер 25%, вес 100)- Добавочный. Пушкарь, Алхимик (размер 15%, вес 100)				
2-я часть армии Лидерство 6-6	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Разбойник, Мародёр (размер 40%)- Обязательный. Мечник, Гвардеец (размер 50%)- Добавочный. Гвардеец, Гном (размер 20%, вес 100)				


Ксеона	Прекрасная и опасная в своей демонической привлекательности демонесса. Встречается в локациях: Демонис				Заклинания
	Уровень	23	Атака	10	Слабость (3) Портал Демонов (3) Огненный Дождь (2) Баран (2) Гипноз (2)
	Интеллект	18	Защита	12	
	Мана	200	Лидерство	25-25 15-15	
	+1 Инициативы, +20% к шансу критичесокого урона и +3 огненного урона всем союзникам.				
1-я часть армии Лидерство 25-25	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Цербер, Демон, Огненный Паук (размер 20-30%, вес 100)- Необязательный. Имп Насмешник, Имп (размер 20-50%, вес 100)- Необязательный. Гоблин с Катапульты, Следопыт, Архимаг, Архидемон (размер 10-20%, вес 100)- Добавочный. Демонесса (размер 50-60%, вес 500)				
2-я часть армии Лидерство 15-15	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Имп Насмешник, Имп, Огненный Паук, Красный Дракон (размер 10-40%, вес 100)- Необязательный. Кавалерист, Рыцарь, Шаман, Архидемон (размер 10-20%, вес 100)- Добавочный. Демон, Цербер, Огненный Паук (размер 30-70%, вес 300)				


Генерал Карадор	Когда-то величайший полководец, а ныне возрожденный генерал армии мертвецов! Встречается в локациях: Долина Смерти				Заклинания
	Уровень	25	Атака	20	Замедление (3) Испуг (3) Зов Некроманта (2) Гипноз (2)
	Интеллект	15	Защита	25	
	Мана	200	Лидерство	19-19 20-20	
	+10% к шансу критического урона, +3 урона ядом, +20% Сопротивляемости магическому урону и +1 Скорость всем союзникам				
1-я часть армии Лидерство 19-19	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Нежить, 1-5 уровень (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Скелет Лучник (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Костяной Дракон (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Некромант (размер 10-30%, вес 10)				
2-я часть армии Лидерство 20-20	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Чёрный Рыцарь (размер 20-30%)- Обязательный. Привидение, Проклятое Привидение, Мёртвый Паук (размер 10-30%)- Необязательный. Гниющий Зомби, Зомби (размер 10-40%, вес 10)- Необязательный. Древний Вампир, Вампир (размер 10-40%, вес 10)- Добавочный. Скелет (размер 10-40%, вес 10)				


Багуд	Чудовищное порождение сил зла, последняя надежда орков на господство в Эндории. Встречается в локациях: Мурок				Заклинания Благословение (3) Прилив Сил (3) Телепорт (3) Гипноз (2)
	Уровень	29	Атака	25	
	Интеллект	5	Защита	25	
	Мана	120	Лидерство	24-24 24-24	
	+2 Инициативы всем союзникам				
1-я часть армии Лидерство 24-24	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Гоблин с Катапульты (размер 10-30%)- Обязательный. Шаман (размер 20-30%)- Необязательный. Циклоп, Звероглаз (размер 20-30%, вес 10)- Добавочный. Гоблин (размер 10-20%, вес 10)				
2-я часть армии Лидерство 24-24	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Огр (размер 20-30%)- Необязательный. Орк Ветеран (размер 10-20%, вес 10)- Необязательный. Древний Медведь, Белый Медведь, Гиена (размер 20-30%, вес 10)- Необязательный. Орк (размер 10-20%, вес 10)- Добавочный. Орк, Неистовый Гоблин (размер 10-20%, вес 5)				


Жестокий Хаас	Жестокий дракон Хаас, изгнанный из родного мира и ставший слугой титана Сета. Встречается в локациях: Голова Черепахи				Заклинания Карлик (3) Баран (3) Гипноз (3) Армагеддон (3)
	Уровень	30	Атака	25	
	Интеллект	15	Защита	25	
	Мана	200	Лидерство	26-26 25-25	
	Нет особых способностей				
1-я часть армии Лидерство 26-26	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Чёрный Дракон (размер 20%, вес 10)- Необязательный. Изумрудный Дракон (размер 20%, вес 10)- Необязательный. Красный Дракон (размер 20%, вес 10)- Необязательный. Костяной Дракон (размер 20%, вес 10)- Добавочный. Огненный Дракончик, Чёрный Дракон, Изумрудный Дракон, Костяной Дракон, Красный Дракон (размер 20%, вес 10)				
2-я часть армии Лидерство 25-25	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Циклоп, Огр, Архидемон, Древний Энт, Гигант (размер 20%, вес 10)- Необязательный. Случайное существо 5-го уровня (размер 20%, вес 10)- Необязательный. Случайное существо 5-го уровня (размер 20%, вес 10)- Необязательный. Случайное существо 5-го уровня (размер 20%, вес 10)- Добавочный. Циклоп, Гигант, Огр, Архидемон, Древний Энт (размер 20%, вес 10)				


Двойник	Ваш двойник, которого Арена Истины выставила против вас в своем безжалостном Испытании. Встречается в локациях: Верхний Хадар				Заклинания Фантом (2) Телепорт (2) Огненный Шар (2) Ослепление (2) Карлик (1)
	Уровень	12	Атака	4	
	Интеллект	14	Защита	6	
	Мана	150	Лидерство	особое	
	+2 магического урона всем союзникам				
Армия Лидерство особое	Такие же отряды, как в армии героя игрока, но размер каждого больше на 30%.				

Двойник	Ваш двойник, которого Арена Истины выставила против вас в своем безжалостном Испытании. Встречается в локациях: Верхний Хадар				Заклинания Ускорение (2) Благословение (2) Доспехи Бога (2) Воскрешение (1)
	Уровень	12	Атака	8	
	Интеллект	8	Защита	8	
	Мана	100	Лидерство	особое	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство особое	Такие же отряды, как в армии героя игрока, но размер каждого больше на 30%.				

Двойник	Ваш двойник, которого Арена Истины выставила против вас в своем безжалостном Испытании. Встречается в локациях: Верхний Хадар				Заклинания Лечение (2) Ускорение (2) Огненная Стрела (1)
	Уровень	12	Атака	12	
	Интеллект	2	Защита	10	
	Мана	50	Лидерство	особое	
	+1 Скорость союзным людям и гномам				
Армия Лидерство особое	Такие же отряды, как в армии героя игрока, но размер каждого больше на 30%.				


<div>Двойник</div>	Ваш двойник, которого Арена Истины выставила против вас. Это ваше будущее. Да, да, таким вы станете спустя многие годы! Встречается в локациях: Верхний Хадар			<div>Заклинания</div> <div>Секира Магии (2) Фантом (2) Телепорт (2) Воскрешение (2) Ослепление (2) Карлик (2) Гейзер (2) Гипноз (2)</div>	
	Уровень	15	Атака		7
	Интеллект	20	Защита		12
	Мана	200	Лидерство		особое
	+1 Инициативы, +4 магического урона и +15% Сопротивляемости физическому урону всем союзникам				
<div>Армия</div> <div>Лидерство особое</div>	Такие же отряды, как в армии героя игрока, но размер каждого больше на 100%.				

Двойник	Ваш двойник, которого Арена Истины выставила против вас. Это ваше будущее. Да, да, таким вы станете спустя многие годы! Встречается в локациях: Верхний Хадар				Заклинания Прилив Сил (2) Доспехи Бога (2) Молния (2) Воскрешение (2)
	Уровень	15	Атака	8	
	Интеллект	14	Защита	12	
	Мана	150	Лидерство	особое	
	+25% Сопротивляемости физическому урону всем союзникам				
Армия Лидерство особое	Такие же отряды, как в армии героя игрока, но размер каждого больше на 100%.				

Двойник	Ваш двойник, которого Арена Истины выставила против вас. Это ваше будущее. Да, да, таким вы станете спустя многие годы!			Заклинания Лечение (2) Ускорение (2) Благословение (2) Слабость (2)	
	Встречается в локациях: Верхний Хадар				
	Уровень	15	Атака		15
	Интеллект	3	Защита		12
	Мана	80	Лидерство		особое
	+1 Скорость, +20% Сопротивляемости физическому урону (относительно текущего значения) всем союзникам				
Армия Лидерство особое	Такие же отряды, как в армии героя игрока, но размер каждого больше на 100%.				

Воплощения Хааса

Дракон Аверр	Воплощение Силы. Выносливый и хорошо защищенный дракон. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса				Заклинания Меч-Призрак (3) Огненный Шар (2) Доспехи Бога (2)
	Уровень	23	Атака	16	
	Интеллект	10	Защита	20	
	Мана	100	Лидерство	26-28	
	+20% Здоровья и +25% Сопротивляемости физическому урону всем союзникам				
Армия Лидерство 26-28	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Изумрудный Дракон (размер 5-10%, вес 100)- Необязательный. Красный Дракон, Чёрный Дракон (размер 5-10%, вес 10)- Необязательный. Циклоп, Гигант (размер 10-20%, вес 10)- Добавочный. Огр, Рыцарь, Демон (размер 10-20%, вес 10)				

Дракон Вирз		Воплощение Мудрости, сильный и умелый чародей. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса				Заклинания	
	Уровень	23	Атака	10		Испуг (3) Молния (3) Карлик (2) Баран (2) Гейзер (2)	
	Интеллект	25	Защита	15			
	Мана	250	Лидерство	26-28			
	+10% Сопротивляемости магическому урону всем союзникам; +5 магического урона союзникам 2-3 уровня; +10 магического урона союзникам 4 уровня						
Армия Лидерство 26-28		<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Изумрудный Дракон (размер 5-20%)- Необязательный. Дриид, Архимаг (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Шаман, Некромант (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Королевская Терния, Чёрный Дракон, Звероглаз, Злобоглаз (размер 5-20%, вес 10)- Добавочный. Демонесса, Чёрный Единорог, Древний Вампир (размер 10-20%, вес 10)					

Дракон Друум	Воплощение Иллюзий. Его называют драконом Снов. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса				Заклинания Меч-Призрак (3) Фантом (3) Гейзер (2) Гипноз (2)
	Уровень	23	Атака	10	
	Интеллект	15	Защита	15	
	Мана	180	Лидерство	26-28	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 26-28	- Обязательный. Изумрудный Дракон (размер 5-20%) - Необязательный. Дриада (размер 10-20%, вес 10) - Необязательный. Злобоглаз, Звероглаз (размер 10-20%, вес 10) - Добавочный. Оборотень Волк, Оборотень Эльф (размер 15-20%, вес 10) - Добавочный. Демонесса, Волк (размер 15-20%, вес 10)				

Дракон Зерро		Воплощение Любопытства. Очень быстрый дракон. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса				Заклинания	
	Уровень	23	Атака	15		Секира Магии (3) Фантом (3) Злой Рок (2) Гейзер (2)	
	Интеллект	12	Защита	17			
	Мана	200	Лидерство	26-28			
	+1 Инициативы всем союзникам						
Армия Лидерство 26-28		<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Изумрудный Дракон (размер 5-20%)- Необязательный. Архимаг, Некромант, Следопыт (размер 5-20%, вес 10)- Добавочный. Древний Вампир (Мышь), Вампир (Мышь), Вампир, Древний Вампир (размер 10-20%, вес 10)- Добавочный. Огненный Дракончик, Озёрный Дракончик (размер 10-20%, вес 10)					


<div>Дракон Мра</div> 	Воплощение Неуверенности и Сомнений. Осторожный и очень расчетливый Дракон. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса			Заклинания
				Слабость (3) Злой Рок (3) Огненный Дождь (2) Баран (2)
	Уровень	23	Атака	15
	Интеллект	3	Защита	20
	Мана	90	Лидерство	26-28
+20% к текущему шансу критического урона (Крит*1.2), +20% физического урона, +25% Соппротивляемости физическому урону, -30% Скорости, -1 Инициатива всем союзникам				
Армия Лидерство 26-28				
- Обязательный. Изумрудный Дракон, Красный Дракон (размер 5-20%) - Необязательный. Рыцарь, Чёрный Рыцарь, Огр (размер 5-20%, вес 10) - Необязательный. Циклоп, Гигант (размер 10-20%, вес 10) - Добавочный. Древний Медведь, Медведь, Волк (размер 5-20%, вес 10) - Добавочный. Древний Энт, Энт, Демон (размер 5-20%, вес 10)				

<div>Дракон Рейж</div> 	Воплощение Ярости. Безжалостный и стремительный Дракон. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса			Заклинания
				Телепорт (3) Карлик (3) Злой Рок (3) Баран (2) Армагеддон (2)
	Уровень	24	Атака	20
	Интеллект	5	Защита	17
	Мана	100	Лидерство	26-28
+30% к текущему шансу критического урона (Крит*1.3), +20% физического и огненного урона, +1 Скорости всем союзникам				
Армия Лидерство 26-28				
- Обязательный. Красный Дракон, Чёрный Дракон (размер 10-20%) - Необязательный. Кавалерист, Инквизитор, Древний Вампир (размер 10-20%, вес 10) - Добавочный. Оборотень Эльф, Чёрный Единорог, Демон (размер 10-20%, вес 10) - Добавочный. Архидемон, Костяной Дракон (размер 10-30%, вес 10) - Добавочный. Берсеркер, Грифон, Проклятое Привидение (размер 20-40%, вес 10)				

<div>Дракон Ферр</div> 	Воплощение Ужаса. Дракон, вселяющий страх в сердца своих врагов. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса			Заклинания
				Испуг (3) Ослепление (3) Карлик (3) Огненный Дождь (2) Гипноз (2)
	Уровень	24	Атака	20
	Интеллект	14	Защита	10
	Мана	100	Лидерство	26-28
-1 Инициативы всем врагам				
Армия Лидерство 26-28				
- Обязательный. Чёрный Дракон (размер 5-20%) - Необязательный. Костяной Дракон, Красный Дракон (размер 5-20%, вес 10) - Необязательный. Шаман, Друид, Гиена (размер 10-20%, вес 10) - Добавочный. Проклятое Привидение, Оборотень Эльф (размер 20-40%, вес 10) - Добавочный. Скелет Лучник, Древний Вампир (размер 10-20%, вес 10)				

Безбородый Джо	Джо - один из разбойников Хека, мелкий шулер и большой любитель выпивки. Встречается в локациях: Гринворт				Заклинания Лечение (1)
	Уровень	1	Атака	2	
	Интеллект	1	Защита	1	
	Мана	10	Лидерство	2-3	
	-1 Мораль вражеским существам 1-2 уровня				
Армия Лидерство 2-3	- Обязательный. Разбойник (размер 25-50%) - Необязательный. Мародёр (размер 25-50%, вес 100) - Необязательный. Лучник (размер 25-50%, вес 100)				


Грязный Бутори	Главарь разбойников, взимающий дань с глупцов, отважившихся сунуться в Моршанские Топи. Встречается в локациях: Моршанские Топи				Заклинания Лечение (2) Ускорение (1) Благословение (1) Карлик (1)
	Уровень	6	Атака	7	
	Интеллект	2	Защита	5	
	Мана	30	Лидерство	5-9	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 5-9	- Необязательный. Мародёр (размер 30-60%, вес 100) - Необязательный. Разбойник , Гиена (размер 30-60%, вес 100) - Необязательный. Разбойник , Волк (размер 30-60%, вес 100)				

Мартин Водаш	Крестьянин, укушенный волком-оборотнем полгода назад. Превратившись в оборотня, он стал вожаком стаи. Встречается в локациях: Гринворт (Подземелье Оборотня)				Заклинания Ускорение (2) Испуг (1) Ослепление (1)
	Уровень	6	Атака	6	
	Интеллект	2	Защита	4	
	Мана	50	Лидерство	3-4 3-4	
	+17% Здоровья всем союзникам				
1-я часть армии Лидерство 3-4	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Волк (размер 30-40%, вес 100)- Необязательный. Волк (размер 30-40%, вес 100)- Необязательный. Оборотень Эльф (размер 30-40%, вес 100)				
2-я часть армии Лидерство 3-4	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Оборотень Эльф (размер 30-40%, вес 100)- Необязательный. Оборотень Эльф (размер 30-40%, вес 100)- Необязательный. Волк (размер 30-40%, вес 100)				


Боб Девис	Хитрый пират, охотящийся за пиратскими сокровищами. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания Замедление (2) Ядовитый Череп (1) Благословение (1)
	Уровень	7	Атака	7	
	Интеллект	6	Защита	5	
	Мана	20	Лидерство	13-14	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 13-14	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Терния-Охотник, Лучник (размер 20-30%)- Необязательный. Разбойник (размер 40-60%, вес 100)- Добавочный. Мародёр (размер 40-60%, вес 100)				

Джон Кук	Один из трех братьев-пиратов, претендующих на место главы семьи. Отсутствие ума успешно восполняет огромной силой и выносливостью. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания Ускорение (1)
	Уровень	8	Атака	8	
	Интеллект	2	Защита	7	
	Мана	10	Лидерство	11-13 11-13	
	+20% Здоровья и +20% Сопротивляемости физическому урону всем союзникам				
1-я часть армии Лидерство 11-13	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Морской Волк, Пират (размер 20-50%)- Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник (размер 20-40%, вес 100) или Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф (размер 10-20%, вес 200)- Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин (размер 30%, вес 100)- Добавочный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена (размер 20-50%, вес 100)				
2-я часть армии Лидерство 11-13	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник, Скелет Лучник, Пушкарь (размер 10-40%, вес 100)- Необязательный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена, Мечник, Гвардеец, Морской Волк (размер 10-30%, вес 100)- Необязательный. Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф, Пушкарь (размер 10-20%, вес 100)- Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин, Берсеркер, Варвар (размер 10-30%, вес 100)- Добавочный. Морской Волк, Пират (размер 10-50%, вес 400)				

Бдых Хаар	Командир отряда орков, захвативших музей Титанов. Встречается в локациях: Восточные Острова (Музей Титанов)				Заклинания
	Уровень	9	Атака	10	Ускорение (2) Замедление (1) Ослепление (1)
	Интеллект	3	Защита	8	
	Мана	40	Лидерство	12-14	
	+10% к шансу критического урона				
Армия Лидерство 12-14	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Орк (размер 5%)- Необязательный. Орк, Орк Ветеран, Гоблин с Катапульты (размер 15-20%, вес 100) или Добавочный. Гоблин, Орк (размер 15-20%, вес 100)- Необязательный. Гоблин с Катапульты, Орк Ветеран, Шаман (размер 15-20%, вес 100) или Добавочный. Шаман, Неистовый Гоблин (размер 15-20%, вес 100)				

Бардын Орн				Младший брат, которого братья орки натравливают на чужаков ради потехи. Встречается в локациях: Западные Острова		Заклинания	
				Лечение (2) Замедление (2) Секира Магии (1)			
Уровень	10			Атака	10		
Интеллект	3			Защита	7		
Мана	30			Лидерство	12-12 6-6		
				+15% физического урона союзникам-оркам			
1-я часть армии		- Необязательный. Гоблин с Катапультой, Неистовый Гоблин (размер 25-30%, вес 100) или Шаман, Орк Ветеран (размер 25-30%, вес 100)					
Лидерство 12-12		- Необязательный. Шаман, Орк Ветеран (размер 25-30%, вес 100) - Добавочный. Орк, Неистовый Гоблин (размер 25-30%, вес 100)					
2-я часть армии		- Необязательный. Древний Медведь, Орк (размер 20-30%, вес 10)					
Лидерство 6-6		- Необязательный. Неистовый Гоблин, Орк (размер 20-30%, вес 10) - Добавочный. Орк, Орк Ветеран (размер 20-30%, вес 10)					

Дракон Крордж	Несмотря на обманчиво безобидную розовую окраску, эта дракониха очень свирепа и опасна. Встречается в локациях: Западные Острова (Туннель Дракона)				Заклинания Рассеивание (2) Замедление (2) Ледяная Змея (1) Ослепление (1)
	Уровень	10	Атака	10	
	Интеллект	4	Защита	6	
	Мана	70	Лидерство	12-12	
	+3 огненного урона всем союзникам				
Армия Лидерство 12-12	- Необязательный. Красный Дракон (1 существо, вес 100) - Добавочный. Огненный Дракончик (размер 10%, вес 100) - Добавочный. Огненный Дракончик (размер 10%, вес 100)				


Слепой Хью	Этот зомби охраняет Подземелье. Его Армия Рассветного Часа - сборище живых мертвецов, ненавидящих пиратов. Встречается в локациях: Восточные Острова (Подземелье Братства)				Заклинания Ускорение (2) Чума (2) Ослепление (1) Карлик (1)
	Уровень	10	Атака	10	
	Интеллект	4	Защита	6	
	Мана	70	Лидерство	11-12	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 11-12	- Обязательный. Зомби (размер 30-40%) - Необязательный. Скелет, Зомби, Скелет Лучник (размер 15-25%, вес 100) - Добавочный. Гниющий Зомби, Проклятое Привидение (размер 15-25%, вес 100)				


Бартоломью Барт		Некогда легендарный пират, который благодаря вам снова воскрес и мечтает отомстить своим обидчикам. Встречается в локациях: Восточные Острова		Заклинания Лечение (2) Ускорение (2) Слабость (1) Карлик (1)	
	Уровень	11	Атака		8
	Интеллект	8	Защита		10
	Мана	30	Лидерство		13-14
	+1 Инициативы и +20% физического урона всем союзным Пиратам и Морским Волкам				
Армия Лидерство 13-14		<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Морской Волк, Пират (размер 20-50%)- Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник (размер 20-40%, вес 100) или Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф (размер 10-20%, вес 200)- Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин (размер 30%, вес 100)- Добавочный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена (размер 20-50%, вес 100)			

Гарри Кук	Один из трех братьев-пиратов, претендующих на место главы семьи. Самый умный и безжалостный. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания
	Уровень	12	Атака	5	Замедление (2) Огненная Стрела (2) Благословение (2) Слабость (1)
	Интеллект	10	Защита	7	
	Мана	60	Лидерство	11-13 11-13	
	+15% к шансу критического урона				
1-я часть армии Лидерство 11-13	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Морской Волк, Пират (размер 20-50%)- Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник (размер 20-40%, вес 100) или Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф (размер 10-20%, вес 200)- Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин (размер 30%, вес 100)- Добавочный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена (размер 20-50%, вес 100)				
2-я часть армии Лидерство 11-13	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник, Скелет Лучник, Пушкарь (размер 10-40%, вес 100)- Необязательный. Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф, Пушкарь (размер 10-20%, вес 100)- Необязательный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена, Мечник, Гвардеец, Морской Волк (размер 10-30%, вес 100)- Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин, Берсеркер, Варвар (размер 10-30%, вес 100)- Добавочный. Морской Волк, Пират (размер 10-50%, вес 400)				


<div>Дикий Дюк</div> 	Уже не пират, а головорез с большой буквы! Отчаянный наемник и безжалостный убийца. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания
					Ускорение (2) Благословение (2) Ледяная Змея (1)
	Уровень	12	Атака	10	
	Интеллект	5	Защита	7	
	Мана	25	Лидерство	10-14 10-14	
+10% к шансу критического урона и +2 физического урона всем союзникам					
1-я часть армии Лидерство 10-14	<ul style="list-style-type: none"> - Обязательный. Морской Волк, Пират (размер 20-50%) - Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник (размер 20-40%, вес 100) или Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф (размер 10-20%, вес 200) - Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин (размер 30%, вес 100) - Добавочный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена (размер 20-50%, вес 100) 				
2-я часть армии Лидерство 10-14	<ul style="list-style-type: none"> - Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник, Скелет Лучник, Пушкарь (размер 10-40%, вес 100) - Необязательный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена, Мечник, Гвардеец, Морской Волк (размер 10-30%, вес 100) - Необязательный. Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф, Пушкарь (размер 10-20%, вес 100) - Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин, Берсеркер, Варвар (размер 10-30%, вес 100) - Добавочный. Морской Волк, Пират (размер 10-50%, вес 400) 				


<div>Мано Риверес</div> 	Благородный пират Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания
					Огненный Шар (1)
	Уровень	12	Атака	7	
	Интеллект	5	Защита	8	
	Мана	5	Лидерство	11-11 5-5	
Нет особых способностей					
1-я часть армии Лидерство 11-11	<ul style="list-style-type: none"> - Обязательный. Морской Волк, Пират (размер 20-50%) - Необязательный. Лучник, Священник, Инквизитор, Терния-Охотник (размер 20-40%, вес 100) или Лучник, Архимаг, Священник, Скелет Лучник, Эльф (размер 10-20%, вес 200) - Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин (размер 30%, вес 100) - Добавочный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена (размер 20-50%, вес 100) 				
2-я часть армии Лидерство 5-5	<ul style="list-style-type: none"> - Необязательный. Огненный Дракончик, Волк, Гиена, Мечник, Гвардеец, Морской Волк (размер 10-30%, вес 100) - Необязательный. Морской Дьявол, Звероглаз, Гоблин, Берсеркер, Варвар (размер 10-30%, вес 100) - Добавочный. Морской Волк, Пират (размер 10-50%, вес 100) 				

Герцог Сов	Герцог, мечтающий захватить власть на Островах Свободы. Очень хитер. Встречается в локациях: Восточные Острова				Заклинания Замедление (2) Огненная Стрела (2) Секира Магии (2) Карлик (1)
	Уровень	14	Атака	10	
	Интеллект	10	Защита	10	
	Мана	80	Лидерство	11-11 7-7	
	Нет особых способностей				
1-я часть армии Лидерство 11-11	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Священник, Инквизитор (размер 30-50%, вес 100)- Необязательный. Лучник, Священник (размер 30-50%, вес 100)- Добавочный. Терния-Охотник, Лучник, Эльф (размер 30-50%, вес 100)				
2-я часть армии Лидерство 7-7	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Варвар, Берсеркер, Медведь (размер 10-30%, вес 100)- Необязательный. Берсеркер, Гвардеец (размер 10-30%, вес 100)- Необязательный. Древний Медведь, Мечник, Разбойник (размер 10-30%, вес 100)- Необязательный. Мародёр, Варвар (размер 10-30%, вес 100)- Добавочный. Варвар, Берсеркер (размер 10-30%, вес 100)				

<div>Посох Разрушения</div>	<div>Чрезвычайно сильный магический посох, который вышел из-под контроля своего хозяина. Встречается в локациях: Арлания (Башня Резо)</div>				<div>Заклинания</div> <div>Замедление (2) Молния (2) Карлик (2) Огненный Дождь (1)</div>
	Уровень	14	Атака	7	
	Интеллект	14	Защита	7	
	Мана	200	Лидерство	12-14	
	+1 Инициативы, -1 скорости и -20% физического урона всем союзникам				
<div>Армия Лидерство 12-14</div>	<div>- Обязательный. Инквизитор, Архимаг (размер 25-50%) - Необязательный. Друид, Священник (размер 25-50%, вес 100) - Добавочный. Священник, Инквизитор (размер 25-50%, вес 100)</div>				

Игдым Уркушак	Орк-командир, отряду которого приказано наводить страх на эльфов. Встречается в локациях: Великий Лес				Заклинания
	Уровень	18	Атака	15	Ускорение (2) Испуг (2) Призыв Феникса (2)
	Интеллект	10	Защита	15	
	Мана	80	Лидерство	20-22	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 20-22	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Гоблин, Гоблин с Катапультой, Шаман (размер 10-30%)- Необязательный. Гиена, Циклоп, Огр, Варвар, Берсеркер, Медведь, Древний Медведь, Звероглаз, Чёрный Дракон, Огненный Дракончик, Волк, Изумрудный Дракон, Королевская Терния (размер 10-60%, вес 10)- Необязательный. Орки, нежить или нейтралы 1-5 уровней (размер 10-50%, вес 10)- Добавочный. Орки или нежить 1-5 уровней (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Орк, Орк Ветеран, Шаман, Неистовый Гоблин, Огр (размер 10-30%, вес 10)				

Разбойник Шерагга	Главарь разбойников и слуга нежити, выполняющий особые поручения. Наемный убийца. Встречается в локациях: Серая Пустошь				Заклинания Ускорение (2) Замедление (2) Прилив Сил (2) Ледяная Змея (2)
	Уровень	18	Атака	18	
	Интеллект	5	Защита	10	
	Мана	70	Лидерство	21-22	
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 21-22	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Гниющий Зомби, Привидение, Чёрный Рыцарь, Костяной Дракон, Проклятое Привидение, Вампир (Мышь), Древний Вампир (Мышь) (размер 10-40%)- Необязательный. Вампир (Мышь), Древний Вампир (Мышь), Некромант, Проклятое Привидение (размер 10-40%, вес 10)- Необязательный. Скелет Лучник, Некромант, Вампир, Древний Вампир, Проклятое Привидение, Костяной Дракон, Оборотень Эльф, Волк, Чёрный Единорог, Варвар, Разбойник, Звероглаз, Королевская Терния (размер 10-40%, вес 10)- Добавочный. Чёрный Дракон, Костяной Дракон, Циклоп, Злобоглаз, Волк, Болотная Змея, Чёрный Единорог, Изумрудный Дракон, Терния-Охотник, Терния-Воин (размер 10-40%, вес 10)- Добавочный. Нежить 1-5 уровня (размер 10-40%, вес 10)				

Великий Каррах		Шаман, черпавший силы из украденного кристалла. Без него он намного слабее! Встречается в локациях: Магическая Долина		Заклинания Замедление (3) Испуг (2) Меч-Призрак (2) Огненный Шар (2) Ослепление (2)	
	Уровень	20	Атака		8
	Интеллект	20	Защита		15
	Мана	80	Лидерство		19-19
	+1 Скорости и +10% Сопrotивляемости физическому урону всем союзникам				
Армия Лидерство 19-19		- Обязательный. Шаман (размер 10-15%) - Необязательный. Гоблин (размер 30-40%, вес 100) - Необязательный. Орк (размер 30-40%, вес 100) - Добавочный. Гоблин с Катапульты (размер 30-40%, вес 100)			

Великий Каррах		Шаман, напитавшийся силой от Кристалла Мира, похищенного им у черепахи. Встречается в локациях: Магическая Долина		Заклинания Замедление (3) Испуг (3) Слабость (2) Молния (2) Карлик (2) Баран (2)	
	Уровень	20	Атака		15
	Интеллект	50	Защита		20
	Мана	250	Лидерство		20-20
	+1 Инициативы, +30% Сопrotивляемости физическому урону, +50% сопротивляемости магическому урону и +20% сопротивляемости огненному урону всем союзникам				
Армия Лидерство 20-20		- Обязательный. Шаман (размер 10-15%) - Необязательный. Гоблин (размер 30-40%, вес 100) - Необязательный. Орк (размер 30-40%, вес 100) - Добавочный. Гоблин с Катапульты (размер 30-40%, вес 100)			

Некромант Нейрум	Равнодушный и очень прагматичный некромант. Встречается в локациях: Серая Пустошь				Заклинания
	Уровень	20	Атака	10	Меч-Призрак (3) Телепорт (3) Ослепление (3) Зов Некроманта (2)
	Интеллект	18	Защита	10	
	Мана	150	Лидерство	22-23	
	+30% Сопротивляемости ядовитому урону всем союзникам				
Армия Лидерство 22-23	<div>- Необязательный. Скелет Лучник, Некромант, Костяной Дракон (размер 15-25%, вес 100)</div> <div>- Необязательный. Вампир, Гниющий Зомби, Проклятое Привидение (размер 15-25%, вес 100)</div> <div>- Необязательный. Скелет, Некромант, Древний Вампир (размер 15-25%, вес 100)</div>				


Зельберра	Проклятая эльфийка без души и сердца, живет исключительно мечтами о мести своим сородичам. Встречается в локациях: Долина Смерти				Заклинания
	Уровень	23	Атака	10	Чума (3) Ледяная Змея (3) Карлик (2) Зов Некроманта (2) Баран (2)
	Интеллект	15	Защита	17	
	Мана	100	Лидерство	23-24	
	-1 Инициатива врагам рас эльфы и люди				
Армия Лидерство 23-24	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Привидение, Скелет Лучник (размер 15-25%, вес 100)- Необязательный. Древний Вампир, Проклятое Привидение (размер 15-25%, вес 100)- Необязательный. Некромант (размер 15-25%, вес 100)- Необязательный. Вампир, Гниющий Зомби (размер 15-25%, вес 100)				

Книга Зла	Живая магическая книга, сбежавшая от своего хозяина-неудачника. Встречается в локациях: Серая Пустошь (Пещеры Драконов)				Заклинания
	Уровень	23	Атака	10	Книга Зла (3) Молния (3) Карлик (2) Гипноз (2)
	Интеллект	20	Защита	13	
	Мана	150	Лидерство	21-25	
	+50% Сопротивляемости магическому урону всем союзникам; -25% Сопротивляемости огненному урону всем союзникам				
Армия Лидерство 21-25	- Обязательный. Чёрный Дракон, Костяной Дракон (размер 25-45%) - Необязательный. Злобоглаз, Звероглаз (размер 25-45%, вес 10) или Добавочный. Огненный Паук, Пещерный Паук, Циклоп, Чёрный Дракон (размер 25-45%, вес 10)				

Эхно Партес	Некромант, который занимается изучением и выведением драконов. Встречается в локациях: Долина Смерти			Заклинания Меч-Призрак (3) Книга Зла (3) Слабость (3) Зов Некроманта (2) Гейзер (2) Гипноз (2)	
	Уровень	23	Атака		9
	Интеллект	20	Защита		12
	Мана	150	Лидерство		25-26
	Нет особых способностей				
Армия Лидерство 25-26	- Необязательный. Костяной Дракон, Некромант (размер 10-20%, вес 100) - Необязательный. Скелет Лучник, Древний Вампир (размер 10-20%, вес 100) - Необязательный. Костяной Дракон, Некромант (размер 10-20%, вес 100)				


Колдун Вермеус	По его же словам - величайший маг Эндории. Как маг он действительно очень силен. И самоуверен. Встречается в локациях: Магическая Долина				Заклинания
	Уровень	24	Атака	10	Испуг (3) Призыв Феникса (3) Книга Зла (3) Молния (2) Карлик (2) Гейзер (2)
	Интеллект	20	Защита	10	
	Мана	200	Лидерство	20-21	
	Нет особых способностей				
	Армия Лидерство 20-21				


Вербовщик Рааб Соттан	Демон-вербовщик, который собрал армию воинов в разных мирах, чтобы захватить столицу гномов. Встречается в локациях: Арданские Вершины				Заклинания Телепорт (3) Огненный Шар (3) Ослепление (3) Карлик (2) Портал Демонов (2)
	Уровень	25	Атака	15	
	Интеллект	15	Защита	20	
	Мана	100	Лидерство	22-25	
	+25% Сопротивляемости огненному урону союзникам рас Люди, Эльфы, Орки, Гномы и Нейтралы				
Армия циклопов Лидерство 22-22	- Необязательный. Циклоп (размер 100%, вес 100)				
Армия драконов Лидерство 24-24	- Обязательный. Чёрный Дракон (размер 5-10%) - Необязательный. Огненный Дракончик (размер 20-30%, вес 100) - Необязательный. Озёрный Дракончик (размер 20-30%, вес 100) - Добавочный. Красный Дракон (размер 5-10%, вес 100) - Добавочный. Изумрудный Дракон , Костяной Дракон (размер 5-10%, вес 100)				
Армия эльфов Лидерство 24-25	- Необязательный. Друид , Следопыт , Единорог (размер 15-25%, вес 100) - Необязательный. Энт , Оборотень Волк (размер 15-25%, вес 100) или Древний Энт , Чёрный Единорог (размер 15-25%, вес 100) - Необязательный. Следопыт , Эльф , Друид (размер 15-25%, вес 100) - Добавочный. Чёрный Единорог (размер 5-10%, вес 100)				
Армия людей Лидерство 24-25	- Обязательный. Кавалерист , Рыцарь (размер 15-25%) - Необязательный. Архимаг , Лучник , Инквизитор (размер 10-40%, вес 100) - Необязательный. Инквизитор , Лучник , Архимаг , Кавалерист (размер 15-25%, вес 100) - Добавочный. Мечник , Гвардеец , Разбойник (размер 15-25%, вес 100) или Крестьянин , Мародёр , Морской Волк (размер 15-25%, вес 100)				


Демонесса Ишара 	Прекрасная демонесса, которая умеет не только очаровывать, но и убивать тех, кто ей не угодил. Встречается в локациях: Демонис			Заклинания Замедление (3) Огненный Шар (3) Слабость (3) Гипноз (2) Армагеддон (2)
	Уровень	25	Атака	15
	Интеллект	15	Защита	15
	Мана	125	Лидерство	25-27
	Нет особых способностей			
Армия Лидерство 25-27	- Обязательный. Демонесса (размер 30-40%) - Необязательный. Цербер (размер 20-30%, вес 10) - Добавочный. Имп , Имп Насмешник (размер 10-20%, вес 10)			


Архидемон Баал 	Верховный Архидемон. Правитель Шестого Дома мира Демонис. Встречается в локациях: Демонис			Заклинания Портал Демонов (3) Баран (3) Армагеддон (2)
	Уровень	27	Атака	20
	Интеллект	16	Защита	20
	Мана	150	Лидерство	26-26 19-19
	+1 Инициативы и +3 огненного урона всем союзникам			
1-я часть армии Лидерство 26-26	- Обязательный. Архидемон (размер 15-30%) - Необязательный. Имп Насмешник , Имп , Демонесса (размер 10-50%, вес 10) - Необязательный. Демонесса (размер 10-30%, вес 20) - Добавочный. Злобоглаз , Имп , Имп Насмешник (размер 10-50%, вес 10)			
2-я часть армии Лидерство 19-19	- Обязательный. Демонесса , Демон (размер 30-50%) - Необязательный. Демон , Цербер (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Красный Дракон , Злобоглаз , Чёрный Дракон , Цербер (размер 10-20%, вес 10) - Добавочный. Огненный Паук , Цербер , Демон (размер 40-50%, вес 10)			


Участники Турнира

Адун 	Свирепый гоблин, один из участников Турнира. Будучи учеником шамана, он хорошо преуспел в изучении боевой магии. Встречается в локациях: Гринворт			Заклинания Ускорение (1) Огненная Стрела (1) Камикадзе (1) Карлик (1)
	Уровень	3	Атака	1
	Интеллект	4	Защита	1
	Мана	40	Лидерство	3-3 3-3
	+1 Инициативы всем союзникам			
1-я часть армии Лидерство 3-3	- Обязательный. Гоблин (размер 30-50%) - Необязательный. Неистовый Гоблин (размер 30-50%, вес 10)			
2-я часть армии Лидерство 3-3	- Необязательный. Гоблин (размер 50-70%, вес 10) - Необязательный. Гиена (размер 30-50%, вес 10)			

Робин из Гринвуда	Славный атаман вольных разбойников из Гринвуда. Знаменитый весельчак и лучник, который пришел попробовать свои силы в Турнире. Встречается в локациях: Гринворт				Заклинания Беззащитность (2) Огненная Стрела (1) Благословение (1)
	Уровень	6	Атака	6	
	Интеллект	2	Защита	3	
	Мана	15	Лидерство	6-6 6-6	
	+25% к шансу критического урона и +15% физического урона всем союзным Скелетам Лучникам , Лучникам, Эльфам и Следопытам				
1-я часть армии Лидерство 6-6	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Эльф (размер 40-60%, вес 100)- Необязательный. Лучник (размер 40-60%, вес 10)				
2-я часть армии Лидерство 6-6	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Гвардеец, Мечник (размер 30-40%)- Необязательный. Разбойник, Мародёр (размер 30-40%, вес 10)- Добавочный. Медведь, Древний Медведь, Волк (размер 20-40%, вес 10)				


Медуза Горгона		Магесса, чей облик был искажен магией, которой она отдала всю свою жизнь. Одна из участников Турнира. Встречается в локациях: Гринворт		Заклинания	
	Уровень	10	Атака	Фантом (2) Телепорт (2) Молния (2) Ослепление (2) Карлик (1) Баран (1) Гипноз (1)	
	Интеллект	10	Защита		
	Мана	120	Лидерство		
	-1 Инициатива, -100% Сопrotивляемости магическому урону (относительно текущего значения) всем врагам; +3 магического урона союзникам 3-4 уровней.				
1-я часть армии Лидерство 10-10		- Необязательный. Единорог, Неистовый Гоблин, Алхимик (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Королевская Змея (размер 25-40%, вес 100) - Необязательный. Архимаг (размер 25-40%, вес 10)			
2-я часть армии Лидерство 10-10		- Необязательный. Циклоп, Мечник, Друид (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Злобоглаз, Звероглаз (размер 25-40%, вес 100) - Необязательный. Королевская Терния, Морской Дьявол, Имп Насмешник, Грифон (размер 25-40%, вес 10)			


Пато Великан	Грозный великан, один из участников Турнира. Считает, что умение работать головой - это умение пробивать ею стены. Встречается в локациях: Гринворт				Заклинания
	Уровень	15	Атака	15	Нет
	Интеллект	0	Защита	15	
	Мана	0	Лидерство	15-15 15-15	
	+1 Скорость и +1 Инициативы всем союзным Гигантам и Ограм				
1-я часть армии Лидерство 15-15	- Необязательный. Гигант (размер 35-60%, вес 100) - Необязательный. Огр (размер 35-60%, вес 10) - Добавочный. Кавалерист (размер 20%, вес 10)				
2-я часть армии Лидерство 15-15	- Необязательный. Гном, Орк, Циклоп (размер 40-60%, вес 100) - Необязательный. Медведь, Древний Медведь, Белый Медведь, Волк (размер 40-60%, вес 10)				


Дреддхо	Дракон, изъявивший желание принять участие в Турнире. Невероятно опасный и хитрый противник. Встречается в локациях: Гринворт				Заклинания
	Уровень	30	Атака	20	Замедление (3) Молния (3) Карлик (3) Гейзер (3)
	Интеллект	15	Защита	20	
	Мана	100	Лидерство	20-20 20-20	
	Нет особых способностей				
1-я часть армии Лидерство 20-20	- Обязательный. Изумрудный Дракон, Красный Дракон (размер 40-60%) - Необязательный. Огненный Дракончик, Озёрный Дракончик (размер 40-60%, вес 10)				
2-я часть армии Лидерство 20-20	- Обязательный. Чёрный Дракон (размер 30-50%) - Необязательный. Циклоп, Рыцарь (размер 30-50%, вес 100) - Добавочный. Злобоглаз, Единорог (размер 20-40%, вес 10)				


«Бродячие» Герои


Стефан Цвайн	Предводитель крестьян, отказавшихся платить налоги и поднявших восстание. Встречается в локациях: Гринворт, Верлонский Лес, Арлания				Заклинания
					Нет
	Уровень	4	Атака	3	
	Интеллект	1	Защита	4	
	Мана	10	Лидерство	2-6	
	+1 Скорость союзным Крестьянам, Лучникам и Мечникам				
Армия в Гринворте Лидерство 2-3	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Крестьянин (размер 70%, вес 10)- Необязательный. Разбойник, Мародёр (размер 15%, вес 10)- Необязательный. Мародёр, Разбойник (размер 15%, вес 10)				
Армия в Верлонском Лесу Лидерство 4-6	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Крестьянин (размер 40-70%, вес 10)- Необязательный. Мародёр, Разбойник (размер 20-30%, вес 10)- Добавочный. Лучник, Священник (размер 20-30%, вес 10)				
Армия в Арлании Лидерство 3-4	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Крестьянин (размер 70%, вес 10)- Необязательный. Разбойник, Мародёр (размер 15%, вес 10)- Необязательный. Разбойник, Мародёр, Лучник (размер 15%, вес 10)				


Эгирра	Разгуливая по белому свету, привидение до смерти пугает простых смертных. А тех, кто не умер от страха, оно берет себе в слуги.				Заклинания Испуг (2) Чума (1) Слабость (1) Карлик (1)
	Встречается в локациях: Верлонский Лес, Моршанские Топи, Западные Острова				
	Уровень	7	Атака	4	
	Интеллект	7	Защита	6	
	Мана	80	Лидерство	5-13	
	Нет особых способностей				
Армия в Верлонском Лесу Лидерство 5-6	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Проклятое Привидение, Привидение (размер 20-30%)- Обязательный. Лучник, Пушкарь, Скелет Лучник (размер 10-40%)- Необязательный. Люди 1-3 уровня (размер 10-40%, вес 10)- Необязательный. Гномы или нежить 1-3 уровня (размер 10-40%, вес 10)- Добавочный. Эльфы или нежить 1-3 уровня (размер 10-40%, вес 10)				
Армия в Моршанских Топях Лидерство 7-8	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Проклятое Привидение, Привидение (размер 10%)- Обязательный. Лучник, Пушкарь, Следопыт (размер 25-40%)- Необязательный. Люди 1-3 уровня (размер 25-80%, вес 10)- Необязательный. Гномы 1-3 уровня (размер 25-80%, вес 10)- Добавочный. Эльфы 1-3 уровня (размер 25-80%, вес 10)				
Армия на Западных Островах Лидерство 11-13	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Проклятое Привидение, Привидение (размер 10%)- Обязательный. Лучник, Пушкарь, Эльф (размер 15-25%)- Необязательный. Люди 1-3 уровня (размер 15-50%, вес 10)- Необязательный. Гномы 1-3 уровня (размер 15-50%, вес 10)- Добавочный. Эльфы 1-3 уровня (размер 15-50%, вес 10)				


Драммина	Разъяренная гномиха на последние деньги собрала отряд и пришла мстить людям за убитого ими мужа - гнома, погибшего в Крейстонских шахтах. Встречается в локациях: Арлания, Крейстонские Шахты				Заклинания Ускорение (2) Огненный Шар (1)
	Уровень	9	Атака	9	
	Интеллект	5	Защита	7	
	Мана	50	Лидерство	8-12	
	Нет особых способностей				
Армия в Арлании Лидерство 8-9	- Необязательный. Звероглаз, Злобоглаз (размер 20-35%, вес 30) или Пещерный Паук, Ядовитый Паук (размер 20-35%, вес 10) - Необязательный. Гномы 2-3 уровня (размер 20-35%, вес 20) - Добавочный. Гномы 1-3 уровня (размер 20-35%, вес 10)				
Армия в Крейстонских Шахтах Лидерство 11-12	- Обязательный. Звероглаз, Злобоглаз (размер 20-35%) - Необязательный. Гномы 1-3 уровня (размер 20-35%, вес 10) - Необязательный. Пещерный Паук, Ядовитый Паук (размер 20-35%, вес 10) - Добавочный. Гномы 2-3 уровня (размер 20-35%, вес 10)				

Герцог Хельм	Герцог стал вампиром по собственному желанию, заставив маленького вампиреныша укусить против воли. После превращения герцог погубил вампиреныша и его семью. Встречается в локациях: Верлонский Лес, Моршанские Топи				Заклинания Ядовитый Череп (2) Чума (2) Меч-Призрак (2) Карлик (1) Гипноз (1)
	Уровень	10	Атака	5	
	Интеллект	10	Защита	8	
	Мана	50	Лидерство	5-8	
	+10% к шансу критического урона и +3 ядовитого урона всем союзным Вампирам, Вампирам (Мышам), Древним Вампирам, Древним Вампирам (Мышам), Зомби и Гниющим Зомби				
Армия в Верлонском Лесу Лидерство 5-6	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Скелет Лучник (размер 20-30%)- Необязательный. Нежить 1-2 уровня (размер 10-40%, вес 10)- Необязательный. Люди 1-2 уровня (размер 10-30%, вес 10)- Необязательный. Ядовитый Паук, Терния-Воин, Терния-Охотник (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Нежить 3-4 уровня (размер 10-30%, вес 10)				
Армия в Моршанских Топях Лидерство 6-8	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Люди 1-2 уровня (размер 20-30%)- Обязательный. Некромант, Скелет Лучник (размер 20-30%)- Необязательный. Нежить 1-2 уровня (размер 50-70%, вес 10)- Добавочный. Ядовитый Паук, Терния-Воин, Терния-Охотник (размер 10%, вес 10)				


Тибериус	Сын ректора Академии Магии, однажды получивший в свои руки проклятый меч. Меч подчинил слабую волю рыцаря, сделав из него безжалостного убийцу. Встречается в локациях: Моршанские Топи, Арлания, Западные Острова				Заклинания Испуг (2) Секира Магии (2) Книга Зла (2) Воскрешение (2) Карлик (1)
	Уровень	12	Атака	8	
	Интеллект	8	Защита	8	
	Мана	60	Лидерство	9-12	
	+1 Мораль союзным Мечникам, Гвардейцам, Рыцарям; +20% Сопротивляемости магическому урону всем союзникам				
Армия в Моршанских Топях Лидерство 10-12	- Обязательный. Скелет Лучник (размер 20-40%) - Необязательный. Нежить или люди 2-3 уровня (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Нежить или люди 1-3 уровня (размер 25-40%, вес 10) - Добавочный. Нежить 1-2 уровня (размер 25-40%, вес 10)				
Армия в Арлании Лидерство 10-12	- Обязательный. Скелет Лучник (размер 20%) - Необязательный. Нежить или люди 2-3 уровня (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Нежить или люди 1-3 уровня (размер 25-40%, вес 10) - Добавочный. Нежить 1-2 уровня (размер 25-40%, вес 10)				
Армия на Западных Островах Лидерство 9-11	- Обязательный. Скелет Лучник, Лучник (размер 15-30%) - Необязательный. Нежить 1-2 уровня (размер 15-30%, вес 10) - Необязательный. Нежить или люди 2-3 уровня (размер 15-30%, вес 10) - Необязательный. Люди 3-4 уровня (размер 15-30%, вес 10) - Добавочный. Нежить или люди 1-3 уровня (размер 10-40%, вес 10)				


Развалина Гай		<div>Этот пройдоха при жизни был славным пиратом, и даже став мертвецом, он сумел выбраться из Мира Мертвых, чтобы защищать свое золото.</div> <div>Встречается в локациях: Восточные Острова, Восточные Острова (Подводная Пещера)</div> <table><tr><td>Уровень</td><td>14</td><td>Атака</td><td>14</td></tr><tr><td>Интеллект</td><td>4</td><td>Защита</td><td>10</td></tr><tr><td>Мана</td><td>70</td><td>Лидерство</td><td>13-15</td></tr></table> <div>+12% Здоровья всем союзникам</div>		Уровень	14	Атака	14	Интеллект	4	Защита	10	Мана	70	Лидерство	13-15	<div>Заклинания</div> <div>Замедление (2)</div> <div>Ядовитый Череп (2)</div> <div>Зов Некроманта (1)</div>	
Уровень	14			Атака	14												
Интеллект	4			Защита	10												
Мана	70			Лидерство	13-15												
																	
Армия на Восточных Островах		<div>- Обязательный. Скелет Лучник (размер 20-40%)</div> <div>- Необязательный. Нежить 2, 3, 5 уровня (размер 20-40%, вес 100)</div> <div>- Добавочный. Нежить 2-3 уровня (размер 30-40%, вес 100)</div>															
Лидерство 13-15																	
Армия в Подводной Пещере		<div>- Необязательный. Скелет Лучник, Вампир (размер 30-40%)</div> <div>- Необязательный. Нежить 2, 3, 5 уровня (размер 30-40%, вес 100)</div> <div>- Добавочный. Нежить 2-3 уровня (размер 30-40%, вес 100)</div>															
Лидерство 14-15																	


Мастер Дизи	Раньше он числился на службе у короля, но предал своего повелителя ради золота гномов. Теперь работает на них. Все его люди объявлены в Дарионе вне закона. Встречается в локациях: Верхний Хадар, Нижний Хадар				Заклинания Ускорение (2) Ядовитый Череп (2) Злой Рок (2)
	Уровень	15	Атака	15	
	Интеллект	5	Защита	10	
	Мана	30	Лидерство	12-15	
	+1 Скорости и +18% физического урона всем союзникам				
Армия в Верхнем Хадаре Лидерство 12-14	- Обязательный. Гномы 1, 2, 4 уровня (размер 20-40%) - Необязательный. Люди 2-3 уровня (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Люди 3-4 уровня (размер 20-40%, вес 10) - Добавочный. Гномы 2-3 уровня (размер 20-40%, вес 10)				
Армия в Нижнем Хадаре Лидерство 15-15	- Обязательный. Гномы 3-4 уровня (размер 20-35%) - Необязательный. Люди или гномы 1-3 уровня (размер 20-35%, вес 10) - Необязательный. Люди 3-4 уровня (размер 20-35%, вес 10) или Люди 2-4 уровня (размер 20-35%, вес 10) - Добавочный. Гномы 2-3 уровня (размер 20-35%, вес 10)				


Хадок	Свирепый пещерный великан, воинство которого живет за счет грабежей простых шахтеров. Встречается в локациях: Крейстонские Шахты, Таронские Шахты				Заклинания Рассеивание (2) Лечение (2) Ускорение (2)
	Уровень	15	Атака	15	
	Интеллект	3	Защита	15	
	Мана	30	Лидерство	11-18	
	+1 Скорости, +15% Физического урона всем союзникам				
Армия в Крейстонских Шахтах Лидерство 11-12	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Звероглаз, Злобоглаз (размер 20-40%)- Необязательный. Гномы 1-3 уровня (размер 10-20%, вес 10)- Необязательный. Люди 2-4 уровня (размер 10-20%, вес 10)- Необязательный. Циклоп, Пещерный Паук (размер 20-40%, вес 10)- Добавочный. Гномы 1-3 уровня (размер 10-20%, вес 10)				
Армия в Таронских Шахтах Лидерство 15-18	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Гномы 1-3 уровня (размер 20-60%, вес 10)- Необязательный. Люди 2-4 уровня (размер 20-60%, вес 10)- Необязательный. Циклоп, Пещерный Паук (размер 10-20%, вес 10)- Добавочный. Звероглаз, Злобоглаз (размер 20-40%, вес 20)				

Хео	Желтый Король Злобоглазов. Наводит страх на миролюбивых гномов, работающих в пещерах. Встречается в локациях: Крейстонские Шахты, Нижний Хадар				Заклинания Боевой Клич (2) Замедление (2) Испуг (2) Телепорт (2) Гипноз (2)
	Уровень	15	Атака	15	
	Интеллект	10	Защита	10	
	Мана	90	Лидерство	11-15 0-7	
	-1 Мораль вражеским людям и гномам				
Армия в Крейстонских Шахтах Лидерство 11-12	- Обязательный. Злобоглаз (размер 10-30%) - Необязательный. Звероглаз , Пещерный Паук (размер 20-40%, вес 10) - Добавочный. Ядовитый Паук , Гиена (размер 20-40%, вес 10)				
Армия в Нижнем Хадаре. Часть 1 Лидерство 15-15	- Необязательный. Злобоглаз (размер 10-30%, вес 20) - Необязательный. Злобоглаз , Королевская Змея (размер 20-40%, вес 10) - Добавочный. Звероглаз , Пещерный Паук (размер 20-40%, вес 10)				
Армия в Нижнем Хадаре. Часть 2 Лидерство 7-7	- Обязательный. Огненный Паук , Шахтер (размер 30-70%) - Необязательный. Огненный Паук (размер 10-40%, вес 10) - Необязательный. Пещерный Паук , Ядовитый Паук , Королевская Змея , Змея (размер 30-70%, вес 10)				


Кукловод	Существо из иного мира, способное поработать чужой разум. Оно собирает себе армию безвольных рабов по разным мирам.				Заклинания Фантом (2) Телепорт (2) Карлик (2) Баран (2) Гипноз (2)
	Встречается в локациях: Восточные Острова, Верхний Хадар				
	Уровень	16	Атака	12	
	Интеллект	10	Защита	10	
	Мана	140	Лидерство	10-12 10-12	
	+1 Инициатива, -20% Сопротивляемости физическому урону (относительно текущего значения), -3 Защиты всем врагам				
Армия на Восточных Островах. Часть 1 Лидерство 12-12	- Обязательный. Пушкарь, Гном, Шахтер (размер 25-40%) - Необязательный. Священник, Лучник, Инквизитор (размер 25-40%, вес 10) - Добавочный. Друид, Следопыт, Эльф, Оборотень Волк (размер 25-40%, вес 10)				
Армия на Восточных Островах. Часть 2 Лидерство 10-10	- Необязательный. Люди 1-3 уровень (размер 15-25%, вес 10) - Необязательный. Эльфы 1-2 уровня (размер 15-25%, вес 10) - Необязательный. Эльфы 2-3 уровня (размер 15-25%, вес 10) - Добавочный. Гномы 1-3 уровня (размер 15-25%, вес 10)				
Армия в Верхнем Хадаре. Часть 1 Лидерство 10-12	- Необязательный. Пушкарь, Гном, Шахтер (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Священник, Лучник, Инквизитор (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Друид, Следопыт, Эльф, Оборотень Волк (размер 25-40%, вес 10)				
Армия в Верхнем Хадаре. Часть 2 Лидерство 10-12	- Необязательный. Люди 1-3 уровень (размер 15-25%, вес 10) - Необязательный. Эльфы 1-2 уровня (размер 15-25%, вес 10) - Необязательный. Эльфы 2-3 уровня (размер 15-25%, вес 10) - Необязательный. Гномы 1-3 уровня (размер 15-25%, вес 10)				

Эбги	Самый добрый в мире великан, да еще и алхимик! Живет один и никого не трогает, разве что тех, кто позарится на его пещеру, которую он считает алхимической лабораторией. Встречается в локациях: Западные Острова, Восточные Острова, Арданские Вершины				Заклинания Рассеивание (2) Ядовитый Череп (2) Телепорт (2) Карлик (2)
	Уровень	16	Атака	4	
	Интеллект	8	Защита	20	
	Мана	80	Лидерство	12-17	
	Нет особых способностей				
Армия на Западных Островах Лидерство 12-15	- Необязательный. Циклоп, Пещерный Паук, Злобоглаз (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Изумрудный Дракон, Красный Дракон (размер 10%, вес 10) - Добавочный. Алхимик (размер 10-40%, вес 10)				
Армия на Восточных Островах Лидерство 13-15	- Обязательный. Алхимик (размер 20-40%) - Необязательный. Изумрудный Дракон, Красный Дракон (размер 10%, вес 10) - Добавочный. Циклоп, Пещерный Паук, Злобоглаз (размер 20-40%, вес 10)				
Армия в Арданских Вершинах Лидерство 16-17	- Обязательный. Циклоп, Пещерный Паук, Гигант (размер 60%) - Необязательный. Алхимик (размер 30%, вес 10) - Добавочный. Изумрудный Дракон, Красный Дракон (размер 10%, вес 10)				

Геограм	Единственный великан, окончивший Дарионскую Академию Магии. Владелец самой большой магической дубины в Эндории, одним ударом лишаящей памяти! Встречается в локациях: Таронские Шахты (Подземное море), Мехгард				Заклинания Благословение (3) Фантом (2) Телепорт (2) Молния (2)
	Уровень	20	Атака	15	
	Интеллект	15	Защита	20	
	Мана	100	Лидерство	18-20	
	+2 Скорости союзным Гигантам; +30% Сопротивляемости магическому урону всем союзникам				
Армия в Подземном море Лидерство 18-20	- Необязательный. Священник, Инквизитор, Архимаг (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Гигант, Пушкарь, Алхимик (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Некромант, Костяной Дракон, Скелет Лучник (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Нежить, люди или гномы 3-5 уровня (размер 20-40%, вес 10)				
Армия в Мехгарде Лидерство 18-20	- Обязательный. Некромант, Костяной Дракон, Скелет Лучник (размер 20-40%) - Необязательный. Священник, Инквизитор, Архимаг (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Нежить, люди или гномы 3-5 уровня (размер 20-40%, вес 10) - Добавочный. Гигант, Пушкарь, Алхимик (размер 20-40%, вес 10)				

Нехти	Некромант, получающий средства от самого короля гномов. Его задача - сопровождать в Мир Смерти достойно павших на поле боя гномов.				Заклинания Книга Зла (3) Слабость (2) Зов Некроманта (2) Гипноз (2)
	Встречается в локациях: Таронские Шахты (Подземное море), Серая Пустошь, Долина Смерти				
	Уровень	20	Атака	10	
	Интеллект	15	Защита	12	
	Мана	120	Лидерство	18-27 0-8	
+2 Скорости союзным гномам					
Армия в Подземном море Лидерство 18-20	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Гигант, Пушкарь, Скелет Лучник, Чёрный Рыцарь (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Гном, Алхимик, Шахтер (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Некромант, Проклятое Привидение, Алхимик, Гигант, Пушкарь (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Древний Вампир, Скелет Лучник, Некромант (размер 20-40%, вес 10)				
Армия в Серой Пустоши. Часть 1 Лидерство 20-20	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Пушкарь, Алхимик, Скелет Лучник (размер 40-70%, вес 10)- Необязательный. Некромант, Циклоп, Гигант (размер 10-20%, вес 10)- Добавочный. Гном, Пушкарь, Некромант, Скелет Лучник, Древний Вампир (Мышь) (размер 30-70%, вес 10)				
Армия в Серой Пустоши. Часть 2 Лидерство 8-8	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Скелет Лучник, Вампир (Мышь), Скелет (размер 40-70%, вес 10) или Добавочный. Скелет, Древний Вампир, Костяной Дракон (размер 40-70%, вес 10)- Необязательный. Мёртвый Паук, Гном (размер 10-30%, вес 10)				
Армия в Долине Смерти Лидерство 25-27	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Гигант (размер 10-30%)- Необязательный. Гигант, Пушкарь, Скелет Лучник, Чёрный Рыцарь (размер 10-30%, вес 10)- Необязательный. Некромант, Проклятое Привидение, Алхимик, Гигант, Пушкарь (размер 10-30%, вес 10)- Необязательный. Древний Вампир, Скелет Лучник, Некромант (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Случайное существо 5-го уровня (размер 10-30%, вес 10)				

Эль Мариа	Старый враг эльфийской короны. Его люди скрываются в лесах и промышляют разбоем. Встречается в локациях: Долина Тысячи Рек (Эльфийское подземелье), Долина Тысячи Рек, Великий Лес				Заклинания Ускорение (3) Испуг (2) Призыв Феникса (2) Карлик (2)
	Уровень	20	Атака	12	
	Интеллект	20	Защита	8	
	Мана	60	Лидерство	17-22	
	Нет особых способностей				
Армия в Эльфийском Подземелье Лидерство 20-22	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Оборотень Эльф, Оборотень Волк (размер 30-40%, вес 10)- Необязательный. Разбойник, Эльф, Скелет Лучник (размер 20-30%, вес 10)- Добавочный. Мародёр, Следопыт, Скелет (размер 20-30%, вес 10)				
Армия в Долине Тысячи Рек Лидерство 17-20	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Мародёр, Следопыт, Скелет (размер 30-50%)- Необязательный. Оборотень Эльф, Оборотень Волк (размер 30-80%, вес 10)- Добавочный. Разбойник, Эльф, Скелет Лучник (размер 20-30%, вес 10)				
Армия в Великом Лесу Лидерство 19-20	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Оборотень Эльф, Оборотень Волк (размер 30-60%)- Необязательный. Разбойник, Эльф, Скелет Лучник (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Эльфы 1-5 уровня (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Мародёр, Следопыт, Скелет (размер 20-40%, вес 10)				


Соня	Знаменитая эльфийская воительница, способная очаровать дракона! Считает своим долгом избавить Великие Эльфийские Леса от чужаков, путем дарения им смертельных поцелуев любви. Встречается в локациях: Магическая Долина, Великий Лес, Долина Тысячи Рек				Заклинания Замедление (3) Телепорт (2) Воскрешение (2) Гипноз (2)
	Уровень	22	Атака	6	
	Интеллект	18	Защита	14	
	Мана	100	Лидерство	17-22	
	+1 Инициативы и +20% Сопротивляемости физическому урону союзникам-эльфам.				
Армия в Магической Долине Лидерство 17-20	- Необязательный. Дриада (размер 20-70%, вес 20) - Необязательный. Терния-Охотник (размер 20-70%, вес 20) - Необязательный. Изумрудный Дракон (размер 5-10%, вес 20) - Добавочный. Эльфы 2-4 уровня (размер 20-30%, вес 10)				
Армия в Великом Лесу Лидерство 21-22	- Обязательный. Дриада (размер 30-50%) - Необязательный. Терния-Воин, Терния-Охотник (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Изумрудный Дракон (размер 10-20%, вес 10) - Необязательный. Эльфы 3-5 уровня (размер 10-30%, вес 10) - Добавочный. Эльфы 2-4 уровня (размер 10-30%, вес 10)				
Армия в Долине Тысячи Рек Лидерство 17-20	- Необязательный. Дриада (размер 30-50%, вес 10) - Необязательный. Терния-Воин, Терния-Охотник (размер 30-50%, вес 10) - Необязательный. Изумрудный Дракон (размер 5-10%, вес 10) - Добавочный. Эльфы 2-4 уровня (размер 20-30%, вес 10)				

Дейра Оман		<div>Жрица Храма Крови, яростный командир одного из первых отрядов демонов, вторгшихся в Эллинию. Встречается в локациях: Таронские Шахты</div> <table><tr><td>Уровень</td><td>24</td><td>Атака</td><td>16</td></tr><tr><td>Интеллект</td><td>12</td><td>Защита</td><td>16</td></tr><tr><td>Мана</td><td>70</td><td>Лидерство</td><td>17-17 9-9</td></tr><tr><td colspan="4">+15% к шансу критического урона и +3 урона огнем всем союзникам</td></tr></table>		Уровень	24	Атака	16	Интеллект	12	Защита	16	Мана	70	Лидерство	17-17 9-9	+15% к шансу критического урона и +3 урона огнем всем союзникам				Заклинания	
Уровень	24			Атака	16																
Интеллект	12			Защита	16																
Мана	70			Лидерство	17-17 9-9																
+15% к шансу критического урона и +3 урона огнем всем союзникам																					
		Карлик (3)																			
		Злой Рок (3)																			
		Портал Демонов (3)																			
		Огненный Дождь (2)																			
		Гипноз (2)																			

Армия. Часть 1		- Необязательный. Имп , Имп Насмешник , Злобоглаз (размер 20-40%, вес 20)	
Лидерство		- Необязательный. Демонесса , Архидемон (размер 5-10%, вес 10)	
17-17		- Необязательный. Злобоглаз , Красный Дракон , Демонесса (размер 5-10%, вес 10)	
		- Добавочный. Демонесса , Цербер , Демон , Огненный Паук (размер 20-70%, вес 20)	


Армия. Часть 2		- Необязательный. Чёрный Дракон , Изумрудный Дракон , Звероглаз (размер 10-20%, вес 10)	
Лидерство		- Необязательный. Древний Медведь , Медведь , Циклоп , Разбойник , Мародёр (размер 20-60%, вес 20)	
9-9		- Добавочный. Древний Медведь , Медведь , Гиена , Волк (размер 40-70%, вес 20)	


Аха	Черный Король Звероглазов. Покинув гномьи шахты, это существо поселилось в драконьем лабиринте, изредка вылезая наружу. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса, Мурок				Заклинания Испуг (3) Ослепление (3) Карлик (2) Баран (2) Гипноз (2)
	Уровень	25	Атака	15	
	Интеллект	10	Защита	20	
	Мана	60	Лидерство	24-30	
	+1 Инициативы и -15% Здоровья всем союзникам				
Армия в Лабиринте Хааса (в середине) Лидерство 26-28	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Звероглаз, Злобоглаз (размер 30-50%)- Необязательный. Змея, Ядовитый Паук, Королевская Змея (размер 20-40%, вес 10)- Добавочный. Циклоп, Пещерный Паук (размер 20-40%, вес 10)				
Армия в Лабиринте Хааса (в конце) Лидерство 24-25	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Звероглаз, Злобоглаз (размер 10-20%)- Добавочный. Пещерный Паук, Ядовитый Паук, Огненный Паук, Мёртвый Паук (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Змея, Ядовитый Паук, Королевская Змея (размер 20-40%, вес 10)- Необязательный. Циклоп, Огр, Гигант (размер 5-15%, вес 10)				
Армия в Муроке Лидерство 29-30	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Злобоглаз (размер 20-40%)- Обязательный. Циклоп (размер 10-30%)- Необязательный. Змея, Ядовитый Паук, Королевская Змея (размер 10-30%, вес 10)- Необязательный. Изумрудный Дракон, Красный Дракон (размер 10-30%, вес 10)- Добавочный. Звероглаз, Злобоглаз (размер 10-20%, вес 10)				

Катана	Рыцарь, заложивший осколки своей души демонам. Теперь он цербером стоит на страже демонического мира. Встречается в локациях: Таронские Шахты (Подземное море), Демонис				Заклинания
	Уровень	26	Атака	10	Замедление (3) Огненный Шар (3) Злой Рок (2) Портал Демонов (2)
	Интеллект	15	Защита	15	
	Мана	100	Лидерство	18-26	
	Нет особых способностей				
Армия в Подземном море Лидерство 18-20	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Священник, Инквизитор, Архимаг (размер 30-40%, вес 10)- Необязательный. Цербер (размер 30-40%, вес 10)- Необязательный. Чёрный Рыцарь (размер 30-40%, вес 10)				
Армия в Демонисе Лидерство 26-26	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Чёрный Рыцарь (размер 10-15%)- Необязательный. Цербер (размер 20-40%, вес 10)- Добавочный. Священник, Инквизитор, Архимаг (размер 20-40%, вес 20)				

Сэр Амбер	В прошлом доблестный рыцарь, который был перетянут на сторону Тьмы ее приспешниками. Чтобы возглавить мертвое войско, он собственноручно убил себя. Встречается в локациях: Серая Пустошь, Серая Пустошь (Пещеры Драконов)				Заклинания Рассеивание (3) Ускорение (3) Секира Магии (3) Призыв Феникса (2) Меч-Призрак (2)
	Уровень	26	Атака	20	
	Интеллект	3	Защита	23	
	Мана	100	Лидерство	21-25 0-10	
	+1 Скорость союзным людям и нежити				
Армия в Серой Пустоши Лидерство 21-25	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Гниющий Зомби, Привидение, Чёрный Рыцарь, Костяной Дракон, Проклятое Привидение, Вампир (Мышь), Древний Вампир (Мышь) (размер 10-40%)- Необязательный. Вампир (Мышь), Древний Вампир (Мышь), Некромант, Проклятое Привидение (размер 10-40%, вес 10)- Необязательный. Скелет Лучник, Некромант, Вампир, Древний Вампир, Проклятое Привидение, Костяной Дракон, Оборотень Эльф, Волк, Чёрный Единорог, Варвар, Разбойник, Звероглаз, Королевская Терния (размер 10-40%, вес 10)- Добавочный. Чёрный Дракон, Костяной Дракон, Циклоп, Злобоглаз, Волк, Болотная Змея, Чёрный Единорог, Изумрудный Дракон, Терния-Охотник, Терния-Воин (размер 10-40%, вес 10)- Добавочный. Нежить 1-5 уровня (размер 10-40%, вес 10)				
Армия в Пещерах Драконов. Часть 1 Лидерство 24-24	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Некромант, Скелет Лучник (размер 10-30%) или Вампир, Древний Вампир (размер 10-40%)- Необязательный. Скелет, Зомби, Гниющий Зомби, Мёртвый Паук, Чёрный Рыцарь (размер 10-90%, вес 200)- Добавочный. Привидение, Проклятое Привидение, Вампир (Мышь), Древний Вампир (Мышь), Мёртвый Паук, Костяной Дракон (размер 40-60%, вес 100) или Некромант, Скелет Лучник (размер 10-20%, вес 100)				
Армия в Пещерах Драконов. Часть 2 Лидерство 10-10	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Чёрный Дракон (размер 100%, вес 10)				

Амброзиус 	Бывший Верховный Архимаг, который даже после собственной смерти смог сам себя воскресить! Однако, за использование запрещенной магии, был отвергнут своими учениками и вынужден скитаться по миру. Встречается в локациях: Серая Пустошь, Долина Смерти			Заклинания Испуг (3) Телепорт (3) Книга Зла (3) Огненный Дождь (3) Зов Некроманта (2) Баран (2)
	Уровень	27	Атака	12
	Интеллект	22	Защита	20
	Мана	130	Лидерство	25-27
	+30% Сопротивляемости к магическому урону всем союзникам; +3 магического урона союзникам 3-5 уровня; +5 магического урона союзникам 4-го уровня; +1 Скорость союзникам 1-2 уровня			
Армия в Серой Пустоши Лидерство 27-27	- Необязательный. Священник, Инквизитор (размер 30-70%, вес 10) - Необязательный. Кавалерист, Архимаг, Рыцарь (размер 20-40%, вес 10) - Необязательный. Некромант, Костяной Дракон, Скелет Лучник (размер 20-40%, вес 10) - Добавочный. Нежить или люди 3-5 уровня (размер 20-40%, вес 10)			
Армия в Долине Смерти Лидерство 25-27	- Необязательный. Священник, Инквизитор (размер 30-80%, вес 10) - Необязательный. Кавалерист, Архимаг, Рыцарь (размер 20-60%, вес 10) - Необязательный. Нежить или люди 3-5 уровня (размер 20-40%, вес 10) - Добавочный. Некромант, Костяной Дракон, Скелет Лучник (размер 20-40%, вес 10)			

Зелум 	Бывший проповедник храма Света, которому холодный Мурок стал родным домом. Приняв веру шаманов, он и его люди стали их верными слугами. Встречается в локациях: Мурок			Заклинания Благословение (3) Прилив Сил (3) Доспехи Бога (3) Молния (2) Воскрешение (2) Баран (2)
	Уровень	27	Атака	8
	Интеллект	30	Защита	15
	Мана	200	Лидерство	30-30
	Нет особых способностей			
Армия Лидерство 30-30	- Необязательный. Священник, Архимаг (размер 15-30%, вес 10) - Необязательный. Лучник, Инквизитор, Кавалерист (размер 15-30%, вес 10) - Необязательный. Рыцарь, Огр (размер 15-30%, вес 10) - Необязательный. Шаман, Гоблин с Катапультой (размер 15-30%, вес 10) - Необязательный. Неистовый Гоблин, Орк Ветеран (размер 15-30%, вес 10)			

Кемильхо	Он так долго был скелетом, что даже забыл, кем был при жизни. Согласно легенде, совет вождей орков признал его бессмертным воплощением одного из титанов. Встречается в локациях: Лабиринт Хааса, Мурок				Заклинания Ускорение (3) Меч-Призрак (3) Телепорт (3) Книга Зла (3) Зов Некроманта (3) Гейзер (3)
	Уровень	30	Атака	20	
	Интеллект	20	Защита	20	
	Мана	150	Лидерство	25-30	
	+12% Здоровья и -100% Сопротивляемости ядовитому урону (относительно текущего значения) союзной нежити.				
Армия в Лабиринте Хааса (в середине) Лидерство 28-29	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Скелет Лучник, Древний Вампир (размер 25-35%)- Необязательный. Орки 3-5 уровня (размер 20-25%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 10-15%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 10-15%, вес 10)- Добавочный. Гниющий Зомби, Зомби (размер 25-35%, вес 10)				
Армия в Лабиринте Хааса (в начале) Лидерство 25-26	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Орки 3-5 уровня (размер 20-25%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 5-15%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 5-15%, вес 10)- Необязательный. Гниющий Зомби, Зомби (размер 25-35%, вес 10)- Добавочный. Скелет Лучник, Древний Вампир (размер 25-35%, вес 10)				
Армия в Лабиринте Хааса (в конце) Лидерство 27-29	<ul style="list-style-type: none">- Необязательный. Орки 3-5 уровня (размер 20-25%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 10-15%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 10-15%, вес 10)- Необязательный. Скелет Лучник, Древний Вампир (размер 25-35%, вес 10)- Добавочный. Гниющий Зомби, Зомби (размер 25-35%, вес 10)				
Армия в Мурок Лидерство 29-30	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Гниющий Зомби, Зомби (размер 25-35%)- Необязательный. Орки 3-5 уровня (размер 20-25%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 10-15%, вес 10)- Необязательный. Люди, эльфы или гномы 3-5 уровня (размер 10-15%, вес 10)- Добавочный. Скелет Лучник, Древний Вампир (размер 25-35%, вес 10)				

Пираты с Островов Свободы

Рон Мокрый Нос		Один из множества пиратских капитанов, бороздящих океанские просторы. Встречается в локациях: Восточные Острова		Заклинания	
				Лечение (1) Замедление (1)	
		Уровень	7	Атака	7
		Интеллект	4	Защита	3
		Мана	25	Лидерство	13-15
		Нет особых способностей			
Армия Лидерство 13-15		<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Эльф, Лучник, Инквизитор (размер 20-30%)- Необязательный. Пират, Священник (размер 25-40%, вес 10)- Необязательный. Лучник, Морской Дьявол (размер 25-40%, вес 10)- Добавочный. Морской Волк (размер 25-40%, вес 100)			

Безумный Оррис	Один из множества пиратских капитанов, бороздящих океанские просторы. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания
	Уровень	8	Атака	4	Благословение (2) Камикадзе (1)
	Интеллект	8	Защита	4	
	Мана	25	Лидерство	11-13	
	-1 Инициатива вражеским Разбойникам , Мародёрам , Пиратам , Морским Волкам , Лучникам , Мечникам и Гвардейцам				
Армия Лидерство 11-13	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Лучник, Священник (размер 25-40%)- Необязательный. Морской Дьявол, Пират (размер 25-40%, вес 100)- Необязательный. Пират, Берсеркер (размер 25-40%, вес 10)- Добавочный. Морской Волк, Пушкарь, Скелет Лучник (размер 25-40%, вес 10)				

Жадный Стивенсон	Один из множества пиратских капитанов, бороздящих океанские просторы. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания Лечение (2) Каменная Кожа (1) Секира Магии (1)
	Уровень	8	Атака	7	
	Интеллект	3	Защита	5	
	Мана	5	Лидерство	13-14	
	+1 Скорости всем союзникам				
Армия Лидерство 13-14	- Обязательный. Лучник, Священник (размер 25-40%) - Необязательный. Морской Дьявол, Пират (размер 25-40%, вес 100) - Необязательный. Морской Волк (размер 25-40%, вес 10) - Добавочный. Пират, Берсеркер, Мечник (размер 25-40%, вес 10)				

Билл Килл	Этот капитан - настоящая гроза морей и один из легендарных пиратов. Его персона объявлена вне закона даже на Островах Свободы. Встречается в локациях: Восточные Острова				Заклинания
	Уровень	10	Атака	12	Благословение (2) Карлик (2) Злой Рок (1)
	Интеллект	3	Защита	4	
	Мана	10	Лидерство	13-15	
	+50% к текущему шансу критического урона (Крит*1.5) всем союзникам				
Армия Лидерство 13-15	<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Архимаг, Лучник, Священник (размер 20-30%)- Необязательный. Лучник, Морской Дьявол (размер 25-40%, вес 10)- Необязательный. Пират, Священник (размер 25-40%, вес 10)- Добавочный. Морской Волк (размер 25-40%, вес 10)				

Джимми Доггинс	Один из множества пиратских капитанов, бороздящих океанские просторы. Встречается в локациях: Восточные Острова				Заклинания
	Уровень	10	Атака	12	Лечение (1)
	Интеллект	3	Защита	4	
	Мана	10	Лидерство	13-15	
	+3 Здоровья всем союзникам				
	Армия Лидерство 13-15				
<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Лучник, Священник (размер 20-30%)- Необязательный. Лучник, Морской Дьявол (размер 25-40%, вес 10)- Необязательный. Пират, Священник (размер 25-40%, вес 10)- Добавочный. Морской Волк (размер 25-40%, вес 100)					

Джон Перегамо		Один из множества пиратских капитанов, бороздящих океанские просторы. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания	
						Нет	
		Уровень	10	Атака	10		
		Интеллект	4	Защита	5		
		Мана	5	Лидерство	12-13		
		Нет особых способностей					
Армия Лидерство 12-13		<ul style="list-style-type: none">- Обязательный. Лучник, Священник, Инквизитор (размер 25-40%)- Необязательный. Пират, Берсеркер (размер 25-40%, вес 10)- Необязательный. Морской Волк, Мечник, Гвардеец (размер 25-40%, вес 10)- Добавочный. Морской Дьявол, Пират (размер 25-40%, вес 100)					

Билл Мюррей	Один из множества пиратских капитанов, бороздящих океанские просторы. Встречается в локациях: Западные Острова				Заклинания Лечение (2) Ускорение (2) Огненный Шар (1)
	Уровень	12	Атака	10	
	Интеллект	6	Защита	6	
	Мана	40	Лидерство	12-13	
	+10% к шансу критического урона всем союзниками				
Армия Лидерство 12-13	- Обязательный. Лучник, Священник (размер 25-40%) - Необязательный. Пират, Берсеркер, Скелет Лучник, Гвардеец (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Морской Волк (размер 25-40%, вес 10) - Необязательный. Морской Дьявол, Пират (размер 25-40%, вес 100)				

Выбрав в игровом меню пункт «**Настройки**», вы откроете окно, в котором можно настроить параметры производительности игры, изменив настройки графики и звука.



Общее

Вращение радара. Включает и выключает поворот компаса на радаре.

Ролики при запуске. Включает и отключает отображение роликов с логотипом игры и разработчика при запуске.

Графика

Разрешение. Более высокое качество изображения игры и интерфейса обеспечивается на «родных» разрешениях монитора. Выбор разрешения на скорость игры влияет незначительно.

Частота обновления экрана. Частота обновления изображения на мониторе.

Скорость анимации в бою. Ускоряет анимацию существ и отключает в бою кинематографическую камеру. Возможно некорректное отображение некоторых визуальных и звуковых эффектов.

Дальность прорисовки. Изменяет дистанцию, на которой отображаются объекты и ландшафт. Чем меньше дальность, тем выше производительность.

Качество воды. Изменяет качество отрисовки воды. Высокое качество снижает производительность.

Анизотропная фильтрация. Повышает чёткость текстур вдали. Незначительно влияет на производительность.

Антиальясинг. Сглаживает края объектов, устраняя эффект «лестницы». Влияет на производительность игры.

Тени. Выключает или изменяет качество теней, чем выше разрешение, тем плавнее и четче края теней. Включение теней существенно снижает производительность. Изменение качества теней на скорость игры влияет мало.

Качество текстур. Ландшафт. Изменяет детализацию текстур ландшафта. Влияет на качество текстур, скорость загрузки и объем занимаемой видеопамати. Сильно влияет на производительность.

Качество текстур. Объекты. Изменяет детализацию текстур объектов. Влияет на качество текстур, скорость загрузки и объем занимаемой видеопамати.

Качество текстур. Существа. Изменяет детализацию текстур существ. Влияет на качество текстур, скорость загрузки и объем занимаемой видеопамати. На производительность почти не влияет.

Вертикальная синхронизация. Обязательно должна быть включена у LCD дисплеев, т.к. синхронизация значительно улучшает картинку при движении персонажа. На производительность практически не влияет.

Звук

Музыка. Включить / Отключить проигрывание музыки

Звук. Включить / Отключить проигрывание звуков

Горячие Клавиши

Приключенческий режим	Боевой режим
Esc – Меню	Esc – Меню
F2/F3 – Сохранение / загрузка игры	Home – Камера по умолчанию
F5/F8 – Быстрое сохранение / загрузка	D, Space – Встать в защиту
Space – Включить активную паузу	W, Enter – Ждать.
H – Окно героя	A – Вкл/Выкл. автобой
B, C – Магическая книга	B, C – Магическая книга.
Q – Журнал заданий	R – Окно Духов Ярости
M – Карта	↑↔ – Сместить центр камеры
D – Искать клад	Ctrl – Показать порядок ходов юнитов
	Alt – Вкл\Выкл постоянный показ порядка ходов
	S – Сбежать с поля боя



Квесты

Как выполнить квесты Духов Ярости?

Слиима нужно накормить существами (из своей армии) у которых есть особенность **Ядовитый**.

Всего нужно **34 Ядовитых Пауков** (цена за всех **680** золотых) или **25 Болотных Змей** (цена за всех **1500** золотых) или **17 Королевских Змей** (цена за всех **3740** золотых). Для кормления, нужно в диалоге со Слиимом и выбрать пункт про еду. После того, как Слиим согласится служить герою, кормить его больше не придется, он не оголодает.

Для **Зерока** нужно победить отряд магов, который он призовет.

Лина найдет генератор для подзарядки своих гаджетов в землях гномов, как только игрок выйдет из Крейстонских Рудников.

Квест **Жнеца** будет выполнен автоматически после взятия замка Богаччо - это сюжетный квест, поэтому вы его не пропустите.

В замке, где скелету голову надо найти, не поворачивается факел от тайной двери.

Попробуйте другой факел, возможно, вы стоите не у той двери. Повернуть факел можно только после возвращения головы скелету.

Где найти Гнилого Хека?

В первой локации - Гринворте - в землянке на северо-западе. Можно подплыть с моря, можно пройти тропинкой, идущей на север недалеко от портала в Моршанские Топи.

Где найти вход в шахты, в которых прячется Счастливчик?

Локация Восточные Острова Свободы, по дороге от хижины Рыжебородого в горы. Хижина Рыжебородого, к слову, стоит на побережье одного из самых больших островов, в этом заливишке. В горах будет пещера. Вход патрулирует охранник, не заметить его сложно.

Я купил ключ за двадцать тысяч и обнаружил в саркофаге Бартоломью Барта. Что дальше?

Старый пират с приличной армией будет ждать героя на одном из Восточных Островов Свободы. Настучите ему по воскрешенной голове - получите приз и деньги.

Умиравший пират дал карту с указанием на сокровище (квест «Слеза Капитана»). Где искать?

В расположении артефакта есть некоторая случайность, но обычно он находится в Арлании, недалеко от Острова Грифонов.

Как попасть к гномам из Крейстонских рудников?

Рядом с замком мятежного барона есть летающий лифт. Влезаем на него, пробегаем по небольшому туннелю - и мы у гномов.

Квест, с загадкой двух гномов - надо сопоставить руны с цифрами. Где нажимать-то?

Приблизьте картинку. Рядом с гномами стоит этакий каменный арифмометр. На нем и нужно расположить руны в правильном порядке. Чтобы узнать порядок расположения поговорите с молодым гномом. Он покажет вам схему. Проследите, от какой руны, к какой цифре идет дорожка. Нажимать нужно на само изображение руны или рядом с ним.

Что за чёрные сгустки энергии в Долине Тысячи Рек - злогны?

Руками злогны трогать не стоит - потеряете часть бойцов. В Магической Долине в башне около озера живет колдун; он даст квест, который позволит без труда от всех злогнов избавиться.

Эльфийский бард попросил отомстить за возлюбленную. Убийц грохнул, где искать барда?

Успокоенный бард упокоился рядом с любимой. Чтобы закрыть квест и получить награду, щелкайте на его надгробие.

В подземном море меня проглотил кит, после того как я выбрался, могу я ещё раз попасть внутрь кита?

Нет, это уникальное место и попасть туда можно только один раз за текущую игру.

Как победить Карадора?

Универсального рецепта не существует. Рекомендуем:








- искать артефакты против **нежити**,
- выполнить квест Древа Жизни (полученное заклинание **Свет Жизни** поможет победить генерала)
- захватить с собой **терний** – они способны поглощать трупы
- просто вставать войсками на убитые отряды противника, чтобы он не мог их поднять.
- очень помогут **Священники**, **Инквизиторы**, **Единороги** и **Чёрные Единороги** - все они наносят нежити увеличенный урон.
- кристалл очень удобно раскатывать **Ледяным Шаром** Лины - если он прокатится через все поле то снимет около **5000** единиц здоровья.
- на кристалл можно наколдовать **Оковы Магии** (из Книги Заклинаний или отрядом **Некромантов**) - тогда он на некоторое время перестанет поднимать нежить.



Квестовые Предметы

Некоторые предметы, которые вы будете получать во время квестов, можно использовать, ниже приводится таблица со списком таких предметов и вариантами их использования.

	Название / Описание
	Алмаз Чистое Око Самый большой алмаз в Эндории! «Чистое Око» в 87 карат.
Квест Глава семьи Куков. Группа островов на северо-западе Западных Островов. Отдать бандану младшему сыну Брендону, взамен получите карту, где зарыт алмаз. Польза от этого алмаза только одна - он стоит огромных денег! Цена 50'000	
	Артефакт Тяжелый рыцарский сапог, изрядно подпорченный ржавчиной. Похоже, что этот сапог пролежал в сундуке не один год. Ржавчина основательно потрудилась над ним, и через дырку в пятке видно, что у сапога двойное дно.
Квест: Выпускные испытания Пройти обучение в тренировочном центре. Выполняя третье задание отыскать закопанный сундук с предметом. В сапоге есть 100 золотых монет, спрятанных под двойным дном. Их можно извлечь и присвоить. В разговоре с Железным Мастером вы можете вернуть все или часть денег, когда он о них спросит. За честность игрок получит половину этих денег. Паладин не способен солгать, о чем и скажет.	
	Бочонок с пивом Отменное гномье пиво.
Квест: Правильное пиво. Предмет даётся в Арданских Вершинах, трактирщиком Даласом. Восстанавливает Ярость до максимума 1 использование.	
	Голова Канатоса Голова варварского божка Канатоса. Мелкий божок Канатос собственными руками оторвал себе голову, чтобы произвести впечатление на варваров и стать их божеством.
Взять с каменного постамента на востоке Восточных Островов, возле жилища варваров. Продать за 35'000 либо обменять на Щит Варвара у Вождя Варваров в Верлонском лесу (на побережье).	
	Заклинание «Сила Воды» Свиток с заклинанием, способным поднимать тяжести с морского дна. Это уникальное заклинание хоть и создано магами Эндории, но в его основе лежит одно из немногих расшифрованных заклинаний Странников.
Скрытый квест (не отображается в журнале). Северо-западный остров на Восточных Островах. Башня Колдуна. Канн Ториус продаст его вам за 1000 золотых. Продать свиток обратно нельзя. Находясь на корабле у западного побережья острова с Башней Колдуна, появится сообщение использовать свиток. Из глубин поднимется корабль-магазин Лунный Призрак капитана Креза Келлера, который торгует нежитью и артефактами.	
	Карта Эндории Эту карту нарисовал сам король Фандор, величайший путешественник, первым объездивший всю Эндорию и составивший её подробную карту.
Скрытый квест (не отображается в журнале). Необходимо посетить все обелиски Фандора всего их 13 шт. Дарион: Гринворт 2 , Моршанские топи 1 ; Арлания - 1 ; Верлонский лес - 2 ; Острова Свободы Западные острова 2 ; Восточные острова 1 ; Кордар: Верхний Хадар 1 ; Арданские вершины 1 ; Эллиния: Великий лес 1 ; Мир мёртвых: Серая пустошь 1 ; Когда посетите все обелиски, идите в Верхний Хадар к Пирамиде. Поговорите с хранителем и попадете внутрь пирамиды где лежит карта. За нее король Марк даёт 250 000 золота, Магистр Тригиус (Академия Магии в Верлонском лесу) даст 9 разных заклинаний (Одарение , Воскрешение , Молния , Гипноз , Ослепление , Гейзер , Баран , Зов Некроманта , Огненный Дождь) Король гномов Торн Дигорн выдаст Мифриловый Щит , а Королева эльфов Фиоллета выделит по десять рун каждого вида.	
	Книга Зловещая книга, взятая с тела некроманта. Книга выглядит как самая обычная Книга Смерти - кровавые буквы, узоры из черепов и зловещих символов. Правда, выглядит она слишком новой, станицы даже ещё пахнут чернилами. Странно это.
Квест: Выпускные испытания Пройти обучение в тренировочном центре. Выполняя второе задание, отобрать книгу у Некроманта. Герой класса Мар достает 1 свиток с заклинанием Слабость . 1 использование.	

	Название / Описание
	<p>Книга Зла Магическая книга, принадлежащая некроманту Кворуму. Эта магическая книга не просто кажется живой - она действительно живая, и весьма опасна.</p> <p>Квест: Сбежавшая Книга. Предмет получаем после боя с Книгой, в Серых Пустошах.</p> <p>Герой получает 1 свиток с заклинанием Книга Зла. 1 использование.</p>
	<p>Кошелёк Весьма увесистый кожаный мешочек с пожертвованиями храму. Мешочек до отказа забит монетами, и, похоже, что здесь среди золотых не то, что медной - ни одной серебряной монетки не затесалось.</p> <p>Квест: Храмовые пожертвования. Предмет берем в Рыцарском Храме у Арона Демииона.</p> <p>Воин может попробовать вскрыть кошелек и вытащить все или часть денег. В любом случае, если печать будет сломана, то игрока обвинят в воровстве. Последствия - проваленный квест и в Храме придется заплатить деньги за отпущение грехов.</p> <p>Паладин прочитает, что вера не позволяет ему прикоснуться к храмовым деньгам.</p> <p>Маг если у него есть свиток Рассеивание может вскрыть кошелек. Закрывать его нужно с помощью магии, тогда, если взять лишь половину денег, пропажи никто не заметит. Если печать просто поставить на место или взять все деньги, то последствия будут те же, что и для воина.</p>
	<p>Кошель Этот кошель доверху набит монетами. Им уже больше тысячи лет, и они давно вышли у гномов из обихода. Впрочем, в любом замке такие монеты можно обменять на обычные золотые, которые имеют хождение по всей Эндории.</p> <p>Награда за квест Охрана Фабриканта. Предмет даёт Карод Дром после выполнения квеста. Начало квеста Кордар, Арданские Вершины возле столицы гномов.</p> <p>Продать за 80'000.</p>
	<p>Летописи Потерянного Города Древние рукописи, представляющие интерес разве что для изучения истории Дариона.</p> <p>Квест: Потерянные Свитки. Предмет находим в склепе в Моршанских Топях.</p> <p>Герой получает 1 свиток с заклинанием Зов Некроманта. 1 использование.</p>
	<p>Крылышко Дракончика Прочное полупрозрачное крыло, принадлежащее странной помеси насекомого и животного, которых называют дракончиками или гигантскими стрекозами.</p> <p>Скрытый квест (не отображается в журнале) Гринворт, деревня, хижина Марии.</p> <p>Нападайте на Озерных и Огненных Дракончиков на карте в Дарионе, после победы получите крылышко. За каждые три крылышка Мария даёт один магический кристалл, который пригодится вам для изучения или улучшения заклинаний.</p>
	<p>Листки (манускрипты) Несколько пожелтевших от времени листков, исписанных разным почерком. Их можно прочитать! В этих бумагах содержится информация для зрителя зверинца, о том, как разводить злобоглазов.</p> <p>Квест: Разведение Злобоглазов. Предмет даётся в Верлонском Лесу, Арчоном.</p> <p>Можно почитать заметки различных авторов о разведении Злобоглазов.</p>
	<p>Магический Рецепт Странный магический свиток с каким-то рецептом. От свитка исходит непонятное свечение, он испещрен таинственными рунами. Вероятно, он предназначен для магов.</p> <p>Скрытый квест (не отображается в журнале) Рецепт можно найти при выкапывании кладов.</p> <p>В Академии Магии в Верлонском лесу для вас по этому рецепту могут сделать артефакт, а также заплатят золотом за рецепт.</p> <p>Рецепт Чешуйчатая Броня купят за 1500 золотых. Изготовление 500 золото 2 руны силы и 2 кристалла магии.</p> <p>Рецепт Серебряная Рапира купят за 4000 золотых. Изготовление 2000 золото 5 рун духа и 5 кристаллов магии.</p> <p>Рецепт Крылья Ветра купят за 8000 золотых. Изготовление 10000 золото 10 рун магии и 10 кристаллов магии.</p>

	Название / Описание
	Омолаживающее Зелье Бутылочка со светящимся магическим зельем. В этой бутылочке заключено невероятное волшебство - эликсир, возвращающий здоровье и молодость!
Квест: Карл и Марта Предмет даёт Старая Чваха, в Моршанских Топях. Начало цепочки в Арлании у брата короля - астролога Карла Леонара.	
Использование не даёт никакого эффекта, только выводит этот текст: Вы взяли пузырек в руку и задумались. С одной стороны здоровье и штука полезная. Но с другой стороны учитывая, для чего оно предназначено, слишком высока вероятность превратиться в беспомощного младенца. Немного поразмыслив, вы решили, что и своих здоровья и молодости вам на годы вперед ещё хватит.	
	Манекен Видавший виды манекен, изображающий принцессу. Эта деревянная кукла с соломенными волосами одета в какие-то лохмотья, изображающие платье принцессы. Многочисленные следы рук, ног и даже зубов указывают на то, что несчастная кукла исполняет роль принцессы уже многие годы.
Квест: Выпускные испытания Пройти обучение в тренировочном центре. Выполняя первое задание, забрать манекен с земли. Можно вырезать на кукле свою надпись.	
	Медведка Цветы с резким одурманивающим запахом. Давно известно, что медведи выкапывают и жуют корни Медведки. Её резкий запах и сладкий вкус одурманивает медведей, от чего они становятся игривыми и добродушными.
Квест: Сбежавший медведь. Предмет даётся в Гринворте в зверинце Холла. Навсегда даёт +2 к максимуму Ярости. 1 использование.	
	Посох Велизара Друидский посох, обладает силой только в руках друида-эльфа. Волшебный посох друида. В отличие от посохов магов, друиды не делают свои посохи, а заботливо выращивают с помощью магии из ростков волшебных эльфийских деревьев.
Квест: Чёрные Единороги. Предмет даёт друид Велизар в Долине Смерти. Даёт 1 Руну Духа. 1 использование.	
	Росток Росток Дерева Жизни, который нужно посадить в Море Мертвых у Дерева Смерти. Этот волшебный росток имеет столько жизни, что может обратить вспять саму смерть.
Квест: Росток Древа Жизни. Предмет даёт Древо Жизни в Великом Лесу. Даёт +1 Интеллекта. 1 использование	
	Слеза Титана Слеза Титанов обладает редчайшими свойствами. Небесный металл, которым так гордятся гномы не что иное как переплавленные Слезы Титанов.
Квест: Слеза Титана На маленьком острове, на востоке Восточных островов у умирающего капитана Монте Родригеса. Определить по карте где закопан клад и выкопать его. Затем отправится в таверну Каменные Даррилы, расположенную в Верхнем Хадаре (Слева от выхода из Крейстонских Шахт) и поговорить с кузнецом. Награда Опыт и свиток (и) с заклинанием Гейзер .	
	Сумка Норика Сумка с кучей всяких разностей, собранных зомби по всему кладбищу. От сумки исходит ужасающий запах, из нее торчат какие-то кости и свисают обрывки материи.
Квест: Барахло с кладбища. Это задание даёт Алхимик в Моршанских топях, если вы признаетесь ему в диверсии до того, как сообщите ведьме Чвахе о выполнении квеста Эликсир Дрянной Вони. Предмет берем у зомби Норика в Моршанских Топях на кладбище. Даёт 500 золота и ещё дополнительно (150 или 250) золотых. 1 использование.	
	Эликсир Дрянной Вони Плотно закрытый пузырек с жидкостью неприятного цвета. Даже сквозь плотно прикрытую крышку можно уловить просто ужасающий запах, который источает этот эликсир.
Квест: Эликсир Дрянной Вони. Предмет получаем от ведьмы Чвахи в Моршанских Топях. Даёт 200 опыта. 1 использование	
	Эльфийская Вода Бутылочка с эльфийской речной водой.
Квест: Замерзающий ручей. Предмет даётся в Долине Тысячи Рек речной феей Дианой. Восстанавливает Ману до максимума 3 использования.	

Как продавать свитки?

Начиная с версии игры 1.6 свитки можно продавать, но только в замках. Для этого откройте книгу заклинаний (клавиша В), на выбранном свитке щелкните правой клавишей мыши, затем установите количество свитков для продажи. Цена будет показана вверху окошка перед названием заклинания. Свитки продаются за **20%** от своей стоимости. Если есть умение [Торговля](#) - за **30% / 40% / 50%** на **1/2/3** уровне умения.

Не могу купить свиток у торговца, что делать?

Проверьте, хватает ли вам денег и ёмкости Книги магии. При наведении курсора на кнопку Магия всплывает подсказка, в которой сказано сколько у вас сейчас свитков и их максимальное количество.

Где купить или найти определённых юнитов, свитки, артефакты и т. п.?

Все генерируется случайным образом при запуске новой игры. Наполнение сундуков на поле боя тоже случайно. Изначально задаются лишь варианты генерации (и их вероятности) магазинов, объектов на карте и прочего. Но есть несколько мест в игре, которые всегда создаются одинаково – например, магазины, продающие терний в Гринворте, местонахождение некоторых кладов и алтарей.

Обновляются ли войска в замках?

Да, обычно при получении следующего титула или завершения квеста, связанного с этим местом. Если численность существа в замке обозначена как «Много», их резерв неисчерпаем.

Воскрешает ли умение Некромантия живых юнитов после боя?

Да, воскрешает.

Не могу добраться до сундука (руны, золота, кристалла) герой не хочет туда идти.

Попробуйте подойти к предмету используя клавиши $\uparrow\downarrow$. В очень редких случаях к некоторым предметам бывает невозможно добраться даже таким образом, это ошибка игры.

Какой максимальный уровень в игре?

Максимальный уровень героя **31** духов ярости - **30**.

Говорят, начиная с патча 1.2 где-то можно купить кристаллы магии и руны...

Да, у принца гномов Тибольда, в шахтах под Арданскими Вершинами. Это сюжетный персонаж, не пропустите. Вначале и кристаллы, и руны идут по **100'000**, но каждый следующий товар того же типа стоит ещё на **100'000** дороже. То есть первая руна Магии обойдется в сто тысяч, вторая - в двести, третья - в триста и так далее.

Как улучшать (апгрейдить) юнитов?

Апгрейдить можно только [Священников](#) до [Инквизиторов](#) и только после получения умения [Инквизиция](#).

Что определяет лидерство?

Лидерство определяет максимальное количество существ каждого вида в армии героя. Не всей армии, а именно каждого вида существ. Если у героя лидерство **1000**, он может нанять **100** существ А, требующих **10** Лидерства, **20** существ Б, требующих **50** Лидерства, и одно существо В, требующее **750** Лидерства. Как игрок разделит эти виды существ по отрядам, с точки зрения расчёта лидерства значения не имеет (см. [подробнее](#)).

На что влияет уровень сложности?

При выборе уровня сложности выдаётся всплывающая подсказка - там все написано.

Как улучшать предметы?

Улучшать можно не все артефакты.

Если можно - то это будет написано во всплывающей подсказке. Для улучшения щелкнуть правой кнопкой на предмете и выбрать пункт - Улучшить.

После этого будет битва с гремлинами и монстрами. Чем лучше предмет, тем больше монстров и тем толще гремлины.



Управление и Интерфейс

При наведении заклинания на цель не отображается урон

Проверьте версию вашей игры, такая подсказка есть в версии 1.3 или выше.

Где и как продавать предметы, войска?

В любом замке, нажав на предмет правой кнопкой. В выпадающем меню будет пункт «Продать».

Войска продать нельзя.

Как разделить отряд?

Выделить отряд (левым кликом). На пустых слотах в армии появятся стрелочки <—> (в нижней части).

Кликайте на них и делите как вам необходимо. Точно также можно изменить численность уже разделенных отрядов.

Как заставить существ «вылупиться» из яиц, ростков, гробиков и прочих эмбрионов?

Нажать ПКМ на объект → пункт «Использовать».

Как выучить заклинание со свитка?

Нажать на круглую кнопку справа от изображения свитка в магической книге. Если она не синяя, а сероватая - выучить пока нельзя; не хватает умений или магических кристаллов.

Порядок ходов юнитов - Alt

Статическое окно информации о вражеском отряде в бою - Shift + ЛКМ

Наложить заклинание на уровень ниже, чем оно изучено - зажать Ctrl; на два уровня ниже зажать Shift.

Чит Коды

Начиная с версии игры 1.6 можно использовать так называемые чит коды. Помните, что использование кодов отмечается в файле сохранения! Для ввода кодов нужно вызвать консоль сочетанием клавиш «Shift+~» (Шифт и тильда одновременно)



































































Например, если напечатать в консоли **money -1000**, то это отнимет у вас 1'000 золота, а **money 5000** добавит 5'000










































Команда	Описание
money <sum>	Добавить или отнять sum золота у игрока.
boat	Призвать лодку.
name <имя>	Переименовать героя.
doublearmy <slot>	Удваивает количество войск в указанном слоте (1..5), без указания номера слота удваиваются все отряды.
levelup	Герой получает опыт и следующий уровень.
leadership <sum>	Добавить sum лидерства.
magicbook	Даёт герою все заклинания на 1-ом уровне и в виде свитков.
crystal <sum>	Даёт sum магических кристаллов.
clearwife	Удаляет всех детей у жены.
rune <sum>	Даёт sum Рун Таланта каждого типа.
spirit <sum>	Все Духи Ярости, имеющиеся у игрока, получают sum уровней. Максимум 30.
mana <sum>	Увеличивает максимум Маны героя до sum. Без sum просто восстанавливает всю Ману.
rage <sum>	Увеличивает максимум Ярости героя до sum. Без sum просто восстанавливает всю Ярость.
fps	переключает режим показа FPS
Item item_name	дать герою предмет, здесь item_name - внутриигровое имя предмета (см таблицу).






































































Чит Коды Предметов

Помните о том, что не все предметы, полученные с помощью читов, будут корректно восприниматься игрой. В первую очередь это относится к предметам, которые выдаются во время выполнения заданий (квестовые).

 Алмаз Чистое Око	diamond	 Жареная Крыса	cook_rat
 Амулет Сердце Дракона	dragon_heart	 Жезл Генерала	general_baton
 Амулет Концентрации	stone_amulet	 Жезл Маршала	marshal_baton
 Артефакт	rust_boots	 Жезл Офицера	officer_baton
 Башенный Щит	giant_shield	 Жезл Полковника	colonel_baton
 Боевая Секира	battle_axe	 Железный Зуб	iron_teant
 Боевой Молот	battle_hammer	 Жетон Шахтера	dwarf_medal
 Боевой Щит	battle_shield	 Заклинание Сила Воды	scroll_strength_of_water
 Большая Запасная Печать	king_stamp	 Замок Гремлинов	gremlin_castle
 Большой Сундук	king_box	 Зелье Маны	mana_potion
 Большой Щит	big_shield	 Зелье Ярости	rage_potion
 Ботфорты	jackboots	 Зеркальный Защитник	mirror_shield
 Бочонок с Пивом	beer_dwarf	 Змеиное Кольцо	snake_ring
 Бочонок Эля	ale_barrel	 Знак Гнева	rage_sign
 Бронзовое Кольцо	bronze_ring	 Знак Дипломата	diplomat_sign
 Бронзовые Сапоги	mifril_boots	 Знамя Героизма	heroism_banner
 Бур	drill	 Знамя Грифона	gryphon_banner
 Высокие Сапоги	high_boots	 Знамя Истинной Веры	true_belief_banner
 Гержак	gerghak	 Золотое Кольцо	gold_ring
 Гержачный Жбан	gerghak_bag	 Золотое Перо	gryphon_feather
 Герхариус	gerharius_flower	 Зуб Дракона	teeth_dragon
 Глаз Бури	storm_eye	 Индальгенция	scroll_pardon
 Глаз Циклопа	cyclop_eye	 Источник Маны	mana_well
 Глиняная Миска	clay_plate	 Карта	map_dwarf_mine
 Гномье Пиво	dwarf_beer	 Карта Катакомб	test_map
 Голова Канатоса	kanatos_head	 Карта Сокровищ	map_curse_treasure
 Гроб	skeleton_grave	 Карта Сокровищ	map_diamond
 Декоративная позолота	decorate_gold	 Карта Сокровищ	map_titan
 Деметриус Класс 1	demetrios1	 Карта Эндории	endoia_map
 Деметриус Класс 2	demetrios2	 Картина Воодушевления	picture_inspirit
 Деметриус Класс 3	demetrios3	 Картина Колдовства	picture_magic
 Договор	peace_treaty	 Картина Страха	picture_terror
 Дорожный Посох	road_staff	 Керианские Башмаки	kerian_boots
Дранный Башмак	old_boots	Кинжал Приговора	sentence_dagger
Древний Амулет	ancient_amulet	Кинжал Убийцы	assassin_dagger
Дубина Огра	ogre_club	Клетка с Лягушками	frog_cage

	Клык Дракона	dragon_tusk		Магический Рецепт	magical_recipe_03
	Ключ	key_dungeon		Манекен	princess_doll
	Ключ от Лабиринта Драконов	key_labir		Мантия Чародея	wizard_mantle
	Ключ от Портала Демонов	key_portal_full		Маска Молодости	young_mask
	Ключ от Портала Демонов (сломан)	key_portal		Маска Пандемоника	pandemonik_mask
	Книга	death_book		Медведка	bear_foot
	Книга Звериной Ярости	beast_rage_book		Мёртвый Череп	dead_skull
	Книга Зла	evil_book		Мерцающие Сапоги	light_boots
	Кнут Исшары	whip_issara		Меч Гладиатора	rage_blade
	Кожаный Доспех	leather_armor		Меч Керуса	kerus_sword
	Кольцо Змеиноного Короля	royal_snake_ring		Меч Равновесия	equilibrium_sword
	Кольцо Ума Класс 1	intellect_ring2		Меч Света	light_sword
	Кольцо Ума Класс 2	intellect_ring1		Меч Тьмы	dark_sword
	Кольчуга	chain		Меч Убийцы Драконов	sword_dragonslayer
	Командирский Шлем	commander_helm		Мирный Договор (не подписан)	peace_treaty_dwarf
	Копье Ярости	rage_spear		Мирный Договор (подписан)	peace_treaty_dwarf_full
	Корова	cow		Мифриловый Щит	shield_mifril
	Корона Грифонов	griffin_crown		Молот Короля	hammer_kingtorn
	Корона Эльфов	elf_crown		Монашеский Пояс	monk_belt
	Кости	scull_bone		Накидка Чародея	wizard_cape
	Кошелек	purse_with_gold		Нефритовый Пояс	nephrite_belt
	Кошель	gold_purse		Новый Рецепт Вечной Молодости	formula_everlasting_youth_02
	Красная Бандана	bandan_cook		Обруч Терновника	blackthorn_crown
	Красная Лилия	red_lily		Ожерелье Дракона	necklace_dragon_power
	Кровавая Лента	blood_band		Ожерелье Огненного Шторма	storm_necklace
	Кровь Демонессы	bottle_blood		Ожерелье Пламени	flame_necklace
	Кровь Оборотня	werewolf_blood_01		Омолаживающее Зелье	young_potion
	Круглый Щит	round_shield		Оптический Прицел	telescopic_sight
	Крылышко Дракончика	wing_dragonfly		Паровой Доспех	dwarf_armor
	Крылья Ветра	wing_wind		Пахучая Нирва	flower_nirva
	Куртка Знахаря	charmed_armor		Перстень Вампира	vampire_ring
	Легкая Броня	easy_armor		Петиция	dwarf_petition
	Летописи Потерянного Города	manuscript_lost_sity		Пиратская Алебарда	alebarda_pirates
	Летучая мышь	bat		Пиратский Флаг	piret_flag
	Листки	manuscript_about_evileye_life		Письмо для Короля	letter_to_king
	Лицо Пандемоника	pandemonik_face		Письмо для Марты ди Гонда	letter_to_marta
	Лягушка Феанора	frog		Плавучий Сундук	sea_chest
	Магический Рецепт	magical_recipe_01		Плащ Дракона	dragon_cloak
	Магический Рецепт	magical_recipe_02		Плащ Теней	shadow_cloac

	Плащ Чародея	wizard_cloak		Рыцарские Сапоги	knightly_boots
	Плюгены	plugen		Рыцарский Меч	knight_sword
	Повязка Сосредоточения	concentration_bandage		Рыцарский Панцирь	knight_armor
	Подвеска Железной Воли	iron_will_necklace		Рыцарский Шлем	tournament_helm
	Пожиратель Ярости	rage_predator		Рыцарский Щит	knight_shield
	Полный Шлем	full_helm		Рычажная Шестерня	level_gear
	Портрет Короля Харла	portrait_harl		Сандалии Огра	ogr_sandal
	Послание к Королю Гномов	to_dwarf_letter		Сапоги	boots
	Посох Адепта	adept_staff		Сапоги Змеи	snake_boots
	Посох Архимага	arhmag_staff		Сапоги Мистика	mystic_boots
	Посох Велизара	velizar_staff		Сапоги Паломника	palmer_boots
	Посох Великого Друида	greatdruid_staff		Сапфировое Яйцо	egg_sapfir
	Посох Друида	druid_staff		Серебряная Кольчуга	silver_armor
	Посох Разрушения	destruction_staff		Серебряная Рапира	silver_rapier
	Посох Ученика	disciple_staff		Серебряная Цепь	silber_chain
	Пояс Колодец Маны	mage_belt		Серебряное Кольцо	silver_ring
	Пояс Атамана	chief_belt		Серебряный Горн	silver_horn
	Пояс Змеи	snake_belt		Символ Доблести	valor_sign
	Пояс Удачи	luck_belt		Скользкий Панцирь	armor
	Пояс Чемпиона	champion_belt		Слеза Титана	titan_tear
	Приворотное Зелье	love_potion		Слиток	gold_bullion
	Призматический Шлем	prismatic_helm		Солнечный Плащ	sun_cloak
	Проклятое Кольцо	cursed_ring		Соломенная Шляпа	straw_hat
	Простой Меч	simple_sword		Стальная Полоса	steel_band
	Простой Пояс	simple_belt		Стальной Пояс	steel_belt
	Простой Шлем	simple_helm		Стальные Сапоги	steel_boots
	Резной Гроб	vampire_grave		Старый Череп	skull_karrah
	Ремень Огра	ogr_belt		Странный Ключ	key_bart
	Рецепт Вечной Молодости	formula_everlasting_youth_01		Стяг Саламандры	salamander_banner
	Рогатый Шлем	horn_helm		Сумка Норика	zombi_bag
	Ростки Кэнаплис	sprout_hept		Сундук	gapmaha_chest
	Росток	drevo_rostok		Тележное Колесо	wheel_shield
	Росток Терний	thorn_seed		Топор Крэга-Разрушителя	crag_axe
	Росток Энта	ent_seed		Трактат по Тактике	tactical_manual
	Рубин Анги	ring_angi		Тренировочный Меч	simple_training_sword
	Руда	ore		Утвердительный Лист	certificate
	Рунный Меч	rune_sword		Флаг Багабы	flag_bagaba
	Рунный Пояс	rune_belt		Флаг Хлюбы	flag_hluba
	Рыбацкие Снасти	fishing_equipment		Футляр	scroll_bag

 Храмовые Архивы	manuscript_graveyard	 Щит Паладина	paladin_shield
 Череп	skeleton_skull	 Щит Рахха	rahha_shield
 Череп Боли	pain_skull	 Щит Стражника	guard_shield
 Черная Метка	black_mark	 Эгнум	egnum
 Чёрный Ящик	black_box	 Эликсир Дрянной Вонь	stink_elixir
 Чешуйчатая Броня	scaly_armor	 Эльфийская Вода	bottle_water
 Шипованные Сапоги	thorn_boots	 Эльфийский Лук	elven_bow
 Шкураоборотня	werewolf_skin	 Яйца Драконишки	dfly_egg
 Шлем Боевого Мага	battlemage_helm	 Яйцо Грифона	artridis_egg
 Шлем Воина	warrior_helm	 Яйцо Грифона	griffin_egg
 Шлем Рудокопа	dwarf_helm	 Яйцо Змеи	snake_egg
 Шляпа Чародея	wizard_hat	 Яйцо Изумрудного Дракона	dragon_egg
 Щит	shield	 Яйцо Костяного Дракона	bonedragon_egg
 Щит Варвара	barbarian_shield	 Яйцо Красного Дракона	red_dragon_egg
 Щит Всадника	horseman_shield	 Яйцо Паука	spider_egg
 Щит Охотника на Драконов	dragonslayer_shield	 Яйцо Чёрного Дракона	black_dragon_egg

Создание мира Эндории

Начало мира

Вначале не было ни пространства, ни времени, лишь боги, скучали в бесконечности. Так и было, пока не появился среди богов мудрый Архон, пожелавший начать ход времени. И он создал Океан Времени – так появилось пространство и время, но в них не было смысла, пока Архон не создал первый живой мир, плывущий по Великому Океану и несущий в себе семена жизни. Он назвал его Краа.

Глядя на удивительный мир, созданный Архоном, другие боги поняли насколько это прекрасно, и начали творить свои миры. Так появились Шеана, Эндория, Ультракс, Демонис и множество других разнообразных и неповторимых миров, плывущих по Океану.

Сотворение Эндории

Эндория была создана третьей. Этот мир по прихоти своего создателя появился из белоснежного яйца. Семена жизни проросли здесь, создав множество причудливых форм жизни, одна из которых оказалась намного сильнее других. Свирепые ящеры, жившие в ядовитых болотах и называвшие себя скраггами, выползли из трясин, пожирая друг друга и прочих тварей. Пожелав миру Эндории добра и процветания, боги создали гигантских разумных существ - титанов.

Но титаны вскоре почувствовали свою полубожественную сущность, изничтожили бедных скраггов и стали творить себе слуг, ужасных, жалких пародий на существ созданных богами. Мало того, что титаны создали ужасных орков, так они ещё и решили наделить вечным существованием свои создания, сотворив мир смерти, и, тем самым, обманув время. Затем титаны открыли порталы в другие миры, и учинили абсолютный хаос.

Но боги недолго терпели подобную самодетельность, так что однажды земля под ногами титанов разверзлась, и они бесследно сгинули. Вместо них боги создали в Эндории три новые расы: людей, эльфов, гномов. Новички сразу занялись переделом земли и уничтожили всех существ созданных титанами. Орков, впрочем, перебить не удалось: эти ребята получились очень живучими и отстояли свое право на существование.

Древняя история

- Эпоха Сотворения Мира (10000 лет);
- Эпоха Перерождения (5000 лет);
- Эпоха Открытий (3000 лет);

Новейшая история

- Эра Закатной Империи (500 лет);
- Смутные Времена (300 лет);
- Крестовый поход (70 лет);
- Восстание орков (30 лет);
- Современная Эра (100 лет).

Древняя история

Эпоха Сотворения Мира (10000 лет)

- Сотворение Эндории. Появление растений животных.
- Создание разумной расы скраггов. Возникновение первых государств. Развитие магических искусств. Начало бесконечных болотных войн.
- Боги создают титанов, могущественных существ, обладающих божественной искрой и способных творить. Скрагги начинают войну с титанами. Титаны устраивают скраггам Великую Зиму и почти все живое вымерзает. Один из скраггов, принц Слиим, оказался в заморожен в глыбу льда и потом был найден демонами и заточен в шкатулку.
- Создание титанами собственных существ, в том числе орков.
- Титаны задумывают сделать своих созданий бессмертными. Они пытаются обойти установленные богами законы и создают мир, в который существа попадают после смерти. Магия этого мира превращает умерших в нечто, неподвластное времени, и, фактически, делает бессмертными.

- Титаны открывают порталы в другие миры. Начинается переход разнообразных существ из мира в мир, вопреки воле богов. Так, драконы, обитатели очень жестокого, но и невообразимо красивого Ульракса, попадают в Эндорию. Благодаря благоприятному климату, гигантские ящерицы заводят хорошее потомство.

- Боги рассержены деятельностью титанов. Земля раскалывается под их ногами, а тех, кто не упал, боги обращают в камень, в назидание другим разумным существам. Исключением становится титан Сет, собственно придумавший и воплотивший идею Мира Смерти. Боги заключают его внутри его же детища, навечно делая его пленником мира смерти и обрекая на невыразимые страдания.

Эпоха Перерождения (5000 лет)

- Боги начинают заново наполнять мир. В первую очередь, они создают разумные расы – людей, гномов и эльфов, и заселяют ими три новых материка: Северный, Южный и Восточный.

- Новые расы в борьбе за территорию сталкиваются с созданиями титанов и уничтожают их. Тем не менее, часть существ, пришедших из других миров, например, драконы, а заодно и созданные титанами орки, отстаивают свое право на жизнь в Эндории.

- После передела территорий появляются первые государства и границы. Начинаются гражданские войны и борьба за власть.

Эпоха Открытий (3000 лет)

- Люди выходят в море и начинают осваивать архипелаг севернее Южного континента (будущие Острова Свободы), а потом приплывают к эльфам. Первая встреча заканчивается стычкой с одним из эльфийских кланов. Эльфы тоже подумывают о внешней экспансии и начинают строить флот.

- Маги гномов создают Первый Магический Портал в другой мир. Этим миром оказывается Демонис, Огненный Корабль, мир кровожадных Демонов, которые совершают набеги на другие миры, захватывая или разоряя их. Армия демонов вторгается в Эндорию через Портал. Гномы запирают свое творение. Вторжение демонов создаёт гномам такие беды, что они официально запрещают использование магии и начинают двигать прогресс в сторону науки и техники.

- Паровые корабли гномов сталкиваются с кораблями эльфов, и начинается война — эльфы презируют гномов, отвергнувших магию предков и предпочитающих мрачные пещеры солнечным лесам. Также их пугают технические достижения гномов, нарушающие законы магии.

- Внешняя угроза вынуждает эльфов объединиться. Эльфийский народ из сотни княжеств и кланов создаёт единое государство — Эллинию. Так же называют и континент. Эльфы захватывают Острова свободы.

- На материке Дарион, в Тильдии Магов Хеона (королевства магов) создают кафедру Магии Смерти. Новая кафедра изучает переход в мир Мертвых созданный титанами, а также использование магии смерти. Архимагов кафедры называют некромантами.

- Леонар, король одного из государств Дариона, отправляется к эльфам, чтобы заключить перемирие. Затем с той же миссией он отправляется к гномам. В итоге он находится в союзе с эльфами и гномами, и последние прекращают открытую войну, хотя отношения между ними по-прежнему остаются очень напряжёнными. Остальные государства людей, видя достижения короля Леонара, предлагают ему объединить под своей властью все страны материка. Авторитет короля так велик, что вскоре создаётся Единое Королевство Дарион. Первым его королем становится Леонар I, основатель династии Леонаров.

- Внук Леонара, король Фандор Леонар I, отправляется в кругосветное путешествие. Он создаёт первую в историю подробную карту Эндории.

- Династия Леонаров правит несколько веков, пока трон Дариона силой не захватывает генерал Орто Меллис. Чтобы прекратить возмущение народа Дариона тем, что на трон взошел человек не благородных кровей, генерал выдаёт свою дочь, Елену Меллис, замуж за одного из герцогов и передаёт власть ей. Так к власти приходит династия Меллисов. Её представители будут править Дарионом до самого вторжения демонов.

- Найдены первые находки, указывающие на то, что в Эндории появлялись могучие маги из иных миров. Находки говорят о том, что эти маги используют предметы и заклинания, созданные в других мирах и по другим законам, причем явно по законам разных миров. Магов называют Странниками, за их страсть изучать разные миры. Именно им принадлежат заклинания, используемые в путешествиях. Секреты магии Странников слишком сложны для понимания, поэтому их заклинания существуют только в свитках.

Новейшая история

Эра Закатной Империи (500 лет)

- Демоны из мира, когда-то открытого гномами, не оставляют Эндорию без своего внимания. Они создают Огненный Мост, соединяющий Эндорию и Демонис, и отправляют по нему армию завоевателей. Так получается, что мост выходит на территорию Дариона, и встречать демонов приходится людям. Демоны разрушают города и выжигают леса. Правители земель просят помощи у короля, но правящий король, Орто Меллис, прозванный Трусом, собирает все войска в столице, трусливо ожидая нападения демонов. Безнадежная война длится 10 лет.

- Во главе объединенного войска Дариона встает чародей Керус, в чьих жилах течет кровь династии Леонаров. Он с небольшим отрядом закалённых в бесчисленных боях рыцарей, боевых магов и грифонов проникает в мир демонов и уничтожает правителя шестого дома, самого Архидемона Баала. Огненный мост обращен в руины; армия Керуса возвращается назад, захватив немало трофеев, в том числе и Ящик Пандоры. Победителя чествуют, трусливый Меллис бежит из столицы, и трон снова возвращается к династии Леонаров.

- Король Керус становится абсолютным правителем всего Дариона. Он присоединяет к своему королевству магическое королевство Хеон и королевство грифонов Арланию.

- Создаётся Академия Магии Дариона. Ей поручено изучение демоческих артефактов, в том числе Ящика Пандоры. Осознав, какое могущество вещи могут придавать своим владельцам, маги разрабатывают полноценный производственный цикл создания Живых предметов. Все королевства Эндории стремятся подружиться с Дарионом и получить доступ к секретам изготовления Живых предметов.

- Следующие 500 лет правления Керуса Леонара и его потомков, историки назовут Золотым Веком, а достигший небывалого могущества в эти времена Дарион – Закатной Империей.

Смутные Времена (300 лет)


- Короли Дариона слабеют. Привыкшие к спокойствию правители купаются в роскоши, не замечая развития остального мира.
- Первыми слабость людей замечают эльфы и пытаются вторгнуться на территорию Дариона, чтобы подмять под себя ослабевшую империю. Корабли эльфов высаживают войска, не встречая сопротивления – правители земель сражаются сами за себя, многие и вовсе переходят на сторону эльфов.
- Дарионская Академия Магии оказывает неожиданную помощь королю Дариона, Ларгу Леонару. Маги кафедры Смерти проводят через Долину Смерти армию короля и спустя два дня марша по стране мёртвых армия рыцарей Дариона вместе с некромантами выходит через Переходы Жизни прямо в сердце Эллинии, и наносит удар прямо по незащищенной столице. Эльфы приходят в ужас от одного вида явившейся армии – ведь за эти два дня перехода ужасные твари Долины уничтожили половину армии людей, однако некроманты оживили павших воинов, и поставили их в строй рядом с живыми. Люди берут столицу эльфов штурмом. Согласно условиям мирного договора, армия эльфов распускается на 100 лет.
- В знак примирения эльфы возвращают людям часть островов, находящихся между Дарионом и Эллинией. Там возникает новое государство, созданное пиратами и называемое Островами Свободы.
- Король Ларг Леонар, напуганный рассказами о власти магов-некромантов и наветами своих советников, объявляет некроمانтию вне закона. При короле появляются инквизиторы, особая служба охотников за некромантами. Начинается охота на ведьм, и всех магов кафедры Смерти изгоняют из Дариона.
- Сразу после выдворения магов-некромантов на территорию Дариона приходит жестокая чума. Половина населения гибнет, умирает сам король Ларг. Начинается грызня за трон между множеством двоюродных и троюродных дядюшек.
- Чума разносится по всей Эндории. Суровые гномы убивают своих зараженных сородичей, чтобы остановить распространение болезни и выжигают целые подземные города. Волшебный Лес эльфов даёт им лекарство. Оно спасает оставшихся в живых гномов и людей.

Крестовый поход (70 лет)

- Во всех концах Эндории открываются Ворота Смерти, ведущие в мир мёртвых. Это возвращаются некроманты, изгнанные из гильдии магов. Чума, специально насланная ими, убила половину жителей и предоставила в распоряжение властителей Смерти огромную армию мёртвых. По всему свету мертвецы встают из своих могил.
- Люди, эльфы и гномы объединяются перед лицом общего врага. Начинается кровопролитная война, в которой у живых практически нет никаких шансов. Создаётся Орден Паладинов; его воины благословлены богами на битву с нежитью.
- Исход войны наступает неожиданно. Король Дариона, Вилор Элиар, отправляется к жрецам Пирамиды Открытий, и получает манускрипт Фандора Леонара I, позволяющий создать заклинание Зеррон, найденное им в раскопках на островах титанов. Совершив обряд вызова, Вилор слепнет, но обретает Зрение Зеррона. Теперь, открывая пустые глазницы, Вилор испепеляет любое существо, пришедшее в мир Эндории извне. Вилор в одиночку уничтожает целые армии нежити, а Орден Паладинов разрушает ворота, ведущие в Мир Мёртвых.
- Некроманты почти не сопротивляются. Они бегут, покидая своих обречённых солдат. Часть некромантов навсегда запечатана в Мире Смерти.

Восстание орков (30 лет)

- Раса орков, созданная титанами и загнанная в бесплодные земли, пытается вернуть былое могущество. Не долго думая, они нападают на ближайшее к ним эльфийское побережье. Скорости и умению эльфийских лучников они противопоставляют специально выведенных гигантских огров, вместо искусных магов у них есть шаманы, владеющие древними заклинаниями титанов.
- Эльфы просят помощи у гномов, но гномы отказывают в помощи. Бравый народ устал воевать и хочет залечить свои раны. Тогда эльфы просят о помощи людей. Слепой король Вилор Элиар, посылает своего лучшего полководца, Генерала Карадора, потерявшего семью во время восстания некромантов.



- Карадор, командуя объединенной армией людей и эльфов, вытесняет орков назад в бесплодные земли. Орки капитулируют. Но Карадор, ослепленный жаждой крови, обвиняет орков в пособничестве некромантам. На этом основании его подчиненные начинают жестокие расправы над людьми и эльфами, сочувствующими оркам. По многочисленным просьбам эльфов, король отзывает Карадора назад, но тот отказывается подчиниться, пока не доведет дело до конца. Наконец Вилор Элиар принимает вынужденное решение об аресте Карадора и затем отдаёт приказ о его казни.

Современная Эра (100 лет)

- Из-за геополитических интересов эльфы постепенно отдаляются от людей. Люди начинают активно сотрудничать с гномами в сфере науки и технологий. Создаётся аэро-система дирижаблей, связывающая все три столицы. Короли Дариона и Кордара так дружны между собой, что люди начинают сдавать свои шахты гномам в аренду. Изгнанные орки робко строят свое посольство на Островах Свободы. Никто им не препятствует, все хотят жить в мире.

- В Долине магов, в целях изучения потустороннего мира, распечатаны Ворота Смерти. Дарион и Кордар заявляют эльфам официальный протест. Но переговоры затягиваются на долгие годы.

- Острова Свободы хотят быть действительно свободны от короны Дариона. Губернаторы островов, сменяя друг друга под давлением королей Дариона, все рано или поздно начинают подумывать о собственной короне. Не получая ее, они укрыывают всех проходимцев и издают самые нелепые законы на своей территории. Так территория островов превращается в настоящее пиратское государство, тем не менее официально не признанное.

- Что-то странное начинает происходить в мире. На территории Эллинии из Ворот Смерти внезапно появляется воскресший генерал Карадор. Пока эльфы пытаются как-то защититься, с другой стороны на них нападают орки, которые, не вступая в бой с силами нежити, начинают вырубать в огромном количестве деревья Волшебного леса.

- Люди собираются помочь эльфам, но вдруг возникает конфликт с гномами. Последние не отдают арендную плату за аренду шахт. Более того, происходит вооруженная стычка между войсками двух стран. Зреет война и людям не до эльфов.

- Гномы с изумлением обнаруживают, что кем-то открыт Демонический Портал, запечатанный тысячи лет назад. Это приводит к настоящей войне на подземных уровнях. Демонам холодно на поверхности, что даёт гномам преимущества и возможность сдерживать демонов.

- Король Дариона, Марк Мудрый, должен развязать весь узел проблем. Государству нужны средства на войну, и для установления мира во всей Эндории. И пока король собирает налоги со своих подданных, ему нужен человек, который пополнит казну извне. Король набирает рыцарей, охотников за сокровищами!

- Королю Марку не дано иметь ребенка от природы, его жена умерла, и он так и не смог жениться на другой. Осознавая важность продолжения рода, король обращается к богам Эндории с просьбой о наследнике. И небо дарит ему корзиночку с маленькой девочкой, которую король называет Амели, в честь звезды, сияющей на небосклоне.

