

Физика Мира

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC™



Последняя версия
FizMiG_v.2.1



Официальная группа
FizMiG ВКонтакте:
vk.com/fizmig



Приветствую всех поклонников мира Heroes of Might & Magic III

На Ваше рассмотрение представлен проект, целью которого является попытка объединения воедино разрозненной информации, знаний и умений, которые будут полезны любому пользователю игры **Heroes of Might & Magic III**.

Данная работа не претендует на оригинальность и является результатом компиляции различных официальных (Player's Manual) и не официальных (форумы и сайты) источников, посвященных описанию внутреннего мира игры.

Безусловно, она не является полным сводом правил, статистики и особенностей, заложенных разработчиками игры, а потому требует дополнения и уточнения.

Если Вы заметили какие либо неточности или желаете что-либо добавить от себя, то будем признательны за возможность получить Ваши комментарии или информацию.

После чего обновленная версия справочника будет предложена для использования всем желающим.

Уверен, что совместными усилиями мы сможем создать достойное руководство для всех истинных ценителей и приверженцев этого великого мира магии и стратегии, что поможет привлечь в наши ряды много новых сторонников, а также поможет повысить уровень мастерства всех начинающих игроков.

Не вся указанная в этом справочнике информация может считаться официальной, по причине того, что содержит наблюдения и оценки игроков, пожелавших поделиться своим мнением по поводу особенностей игры. Но тем не менее, в целом она достаточно реально отражает Физику Мира Героев и несомненно будет полезна любому игроку.

Учитывая вышесказанное, любые комментарии, уточнения и пояснения - приветствуются. Также ценными будут считаться любые пожелания по поводу более оптимальной формы представления изложенной информации.

При предоставлении новой информации просьба указывать ресурс или группу Вконтакте, которую Вы представляете.

В качестве основных источников использовались:

- Player's Manual for "RoE HMM III" by "3DO" & "New World Computing"
- материалы форумов на сайте "Лиги Героев" <http://heroesleague.ru> (ссылки на авторов приводятся)
- материалы сайта "Геройский Уголок" <http://heroes.ag.ru> (ссылки на авторов приводятся)
- материалы форумов на сайте "HeroesPortal" <http://www.heroesportal.net> (ссылки на авторов приводятся)
- материалы форумов на сайте "HeroesWorld" <http://www.heroesworld.ru> (ссылки на авторов приводятся)
- материалы из геройских фан-групп Вконтакте (ссылки на авторов приводятся по возможности)
- а также ряд других источников, происхождение и авторство которых на данный момент не представляется возможным установить.

Отдельная благодарность Роману ака **Belzer** за глобальную редактуру справочника по части оформления и орфографии.

Контакты: **AmberSoler**: ambersoler@inbox.ru

Сергей Drake: vk.com/s.drake_geroimm@ngs.ru

Страница в сети: vk.com/fizmig

Открыть



I Герои, их специализации, навыки, заклинания и ресурсы.		
1.1.1	Герои, их специализации, стартовые заклинания, навыки, армия и запас хода.	5 стр.
1.1.2	Вероятности появления героев в таверне разных городов.	9 стр.
1.2.1	Специализация героев. Ресурсы.	10 стр.
1.2.2	Специализация героев. Заклинания.	11 стр.
1.2.3	Специализация героев. Существа.	15 стр.
1.2.4	Специализация героев. Вторичные навыки.	16 стр.
1.2.5	Специализация героев. Разное (Скорость, Баллиста).	19 стр. new
1.3	Удача и Боевой дух.	20 стр. new
1.4	Первичные навыки и вероятности их получения.	23 стр. new
1.5.1	Вторичные навыки и их свойства.	27 стр.
1.5.2	Вероятности получения героями вторичных навыков.	32 стр.
1.6	Классы героев и их описание.	34 стр.
1.7	Биографии героев, пол и раса.	37 стр.
1.8	Опыт и уровень героя.	56 стр.
1.9.1	Заклинания и их свойства.	58 стр.
1.9.2	Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов разных городов.	69 стр.
1.10	Рынок и Торговцы артефактами.	73 стр.
1.11	Ресурсы на старте игры.	74 стр.
II Существа, их способности, заклинания и другие особенности.		
2.1	Существа и их параметры.	75 стр.
2.2.1	Магические и тактические способности существ.	87 стр.
2.2.2	Существа - маги и заклинания, доступные им.	95 стр.
2.3.1	Базовый и дополнительный прирост существ. Суммарная стоимость.	98 стр. new
2.3.2	Факторы, увеличивающие прирост существ в городе.	99 стр. new
2.4	Классификация существ: живой, нежить, элементаль, голем, горгулья.	101 стр.
2.5	Определение величины войска в армии нейтралов для разных версий игры.	102 стр.
2.6	Нейтралы. Очередность атаки на карте приключений.	103 стр.
2.7	Нейтралы. Распределение существ по отрядам во время боя.	104 стр.
2.8	Алгоритм движения существ по полю боя. Разворот перед атакой.	106 стр.
2.9	Параметр "AI values" (Ценность существ с точки зрения ИИ).	108 стр.
2.10	Неделя существ.	113 стр.
2.11	Месяц существ.	114 стр.
III Объекты, артефакты и военные машины.		
3.1	Объекты на карте, позволяющие получить артефакты.	116 стр.
3.2	Объекты, позволяющие купить/продать артефакты.	119 стр.
3.3	Объекты на карте, позволяющие получить навыки и заклинания.	121 стр.
3.4	Объекты, позволяющие получить существ.	125 стр.
3.5	Объекты, позволяющие получить ресурсы.	128 стр.
3.6	Объекты на карте, позволяющие получить опыт.	134 стр.
3.7	Объекты, позволяющие получить боевой дух, удачу, ману и очки движения.	138 стр.
3.8	Прочие объекты на карте приключений.	141 стр. new
3.9.1	Артефакты, их виды и свойства.	146 стр.
3.9.2	Истории при поднятии артефактов.	168 стр. new
3.9.3	Стоимость артефактов в игре.	178 стр.
3.10	Грааль.	182 стр.
3.11	Боевые машины.	184 стр.
3.12	Ландшафты и типы земли.	187 стр.
3.13	Ящик Пандоры.	192 стр. new

IV Строения в городах.		
4.1	Строения в городах разных типов. Сводная таблица.	195 стр.
4.2	Сравнительная таблица стоимости жилищ существ в разных городах.	207 стр.
4.3.1	Дерево строений Замка .	212 стр.
4.3.2	Дерево строений Оплота .	213 стр.
4.3.3	Дерево строений Башни .	214 стр.
4.3.4	Дерево строений Некрополиса .	215 стр.
4.3.5	Дерево строений Темницы .	216 стр.
4.3.6	Дерево строений Инферно .	217 стр.
4.3.7	Дерево строений Крепости .	218 стр.
4.3.8	Дерево строений Цитадели .	219 стр.
4.3.9	Дерево строений Сопряжения .	220 стр.
4.4	Гильдия воров.	221 стр. new
V Тактика и стратегия игры.		
5.1.1	Замок. Тактика и стратегия игры за этот город.	222 стр.
5.1.2	Оплот. Тактика и стратегия игры за этот город.	226 стр.
5.1.3	Башня. Тактика и стратегия игры за этот город.	229 стр.
5.1.4	Некрополис. Тактика и стратегия игры за этот город.	232 стр.
5.1.5	Темница. Тактика и стратегия игры за этот город.	236 стр.
5.1.6	Инферно. Тактика и стратегия игры за этот город.	239 стр.
5.1.7	Крепость. Тактика и стратегия игры за этот город.	242 стр.
5.1.8	Цитадель. Тактика и стратегия игры за этот город.	244 стр.
5.1.9	Сопряжение. Тактика и стратегия игры за этот город.	247 стр.
5.2	Логистика. Особенности передвижения по карте.	250 стр.
5.3.1	Фортификационные укрепления города и их штурм.	260 стр.
5.3.2	Штраф при стрельбе через крепостные стены.	265 стр. new
5.3.3	Правила объединения армии гарнизона и армии героя-гостя.	268 стр. new
5.4	Медаль уязвимости. Особенности её применения в бою.	271 стр.
5.5	Садимся в лодку. Практическое использование Шляпы адмирала.	275 стр.
5.6	Дипломатия и особенности ее применения.	278 стр.
5.7	Расчет наносимого в бою урона.	283 стр.
5.8	Как работает некромантия. Плащ короля нечисти в действии.	287 стр.
5.9.1	Азы демонологии.	290 стр.
5.9.2	Таблица демонологии.	291 стр. new
5.10	Клонируем существ. Особенности использования заклинания Клон.	292 стр. fixed
5.11	Важные мелочи. Тактические советы по ходу игры.	295 стр.
5.12	Берсерк. Тонкости атаки и защиты.	298 стр.
5.13	Игра против союзника.	299 стр.
5.14	Как работает Огненный щит.	304 стр. fixed
5.15	Сражения.	306 стр. new
5.16	Молитва или Медлительность?	310 стр. new
5.17	Смертельный взгляд Могучей горгоны.	312 стр. new
VI Прочее.		
6.1	Расчет количества очков, получаемых за игру и за кампанию.	314 стр.
6.2	Расчет количества очков, получаемых за игру. Таблица.	315 стр.
6.3	Ранги существ в очках за игру.	316 стр. new
6.4	Чит-коды для всех версий игры. Сопряжение в SoDe.	318 стр.
6.5	Самые известные баги в игре.	322 стр.
6.6	Английская терминология игры.	326 стр.
6.7	"Горячие кнопки", используемые в игре.	335 стр.

Герои, их специализации, стартовые заклинания, навыки, армия и запас хода.

(Составлено с использованием материалов HateYou и Ваоба, heroesportal.net).

№ п/п	Имя героя	Класс	Специализация	Начальное заклинание	Вторичные навыки		Стартовый МР *		Войска по умолчанию на старте героя**								
					(выделен - продвинутый уровень)		мин.	макс.	От	До	Тип войска	От	До	Тип войска ***	От	До	Тип войска
1	Оррин	Рыцарь	Стрельба	-	Лидерство	Стрельба	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
2	Валеска	Рыцарь	Арбалетки	-	Лидерство	Стрельба	1630	1630	4	7	Арбалетчик	4	7	Арбалетчик	4	7	Арбалетчик
3	Эдрик	Рыцарь	Грифоны	-	Лидерство	Доспехи	1560	1560	10	20	Копейщик	2	3	Грифон	2	3	Грифон
4	Сильвия	Рыцарь	Навигация	-	Лидерство	Навигация	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
5	Сэр Мюллик	Рыцарь	Скорость	-	Лидерство	-	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
6	Сорша	Рыцарь	Рыцари	-	Лидерство	Нападение	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
7	Кристиан	Рыцарь	Баллиста	-	Лидерство	Артиллерия	1560	1560	10	20	Копейщик	1	1	Баллиста	2	3	Грифон
8	Турис	Рыцарь	Кавалеристы	-	Лидерство	Тактика	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
9	Рион	Священник	Первая помощь	Каменная кожа	Мудрость	Первая помощь	1560	1560	10	20	Копейщик	1	1	Палатка п.п.	2	3	Грифон
10	Адель	Священник	Благословение	Благословение	Мудрость	Дипломатия	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
11	Катберт	Священник	Слабость	Слабость	Имущество	Мудрость	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
12	Аделаида	Священник	Кольцо холода	Кольцо холода	Мудрость	-	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
13	Инхам	Священник	Монахи	Проклятие	Мудрость	Мистицизм	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
14	Саня	Священник	Зоркость	Снятие заклинаний	Мудрость	Зоркость	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
15	Лоинс	Священник	Молитва	Молитва	Мудрость	Обучение	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
16	Каитлин	Священник	Золото	Лечение	Мудрость	Интеллект	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик	2	3	Грифон
17	Мепхала	Рейнджер	Доспехи	-	Лидерство	Доспехи	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
18	Уфретин	Рейнджер	Гномы	-	Удача	Сопровождение	1560	1560	3	5	Гном	3	5	Гном	3	5	Гном
19	Енова	Рейнджер	Золото	-	Стрельба	-	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
20	Риланд	Рейнджер	Дендроиды	-	Лидерство	Дипломатия	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
21	Торгрим	Рейнджер	Сопровождение	-	Сопровождение	-	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
22	Ивор	Рейнджер	Эльфы	-	Стрельба	Нападение	1700	1700	12	24	Кентавр	3	6	Лесной эльф	3	6	Лесной эльф
23	Кланси	Рейнджер	Единобоги	-	Сопровождение	Поиск пути	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
24	Киррь	Рейнджер	Логистика	-	Логистика	Стрельба	1657	1878	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
25	Корониус	Друид	Палач	Палач	Мудрость	Грамотность	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
26	Уланд	Друид	Лечение	Лечение	Мудрость	Баллистика	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
27	Эллезар	Друид	Интеллект	Проклятие	Мудрость	Интеллект	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
28	Джем	Друид	Первая помощь	Вызов корабля	Мудрость	Первая помощь	1700	1700	12	24	Кентавр	1	1	Палатка п.п.	3	6	Лесной эльф
29	Мальком	Друид	Зоркость	Магическая стрела	Мудрость	Зоркость	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
30	Мелодиа	Друид	Удача	Удача	Мудрость	Удача	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
31	Алагар	Друид	Ледяная молния	Ледяная молния	Мудрость	Волшебство	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
32	Аерис	Друид	Пегасы	Защита от воздуха	Мудрость	Разведка	1500	1700	12	24	Кентавр	3	5	Гном	3	6	Лесной эльф
33	Пигуедрам	Алхимик	Горгульи	Щит	Мистицизм	Разведка	1760	1760	3	5	Кам.горгуля	3	5	Кам.горгуля	3	5	Кам.горгуля
34	Тан	Алхимик	Джинны	Магическая стрела	Грамотность	-	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
35	Жозефина	Алхимик	Големы	Ускорение	Мистицизм	Волшебство	1560	1560	30	40	Гремлин	2	2	Кам.голем	2	3	Кам.голем
36	Нила	Алхимик	Доспехи	Щит	Грамотность	Доспехи	1500	1560	30	40	Гремлин	4	4	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
37	Торосар	Алхимик	Баллиста	Магическая стрела	Мистицизм	Тактика	1500	1560	30	40	Гремлин	1	1	Баллиста	2	3	Кам.голем
38	Фэфнер	Алхимик	Наги	Ускорение	Грамотность	Сопровождение	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
39	Ризза	Алхимик	Ртуть	Магическая стрела	Мистицизм	Нападение	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
40	Иона	Алхимик	Джинны	Магическая стрела	Грамотность	Интеллект	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем

41	Астрал	Маг	Гипноз	Гипноз	Мудрость	-	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
42	Халон	Маг	Мистицизм	Каменная кожа	Мудрость	Мистицизм	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
43	Серена	Маг	Зоркость	Снятие заклинаний	Мудрость	Зоркость	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
44	Даремиф	Маг	Удача	Удача	Мудрость	Интеллект	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
45	Теодор	Маг	Маги	Щит	Мудрость	Баллистика	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
46	Солмир	Маг	Цепная молния	Цепная молния	Мудрость	Волшебство	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
47	Кира	Маг	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Дипломатия	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
48	Аин	Маг	Золото	Проклятие	Мудрость	Грамотность	1500	1560	30	40	Гремлин	3	5	Кам.горгуля	2	3	Кам.голем
49	Фиона	Демон	Адские гончие	-	Разведка	-	1630	1630	15	25	Бес	3	4	Адская гончая	3	4	Адская гончая
50	Рашка	Демон	Ифриты	-	Мудрость	Грамотность	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
51	Мариус	Демон	Демоны	-	Доспехи	-	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
52	Игнат	Демон	Бесы	-	Спротивление	Тактика	1700	1700	15	25	Бес	15	25	Бес	15	25	Бес
53	Октавия	Демон	Золото	-	Грамотность	Нападение	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
54	Калх	Демон	Гоги	-	Стрельба	Разведка	1630	1630	4	7	Гог	4	7	Гог	4	7	Гог
55	Пир	Демон	Баллиста	-	Логистика	Артиллерия	1793	1793	15	25	Бес	1	1	Баллиста	3	4	Адская гончая
56	Нимус	Демон	Порождения зла	-	Нападение	-	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
57	Айден	Еретик	Интеллект	Просмотр земли	Мудрость	Интеллект	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
58	Ксион	Еретик	Инферно	Инферно	Мудрость	Грамотность	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
59	Аксис	Еретик	Мистицизм	Защита от воздуха	Мудрость	Мистицизм	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
60	Олема	Еретик	Слабость	Слабость	Мудрость	Баллистика	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
61	Калид	Еретик	Сера	Ускорение	Мудрость	Обучение	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
62	Аш	Еретик	Жажда крови	Жажда крови	Мудрость	Зоркость	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
63	Зидар	Еретик	Волшебство	Каменная кожа	Мудрость	Волшебство	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
64	Ксарфакс	Еретик	Огненный шар	Огненный шар	Мудрость	Лидерство	1560	1630	15	25	Бес	4	7	Гог	3	4	Адская гончая
65	Стракер	Рыцарь Смерти	Живые мертвецы	Ускорение	Чародейство	Спротивление	1560	1560	4	6	Жив.мертвец	4	6	Жив.мертвец	4	6	Жив.мертвец
66	Вокиал	Рыцарь Смерти	Вампиры	Каменная кожа	Чародейство	Артиллерия	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
67	Моандор	Рыцарь Смерти	Личи	Медлительность	Чародейство	Обучение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
68	Чарна	Рыцарь Смерти	Стражи	Магическая стрела	Чародейство	Тактика	1560	1560	20	30	Скелет	4	6	Страж	4	6	Страж
69	Тамика	Рыцарь Смерти	Черные рыцари	Магическая стрела	Чародейство	Нападение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
70	Исра	Рыцарь Смерти	Чародейство	Магическая стрела	Чародейство	-	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
71	Клавиус	Рыцарь Смерти	Золото	Магическая стрела	Чародейство	Нападение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
72	Галтран	Рыцарь Смерти	Скелеты	Щит	Чародейство	Доспехи	1630	1630	20	30	Скелет	20	30	Скелет	20	30	Скелет
73	Септиенна	Некромант	Волна смерти	Волна смерти	Чародейство	Грамотность	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
74	Аислин	Некромант	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Чародейство	Мудрость	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
75	Сандро	Некромант	Волшебство	Медлительность	Чародейство	Волшебство	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
76	Нимбус	Некромант	Зоркость	Щит	Чародейство	Зоркость	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
77	Тант	Некромант	Оживление мертвецов	Оживление мертвецов	Чародейство	Мистицизм	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
78	Кси	Некромант	Каменная кожа	Каменная кожа	Чародейство	Обучение	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
79	Видомина	Некромант	Чародейство	Проклятие	Чародейство	-	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
80	Нагаш	Некромант	Золото	Защита от воздуха	Чародейство	Интеллект	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец	4	6	Страж
81	Лорелей	Лорд	Гарпии	-	Лидерство	Разведка	1760	1760	4	6	Гарпия	4	6	Гарпия	4	6	Гарпия
82	Арлаш	Лорд	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560	1560	30	40	Троглодит	1	1	Баллиста	3	4	Бехолдер
83	Дас	Лорд	Минотавры	-	Нападение	Тактика	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
84	Аджит	Лорд	Бехолдеры	-	Лидерство	Спротивление	1560	1560	30	40	Троглодит	3	4	Бехолдер	3	4	Бехолдер
85	Дамакон	Лорд	Золото	-	Нападение	-	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
86	Гуннар	Лорд	Логистика	-	Логистика	Тактика	1723	1723	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
87	Синка	Лорд	Мантискоры	-	Лидерство	Грамотность	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
88	Шакти	Лорд	Троглодиты	-	Нападение	Тактика	1630	1630	30	40	Троглодит	30	40	Троглодит	30	40	Троглодит

89	Аламар	Чернокнижник	Воскрешение	Воскрешение	Мудрость	Грамотность	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
90	Жаегар	Чернокнижник	Мистицизм	Щит	Мудрость	Мистицизм	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
91	Малеки	Чернокнижник	Волшебство	Жажда крови	Мудрость	Волшебство	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
92	Жеддит	Чернокнижник	Воскрешение	Воскрешение	Мудрость	-	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
93	Геон	Чернокнижник	Зоркость	Медлительность	Мудрость	Зоркость	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
94	Деемер	Чернокнижник	Метеоритный дождь	Метеоритный дождь	Мудрость	Разведка	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
95	Сепхинороф	Чернокнижник	Кристаллы	Защита от воздуха	Мудрость	Интеллект	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
96	Дарксторн	Чернокнижник	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия	3	4	Бехолдер
97	Иог	Варвар	Циклопы	-	Нападение	Баллистика	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
98	Гурниссон	Варвар	Баллиста	-	Нападение	Артиллерия	1560	1630	15	25	Гоблин	1	1	Баллиста	4	6	Орк
99	Жабаркас	Варвар	Орки	-	Нападение	Стрельба	1630	1630	15	25	Гоблин	4	6	Орк	4	6	Орк
100	Шива	Варвар	Птицы рух	-	Нападение	Разведка	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
101	Гретчин	Варвар	Гоблины	-	Нападение	Поиск пути	1700	1700	15	25	Гоблин	15	25	Гоблин	15	25	Гоблин
102	Креллион	Варвар	Огры	-	Нападение	Сопровождение	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
103	Крэг Хэк	Варвар	Нападение	-	Нападение	-	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
104	Тираксор	Варвар	Наездники на волках	-	Нападение	Тактика	1760	1760	5	7	Наезд.на волке	5	7	Наезд.на волке	5	7	Наезд.на волке
105	Гирд	Боевой маг	Волшебство	Жажда крови	Мудрость	Волшебство	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
106	Вей	Боевой маг	Мудрость	Огры	Мудрость	Лидерство	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
107	Десса	Боевой маг	Логистика	Каменная кожа	Логистика	Мудрость	1723	1801	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
108	Терек	Боевой маг	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Тактика	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
109	Зубин	Боевой маг	Точность	Точность	Мудрость	Артиллерия	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
110	Гундула	Боевой маг	Нападение	Медлительность	Мудрость	Нападение	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
111	Орис	Боевой маг	Зоркость	Защита от воздуха	Мудрость	Зоркость	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
112	Сауруг	Боевой маг	Самоцветы	Жажда крови	Мудрость	Сопровождение	1560	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке	4	6	Орк
113	Брон	Хозяин зверей	Василиски	-	Доспехи	Сопровождение	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Василиск	2	4	Змий
114	Дракон	Хозяин зверей	Гноллы	-	Доспехи	Лидерство	1630	1630	10	20	Гнолл	10	20	Гнолл	10	20	Гнолл
115	Вистан	Хозяин зверей	Ящеры	-	Доспехи	Стрельба	1560	1560	4	7	Ящер	4	7	Ящер	4	7	Ящер
116	Тазар	Хозяин зверей	Доспехи	-	Доспехи	-	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
117	Алкин	Хозяин зверей	Горгоны	-	Доспехи	Нападение	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
118	Корбак	Хозяин зверей	Змии	-	Доспехи	Поиск пути	1560	1700	10	20	Гнолл	2	4	Змий	2	4	Змий
119	Гервильф	Хозяин зверей	Баллиста	-	Доспехи	Артиллерия	1560	1700	10	20	Гнолл	1	1	Баллиста	2	4	Змий
120	Брохильд	Хозяин зверей	Виверны	-	Доспехи	Разведка	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
121	Мирланда	Ведьма	Слабость	Слабость	Мудрость	-	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
122	Розик	Ведьма	Мистицизм	Магическая стрела	Мудрость	Мистицизм	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
123	Вой	Ведьма	Навигация	Медлительность	Мудрость	Навигация	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
124	Вердиш	Ведьма	Первая помощь	Защита от огня	Мудрость	Первая помощь	1700	1700	10	20	Гнолл	1	1	Палатка п.п.	2	4	Змий
125	Мерист	Ведьма	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Обучение	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
126	Стиг	Ведьма	Волшебство	Щит	Мудрость	Волшебство	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
127	Андра	Ведьма	Интеллект	Снятие заклинаний	Мудрость	Интеллект	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
128	Тива	Ведьма	Зоркость	Каменная кожа	Мудрость	Зоркость	1560	1700	10	20	Гнолл	4	7	Ящер	2	4	Змий
129	Пасис	Путешественник	Психические элементы	-	Нападение	Артиллерия	1760	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воздуха
130	Тунар	Путешественник	Элементы земли	-	Имущество	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
131	Игнисса	Путешественник	Элементы огня	-	Нападение	Артиллерия	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
132	Лакус	Путешественник	Элементы воды	-	-	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воды	1	2	Элем.воды
133	Монер	Путешественник	Психические элементы	-	Логистика	Нападение	1936	1936	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воздуха
134	Эрдамон	Путешественник	Элементы земли	-	Имущество	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
135	Фьюр	Путешественник	Элементы огня	-	Нападение	-	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
136	Кальт	Путешественник	Элементы воды	-	Обучение	Тактика	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воды	1	2	Элем.воды

137	Луна	Элементалист	Стена огня	Стена огня	Мудрость	Магия огня	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
138	Брисса	Элементалист	Ускорение	Ускорение	Мудрость	Магия воздуха	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
139	Циель	Элементалист	Магическая стрела	Магическая стрела	Мудрость	Магия воды	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
140	Лабета	Элементалист	Каменная кожа	Каменная кожа	Мудрость	Магия земли	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
141	Интеус	Элементалист	Жажда крови	Жажда крови	Мудрость	Магия огня	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
142	Аэнаин	Элементалист	Разрушающий луч	Разрушающий луч	Мудрость	Магия воздуха	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
143	Джелар	Элементалист	Золото	Снятие заклинаний	Мудрость	Магия воды	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
144	Гриндан	Элементалист	Золото	Медлительность	Мудрость	Магия земли	1630	1760	15	25	Мал.фея	3	5	Элем.воздуха	2	3	Элем.воды
145	Борагус	Варвар	Огры	-	Нападение	Тактика	1630	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке			
146	Килгор	Варвар	Чудища	-	Нападение	-	1630	1630	15	25	Гоблин	5	7	Наезд.на волке			
147	Адриэн	Ведьма	Магия огня	Инферно	Мудрость	Магия огня	1630	1630	10	20	Гнолл	4	7	Ящер			
148	Ксерон	Демон	Дьяволы	-	Лидерство	Тактика	1630	1630	15	25	Бес	3	4	Адская гончая			
149	Мутаре	Лорд	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия			
150	Мутаре Дрэйк	Лорд	Драконы	Магическая стрела	Имущество	Тактика	1560	1560	30	40	Троглодит	4	6	Гарпия			
151	Дракон	Маг	Чародеи	Ускорение	Мудрость	-	1900	1900	6	6	Чародей	3	3	Чародей	1	1	Чародей
152	Катерина	Рыцарь	Рыцари	-	Лидерство	Нападение	1560	1560	10	20	Копейщик	4	7	Арбалетчик			
153	Король Роланд	Рыцарь	Рыцари	-	Лидерство	Доспехи	1560	1560	10	20	Копейщик						
154	Лорд Хаарт	Рыцарь Смерти	Черные рыцари	Медлительность	Чародейство	-	1500	1560	20	30	Скелет	4	6	Жив.мертвец			
155	Джелу	Рэйнджер	Снайперы	-	Лидерство	Стрельба	1900	1900	6	6	Снайпер	3	3	Снайпер	1	1	Снайпер

Примечания:

* Существует зависимость стартового запаса МР героя от скорости самого медленного существа в его стартовой армии. Иногда герой на старте имеет не все возможные отряды существ. Однако стартовый запас МР определяют существа, появление которых могло быть (Тестирование скорости провел и предоставил **Ataman**, heroesworld.ru).

[>> Подробнее о МР и Логистике](#)

** По умолчанию каждый герой имеет вероятность на старте получить указанное количество существ, однако обычно некоторые отряды отсутствуют вообще. Шанс, что герой будет иметь 1 отряд на старте составляет 9%, причём этот отряд будет из первой колонки таблицы. Шанс, что герой будет иметь 2 отряда на старте составляет 69%, причём первый отряд будет из первой колонки таблицы, а второй случайный: из второй или третьей колонки таблицы. Шанс, что герой будет иметь все 3 отряда на старте составляет 22% (Составлено с использованием материалов **Sav**, forum.df2.ru).

*** У героев, имеющих Палатку первой помощи и Баллисту, вероятность наличия на старте этих машин также случайна, как и наличие некоторых отрядов существ.

Вероятности появления героев в таверне разных городов.

Герои различных классов имеют разную вероятность появления в тавернах разных типов городов.

Герои одинакового класса не могут появиться одновременно в таверне, кроме следующих случаев:

-Если герой сбежал с поля боя, то он появляется в таверне. Второй герой в таверне может оказаться такого же класса.

-Если на карте присутствует много героев и невозможно создать пару героев разных классов.

-Если автором карты запрещены некоторые герои и невозможно создать пару героев разных классов.

Класс героя	Вероятность появления героя в таверне города								
	Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель	Крепость	Сопряжение
Рыцарь	6	6	6	5	5	5	6	6	6
Священник	6	6	6	5	5	5	6	6	5
Рейнджер	6	6	6	5	5	5	6	5	5
Друид	6	6	6	5	5	5	5	6	6
Алхимик	6	6	6	5	5	5	6	5	5
Маг	6	6	6	5	5	5	5	6	6
Демон	5	5	5	6	6	6	6	5	5
Еретик	5	5	5	6	6	6	5	6	5
Рыцарь смерти	5	5	5	6	6	6	6	5	5
Некромант	5	5	5	6	6	6	5	6	6
Лорд	5	5	5	6	6	6	6	5	5
Чернокнижник	5	5	5	6	6	6	5	6	6
Варвар	6	6	6	6	6	6	6	5	6
Боевой маг	6	6	6	6	6	6	6	6	5
Хозяин зверей	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Ведьма	6	6	6	6	6	6	5	6	6
Путешественник	5	5	5	5	5	5	5	5	6
Элементалист	5	5	5	5	5	5	5	5	6

В начале каждой недели и в момент строительства в Таверне практически всегда появляется родной для этого города герой, если остались такие герои, доступные для появления (*Добавил dnaop-wr*, [Памятка по НоММ-3](#)).

Специализация героев. Ресурсы.

Специализация	Герой	Описание
Самоцветы	Сауруг	Доход самоцветов +1 в день.
Кристаллы	Сепхинороф	Доход кристаллов +1 в день.
Ртуть	Ризза	Доход ртути +1 в день.
Сера	Калид	Доход серы +1 в день.
Золото	Каитлин, Енова, Аин, Октавия, Клавиус, Нагаш, Дамакон, Джелар, Гриндан	Доход золота +350 в день.

Специализация героев. Заклинания.

Общей особенностью всех героев, имеющих специализацию по заклинаниям, является наличие этого заклинания в Книге магии в качестве стартового.

Специализация	Герой	Описание
Благословление	Адель	Специализация увеличивает урон существа, на которого наложено благословление, на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню этого существа. Формула расчета урона цели для экспертного уровня Магии воды: - Если атака нападающего превышает защиту атакуемого: Урон цели=$(D(\max)+1) \cdot (1+(\text{Атака-Защита}) \cdot 0,05 + [N/n] \cdot 0,03)$. - Если защита атакуемого превышает атаку нападающего: Урон цели=$(D(\max)+1) \cdot (1+(\text{Атака-Защита}) \cdot 0,025) \cdot (1 + [N/n] \cdot 0,03)$, где N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вниз.
Волна смерти	Септиенна	Специализация увеличивает урон Волны смерти на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. расчёт производится для каждого существа, на которого подействовала Волна смерти. Формула расчета урона Волны смерти для экспертного уровня Магии земли: Урон=$(\text{СМ} \cdot 5 + 30) \cdot (1 + [N/n] \cdot 0,03)$, где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.
Воскрешение	Аламар, Жеддит	Специализация усиливает эффект Воскрешения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню воскрешаемого существа. Формула расчёта силы Воскрешения (в единицах здоровья) для экспертного уровня Магии земли: Ед.здоровья=$(\text{СМ} \cdot 50 + 160) \cdot (1 + [N/n] \cdot 0,03)$, где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.
Гипноз	Астрал	Специализация усиливает эффект Гипноза на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Сила Гипноза определяет максимальное количество здоровья целевого отряда, на который он сможет подействовать. Формула расчёта силы Гипноза (максимальное количество здоровья) для экспертного уровня Магии воздуха: Ед.здоровья=$(\text{СМ} \cdot 25 + 50) \cdot (1 + [N/n] \cdot 0,03)$, где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.
Жажда крови	Аш, Интеус	Специализация усиливает эффект Жажды крови на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Жажды крови от уровня цели для экспертного уровня Магии огня: - Существа 1 и 2 уровня - атака +9 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - атака +8 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - атака +7 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - атака +6 (нет эффекта специализации).

Инферно	Ксирон	<p>Специализация увеличивает урон Инферно на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. расчёт производится для каждого существа, на которого подействовало Инферно. Формула расчёта урона Инферно для экспертного уровня Магии огня:</p> $\text{Урон}=(\text{СМ}*10+80)*(1+[\text{N}/\text{n}]*0,03),$ <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Каменная кожа	Кси, Дарксторн, Мерист, Лабета	<p>Специализация усиливает эффект Каменной кожи на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Каменной кожи от уровня цели для экспертного уровня Магии земли:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - защита +9 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - защита +8 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - защита +7 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - защита +6 (нет эффекта специализации).
Кольцо холода	Аделаида	<p>Специализация увеличивает урон Кольца холода на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовало Кольцо холода. Формула расчёта урона Кольца холода для экспертного уровня Магии воды:</p> $\text{Урон}=(\text{СМ}*10+60)*(1+[\text{N}/\text{n}]*0,03),$ <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Ледяная молния	Алагар	<p>Специализация увеличивает урон Ледяной молнии на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Формула расчёта урона Ледяной молнии для экспертного уровня Магии воды:</p> $\text{Урон}=(\text{СМ}*20+50)*(1+[\text{N}/\text{n}]*0,03),$ <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p> <p>При расчёте урона Ледяной молнии Алагара следует учесть, что он изначально имеет вторичный навык Волшебства. Поэтому, в зависимости от уровня его развития, фактический урон Ледяной молнии будет увеличен на 5...15%.</p>
Лечение	Уланд	<p>Специализация усиливает эффект Лечения на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню излечиваемого существа. Формула расчёта силы Лечения (в единицах здоровья) для экспертного уровня Магии воды:</p> $\text{Ед.здоровья}=(\text{СМ}*5+30)*(1+[\text{N}/\text{n}]*0,03),$ <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Магическая стрела	Циель	Специализация увеличивает итоговый урон Магической стрелы на 50%.
Метеоритный дождь	Аислин, Деемер	<p>Специализация увеличивает урон Метеоритного дождя на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовал Метеоритный дождь. Формула расчёта урона Метеоритного дождя для экспертного уровня Магии земли:</p> $\text{Урон}=(\text{СМ}*25+100)*(1+[\text{N}/\text{n}]*0,03),$ <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>

Молитва	Лоинс	<p>Специализация усиливает эффект Молитвы на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Молитвы от уровня цели для экспертного уровня Магии воды:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - атака, защита и скорость +7 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - атака, защита и скорость +6 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - атака, защита и скорость +5 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - атака, защита и скорость +4 (нет эффекта специализации).
Огненный шар	Ксарфакс	<p>Специализация увеличивает урон Огненного шара на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовал Огненный шар. Формула расчёта урона Огненного шара для экспертного уровня Магии огня:</p> <p style="text-align: center;">Урон=(СМ*10+60)*(1+[N/n]*0,03),</p> <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Оживление мертвецов	Тант	<p>Специализация усиливает эффект Оживления мертвецов на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню оживляемого существа. Формула расчёта силы Оживления мертвецов (в единицах здоровья) для экспертного уровня Магии земли:</p> <p style="text-align: center;">Ед.здоровья=(СМ*50+160)*(1+[N/n]*0,03),</p> <p>где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.</p>
Палач	Корониус	<p>Специализация усиливает эффект Палача на 1...4 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Палача от уровня цели для экспертного уровня Магии огня:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 уровня - атака +12 (в том числе эффект специализации +4); - Существа 2 уровня - атака +11 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 уровня - атака +10 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 4 уровня - атака +9 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 5, 6 и 7 уровня - атака +8 (нет эффекта специализации).
Разрушающий луч	Аэнаин	<p>Специализация усиливает эффект Разрушающего луча на 2 единицы.</p>
Слабость	Катберт, Олема, Мирланда	<p>Специализация усиливает эффект Слабости на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Слабости от уровня цели для экспертного уровня Магии воды:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Существа 1 и 2 уровня - атака -9 (в том числе эффект специализации -3); - Существа 3 и 4 уровня - атака -8 (в том числе эффект специализации -2); - Существа 5 и 6 уровня - атака -7 (в том числе эффект специализации -1); - Существа 7 уровня - атака -6 (нет эффекта специализации).

Стена огня	Луна	Специализация увеличивает итоговый урон Стены огня на 100% .
Точность	Зубин	Специализация усиливает эффект Точности на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Точности от уровня цели для экспертного уровня Магии воздуха: - Существа 1 и 2 уровня - атака +9 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - атака +8 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - атака +7 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня (Титан) - атака +6 (нет эффекта специализации).
Удача	Мелодия, Даремиф	Специализация усиливает эффект Удачи до максимума - +3 к удаче целевого существа, не зависимо от уровня развития Магии воздуха. Максимальная удача существа не может быть больше +3 единиц (шанс 12,5%).
Ускорение	Кира, Терек, Брисса	Специализация усиливает эффект Ускорения на 1...3 единицы, в зависимости от уровня целевого существа. Зависимость силы Ускорения от уровня цели для экспертного уровня Магии воздуха: - Существа 1 и 2 уровня - скорость +8 (в том числе эффект специализации +3); - Существа 3 и 4 уровня - скорость +7 (в том числе эффект специализации +2); - Существа 5 и 6 уровня - скорость +6 (в том числе эффект специализации +1); - Существа 7 уровня - скорость +5 (нет эффекта специализации).
Цепная молния	Солмир	Специализация увеличивает урон Цепной молнии на 3% за каждый уровень героя, кратный уровню целевого существа. Расчёт производится для каждого существа, на которого подействовала Цепная молния, причём сначала производится расчёт базового урона для каждой цели, а затем только он модифицируется по указанной ниже формуле. Формула расчёта урона Цепной молнии для экспертного уровня Магии воздуха: Урон=(СМ*40+100)*(1+[N/n]*0,03), где СМ - сила магии героя, N - уровень героя, n - уровень существа. Округление вверх.

Специализация героев. Существа.

Все специализации по существам, кроме исключений, указанных ниже, увеличивают скорость профильных существ, включая их улучшения, на 1 единицу. Кроме того специализация увеличивает их атаку и защиту на 5% за каждый уровень героя, кратный уровню профильного существа. Округление вверх. Формулы расчёта атаки и защиты существа в зависимости от уровня героя-специалиста и уровня профильного существа:

$$\text{Атака} = \text{Атака(базовая)} * (1 + N/n * 0,05),$$

$$\text{Защита} = \text{Защита(базовая)} * (1 + N/n * 0,05),$$

где N - уровень героя, n - уровень существа.

В таблице приведены специализации-исключения, которые иначе влияют на существ.

Специализация	Уровень	Герой	Описание
Драконы	7	Мутаре	Зелёные, Золотые, Костяные, Призрачные, Красные, Чёрные, Сказочные, Ржавые, Кристаллические и Лазурные драконы получают +5 к атаке и к защите.
Дьяволы	7	Ксерон	Дьяволы и Архидьяволы получают +4 к атаке, +2 к защите и +1 к скорости.
Психические элементали	6	Пасис, Монер	Психические и Магические элементали получают +3 к атаке и к защите.
Снайперы	4	Джелу	Джелу может в любое время улучшать Арбалетчиков, Стрелков, Лесных и Великих эльфов в Снайперов.
Чародеи	6	Дракон	Дракон может в любое время улучшать Магов, Архимагов, Монахов и Фанатиков в Чародеев.
Чёрные Рыцари	6	Лорд Хаарт	Черные рыцари и Рыцари смерти получают +10 к урону, +5 к атаке и к защите.
Чудища	7	Килгор	Чудища и Древние чудища получают +10 к урону, +5 к атаке и к защите.
Элементали воды	3	Лакус, Кальт	Элементали воды и Ледяные элементали получают +2 к атаке.
Элементали земли	5	Тунар, Эрдамон	Элементали земли и Магмовые элементали получают +2 к атаке, +1 к защите и +5 к урону.
Элементали огня	4	Игнисса, Фьюр	Элементали огня и Энергетические элементали получают +1 к атаке, +2 к защите и к урону.

Специализация героев. Вторичные навыки.

Общей особенностью всех героев, имеющих специализацию по вторичным навыкам, является наличие этого навыка в качестве стартового.

Специализация	Герой	Описание
Волшебство	Зидар, Сандро, Малекит, Гирд, Стиг	Специализация усиливает свойства Волшебства на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Волшебства: $k \cdot (1 + 0,05 \cdot N)$, где N - уровень героя, k=5% для базового уровня Волшебства, k=10% для продвинутого уровня Волшебства, k=15% для экспертного уровня Волшебства. Максимальная эффективность Волшебства составляет +96% к урону заклинаний героя.
Доспехи	Мепхала, Нила, Тазар	Специализация усиливает свойства Доспехов на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Доспехов: $k \cdot (1 + 0,05 \cdot N)$, где N - уровень героя, k=5% для базового уровня Доспехов; k=10% для продвинутого уровня Доспехов; k=15% для экспертного уровня Доспехов. Максимальная эффективность Доспехов достигается тогда, когда они способны снизить получаемый существом урон до 1.
Зоркость	Саня, Мальком, Серена, Нимбус, Геон, Орис, Тива	Специализация усиливает свойства Зоркости на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Зоркости: $k \cdot (1 + 0,05 \cdot N)$, где N - уровень героя, k=40% для базового уровня Зоркости; k=50% для продвинутого уровня Зоркости; k=60% для экспертного уровня Зоркости. Максимальная эффективность Зоркости достигается на ~13 уровне героя, когда шанс изучить заклинание благодаря Зоркости составляет 100%.
Интеллект	Эллезар, Айден, Андра	Специализация усиливает свойства Интеллекта на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта максимального запаса маны героя: $\text{Знание} \cdot (1 + k \cdot (1 + 0,05 \cdot N)) \cdot 10$, где N - уровень героя, k=0,25 для базового уровня Интеллекта; k=0,5 для продвинутого уровня Интеллекта; k=1 для экспертного уровня Интеллекта. Максимальный запас маны героя может составлять 7326 единицы, а при посещении Водоворота маны или Магического ручья - 14652 единиц.

Логистика	Киррь, Гуннар, Десса	<p>Специализация усиливает свойства Логистики на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Логистики: $k*(1+0,05*N)$,</p> <p>где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Логистики; k=20% для продвинутого уровня Логистики; k=30% для экспертного уровня Логистики.</p> <p>Максимальная эффективность Логистики составляет +192% к максимальному запасу хода героя.</p>
Магия Огня	Адриэн	Адриэн имеет стартовую Экспертную Магию огня.
Мистицизм	Халон, Аксис, Жаегар, Розик	<p>Специализация усиливает свойства Мистицизма на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта количества восстанавливаемой маны в день: $k*(1+0,05*N)$,</p> <p>где N - уровень героя, k=2 для базового уровня Мистицизма; k=3 для продвинутого уровня Мистицизма; k=4 для экспертного уровня Мистицизма. Округление вверх.</p> <p>Максимальное количество восстанавливаемой маны в день может составлять 26 единиц, а при наличии Амулета, Талисмана и Магической медали маны - 32 единицы.</p>
Навигация	Сильвия, Вой	<p>Специализация увеличивает дальность передвижения героя по воде на 5% за каждый уровень героя. 5% берётся от стандартного запаса движения героя по воде (1500) и не зависит от уровня развития Навигации. Формула расчёта максимального запаса хода героя на воде: $1500*(1+0,05*N)$,</p> <p>где N - уровень героя (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>).</p> <p>Максимальный запас хода героя на воде (без учета маяков и артефактов) может составлять 9600 МР.</p>
Нападение	Крэг Хэк, Гундула	<p>Специализация усиливает свойства Нападения на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Нападения: $k*(1+0,05*N)$,</p> <p>где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Нападения; k=20% для продвинутого уровня Нападения; k=30% для экспертного уровня Нападения.</p> <p>Максимальная эффективность Нападения составляет +192% к урону, наносимому существами героя.</p>
Первая Помощь	Рион, Джем, Вердиш	<p>Специализация усиливает свойства Первой помощи на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта силы лечения Палатки первой помощи: $k*(1+0,05*N)$,</p> <p>где N - уровень героя, k=1...50 ед.здоровья (выбирается случайное число из диапазона) для базового уровня Первой помощи; k=1...75 для продвинутого уровня Первой помощи; k=1...100 для экспертного уровня Первой помощи.</p> <p>Максимальное количество очков здоровья, которые может восстановить Палатка первой помощи за один раз составляет 640 единиц.</p> <p>Внимание!</p> <p>Специализация не работает без навыка Первая помощь, даже если герой имеет Палатку.</p>

Сопrotивление	Торгрим	<p>Специализация усиливает свойства Сопrotивления на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта сопrotивления существ героя: $k \cdot (1 + 0,05 \cdot N)$, где N - уровень героя, k=5% для базового уровня Сопrotивления; k=10% для продвинутого уровня Сопrotивления; k=20% для экспертного уровня Сопrotивления.</p> <p>Максимальная эффективность Сопrotивления достигается на 80 уровне, когда сопrotивление всех существ в армии героя составляет 100%. При наличии Колье отрицания, Мантии равновесия и Сапогов противодействия максимальная эффективность достигается на 50 уровне. Вероятность сопrotивления магии суммируется со способностями Гномов, Боевых гномов и Кристаллических драконов.</p>
Стрельба	Оррин	<p>Специализация усиливает свойства Стрельбы на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Стрельбы: $k \cdot (1 + 0,05 \cdot N)$, где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Стрельбы; k=25% для продвинутого уровня Стрельбы; k=50% для экспертного уровня Стрельбы;</p> <p>Максимальная эффективность Стрельбы составляет +320% к урону, наносимому существами героя.</p>
Чародейство	Исра, Видомина	<p>Специализация усиливает свойства Чародейства на 5% за каждый уровень героя. Формула расчёта эффекта Чародейства: $k \cdot (1 + 0,05 \cdot N)$, где N - уровень героя, k=10% для базового уровня Чародейства; k=20% для продвинутого уровня Чародейства; k=30% для экспертного уровня Чародейства.</p> <p>Максимальная эффективность Чародейства достигается на 47 уровне, когда герой после боя воскрешает 100% убитых вражеских существ в виде Скелетов.</p>

[Назад](#)

FizMiG © 2006-2014, vk.com/fizmig

Специализация героев. Разное (Скорость, Баллиста).

Специализация	Герой	Описание
Скорость	Сэр Мюллик	Специализация увеличивает скорость всех существ в армии героя на 2 единицы.
Баллиста	Кристиан, Торосар, Пир, Арлаш, Гурниссон, Гервильф	Специализация увеличивает атаку и защиту Баллисты на 5% за каждые 5 уровней героя.

Удача и Боевой дух.

Любое существо помимо своих основных характеристик и способностей имеет параметры удачи и боевого духа. Исключениями являются существа Некрополиса, Мумии, элементарии, големы и боевые машины, которые не подвержены влиянию боевого духа.

Удача и боевой дух существ определяются удачей и боевым духом героя, а также временными модификаторами (заклинаниями), наложенными на них в бою.

Параметры удачи и боевого духа могут принимать значения от -3 до +3, включая 0 (нейтральное).

УДАЧА.

Удача существа определяет его вероятность нанести дополнительный урон при любой атаке или ответе на атаку. В случае срабатывания удачи во время нанесения удара (когда Атака нападающего больше Защиты атакуемого), существо наносит дополнительно урон равный базовому урону **D(баз)**, определенному для этого раунда боя. Понятно, что если на существо, к примеру, наложено заклинание Благословение, то урон от удачи будет равен D_{макс} или D_{макс}+1.

Однако дополнительный урон от удачи не может превысить итоговый, поэтому когда Атака нападающего меньше Защиты атакуемого, существо наносит дополнительно урон равный итоговому, т.е. фактически урон удваивается.

Существа в бою без героя не могут подвергаться эффекту удачи.

Отрицательная удача никак не отображается в игре (баг).

Значение удачи изменяется благодаря артефактам, вторичному навыку Удача, при посещении определённых объектов на карте приключений, при наличии в армии противника Дьяволов или Архидьяволов, снижающих удачу.

Таблица вероятностей выпадения удачи в зависимости от его значения:

Значение удачи	Вероятность выпадения удачи при ударе
+3	12,5%
+2	8,3%
+1	4,2%
0	0%

Удача существ, атакующих одновременно несколько целей.



Окружающий удар (Гидра, Гидра хаоса): Если срабатывает удача, то дополнительный урон получает только одно из атакуемых существ с высшим приоритетом, согласно схеме слева, где 1 - высший приоритет.

Атака на три клетки (Цербер): Аналогично, дополнительный урон получает только одно из атакуемых существ. Выбирается максимум из трёх целей.



Окружающий удар (Психический и Магический элементаль): Аналогично, но по второй схеме слева.

Стрельба облаком (Магог, Лич и Могущественный лич): Аналогично, но только при стрельбе по нескольким целям, иначе дополнительный урон получает только основная цель.

Атака дыханием (Драконы и Феникс): Дополнительный урон от срабатывания удачи всегда получает основная цель атаки.

БОЕВОЙ ДУХ.

Боевой дух существа определяет его вероятность совершить дополнительный ход после завершения очередного.

Отрицательный Боевой дух существа определяет его вероятность пропустить свой очередной ход перед его началом.

Значение боевого духа изменяется благодаря артефактам, вторичному навыку Лидерства, при посещении определённых объектов на карте приключений, при наличии Таверны (для гарнизонного героя), при наличии в армии противника существ, повышающих или снижающих боевой дух.

Кроме того, существуют постоянные факторы, изменяющие Боевой дух героя:

- Если армия героя состоит из существ одного города - +1 к Боевому духу.
- Если в армии героя есть Ангелы или Архангелы - +1 к Боевому духу.
- Если в армии противника есть Костяные или Призрачные драконы - -1 к Боевому духу.
- Если в армии героя есть существа Некрополиса или Мумии - -1 к Боевому духу.
- Если армия героя состоит из существ трёх и более разных городов - -1 к Боевому духу за каждый тип города.

Таблица вероятностей выпадения/падения боевого духа в зависимости от его значения:

Значение боевого духа	Вероятность выпадения/падения боевого духа
+3	12,5%
+2	8,3%
+1	4,2%
0	0%
-1	8,3%
-2	16,6%
-3	25,0%

На значения удачи и боевого духа могут повлиять следующие артефакты:

Артефакт	Свойства
Герб доблести	Боевой дух героя +1.
Знак отваги	Боевой дух героя +1.
Значок смелости	Боевой дух героя +1. Защита от Слепоты, Берсерка, Бешенства, Гипноза, Радости, Забывчивости и Печали.
Карты пророчества	Удача героя +1.
Голубка удачи	Удача героя +1.
Клевер удачи	Удача героя +1.
Застывший глаз дракона	Боевой дух и удача героя +1.
Амулет бесстрашия	Боевой дух и удача героя +3.
Песочные часы недоброго часа	Нейтрализует удачу всех существ на поле боя.
Дух уныния	Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя.

На значения удачи и боевого духа могут повлиять следующие заклинания:

Заклинание	Свойства
Радость	Боевой дух целевого существа +1 или +2, в зависимости от уровня развития Магии воды.
Печаль	Боевой дух целевого существа -1 или -2, в зависимости от уровня развития Магии земли.
Удача	Удача целевого существа +1 или +2, в зависимости от уровня развития Магии воздуха.
Неудача	Удача целевого существа -1 или -2, в зависимости от уровня развития Магии огня.

Первичные навыки и вероятности их получения.

Любой герой в игре имеет 4 вида первичных навыков, влияющих на те или иные его характеристики или параметры существ в армии.

АТАКА.

Атака - первичный параметр героя, влияющий на силу существ в его армии.

Каждое существо имеет своё значение атаки. При расчёте урона, наносимого существом, его атака суммируется с первичным параметром атаки героя.

-Если итоговое значение атаки больше значения защиты атакуемого вражеского существа, то за каждый превышающий защиту балл атаки урон атакующего увеличивается на 5%. Максимальное значение увеличения урона составляет 300%.

-Если итоговое значение атаки меньше значения защиты атакуемого вражеского существа, то за каждый превышающий атаку балл защиты урон атакующего снижается на 2,5%. Максимальное значение снижения урона составляет 70%.

ЗАЩИТА.

Защита - первичный параметр героя, влияющий на защищённость его существ от атак.

Каждое существо имеет своё значение защиты. При расчёте получаемого урона его защита суммируется с первичным параметром защиты героя.

-Если итоговое значение защиты больше значения атаки атакующего вражеского существа, то за каждый превышающий атаку балл защиты получаемый урон снижается на 2,5%. Максимальное значение снижения урона составляет 70%.

-Если итоговое значение защиты меньше значения атаки атакующего вражеского существа, то за каждый превышающий защиту балл атаки урон атакующего увеличивается на 5%. Максимальное значение увеличения урона составляет 300%.

СИЛА МАГИИ.

Сила магии - первичный параметр героя, влияющий на длительность и урон его магии.

Подробнее о влиянии силы магии героя на эффект заклинаний см.в разделе 1.9.1.

ЗНАНИЕ.

Знание - первичный параметр героя, влияющий на его максимальный запас маны.

Мана героя тратится на применение им заклинаний. Ежедневно герой восстанавливает по 1 мане до максимума.

Каждый балл знания героя увеличивает максимальный запас маны на 10 единиц.

Каждый класс героев изначально имеет свои первичные навыки в начале игры.

Класс героя	Атака	Защита	Сила магии	Знание
Рыцарь	2	2	1	1
Священник	1	0	2	2
Рэйнджер	1	3	1	1
Друид	0	2	1	2
Алхимик	1	1	2	2
Маг	0	0	2	3
Демон	2	2	1	1
Еретик	1	1	2	1
Рыцарь смерти	1	2	2	1
Некромант	1	0	2	2
Лорд	2	2	1	1
Чернокнижник	0	0	3	2
Варвар	4	0	1	1
Боевой маг	2	1	1	1
Хозяин зверей	0	4	1	1
Ведьма	0	1	2	2
Путешественник	3	1	1	1
Элементалист	0	0	3	3

При получении нового уровня, герои автоматически получают 1 балл первичного навыка. Вероятность получения того или иного навыка зависит от класса героя и уровня.

При получении 2-9 уровня герои имеют следующие вероятности:






Класс героя	Атака	Защита	Сила магии	Знание
Рыцарь	35%	45%	10%	10%
Священник	20%	15%	30%	35%
Рэйнджер	35%	45%	10%	10%
Друид	10%	20%	35%	35%
Алхимик	30%	30%	20%	20%
Маг	10%	10%	40%	40%
Демон	35%	35%	15%	15%
Еретик	15%	15%	35%	35%
Рыцарь смерти	30%	25%	20%	25%
Некромант	15%	15%	30%	30%
Лорд	35%	35%	15%	15%
Чернокнижник	10%	10%	50%	30%
Варвар	55%	35%	5%	5%
Боевой маг	30%	20%	25%	25%
Хозяин зверей	30%	50%	10%	10%
Ведьма	5%	15%	40%	40%
Путешественник	45%	25%	15%	15%
Элементалист	15%	15%	35%	35%







При получении 10 уровня и выше герои имеют следующие вероятности:







Класс героя	Атака	Защита	Сила магии	Знание
Рыцарь	30%	30%	20%	20%
Священник	20%	20%	30%	30%
Рэйнджер	30%	30%	20%	20%
Друид	20%	20%	30%	30%
Алхимик	30%	30%	20%	20%
Маг	30%	20%	20%	30%
Демон	30%	30%	20%	20%
Еретик	20%	20%	30%	30%
Рыцарь смерти	25%	25%	25%	25%
Некромант	25%	25%	25%	25%
Лорд	30%	30%	20%	20%
Чернокнижник	20%	20%	30%	30%
Варвар	30%	30%	20%	20%
Боевой маг	25%	25%	25%	25%
Хозяин зверей	30%	30%	20%	20%
Ведьма	20%	20%	30%	30%
Путешественник	30%	30%	20%	20%
Элементалист	25%	25%	25%	25%







Максимальное значение любого первичного навыка равно 127 единицам, однако значения от 100 и выше отображаются в статистике героя значением 99.






Вторичные навыки и их свойства.

Вторичный навык	Без навыка	Основной навык	Продвинутый навык	Экспертный навык
Артиллерия 	Баллиста и Стрелковые башни стреляют автоматически.	Контроль над Баллистой и Стрелковыми башнями при обороне города. 50% шанс двойного урона.	Контроль над Баллистой и Стрелковыми башнями при обороне города. Двойной выстрел. 75% шанс двойного урона.	Контроль над Баллистой и Стрелковыми башнями при обороне города. Двойной выстрел. Двойной урон.
Баллистика 	Катапульта стреляет автоматически. 10% шанс промаха. 30% шанс двойного урона.	Контроль над катапультой. Увеличены шансы попасть по цели (подробнее см.в разделе 5.3). Исключены промахи. 50% шанс двойного урона.	То же + Двойной выстрел.	Контроль над катапультой. Увеличены шансы попасть по цели (подробнее см.в разделе 5.3). Исключены промахи. Двойной выстрел. Двойной урон.
Волшебство 	Базовый урон заклинаний.	+5% к урону заклинаний героя и к урону мин при обороне Башни.	+10% к урону заклинаний героя и к урону мин при обороне Башни.	+15% к урону заклинаний героя и к урону мин при обороне Башни.
Грамотность 	-	При встрече герои могут обучать друг друга заклинаниям 1 и 2 уровня.	При встрече герои могут обучать друг друга заклинаниям 1, 2 и 3 уровня.	При встрече герои могут обучать друг друга заклинаниям 1, 2, 3 и 4 уровня.
<u>Дипломатия</u> 	Базовая цена откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 10 уровень героя.	10% шанс присоединения нейтральных существ. -20% цены откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 8 уровень героя.	20% шанс присоединения нейтральных существ. -40% цены откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 6 уровень героя.	30% шанс присоединения нейтральных существ. -60% цены откупа при побеге с поля боя. Библиотека просвещения требует 4 уровень героя.

Доспехи		-	-5% получаемого существами героя урона от физических атак.	-10% получаемого существами героя урона от физических атак.	-15% получаемого существами героя урона от физических атак.
			Внимание! При осаде города, существа героя, у которого имеется навык Доспехи получают больший урон (на 5-15%) от Стрелковых башен (баг игры, присутствует не во всех версиях).		
Зоркость		-	40% шанс изучить заклинание, использованное героем противника в бою, после победы.	50% шанс изучить заклинание, использованное героем противника в бою, после победы.	60% шанс изучить заклинание, использованное героем противника в бою, после победы.
Имущество		-	+125 золота в день к доходу игрока.	+250 золота в день к доходу игрока.	+500 золота в день к доходу игрока.
Интеллект		Максимальный запас маны героя зависит только от его знания.	+25% к максимальному запасу маны героя.	+50% к максимальному запасу маны героя.	+100% к максимальному запасу маны героя.
Лидерство		Базовый боевой дух.	+1 к боевому духу героя.	+2 к боевому духу героя.	+3 к боевому духу героя.
Логистика		Максимальный запас хода героя по суше зависит от скорости самого медленного существа в его армии.	+10% к максимальному запасу хода героя по суше.	+20% к максимальному запасу хода героя по суше.	+30% к максимальному запасу хода героя по суше.

Магия Воды		Базовые эффект и цена заклинаний воды (см.раздел 1.9.1).	Цена заклинаний воды снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня. Исключением является Телепорт.	То же + Продвинутый эффект заклинаний воды.	То же + Экспертный эффект заклинаний воды.
Магия Воздуха		Базовые эффект и цена заклинаний воздуха (см.раздел 1.9.1).	Цена заклинаний воздуха снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня.	То же + Продвинутый эффект заклинаний воздуха.	То же + Экспертный эффект заклинаний воздуха.
Магия Земли		Базовые эффект и цена заклинаний земли (см.раздел 1.9.1).	Цена заклинаний земли снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня.	То же + Продвинутый эффект заклинаний земли.	То же + Экспертный эффект заклинаний земли.
Магия Огня		Базовые эффект и цена заклинаний огня (см.раздел 1.9.1).	Цена заклинаний огня снижается на 1...5 единиц, в зависимости от их уровня.	То же + Продвинутый эффект заклинаний огня.	То же + Экспертный эффект заклинаний огня.
Мистицизм		Герой восстанавливает по 1 очку маны в день.	Герой восстанавливает по 2 очка маны в день.	Герой восстанавливает по 3 очка маны в день.	Герой восстанавливает по 4 очка маны в день.
Мудрость		Герой может изучать заклинания 1 и 2 уровня.	Герой может изучать заклинания 1,2 и 3 уровня.	Герой может изучать заклинания 1, 2, 3 и 4 уровня.	Герой может изучать заклинания любого уровня.

Навигация		Максимальный запас хода героя по воде равен 1500 МР.	Максимальный запас хода героя по воде равен 2250 МР (+50%).	Максимальный запас хода героя по воде равен 3000 МР (+100%).	Максимальный запас хода героя по воде равен 3750 МР (+150%).
Нападение		-	+10% к базовому урону существ героя в ближнем бою.	+20% к базовому урону существ героя в ближнем бою.	+30% к базовому урону существ героя в ближнем бою.
Обучение		-	+5% к получаемому героем опыту.	+10% к получаемому героем опыту.	+15% к получаемому героем опыту.
Первая помощь		Палатка первой помощи лечит автоматически с силой 1...25 единиц здоровья.	Контроль над Палаткой первой помощи. Сила Палатки повышается до 1...50 единиц здоровья при лечении.	Контроль над Палаткой первой помощи. Сила Палатки повышается до 1...75 единиц здоровья при лечении.	Контроль над Палаткой первой помощи. Сила Палатки повышается до 1...100 единиц здоровья при лечении.
Поиск Пути		Герой имеет 25% штраф при движении по камням, 50% штраф - по снегу и песку, 75% штраф - по болоту.	Герой не имеет штрафа по камням, но имеет 25% штраф по снегу и песку, 50% штраф - по болоту.	Герой не имеет штрафа по камням, снегу и песку, но имеет 25% штраф по болоту.	Герой не имеет штрафов при движении по пересечённой местности.
Разведка		Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 6 клеток (диаметр 13).	Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 7 клеток (диаметр 15).	Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 8 клеток (диаметр 17).	Герой открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 9 клеток (диаметр 19).
			Внимание! При выкупе героя, получении или продвижении навыка Разведка или надевании артефакта, увеличивающего дальность обзора, новая территория открывается не сразу, а только после шага героем по карте.		

Сопrotивление		Существа героя не имеют сопротивления, кроме Гномов, Боевых гномов и Кристаллических драконов.	Существа героя получают 5% шанс заблокировать заклинание, являясь его целью. Суммируется со способностями существ к сопротивлению.	Существа героя получают 10% шанс заблокировать заклинание, являясь его целью. Суммируется со способностями существ к сопротивлению.	Существа героя получают 20% шанс заблокировать заклинание, являясь его целью. Суммируется со способностями существ к сопротивлению.
Стрельба		-	+10% к базовому урону существ героя при стрельбе.	+25% к базовому урону существ героя при стрельбе.	+50% к базовому урону существ героя при стрельбе.
Тактика		-	Перед началом боя можно расставить существ героя в области 3 вертикальных рядов клеток. Также можно сдатьсся или сбежать с поля боя.	Перед началом боя можно расставить существ героя в области 5 вертикальных рядов клеток. Также можно сдатьсся или сбежать с поля боя.	Перед началом боя можно расставить существ героя в области 7 вертикальных рядов клеток. Также можно сдатьсся или сбежать с поля боя.
Удача		Базовая удача (см.раздел 1.3).	+1 к удаче героя.	+2 к удаче героя.	+3 к удаче героя.
Чародейство		-	После победы в бою герой воскрешает 10% убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии.	После победы в бою герой воскрешает 20% убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии.	После победы в бою герой воскрешает 30% убитых вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к его армии.

Некоторые нюансы:

- * Если герою-воину или Элементалисту ещё не предлагали Магию стихии, то ему предложат одну из стихий на 4, 8, 12 и т.д. уровнях.

Если им предложили одну из стихий, в соответствии с вероятностью, на другом уровне, то счётчик сбрасывается. Например, если герою предложили Магию огня на 2 уровне, то повторно её предложат на 6, 10, 14 и т.д. уровнях.

- * Если герою-воину или Элементалисту ещё не предлагали Мудрость, то ему предложат её на 6, 12, 18 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

Если герою-магу, кроме Элементалиста, ещё не предлагали Магию стихии, то ему предложат

- * одну из стихий на 3, 6, 9 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

- * Если герою-магу, кроме Элементалиста, ещё не предлагали Мудрость, то ему предложат её на 3, 6, 9 и т.д. уровнях. Если предложили на другом уровне, то счётчик сбрасывается.

Указанные зависимости справедливы и для Продвинутых/Экспертных навыков. Если совпадает так, что на одном и том же уровне должны появиться и Магия стихии и Мудрость, то появится Мудрость, т.е. она имеет более высокий приоритет.

Классы героев и их описание.

Всего в игре представлено 9 видов городов. Для каждого города существует 2 класса героев, условно разделяющихся на воинов и колдунов.

Каждый класс героев имеет свои начальные параметры и вероятности получения новых навыков.

Герои Замка, Оплота и Башни относятся к силам добра. Герои Инферно, Некрополиса и Темницы - к силам зла. Герои Крепости, Цитадели и Сопряжения нейтральны.

Разделение на силы добра, зла и нейтралов условно и находит применение лишь в трёх случаях:

-При посещении Жертвенного алтаря герои добра могут менять артефакты на опыт, героя зла - существ на опыт, а нейтральные герои могут менять и то и другое.

-В битве на Святой земле существа добра получают +1 к боевому духу, а существа зла - -1 к боевому духу. В битве на Дьявольском тумане существа зла получают +1 к боевому духу, а существа добра - -1 к боевому духу. В битве на Клеверном поле нейтральные существа получают +2 к удаче.










-Альянс ангелов позволяет смешивать армию из существ добра, а также существ Крепости и Цитадели, без снижения Боевого духа.








Мировоззрение	Город	Класс героя	Начальные навыки				Описание
			атака	защита	сила магии	знание	
Добро	Замок	Рыцарь	2	2	1	1	Рыцари - это отважные и благородные воины, посвятившие свою жизнь праведности и добродетели. И хотя они способны изучить магические навыки, их больше привлекает военное искусство.
		Священник	1	0	2	2	Священники - это члены боевых отрядов священных орденов. Священники владеют знаниями, как боевых искусств, так и магическими.
	Оплот	Рэйнджер	1	3	1	1	Рэйнджер - воин лесов, охотник и следопыт. Его призвание – защищать природу – требует от него владения широким спектром навыков, особое внимание уделяется военным.
		Друид	0	2	1	2	Друиды - мистические существа, обретающие силу в гармонии с землей. И хотя они посвящают себя изучению магии, их существование требует владения и некоторыми физическими умениями.
	Башня	Алхимик	1	1	2	2	Алхимики великолепно владеют как физической, так и химической магией, они особенно искусны в создании и оживлении големов. Алхимики способны к изучению боевых навыков. Свое оружие они получают путем сплава редких металлов при помощи алхимии.
		Маг	0	0	2	3	Маги полностью посвящают себя приобретению мистических и магических навыков. И хотя они мало внимания уделяют боевым навыкам, когда им необходимо они при помощи мощных тайных сил могут легко оказаться в победителях. Они редко имеют при себе какое-либо оружие, полностью полагаясь на свое умение воспользоваться магией, чтобы защититься.




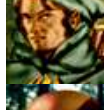


Зло	Инферно	Демон	2	2	1	1	Демоны - люди (часто бывшие Еретики), которые находятся во власти одного или более бесов. По природе своей одержимые больше склонны к приобретению магических навыков, но некоторые боевые навыки им тоже по плечу.
		Еретик	1	1	2	1	Главная цель еретиков – подчинить себе силы бесов. Но для того, чтоб контролировать своих союзников из преисподней одних боевых навыков недостаточно, нужно еще владеть магией. Еретиков можно легко узнать по множеству различных оберегов, которые они носят, чтобы отводить от себя нападки бесов.
	Некрополис	Рыцарь смерти	1	2	2	1	Рыцари смерти - это восставшие из мёртвых рыцари и обретшие новую жизнь как личи. Они не утратили своих прежних боевых навыков, к тому же их новый образ открыл для них возможность овладеть магией.
		Некромант	1	0	2	2	Некроманты - это маги, которые находятся во власти магии смерти. Постепенное превращение в безжизненных личей – вот плата за право владения этим искусством.
	Темница	Лорд	2	2	1	1	Лорды строят подземные логова, чтобы укрыть в них захваченные сокровища. Будучи жестокими и свирепыми правителями, они же еще и воины, которые знают цену магии. Очень часто своим оружием они подчеркивают свою устрашающую внешность.
		Чернокнижник	0	0	3	2	Чернокнижники изучают магию, чтобы с ее помощью творить свои черные дела. Магия для них превыше всего. Очень часто чернокнижники демонстрируют свое могущество, показывая, как при помощи магии они могут измениться.








Нейтралы	Цитадель	Варвар	4	0	1	1	Мало, что представляет для варваров интерес, кроме военной мощи. В связи с этим они легче овладевают навыками боя, нежели какими-либо другими. Варвары великолепно умеют пользоваться тяжелым оружием и носят мало защитных приспособлений.
		Боевой маг	2	1	1	1	Боевые маги по сути, являются варварами с некоторыми умениями создавать и направлять заклинания. Кроме того, что они развивают свои магические навыки, они не забывают о навыках боевых. Боевые маги обычно облачаются в одежды убитых врагов, которая неким образом пополняет их силу.
	Крепость	Хозяин зверей	0	4	1	1	Насилием и запугиванием хозяева зверей подчиняют себе близлежащие поселения. Как и следовало ожидать, они мало заинтересованы в изучении магии. Очень часто своим одеянием хозяева зверей напоминают ужасных, уродливых болотных тварей.
		Ведьма	0	1	2	2	Ведьмы - настоящие специалисты, достигшие вершины в создании магии при помощи смешивания всякой болотной всячины. Однако следует иметь в виду, что их искусство не мешает изучению боевых навыков.
	Сопряжение	Путешественник	3	1	1	1	Путешественники - выходцы из элементарей. Теперь они не просто существа, подчиняющиеся воле тех, кто их вызвал. Став независимыми, они сами командуют войсками своих собратьев.
		Элементалист	0	0	3	3	Элементалисты - люди, которые могут проявлять себя в роли волшебников, чернокнижников, священников, друидов. Они служат невидимым богам. Встречаются скрытно, говорят знаками и избегают материальной власти.








Биографии героев, пол и раса.









	Имя	Класс	Пол	Раса	Краткая биография
	Оррин	Рыцарь	М	Человек	В первые годы службы Оррина его обучал один из лучших тактиков Эрафии искусству вести осаду. Все артиллеристы, которыми он командовал, очень быстро обучались попадать в объекты, находящиеся за прикрытием.
	Валеска	Рыцарь	Ж	Человек	Когда Валеска начала служить в Эрафийской Армии, она уже была знаменитым Стрелком. Сейчас она не только командует своими собственными подразделениями, но и лично тренирует Войска Арбалетчиков.
	Эдрик	Рыцарь	М	Человек	Прапрадед Эдрика был первым человеком в Эрафии, которому удалось приручить и выдрессировать дикого Грифона. Сейчас семье Эдрика принадлежит самая большая в Эрафии ферма, на которой выводят Грифонов для армий Короля.
	Сильвия	Рыцарь	Ж	Человек	В течение нескольких лет Сильвия была пиратом. Потом она поняла, что эта жизнь не для неё. Она начала новую жизнь в Вооруженных Силах Эрафии, и сейчас она служит в Береговом Патруле и борется с такими же налетчиками, каким она сама была.
	Сэр Мюллич	Рыцарь	М	Человек	Как правило выдержанный, Сэр Мюллич подвержен спазматическим вспышкам неконтролируемой ярости, что заставляет его подчиненных работать быстрее.
	Сорша	Рыцарь	Ж	Человек	Следуя примеру Королевы Екатерины, Сорша вступила в ряды Эрафийской Армии и быстро доказала всем, что она - настоящий мастер боя на мече. Вскоре после вступления в Эрафию Криганов она получила солдат под своё командование.
	Кристиан	Рыцарь	М	Человек	Кристиан всегда был больше бродягой, чем Рыцарем. Он побывал почти во всех уголках Энрота прежде чем окончательно пойти на службу в Эрафийскую Армию. Хотя он очень любопытен и немного мечтателен, его умения вести бой боятся повсюду. Сэр Кристиан - женоподобный мальчик. Его отец отдал всё, чтобы он стал одним из самых великих и могущественных Военных Лордов.
	Турис	Рыцарь	Ж	Человек	Турис очень быстро продвигается по служебной лестнице в Эрафийской Кавалерии. Это происходит не только потому что она прекрасная наездница, но и благодаря ее безошибочной интуиции в том, что касается боевой тактики. Она никогда не теряет присутствия духа.
	Рион	Священник	М	Человек	Рион работал полевым медиком в Эрафийской Армии. Но когда его командир погиб в сражении с ордами Криганов, он доказал, что может принять командование на себя. Рион смог сдерживать натиск неприятеля до тех пор, пока не подошло подкрепление.




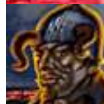

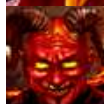


	Адель	Священник	Ж	Человек	Первоначально Адель работала только перед битвой. Если ей и не удавалось убедить своего командира избежать сражения, она, по крайней мере, благословляла войска, когда они вступали в бой. Ей дали командовать Гарнизонем Белого Камня.
	Катберт	Священник	М	Человек	В молодости Катберт баловался тёмной магией, но когда его жена умерла от заклинания, которое он в сердцах сотворил, он обратился к добру и никогда не оглядывался назад. Но в результате работы с тёмной магией, его интуиция стала остра, как ни у кого другого.
	Аделаида	Священник	Ж	Человек	Застигнутая штормом в открытом море, Аделаида потерпела крушение у берегов Вори, земли Снежных Эльфов. Она обучалась у них около 20 лет, а когда вернулась в Эрафию, обнаружила, что с момента её исчезновения не прошло ни года.
	Инхам	Священник	М	Человек	До вторжения Криганов Инхам содержал скромный монастырь. Когда началась война, он и его монахи тут же стали служить Эрафийской короне.
	Саня	Священник	Ж	Человек	Саня всегда всё схватывала на лету, быстро обгоняла других студентов, особенно после того, как она вступила в церковь. Кажется, что ей от природы дана возможность запоминать заклинания, просто наблюдая за тем, как их произносят другие.
	Лоинс	Священник	М	Человек	Лоинс всегда считал, что физическое насилие не требуется там, где можно применить правильную магию и молитвы. Удивительно, что это всегда срабатывало и сейчас он считается одним из самых удачливых, хотя и несговорчивых лидеров.
	Каитлин	Священник	Ж	Человек	Раньше, до того, как Каитлин поручили командование, некоторые думали, что она находится во власти злых духов. Несмотря на эти утверждения, пока она была в рядах церкви, жертвования в пользу неё были самыми высокими.





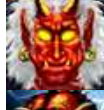



	Мепхала	Рэйнджер	Ж	Человек	Мепхала прошла подготовку в рядах Эрафийской Армии и гениально умеет использовать особенности местности во время ведения боя. Несколько лет назад она комиссовалась, предпочтя суете городов Эрафии спокойствие и безмятежность Авли.
	Уфретин	Рэйнджер	М	Гном	Нечасто встретишь Гнома-Рейнджера, но Уфретину его умения были даны от природы. Все Гномы, живущие на поверхности, поклонялись ему. Он - прирожденный лидер всех гномоподобных.
	Енова	Рэйнджер	Ж	Эльф	Вся Эрафия любила Енову за доброе сердце. Её неотразимое обаяние позволяло ей доставать деньги на любое дело, какое она только задумает.
	Риланд	Рэйнджер	М	Человек	Риланд был первым (и пока единственным) человеком, принятым в Круг Старейшин Дендроидов, как рейнджер Авли. Некоторые шутят, что в прошлой жизни он был Эльфом, потом был убит и случайно реинкарнировался в образе человека.
	Торгрим	Рэйнджер	М	Гном	Оставшись сиротой еще в детстве, Торгрим перебрался в самые северные леса Авли. Он стал знаменит на всю страну своей исключительной способностью сопротивляться любой магии.
	Ивор	Рэйнджер	М	Эльф	Родословную Ивора можно проследить аж до времен Молчания. Хотя его воспитали как высокородного, он всегда был сорвиголовой и предпочитал нападать сам, а не ждать, когда на него нападут. Судьба пока хранит его от смерти.
	Кланси	Рэйнджер	М	Гном	Совершенно случайно Кланси обнаружил у себя способность общаться с Единорогом. Эта уникальная способность очень помогла ему в продвижении по службе в Элитных Частях Армии Авли.
	Киррь	Рэйнджер	Ж	Эльф	Киррь служила разведчицей при защите Авли от нападений Криганов. Её способность ориентироваться на сложной местности позволяли ей отлично выполнять все задания.







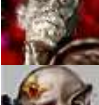

	Корониус	Друид	М	Человек	Корониус посещал Университет Эрафии целый семестр, прежде чем понял, что переоценивал значение науки. Он покидает Эрафию и едет в Авли, где находит Друида, который учит только собственным примером.
	Уланд	Друид	М	Гном	Уланд довольно большую часть своей жизни работал военным санитаром. Потом он избрал дорогу служения Друидам, но те уроки, которые он вынес с поля боя, позволили ему стать великолепным лидером.
	Эллезар	Друид	М	Эльф	Эллезар, возможно, самый блестящий ученик Магии, каких когда-либо видела Авли. Если его способности останутся при нем еще несколько декад, вполне вероятно, что он станет самым молодым Друидом, какого когда-либо принимали в Круг Старейшин.
	Джем	Друид	Ж	Человек	Джем была одной из величайших колдуний, каких когда-либо видел Энрот. Во времена Войн Успеха она служила Роланду Железному Кулаку. Затем, когда Роланд укрепил позиции трона, она покинула Энрот и уехала в Эрафию, найдя новый дом в Авли.
	Мальком	Друид	М	Гном	Мальком - один из немногих Гномов, способных к постижению магии. Он может выучить новое заклинание, один раз пронаблюдав, как кто-то другой его творит. Он был быстро принят на службу, и защищал Авли от Дьяволов Эофола.
	Мелодиа	Друид	Ж	Эльф	Возможно, Мелодиа и не самый умелый Друид, в Авли, но уж точно самый везучий. Даже в стычках с самыми страшными чудовищами, она каким-то чудом ухитряется победить. Солдаты с радостью идут служить в те войска, которыми она командует.
	Алагар	Друид	М	Человек	Поговаривают, что когда-то Алагар жил среди Снежных Эльфов Вори. Потом он возглавлял непревзойденную команду Элементалей Воды и Льда. Он начал служить Авли ещё до нашествия Криганов.
	Аерис	Друид	М	Эльф	Никто в Авли не умеет так обращаться с животными, как Аерис. Он словно чувствует идеально подходящие друг другу пары Эльфов и Пегасов. Он всегда всем нужен.

	Пигуедрам	Алхимик	М	Человек	Когда Пигуедрам обучался Алхимии, большую часть своего времени он уделял различным недрагоценным камням. Неудивительно, что во время своей службы в Бракаде, он смог усовершенствовать Горгулий.
	Тан	Алхимик	М	Джинн	Никто по-настоящему не знает историю Тана, но он так давно преподает Алхимию в Бракаде, что даже старейшины не помнят времени, когда его не было.
	Жозефина	Алхимик	Ж	Человек	Жозефина была первой, кому удалось оживить каменного Голема. Она изобрела процесс оживления гораздо более изощренный, чем тот, который использовался для Горгулий и на базе которого было начато её исследование.
	Нила	Алхимик	Ж	Джинн	Нила очень сильная. Она как никто может сопротивляться невероятным наказаниям и пыткам. Каким-то образом ей удастся передать эту силу и сопротивляемость своим войскам.
	Торосар	Алхимик	М	Человек	Хотя Торосар сначала готовился стать Алхимиком, его всегда интересовали вопросы тактики ведения боя и осады. Он прочел гораздо больше литературы по этим вопросам, чем по вопросам Алхимии.
	Фафнер	Алхимик	М	Джинн	Говорят, что Фафнер стал Джинном больше тысячи лет назад. Найдя бутылку с Джинном, он сказал, что хочет стать таким же могущественным, как найденный им Джинн. Желание было исполнено, и с тех пор Фафнер служит повелителям Бракады.
	Ризза	Алхимик	Ж	Человек	Ризза была первым Алхимиком, который довел до совершенства искусство превращать бесполезные мягкие металлы в ртуть. Хотя сейчас она командует своей армией, в свободное время она проводит опыты с разными материалами.
	Иона	Алхимик	Ж	Джинн	Уже давно Иона доказала, что она сильнейшая из себе подобных, но её обаяние заставляет забыть об этой силе и оберегает тех, кто ей служит, от комплекса неполноценности.









	Астрал	Маг	М	Человек	Астрал прибыл в Эрафию примерно 10 лет назад и был сразу же принят в Гильдию Магов Бракады. Его быстрое возвышение в Гильдии заставляло некоторых шутить, что он мог добиться этого только магическим путем.
	Халон	Маг	М	Джинн	Халон был весьма уважаемым героем Энрота, но ему стало так скучно после Войн Успеха, что он отправился исследовать мир. Недавно он принял командирскую должность в Армии Бракады, в надежде, что у него наконец-то появится новое дело.
	Серена	Маг	Ж	Человек	Серена чуть не убила себя своим первым заклинанием. Она вложила в него так много магической энергии, что даже Маг в соседнем городе почувствовал это. Он спас её и ввел в Гильдию Магов, чтобы она научилась защищаться от собственной силы.
	Даремиф	Маг	Ж	Джинн	Удивительно, что Даремиф еще жива. Ее отношение к жизни: пойду куда угодно, сделаю что угодно, заводило ее в такие ситуации, из которых она просто не могла выбраться живой, и все-таки она находила выход.
	Теодор	Маг	М	Человек	Теодора можно смело назвать одним из лучших заклинателей Бракады. Конечно, маги со всего света стремятся поучиться у него. Они пускаются в путь, как простые пилигримы, надеясь погреться в лучах его мудрости.
	Солмир	Маг	М	Джинн	Джинн Солмир провел в бутылке больше тысячи лет и был так благодарен человеку, который в конце концов освободил его, что случайно поклялся служить этому человеку вечно. Судьбе было угодно, чтобы этим человеком был Гэвин Магнус, бессмертный правитель Мрака.
	Кира	Маг	Ж	Человек	Сначала Кира хотела научиться магии, чтобы заставлять мужчин влюбляться в себя. Потом, однако, она оставила это намерение, обнаружив, что у нее есть настоящие магические таланты, которым можно найти лучшее применение.
	Аин	Маг	Ж	Джинн	Аин живет в Бракаде так долго, что никто даже не помнит, сколько. Говорят, что она одна из самых богатых героев страны. Ее богатства, должно быть, где-то спрятаны, потому что ее доброта заставляет ее постоянно вкладывать деньги в разные предприятия.





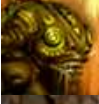



	Фиона	Демон	Ж	Человек	Фиона была цирковой дрессировщицей в восточной Эрафии перед вторжением Дьяволов. Она быстро доказала, что может справиться и с наиболее темпераментными Адскими Гончими. Ее немедленно взяли в ряды Армии Эофола.
	Рашка	Демон	М	Ифрит	Рашка самый сильный во всем Элфрете. Его все боятся. Его методы руководства основываются на запугивании как средстве мотивации. До сих пор это срабатывало.
	Мариус	Демон	Ж	Демон	Мариус несколько лет была товарищем Калха. Они разошлись, когда стало ясно, что Калх не согласен с ее планом избавления мира от всякой нечисти.
	Игнат	Демон	М	Человек	Когда Дьяволы явились в Эрафию, Игнат понял, что он сможет выжить только присоединившись к ним. Он сумел их убедить, что может им пригодиться, но продолжает бояться, что однажды они решат, что им больше не нужна его помощь.
	Октавия	Демон	Ж	Ифрит	Говорят, что Октавия может выкрасть золото из-под спящего дракона. Похоже, ей придется и впрямь этому научиться, так как она разбрасывает свое состояние направо и налево.
	Калх	Демон	М	Демон	Несколько лет Калх был товарищем Мариуса, но вскоре стало ясно, что ей владеет навязчивая идея уничтожить всё живое. Они разошлись, и Калх продолжил свою блестящую военную карьеру.
	Пир	Демон	Ж	Человек	Никто не знает настоящего имени Пир, но говорят, что когда-то она была Гуманистом. Это идиотский культ, целью которого было изгнание из Эрафии всех ее обитателей, которые не являлись людьми. Только она знает, что побудило ее служить Дьяволам Эофола.
	Нимус	Демон	Ж	Демон	Нимус отвечала за подготовку Адских Отродий и Порождений Зла к нападению на Эрафию. Ее боевое искусство почти привело к полной победе Эофола, но бой между Криганами и Лордами Подземелий привел войну к быстрому и неожиданному концу.





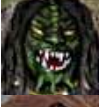



	Айден	Еретик	М	Человек	Айден, по происхождению Шаман, предложил свои услуги Криганам, когда обнаружил в себе темное желание однажды стать правителем своего собственного королевства.
	Ксирон	Еретик	М	Ифрит	Кажется, что Ксирон любит огонь даже больше, чем кто-либо в Элфрете мог ожидать. Ксирон обожает все, что связано с огнем и лавой.
	Аксис	Еретик	М	Демон	Аксис с детства проявил склонность к магии, что очень странно, ведь Демоны очень редко проявляют склонность к чему-либо, что требует мыслительных усилий.
	Олема	Еретик	Ж	Человек	Олема всю жизнь провела в Эофоле. Когда же пришли Криганы, она вызвалась быть их проводником и до сих пор доказывает свое умение не только вести, но руководить.
	Калид	Еретик	Ж	Демон	Калид обладает редкой, но очень полезной способностью определять по запаху спрятанную серу. Лорды Подземелий используют ее, когда им нужна сера для запугивания драконов.
	Аш	Еретик	Ж	Демон	Аш получила свое имя во время первого нападения на Эрафию. Ее войско сумело захватить несколько дюжин Эльфов и Гномов, находящихся в деревянной крепости. Она сотворила всего лишь одно заклинание, и крепость превратилась в кучку пепла.
	Зидар	Еретик	М	Ифрит	Если Зидар не на поле битвы со своими солдатами, он изучает новые способы увеличить силу своих заклинаний. Хотя он и не величайший из магов, он, конечно, подает гораздо большие надежды, чем кто-либо из ему подобных Демонов.
	Ксарфакс	Еретик	М	Человек	Ксарфакс служил в Эрафийской Армии, пока не был захвачен в плен во время битвы с Криганами в 1162 П.Б.(После Безмолвия). Криганы, поняв, какой силой он наделен, перевоспитали Ксарфакса, сделав из него своего верного и могучего последователя.




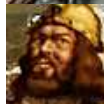
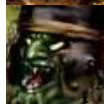
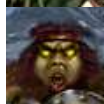


	Стракер	Рыцарь Смерти	М	Человек	Стракер выбрал темную тропу Чародейства, но скоро обнаружил, что его военные таланты сильно превосходят магические способности. Сейчас он служит в бессмертных армиях Дейи, хотя и не оставляет надежды однажды войти в ряды настоящих Чародеев.
	Вокиал	Рыцарь Смерти	М	Вампир	Примерно 400 лет назад у Вокиала было свое королевство, но со временем ежедневные обязанности наскучили ему. Он внезапно бросил все и вернулся к жизни, полной приключений, которую он всегда предпочитал.
	Моандор	Рыцарь Смерти	М	Лич	Даже после того, как Моандор стал Личем, он сохранил всю свою харизматическую силу. Она помогает ему руководить другими Личами и набирать новых. Это ему удастся гораздо лучше, чем всем остальным героям.
	Чарна	Рыцарь Смерти	Ж	Человек	Чарна поддалась соблазну темных сил. Хотя ее магические способности никогда не позволяют ей стать настоящим Чародеем, она более чем хороший воин.
	Тамика	Рыцарь Смерти	Ж	Вампир	Выдающиеся боевые способности Тамики дали ей большую власть в вооруженных силах Дейи. Кроме того, что она ведет войска, она также отвечает за подготовку Черных Рыцарей и Рыцарей Смерти.
	Исра	Рыцарь Смерти	Ж	Лич	Может быть, Исра и не самая умелая заклинательница Дейи, но в тех армиях, которые ведет она, всегда гораздо больше Скелетов, чем в остальных.
	Клавиус	Рыцарь Смерти	М	Человек	Семья Клавиуса всегда занимала высокое положение при дворе, владела многими землями имела политический вес. Клавиуса, старшего сына, отправили служить в армию, как отправляли всех старших сыновей в роду в течение многих веков.
	Галтран	Рыцарь Смерти	М	Вампир	Целые годы Галтран разрабатывал новые методы создания Скелетов и управления ими. Это дает ему исключительные преимущества в битве.

	Септиенна	Некромант	Ж	Человек	Болезнь Септиенны многие называют "пожирательная магия", так как она забирает у своих жертв больше жизненной энергии, чем передает своим миньонам. Многие утверждают, что она оставляет энергию себе, поэтому никогда и не стареет.
	Аислин	Некромант	Ж	Вампир	Аислин всегда предпочитала землю небесам и многие верят, что она может получать жизнь из земли путем простого контакта с ней.
	Сандро	Некромант	М	Лич	Сандро сначала изучал Чародейство под руководством одного Мага, а затем под руководством Лича Этрика. Сандро объездил и видел почти весь Энрот и Эрафию и сейчас он служит Финнеасу Вилмару, вождю Чародеев Дейи.
	Нимбус	Некромант	М	Человек	Когда Нимбус был маленьким, у него была собака, которая умерла от старости. Нимбус обнаружил, что если он принесет в жертву маленькую птичку или другое существо, он воскресит своего любимца. Он часто проделывал это.
	Тант	Некромант	М	Вампир	Никто не может быть уверенным, что Тант когда-то был среди живых. Некоторые говорят, он дрался за Эрафию во времена Войн Тимбера, но пал жертвой Вампира во время ночного перехода через Финаксию.
	Кси	Некромант	Ж	Лич	Кси была одной из немногих женщин, которую стоило превращать в Лича. Её выбрали потому что она обладает уникальной способностью противостоять физическим увечьям. Эта способность не раз выручала её.
	Видомина	Некромант	Ж	Человек	Ещё в молодости Видомина обещала стать великим Алхимиком, но ее выслали из Бракады, когда обнаружили, что она использует свои умения, не для того, чтобы оживлять неживое, а для того, чтобы оживлять умерших.
	Нагаш	Некромант	М	Лич	Нагаш был очень могущественным Магом, до того, как принес себя в жертву "вечной жизни", т.е. стал Личём. Ему принадлежат многие земли, большинство их которых, впрочем, находится на пустынных окраинах Дейи.

	Лорелей	Лорд	Ж	Человек	Когда Лорелей была ребенком, она сбежала из дома и исчезла в лабиринте пещер. Гарпия-ведьма нашла её и вытащила наверх. Затем она пошла на службу к Лордам Подземелий. Это случилось незадолго до вторжения в Эрафию.
	Арлаш	Лорд	М	Троглодит	Арлаш - один из немногих Троглодитов, кому доверили вести армии Нихона. Он обладает недюжинными способностями в баллистике, и, когда надо опустошить вражескую крепость, часто обращаются к нему.
	Дас	Лорд	М	Минотавр	Дас принадлежит к клану воинов. Его учителя в военном деле были, казалось, старше самого времени. Он один из лучших военачальников Нихона, особенно когда предводительствует другими Минотаврами.
	Аджит	Лорд	М	Человек	Аджит старательно изучал работы Агара, одного из глупейших Магов-учёных Энрота, который случайно создал Бехолдеров и Созерцателей, которыми нынче командует Аджит. Агар создал их, когда пытался создать "улучшенных воинов" для войны.
	Дамакон	Лорд	М	Троглодит	Еще в то время как Дамаконом помывкали все, даже Троглодиты, он уже мог по запаху найти золото, не прикладывая к этому никаких усилий. С помощью золота он пробьет себе дорогу к власти.
	Гуннар	Лорд	М	Минотавр	Сначала Гуннар служил разведчиком у Лордов Подземелий, потом проводником и телохранителем разных высокопоставленных особ, пока наконец ему не дали командовать гарнизоном на границе Нихона. Ему не хватает мозгов.
	Синка	Лорд	Ж	Троглодит	Первоначально Синка жила в Верхнем мире и, хотя она верно служила Лордам Подземелий, она предпочитала мир снаружи темным пещерам Нихона.
	Шакти	Лорд	М	Троглодит	Хотя у Шакти нет глаз, он прекрасно может вести бой. Орды Троглодитов, которыми он командует, устрашают всех вокруг, особенно когда бой идет в темных туннелях Нихона.

	Аламар	Чернокнижник	М	Человек	Аламар служил Арчибальду Железному Кулаку, и во время войн успеха ему было очень просто покинуть Энрот, следуя за разгромом Арчибальда. С тех пор он живет в Нихоне и тайно служит Лордам Подземелий.
	Жаегар	Чернокнижник	М	Троглодит	Странно видеть Чернокнижника-Троглодита, и еще более странно видеть Военачальника-Троглодита, но Жаегар доказал, что он умелый Маг. Он утверждает, что все дело в ежедневной медитации.
	Малекит	Чернокнижник	М	Минотавр	Можно было бы ожидать, что Минотавр будет отчаянным воином, но Малекит увлекается Магией со страстью, которая позволяет ему соперничать с лучшими Магами страны.
	Жеддит	Чернокнижник	М	Человек	Некоторые говорят, что Жеддит видел лицо Дзенофекса, но многие считают, что раз он до сих пор жив, это не может быть правдой. Сам он не опровергает и не подтверждает эти слухи.
	Геон	Чернокнижник	М	Троглодит	Большая часть магической силы Геона заключается в том, что он может читать мысли других заклинателей, и таким образом обучаться заклинаниям самому.
	Деемер	Чернокнижник	М	Минотавр	Деемера чуть не убили в молодости, когда его сила была настолько неуправляема, что он представлял угрозу для окружающих и для самого себя. С тех пор он научился контролировать себя и свою силу и стал великолепным бойцом.
	Сепхинороф	Чернокнижник	Ж	Человек	Говорят, что Сепхинороф - незаконная дочь короля Грифоново Сердце. Он отказался признать ее, и она навсегда возненавидела трон Эрафии, который она мечтала однажды захватить. Она вступила в войско Нихона.
	Дарксторн	Чернокнижник	М	Минотавр	Дарксторн пробивал себе дорогу в войсках Нихона тем, что тайно использовал Магию, позволяющую ему побеждать в любой битве. Добившись высокой должности, он открыл свой секрет, и никто больше не осмеливался задирать его.









	Йог	Варвар	М	Джинн	Многие годы Йог обучался у Магов Бракады, но он чаще читал книги про войну, чем про Магию. Граф Кревлод предложил ему офицерскую должность, которая позволила ему применить его знания на практике.
	Гурниссон	Варвар	М	Гоблин	Гоблины редко занимают руководящие посты, но Гурниссон продемонстрировал такие природные способности в Баллистике, которые буквально швырнули его на вершину карьеры.
	Жабаркас	Варвар	М	Огр	Жабаркас, старший сын Графа Борагуса, должен был когда-нибудь получить землю Кревлода. Как и его, отец, он знал, что лучший способ добиться чего-либо - завоевание.
	Шива	Варвар	Ж	Человек	Шива - самая младшая из шести дочерей цирковых дрессировщиков. Так как ей не улыбалась перспектива продолжать семейное дело, она покинула цирк и вступила в войско Кревлода ртутным мастером. В этом она толк знает.
	Гретчин	Варвар	Ж	Гоблин	Гретчин не только замечательный лидер, но и вторая мама для своих солдат. И так скажут все кто следует за ней.
	Креллион	Варвар	М	Огр	Креллион вступил в армию как борец-чемпион. Он был так знаменит, что его фанаты хотели, чтобы именно он вел их в битву. Сначала думали, что это не лучшее решение, но Креллион доказал, что он прекрасный лидер, особенно среди Огров.
	Крэг Хэк	Варвар	М	Человек	Знаменитому Герою Энрота, Крэгу Хэку надоело сидеть дома и он решил поискать другой жизни в Эрафии. Он смело отправился в путь и был счастлив обрести землю, где его способностям будет найдено применение.
	Тираксор	Варвар	М	Гоблин	Сам Тираксор был капитаном Наездников на волках. В конце концов он вошел в ряды Героев Кревлода, когда смог отразить нападение Таталийцев на границе двух стран.











	Гирд	Боевой маг	Ж	Человек	Гирд научилась всему, что знает, от Шамана из ее родного города. Все считали, что она займет его место, но ее забрали из города, когда Маги Кревлода набирали детей, способных к Магии.
	Вей	Боевой маг	М	Огр	Вей был Огром-магом и обладал прекрасными командирскими качествами. Если сын Графа когда-либо оступится, Вей будет главным претендентом на трон Кревлода.
	Десса	Боевой маг	М	Огр	Около пятнадцати лет назад, вся деревня Дессы была разрушена мародерами. Десса была одним из шести выживших детей. С тех пор она мечтает отомстить людям за их преступление.
	Терек	Боевой маг	М	Человек	Терек несколько лет работал силачом в Цирке Солнца, предлагая зрителям посоревноваться, кто дальше бросит огромный камень. Однажды он проиграл, и его выгнали из Цирка, но тот, кто его победил предложил ему место в армии Кревлода.
	Зубин	Боевой маг	М	Гоблин	Когда-то Зубин возглавлял племя, воевавшее с Графом Борагусом. Когда наконец был заключен мир, ему предложили командовать войсками Кревлода.
	Гундула	Боевой маг	Ж	Огр	Гундула с рождения была сиротой. Ее вырастили в семье Графа Борагуса как дочь. Когда она узнала, что он ей не родной отец, она пошла в армию, надеясь с честью погибнуть в битве. Этого не случилось, и она стала военачальником, наводящим ужас на врагов.
	Орис	Боевой маг	Ж	Человек	Орис не подавала больших надежд в начале своей карьеры Мага, но ее неоспоримая способность заучивать заклинания, раз услышав их, возмещает некоторый недостаток мастерства.
	Сауруг	Боевой маг	М	Огр	Люди верят, что Сауруг когда-то изучал Алхимию, чтобы стать богатым. Хотя он в этом не преуспел, его знания придают ему большой вес в армии Кревлода.

	Брон	Хозяин зверей	М	Человек	Хотя Брон человек, он обладает способностью выстоять под взглядом Василиска. Это позволило ему изучить Василисков и узнать о них больше, чем знает какое-либо живое существо.
	Дракон	Хозяин зверей	М	Гнолл	Дракон был величайшим бойцом в своей деревне, а потом и в области. Он решил идти служить Тралоску. Его неоспоримое влияние (особенно на других Гноллов) так сильно, что к нему в войско постоянно стремятся новые волонтеры.
	Вистан	Хозяин зверей	М	Ящер	Вистан был женат на старшей дочери короля Тралоска, и должен был наследовать трон Таталии. А пока его вполне устраивает королевская служба, где он учится у короля. Придет время, он убьет своего наставника и захватит трон.
	Тазар	Хозяин зверей	М	Человек	В течение шести месяце войны с Кревлодом на границе, маленькая команда под предводительством Тазара, смогла взять пост в Таталии и сдерживать в пять раз превосходящие силы противника до подхода подкрепления.
	Алкин	Хозяин зверей	М	Гнолл	Королю Тралоску никогда по-настоящему не нравился Алкин, но он все равно дал ему войско, в надежде ,что однажды его убьют. Этого не случилось и Алкин сделал блестящую карьеру, к большому неудовольствию Короля.
	Корбак	Хозяин зверей	М	Ящер	Корбак стал известен людям Эрафии как Герой, который спас ученого, Ксантора. Правда это или нет, но Корбак много раз доказывал Таталии свою храбрость.
	Гервильф	Хозяин зверей	М	Человек	Гервильф принес Баллистику в Таталию, захватив первые орудия при осаде укреплений Варваров на границе Кревлода. Он стал главным специалистом по баллистике на всем северном побережье Таталии.
	Брохильд	Хозяин зверей	М	Ящер	Дед Брохильда научился отслеживать диких Виверн при помощи разведчиков, летающих над низинами Таталии. Секрет приручения этих существ был передан отцу Брохильда, а затем и ему самому.

	Мирланда	Ведьма	Ж	Человек	Мирланда провела большую часть юности бапуясь темными искусствами, прежде чем поняла, что эта дорога ведет к саморазрушению. Она идет узкой дорогой между добром и злом и следит, чтобы не было никого, сильнее нее.
	Розик	Ведьма	Ж	Гнолл	Когда Розик была ребенком, она часто страдала от лихорадок. Никто не ожидал, что она выживет. Но она таки выжила и даже утверждает, что именно лихорадки дали ей магическую силу.
	Вой	Ведьма	Ж	Ящер	Вой - Ведьму Ветра - часто нанимали морские капитаны, чтобы она направляла корабли и держала их всегда в правильном курсе. Она предпочитает соленый ветер моря смрадным испарениям болот, где родилась.
	Вердиш	Ведьма	Ж	Человек	Вердиш чуть не погибла во время вторжения в ее землю Лордов Подземелий. К счастью, она мастер врачевания и смогла вылечить почти смертельные раны, полученные ею в битве.
	Мерист	Ведьма	Ж	Гнолл	Мерист должна была стать целителем в своей деревне, но когда выяснилось, что она обладает гораздо большей магической силой, чем требуется простому целителю, она немедленно поступила на службу Таталии.
	Стиг	Ведьма	Ж	Ящер	Одиннадцатая дочь Тралоска, Короля Таталии, Стиг, стала Ведьмой, когда стало ясно, что ей не удастся наследовать трон Таталии, так как есть еще десять других наследников.
	Андра	Ведьма	Ж	Человек	Перед тем, как король Тралоск разрешил Андре, обычной женщине, вести свои войска, он подверг ее знания серии испытаний. Она ответила на все вопросы и у короля не было выбора.
	Тива	Ведьма	Ж	Гнолл	Тива стала Героем, когда доказала, что она уже может поспорить со своими учителями, и что она сообразительнее всех своих сверстников. Она достигла больших успехов.

	Пасис	Путешественник	Ж	Элементаль	Пасис была всегда очарована этими телесными формами. Активное изучение и взаимодействие с этими созданиями сделали её идеальным кандидатом для Сопряжения.
	Тунар	Путешественник	Ж	Элементаль	Живя вблизи Эрафийской столицы многие годы, Тунар активно изучала Военную тактику и Общество. Её любопытство и уважение к смертным привели её в Сопряжение.
	Игнисса	Путешественник	Ж	Элементаль	Четыре года назад могущественный волшебник вызвал Игниссу на земли Энрота. Не имея возможности вернуться, она странствовала по Антагаричу, пока не почувствовала зов Сопряжения.
	Лакус	Путешественник	Ж	Элементаль	Жестокое состязание Водяных Элементалей определяло, кто достоин служить Сопряжению. Лакус заслужила своё место благодаря углублённым знаниям Тактики.
	Монер	Путешественник	М	Элементаль	Будучи существом из чистой энергии, Монер наслаждался свойствами своего естественного происхождения. Однако, его любопытство к существам телесных форм привело в Сопряжение.
	Эрдамон	Путешественник	М	Элементаль	Древний лорд магмы, Эрдамон спал многие века внутри гор, граничащих с Эофолом. Пробуждённый от своего сна, чтобы помочь Сопряжению, Эрдамон пришёл, чтобы освободить мир от Криганов.
	Фьюр	Путешественник	М	Элементаль	Фьюр, и его героизм ещё не поддавался испытаниям, но он обладает невиданной жестокостью. Нет сомнений, что он может стать одним из самых могущественных героев Сопряжения.
	Кальт	Путешественник	М	Элементаль	Всегда стремящийся к наукам, Кальт почувствовал желание быть в Сопряжении, где он мог бы утолить свой голод к знаниям.

	Луна	Элементалист	Ж	Человек	Будучи колдуньей в Энроте, Луна почувствовала зов Сопряжения и отправилась в Эрафию. В Эрафии, Луне пришлось оставить свои акватические способности и заняться изучением магии огня.
	Брисса	Элементалист	Ж	Джинн	Молодой джинн, даже по их стандартам, Брисса присоединилась к Восстановительной Войне прежде чем успела окончить обучение. То, чего она не успела познать в учение, она познала в бою.
	Циэль	Элементалист	Ж	Эльф	Проведя детство у океана, граничащего с Авли, Циэль всегда чувствовала, что связана с древними водами. Она путешествовала по землям ища своё призвание. Теперь она находится на службе в Сопряжении.
	Лабета	Элементалист	Ж	Человек	Рождённые бедняками, родители Лабеты были убиты в течение Восстановительной Войны. Взятая дендроидами и приведённая на службу в Авли, её сила над землёй росла быстро. Услышав зов Сопряжения, она быстро откликнулась.
	Интеус	Элементалист	М	Человек	Ещё в детские годы, умение Интеуса владеть огнём сделало его участником бродячей труппы. Некоторые говорили, что он сын Огненного Элементаля. Как-то раз ночью, он почувствовал зов и оставил свою профессию. Теперь он на службе в Сопряжении.
	Азнаин	Элементалист	М	Джинн	Созданные могущественной силой из мистических потоков, джинны - магические создания. Азнаин оказался незавершённым созданием. Веками, он старался преодолеть ощущение своей неполноценности. Благодаря своей посвящённости в Магию Воздуха, Азнаин был призван Сопряжением.
	Джелар	Элементалист	М	Эльф	Джелар уже родился с мудростью в глазах, даже для эльфа. Всегда спокойный, задумчивый и ясный снаружи, Джелар не стал сомневаться над вопросом служения Сопряжению.
	Гриндан	Элементалист	М	Гном	Гномы обожают золото. Некоторые даже больше остальных. Никто кроме Гриндана не обладал такой силой над землёй, чтобы находить его с такой регулярностью.

	Борагус	Варвар	М	Огр	Родство Винстона Борагуса с ограми, которыми он командует, позволило ему далеко продвинуться в поисках источника силы.
	Килгор	Варвар	М	Человек	С тех пор, как Килгор победил своего собственного отца, чтобы быть правителем своего клана, он стал самым знаменитым во всём Кревлоде. Многие считают, что он единственный человек, способный победить на Фестивале Жизни.
	Адриэн	Ведьма	Ж	Человек	С огромным желанием быть могущественной и защищать свою родину, Адриэн рисковала стать изгоем и быть ненавистной для её собственных людей, заставляя их следовать своим помыслам.
	Ксерон	Демон	М	Ифрит	Когда Ксенофекс был слаб и Люцифер Криган захватил власть, Ксерон был первым, кто объявил свою преданность узурпатору. Увидев, как щедро был Ксерон вознаграждён за поддержку нового короля, остальные герои быстро последовали его примеру.
	Мутаре	Лорд	Ж	Человек	Многие заметили, что с её ужасающим талантом управления Драконами в схватке, Мутаре быстро становится одной из ведущих Лордов Нихона. Мутаре стала чувствовать как дракон, как только выпила из чаши Крови Дракона. Некоторым интересно, вызовет ли её превращение явление Отца Драконов.
	Дракон	Маг	М	Человек	Считающийся многими гениальным магом, Дракон желает стать самым великим в истории победителем драконов. Непохожий на своих друзей волшебников, Дракон предпочитает более практическую одежду, чем пышные облачения.
	Катерина	Рыцарь	Ж	Человек	Как правящая королева Эрафии, Катерина продолжает войну за свои границы и пытается восстановить мир, построенный её отцом. Однако, поддержка её людей ослабевает по мере того, как страна устаёт от постоянных войн.
	Роланд	Рыцарь	М	Человек	Недавно освобождённый от Криганов, Роланд почтительно служит генералом Эрафийских войск под началом своей жены Катерины. Вскоре эти войны кончатся, и он и его Катерина вернутся в Энрот. Однако, они оба должны решить судьбу Эрафийского трона.
	Лорд Хаарт	Рыцарь Смерти	М	Лич	Воскрешённый некромантским культом своих последователей, Лорд Хаарт стал ещё более опасным врагом чем раньше.
	Джелу	Рэйнджер	М	Получеловек, полуэльф Вори	Мало что известно о Джелу. Джелу был найден и выращен Генералом Морганом Кендалем, когда он служил под начальством Катерины. Джелу теперь командует Эрафийскими Лесными Стражами. Говорят, что он наполовину человек, наполовину эльф Вори.



Опыт и уровень героя.

Сила любого героя характеризуется его уровнем. Изначально при найме герои имеют 1 уровень и случайное количество опыта в пределах от 0 до 100 единиц. В процессе игры они могут повышать свой уровень, приобретая определённое количество очков опыта.

Существует несколько различных способов, позволяющих повысить опыт героя:

- 1.Посещение объектов на карте приключений, предлагающих дополнительный опыт;
- 2.Проведение боёв с противниками, когда в случае победы ваш герой получает количество опыта, численно равное суммарной величине здоровья всех убитых существ плюс 500 опыта за поверженного героя, и плюс 500 опыта за взятие вражеского города. Если противник сбежал (или сдался) с поля боя, то суммарная величина здоровья оставшихся у него существ не учитывается и 500 очков опыта за победу над героем противника в этом случае также не начисляется;
- 3.Получение дополнительного опыта от вторичного навыка Обучения, добавляющего 5, 10 или 15% к величине получаемого опыта.

Таблица соответствия уровня героя и количества опыта, которое необходимо для того, чтобы получить его:

Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта
1	-	26	240 714	51	22 770 702	100 (76)	2 073 739 175
2	1 000	27	288 451	52	27 324 424	108 (77)	2 099 639 276
3	2 000	28	345 735	53	32 788 890	868 (78)	2 144 641 867
4	3 200	29	414 475	54	39 346 249	3732 (79)	2 146 553 679
5	4 600	30	496 963	55	47 215 079	5920 (80)	2 146 673 313
6	6 200	31	595 948	56	56 657 657	6424 (81)	2 147 293 156
7	8 000	32	714 730	57	67 988 790	>11300 (82)	2 147 400 657
8	10 000	33	857 268	58	81 586 128	32767 (83)	2 147 483 647
9	12 200	34	1 028 313	59	97 902 933		
10	14 700	35	1 233 567	60	117 483 099		
11	17 500	36	1 479 871	61	140 979 298		
12	20 600	37	1 775 435	62	169 174 736		
13*	24 320	38	2 139 111	63	203 009 261		
14	28 784	39	255 722	64	243 610 691		
15	34 140	40	3 066 455	65	292 332 407		
16	40 567	41	3 679 334	66	350 798 466		
17	48 279	42	4 414 788	67	420 957 736		
18	57 533	43	5 287 332	68	505 148 860		
19	68 637	44	6 356 384	69	606 178 208		
20	81 961	45	7 627 246	70	727 413 425		
21	97 949	46	9 152 280	71	872 895 685		
22	117 134	47	10 982 320	72	1 047 474 397		
23	140 156	48	13 178 368	73	1 256 968 851		
24	167 782	49	15 813 625	74	1 508 362 195		
25	200 933	50	18 975 933	88 (75)**	1 810 034 207		

* Начиная с 13 уровня прирост очков опыта увеличивается на 20% по отношению к предыдущему значению прироста, округление вниз.

** При получении очередного 75 уровня герою сразу присваивается 88 уровень (баг в игре). Причём количество опыта остается на уровне 75, тем не менее все способности героя соответствуют уровню 88. Далее - все остальные скачки следуют совершенно бессистемно, причем разница между уровнями существенно снижается. Механизм расчёта ведет себя не стабильно - все зависит от суммы получаемой порции опыта - и при дальнейшем повышении опыта у героя станет либо отрицательное число очков опыта и уровень станет нулевым, т.е. ниже, чем на старте, либо расчёт закичивается и предлагает герою в принципе бесконечную возможность повышения уровня. Однако, судя по всему, предел достаточно близок к указанному самому последнему значению (108). Так что его можно считать максимально достижимым корректным уровнем опыта в игре (реальное значение не будет превосходить намного).

Предел повышения уровня - 32767, потом уходит в минус, т.к. старший бит 16-битного значения компьютер интерпретирует как знаковый, т.е. числа от 32768 до 65535 считаются отрицательными (*Добавил medstrax, heroesworld.ru*).

Древо знаний - объект на карте приключений, мгновенно повышающий уровень героя на 1.

Правила работы Древа знаний:

1) До 75 уровня - древо дает герою опыт, равный разнице между количеством опыта для достижения следующего уровня и текущего (не путать с текущим значением опыта героя, которое находится в промежутке между уровнями).

2) После 75 уровня - древо знаний работает **однократно** увеличивая количество опыта героя на 1 777 278 601 очко и опыт уходит в отрицательные значения, при этом не имеет значение величина текущего опыта героя (она может лежать в интервале от 1 810 034 207 до 2 147 483 647). Дальнейшее посещение древ знаний **неэффективно**, т.к. прирост опыта составляет 105 очков опыта.

Правила изменения очков опыта и первичных навыков:

1) Опыт изменяется в интервале от 0 до 2 147 483 647 и от -2 147 483 648 до -1 очков, теоретически бесконечное количество раз!

2) Значения первичных навыков изменяются от 0 до 127 и от -128 до -1 бесконечное количество раз! При этом значения силы магии и знания у героя становятся равными 1 в интервале значений от -128 до 0, атаки и защиты - 0, а все первичные навыки становятся равными 99 в интервале значений от 100 до 127. Артефакты и объекты на карте приключений продолжают исправно работать, просто графически значения более 99 не отображаются.

Имеет смысл набирать уровень героя (хотя это совершенно не игровой показатель, т.к. большее значение имеют очки опыта) выше 88 не уходя сразу в отрицательные значения только в том случае, если необходимо набрать определенное значение первичного навыка.

Расчет производится следующим образом: смотрите процентную вероятность выпадения первичного навыка у героя, умножаете ее на разницу между текущим и будущим уровнем героя. Если значение получилось больше 256, то вычисляете остаток от деления на 256. Полученное число прибавляете к значению первичного навыка. Погрешность анализа составляет 1 значение первичного навыка.

Рассмотрим пример:

Друид 88 уровня с первичными навыками - 15/19/27/28.

Процентная вероятность выпадения первичных навыков составляет 20%/20%/30%/30%.

При повышении уровня до 3732 разница равна 3644, поэтому первичные навыки увеличатся на 728/728/1094/1094 или, после вычисления остатков, на 216/216/70/70 и будут равны 0/0/97/98.



(Поиск экстремумов, а также расчет повышения первичных навыков произвел и предоставил Demyan, heroesportal.net).

Заклинания и их свойства.

 (Составлено совместно с [Wight](#), [heroesportal.net](#)).




Внимание! В сводной таблице заклинаний используются следующие условные обозначения: **Ур.** - уровень заклинания; **Д.** - длительность заклинания в раундах боя или днях; **СМ** - сила магии героя; **С** - боевое заклинание; **А** - заклинание для карты приключений.








Заклинания, общие для всех школ







Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
					Базовая магия*	Продвинутая магия*	Экспертная магия*
 Магическая стрела	1	С	5	-	Мгновенно наносит СМ*10+10 урона цели.	То же, но СМ*10+20 урона.	То же, но СМ*10+30 урона.
 Видение	2	А	4	1 день	Показывает количество и агрессивность существ на расстоянии СМ клеток (минимум 3 клетки).	То же, но на расстоянии СМ*2 клеток + Параметры и армию вражеских героев.	То же, но на расстоянии СМ*3 клеток + Армию в гарнизонах и вражеских городах.

*В силу того, что Магическая стрела и Видение относятся ко всем школам магии, за основу определения их эффектов берется та школа магии, которая имеет более высокий уровень развития на момент применения заклинания ([Добавил tolich](#), [forum.df2.ru](#)).


МАГИЯ ОГНЯ

Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
					Базовая магия огня	Продвинутая магия огня	Экспертная магия огня
 Жажда крови	1	С	5	СМ	Атака цели в ближнем бою +3.	Атака цели в ближнем бою +6.	Атака всех дружественных существ в ближнем бою +6.
 Проклятие	1	С	6	СМ	Урон цели равен минимальному. Снимает Благословление при наложении.	То же, но урон цели равен минимальному -1, но не ниже 1.	То же, но урон всех вражеских существ равен минимальному -1, но не ниже 1.
 Защита от огня	1	С	5	СМ	Получаемый целью урон от магии огня -30%. Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии гоголемов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от огня.	То же, но -50%.	То же, но Защиту от огня получают все дружественные существа.









	Слепота	2	С	10	СМ	Цель пропускает ходы. Снимается при получении урона. Первый ответ на атаку, снявшую Слепоту наносит 50% урона.	То же, но первый ответ наносит 25% урона.	То же, но первый ответ не происходит вообще.
	Стена огня	2	С	8	2	На 2 клетках поля боя появляется огонь. Огонь наносит СМ*10+10 урона вражеским существам прошедшим через него или остановившимся на нём.	То же, но на 3 клетках появляется огонь и он наносит СМ*10+20 урона.	То же, но огонь наносит СМ*10+50 урона.
Внимание! Если убрать Стену огня при помощи Снятия заклинаний или Устранения преград, то после того, как закончилась бы длительность действия этой Стены огня, произойдёт аварийное завершение игры (<i>Добавил Сергей Хаустов , vk.com</i>).								
	Огненный шар	3	С	15	-	Мгновенно наносит СМ*10+15 урона цели и всем существам в радиусе 1 клетки от неё. Целью может быть пустая клетка.	То же, но СМ*10+30 урона.	То же, но СМ*10+60 урона.
	Минное поле	3	С	18	-	На 4 случайных клетках поля боя появляются мины, не видимые противнику (видны только колдующему и существам на родной земле). Мины наносят СМ*10+25 урона вражеским существам прошедшим через них или остановившимся на них. После нанесения урона мина исчезает. Существа игрока, который видит мины не получают урон при прохождении через них (мины не взрываются).	То же, но на 6 клетках появляются мины и они наносят СМ*10+50 урона.	То же, но на 8 клетках появляются мины и они наносят СМ*10+100 урона.
	Неудача	3	С	12	СМ	Удача цели -1, но не ниже -3.	Удача цели -2, но не ниже -3.	Удача всех вражеских существ -2, но не ниже -3.
	Армагеддон	4	С	24	-	Мгновенно наносит СМ*50+30 урона всем существам и боевым машинам на поле боя.	Мгновенно наносит СМ*50+60 урона всем существам и боевым машинам на поле боя.	Мгновенно наносит СМ*50+120 урона всем существам и боевым машинам на поле боя.
	<u>Берсерк</u>	4	С	20	-	Цель, во время своего очередного хода 1 раз автоматически атакует ближайшее к ней существо или боевую машину. Снимает Гипноз при наложении. Компьютерные герои не используют Берсерк.	То же, но действует на всех существ в области 7 клеток (диаметр 3).	То же, но действует на всех существ в области 19 клеток (диаметр 5).


	Огненный щит	4	С	16	СМ	При получении целью урона в ближнем бою, Огненный щит наносит атакующему 20% от нанесённого им урона. % урона берётся после расчёта всех бонусов к атаке, но до расчёта всех штрафов. Подробнее см.раздел 5.14 >>	То же, но Огненный щит наносит 25% урона.	То же, но Огненный щит наносит 30% урона.
	Бешенство	4	С	16	-	Защита цели становится равной 0, а атака увеличивается на отнятое количество очков защиты. Такие параметры будут действовать только на ближайшую атаку.	То же, но атака увеличивается на 150% отнятых очков защиты.	То же, но атака увеличивается на двойное количество отнятых очков защиты.
	Инферно	4	С	16	-	Мгновенно наносит СМ*10+20 урона цели и всем существам в радиусе 2 клеток от неё. Целью может быть пустая клетка.	То же, но СМ*10+40 урона.	То же, но СМ*10+80 урона.
	Палач	4	С	16	СМ	Атака цели против Чудищ, Огненных птиц, Гидр, Зелёных и Красных драконов (включая их улучшения) +8.	То же + против Ангелов и Дьяволов (включая их улучшения).	То же + против Гигантов и Титанов.
	Жертва	5	С	25	-	Уничтожает первый указанный целевой отряд дружественных существ и воскрешает второй указанный на количество здоровья равное (СМ+здоровье 1 существа в первом отряде+3)*количество существ в первом отряде. Внимание! Существует баг - Фениксы могут воскреснуть даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости).	То же, но количество здоровья равно (СМ+здоровье 1 существа в первом отряде+6)*количество существ в первом отряде.	То же, но количество здоровья равно (СМ+здоровье 1 существа в первом отряде+10)*количество существ в первом отряде.
	Элементаль огня	5	С	25	-	Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей огня. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*3 Элементалей огня. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*4 Элементалей огня. После боя элементали исчезают.

МАГИЯ ВОДЫ

	Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
						Базовая магия воды	Продвинутая магия воды	Экспертная магия воды
	Благословление	1	С	5	СМ	Урон цели равен максимальному. Снимает проклятие при наложении.	То же, но урон цели равен максимальному +1.	То же, но урон всех дружественных существ равен максимальному +1.








	Лечение	1	С	6	-	Мгновенно восстанавливает здоровье цели на количество здоровья равное $СМ*5+10$ (без воскрешения погибших существ в отряде). Снимает все отрицательные заклинания с цели.	То же, но количество восстанавливаемого здоровья равно $СМ*5+20$.	То же, но действует на всех дружественных существ и количество восстанавливаемого здоровья равно $СМ*5+30$.
	Снятие заклинаний	1	С	5	-	Снимает с дружественного существа все заклинания. Действует на любых существ, защищённых от магии, включая Чёрных драконов.	То же, но снимает с дружественного или с вражеского существа все заклинания.	То же, но снимает со всех существ и боевых машин на поле боя все заклинания. Удаляет Стены огня, Зыбучие пески, Минные и Силовые поля.
	Защита от воды	1	С	5	СМ	Получаемый целью урон от магии воды -30%.	То же, но -50%.	То же, но Защиту от воды получают все дружественные существа.
						Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии големов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от воды.		
	Вызов корабля	1	А	8	-	Герой призывает к себе одну из дружественных лодок с вероятностью 50%.	То же, но вероятность равна 75% и если нет дружественной лодки, то создаётся новая.	То же, но вероятность равна 100%.
	Ледяная молния	2	С	8	-	Мгновенно наносит $СМ*20+10$ урона цели.	Мгновенно наносит $СМ*20+20$ урона цели.	Мгновенно наносит $СМ*20+50$ урона цели.
	Устранение преград	2	С	7	-	Уничтожает одно препятствие с поля боя.	То же + Может удалять Стены огня.	То же + Может удалять Зыбучие пески, Минные и Силовые поля. Позволяет искать Мины и Зыбучие пески без использования заклинания. Для этого нужно водить курсором над полем боя.
	Затопить корабль	2	А	8	-	Герой может уничтожить незанятую лодку с вероятностью 50%.	То же, но вероятность равна 75%.	То же, но вероятность равна 100%.





	Слабость	2	С	8	СМ	Атака цели -3, но не ниже 0.	Атака цели -6, но не ниже 0.	Атака всех вражеских существ -6, но не ниже 0.
	Забывчивость	3	С	12	СМ	Урон цели при стрельбе -50%.	Цель не может стрелять (так сказано в описании). На самом деле все вражеские существа не могут стрелять (баг).	Все вражеские существа не могут стрелять.
	Кольцо холода	3	С	12	-	Мгновенно наносит СМ*10+15 урона всем существам вокруг цели в радиусе 1 клетки.	То же, но СМ*10+30 урона.	То же, но СМ*10+60 урона.
	Радость	3	С	12	СМ	Боевой дух цели +1, но не выше +3.	Боевой дух цели +2, но не выше +3.	Боевой дух всех дружественных существ +2, но не выше +3.
	Телепорт	3	С	15	-	Мгновенно перемещает цель в указанную точку поля боя, но не через городской ров и стены. Цена снижается до 12. При телепортации на мину, Зыбучий песок, Стену огня или городской ров, существо не получит никакого вреда и сможет действовать. Однако если существо пропустит ход или будет ждать, то оно получит эффект от этих объектов.	То же + Может перемещать через городской ров и стены цитадели. Цена снижается до 6.	То же + Может перемещать через городской ров и стены. Цена снижается до 3.
	Клон	4	С	24	СМ	Рядом с целью (1...5 уровня) создаётся её копия. Клон имеет все способности цели, кроме Огненного щита Султана-ифрита. Клон исчезает при получении любого урона или при уничтожении цели.	То же + Можно клонировать существ 6 уровня.	То же + Можно клонировать существ 7 уровня.
	Молитва	4	С	16	СМ	Атака, защита и скорость цели +2. Если на цель наложена Медлительность, то Молитва даст только +1 к скорости.	Атака, защита и скорость цели +4.	Атака, защита и скорость всех дружественных существ +4.
	Хожение по воде	4	А	12	1 день	Герой может перемещаться через воду, но не останавливаться на ней. Штраф по воде составляет 40%.	То же, но штраф составляет 20%.	То же, но нет штрафа по воде.

	Элементаль воды	5	С	25	-	Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей воды. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*3 Элементалей воды. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*4 Элементалей воды. После боя элементали исчезают.
---	-----------------	---	---	----	---	--	--	--





МАГИЯ ЗЕМЛИ








	Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
						Базовая магия земли	Продвинутая магия земли	Экспертная магия земли
	Щит	1	С	5	СМ	Получаемый целью урон в ближнем бою -15%.	Получаемый целью урон в ближнем бою -30%.	Получаемый всеми дружественными существами урон в ближнем бою -30%.
	Медлительность	1	С	6	СМ	Скорость цели -25%. Снимает Ускорение при наложении.	То же, но скорость цели 50%.	То же, но Скорость всех вражеских существ -50%.
	Каменная кожа	1	С	5	СМ	Защита цели +3.	Защита цели +6.	Защита всех дружественных существ +6.
	Просмотр земли	1	А	2	-	Показывает расположение всех кучек ресурсов сквозь терру инкогнито на особой уменьшенной карте.	То же + Показывает все шахты.	То же, но открывает при этом терру инкогнито, показывая тип поверхности.
	Волна смерти	2	С	10	-	Мгновенно наносит СМ*5+10 урона всем существам на поле боя, кроме существ Некрополиса, Мумий, големов, горгулий, элементалей и боевых машин.	То же, но СМ*5+20 урона.	То же, но СМ*5+30 урона.
	Зыбучие пески	2	С	8	-	На 4 случайных клетках поля боя появляются пески, не видимые противнику (видно только колдующему и существам на родной земле). При попадании в песок существо прекращает движение, атака прерывается.	То же, но на 6 клетках появляются пески.	То же, но на 8 клетках появляются пески.
При попадании в песок он становится видим для игрока. Если игрок видит Зыбучий песок, то его существа при движении будут всегда составлять маршрут так, чтобы обойти его. При осаде города ИИ оценивает зыбучие пески так же, как и ров (даже если рва у города нет): если ИИ считает, что ров нанесёт отряду слишком сильный урон, он испугается также и становится на Зыбучий песок (Основано на информации Sav, forum.df2.ru).								






	Защита от земли	3	С	12	СМ	Получаемый целью урон от магии земли -30%.	То же, но -50%.	То же, но Защиту от земли получают все дружелюбные существа.
						Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии големов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от земли.		
	Оживление мертвецов	3	С	15	-	Воскрешает и излечивает цель на количество здоровья равное СМ*50+30. Действует только на нежить. Не подействует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа.	То же, но количество здоровья равно СМ*50+60.	То же, но количество здоровья равно СМ*50+160.
	Антимагия	3	С	15	СМ	Цель получает защиту от заклинаний 1, 2 и 3 уровня, кроме Снятия заклинаний.	То же + Защита от заклинаний 4 уровня.	То же + Защита от заклинаний 5 уровня.
	Землетрясение	3	С	20	-	Наносит одинарный урон двум случайным объектам: пролетам стен, башням или воротам.	То же, но наносит урон трём объектам.	То же, но наносит урон четырём объектам.
	Силовое поле	3	С	12	2	На 2 клетках поля боя появляется Силовое поле. Поле является преградой и препятствует проходу.	То же, но на 3 клетках появляется Силовое поле.	То же.
						Внимание! Если убрать Силовое поле при помощи Снятия заклинаний или Устранения преград, то после того, как закончилась бы длительность действия этого Силового поля, произойдёт аварийное завершение игры (Добавил Сергей Хаустов , vk.com).		
	Метеоритный дождь	4	С	16	-	Мгновенно наносит СМ*25+25 урона цели и всем существам вокруг неё в радиусе 1 клетки. Целью может быть пустая клетка.	То же, но СМ*25+50 урона.	То же, но СМ*25+100 урона.
	Воскрешение	4	С	20	-	Воскрешает и излечивает цель на количество здоровья равное СМ*50+40. После боя воскрешённые существа исчезают. Не действует на нежить, элементарей, големов и горгулий. Если герой победил, а в его армии остались только воскрешённые существа, то 1 самое слабое существо из них не исчезнет после боя. Не подействует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа.	То же, но количество здоровья равно СМ*50+80 и после боя воскрешённые существа не исчезают.	То же, но количество здоровья равно СМ*50+160.



	Печаль	4	С	16	СМ	Боевой дух цели -1, но не ниже -3.	Боевой дух цели -2, но не ниже -3.	Боевой дух всех вражеских существ -2, но не ниже -3.
	Городской портал	4	А	16	-	Мгновенно перемещает героя в свой ближайший город. Отнимает 300 очков движения (МР). Врата города должны быть свободны.	То же, но перемещает в любой дружественный город по выбору игрока.	То же, но отнимает 200 очков движения (МР).
	Взрыв	5	С	30	-	Мгновенно наносит СМ*75+100 урона цели.	То же, но СМ*75+200 урона.	То же, но СМ*75+300 урона.
	Элементаль земли	5	С	25	-	Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей земли. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*3 Элементалей земли. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*4 Элементалей земли. После боя элементали исчезают.

МАГИЯ ВОЗДУХА

	Заклинание	Ур.	Тип	Цена, мана	Д.	Эффект заклинания в зависимости от уровня развития школы магии:		
						Базовая магия воздуха	Продвинутая магия воздуха	Экспертная магия воздуха
	Ускорение	1	С	6	СМ	Скорость цели +3. Снимает Медлительность при наложении.	То же, но скорость цели +5.	То же, но скорость всех дружественных существ +5.
	Просмотр воздуха	1	А	2	-	Показывает расположение всех артефактов на особой уменьшенной карте, при этом открывая терру инкогнито, показывая тип поверхности.	То же + Показывает всех героев.	То же + Показывает все города.
	Маскировка	2	А	4	1 день	Скрывает армию героя от противников. Вместо этого они видят будто армия состоит из отрядов наиболее сильных существ героя.	То же + Скрывает количество существ в отрядах. Вместо этого противники видят будто в каждом отряде 0 существ.	То же, но противники видят будто армия состоит из отрядов 7 уровня из наиболее давнего города героя.
	Разрушающий луч	2	С	10	-	Защита цели -3, но не ниже 0. Может накладываться несколько раз. Не снимается Лечением и Снятием заклинаний. После воскрешения отряда эффект Разрушающего луча, наложенного до смерти сохраняется.	То же, но защита цели -4.	То же, но защита цели -5.

	Удача	2	С	7	СМ	Удача цели +1, но не выше +3.	Удача цели +2, но не выше +3.	Удача всех дружественных существ +2, но не выше +3.
	Удар молнии	2	С	10	-	Мгновенно наносит СМ*25+10 урона цели.	Мгновенно наносит СМ*25+20 урона цели.	Мгновенно наносит СМ*25+50 урона цели.
	Точность	2	С	8	СМ	Атака цели при стрельбе +3.	Атака цели при стрельбе +6.	Атака всех дружественных существ при стрельбе +6.
	Защита от воздуха	2	С	7	СМ	Получаемый целью урон от магии воздуха -30%.	То же, но -50%.	То же, но Защиту от воздуха получают все дружественные существа.
Эффект заклинания действует совместно с защитой от магии големов. Сперва рассчитывается урон ударного заклинания с учётом защиты от магии голема. Полученное значение пересчитывается с учётом защиты от воздуха.								
	Воздушный щит	3	С	12	СМ	Получаемый целью урон от стрельбы -25%.	Получаемый целью урон от стрельбы -50%.	Получаемый всеми дружественными существами урон от стрельбы -50%.
Внимание! При осаде города, существа под действием Воздушного щита получают ~ на 40-100% больше урона от Стрелковых башен (баг игры). Урон зависит от развития вторичного навыка Магия воздуха у героя - наблюдается увеличение урона примерно на 40% при отсутствии или Базовом уровне, на 100% - при Продвинутом или Экспертном (<i>Добавил Fallen Angel, heroesportal.net</i>).								
	Уничтожение мертвецов	3	С	15	-	Мгновенно наносит СМ*10+10 урона всем существам Некрополиса и Мумиям на поле боя.	То же, но СМ*10+20 урона.	То же, но СМ*10+50 урона.
	Гипноз	3	С	18	СМ	Игрок получает контроль над вражеским существом имеющим не более СМ*25+10 здоровья.	То же, но здоровье должно быть не более СМ*25+20.	То же, но здоровье должно быть не более СМ*25+50.
Загипнотизированное существо не отвечает на атаки вражеских существ, его нельзя лечить, нельзя заблокировать им вражеских стрелков и открывать городские ворота. Снимает Берсерк при наложении. При расчётах урона загипнотизированного существа учитываются навыки Нападение, Стрельба и Доспехи того героя, который контролирует его, а не владельца (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>).								

	Цепная молния	4	С	24	-	Мгновенно наносит СМ*40+25 урона цели, затем наносит 0,5*(СМ*40+25) урона ближайшему существу или боевой машине, затем 0,25*(СМ*40+25) урона ближайшему ко второй цели, затем 0,125*(СМ*40+25) урона ближайшему к третьей цели.	То же, но СМ*40+50 урона первой цели + 0,0625*(СМ*40+50) урона ближайшему к четвёртой цели.	То же, но СМ*40+100 урона первой цели.
	Контрудар	4	С	24	СМ	Цель получает возможность отвечать на 2 атаки за раунд. Если снять Контрудар с цели, то он всё равно будет работать до конца текущего раунда.	Цель получает возможность отвечать на 3 атаки за раунд.	Все дружественные существа получают возможность отвечать на 3 атаки за раунд.
	Дверь измерений	5	А	25	-	Мгновенно перемещает героя в любую незанятую точку на карте в пределах экрана, центрированного на герое. Можно использовать 2 раза в день (без Магии воздуха - 1 раз в день). Отнимает 300 очков движения (МР).	То же, но можно использовать 3 раза в день.	То же, но можно использовать 4 раза в день. Отнимает 200 очков движения.
Если герой находится на суше, то он может телепортироваться только на свободный участок суши. При попытку телепортации на воду, Дверь измерений не сработает, очки маны и попытка будут потрачены. Аналогично, герой в лодке может телепортироваться на воде.								
	Полёт	5	А	20	1 день	Герой может перемещаться через воду и любые объекты на карте приключений, но не останавливаться на них. Штраф за перемещение через воду и объекты составляет 40%.	То же, но штраф составляет 20%.	То же, но нет штрафа за перемещение через воду и объекты.
	Элементаль воздуха	5	С	25	-	Вызывает на поле боя СМ*2 Элементалей воздуха. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*3 Элементалей воздуха. После боя элементали исчезают.	Вызывает на поле боя СМ*4 Элементалей воздуха. После боя элементали исчезают.

	Волшебное зеркало	5	С	25	СМ	Цель получает 20% шанс отразить вражеское заклинание на случайное вражеское существо или боевую машину, являясь его целью. Если выбранное существо невосприимчиво к этому заклинанию, то эффекта не будет.	То же, но шанс равен 30%.	То же, но шанс равен 40%.
						Внимание! Волшебное зеркало отражает только заклинания, координируемые героями под управлением человека. Заклинания ИИ-героев не подлежат перенаправлению. Однако ИИ при расчёте ценности колдовства героем учитывает Волшебное зеркало на цели, и желание колдовать на отряд, защищённый Волшебным зеркалом, у него значительно падает (в частности, если шанс отражения заклинания равен 50%, то ценность колдовства на такой отряд ИИ приравнивает к 0), несмотря на то, что при колдовстве героя ИИ зеркало никогда не сработает (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>).		
	Гром титана	4	С	0	-	Для получения заклинания в Книгу магии героя требуется Грохот титана. Мгновенно наносит 600 урона цели. СМ героя и Магия воздуха никак не влияют. Сфера небесного свода повышает урон на 50%. Волшебство повышает урон на 5, 10 или 15%.		

Это интересно: Для специалиста по Волшебству формула расчета урона от Грома титана будет выглядеть следующим образом:

$$\text{Урон} = 600 * [1 + k (1 + N * 0,05)] * \text{Сф},$$

где k=0,05, если герой имеет Базовое Волшебство;

k=0,1 для Продвинутого Волшебства;

k=0,15 для Экспертного Волшебства;

N - уровень героя;

Сф - модификатор, который равен 1, если герой не имеет Сферу небесного свода и 1,5 - если имеет.

Если принять во внимание, что максимальный уровень героя считается равным 108, то в случае, если герой имеет Сферу небесного свода, то урон будет равен 1764 единиц. (*Предоставил Wight, heroesportal.net*)

Вероятности появления заклинаний в Гильдии магов разных городов.

Внимание! Вероятности, указанные в таблице, измеряются в %. Указанные значения справедливы для каждого слота заклинаний в Гильдии магов. Так например для заклинаний 1 уровня сначала вычисляется вероятность для первого слота. Если определённое заклинание там не выпадает, то вычисляется вероятность для второго слота и так далее.

Красным шрифтом отмечены наибольшие вероятности среди всех городов, если таковые возможно выделить, синим шрифтом - наименьшие. Значение "0" означает, что данное заклинание не может появиться в Гильдии магов города. Прочерк означает, что этого заклинания не может быть, т.к. в городе отсутствует возможность построить Гильдию магов соответствующего уровня.

Заклинание	Ур.	Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель	Крепость	Сопряжение	Среднее
Магическая стрела	1	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Удар молнии	2	4	4	50	20	6	50	50	4	25	24
Ледяная молния	2	50	50	6	0	6	6	4	50	25	22
Огненный шар	3	8	8	8	50	12	16	12	2	12	14
Кольцо холода	3	16	16	16	0	12	12	12	4	12	11
Дверь измерений	5	-	20	14	16	16	16	-	-	13	11
Взрыв	5	-	16	14	16	20	12	-	-	13	10
Снятие заклинаний	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Полёт	5	-	16	16	16	16	12	-	-	13	10
Землетрясение	3	4	8	4	6	4	4	4	50	4	10
Элементаль земли	5	-	16	14	16	16	12	-	-	12	10
Антимагия	3	12	8	8	4	8	8	12	10	12	9
Телепорт	3	8	8	8	8	8	8	8	10	8	8
Цепная молния	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	8
Метеоритный дождь	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	8
Городской портал	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	8
Хождение по воде	4	10	10	10	10	10	10	-	-	10	8
Ускорение	1	5	10	5	5	5	10	5	10	10	7
Медлительность	1	5	10	10	10	5	5	5	5	10	7
Воскрешение	4	10	10	10	10	10	10	-	-	5	7
Минное поле	3	8	8	8	6	8	12	8	2	4	7
Каменная кожа	1	5	5	10	5	10	5	10	5	5	7
Разрушающий луч	2	6	4	6	12	4	6	6	6	8	6
Лечение	1	10	10	5	5	0	5	5	10	5	6
Волшебное зеркало	5	-	16	14	0	0	12	-	-	13	6
Элементаль воды	5	-	16	14	0	0	12	-	-	12	6
Щит	1	10	3	5	3	10	5	5	5	5	6
Слепота	2	4	6	2	12	4	4	4	6	8	6
Волна смерти	2	0	0	0	0	50	0	0	0	0	6
Силовое поле	3	4	4	8	2	8	8	4	4	8	6

Гипноз	3	4	4	8	6	0	8	4	4	12	6
Стена огня	2	4	4	4	12	4	4	4	4	8	5
Забывчивость	3	8	8	4	4	4	4	4	4	8	5
Жертва	5	-	0	0	20	16	12	-	-	0	5
Воздушный щит	3	4	8	8	2	4	4	8	4	4	5
Клон	4	5	5	10	5	5	5	-	-	10	5
Инферно	4	5	5	5	10	5	5	-	-	10	5
Уничтожение мертвецов	3	12	8	8	2	0	4	4	2	4	5
Точность	2	6	6	4	8	2	6	4	4	2	5
Зыбучие пески	2	4	4	6	4	4	4	6	6	4	5
Элементаль воздуха	5	-	0	14	0	16	0	-	-	12	5
Жажда крови	1	0	0	0	10	5	5	10	5	5	4
Радость	3	4	4	4	2	4	4	12	2	4	4
Неудача	3	4	4	4	6	8	4	4	2	4	4
Берсерк	4	5	5	5	5	10	5	-	-	5	4
Контрудар	4	5	10	5	5	5	5	-	-	5	4
Элементаль огня	5	-	0	0	16	0	12	-	-	12	4
Устранение преград	2	4	4	6	4	4	4	4	4	4	4
Затопить корабль	2	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Благословление	1	10	5	5	0	0	3	3	5	5	4
Вызов корабля	1	3	5	5	5	3	5	5	3	3	4
Огненный щит	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	4
Бешенство	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	4
Палач	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	4
Печаль	4	5	5	5	5	5	5	-	-	5	4
Слабость	2	2	2	2	8	4	4	4	4	4	4
Удача	2	4	6	4	4	2	2	4	4	2	4
Защита от земли	3	4	4	4	2	4	4	4	0	4	3
Защита от огня	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Защита от воды	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Просмотр воздуха	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Просмотр земли	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Молитва	4	10	5	5	0	0	0	-	-	5	3
Проклятие	1	0	0	3	5	10	5	0	0	0	3
Защита от воздуха	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
Видение	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2
Армагеддон	4	0	0	0	5	5	10	-	-	0	2
Маскировка	2	2	2	2	4	2	2	2	0	2	2
Оживление мертвецов	3	0	0	0	0	16	0	0	0	0	2

Далее приведена таблица, отображающая абсолютный шанс (%) появления заклинаний в Гильдии магов, полученный вычислением. Для Гильдии магов Башни указана вероятность с условием отстройки Библиотеки.

Заклинание	Ур.	Замок	Оплот	Башня	Инферно	Некрополис	Темница	Цитадель	Крепость	Сопряжение	Среднее
Магическая стрела	1	89	89	94	89	89	88	89	89	89	89
Удар молнии	2	25	25	98	65	35	95	95	27	77	60
Ледяная молния	2	95	95	46	0	35	35	25	96	77	56
Огненный шар	3	24	24	32	90	35	44	35	9	35	36
Кольцо холода	3	44	43	55	0	35	35	35	17	35	33
Дверь измерений	5	0	20	28	16	16	16	0	0	13	12
Взрыв	5	0	16	28	16	20	12	0	0	13	12
Снятие заклинаний	1	54	54	63	53	54	52	53	53	53	54
Полёт	5	0	16	32	16	16	12	0	0	13	12
Землетрясение	3	13	24	17	25	13	13	13	90	13	25
Элементаль земли	5	0	16	28	16	16	12	0	0	12	11
Антимагия	3	35	24	32	17	25	24	35	40	35	30
Телепорт	3	24	24	32	32	25	24	24	40	24	28
Цепная молния	4	20	20	29	20	20	20	0	0	20	17
Метеоритный дождь	4	20	20	29	20	20	20	0	0	20	17
Городской портал	4	20	20	29	20	20	20	0	0	20	17
Хожение по воде	4	20	20	29	20	20	20	0	0	20	17
Ускорение	1	32	54	39	31	32	52	31	53	53	42
Медлительность	1	32	54	63	53	32	30	31	31	53	42
Воскрешение	4	20	20	29	20	20	20	0	0	10	15
Минное поле	3	24	24	32	25	25	32	24	9	13	23
Каменная кожа	1	32	32	63	31	54	30	53	31	31	40
Разрушающий луч	2	35	25	46	47	24	35	35	35	37	35
Лечение	1	54	54	39	31	0	30	31	53	31	36
Волшебное зеркало	5	0	16	28	0	0	12	0	0	13	8
Элементаль воды	5	0	16	28	0	0	12	0	0	12	8
Щит	1	54	20	39	20	54	30	31	31	31	34
Слепота	2	25	35	18	47	24	25	25	35	37	30
Волна смерти	2	0	0	0	0	95	0	0	0	0	11
Силовое поле	3	13	13	32	9	25	24	13	17	24	19
Гипноз	3	13	13	32	25	0	24	13	17	35	19
Стена огня	2	25	25	25	47	24	25	25	25	37	29
Забывчивость	3	24	24	17	17	13	13	13	17	24	18
Жертва	5	0	0	0	20	16	12	0	0	0	5
Воздушный щит	3	13	24	32	9	13	13	24	17	13	18
Клон	4	10	10	29	10	10	10	0	0	20	11
Инферно	4	10	10	16	20	10	10	0	0	20	11
Уничтожение мертвецов	3	35	24	32	9	0	13	13	9	13	16

Точность	2	35	35	33	34	13	35	25	25	11	27
Зыбучие пески	2	25	25	46	18	24	25	35	35	20	28
Элементаль воздуха	5	0	0	28	0	16	0	0	0	12	6
Жажда крови	1	0	0	0	53	32	30	53	31	31	26
Радость	3	13	13	17	9	13	13	35	9	13	15
Неудача	3	13	13	17	25	25	13	13	9	13	16
Берсерк	4	10	10	16	10	20	10	0	0	10	10
Контрудар	4	10	20	16	10	10	10	0	0	10	10
Элементаль огня	5	0	0	0	16	0	12	0	0	12	4
Устранение преград	2	25	25	46	18	24	25	25	25	20	26
Затопить корабль	2	35	25	33	18	24	25	25	25	20	26
Благословение	1	54	32	39	0	0	19	20	31	31	25
Вызов корабля	1	20	32	39	31	20	30	31	20	20	27
Огненный щит	4	10	10	16	10	10	10	0	0	10	8
Бешенство	4	10	10	16	10	10	10	0	0	10	8
Палач	4	10	10	16	10	10	10	0	0	10	8
Печаль	4	10	10	16	10	10	10	0	0	10	8
Слабость	2	13	13	18	34	24	25	25	25	20	22
Удача	2	25	35	33	18	13	13	25	25	11	22
Защита от земли	3	13	13	17	9	13	13	13	0	13	12
Защита от огня	1	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20
Защита от воды	1	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20
Просмотр воздуха	1	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20
Просмотр земли	1	20	20	25	20	20	19	20	20	20	20
Молитва	4	20	10	16	0	0	0	0	0	10	6
Проклятие	1	0	0	25	31	54	30	0	0	0	16
Защита от воздуха	2	13	13	18	18	13	13	13	13	11	14
Видение	2	13	13	18	18	13	13	13	13	11	14
Армагеддон	4	0	0	0	10	10	20	0	0	0	4
Маскировка	2	13	13	18	18	13	13	13	0	11	12
Оживление мертвецов	3	0	0	0	0	44	0	0	0	0	5

Рынок и Торговцы артефактами.

Города типа Темница, Сопряжение и Башня имеют среди своих построек Торговца артефактами, у которого можно обменять свои ресурсы на артефакты. Изначально ассортимент Торговца содержит 7 случайных артефактов, цена которых уменьшается в зависимости от количества Рынков, имеющихся у игрока во всех его городах. Чем больше сеть рынков, тем дешевле артефакты.

Два рынка уменьшают стандартную цену артефакта на 20%, три - на 33%, четыре - на 43%, пять - на 50%, шесть - на 56%, семь - на 60%, восемь - на 64%, девять - на 67%. Большее количество рынков не дает дополнительных скидок.

Также во всех городах имеется Рынок, на котором можно обменивать одни ресурсы на другие.

Курс обмена ресурсов на Рынке также зависит от их количества.

Не все ресурсы на Рынке имеют равнозначную стоимость. Так ртуть, сера, кристаллы и самоцветы являются более ценными ресурсами, чем древесина и руда (обычные ресурсы). Далее приведена таблица зависимости обменного курса от количества Рынков у игрока.

Кол-во рынков	Курс обмена											
	Продажа						Покупка					
	1 ценный ресурс			1 обычный ресурс			1 ценный ресурс			1 обычный ресурс		
1	50 золота	1/5 обычного	1/10 ценного	25 золота	1/10 обычного	1/20 ценного	5000 золота	20 обычных	10 ценных	2500 золота	10 обычных	5 ценных
2	75 золота	1/3 обычного	1/7 ценного	37 золота	1/7 обычного	1/13 ценного	3333 золота	13 обычных	7 ценных	1667 золота	7 обычных	3 ценных
3	100 золота	1/3 обычного	1/5 ценного	50 золота	1/5 обычного	1/10 ценного	2500 золота	10 обычных	5 ценных	1250 золота	5 обычных	3 ценных
4	125 золота	1/2 обычного	1/4 ценного	62 золота	1/4 обычного	1/8 ценного	2000 золота	8 обычных	4 ценных	1000 золота	4 обычных	2 ценных
5	150 золота	1/2 обычного	1/3 ценного	75 золота	1/3 обычного	1/7 ценного	1667 золота	7 обычных	3 ценных	833 золота	3 обычных	2 ценных
6	175 золота	1 обычный	1/3 ценного	88 золота	1/3 обычного	1/6 ценного	1429 золота	6 обычных	3 ценных	714 золота	3 обычных	1 ценный
7	200 золота	1 обычный	1/3 ценного	100 золота	1/3 обычного	1/5 ценного	1250 золота	5 обычных	3 ценных	625 золота	3 обычных	1 ценный
8	225 золота	1 обычный	1/2 ценного	112 золота	1/2 обычного	1/4 ценного	1111 золота	4 обычных	2 ценных	556 золота	2 обычных	1 ценный
9	250 золота	1 обычный	1/2 ценного	125 золота	1/2 обычного	1/4 ценного	1000 золота	4 обычных	2 ценных	500 золота	2 обычных	1 ценный

Дальнейшее увеличение количества Рынков никак не влияет на курс обмена, который остается равным курсу девяти рынков.

Ресурсы на старте игры.

В начале игры все игроки получают определённое количество ресурсов, в зависимости от выбранного уровня сложности. Компьютерные игроки получают большее количество ресурсов на больших сложностях.

Сложность	Ресурсы игрока*				Ресурсы компьютерных игроков*				Сила компьютера
	Ртуть, сера,	Древесина и	Золото	Доход	Ртуть, сера,	Древесина и	Золото	Доход	
1 80%	по 15	по 30	30000	500	по 2	по 5	5000	375	~50%
2 100%	по 10	по 20	20000	500	по 4	по 10	7500	500	~75%
3 130%	по 7	по 15	15000	500	по 7	по 15	10000	500	100%
4 160%	по 4	по 10	10000	500	по 7	по 15	10000	625	100%
5 200%	по 0	по 0	0	500	по 7	по 15	10000	750	100%

* Стартовые ресурсы игрока могут быть повышены, если в свойствах карты установить начальный бонус на золото (до 1000) или ресурсы (до 10). Компьютерные игроки всегда имеют начальный бонус в виде золота или ресурсов.

Помимо этого компьютерные игроки имеют дополнительный ежедневный бонус по всем ресурсам в течение всего периода игры (Информация с astralwizard.com, предоставил ThatOne, forums.ag.ru):

Сложность	Золото	Древесина и руда	Ртуть, сера, кристаллы и самоцветы
1 80%	-25%	-	-
2 100%	-	-	-
3 130%	-	-	-
4 160%	+25%	+39%	+14%
5 200%	+50%	+53%	+28%

Расчёт этого бонуса производится следующим образом: ежедневно рассчитывается доход компьютерного игрока по всем видам ресурсов и считается бонус, применительно к величине его недельного дохода (если доход отсутствует, бонус не начисляется). Распределяется бонус равномерно по всей неделе.

Пример: Средний недельный доход компьютерного игрока составил 34 единицы дерева. Бонус в этом случае на уровне сложности 200% составит 18 единиц, которые равномерно распределяются по всем семи игровым дням недели (округления - до целого).

В мультиплеерной игре существует опция "Штраф", которую игрок может установить на большой, малый или не устанавливать вообще (Предоставил [Сергей Хаустов](#), vk.com).

1. Малый штраф.

Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов (включая ресурсы Сокровищницы, Хранилища ресурсов, Кристаллических драконов и т.д.) снижаются на 15% с округлением вниз.

Пример: Одна захваченная Лесопилка будет приносить $2 * 0,85 = 1,7 \Rightarrow 1$ древесины в день, а одна захваченная Серная шахта будет приносить $1 * 0,85 = 0,85 \Rightarrow 0$ серы. Но две Серные шахты будут приносить $2 * 0,85 = 1,7 \Rightarrow 1$ серу в день.









2. Большой штраф.













Все стартовые ресурсы игрока и его ежедневный доход всех ресурсов снижаются на 30% с округлением вниз.



























Существа и их параметры.













Внимание! Синим цветом выделены улучшенные существа, а также параметры, которые повышаются при улучшении. Прирост существ в городе указан без учёта артефактов и строений, увеличивающих этот параметр.













Существо	Ур.	Город	Параметры						Цена		Способности		
			Урон		Атака	Защита	Здоровье	Скорость	Прирост	Золото		Ресурсы	
			мин.	макс.									
Копейщик		1	Замок	1	3	4	5	10	4	14	60		-
Алебарщик		1	Замок	2	3	6	5	10	5	14	75		Защита от Кавалерийского бонуса
Арбалетчик		2	Замок	2	3	6	3	10	4	9	100		Стрельба
Стрелок		2	Замок	2	3	6	3	10	6	9	150		Двойная стрельба
Грифон		3	Замок	3	6	8	8	25	6	7	200		Полёт, Ответ на 2 атаки
Королевский грифон		3	Замок	3	6	9	9	25	9	7	240		Полёт, Ответ на все атаки
Рыцарь		4	Замок	6	9	10	12	35	5	4	300		-
Крестоносец		4	Замок	7	10	12	12	35	6	4	400		Двойной удар













Монах		5	Замок	10	12	12	7	30	5	3	400		Стрельба
Фанатик		5	Замок	10	12	12	10	30	7	3	450		Стрельба, Нет штрафа в б.б.
Кавалерист		6	Замок	15	25	15	15	100	7	2	1 000		Кавалерийский бонус
Чемпион		6	Замок	20	25	16	16	100	9	2	1 200		Кавалерийский бонус
Ангел		7	Замок	50	50	20	20	200	12	1	3 000	1 самоцвет	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам
Архангел		7	Замок	50	50	30	30	250	18	1	5 000	3 самоцвета	Полёт, Боевой дух +1, Ненависть к дьяволам, Воскрешение
Кентавр		1	Оплот	2	3	5	3	8	6	14	70		-
Капитан кентавров		1	Оплот	2	3	6	3	10	8	14	90		-
Гном		2	Оплот	2	4	6	7	20	3	8	120		20% сопротивление
Боевой гном		2	Оплот	2	4	7	7	20	5	8	150		40% сопротивление
Лесной эльф		3	Оплот	3	5	9	5	15	6	7	200		Стрельба
Великий эльф		3	Оплот	3	5	9	5	15	7	7	225		Двойная стрельба













Пегас		4	Оплот	5	9	9	8	30	8	5	250		Полёт, Цена магии +2
Серебряный пегас		4	Оплот	5	9	9	10	30	12	5	275		Полёт, Цена магии +2
Дендроид-страж		5	Оплот	10	14	9	12	55	3	3	350		Оплетение
Дендроид-солдат		5	Оплот	10	14	9	12	65	4	3	425		Оплетение
Единорог		6	Оплот	18	22	15	14	90	7	2	850		Слепота, Аура сопротивления
Боевой единорог		6	Оплот	18	22	15	14	110	9	2	950		Слепота, Аура сопротивления
Зелёный дракон		7	Оплот	40	50	18	18	180	10	1	2 400	1 кристалл	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание дракона
Золотой дракон		7	Оплот	40	50	27	27	250	16	1	4 000	2 кристалла	Полёт, Защита от магии 1-4 уровня, Дыхание дракона
Гремлин		1	Башня	1	2	3	3	4	4	16	30		-
Мастер-гремлин		1	Башня	1	2	4	4	4	5	16	40		Стрельба
Каменная горгулья		2	Башня	2	3	6	6	16	6	9	130		Полёт, Горгулья
Обсидиановая горгулья		2	Башня	2	3	7	7	16	9	9	160		Полёт, Горгулья













Каменный голем		3	Башня	4	5	7	10	30	3	6	150		Голем, -50% урона от магии
Стальной голем		3	Башня	4	5	9	10	35	5	6	200		Голем, -75% урона от магии
Маг		4	Башня	7	9	11	8	25	5	4	350		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Нет штрафа за стены, Цена магии -2
Архимаг		4	Башня	7	9	12	9	30	7	4	450		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Нет штрафа за стены, Цена магии -2
Джинн		5	Башня	13	16	12	12	40	7	3	550		Полёт, Ненависть к Ифритам
Мастер-джинн		5	Башня	13	16	12	12	40	11	3	600		Полёт, Ненависть к Ифритам, Случайная магия
Нага		6	Башня	20	20	16	13	110	5	2	1 100		Безответность
Королевская нага		6	Башня	30	30	16	13	110	7	2	1 600		Безответность
Гигант		7	Башня	40	60	19	16	150	7	1	2 000	1 самоцвет	Защита от разума
Титан		7	Башня	40	60	24	24	300	11	1	5 000	2 самоцвета	Стрельба, Нет штрафа в б.б., Защита от разума, Ненависть к Чёрным драконам
Скелет		1	Некрополис	1	3	5	4	6	4	12	60		Нежить
Скелет-воин		1	Некрополис	1	3	6	6	6	5	12	70		Нежить













Живой мертвец		2	Некрополис	2	3	5	5	15	3	8	100		Нежить
Зомби		2	Некрополис	2	3	5	5	20	4	8	125		Нежить, Болезнь
Страж		3	Некрополис	3	5	7	7	18	5	7	200		Полёт, Нежить, регенерация
Привидение		3	Некрополис	3	5	7	7	18	7	7	230		Полёт, Нежить, Регенерация, Сжигание маны
Вампир		4	Некрополис	5	8	10	9	30	6	4	360		Полёт, Нежить, Безответность
Вампир-лорд		4	Некрополис	5	8	10	10	40	9	4	500		Полёт, Нежить, Безответность, Вампиризм
Лич		5	Некрополис	11	13	13	10	30	6	3	550		Стрельба, Облако смерти, Нежить
Могущественный лич		5	Некрополис	11	15	13	10	40	7	3	600		Стрельба, Облако смерти, Нежить
Чёрный рыцарь		6	Некрополис	15	30	16	16	120	7	2	1 200		Нежить, Проклятие
Рыцарь смерти		6	Некрополис	15	30	18	18	120	9	2	1 500		Нежить, Проклятие, Смертельный удар
Костяной дракон		7	Некрополис	25	50	17	15	150	9	1	1 800		Полёт, Боевой дух -1
Дракон-привидение		7	Некрополис	25	50	19	17	200	14	1	3 000	1 ртуть	Полёт, Боевой дух -1, Старость














Троглодит		1	Темница	1	3	4	3	5	4	14	50		Защита от Слепоты и Окаменения
Адский троглодит		1	Темница	1	3	5	4	6	5	14	65		Защита от Слепоты и Окаменения
Гарпия		2	Темница	1	4	5	6	14	6	8	130		Полёт, Удар и возврат
Гарпия-ведьма		2	Темница	1	4	6	6	14	9	8	170		Полёт, Удар и возврат, Безответность
Бехолдер		3	Темница	3	5	9	7	22	5	7	250		Стрельба, Нет штрафа в б.б.
Созерцатель		3	Темница	3	5	10	8	22	7	7	280		Стрельба, Нет штрафа в б.б.
Медуза		4	Темница	6	8	9	9	25	5	4	300		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Окаменение
Королева медуз		4	Темница	6	8	10	10	30	6	4	330		Стрельба, Нет штрафа в б.б., Окаменение
Минотавр		5	Темница	12	20	14	12	50	6	3	500		Положительная мораль
Король минотавров		5	Темница	12	20	15	15	50	8	3	575		Положительная мораль
Мантикора		6	Темница	14	20	15	13	80	7	2	850		Полёт
Скорпикора		6	Темница	14	20	16	14	80	11	2	1 050		Полёт, Паралич













Красный дракон		7	Темница	40	50	19	19	180	11	1	2 500	1 сера	Полёт, Защита от магии 1-3 уровня, Дыхание дракона
Чёрный дракон		7	Темница	40	50	25	25	300	15	1	4 000	2 серы	Полёт, Защита от магии, Дыхание дракона, Ненависть к Титанам
Бес		1	Инферно	1	2	2	3	4	5	15	50		-
Чёрт		1	Инферно	1	2	4	4	4	7	15	60		Кража маны
Гог		2	Инферно	2	4	6	4	13	4	8	125		Стрельба
Магог		2	Инферно	2	4	7	4	13	6	8	175		Стрельба, Огненный шар
Адская гончая		3	Инферно	2	7	10	6	25	7	5	200		-
Цербер		3	Инферно	2	7	10	8	25	8	5	250		Три головы, Безответность
Демон		4	Инферно	7	9	10	10	35	5	4	250		-
Рогатый демон		4	Инферно	7	9	10	10	40	6	4	270		-
Порождение зла		5	Инферно	13	17	13	13	45	6	3	500		-
Адское отродье		5	Инферно	13	17	13	13	45	7	3	700		Поднятие демонов

Ифрит		6	Инферно	16	24	16	12	90	9	2	900		Полёт, Защита от огня, Ненависть к Джиннам
Султан-ифрит		6	Инферно	16	24	16	14	90	13	2	1 100		Полёт, Защита от огня, Ненависть к Джиннам, Огненный щит
Дьявол		7	Инферно	30	40	19	21	160	11	1	2 700	1 ртуть	Полёт, Безответность, Ненависть к Ангелам, Удача -1
Архидьявол		7	Инферно	30	40	26	28	200	17	1	4 500	2 ртути	Полёт, Безответность, Ненависть к Ангелам, Удача -1
Гнолл		1	Крепость	2	3	3	5	6	4	12	50		-
Гнолл-мародёр		1	Крепость	2	3	4	6	6	5	12	70		-
Ящер		2	Крепость	2	3	5	6	14	4	9	110		Стрельба
Ящер-воин		2	Крепость	2	5	6	8	15	5	9	140		Стрельба
Змий		3	Крепость	2	5	7	9	20	9	8	220		Полёт, Снятие заклинаний
Стрекоза		3	Крепость	2	5	8	10	20	13	8	240		Полёт, Снятие заклинаний, Слабость
Василиск		4	Крепость	6	10	11	11	35	5	4	325		Окаменение
Великий василиск		4	Крепость	6	10	12	12	40	7	4	400		Окаменение

Горгона		5	Крепость	12	16	10	14	70	5	3	525		-
Могучая горгона		5	Крепость	12	16	11	16	70	6	3	600		Смертельный взгляд
Виверна		6	Крепость	14	18	14	14	70	7	2	800		Полёт
Виверна-монарх		6	Крепость	18	22	14	14	70	11	2	1 100		Полёт, Яд
Гидра		7	Крепость	25	45	16	18	175	5	1	2 200		Окружающий удар, Безответность
Гидра хаоса		7	Крепость	25	45	18	20	250	7	1	3 500	1 сера	Окружающий удар, Безответность
Гоблин		1	Цитадель	1	2	4	2	5	5	15	40		-
Хобгoblin		1	Цитадель	1	2	5	3	5	7	15	50		-
Наездник на волке		2	Цитадель	2	4	7	5	10	6	9	100		-
Налётчик		2	Цитадель	3	4	8	5	10	8	9	140		Двойной удар
Орк		3	Цитадель	2	5	8	4	15	4	7	150		Стрельба
Орк-вождь		3	Цитадель	2	5	8	4	20	5	7	165		Стрельба

Огр		4	Цитадель	6	12	13	7	40	4	4	300		-
Огр-маг		4	Цитадель	6	12	13	7	60	5	4	400		Жажда крови
Птица рух		5	Цитадель	11	15	13	11	60	7	3	600		Полёт
Птица грома		5	Цитадель	11	15	13	11	60	11	3	700		Полёт, Удар молнии
Циклоп		6	Цитадель	16	20	15	12	70	6	2	750		Стрельба, Атака стен
Король циклопов		6	Цитадель	16	20	17	13	70	8	2	1 100		Стрельба, Атака стен
Чудище		7	Цитадель	30	50	17	17	160	6	1	1 500		Снижает защиту цели
Древнее чудище		7	Цитадель	30	50	19	19	300	9	1	3 000	1 кристалл	Снижает защиту цели
Маленькая фея		1	Сопряжение	1	2	2	2	3	7	20	25		Полёт
Фея		1	Сопряжение	1	3	2	2	3	9	20	30		Полёт, Безответность
Элементаль воздуха		2	Сопряжение	2	8	9	9	25	7	6	250		Элементаль, Ненависть к Элементалям земли
Штормовой элементаль		2	Сопряжение	2	8	9	9	25	8	6	275		Элементаль, Стрельба, Ненависть к элементалям земли, Защита от воздуха

Элементаль воды		3	Сопряжение	3	7	8	10	30	5	6	300		Элементаль, Ненависть к Элементалям огня
Ледяной элементаль		3	Сопряжение	3	7	8	10	30	6	6	375		Элементаль, Стрельба, Ненависть к элементалям огня, Защита от воды
Элементаль огня		4	Сопряжение	4	6	10	8	35	6	5	350		Элементаль, Защита от огня, Ненависть к Элементалям воды
Энергетический элементаль		4	Сопряжение	4	6	12	8	35	8	5	400		Полёт, Элементаль, Защита от огня, Ненависть к Элементалям воды, Защита от огня
Элементаль земли		5	Сопряжение	4	8	10	10	40	4	4	400		Элементаль, Ненависть к Элементалям воздуха
Магмовый элементаль		5	Сопряжение	6	10	11	11	40	6	4	500		Элементаль, Ненависть к Элементалям воздуха, Защита от земли
Психический элементаль		6	Сопряжение	10	20	15	13	75	7	2	750		Элементаль, Окружающий удар, Слабый удар
Магический элементаль		6	Сопряжение	15	25	15	13	80	9	2	800		Элементаль, Окружающий удар, Защита от магии, Слабый удар
Огненная птица		7	Сопряжение	30	40	18	18	150	15	2	1 500		Полёт, Защита от огня
Феникс		7	Сопряжение	30	40	21	18	200	21	2	2 000	1 ртуть	Полёт, Защита от огня, Восстание из пепла, Дыхание дракона
Крестьянин		1	Нейтрал	1	1	1	1	1	3	25	10		-
Хоббит		1	Нейтрал	1	3	4	2	4	5	15	40		Стрельба, Положительная удача
Наездник на кабане		2	Нейтрал	2	3	6	5	15	6	8	150		-

Вор		2	Нейтрал	2	4	8	3	10	6	8	100		Видение
Кочевник		3	Нейтрал	2	6	9	8	30	7	7	200		Нет штрафа по песку
Мумия		3	Нейтрал	3	5	7	7	30	5	7	300		Нежить, Проклятие
Снайпер		4	Нейтрал	8	10	12	10	15	9	4	400		Стрельба, Нет штрафа за расстояние и стены
Золотой голем		5	Нейтрал	8	10	11	12	50	5	3	500		Голем, -85% урона от магии
Тролль		5	Нейтрал	10	15	14	7	40	7	3	500		Регенерация
Алмазный голем		6	Нейтрал	10	14	13	12	60	5	2	750		Голем, -95% урона от магии
Чародей		6	Нейтрал	14	14	17	12	30	9	2	750		Стрельба, Нет штрафа за стены, Случайная магия
Сказочный дракон		7	Нейтрал	20	30	20	20	500	15	1	10 000	8 самоцветов	Полёт, Случайная магия, Волшебное зеркало
Ржавый дракон		7	Нейтрал	50	50	30	30	750	17	1	15 000	14 серы	Полёт, Кислотное дыхание, Дыхание дракона
Кристаллический дракон		7	Нейтрал	60	75	40	40	800	16	1	20 000	10 кристаллов	20% сопротивление, +3 кристалла в неделю
Лазурный дракон		7	Нейтрал	70	80	50	50	1 000	19	1	30 000	20 ртути	Полёт, Страх, Защита от магии

Магические и тактические способности существ.(Составлено с использованием материалов *HateYou*, *Wight* и *Navuchodonosor*, heroesportal.net).

Внимание! **x** - этим знаком отмечены стреляющие существа для удобства сортировки и сравнения стрелков между собой. Все они, кроме Снайпера, имеют штраф, снижающий их урон на 50% при стрельбе на дальнюю (более 10 клеток) дистанцию. **v** - этим знаком отмечены летающие существа. Они при перемещении игнорируют препятствия на поле боя, других существ, стены города, ров и магические объекты.

Существо	x	v	Город	Способности
Копейщик			Замок	-
Алебардщик			Замок	Защита от Кавалерийского бонуса Кавалеристов и Чемпионов.
Арбалетчик	x		Замок	12 выстрелов.
Стрелок	x		Замок	24 выстрела. Двойная стрельба.
Грифон		v	Замок	Отвечает на 2 атаки за раунд.
Королевский грифон		v	Замок	Отвечает на все атаки за раунд.
Рыцарь			Замок	-
Крестоносец			Замок	Двойной удар - до и после ответа (если есть).
Монах	x		Замок	12 выстрелов.
Фанатик	x		Замок	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою.
Кавалерист			Замок	Кавалерийский бонус - +5% к итоговому урону за каждую клетку, пройденную перед атакой.
Чемпион			Замок	Кавалерийский бонус - +5% к итоговому урону за каждую клетку, пройденную перед атакой.
Ангел		v	Замок	Боевой дух всех дружественных существ +1 (не перестаёт действовать после гибели существа). Урон против Дьяволов и Архидьяволов +50%.
Архангел		v	Замок	Боевой дух всех дружественных существ +1 (не перестаёт действовать после гибели существа). Урон против Дьяволов и Архидьяволов +50%. Воскрешение (1 раз за бой, вместо очередного хода) - воскрешает и лечит дружественное существо с силой в 100 единиц здоровья за каждого Архангела в отряде. Не подействует на цель, если силы не хватит на воскрешение хотя бы одного существа.
Кентавр			Оплот	-
Капитан кентавров			Оплот	-
Гном			Оплот	20% шанс заблокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью.
Боевой гном			Оплот	40% шанс заблокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью.
Лесной эльф	x		Оплот	24 выстрела.
Великий эльф	x		Оплот	24 выстрела. Двойная стрельба.
Пегас		v	Оплот	Стоимость вражеских заклинания +2 маны (не перестаёт действовать после гибели существа).
Серебряный пегас		v	Оплот	Стоимость вражеских заклинания +2 маны (не перестаёт действовать после гибели существа).

Дендроид-страж			Оплот	Оплетение (при ударе) - Существо не может перемещаться, пока дендроид жив и находится на месте удара. Оплетение снимается Снятием заклинаний или Телепортом. Это интересно! Если на вражеские отряды дендроидов наложить Берсерк, то после взаимных атаки/ответа они остаются прикованы к месту до тех пор, пока не будет уничтожен тот отряд, который осуществил оплетение.
Дендроид-солдат			Оплот	Оплетение (при ударе). Внимание! Если Гарпия атакует дендроида и тот оплетёт её, то Гарпия вернётся на исходную позицию, благодаря своей способности возврата, остаётся оплетённой и не сможет больше перемещаться.
Единорог			Оплот	20% шанс Слепоты (при ударе, Базового уровня Магии огня). Единорог и все дружественные существа вокруг него в радиусе 1 клетки имеют сопротивление магии - снижают шанс срабатывания вражеского заклинания на 20% являясь его целью. Пример: Рядом с единорогом находится Кентавр. Шанс срабатывания на нём вражеского Проклятия 100%. Единорог снижает этот шанс на 20% - $100 \cdot 0,8 = 80\%$. Т.е.сопротивление Кентавра становится равным 20%. Пример 2: Рядом с единорогом находится Гном. Шанс срабатывания на нём вражеского Проклятия 80%. Единорог снижает этот шанс на 20%: $80 \cdot 0,8 = 64\%$. Т.е.сопротивление Гнома становится равным 36%.
Боевой единорог			Оплот	Т.е.сопротивление Кентавра становится равным 20%. Пример 2: Рядом с единорогом находится Гном. Шанс срабатывания на нём вражеского Проклятия 80%. Единорог снижает этот шанс на 20%: $80 \cdot 0,8 = 64\%$. Т.е.сопротивление Гнома становится равным 36%.
Зелёный дракон		v	Оплот	Защита от магии 1, 2 и 3 уровней. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Золотой дракон		v	Оплот	Защита от магии 1, 2, 3 и 4 уровней. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Гремлин			Башня	-
Мастер-гремлин	x		Башня	8 выстрелов.
Каменная горгулья		v	Башня	Горгулья.
Обсидиановая горгулья		v	Башня	Горгулья.
Каменный голем			Башня	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -50%.
Стальной голем			Башня	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -75%.
Маг	x		Башня	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою. Нет штрафа при стрельбе через стены. Стоимость дружественных боевых заклинаний -2 (не перестаёт действовать после гибели существа).
Архимаг	x		Башня	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою. Нет штрафа при стрельбе через стены. Стоимость дружественных боевых заклинаний -2 (не перестаёт действовать после гибели существа).
Джинн		v	Башня	Урон против Ифритов и Султанов-ифритов +50%.
Мастер-джинн		v	Башня	Урон против Ифритов и Султанов-ифритов +50%. Случайная магия (3 раза за бой, вместо очередного хода) может наложить на цель следующие заклинания: Антимagia, Бешенство, Благословение, Воздушный щит, Жажда крови, Защита от воды, Защита от воздуха, Защита от земли, Защита от огня, Каменная кожа, Контрудар, Лечение, Волшебное зеркало, Молитва, Огненный щит, Палач, Радость, Точность, Удача, Ускорение, Щит. Все заклинания, кроме Палача, действуют на Продвинутом уровне магии, Палач - на базовом. Все заклинания накладываются на 6 раундов, кроме Бешенства (на ближайшую атаку).
Нага			Башня	Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Королевская нага			Башня	Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Гигант			Башня	Защита от Слепоты, Берсерка, Бешенства, Гипноза, Радости и Печали.
Титан	x		Башня	Защита от Слепоты, Берсерка, Бешенства, Гипноза, Радости, Печали и Забывчивости. Урон против Чёрных драконов +50%. Нет штрафа в ближнем бою. 24 выстрела.

Скелет		Некрополис	Нежить.
Скелет-воин		Некрополис	Нежить.
Живой мертвец		Некрополис	Нежить.
Зомби		Некрополис	Нежить. 20% шанс Болезни (при ударе) - Атака и защита цели -2, на 3 раунда.
Страж	v	Некрополис	Нежить. Регенерация здоровья (перед ходом).
Привидение	v	Некрополис	Нежить. Регенерация здоровья (перед ходом). Сжигают по 2 маны вражеского героя перед каждым ходом.
Вампир	v	Некрополис	Нежить. Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Вампир-лорд	v	Некрополис	Нежить. Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Вампиризм - после удара здоровье вампира восстанавливается в соотношении 1 нанесённый урон = 1 здоровью. Погибшие вампиры могут воскреснуть.
Лич	x	Некрополис	Нежить. 12 выстрелов. Облако смерти - При стрельбе лич наносит урон цели и всем существам вокруг неё в радиусе 1 клетки. Не действует на големов, горгулий, элементарей, нежить и боевые машины.
Могущественный лич	x	Некрополис	Нежить. 24 выстрела. Облако смерти - При стрельбе лич наносит урон цели и всем существам вокруг неё в радиусе 1 клетки. Не действует на големов, горгулий, элементарей, нежить и боевые машины.
Чёрный рыцарь		Некрополис	Нежить. 25% шанс Проклятия (при ударе, Базового уровня Магии огня, на 3 раунда).
Рыцарь смерти		Некрополис	Нежить. 25% шанс Проклятия (при ударе, Базового уровня Магии огня, на 3 раунда). 20% шанс Смертельного удара (при ударе) - наносит цели двойной урон.
Костяной дракон	v	Некрополис	Нежить. Боевой дух всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа).
Дракон-привидение	v	Некрополис	Нежить. Боевой дух всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа). 20% шанс Старости (при ударе) - на 3 раунда, включая текущий, здоровье цели снижается на 50%.
Троглодит		Темница	Защита от Слепоты и Окаменения.
Адский троглодит		Темница	Защита от Слепоты и Окаменения.
Гарпия	v	Темница	Удар и возврат - после атаки и получения ответного удара. Внимание! Если Гарпия атакует дендроида и тот оплетёт её, то Гарпия вернётся на исходную позицию, благодаря своей способности возврата, остаётся оплетённой и не сможет больше перемещаться.
Гарпия-ведьма	v	Темница	Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Удар и возврат - после атаки.
Бехолдер	x	Темница	12 выстрелов. Нет штрафа в ближнем бою.
Созерцатель	x	Темница	24 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою.
Медуза	x	Темница	4 выстрела. Нет штрафа в ближнем бою. 20% шанс Окаменения (при ударе, на 3 раунда) - цель пропускает свои очередные ходы и получает только 50% урона от атак вражеских существ (исключение - атака городских стрелковых башен, так как их урон удваивается в этом случае - очевидный баг в игре (<i>Добавил Лорд Хаарт</i> , forum.df2.ru)). Снимается при получении любого урона.
Королева медуз	x	Темница	8 выстрелов. Нет штрафа в ближнем бою. 20% шанс Окаменения (при ударе, на 3 раунда) - цель пропускает свои очередные ходы и получает только 50% урона от атак вражеских существ (исключение - атака городских стрелковых башен, так как их урон удваивается в этом случае - очевидный баг в игре (<i>Добавил Лорд Хаарт</i> , forum.df2.ru)). Снимается при получении любого урона.
Минотавр		Темница	Положительная мораль - боевой дух не может быть ниже +1.

Король минотавров		Темница	Положительная мораль - боевой дух не может быть ниже +1.
Мантикора	v	Темница	-
Скорпикора	v	Темница	20% шанс Паралича (при ударе, на 3 раунда) - цель пропускает свои очередные ходы. Снимается при получении любого урона, при этом ответный удар будет нанесён с 25% силой (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>). Если на парализованное существо наложить Экспертную Слепоту, то ответного удара не будет.
Красный дракон	v	Темница	Защита от магии 1, 2 и 3 уровней. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Чёрный дракон	v	Темница	Защита от любой магии, кроме Огненного щита Султана-ифрита и Смертельного взгляда Могучей горгоны. Урон против Гигантов и Титанов +50%. Атака на 2 клетки в направлении удара.
Бес		Инферно	-
Чёрт		Инферно	Кража маны - После использования заклинания вражеским героем, Черты добавляют 20% маны от потраченной им маны своему герою. Количество отрядов и количество существ никак не влияют.
Гог	x	Инферно	12 выстрелов
Магог	x	Инферно	24 выстрела. Облако огня - при стрельбе Магог наносит урон цели всем существам вокруг неё в радиусе 1 клетки.
Адская гончая		Инферно	-
Цербер		Инферно	Три головы - Одновременно могут атаковать до 3 вражеских существ на смежных клетках (цель + по 1 существу с каждой стороны от неё). Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Демон		Инферно	-
Рогатый демон		Инферно	-
Порождение зла		Инферно	-
Адское отродье		Инферно	Поднятие демонов - поднимает из трупа дружественного существа Демонов с силой в 50 единиц здоровья за каждое Адское отродье. Количество поднятых Демонов не может превышать количество существ погибшего отряда. >> Подробнее о Демонологии
Ифрит	v	Инферно	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Урон против Джиннов и Мастер-джиннов +50%.
Султан-ифрит	v	Инферно	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Урон против Джиннов и Мастер-джиннов +50%. Огненный щит Базового уровня Магии огня. Действует на существ, имеющих защиту от магии 4 уровня. >> Подробнее об Огненном щите
Дьявол	v	Инферно	Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Удача всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа). Урон против Ангелов и Архангелов +50%.
Архидьявол	v	Инферно	Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Удача всех вражеских существ -1 (не перестаёт действовать после гибели существа). Урон против Ангелов и Архангелов +50%.
Гнолл		Крепость	-
Гнолл-мародёр		Крепость	-
Ящер	x	Крепость	12 выстрелов.
Ящер-воин	x	Крепость	24 выстрела.
Змий	v	Крепость	Снятие заклинаний (при ударе) - Снимает все положительные заклинания с цели.

Стрекоза	v	Крепость	Снятие заклинаний (при ударе) - Снимает все положительные заклинания с цели. Слабость (при ударе, Продвинутый уровень Магии воды).
Василиск		Крепость	20% шанс Окаменения (при ударе, на 3 раунда) - цель пропускает свои очередные ходы и получает только 50% урона от атак вражеских существ (исключение - атака городских стрелковых башен, так как их урон удваивается в этом случае - очевидный баг в игре - <i>(Добавил Лорд Хаарм , forum.df2.ru)</i> . Снимается при получении любого урона.
Великий василиск		Крепость	20% шанс Окаменения (при ударе, на 3 раунда) - цель пропускает свои очередные ходы и получает только 50% урона от атак вражеских существ (исключение - атака городских стрелковых башен, так как их урон удваивается в этом случае - очевидный баг в игре - <i>(Добавил Лорд Хаарм , forum.df2.ru)</i> . Снимается при получении любого урона.
Горгона		Крепость	-
Могучая горгона		Крепость	10% шанс Смертельного взгляда (при ударе) - мгновенно убивает существ в целевом отряде. Не действует на существ Некрополиса, Мумий, горгулий и големов. Количество существ, которое может быть убито Смертельным взглядом зависит от количества Могучих горгон в атакующем отряде и может быть случайным в диапазоне от 1 до N/10 (округление вверх), где N – количество Могучих горгон. Подробнее см.в разделе 5.17.
Виверна	v	Крепость	-
Виверна-монарх	v	Крепость	30% шанс Яда (при ударе) - каждый раунд, включая момент наложения, здоровье цели будет снижаться на 10%, но оно не может снизиться более, чем на 50%. Действует только на живых. Яд можно снять Лечением, но не Снятием заклинаний.
Гидра		Крепость	Окружающий удар - При атаке Гидра наносит урон цели и всем вражеским существам вокруг себя в радиусе 1 клетки. Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Гидра хаоса		Крепость	Окружающий удар - При атаке Гидра наносит урон цели и всем вражеским существам вокруг себя в радиусе 1 клетки. Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Гоблин		Цитадель	-
Хобгoblin		Цитадель	-
Наездник на волке		Цитадель	-
Налётчик		Цитадель	Двойной удар - до и после ответа (если есть).
Орк		Цитадель	12 выстрелов.
Орк-вождь		Цитадель	24 выстрела.
Огр		Цитадель	-
Огр-маг		Цитадель	Жажда крови (3 раза за бой, вместо очередного хода). Действует на Продвинутом уровне Магии огня.
Птица рух	v	Цитадель	-
Птица грома	v	Цитадель	20% шанс Удара молнии (при ударе) - Цель дополнительно получает 10*N урона, где N - количество Птиц грома в атакующем отряде. Этот урон не зависит от Магии воздуха героя и наличия Сферы небесного свода. Однако элементали воздуха и шторма получают двойной урон.

Циклоп	x		Цитадель	16 выстрелов. Атака стен (вместо очередного хода, не расходует запас выстрелов) - Стреляет по городским стенам, башням или воротам подобно катапульте на уровне Базовой Баллистики. Даже если циклопы перекрыты, они могут стрелять по стенам.
Король циклопов	x		Цитадель	24 выстрелов. Атака стен (вместо очередного хода, не расходует запас выстрелов) - Стреляет по городским стенам, башням или воротам подобно катапульте на уровне Продвинутой Баллистики. Даже если циклопы перекрыты, они могут стрелять по стенам.
Чудище			Цитадель	При атаке снижает защиту цели на момент удара на 40%.
Древнее чудище			Цитадель	При атаке снижает защиту цели на момент удара на 80%.
Маленькая фея		v	Сопряжение	-
Фея		v	Сопряжение	Безответность - цель атаки не отвечает на удар.
Элементаль воздуха			Сопряжение	Элементаль. Защита от Метеоритного дождя. Получаемый урон от Удара молнии, Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей земли и Магмовых элементалей +100%.
Штормовой элементаль	x		Сопряжение	Элементаль. Защита от Метеоритного дождя. Получаемый урон от Удара молнии, Цепной молнии и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей земли и Магмовых элементалей +100%. 24 выстрела. Защита от воздуха (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии воздуха.
Элементаль воды			Сопряжение	Элементаль. Защита от Ледяной молнии и Кольца холода. Получаемый урон от Инферно, Огненного шара и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей огня и Энергетических элементалей +100%.
Ледяной элементаль	x		Сопряжение	Элементаль. Защита от Ледяной молнии и Кольца холода. Получаемый урон от Инферно, Огненного шара и Армагеддона +100%. Урон против Элементалей огня и Энергетических элементалей +100%. 24 выстрела. Защита от воды (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии воды.
Элементаль огня			Сопряжение	Элементаль. Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Получаемый урон от Ледяной молнии и Кольца холода +100%. Урон против Элементалей воды и Ледяных элементалей +100%.
Энергетический элементаль		v	Сопряжение	Элементаль. Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Получаемый урон от Ледяной молнии и Кольца холода +100%. Урон против Элементалей воды и Ледяных элементалей +100%. Защита от огня (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии огня.
Элементаль земли			Сопряжение	Элементаль. Защита от Удара молнии, Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона. Получаемый урон от Метеоритного дождя +100%. Урон против Элементалей воздуха и Штормовых элементалей +100%.
Магмовый элементаль			Сопряжение	Элементаль. Защита от Удара молнии, Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона. Получаемый урон от Метеоритного дождя +100%. Урон против Элементалей воздуха и Штормовых элементалей +100%. Защита от земли (3 раза за бой, вместо очередного хода) - Действует на Продвинутом уровне Магии земли.
Психический элементаль			Сопряжение	Элементаль. Окружающий удар - При атаке элементаль наносит урон цели и всем вражеским существам вокруг себя в радиусе 1 клетки. Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Урон против существ Некрополиса, Мумий, големов, Гигантов, Титанов, элементалей и Чёрных драконов -50% (<i>Добавил SAG19330184, forum.df2.ru</i>).

Магический элементаль			Сопряжение	Элементаль. Окружающий удар - При атаке элементаль наносит урон цели и всем вражеским существам вокруг себя в радиусе 1 клетки. Безответность - цель атаки не отвечает на удар. Урон против существ Магических элементарей и Чёрных драконов -50% (<i>Добавил SAG19330184, forum.df2.ru</i>). Защита от любой магии, кроме Огненного щита Султана-ифрита и Смертельного взгляда Могучей горгоны.	
Огненная птица		v	Сопряжение	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу.	
Феникс			v	Сопряжение	Защита от магии огня, включая Магическую стрелу. Восстание из пепла - После гибели отряда, воскрешается $N/5 + X$, где N - начальное количество Фениксов в убитом отряде; X - остаток от деления $N/5$ - количество Фениксов, имеющих 20% на восстание. Пример: В убитом отряде было 19 Фениксов (N). $19/5=3$ Феникса воскреснут точно. $19-15=4$ Феникса имеют 20% шанс воскреснуть. При особом везении могут воскреснуть все 7 (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>). Атака на 2 клетки по направлению удара. Внимание! Существует баг - Фениксы могут воскреснуть даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости).
Крестьянин			Нейтрал	-	
Хоббит	x		Нейтрал	24 выстрела. Положительная удача - удача не может быть ниже +1.	
Наездник на кабане			Нейтрал	-	
Вор			Нейтрал	Видение - На карте приключений позволяет герою видеть информацию о составе и численности армии вражеского героя (по правому клику), а также узнавать количество и агрессивность нейтральных существ. Радиус действия - $CM*3$, где CM - сила магии героя.	
Кочевник			Нейтрал	Герой теряет штраф при движении по песку.	
Мумия			Нейтрал	Нежить. 25% шанс Проклятия (при ударе, на 3 раунда). Действует на Базовом уровне Магии огня.	
Золотой голем			Нейтрал	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -85%.	
Снайпер	x		Нейтрал	32 выстрела. Нет штрафа за расстояние. Нет штрафа при стрельбе через стены.	
Алмазный голем			Нейтрал	Голем. Получаемый урон от вражеских заклинаний -95%.	
Троль			Нейтрал	Регенерация здоровья (перед ходом).	
Чародей		x	Нейтрал	32 выстрела. Нет штрафа при стрельбе через стены. Случайная магия (каждые 3 раунда, начиная с первого, перед ходом) - автоматически может наколдовать следующие заклинания: Слабость (шанс 4/84), Медлительность (шанс 10/84), Ускорение (шанс 15/84), Каменная кожа (шанс 15/84), Благословление (шанс 15/84), Воздушный щит (шанс 10/84, если есть вражеские стрелки), Жажда крови (шанс 5/84), Лечение (шанс 10/84, если есть раненые существа). Все заклинания действуют на Экспертном уровне магии. Все заклинания накладываются на 3 раунда. Все отряды Чародей колдуют одно заклинание одновременно.	

Сказочный дракон	v	Нейтрал	Случайная магия (5 раз за бой, вместо очередного хода) - может наколдовать следующие заклинания: Магическая стрела (земля, 10%), Метеоритный дождь (15%), Ледяная молния (11%), Кольцо холода (13%), Огненный шар (14%), Инферно (14%), Удар молнии (11%), Цепная молния (12%). Все заклинания действуют на Продвинутом уровне магии, а их урон рассчитывается как при силе магии героя равной 5. На урон влияют Волшебство героя, наличие Сфер магии и ландшафт. Целью Случайной магии не могут быть вызванные элементали (<i>Добавил SAG19330184, forum.df2.ru</i>). Если Сказочному дракону приказать Ждать, то он поменяет колдуемое заклинание. 20% шанс Волшебного зеркала (являясь целью заклинания) - Действует на Базовом уровне Магии воздуха. Волшебное зеркало не отражает заклинания, если дракон не является их основной целью (площадные заклинания, Цепная молния, массовые проклятия и благословления). Также Волшебное зеркало не отражает заклинание, если его не на кого наложить (например Слепоту в бою с нежитью). Если на Сказочного дракона наложить Волшебное зеркало, то будет браться максимальный из эффектов (эффект заклинания будет перекрывать врождённое зеркало, а не суммироваться). ИИ никак не учитывает врождённое зеркало при расчёте ценности колдовства героем (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>).
Ржавый дракон	v	Нейтрал	Атака на 2 клетки по направлению удара. Кислотное дыхание (при ударе) - Защита основной цели -3 и с шансом 20% наносит 25*N урона, где N - количество Ржавых драконов в атакующем отряде. Эффекты снижения защиты от Кислотного дыхания суммируются, но защита цели не может быть ниже 0.
Кристаллический дракон		Нейтрал	Доход кристаллов +3 в неделю. 20% шанс заблокировать действие вражеского заклинания, являясь его целью.
Лазурный дракон	v	Нейтрал	10% шанс Страх (перед ходом каждого вражеского существа) - Цель пропускает свой очередной ход. Страх перестаёт действовать после гибели Лазурного дракона. Защита от Страх. Защита от магии 1, 2 и 3 уровней.

Это интересно! Расчёт показывает, что максимальный урон, который может нанести одно существо в игре за один раунд составляет **19864 урона** - и нанести его может именно Сказочный Дракон заклинанием Инферно (Экспертная Магия огня, герой-специалист по Волшебству 108 уровня, Сфера бушующего огня) при атаке Элементалей воды. **Формула:** 130 (урон Экспертного Инферно) * 1,96 (коэффициент силы специалиста по Волшебству) * 1,5 (Сфера бушующего огня) * 13 (количество Элементалей воды, которые могут попасть под Инферно) * 2 (Уязвимость Элементалей воды) * 2 (Повторный ход благодаря Боевому духу) = 19864 урона.

Существа - маги и заклинания, доступные им.

Многие существа в игре способны самостоятельно, с той или иной вероятностью, дополнительно к своему основному урону нанести противнику магический урон, применять заклинания, которые можно условно разделить на две группы - Стандартные (схожие с аналогичными заклинаниями героя, могут быть Базового, Продвинутого или Экспертного уровня), а также Специальные - не имеющие аналогов среди доступных герою заклинаний.

Внимание! В таблице используются следующие сокращения: Спец. - специальное заклинание; Баз. - Базовое заклинание; Прод. - Продвинутое заклинание; Эксп. - Экспертное заклинание; Д. - длительность заклинания в раундах боя.

Существо	Заклинание	Ур.	Д.	Эффект заклинания	Ограничения способности существ колдовать					
					Антимаг.гарнизон	Прокл. земля	Плащ отрицания	Сфера запрещения	Мощь отца драконов	
Ангел / Архангел	Радость	-	Баз.	-	Действует постоянно на всех вражеских существ.	работает	работает	работает	работает	работает
Архангел	Воскрешение	4	Спец.	-	Воскрешает цель на 100 здоровья за каждого Архангела. Чтобы сработало Воскрешение, его силы должно хватить для воскрешения хотя бы одного существа в целевом отряде.	X	X	X	X	X
Дендроид-страж / Дендроид-солдат	Оплетение	-	Спец.	-	Цель не может перемещаться пока дендроид жив и находится на месте, откуда произведено Оплетение.	работает	работает	работает	работает	работает
Единорог / Боевой единорог	Слепота	2	Баз.	3	20% шанс.	работает	X	работает	работает	X
Мастер-джинн	Антимагия (1)	3	Прод.	6	3 раза за бой, вместо очередного хода. (1) Колдует только в битве против героя, имеющего Книгу магии. (2) Колдует только если есть вражеские стрелки, способные стрелять, т.е.имеющие запас выстрелов и не ослеплённые, окаменённые и не парализованные. (3) Колдует только на раненое существо. (4) Колдует только если есть вражеские драконы, Огненные птицы, Гидры или Чудища, включая их улучшения, даже если эти существа уже уничтожены. (5) Колдует только на дружественных стрелков, способных стрелять. (6) Колдует только если цель ещё не действовала в этом раунде (ожидание не считается действием). (7) Колдует только если у врага есть отряды, которые не убиты, не ослеплены, не окаменены, не парализованы и сейчас не могут стрелять (заблокированные стрелки тоже считаются). (8) Колдует только если целевой отряд сейчас не может стрелять (заблокированный стрелок тоже считается) (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>). Последовательность выпадения заклинаний случайна. Джинны не колдуют заклинания, которые уже лежат на цели. Также не колдуют никакие заклинания на Проклятой земле, в Антимагических гарнизонах и при наличии ограничивающих артефактов.	X	X	X	X	X
	Бешенство	4	Прод.	1		X	X	X	X	X
	Благословение	1	Прод.	6		X	X	работает	X	X
	Воздушный щит (2)	3	Прод.	6		X	X	X	X	X
	Жажда крови (8)	1	Прод.	6		X	X	работает	X	X
	Защита от воды (1)	1	Прод.	6		X	X	работает	X	X
	Защита от воздуха (1)	2	Прод.	6		X	X	работает	X	X
	Защита от земли (1)	3	Прод.	6		X	X	X	X	X
	Защита от огня (1)	1	Прод.	6		X	X	работает	X	X
	Каменная кожа	1	Прод.	6		X	X	работает	X	X
	Контрудар	4	Прод.	6		X	X	X	X	X
	Лечение (3)	1	Прод.	-		X	X	работает	X	X
	Волш.зеркало (1)	5	Прод.	6		X	X	X	X	X
	Молитва (6)	4	Прод.	6		X	X	X	X	X
	Огненный щит (7)	4	Прод.	6		X	X	X	X	X
	Палач (4)	4	Баз.	6		X	X	X	X	X
	Радость	3	Прод.	6		X	X	X	X	X
Точность (5)	3	Прод.	6	X	X	работает	X	X		
Удача	2	Прод.	6	X	X	работает	X	X		
Ускорение	1	Прод.	6	X	X	работает	X	X		
Щит (7)	1	Прод.	6	X	X	работает	X	X		

Зомби	Болезнь	2	Спец.	3	20% шанс. Атака и защита цели -2.	работает	X	работает	работает	X
Лич / Могуществ.лич	Облако смерти	-	Спец.	-	Наносит урон цели и её окружению. Действует только на живых. Действует на Чёрных драконов.	работает	работает	работает	работает	работает
Чёрный рыцарь / Рыцарь смерти	Проклятие	1	Баз.	3	25% шанс.	работает	работает	работает	работает	X
Рыцарь Смерти	Смертельный удар	-	Спец.	-	20% шанс. Итоговый урон по цели удваивается.	работает	работает	работает	работает	работает
Костяной дракон / Дракон-привидение	Печаль	-	Баз.	-	Действует постоянно на всех вражеских существ.	работает	работает	работает	работает	работает
Дракон-привидение	Старость	5	Спец.	3	20% шанс. На 3 раунда, включая текущий, здоровье цели снижается на 50%.	работает	X	работает	работает	работает
Скорпикора	Паралич	4	Спец.	3	20% шанс. Цель пропускает очередные ходы. Снимается при получении любого урона, при этом ответный удар будет нанесён с 25% силой.	работает	X	X	X	X
Медуза / Королева медуз	Окаменение	3	Спец.	3	20% шанс. Цель пропускает очередные ходы и получает 50% урона от атак вражеских существ. Снимается при получении любого урона.	работает	X	работает	работает	X
Адское отродье	Поднятие демонов	2	Спец.	-	Поднимает Демонов из трупа на 50 здоровья за каждое Адское отродье. Действует на трупы любых существ, защищённых от магии.	работает	X	X	X	работает
Султан-ифрит	Огненный щит	4	Баз.	-	Действует на существ имеющих защиту от магии 4 уровня.	работает	работает	работает	работает	работает
Дьявол / Архидьявол	Неудача	-	Баз.	-	Действует постоянно на всех вражеских существ.	работает	работает	работает	работает	работает
Змий / Стрекоза	Снятие заклинаний	-	Спец.	-	Снимает все положительные заклинания с цели. Действует на любых существ.	X	X	X	X	работает
Стрекоза	Слабость	2	Прод.	3	100% шанс.	работает	X	работает	работает	X
Василиск / Великий василиск	Окаменение	3	Спец.	3	20% шанс. Цель пропускает очередные ходы и получает 50% урона от атак вражеских существ. Снимается при получении любого урона.	работает	X	работает	работает	X
Могучая горгона	Смертельный взгляд	-	Спец.	-	Мгновенно убивает от 1 до N/10 (округление вверх) существ в целевом отряде, где N – число Могучих горгон. Действует на Чёрных драконов. Подробнее см.в разделе 5.17.	работает	работает	работает	работает	работает
Виверна-монарх	Яд	1	Спец.	3	30% шанс. Каждый раунд, включая момент наложения, здоровье цели будет снижаться на 10%, но оно не может снизиться более, чем на 50%. Сниженное здоровье не восстанавливается до конца боя. Действует только на живых. Если на цель наложена Старость, то 10% берётся от уже сниженного здоровья.	работает	работает	работает	работает	X
Огр-маг	Жажда крови	1	Прод.	6	3 раза за бой, вместо очередного хода.	X	X	X	X	X
Птица грома	Удар молнии	2	Спец.	-	20% шанс. Дополнительно наносит 10*N урона цели, где N - количество Птиц Грома в атакующем отряде. Элементали воздуха и шторма получают двойной урон.	работает	X	работает	работает	X
Магм.элементаль	Защита от земли	3	Прод.	3	3 раза за бой, вместо очередного хода.	X	X	X	X	X
Шторм.элементаль	Защита от воздуха	2	Прод.	3	3 раза за бой, вместо очередного хода.	X	X	работает	X	X
Ледян.элементаль	Защита от воды	1	Прод.	3	3 раза за бой, вместо очередного хода.	X	X	работает	X	X
Энерг.элементаль	Защита от огня	1	Прод.	3	3 раза за бой, вместо очередного хода.	X	X	работает	X	X

Чародей	Слабость	2	Эксп.	3	Каждые 3 раунда, начиная с первого. Перед своим ходом. (1) Колдует только если есть раненые существа. (2) Колдует только если есть вражеские стрелки, способные стрелять, т.е.имеющие запас выстрелов и не ослеплённые, окаменённые и не парализованные. (3) Колдует только если целевой отряд сейчас не может стрелять (заблокированный стрелок тоже считается) (<i>Информация Sav, forum.df2.ru</i>). В случае, если во время боя на существо, которое находится под заклинанием Чародея, вы примените аналогичное заклинание из Книги магии вашего героя - эффект заклинания станет Экспертным до конца боя, независимо от степени развития магии у вашего героя (<i>Добавил DmitriyAS, heroesportal.net</i>).	X	X	работает	X	X
	Медлительность	1	Эксп.	3		X	X	работает	X	X
	Ускорение	1	Эксп.	3		X	X	работает	X	X
	Каменная кожа	1	Эксп.	3		X	X	работает	X	X
	Благословление	1	Эксп.	3		X	X	работает	X	X
	Жажда крови (3)	1	Эксп.	3		X	X	работает	X	X
	Лечение (1)	1	Эксп.	3		X	X	работает	X	X
	Воздушный щит (2)	2	Эксп.	3		X	X	X	X	
Вор	Видение	1	Эксп.	-	Действует постоянно для героя.	работает	работает	работает	работает	работает
Мумия	Проклятие	1	Баз.	3	25% шанс.	работает	работает	работает	работает	X
Сказочный дракон	Магическая Стрела	1	Прод.	-	Урон $70 + 50*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	работает	работает	работает	X
	Метеоритный Дождь	4	Прод.	-	Урон $175 + 125*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	X	работает	работает	X
	Ледяная Стрела	2	Прод.	-	Урон $120 + 100*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	X	работает	работает	X
	Кольцо холода	3	Прод.	-	Урон $80 + 50*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	X	работает	работает	X
	Огненный шар	3	Прод.	-	Урон $80 + 50*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	X	работает	работает	X
	Инферно	4	Прод.	-	Урон $90 + 50*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	X	работает	работает	X
	Удар молнии	2	Прод.	-	Урон $145 + 125*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	X	работает	работает	X
	Цепная Молния	4	Прод.	-	Урон $250 + 200*(N-1)$, где N - количество драконов в отряде.	работает	X	работает	работает	X
	Магическое зеркало	5	Баз.	-	20% шанс.	работает	работает	работает	работает	работает
Ржавый дракон	Кислотное дыхание	-	Спец.	-	Защита цели -3 и $25*N$ урона (шанс 20%), где N - количество драконов в отряде. Действует только на основную цель. Эффекты снижения защиты могут суммироваться, но защита цели не может стать ниже 0. Действует на Чёрных драконов и элементарей.	работает	работает	работает	работает	работает
Лазурный дракон	Страх	5	Спец.	-	10% шанс, перед ходом каждого вражеского существа. Цель пропускает свой ход. Действует на Чёрных драконов.	работает	работает	работает	работает	работает

Общие единые для всех существ принципы применения заклинаний:

1. На способность существ колдовать заклинания **НЕ влияют** следующие факторы:

- наличие/отсутствие у героя Книги магии
- наличие у героя достаточного количества маны
- знание героем того или иного заклинания
- уровень развития вторичных навыков героя

2. Однако, существует ряд факторов, которые **влияют** на колдующих существ:

- ландшафт, на котором происходит бой
- наличие у любого из героев во время битвы артефактов, ограничивающих уровень применяемой магии
- бой в антимagicеском гарнизоне

3. Стандартные заклинания существа колдуют всегда на своем определенном уровне - на базовом, продвинутом или экспертном. Не существует никаких факторов, которые могут изменить этот параметр, кроме ландшафтов позволяющих всем существам колдовать заклинания (все или только определенной школы магии) на экспертном уровне.

Базовый и дополнительный прирост существ. Суммарная стоимость.

В таблице указаны базовые приросты существ для всех городов. Следует учитывать, что постройка Цитадели в городе увеличивает этот показатель на 50% (округление вниз), а постройка Замка - ещё на 50% от базового.

Помимо этого в разных типах городов существуют строения, дополнительно увеличивающие прирост определённых существ. Постройка Цитадели и Замка на их свойства не влияют. Эти строения сведены во второй таблице.

Уровень	Базовый прирост существ.								
	Замок	Оплот	Башня	Некрополис	Темница	Инферно	Крепость	Цитадель	Сопряжение
Уровень 1	14	14	16	12	14	15	12	15	20
Уровень 2	9	8	9	8	8	8	9	9	6
Уровень 3	7	7	6	7	7	5	8	7	6
Уровень 4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
Уровень 5	3	3	3	3	3	3	3	3	4
Уровень 6	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Уровень 7	1	1	1	1	1	1	1	1	2
Суммарная стоимость существ	10 540	9 740	9 800	10 210	10 390	9 750	10 025	8 550	11 650
Суммарная стоимость улучшенных	14 430	12 585	15 080	13 250	13 375	13 430	13 120	12 065	14 100

Строения, дополнительно повышающие прирост существ:

Город	Строение	Дополнительный прирост
Замок	Бастион грифонов	+3 к приросту Грифонов и Королевских грифонов.
Оплот	Гильдия горняков	+4 к приросту Гномов и Боевых гномов.
Оплот	Молодые дендроиды	+2 к приросту Дендроидов-стражей и Дендроидов-солдат.
Башня	Крылья ваятеля	+4 к приросту Каменных и Obsидиановых горгулий.
Некрополис	Разрытые могилы	+6 к приросту Скелетов и Скелетов-воинов.
Темница	Грибные кольца	+7 к приросту Троглодитов и Адских троглодитов.
Инферно	Инкубатор	+8 к приросту Бесов и Чертей.
Инферно	Клетки	+3 к приросту Адских гончих и Церберов.
Крепость	Квартира капитана	+6 к приросту Гноллов и Гноллов-мародёров.
Цитадель	Столовая	+8 к приросту Гоблинов и Хобгоблинов.
Сопряжение	Сад жизни	+10 к приросту Маленьких фей и Фей.

Факторы, увеличивающие прирост существ в городе.

На прирост существ в городе влияют городские строения (Цитадель, Замок, жилища существ и особые здания), артефакты находящегося в городе героя, наличие у одного из героев Статуи легиона и наличие Храма Грааля в городе.

Фактор	Действие
Наличие Цитадели в городе	Повышает прирост всех существ в городе на 50% от базового. Округление вниз.
Наличие Замка в городе	Повышает прирост всех существ в городе на 50% от базового. В сумме с Цитаделью получается 100%-ное увеличение прироста существ, без округления.
Построенные жилища существ	Позволяют нанимать существ и подготавливают базовый их прирост в неделю.
Особые строения	Дополнительно повышают прирост определённых существ на 2...10 единиц. Каждый тип города имеет свои особые строения для повышения прироста тех или иных существ.
Внешние жилища существ	Повышают во всех городах прирост существ того же типа на 1.
Артефакты у находящегося в городе героя, увеличивающие прирост	Ноги легиона, Поясница легиона, Туловище легиона, Руки легиона и Голова легиона повышают прирост существ 2...6 уровня на 1...5 единиц. Герой с артефактами должен быть в городе на конец седьмого дня недели. Две одинаковые части легиона у одного героя не суммируют свои эффекты, т.е. действует только одна. Однако если одна из одинаковых частей легиона находится у героя-гостя, а другая у гарнизонного героя, то действовать будут обе.
Статуя легиона у любого героя	Статуя легиона повышает прирост всех существ на 50%, с учётом базового прироста и дополнительного прироста от наличия Цитадели или Замка, во всех городах игрока. Округление вниз. Герой с артефактом не обязан быть в городе на конец седьмого дня недели. Однако находясь в городе прирост будет повышен, благодаря действию составляющих Статуи легиона.
Построенный Храм Грааля	Храм Грааля повышает текущий прирост всех существ, с учётом всех дополнительных приростов, на 50% в городе, где он установлен. Каждый тип города имеет свой Храм Грааля, который помимо повышения прироста приносит 5000 золота в день и даёт уникальные бонусы.

Формула расчёта прироста выглядит следующим образом:

$$\text{Прирост} = [\text{Баз} * \text{Зам} * \text{С} + \text{А} + \text{Д} + \text{В}] * \text{Гр} ,$$

Баз - базовый прирост существ при строительстве их жилища;

Зам - коэффициент дополнительного прироста от наличия Цитадели или Замка в городе;

Зам=2 при наличии замка; **Зам=1,5** при наличии Цитадели (округление вниз). Иначе **Зам=1**;

С - коэффициент дополнительного прироста от наличия Статуи легиона у одного из героев;

С=1,5 при наличии Статуи Легиона. Иначе **С=1**; Округление вниз;

где А - дополнительный прирост от артефактов: Ноги легиона: **А=5**; Поясница легиона **А=4**; Туловище легиона **А=3**; Руки легиона **А=2** и Голова легиона **А=1**. Также этот прирост учитывается при наличии Статуи легиона у находящегося в городе героя;

Д - дополнительный прирост от особых строений в городе (например Бастион грифонов или Клетки);

В - дополнительный прирост от внешних жилищ существ, находящихся под контролем игрока;

Гр - коэффициент дополнительного прироста от наличия Храма Грааля в городе; **Гр=1,5** при наличии Храма Грааля. Иначе **Гр=1**; Округление вниз.

Пример:

С городе Сопряжение построена Цитадель, Сад жизни, Храм Грааля (Радуга). Герой имеет Статую Легиона.

Базовый прирост фей - Баз = 20
Цитадель - Зам = 1,5
Статуя Легиона - С = 1,5
Особое строение (Сад жизни) - Д = 10
Грааль - Гр = 1,5
Итого: $[20*1,5*1,5 + 10] * 1,5 = 82$

Если мы построим в этом городе Замок, расчет примет следующий вид:

Базовый прирост фей - Баз = 20
Замок - Зам = 2
Статуя Легиона - С = 1,5
Особое строение (Сад жизни) - Д = 10
Грааль - Гр = 1,5
Итого: $[20*2*1,5 + 10] * 1,5 = 105$

Если мы берем под контроль 4 внешних жилища существ (Волшебный фонарь):

Базовый прирост фей - Баз = 20
Замок - Зам = 2
Статуя Легиона - С = 1,5
Особое строение (Сад жизни) - Д = 10
Внешние жилища - В = 4
Грааль - Гр = 1,5
Итого: $[20*2*1,5 + 10 + 4] * 1,5 = 111$

Классификация существ: живой, нежить, элементаль, голем, горгулья.

В англоязычной версии игры существуют термины, которые классифицируют существ по признаку "живой/не живой" (Undead/Alive). Однако в категории "не живой" можно выделить ещё несколько групп существ с различными особенностями. Далее приведена таблица условных групп существ и их особенностей.

Группа	Существа	Особенности
Нежить	Скелет/Скелет-воин, Живой мертвец/Зомби, Страж/Привидение, Вампир/Вампир-лорд, Лич/Могущественный лич, Чёрный рыцарь/Рыцарь смерти, Костяной дракон/Дракон-привидение.	Нейтральная мораль. Защита от Проклятия, Благословления, Печали, Радости, Слепоты, Волны смерти, Гипноза, Забывчивости, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха. Восприимчивы к Уничтожению нежити и Оживлению мертвецов.
Элементаль	Элементали воздуха, воды, огня и земли, Штормовые, Ледяные, Энергетические, Магмовые, Психические и Магические элементали.	Нейтральная мораль. Защита от Слепоты, Гипноза, Забывчивости, Печали, Радости, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвецов, Уничтожения нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
Голем	Каменный, Стальной, Золотой и Алмазный голем.	Защита от Слепоты, Гипноза, Забывчивости, Печали, Радости, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвецов, Уничтожения нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
Горгулья	Каменная и Обсидиановая горгулья.	Защита от Жертвы, Воскрешения, Оживления мертвецов, Уничтожения нежити, Болезни, Облака смерти, Старости, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
Боевая машина	Баллиста, Катапульта, Палатка первой помощи и Тележка с боеприпасами.	Не отвечают на атаки вражеских существ. Параметры зависят от навыков героя. Защита от Ускорения, Медлительности, Проклятия, Благословления, Палача (кроме Баллисты), Удачи (кроме Баллисты), Слепоты, Волны смерти, Гипноза, Забывчивости, Печали, Радости, Клона, Телепорта, Контрудара, Берсерка, Бешенства, Жертвы, Воскрешения, Взрыва, Уничтожения нежити, Оживления мертвецов, Болезни, Облака смерти, Старости, Паралича, Окаменения, Поднятия демонов, Смертельного взгляда, Яда, Вампиризма и Страха.
Живой	Все остальные существа.	Защита от Уничтожения нежити и Оживления мертвецов. Восприимчивость ко всем остальным заклинаниям.

Определение величины войска в армии нейтралов для разных версий игры.

(Составлено совместно с **Brennan**, heroesportal.net).

В таблице приведены соответствия количества существ в отряде с их словесным обозначением в разных версиях Героев.

Количество существ в отряде	English version	Возрождение Эрафии	Клинок Армагеддона	Дыхание смерти	Хроники Героев	Полное собрание
1-4	few	несколько	несколько	пара	немного	мало
5-9	several	немного	кучка	мало	несколько	группа
10-19	pack	отряд	группа	группа	около десятка	стая
20 - 49	lots	толпа	много	толпа	много	много
50 - 99	horde	орда	орда	орда	толпа	орда
100 - 249	throng	множество	множество	сотня	орда	толпа
250 - 499	swarm	сонмище	толпа	туча	туча	свора
500 - 999	zounds...	полчище	несметное	тьма	до черта	тысячи
1000 +	legion	легион	легион	легион	легион	легион

Прирост нейтральных отрядов на карте приключений, если он не запрещён автором карты, составляет **+10%** в неделю.

Нейтралы. Очередность атаки на карте приключений.

(Предоставил [Zlatovlas](#), [heroesportal.net](#)).

Ситуация следующая: перед нашим героем стоят сразу несколько отрядов нейтральных существ (см. рис. 1). Следующим шагом герой наступает на клетку, в которой теоретически на него может напасть любой из стоящих рядом отрядов. Предположим, среди них есть те, которые готовы присоединиться, а есть те, которые нанесут герою недопустимые потери. Стоит ли ходить именно на эту клетку или нет. Какой из отрядов первым нападёт / убежит / присоединится? Есть ли какое-нибудь правило, которое поможет разобраться в этом вопросе?

Оказывается, есть! См. рис. 2. Раньше всех будет взаимодействовать с нашим героем отряд, располагающийся на карте: **а)** левее других; **б)** если несколько отрядов имеют одинаковую координату по вертикали, то отряд, расположенный выше других.



Рис. 1



Рис. 2

Цифрами обозначен "приоритет взаимодействия" нейтралов.

Нейтралы. Распределение существ по отрядам во время боя.

(Составлено на основе материалов *Тырусма*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

Количество существ в нейтральной армии, находящейся на карте приключений, определяется составителем карты. По умолчанию - на старте их не может быть более 50, причем, чем сильнее существо, тем меньшее количество будет установлено в процессе генерирования карты. Однако составитель вправе указать стартовое количество по своему усмотрению. Также он указывает будет ли осуществляться еженедельный прирост войск в армии нейтралов (прирост, если он разрешен, составляет **+10%** в неделю к текущему количеству).

Распределение нейтральных существ по отрядам в момент начала битвы подчиняется своим строгим законам и зависит от значения **k**, равному отношению силы армии атакующего героя **A** и силы армии нейтралов **H**.

При сражении с нейтралами, их войска могут разделяться на несколько отрядов.

Распределение на отряды зависит от соотношения силы атакующей армии к силе армии нейтралов.

Сила армии рассчитывается по сумме коэффициентов AI Value.

Отношение	Количество
< 0,5	7 отрядов
0,5 ... 0,66	6 отрядов
0,67 ... 0,99	5 отрядов
1 ... 1,49	4 отряда
1,5 ... 1,99	3 отряда
2 ... 2,99	2 отряда
3 и более	1 отряд

С вероятностью 40% к количеству отрядов, полученному по таблице, добавится или отнимется 1. Понятно, что количество отрядов не может быть больше 7 и менее 1. Если нейтралы не улучшенные и если получилось 2 или более отрядов, то с вероятностью 50% один из этих отрядов станет улучшенным. При захвате Пирамиды, Алмазные големы всегда делятся на 2 отряда, а Золотые - на несколько (определяется по таблице и отнимается 2).

Это интересно! Если Вы напали на НЕулучшенных существ, а в их рядах появились улучшенные, то после побега Вашего героя, численность существ **N** этой армии уменьшится согласно приведенной ниже формуле, т.е. при нападении на этот нейтральный отряд существ на текущей неделе Вы обнаружите, что количество существ в нём уменьшено. В начале следующей недели прирост составит +10% к текущему количеству, если прирост не запрещен создателем карты.

$$N = \text{Start_Value} - \text{Killed_Units} - \text{Live_Upgraded} ,$$

Start_Value - численность отряда в начале боя;

где Killed_Units - количество уничтоженных в бою существ противника;

Live_Upgraded - количество выживших улучшенных существ.

Указанная выше формула говорит, что **все оставшиеся в живых улучшенные существа после боя покидают армию нейтралов**, значит после уничтожения неулучшенных существ Ваш герой может смело сбегать с поля боя не завершая битву. После побега армия нейтралов всё равно исчезнет. Это верно и для случая, если Ваш герой будет уничтожен армией нейтралов - ни одно улучшенное существо в ней не сохранится.

Например, при нападении на 100 Грифонов мы обнаруживаем, что один из трех отрядов состоит из 33 Королевских грифонов. Смело их ослепляем, расправляемся с остальными 67 Грифонами и убегаем. Все - дело сделано! Другой вопрос, что также теряем всю свою оставшуюся армию, но это уже - на Ваше усмотрение. Ведь не факт, что её остатки смогли бы уложить последний отряд Королевских грифонов. Стоит отметить, что этот принцип **не действует** при битвах с охраной объектов на карте приключений.

Внимание! При проведении offline турниров на игровых ресурсах данный прием уничтожения нейтралов (multidefeat) как правило является запрещенным.

Алгоритм движения существ по полю боя. Разворот перед атакой.

(Предоставил [AlexSpl](#), [heroesworld.ru](#)).

Для того, чтобы научиться рассчитывать путь движения существ по полю боя можно воспользоваться следующей методикой:

Подготовка:

1. Делаем скриншот поля боя с сеткой (желательно на снегу) с минимальным количеством препятствий и отрядов (без боевых машин).
2. Распечатываем на принтере, берём в руки карандаш и стирательную резинку, рисуем всевозможные препятствия, а также выбираем пункт А (начало пути) и пункт В (конечная цель маршрута).

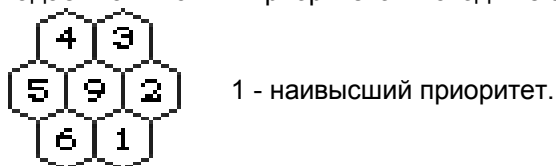
Этап первый:

1. Клетку (гекс) А отмечаем как "0".
2. Все соседние с клеткой "0" клетки отмечаем как "1".
3. Все соседние с клетками "1" клетки отмечаем как "2".
4. Продолжаем отмечать клетки до тех пор, пока клетка В не получит свою метку. Цифра, которую она получит, будет означать расстояние до неё от клетки А.

Этап второй:

Пусть, например, гекс В получил метку "9"

1. На клетку "9", существо должно перейти с клетки "8", поэтому среди всех клеток "8" вокруг клетки "9" выбирает ту, которая обладает наивысшим приоритетом исходя из следующей схемы:



Например, если верхний правый и нижний правый гекс имеют метку 8, то выбираем нижний гекс, так как он имеет высший приоритет 1 (а верхний правый только 3). Найденный гекс будет предпоследним в маршруте А-В.

2. Теперь ищем клетки, соседние с найденным и имеющие метку "7" и т.д.
3. Продолжаем прокладывать путь, пока не достигнем клетки с меткой "0".
4. После этого построение маршрута завершено.

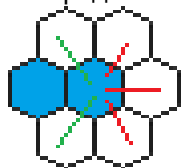
Для существ, занимающих две клетки, маршрут строится аналогично. Только клетки, куда не может попасть отряд, номером не помечаются, а отмечаем, например, меткой "N", а гекс слева (для нападающего)/справа (для защищающегося) от "головы" существа получает метку "1".

Узнать, развернётся ли существо перед атакой, можно по разности **dest - source**, где **dest** - пункт назначения, а **source** - исходный гекс. Если эта разность отрицательна, то отряд развернётся, иначе - нет.

Например, всем известно, что направление атаки драконов иногда не совпадает с планируемым нами.

Так вот, существует общее правило атаки. Каждый отряд, занимающий **один гекс**, имеет два типа атаки: основную и "с разворота".
Здесь всё просто: если отряд не может произвести основную, он бьёт с разворота.

Двухгексовые отряды имеют также дополнительный вид атаки:



2 синие клетки - двухгексовое существо ("голова" справа).

Красные стрелки - основная атака.

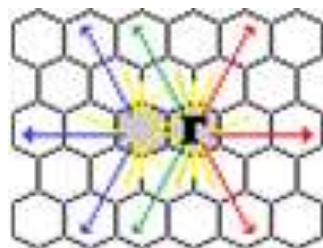
Зелёные стрелки - дополнительная атака.

Порядок приоритета в атаке следующий:

1. Основная атака
2. Дополнительная атака
3. Атака с разворота

Т.е. дракон будет разворачиваться только в том случае, если он не может произвести ни основную ни дополнительную атаки.

Также двухгексовые существа имеют особые правила ответа на атаку:



Серые клетки - например, Красный дракон.

Буква "Г" - "голова" Красного дракона.

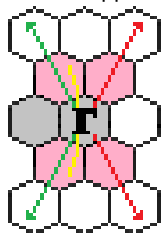
Жёлтые линии - направления атаки по Красному дракону вражеским существом.

Красные стрелки - направление ответного удара Красного дракона (основная атака).

Зелёные стрелки - направление ответного удара Красного дракона (дополнительная атака).

Синие стрелки - направление ответного удара Красного дракона (атака с разворота).

Однако есть исключение из правил, в случае когда двухгексовое существо атакует другое двухгексовое существо со стороны "головы", но как бы ударом назад:



Серые клетки - например, Красный дракон.

Буква "Г" - "голова" Красного дракона.

Жёлтые линии - направления атаки по Красному дракону вражеским существом.

Красные стрелки - направление ответного удара, который будет произведён (основная атака).

Зелёные стрелки - направление ответного удара, который должен был бы быть, если бы это было одnogексовое существо.

Используя эти правила, Вы никогда не ошибётесь с направлением атаки Ваших драконов.

Параметр "AI values" (Ценность существ с точки зрения ИИ).

 (Предоставил [AlexSpl](#), [heroesworld.ru](#)).

Замок		Оплот		Башня		Некрополис		Темница	
Копейщик	80	Кентавр	100	Гремлин	44	Скелет	60	Троглодит	59
Арбалетчик	126	Гном	138	Каменная горгулья	165	Живой мертвец	98	Гарпия	154
Грифон	351	Лесной эльф	234	Каменный голем	250	Страж	252	Бехолдер	336
Рыцарь	445	Пегас	518	Маг	570	Вампир	555	Медуза	517
Монах	485	Дендроид-страж	517	Джинн	884	Лич	848	Минотавр	835
Кавалерист	1946	Единорог	1806	Нага	2016	Чёрный рыцарь	2087	Мантикора	1547
Ангел	5019	Зелёный дракон	4872	Гигант	3718	Костяной дракон	3388	Красный дракон	4702
Алебардщик	115	Капитан кентавров	138	Мастер-гремлин	66	Скелет-воин	85	Адский троглодит	84
Стрелок	184	Боевой гном	209	Обсидиановая горгулья	201	Зомби	128	Гарпия-ведьма	238
Королевский грифон	448	Великий эльф	331	Стальной голем	412	Привидение	315	Созерцатель	367
Крестоносец	588	Серебряный пегас	532	Архимаг	680	Вампир-лорд	783	Королева медуз	577
Фанатик	750	Дендроид-солдат	803	Мастер-джинн	942	Могущественный лич	1079	Король минотавров	1068
Чемпион	2100	Боевой единорог	2030	Королевская нага	2840	Рыцарь смерти	2382	Скорпикора	1589
Архангел	8776	Золотой дракон	8613	Титан	7500	Дракон-привидение	4696	Чёрный дракон	8721

Инферно		Крепость		Цитадель		Сопряжение		Нейтралы	
Бес	50	Гнолл	56	Гоблин	60	Маленькая фея	55	Крестьянин	15
Гог	159	Ящер	126	Наездник на волке	130	Элементаль воздуха	356	Хоббит	75
Адская гончая	357	Змий	268	Орк	192	Элементаль воды	315	Вор	135
Демон	445	Василиск	552	Огр	416	Элементаль огня	345	Наездник на кабане	145
Порождение зла	765	Горгона	890	Птица рух	1027	Элементаль земли	330	Мумия	270
Ифрит	1670	Виверна	1350	Циклоп	1266	Психический элементаль	1669	Кочевник	345
Дьявол	5101	Гидра	4120	Чудище	3162	Огненная птица	4547	Снайпер	585
								Золотой голем	600
Чёрт	60	Гнолл-мародёр	90	Хобгoblin	78	Фея	95	Алмазный голем	775
Магог	240	Ящер-воин	156	Налётчик	203	Штормовой элементаль	486	Тролль	1024
Цербер	392	Стрекоза	312	Орк-вождь	240	Ледяной элементаль	380	Чародей	1210
Рогатый демон	480	Великий василиск	714	Огр-маг	672	Энергетический элементаль	470	Сказочный дракон	19580
Адское отродье	1224	Могучая горгона	1028	Птица грома	1106	Магмовый элементаль	490	Ржавый дракон	26433
Султан-ифрит	1848	Виверна-монарх	1518	Король циклопов	1443	Магический элементаль	2012	Кристаллический дракон	39338
Архидьявол	7115	Гидра хаоса	5931	Древнее чудище	6168	Феникс	6721	Лазурный дракон	78845

Боевые машины	
Баллиста	600
Катапульта	500
Палатка первой помощи	300
Тележка с боеприпасами	400
Стрелковая башня	400

Ниже все значения для существ представлены в порядке убывания ценности:

Существо	AI V.	Принадлежность
Лазурный дракон	78845	Нейтрал
Кристалл.дракон	39338	Нейтрал
Ржавый дракон	26433	Нейтрал
Сказочный дракон	19580	Нейтрал
Архангел	8776	Замок
Чёрный дракон	8721	Темница
Золотой дракон	8613	Оплот
Титан	7500	Башня
Архидьявол	7115	Инферно
Феникс	6721	Сопряжение
Древнее чудище	6168	Цитадель
Гидра хаоса	5931	Крепость
Дьявол	5101	Инферно
Ангел	5019	Замок
Зелёный дракон	4872	Оплот
Красный дракон	4702	Темница
Дракон-привидение	4696	Некрополис
Огненная птица	4547	Сопряжение
Гидра	4120	Крепость
Гигант	3718	Башня
Костяной дракон	3388	Некрополис
Чудище	3162	Цитадель
Королевская нага	2840	Башня
Рыцарь смерти	2382	Некрополис
Чемпион	2100	Замок
Чёрный рыцарь	2087	Некрополис
Боевой единорог	2030	Оплот
Нага	2016	Башня
Магич.элементаль	2012	Сопряжение
Кавалерист	1946	Замок

Султан-ифрит	1848	Инферно
Единорог	1806	Оплот
Ифрит	1670	Инферно
Псих.элементаль	1669	Сопряжение
Скорпикора	1589	Темница
Мантикора	1547	Темница
Виверна-монарх	1518	Крепость
Король циклопов	1443	Цитадель
Виверна	1350	Крепость
Циклоп	1266	Цитадель
Адское отродье	1224	Инферно
Чародей	1210	Нейтрал
Птица грома	1106	Цитадель
Могуществ.лич	1079	Некрополис
Король минотавров	1068	Темница
Могучая горгона	1028	Крепость
Птица рух	1027	Цитадель
Тролль	1024	Нейтрал
Мастер-джинн	942	Башня
Горгона	890	Крепость
Джинн	884	Башня
Лич	848	Некрополис
Минотавр	835	Темница
Дендроид-солдат	803	Оплот
Вампир-лорд	783	Некрополис
Алмазный голем	775	Нейтрал
Порождение зла	765	Инферно
Фанатик	750	Замок
Великий василиск	714	Крепость
Архимаг	680	Башня
Огр-маг	672	Цитадель
Золотой голем	600	Нейтрал
Крестоносец	588	Замок
Снайпер	585	Нейтрал
Королева медуз	577	Темница
Маг	570	Башня
Вампир	555	Некрополис
Василиск	552	Крепость
Серебряный пегас	532	Оплот
Пегас	518	Оплот

Дендроид-страж	517	Оплот
Медуза	517	Темница
Магм.элементаль	490	Сопряжение
Шторм.элементаль	486	Сопряжение
Монах	485	Замок
Рогатый демон	480	Инферно
Энерг.элементаль	470	Сопряжение
Корол.грифон	448	Замок
Рыцарь	445	Замок
Демон	445	Инферно
Огр	416	Цитадель
Стальной голем	412	Башня
Цербер	392	Инферно
Ледян.элементаль	380	Сопряжение
Созерцатель	367	Темница
Адская гончая	357	Инферно
Элем.воздуха	356	Сопряжение
Грифон	351	Замок
Элементаль огня	345	Сопряжение
Кочевник	345	Нейтрал
Бехолдер	336	Темница
Великий эльф	331	Оплот
Элемент.земли	330	Сопряжение
Привидение	315	Некрополис
Элемент.воды	315	Сопряжение
Стрекоза	312	Крепость
Мумия	270	Нейтрал
Змий	268	Крепость
Страж	252	Некрополис
Каменный голем	250	Башня
Магог	240	Инферно
Орк-вождь	240	Цитадель
Гарпия-ведьма	238	Темница
Лесной эльф	234	Оплот
Боевой гном	209	Оплот
Налётчик	203	Цитадель
Осидиан.горгуля	201	Башня
Орк	192	Цитадель
Стрелок	184	Замок
Камен.горгуля	165	Башня

Гог	159	Инферно
Ящер-воин	156	Крепость
Гарпия	154	Темница
Наезд.на кабане	145	Нейтрал
Гном	138	Оплот
Капитан кентавров	138	Оплот
Вор	135	Нейтрал
Наездник на волке	130	Цитадель
Зомби	128	Некрополис
Арбалетчик	126	Замок
Ящер	126	Крепость
Алебардщик	115	Замок
Кентавр	100	Оплот
Живой мертвец	98	Некрополис
Фея	95	Сопряжение
Гнолл-мародёр	90	Крепость
Скелет-воин	85	Некрополис
Адский троглодит	84	Темница
Копейщик	80	Замок
Хобгоблин	78	Цитадель
Хоббит	75	Нейтрал
Мастер-гремлин	66	Башня
Скелет	60	Некрополис
Чёрт	60	Инферно
Гоблин	60	Цитадель
Троглодит	59	Темница
Гнолл	56	Крепость
Маленькая фея	55	Сопряжение
Бес	50	Инферно
Гремлин	44	Башня
Крестьянин	15	Нейтрал

Неделя существ.

После завершения последнего дня недели при нажатии кнопки "Переход хода" в игре происходит генерация "Недели существа". Особенности этого явления приведены ниже:

- Единоразовое увеличение прироста выбранного случайным образом существа на 5 единиц в каждом из отстроенных соответствующих жилищ этого существа в городах;
- Существом недели может стать любое существо из любого города в игре, как простое, так и улучшенное. Нейтралы (Мумия, Кочевник, Хоббит и пр.) не могут являться номинантами;
- "Неделя существа" генерируется в конце первой, второй и третьей недели месяца. Четвертая неделя завершается генерацией "Месяца существа";
- Если жилище существа в городе не построено, бонус не сработает;
- Вероятность появления недели определенного существа не одинакова, чем выше уровень этого существа, тем ниже вероятность его появления;
- Среди номинантов замечено 15 существ, не имеющих своих аналогов в игре. В случае появления недели этого существа - никаких изменений в игре не происходит. Список этих существ приведен ниже;
- Вероятность генерации недели городского существа составляет 25%. В 75% случаев генерируется неделя "абстрактного" существа (муравьед, ласка и т.д.) (*Информация Sav, forum.df2.ru*).

Неделя "абстрактного" существа	
Aardvark	Муравьед
Badger	Барсук
Condor	Кондор
Dog	Собака
Eagle	Орёл
Gopher	Суслик
Hedgehog	Дикобраз
Lizard	Ящерица
Mongoose	Мангуст
Rabbit	Кролик
Rat	Крыса
Raven	Ворон
Squirrel	Белка
Tortoise	Черепаша
Weasel	Ласка

Особое место среди всех существ занимают существа первого уровня города Инферно.

После установки Грааля в любом из городов Инферно на карте (независимо от принадлежности города) каждая "Неделя существа" становится "Неделей Беса". Прирост этих существ (как простых, так и улучшенных) увеличивается на 15 в неделю.

Месяц существ.

После завершения последнего дня месяца при нажатии кнопки "Переход хода" в игре происходит генерация "Месяца существа". Это явление, аналогично "Неделе существа", дает бонус случайно выбранному существу.

Ниже приведена таблица, с перечнем существ, которые могут быть номинантами "Месяца существа".

Внимание! В таблице используются следующие условные обозначения: **Зд.** - базовое здоровье существа; **Ур.** - уровень существа.

Существо	Зд.	Город	Ур.	Количество существ в отряде			Здоровье отряда в среднем
				мин.	макс.	сред.	
Грифон	25	Замок	3	24	50	36	900
Пегас	30	Оплот	4	20	40	30	900
Призрак	18	Некрополис	3	24	50	36	648
Гарпия	14	Темница	2	32	60	46	644
Ящер	14	Крепость	2	32	60	46	644
Змий	20	Крепость	3	24	50	37	740
Гог	13	Инферно	2	32	60	46	598
Кентавр	8	Оплот	1	40	100	70	560
Наездник на волке	10	Цитадель	2	32	60	46	460
Троглодит	5	Темница	1	40	100	70	350
Гремлин	4	Башня	1	40	100	70	280
Хобгoblin	5	Цитадель	1	40	60	50	250
Бес	4	Инферно	1	40	100	70	280
Муравей	-	-	-	-	-	-	-
Паук	-	-	-	-	-	-	-
Бабочка	-	-	-	-	-	-	-
Саранча	-	-	-	-	-	-	-
Кузнечик	-	-	-	-	-	-	-
Шершень	-	-	-	-	-	-	-
Шмель	-	-	-	-	-	-	-
Жук	-	-	-	-	-	-	-
Божья коровка	-	-	-	-	-	-	-
Земляной червь	-	-	-	-	-	-	-
Месяц чумы	-	Прирост отсутствует. Количество всех невыкупленных существ в городах и внешних жилищах существ уменьшается в 2 раза.					

1. Существует 12 существ, которые представлены в городах и которые могут быть номинантами на "Месяц существа" - их появление равновероятно друг другу и в сумме составляет 40%. Также имеется 10 "абстрактных", не имеющих отношения к игре существ - появление месяца таких существ имеет вероятность 50% и не влечет за собой никаких изменений в игре (*Информация Sav*, forum.df2.ru).

2. Бонусы для городских существ, которые могут стать номинантом месяца:

2.1. Единовременное удвоение всех невыкупленных на момент завершения месяца существ этого типа в городских жилищах (сначала происходит добавление стандартного недельного прироста, а потом - удвоение полученного). Если жилище существ улучшено при наступлении месяца этого существа, то его количество не удвоится, так как игра различает простое и улучшенное существо. Что касается Хобгоблина (единственного улучшенного существа из номинантов) - наоборот, надо улучшить его жилище, чтобы получить бонус.

2.2. Появление на карте приключений некоторого количества нейтральных отрядов этих существ - место расположения, количество существ в отряде (в пределах указанного в таблице разброса), а также количество отрядов определяется случайным образом.

2.3. Агрессивность появляющихся отрядов случайна и равновероятна (*Информация Sav*, forum.df2.ru).

3. Отдельное место занимает существо первого уровня из Инферно - его появление возможно только лишь в случае установки Грааля в замке Инферно (Бог Огня). Причем, не имеет значение кто из игроков возведет это строение - действие распространяется на всех участников игры (в том числе и на компьютерных оппонентов). После возведения Бога Огня никакие другие существа в игре не появляются - каждый месяц в будущем становится "Месяцем Беса". В качестве бонуса для этого, стоящего особняком существа (тринадцатый по списку, что несколько символично) в игре предложено не удвоение невыкупленного количества, а увеличение прироста на 15 существ (как простых, так и улучшенных). Причем, помимо "Месяца Беса" все "Недели существ" отныне становятся "Неделями Беса" (дополнительный прирост также составляет 15 существ в неделю).

4. С вероятностью 10% может выпасть "Месяц чумы". В случае наступления этого события происходит следующее:

4.1. Отсутствует прирост всех существ во всех городах на карте.

4.2. Количество всех невыкупленных на конец месяца существ (всех уровней) уменьшается в два раза.

5. Количество появляющихся отрядов на карте не ограничено. У каждой доступной (без воды и преград) клетки карты есть 0,5% шанса, что на ней появится отряд. То есть теоретически отряды могут появиться сразу на всех клетках или ни на одной (*Информация Sav*, forum.df2.ru).

6. Число существ в отряде определяется случайным образом - в пределах разброса значений (приведены в таблице). Оно может быть только чётным. Вероятность выпадения любого значения в пределах разброса для каждого существа одинакова.

7. В момент генерации "Месяца существа", "Неделя существа" не генерируется.

8. В обучении не генерируются месяцы городских существ и месяцы чумы (*Информация Sav*, forum.df2.ru).

Объекты на карте, позволяющие получить артефакты.

(Составлено на основе материалов *Турисма*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

Существует 4 основных класса артефактов (указаны в порядке увеличения ценности):

1. Сокровище (Treasure)
2. Второстепенный (Minor)
3. Основной (Major)
4. Реликт (Relic)

Получить артефакты можно просто подобрав их на карте приключений. Кроме этого артефакты могут попасться при посещении определённых объектов:

СКЛЕП.

Существуют 4 типа Склепа, различающиеся силой охраны и количеством сокровищ в них:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	30 Скелетов, 20 Живых мертвецов	1500 золота
30%	25 Скелетов, 20 Живых мертвецов, 5 Стражей	2000 золота
30%	20 Скелетов, 20 Живых мертвецов, 10 Стражей, 5 Вампиров	2500 золота + Артефакт-Сокровище
10%	20 Скелетов, 20 Живых мертвецов, 10 Стражей, 10 Вампиров	5000 золота + Артефакт-Сокровище

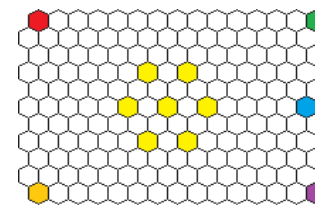


Схема расположения существ зависит от выпавшего типа Склепа (через дробь):

Жёлтые - войска героя; Красная - Скелеты/Ж.мертвецы/Вампиры/Вампиры; Зелёная - Скелеты; Синяя - Скелеты/Скелеты/Никого/Никого; Фиолетовая - Ж.мертвецы; Оранжевая - Ж.мертвецы/Стражи/Стражи/Стражи.

Посещение разграбленного Склепа: Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

При генерации случайной карты Склеп не может появиться на Лаве, Камнях и Подземном ландшафте.

ПОКИНУТЫЙ КОРАБЛЬ.

Существуют 4 типа Покинутых кораблей, различающиеся охраной и количеством сокровищ в них:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	20 Элементалей воды	3000 золота
30%	30 Элементалей воды	3000 золота + Артефакт-Сокровище
30%	40 Элементалей воды	4000 золота + Артефакт-Сокровище
10%	60 Элементалей воды	6000 золота + Второстепенный артефакт

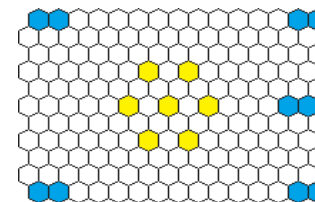


Схема расположения существ:

Жёлтые - войска героя; Синие - Элементали воды (распределяются поровну).

Посещение разграбленного Покинутого корабля: Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ.

Существуют 4 типа Кораблекрушений, различающиеся охраной и количеством сокровищ в них:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	10 Стражей	2000 золота
30%	15 Стражей	3000 золота
30%	25 Стражей	4000 золота + Артефакт-Сокровище
10%	50 Стражей	5000 золота + Второстепенный артефакт

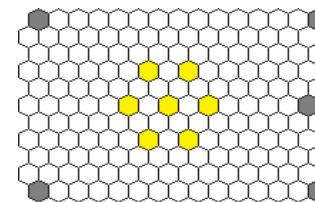


Схема расположения существ:

Жёлтые - войска героя; Серые - Стражи (распределяются поровну).

Посещение разграбленного Кораблекрушения: Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

УТОПИЯ ДРАКОНОВ.

Существуют 4 типа Утопий драконов, различающиеся охраной и количеством сокровищ в них:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	8 Зелёных драконов, 5 Красных драконов, 2 Золотых дракона, 1 Чёрный дракон	20000 золота + 4 артефакта разных классов
30%	8 Зелёных драконов, 6 Красных драконов, 3 Золотых дракона, 2 Чёрных дракона	30000 золота + Второстепенный артефакт + Основной артефакт + 2 артефакта-реликта
30%	8 Зелёных драконов, 6 Красных драконов, 4 Золотых дракона, 3 Чёрных дракона	40000 золота + Основной артефакт + 3 артефакта-реликта
10%	8 Зелёных драконов, 7 Красных драконов, 6 Золотых драконов, 5 Чёрных драконов	50000 золота + 4 артефакта-реликта

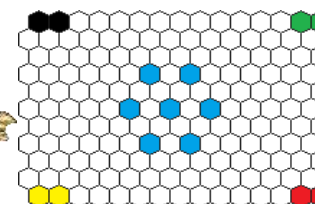


Схема расположения существ:

Синие - войска героя; Чёрная - Чёрные драконы; Зелёная - Зелёные драконы; Красная - Красные драконы; Жёлтая - Золотые драконы.

СКЕЛЕТ НА ЗЕМЛЕ.

Вероятность	Награда
20%	Артефакт-Сокровище или Второстепенный артефакт
80%	Ничего



ТЕЛЕГА.

Вероятность	Награда
10%	Ничего
20%	Артефакт-Сокровище
20%	Второстепенный артефакт
50%	2...5 случайного ресурса, кроме золота

**ПОТЕРПЕВШИЙ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ.**

Вероятность	Награда
55%	Артефакт-Сокровище
20%	Второстепенный артефакт
20%	Основной артефакт
5%	Артефакт-Реликт

**МОГИЛА ВОИНА.**

Вероятность	Награда
30%	Артефакт-Сокровище + Боевой дух -3 на ближайшую битву
50%	Второстепенный артефакт + Боевой дух -3 на ближайшую битву
15%	Основной артефакт + Боевой дух -3 на ближайшую битву
5%	Артефакт-Реликт + Боевой дух -3 на ближайшую битву

**МОРСКОЙ СУНДУК.**

Вероятность	Награда
20%	Ничего
10%	1000 золота + Артефакт-Сокровище
70%	1500 золота

**СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ.**

Вероятность	Награда
32%	На выбор: 1000 золота или 500 опыта
32%	На выбор: 1500 золота или 1000 опыта
31%	На выбор: 2000 золота или 1500 опыта
5%	Артефакт-Сокровище. Если рюкзак полон, герой получает на выбор: 1000 золота или 500 опыта.



Объекты, позволяющие купить/продать артефакты.

(Составлено на основе материалов *Турпуста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

Существует 4 основных класса артефактов (указаны в порядке увеличения ценности):

1. Сокровище (Treasure)
2. Второстепенный (Minor)
3. Основной (Major)
4. Реликт (Relic)

Получить артефакты можно просто подобрав их на карте приключений. Кроме этого артефакты можно покупать и/или продавать при посещении определённых объектов.

Единственным объектом на карте, в котором можно торговать артефактами - это Чёрный рынок. Также подобными свойствами обладают городской Торговец артефактами.

ЧЁРНЫЙ РЫНОК - именно сюда стекаются все лучшие товары со всего света.

Чёрный рынок предлагает героям ассортимент из 7 случайных артефактов по особой цене - в 2,5 раза выше базовой стоимости. Ассортимент рынка не меняется в течение игры, генерируется в начале игры, а на месте купленных артефактов остаются пустые слоты. На Чёрном рынке не могут продаваться артефакты-Реликты, Свитки с заклинаниями, боевые машины, Грааль и Книги магии.

Максимум на карте приключений может быть 32 Чёрных рынка.

ТОРГОВЕЦ АРТЕФАКТАМИ - городское строение, предлагающее артефакты на продажу.

Торговца артефактами можно построить только в Башне, Темнице и Сопряжении.

Торговец артефактами предлагает героям ассортимент из 7 случайных артефактов (3 Сокровища, 3 Второстепенных и 1 Основной) по особой цене - в 5 раз выше базовой стоимости. Ассортимент торговцев одинаковый для всех игроков и всех городов. Т.е. если один из игроков первым отстроит Торговца артефактами и купит у него 2 артефакта, то остальные игроки, отстроив Торговца позже, обнаружат в его ассортименте 2 пустых слота. Однако ассортимент обновляется в начале каждого месяца. Хотя все же замечено, что наборы артефактов каким то образом стандартизированы, и многократные перегрузки игры приводят к нескольким немногочисленным вариантам раскладки артефактов - по всей видимости, комбинации генерируются в начале игры. Кроме того у Торговцев можно продать все свои артефакты, кроме слота Разное 5, который не отображается при продаже.



В начале разных месяцев, мы имеем разные наборы артефактов, которые остаются неизменными в течение этого месяца, если не одно НО...

При активном поведении компьютерных героев, при одинаковом их местоположении выпадает один и тот же месяц, которому соответствует один и тот же набор артефактов у Торговцев. К тому же список наборов весьма ограничен и зависит от нашей возможности манипулировать поведением компьютерных героев. Замечено, что при отсутствии активных компьютерных героев на карте приключений, количество видов выпадаемых месяцев практически не ограничено, и, что самое главное, набор артефактов при выпадении одного и того же месяца может меняться.

Т.е. нужно добиться того, чтобы герои компьютера отсутствовали на карте приключений, пусть даже и на время (сидели «запертыми» нашим героем в гарнизоне замка). Наем компьютером нового героя при передаче тому хода считается активным действием. Запираем всех героев компьютера в гарнизоне замков и ловим удачу. Также замечено, что некоторые артефакты из указанных классов не появляются к началу данного месяца у Торговцев вовсе *(Добавил DmitriyAS, heroesportal.net).*

Курс покупки и продажи артефактов у Торговцев улучшается с увеличением количества Рынков в контролируемых игроком городах, но не зависит от количества Торговцев артефактами. С увеличением количества Рынков цена продажи снижается и достигает своего возможного минимума при девяти отстроенных Рынках. В этом случае она составляет 1/3 от начальной цены (но все равно выше базовой стоимости).

Формула расчёта цены **покупки** артефактов:

$$5 * \text{Базовая цена} / [1 + (\text{Количество Рынков} - 1) * 0,25]$$

Формула расчёта цены **продажи** артефактов:

$$\text{Базовая цена} * [1 + (\text{Количество Рынков} - 1) * 0,25] / 5$$

Для того чтобы купить или продать артефакты за другие ресурсы, помимо золота, нужно поделить полученную стоимость на 250 - для ртути, серы, кристаллов или самоцветов; на 125 - для древесины или руды.

Невозможно продать Торговцам артефактами: Баллисту, Палатку первой помощи, Катапульта, Подводу с боеприпасами, Книгу магии, а также любой артефакт, находящийся в слоте "Разное 5" (левый нижний).

Объекты на карте, позволяющие получить навыки и заклинания.

(Составлено на основе материалов *Тупуста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

БИБЛИОТЕКА ПРОСВЕЩЕНИЯ.

Один раз за игру, каждый герой может повысить все первичные навыки (атака, защита, сила магии, знание) на 2 единицы.

Однако для получения бонуса герой должен быть не менее 10 уровня. Навык Дипломатии снижает это требование:

Дипломатия	Требование Библиотеки
Базовая	8
Продвинутая	6
Экспертная	4

**УЧЁНЫЙ.**

Учёный может научить героя новому заклинанию, вторичному навыку или повысить любой его первичный навык на 1. Бонус выбирается случайно или автором карты. Учёный исчезает после первого посещения.

1. Обучение новому вторичному навыку.

Условие	Результат
Если у героя нет предлагаемого вторичного навыка и есть свободный слот вторичных навыков	Учёный обучает вторичному навыку Базового уровня
Если у героя нет предлагаемого вторичного навыка, но нет свободных слотов вторичных навыков	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если у героя есть предлагаемый вторичный навык, но Базового или Продвинутого уровня	Учёный улучшит этот вторичный навык на 1 ступень
Если у героя есть предлагаемый вторичный навык Экспертного уровня	Учёный повысит случайный первичный навык на 1



Это интересно! В игре существует такое понятие, как "Дерево Навыков" - например, если герой получает новый уровень, то ему предлагается на выбор 2 вторичных навыка. Если выбрав один из них снова повысить уровень героя, то предложат ещё 2 вторичных навыка и т.д. Если заново загрузить сохранение и начать улучшать вторичные навыки в той же последовательности, что и в первом случае, то все окна выбора будут идентичны тем, что были в первый раз! Т.о. можно нарисовать "Дерево Навыков". Например "если на втором уровне выберу Логистику, то на следующем предложат выбрать Стрельбу или Нападение...". Рисование такого дерева полезно, когда нужно, например, обзавестись Экспертом Магии Земли за минимальное количество уровней.

Внимание! Получение вторичного навыка у Учёного вне "Дерева навыков" нарушает его последовательность.

Внимание! На Учёного не распространяются классовые возможности изучения определённых вторичных навыков, т.е. герой любого класса может получить любой вторичный навык. Например, кто угодно может получить Чародейство, Ведьмы могут получить Сопротивление, Варвары - Магию воды, Боевые маги - Навигацию и т.д.

Внимание! Если герой получает навык у Учёного, который в обычных условиях он получить не может (например Магия воды у варваров), то шанс улучшить его при повышении уровня устанавливается на минимально возможное значение, т.е. 1%.

2. Обучение новому заклинанию.

Условие	Результат
Если герой знает предлагаемое заклинание	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если герой не знает предлагаемое заклинание, но у него нет Книги магии.	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если герой не знает предлагаемое заклинание, но у него не хватает уровня Мудрости для изучения	Учёный повысит случайный первичный навык на 1
Если герой не знает предлагаемого заклинания, у него достаточный уровень Мудрости и есть Книга магии.	Учёный обучает заклинанию

3. Повышение первичного навыка.

Учёный повышает на 1 случайный первичный навык героя, даже если этот навык равен у него 99 - появится сообщение, но цифра останется 99.

ЛАГЕРЬ НАЁМНИКОВ.

Атака героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

БАШНЯ МАРЛЕТТО.

Защита героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

ЗВЁЗДНОЕ КОЛЕСО.

Сила магии героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

САД ОТКРОВЕНИЯ.

Знание героя +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.



ШКОЛА МАГИИ.

За 1000 золота можно получить на выбор: Сила магии +1 или Знание +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

ШКОЛА ВОЙНЫ.

За 1000 золота можно получить на выбор: Атака +1 или Защита +1. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

АРЕНА.

На выбор: Атака +2 или Защита +2. Можно посещать только 1 раз за игру для каждого героя.

СВЯТЫНЯ МАГИЧЕСКОГО ВОПЛОЩЕНИЯ.

Герой обучается предлагаемому заклинанию 1 уровня, если он имеет Книгу магии и не знает его.

СВЯТЫНЯ МАГИЧЕСКОГО ЖЕСТА.

Герой обучается предлагаемому заклинанию 2 уровня, если он имеет Книгу магии и не знает его.

СВЯТЫНЯ МАГИЧЕСКОЙ МЫСЛИ.

Герой обучается предлагаемому заклинанию 3 уровня, если он имеет Книгу магии, Базовую Мудрость и не знает его.

ПИРАМИДА.

Охрана: 40 Золотых големов и 20 Алмазных големов.

Награда: Герой обучается предлагаемому заклинанию 5 уровня, если он имеет Книгу магии, Экспертную Мудрость и не знает его.

Посещение разграбленной Пирамиды: Удача героя -2 на ближайшую битву. Если герой уже имеет "проклятие"

Пирамиды, то ещё -2 к удаче не добавляется.

При генерации случайной карты Пирамида может появиться только на Песке.

ХИЖИНА ВЕДЬМЫ.

Герой обучается предлагаемому вторичному навыку, если он имеет свободный слот вторичных навыков и не знает его.

Внимание! Получение вторичного навыка в Хижине ведьмы вне "Дерева навыков" нарушает его последовательность.

Внимание! На Хижину ведьмы не распространяются классовые возможности изучения определённых вторичных навыков, т.е. герой любого класса может получить любой вторичный навык. Например, кто угодно может получить

Внимание! Если герой получает навык в Хижине ведьмы, который в обычных условиях он получить не может (например Магия воды у варваров), то шанс улучшить его при повышении уровня устанавливается на минимально возможное значение, т.е. 1%.



На случайных картах в Хижине ведьмы не могут появиться следующие вторичные навыки: Доспехи, Артиллерия, Магия земли, Первая помощь, Интеллект, Обучение, Навигация, Чародейство, Нападение, Сопротивление, Грамотность, Волшебство, Тактика и Магия воды (*Предоставил SAG19330184, forum.df2.ru*).

УНИВЕРСИТЕТ.

Герой может изучить до 4 предлагаемых вторичных навыков Базового уровня по 2000 золота за каждый, если он имеет свободные слоты вторичных навыков и не знает их.

В Университете соблюдаются классовые возможности изучения определённых вторичных навыков.

Внимание! Получение вторичного навыка в Университете вне "Дерева навыков" нарушает его последовательность.



Класс героя	Недоступные в Университете навыки
Рыцарь	Чародейство
Священник	Чародейство
Рэйнджер	Чародейство, Магия огня
Друид	Чародейство
Алхимик	Чародейство
Маг	Сопротивление, Чародейство
Демон	Чародейство
Еретик	Чародейство
Рыцарь смерти	Имущество, Лидерство, Первая помощь
Некромант	Первая помощь, Лидерство
Лорд	Чародейство, Магия воды
Чернокнижник	Чародейство, Сопротивление
Варвар	Чародейство, Магия воды
Боевой маг	Чародейство, Навигация
Хозяин зверей	Чародейство, Магия огня
Ведьма	Чародейство, Сопротивление
Путешественник	Чародейство
Элементалист	Сопротивление, Чародейство

Объекты, позволяющие получить существ.

(Составлено на основе материалов *Турпуста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

ЖИЛИЩА СУЩЕСТВ.

Чтобы взять под контроль, не принадлежащее игроку жилище существ, ему достаточно просто посетить его одним из своих героев (для жилищ существ 1...4 уровней), либо победить охрану из существ этого жилища (для жилищ существ 5...7 уровней), состоящую из тройного базового прироста этих существ. В начале каждой недели в каждом жилище появляется базовый прирост существ. Все существа в жилищах, кроме существ 1 уровня, присоединяются к герою по обычной цене, а существа 1 уровня - бесплатно. В общем случае, базовый прирост для каждого из уровней равен:

Уровень	Прирост	Примечание
1	12...25	Скелеты, Гноллы - 12; Копейщики, Кентавры, Троглодиты - 12; Бесы, Гоблины, Хоббиты - 15; Гремлины - 16; Маленькие феи - 20; Крестьяне - 25.
2	6...9	Элементали воздуха - 6; Гномы, Живые мертвецы, Гарпии, Гоги, Наездники на кабанах, Воры - 8; Арбалетчики, Каменные горгульи, Наездники на волках, Ящеры - 9.
3	5...8	Адские гончие - 5; Каменные големы, Элементали воды - 6; Грифоны, Лесные эльфы, Стражи, Бехолдеры, Орки, Кочевники, Мумии - 7; Змии - 8.
4	4...5	Пегасы, Элементали огня - 5; Все остальные - 4.
5	3...4	Элементали земли - 4; Все остальные - 3.
6	2	Все существа 6 уровня.
7	1...2	Огненные птицы - 2; Все остальные - 1.

Если у игрока есть внешнее жилище существ, то прирост этих существ во всех его городах того же типа увеличивается на 1. На этот дополнительный прирост не распространяется бонус Цитадели, Замка, бонус Статуи легиона, однако распространяется бонус Храма Грааля - +50% (округление вниз).

ЛАГЕРЬ БЕЖЕНЦЕВ.

Герой может нанять базовый прирост случайных существ. Тип наёмников меняется в начале каждой недели.

Таким образом на седьмом дне игрок может сохранить, закончить ход, посмотреть, какие существа появились в Лагере беженцев, и, если не нравится - загрузить сохранение.

В Лагере беженцев не могут появиться: Снайперы, Чародеи, Лазурные драконы, Ржавые драконы, Кристаллические драконы и Сказочные драконы.



ФОРТ НА ХОЛМЕ.

Герой может улучшить имеющихся у него существ по особым ценам, зависящим от их уровня:

Уровень	Стоимость улучшения
1	бесплатно
2	1/4 стоимости
3	1/2 стоимости
4	3/4 стоимости
5, 6 и 7	за полную стоимость

Под стоимостью улучшения понимается цена, которую придётся заплатить в случае улучшения существ в городе - разница между ценой улучшенного существа и неулучшенного. Следует помнить, что существа 7 уровня, помимо золота, требуют траты ресурсов.

При генерации случайной карты Форт на холме может появиться только на Гязи и Траве.



КОНЮШНЯ.

Герой получает 400 очков движения (MP) и Кавалеристы в его армии бесплатно автоматически улучшаются до Чемпионов.



КОНСЕРВАТОРИЯ ГРИФОНОВ.

Существуют 4 типа Консерваторий грифонов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	50 Грифонов	1 Ангел
30%	100 Грифонов	2 Ангела
30%	150 Грифонов	3 Ангела
10%	200 Грифонов	4 Ангела

В любом типе Консерватории грифонов существует 50% вероятность, что вместо одного отряда Грифонов появится отряд Королевских грифонов в том же количестве.

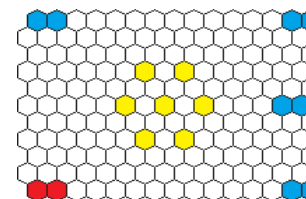


Схема расположения существ:

Жёлтые - войска героя; Красная - Грифоны/Королевские грифоны; Синие - Грифоны.

УЛЕЙ ЗМИЕВ.

Существуют 4 типа Ульев змиев:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	30 Стрекоз	4 Виверны
30%	45 Стрекоз	6 Виверн
30%	60 Стрекоз	8 Виверн
10%	90 Стрекоз	12 Виверн

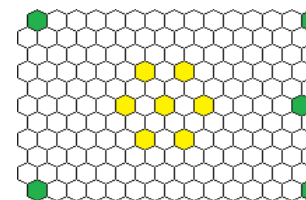


Схема расположения существ:

Жёлтые - войска героя; Зелёные - Змии.

СОПРЯЖЕНИЕ.

Охрана: 12 Элементалей земли (аналогично жилищу Элементалей земли - Алтарю земли).

Сопряжение позволяет герою нанимать Элементалей воздуха, воды, огня и земли.

Также Сопряжение увеличивает прирост Элементалей воздуха и Штормовых элементалей на 1 во всех городах владельца.



ФАБРИКА ГОЛЕМОВ.

Охрана: 9 Золотых гогомов, 6 Алмазных гогомов (аналогично захвату жилищ).

Фабрика гогомов позволяет герою нанимать Каменных, Стальных, Золотых и Алмазных гогомов.

Также Фабрика гогомов увеличивает прирост Каменных и Стальных гогомов на 1 во всех городах владельца.



ПОРТАЛ ВЫЗОВА.

Портал вызова можно построить только в Темнице.

1 раз в неделю позволяет призывать существ одного из принадлежащих игроку внешних жилищ (определяется случайным образом для каждой недели). Однако если у игрока всего 1 внешнее жилище, то в Портале вызова появятся существа именно из него! При этом, даже будучи выкупленными через портал, существа остаются доступными и при посещении этого жилища на карте. Другими словами, Портал вызова создает для игрока из ниоткуда войско, равное недельному приросту существ.



Объекты, позволяющие получить ресурсы.

(Составлено на основе материалов *Тыпуста*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

ШАХТЫ РЕСУРСОВ.

При посещении шахты, не принадлежащей игроку, она переходит под его контроль, либо, если на шахту поставлена охрана, сначала ему придется победить охранников. Посетив свою шахту, игрок получает возможность оставить на шахте охрану. Всего существует 7 типов шахт, как и типов ресурсов:

Шахта	Доход ресурсов
Лесопилка	+2 древесины в день
Шахта руды	+2 руды в день
Лаборатория алхимика	+1 ртуть в день
Пруд драгоценных камней	+1 самоцвет в день
Пещера кристаллов	+1 кристалл в день
Залежи серы	+1 сера в день
Золотая шахта	+1000 золота в день



Внимание! Сражение в Золотой шахте или Пещере кристаллов проходит на подземном ландшафте, т.е. бонусы родной земли получают существа Темницы.

ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА.

Охрана: 100...249 Троглодитов (расстановка как в битве с нейтралами).

Заброшенная шахта после освобождения превращается в случайную шахту, но не в Лесопилку.

После этого освобождённая Заброшенная шахта действует как обычная.



Внимание! Сражение в Заброшенной шахте проходит на подземном ландшафте, т.е. бонусы родной земли получают существа Темницы.

МИСТИЧЕСКИЙ САД.

Герой получает 500 золота или 5 самоцветов с равной вероятностью. Можно посещать 1 раз в неделю.

При генерации случайной карты Мистический сад не может появиться на Лаве, Камнях, Песке, Снегу и Подземном ландшафте.



ВОДЯНАЯ МЕЛЬНИЦА.

При посещении на первой неделе, герой получает 500 золота, на второй и последующих - 1000 золота. Можно посещать 1 раз в неделю.

При генерации случайной карты Водяная мельница не может появиться на Лаве, Камнях, Песке и Подземном ландшафте.



ВЕТРЯНАЯ МЕЛЬНИЦА.

Герой получает 3...6 случайного ресурса, кроме золота и древесины. Можно посещать 1 раз в неделю.



КОСТЁР.

Герой получает 400...600 золота и 4...6 случайного ресурса. Костёр исчезает после первого посещения.



НАВЕС.

Герой получает 1...5 случайного ресурса. Можно посещать только 1 раз за игру.



ОБЛОМКИ КОРАБЛЕКРУШЕНИЯ.

Возможны 4 варианта находок в обломках:

Вероятность	Найденные ресурсы
25%	Герой получает 5 древесины
25%	Герой получает 5 древесины и 200 золота
25%	Герой получает 10 древесины и 500 золота
25%	Ничего

Обломки кораблекрушения исчезают после первого посещения.

ОТДЕЛЬНО ЛЕЖАЩИЕ РЕСУРСЫ.

Куча	Найденные ресурсы
Золото	500...1000 золота
Древесина	5...10 древесины
Руда	5...10 руды
Ртуть	3...6 ртути
Сера	3...6 серы
Самоцветы	3...6 самоцветов
Кристаллы	3...6 кристаллов

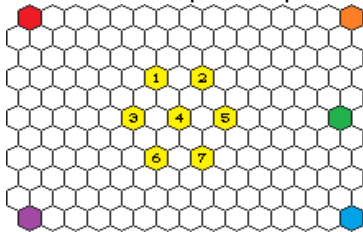
Кучи ресурсов исчезают после первого посещения.



СОКРОВИЩНИЦЫ РЕСУРСОВ.

Под этим обобщающим термином имеются ввиду все объекты, в которых приходится сражаться с охраной для того, чтобы получить награду в виде ресурсов или чего-нибудь ещё. Причём расстановка при захвате Сокровищниц отличается от стандартной.

Расстановка армии героя выглядит следующим образом:



1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7 - порядковые номера существ в окне героя слева-направо; Красные клетки - возможные места появления вражеских существ.

В некоторых Сокровищницах может появляться улучшенный отряд существ на фиолетовой клетке с вероятностью 50%.

Последовательность хода вражеских существ зависит от их скорости.

Если среди охраны Сокровищницы есть существа с одинаковой скоростью, то очерёдность их ходов будет следующей: оранжевая клетка, синяя клетка, фиолетовая клетка, красная клетка, зелёная клетка.

Внимание! В Сокровищницах не действует вторичный навык Тактика.

Внимание! Боевые машины не участвуют в захвате сокровищниц, однако если у героя есть Тележка с боеприпасами, то его стрелки всё равно будут иметь бесконечный боезапас.

Существуют следующие типы Сокровищниц ресурсов:

1. Тайник бесов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	100 Бесов	1000 золота + 2 ртути
30%	150 Бесов	1500 золота + 3 ртути
30%	200 Бесов	2000 золота + 4 ртути
10%	300 Бесов	3000 золота + 6 ртути



2. Сокровищница гномов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	50 Гномов	2500 золота + 2 кристалла
30%	75 Гномов	4000 золота + 3 кристалла
30%	100 Гномов	5000 золота + 5 кристаллов
10%	150 Гномов	7500 золота + 10 кристаллов



3.Хранилище медуз:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	20 Медуз	2000 золота + 5 серы
30%	30 Медуз	3000 золота + 6 серы
30%	40 Медуз	4000 золота + 8 серы
10%	50 Медуз	5000 золота + 10 серы



4.Склады циклопов:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	20 Циклопов	по 4 серы, ртути, кристаллов и самоцветов
30%	30 Циклопов	по 6 серы, ртути, кристаллов и самоцветов
30%	40 Циклопов	по 8 серы, ртути, кристаллов и самоцветов
10%	50 Циклопов	по 10 серы, ртути, кристаллов и самоцветов



5.Банк наг:

Вероятность	Охрана	Награда
30%	10 Наг	4000 золота + 8 серы
30%	15 Наг	6000 золота + 12 серы
30%	20 Наг	8000 золота + 16 серы
10%	30 Наг	12000 золота + 24 серы



По логике наградой в Банке наг должны были являться самоцветы, а не сера. Этот баг исправлен в WoGe, HD-моде и в HotA.

Это интересно: Узнать численность охраны сокровищницы можно не вступая с ними в бой. Достаточно просто посетить их и отказаться от сражения. После этого при наведении курсора на эту сокровищницу в строке статуса можно увидеть примерное количество охранников, а также сообщение имеются ли среди них улучшенные существа.

Это интересно: Если герой перебил охрану, но и ни одно из его существ не выжило (например вследствие применения Армагеддона или Цепной молнии), то награду он не получит. Следующему вошедшему в такую сокровищницу герою остается только согласиться на бой, имея хотя бы одно существо в армии и, автоматически победив, получить награду.

РЫНОК.

Герой может менять ресурсы друг на друга по цене в 3 раза ниже обычной:

Операция	Курс обмена		
Продажа ценных ресурсов	150 золота	1/2 обычного	1/3 ценного
Продажа обычных ресурсов	75 золота	1/3 обычного	1/7 ценного
Покупка ценных ресурсов	1667 золота	7 обычных	3 ценных
Покупка обычных ресурсов	833 золота	3 обычных	2 ценных

При генерации случайной карты Рынок не может появиться на Лаве, Песке и Подземном ландшафте.

ГИЛЬДИЯ НАЁМНЫХ РАБОТНИКОВ.

Герой может продать существ из своей армии за 70% от их обычной стоимости (учитывается только золото).

Чтобы перевести эту сумму в количество серы, ртути, самоцветов или кристаллов, нужно разделить ее на 500.

Для древесины и руды - на 250. Округление вниз.

Помимо карты приключений, Гильдию наёмных работников можно отстроить в любой Цитадели. При этом курс продажи существ будет зависеть от количества Рынков у игрока:

Количество Рынков	Стоимость, в % от обычной цены
1	30%
2	45%
3	50%
4	65%
5	70%
6	85%
7	90%
8 и более	100%

ТОРГОВЦЫ АРТЕФАКТАМИ и РЫНОК (см.раздел 1.10).

Города типа Темница, Сопряжение и Башня имеют среди своих построек Торговца артефактами, у которого можно обменять свои ресурсы на артефакты. Изначально ассортимент Торговца содержит 7 случайных артефактов, цена которых уменьшается в зависимости от количества Рынков, имеющихся у игрока во всех его городах. Чем больше сеть рынков, тем дешевле артефакты.



СТРОЕНИЯ В ГОРОДАХ.

1.Сокровищница (Оплот):

В начале каждой недели Сокровищница добавляет 10% золота. Процент исчисляется от количества золота игрока на конец 7 дня недели (округление вниз).



2.Таинственный пруд (Оплот):

В начале каждой недели приносит игроку 1...4 единицы случайного ценного ресурса: сера, ртуть, кристаллы или самоцветы.



3.Хранилище ресурсов:

Город	Доход ресурсов
Замок	+1 древесины и руда в день
Оплот	+1 кристалл в день
Башня	+1 самоцвет в день
Некрополис	+1 древесины и руда в день
Инферно	+1 ртуть в день
Темница	+1 сера в день
Крепость	+1 древесины и руда в день
Цитадель	+1 древесины и руда в день
Сопряжение	+1 ртуть в день



Объекты на карте, позволяющие получить опыт.

(Составлено на основе материалов *Тупуцма*, *ThatOne* и *MaximusX*, heroes.ag.ru).

СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ.

Вероятность	Награда
32%	На выбор: 1000 золота или 500 опыта
32%	На выбор: 1500 золота или 1000 опыта
31%	На выбор: 2000 золота или 1500 опыта
5%	Артефакт-Сокровище. Если рюкзак полон, герой получает на выбор: 1000 золота или 500 опыта

**КАМЕНЬ ЗНАНИЙ.**

Герой получат 1000 опыта. Можно посещать только 1 раз для каждого героя.

**ДРЕВО ЗНАНИЙ.**

Герой получает некоторое количество очков опыта, равное разности между текущим уровнем героя и следующим (это фиксированные значения и они приплюсовываются к текущему значению опыта независимо от того, сколько очков опыта осталось до следующего уровня). Может получиться такая ситуация, что после посещения Древа знаний количество опыта будет чуть-чуть выше требуемого для следующего уровня. Дело в том, что Древо знаний не принимает в расчёт стартовое количество опыта у героев, которое находится в диапазоне от 0 до 100 единиц.



Для получения опыта от Древа знаний может потребоваться определённая плата:

Вероятность	Требование
34%	Ничего
33%	2000 золота
33%	10 самоцветов

Внимание! Описанная выше схема работы Древа знаний корректно работает лишь до 75 уровня героя. После 75 уровня Древо знаний однократно увеличивает опыт героя на 1 777 278 601 очко и опыт уходит в отрицательные значения, при этом не имеет значения текущий опыт героя (он может лежать в интервале от 1810034207 до 2147483647). Дальнейшее посещение Деревьев знаний неэффективно, т.к. прирост опыта составляет 105 очков.

При генерации случайной карты Древо знаний может появиться только на Грязи и Траве.

СИРЕНЫ.

При посещении Сирен, в отрядах героя, где больше 1 существа, погибают 30% существ. Если таких отрядов нет, ничего не происходит. Герой получает 1 единицу опыта за каждую единицу здоровья погибших существ. Вторичный навык Обучение увеличивает количество опыта на 5, 10 или 15%. За каждого Крестьянина, в отличие от Алтаря жертвоприношений, опыт начисляется. Сирен можно посетить 1 раз за игру для каждого героя, но после боя, можно посещать их повторно.



АЛТАРЬ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЙ.

1.Герои Замка, Оплота и Башни могут обменять артефакты на опыт:

Количество полученного опыта зависит от класса жертвуемого артефакта и того имеет ли герой навык Обучение. Если у героя имеется навык Обучение, то количество полученного опыта увеличивается на 5% за каждый уровень навыка (105% от базового значения при Базовом Обучении, 110% - при Продвинутом и 115% - при Экспертном уровне).



Класс артефакта	Количество опыта	Опыт при наличии Обучения
Сокровище	1000	1050 / 1100 / 1150
Второстепенный	1500	1575 / 1650 / 1725
Основной	3000	3150 / 3300 / 3450
Реликт	6000	6300 / 6600 / 6900

Свитки с заклинаниями на Алтаре жертвоприношений не дают опыта.

2.Герои Некрополиса, Инферно и Темницы могут обменять существ на опыт:

Жертвуемые существа	Количество опыта	На количество опыта, полученное посредством обмена существ на Алтаре жертвоприношений, также влияет навык Обучение. Обладая им, герой получает на 5, 10 или 15% опыта больше, в зависимости от уровня развития навыка.
Лазурный дракон	9855	Отдав Крестьян на Алтаре жертвоприношений герой не получит опыта. Здесь всё дело в заложенном разработчиками механизме расчета. Опыт, полученный героем, зависит от количества здоровья существа, которого оставляют на алтаре (не только от этого, конечно, но - в немалой степени). У Крестьянина запас здоровья равен 1, и при расчете количества опыта, каждое отдельно взятое существо учитывается отдельно, а
Кристаллический дракон	4915	
Ржавый дракон	3300	
Сказочный дракон	2445	
Архангел	1095	
Чёрный дракон	1090	
Золотой дракон	1075	
Титан	935	
Архидьявол	885	
Феникс	840	
Древнее чудовище	770	
Гидра хаоса	740	
Дьявол	635	
Ангел	625	
Зелёный дракон	605	

Дракон-привидение, Красный дракон	585
Огненная птица	565
Гидра	515
Гигант	460
Костяной дракон	420
Чудище	395
Королевская нага	355
Рыцарь смерти	295
Чемпион, Чёрный рыцарь	260
Боевой единорог, Нага, Магический элементаль	250
Кавалерист	240
Султан-ифрит	230
Единорог	225
Ифрит, Психический элементаль	205
Скорпикора	195
Мантикора	190
Виверна-монарх	185
Король циклопов	180
Виверна	165
Циклоп	155
Адское отродье, Чародей	150
Птица грома	135
Могущественный лич, Король минотавров	130
Птица рух, Могучая горгона, Тролль	125
Мастер-джинн	115
Джинн, Горгона	110
Лич	105
Дендроид-солдат, Минотавр	100
Порождение зла, Вампир-лорд, Алмазный голем	95
Фанатик	90
Архимаг, Великий василиск	85
Огр-маг	80
Золотой голем	75

потом суммируется опыт, который можно получить от всей армии. За каждого Крестьянина начисляют опыта меньше единицы и компьютер округляет его до нуля. Потом суммирует эти нули. Так что, хоть легион Крестьян положи – суммарный опыт будет равен нулю.

Крестonosец, Маг, Королева медуз, Снайпер	70
Серебряный пегас, Вампир, Василиск	65
Монах, Пегас, Дендроид-страж, Рогатый демон, Медуза, Штормовой элементаль, Магмовый элементаль	60
Королевский грифон, Рыцарь, Демон, Энергетический элементаль	55
Стальной голем, Огр	50
Цербер, Созерцатель, Ледяной элементаль	45
Грифон, Великий эльф, Адская гончая, Бехолдер, Элементаль воздуха, Элементаль огня, Элементаль земли, Кочевник	40
Привидение, Стрекоза, Элементаль воды	35
Каменный голем, Магог, Страж, Орк-вождь, Змий, Мумия	30
Боевой гном, Лесной эльф, Obsидиановая горгулья, Гарпия-ведьма, Налётчик	25
Стрелок, Каменная горгулья, Орк	20
Арбалетчик, Капитан кентавров, Гном, Гог, Зомби, Гарпия, Наездник на волке, Ящер, Ящер-воин, Вор, Наездник на кабане	15
Копейщик, Алебардщик, Кентавр, Скелет-воин, Живой мертвец, Адский троглодит, Гнолл-мародёр, Фея	10
Гремлин, Мастер-гремлин, Бес, Чёрт, Скелет, Троглодит, Гоблин, Хобгoblin, Гнолл, Маленькая фея, Хоббит	5
Крестьянин	0

3.Герои Цитадели, Крепости и Сопряжения могут обменивать артефакты и существ на опыт.

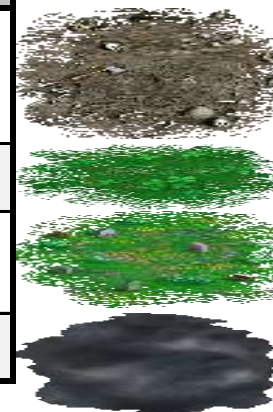
Объекты, позволяющие получить боевой дух, удачу, ману и очки движения.*(Составлено на основе материалов Турпста, ThatOne и MaximusX, heroes.ag.ru).*

Объект	Свойства
Домик Фей	+1 к удаче.
Фонтан удачи	-1...+3 к удаче. Значение выбирается случайно в начале каждой недели.
Фонтан Молодости	+1 к боевому духу, +400 очков движения (МР) до конца дня.
Озеро алых лебедей	+2 к удаче. Герой теряет все оставшиеся очки движения (МР).
Флаг Единства	+1 к боевому духу и удаче, +400 очков движения (МР) до конца дня.
Храм	На первый-шестой день недели: +1 к боевому духу; На седьмой день: +2 к боевому духу.
Идол Удачи	На первый, третий и пятый дни недели: +1 к удаче; На второй, четвёртый и шестой дни: +1 к боевому духу; На седьмой день: +1 к боевому духу и удаче.
Водоем	+1 к боевому духу, +400 очков движения (МР) до конца дня. После любого боя можно посетить вновь в течение того же дня. Сумма бонусов запаса хода при этом накапливается.
Оазис	+1 к боевому духу, +800 очков движения (МР) до конца дня. После любого боя можно посетить вновь в течение того же дня. Сумма бонусов запаса хода при этом накапливается.
Конюшня	+400 очков движения (МР) к ежедневному запасу хода до конца недели. Бесплатно усовершенствует Кавалеристов до Чемпионов. При генерации случайной карты Конюшни не могут появиться на Лаве, Песке, Снегу, Подземном ландшафте и Болоте.
Маяк	+500 очков движения (МР) к ежедневному запасу хода героя по воде, пока Маяк находится под контролем игрока. Бонусы нескольких Маяков суммируются. Бонус Маяка начинает действовать только на следующий день после установки над ним флага.
Буй	+1 к боевому духу.
Русалки	+1 к удаче.



Далее приведены типы магических ландшафтов, влияющих на удачу и/или мораль героя. Следует помнить, что такие ландшафты в игре накладываются поверх основного типа земли, свойства которой не прекращают своего действия при нахождении героя на любом магическом ландшафте.

Тип ландшафта	Свойства
Проклятая земля	Нейтрализует удачу, боевой дух и бонусы родной земли всех существ во время боя. Запрещает использование в бою любых заклинаний выше 1 уровня. Блокирует действие некоторых способностей существ (подробнее см.разделы 2.3 и 3.13).
Клеверное поле	Существа Крепости, Цитадели и Сопряжению получают +2 к удаче во время боя.
Святая Земля	Существа Замка, Оплота и Башни получают +1 к боевому духу во время боя. Существа Инферно и Темницы получают -1 к боевому духу во время боя.
Дьявольский Туман	Существа Замка, Оплота и Башни получают -1 к боевому духу во время боя. Существа Инферно и Темницы получают +1 к боевому духу во время боя.



Далее приведены объекты, в которых можно получить артефакты или ресурсы, но лишь однажды. После получения награды такой объект становится "разграбленным". При посещении "разграбленного" объекта любым героем, его удача или боевой дух могут быть понижены. Посещение Могилы воина всегда снижает боевой дух, независимо от того, "разграблена" она или нет. Если герой уже имеет штраф от посещения "разграбленного" объекта, то при повторном посещении этого же или подобного "разграбленного" объекта он не получит ещё один штраф.

Могила воина	Боевой дух героя -3 на ближайшую битву.
Склеп (разграбленный)	Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.
Пирамида (разграбленная)	Удача героя -2 на ближайшую битву.
Покинутый корабль (разграбленный)	Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.
Кораблекрушение (разграбленное)	Боевой дух героя -1 на ближайшую битву.

Это интересно: Вы набрали в армию существ из пяти типов городов, включая нежить, а у героя нет ни Лидерства, ни артефактов? Тогда Вам просто необходимо посетить пару-тройку объектов, повышающих боевой дух и принять бой на своей территории, да и увеличение скорости и удачи совсем не повредит. Впрочем, если хотите дать сопернику фору, для этого тоже найдется пара-тройка способов. Бонусы (и штрафы) удачи и боевого духа, полученные при посещении объектов на карте, действуют до следующей битвы. Повторное посещение объектов, улучшающих/ухудшающих боевой дух и/или удачу не принесет эффекта, если у героя на момент посещения такой бонус/штраф уже есть. В случае с объектами, которые помимо повышения боевого духа дают некоторое количество очков движения (MP), то бонус движения после битвы не теряется, - теряется только бонус боевого духа. **Это дает возможность посетить такие объекты несколько раз в день и получить при этом бонус движения (MP) за каждое посещение.**

Далее приведены объекты, позволяющие пополнить герою запас маны.

Объект	Свойства
Магический колодец	При каждом посещении герой восполняет свой запас маны до максимума. Можно посещать только 1 раз в день для каждого героя.
Магический ручей	Восполняет запас маны героя до двойного значения от его максимума. Можно посещать 1 раз в неделю для каждого героя. Магический ручей имеет 2 независимых друг от друга точки (слева и справа этого объекта), посетив которые герой может пополнить ману. Т.е. по сути один источник работает как два. При генерации случайной карты Магический ручей может появиться только на Камнях.
Гильдия магов (в городе)	Доступна для строительства в любом городе. При "ночёвке" героя в городе, его запас маны восполняется до максимума.
Водоворот маны (в городе)	Доступна для строительства в Темнице. Восполняет запас маны героя до двойного значения от его максимума. Можно посещать 1 раз в неделю для каждого героя.



Прочие объекты на карте приключений.

ФАБРИКА ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ.

При посещении Фабрики военной техники герой может купить любую боевую машину: Баллиста - за 2500 золота; Палатка первой помощи - за 750 золота; Тележка с боеприпасами - за 1000 золота.



ВРАТА ПОДЗЕМНОГО МИРА.

Если герой посещает Врата подземного мира на поверхности, то они мгновенно переносят его к другим Вратам в подземелье, ближайшим и посещённым. Если герой посещает Врата подземного мира в подземелье, то они мгновенно переносят его к другим Вратам на поверхности, ближайшим к посещённым. Если ближайшие врата перекрыты героем, то происходит контакт (обмен или сражение). Если вторых Врат подземного мира нет, то проход окажется завален щебнем и использовать их будет нельзя.



МОНОЛИТ ВХОДА.

После посещения Монолита входа герой мгновенно переносится к соответствующему ему Монолиту выхода. Если выход из Монолита перекрыт вражеским героем, то начнётся сражение, а если дружественным – войти в Монолит будет нельзя. Войти обратно в Монолит выхода нельзя. Виды Монолитов входа приведены на картинке справа (1 и 3 столбцы).

Если вражеский герой, на открытой для Вас земле, войдёт в Монолит входа, то «камера» покажет Вам, где находится выход из него, даже если он скрыт Террой Инкогнито.



МОНОЛИТ ВЫХОДА.

При посещении Монолита выхода ничего не происходит. Он предназначен для перемещения к нему героев, вошедших в соответствующий Монолит входа. Виды Монолитов выхода приведены на картинке справа (2 и 3 столбцы).

ДВУСТОРОННИЙ МОНОЛИТ.

После посещения Двустороннего монолита герой мгновенно переносится в другому такому же монолиту. Если одинаковых монолитов на карте несколько, то конечный выбирается случайно при каждом посещении.

Двусторонний монолит используется как для входа, так и для выхода. Если выход из Монолита перекрыт вражеским героем, то начнётся сражение, а если дружественным – войти в Монолит будет нельзя.

Если вражеский герой, на открытой для Вас земле, войдёт в Монолит, то «камера» покажет Вам, где находится выход из него, даже если он скрыт Террой Инкогнито.



ВУАЛЬ ТЬМЫ.

Посещение Вуали тьмы закрывает для противников открытую землю террой инкогнито в радиусе 20 клеток вокруг. Аналогично работает Вуаль тьмы в Некрополисе, ежедневно закрывая область вокруг города в радиусе 20 клеток.

ОБСЕРВАТОРИЯ КРАСНОГО ДЕРЕВА.

После посещения Обсерватории красного дерева вокруг героя мгновенно открывается терра инкогнито в радиусе 20 клеток. На случайных картах Обсерватория генерируется только на поверхности.

ОГНЕННЫЙ СТОЛП.

После посещения Огненного столпа вокруг героя мгновенно открывается терра инкогнито в радиусе 20 клеток. На случайных картах Огненный столп генерируется только в подземелье.

ГИЛЬДИЯ ВОРОВ.

В отличие от городской, Гильдия воров на карте приключений открывает всю информацию о противниках:

- Место в рейтинге по количеству городов;
- Место в рейтинге по количеству героев;
- Место в рейтинге по текущему количеству золота;
- Место в рейтинге по текущему количеству древесины и руды;
- Место в рейтинге по текущему количеству серы, ртути, кристаллов и самоцветов;
- Место в рейтинге по количеству найденных обелисков;
- Место в рейтинге по количеству артефактов;
- Место в рейтинге по суммарной мощи армии королевства;
- Место в рейтинге по ежедневному доходу;
- Показывается лучший герой и его первичные навыки;
- Показывается личность лучших героев: Исследователь, Строитель, Воин;
- Показывается лучшее существо в армии лучшего героя.

ХИЖИНА МАГА.

После посещения Хижины мага вокруг всех Глаз мага на карте приключений мгновенно открывается терра инкогнито в радиусе 20 клеток. Если имеется несколько Глаз мага на карте, то они показываются игроку по очереди.

ГЛАЗ МАГА.

При посещении Глаза мага ничего не происходит. Он предназначен для открытия терры инкогнито при посещении героями Хижины мага.



КАРТОГРАФ.

Картограф за 1000 золота открывает для игрока всю подконтрольную ему территорию. Существует 3 вида Картографов на карте:

- "Наземный" - открывает всю карту приключений, кроме воды и подземелья;
- "Подземный" - открывает всё подземелье;
- "Водный" - открывает всю территорию воды.



ГАРНИЗОН.

Гарнизоны обычно перекрывают узкие проходы и преграждают героям путь. Автором карты может быть назначена охрана Гарнизона, победив которую можно будет свободно перемещаться мимо него и даже оставлять свою охрану для защиты прохода от вражеских героев.

Кроме того Гарнизон может изначально принадлежать одному из игроков и содержать существ, которых можно будет взять, прибыв сюда героем. В настройках Гарнизона можно поставить "неудаляемых солдат". В таком случае оставленные в Гарнизоне войска нельзя будет взять обратно в армию.

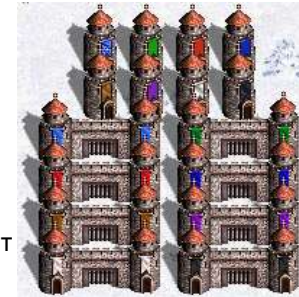


ГАРНИЗОН АНТИМАГИИ.

Помимо обычных Гарнизонов существуют Гарнизоны антимагии, с аналогичными возможностями. Отличие таких гарнизонов состоит в том, что при их захвате нельзя использовать заклинания и большинство магических способностей существ.

СТРАЖ ГРАНИЦЫ.

Страж границы обычно блокирует узкий проход для героев. Стражи границы различаются по цвету: голубой, зелёный, красный, синий, коричневый, фиолетовый, белый и чёрный. Чтобы пройти через Стража границы нужно предварительно посетить Палатку ключника соответствующего цвета. После этого можно пройти через Стража границы, который, получив ключ, исчезает открывая проход.



ПОГРАНИЧНЫЕ ВОРОТА.

Пограничные ворота обладают аналогичным Стражу границы свойствами. Отличие состоит в том, что они занимают на карте 3 клетки и могут перекрыть собой более широкий проход. К тому же Пограничные ворота не исчезают после получения ключа, а остаются на карте, пропуская открывших их героев и блокируя путь противникам.

ПАЛАТКА КЛЮЧНИКА.

После посещения Палатки ключника определённого цвета, герой получает возможность миновать Стражей границы и Пограничные ворота аналогичного цвета.



СТРАЖ ПРОХОДА.

Страж прохода, как и Страж границы, обычно блокирует узкий проход для героев. Однако, чтобы открыть герою путь он требует не ключ, а выполнение его задания. Задание выбирается случайно или устанавливается автором карты. После выполнения задания можно пройти через Стража прохода, который исчезает открывая путь. Далее приведены типы заданий Стража прохода:

- Получить определённый уровень героя. Требуемый уровень может быть установлен от 1 до 99;
- Развить первичный параметр. Страж может требовать развития одного или нескольких первичных параметров героя до определённых значений от 1 до 99;
- Разгромить героя. При этом указывается его имя и класс;
- Уничтожить монстра. При этом указывается отряд нейтральных существ на карте приключений;
- Принести артефакт (один или несколько);
- Принести существ (одного или нескольких типов в определённом количестве);
- Принести ресурсы (одного типа или нескольких в определённом количестве);
- Быть героем (определённым);
- Принадлежать флагу (один или несколько цветов).

ТЮРЬМА.

Посетив Тюрьму можно освободить заточённого в ней героя. Он может иметь любые навыки, заклинания и армию. После освобождения Тюрьма исчезает, а герой остаётся под контролем игрока, освободившего его.

СВЯТИЛИЩЕ.

До тех пор пока герой находится в Святилище, на него не может напасть никакой вражеский герой. Однако с ним могут вступать в контакт дружественные герои.

ХИЖИНА ПРОВИДЦА.

Как и Страж прохода, в Хижине провидца можно получить задание. Типы заданий в Хижине и у Стража совпадают, но в отличие от Стража прохода, Хижина провидца обычно не перекрывает проход, а за выполнение задания может быть назначена награда:

- Опыт (от 1 до 32767 единиц);
- Мана (возможно сверх максимума, от 1 до 999 единиц);
- Боевой дух (от +1 до +3);
- Удача (от +1 до +3);
- Ресурс (только один тип, в отличие от заданий);
- Первичный параметр (только один тип, в отличие от заданий);
- Вторичный навык (один, но любого уровня);
- Артефакт (только класса Сокровище, Второстепенный, Основной или Реликт);
- Заклинание (любое, кроме Грома титана);
- Существо (любое и в любом количестве).



ТАВЕРНА.

Свойства Таверны на карте приключений аналогичны городской Таверне. Тут можно нанять новых героев, почитать слухи и посетить Гильдию воров.

ВЕРФЬ.

Верфь должна находиться рядом с водой, чтобы она работала. Посетив её, герой воздвигает над ней свой флаг и может за 1000 золота и 10 древесины построить корабль, который появится на воде рядом с Верфью. Если Верфь уже принадлежит игроку, то он может построить корабль в любое время, не посещая её героем, по левому клику на ней.

ЗНАК.

Автором карты на Знаке может быть написан любой текст.

МОРСКОЙ БУТЫЛЬ.

Автором карты в записке из Морского бутылка может быть написан любой текст. В отличие от Знака, Морской бутылка исчезает после прочтения текста.

ОБЕЛИСК.

Обелиски непосредственно помогают героям найти Грааль. У каждого игрока имеется своя карта-загадка, указывающая месторасположение Грааля, но скрытая пазлом из 48 частей. При посещении каждого обелиска карта-загадка постепенно открывается. Если на карте меньше 48 Обелисков, то каждый обелиск открывает больше частей. Когда все Обелиски на карте приключений будут посещены, карта-загадка окажется полностью открытой, а метка в виде крестика укажет на месторасположение Грааля. При игре с союзником, Обелиски, посещённые им, открывают и Вашу карту-загадку и считаются посещёнными.

ВОДОВОРОТ.

Водоворот является подобием Двусторонних монолитов, но только на воде. Он переносит героя вместе с кораблём к другому случайному Водовороту на карте приключений. Однако при этом часть воинов героя падает за борт и он теряет половину самого слабого отряда в армии, вплоть до последнего существа в отряде (но не последнего в армии). Таким образом, взяв в армию, например, одного Копейщика можно избежать больших потерь.



Артефакты, их виды и свойства.

Всего в игре существует **122** артефакта (некоторые из них являются составной частью одного из **12** сборных артефактов). Помимо этого насчитывается **7** специальных артефактов. Все их можно разделить на следующие типы:

Специальные	Не имеют класса, не могут попадаться в объектах на карте приключений.
Сокровища	Наименее ценные и наиболее частые артефакты.
Второстепенные	Более ценные и редкие артефакты.
Основные	Очень ценные и редкие артефакты.
Реликты	Самые ценные и редкие артефакты.
Сборные	Комбо-артефакты состоящие из нескольких более простых.

Одновременно на себе герой может использовать 14 артефактов: Голова, Шея, 2 кольца, Правая рука, Левая рука, Грудь, Плащ, Ноги, 5 артефактов типа Разное. Плюс к этому 4 типа боевых машин и Книга заклинаний. Неиспользуемые артефакты хранятся в рюкзаке героя, который ограничен **64** слотами. После заполнения всех слотов рюкзака, герой не сможет подбирать артефакты, а получаемые артефакты будут просто пропадать.

Внимание! Два одинаковых артефакта, одновременно используемые героем, не суммируют свои эффекты, т.е.действует только один. Исключением являются все артефакты, приносящие ресурсы, и 2 Кольца с неподвижным глазом дракона, которые одновременно повышают атаку и защиту героя.

Далее приведены все артефакты игры, разбитые на условные группы для удобства:



Общие артефакты

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
 Книга магии	500	Книга магии	Специальный	Герой получает возможность изучать заклинания.
 Свиток с заклинанием	2500	Разное	Специальный	Содержит случайное заклинание. Добавляет это заклинание в Книгу магии героя.
 Грааль	0	Рюкзак	Специальный	Позволяет построить в городе, в котором находится героя, Храм Грааля. Исчезает после строительства.
 Катапульта	1000	Боевая машина 1	Специальный	Имеется у любого героя. Помогает разрушать городские укрепления при осаде города.






	Баллиста	2500	Боевая машина 2	Специальный	Атакует вражеские существа на расстоянии. Не используется при обороне города и захвате сокровищниц.
	Тележка с боеприпасами	1000	Боевая машина 3	Специальный	Присутствует на поле боя. Даёт всем дружественным стрелкам бесконечный запас выстрелов.
	Палатка первой помощи	750	Боевая машина 4	Специальный	Присутствует на поле боя. В конце каждого раунда лечит дружественное существо и снимает с него отрицательные заклинания.

Оружие

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Секира кентавра	2000	Правая рука	Сокровище	Атака героя +2.
	Блэкшард мёртвого рыцаря	3000	Правая рука	Второстепенный	Атака героя +3.
	Великий гноллий кистень	4000	Правая рука	Второстепенный	Атака героя +4.
	Карающая дубина ога	5000	Правая рука	Основной	Атака героя +5.

	Адский меч	6000	Правая рука	Основной	Атака героя +6.
	Гладиус титана	10000	Правая рука	Реликт	Атака героя +12, Защита героя -3.

Щиты

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Щит гномьих богов	2000	Левая рука	Сокровище	Защита героя +2.
	Щит тоскующих мертвецов	3000	Левая рука	Второстепенный	Защита героя +3.
	Великий щит гнолла	4000	Левая рука	Второстепенный	Защита героя +4.
	Щит яростного огра	5000	Левая рука	Основной	Защита героя +5.
	Щит проклятого	6000	Левая рука	Основной	Защита героя +6.
	Щит часового	10000	Левая рука	Реликт	Защита героя +12, Атака героя -3.

Головные уборы

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
 Шлем белого единорога	1000	Голова	Сокровище	Знание героя +1.
 Шлем-череп	3000	Голова	Сокровище	Знание героя +2.
 Шлем хаоса	4000	Голова	Второстепенный	Знание героя +3.
 Корона верховного мага	5000	Голова	Второстепенный	Знание героя +4.
 Шлем сатанинской ярости	6000	Голова	Основной	Знание героя +5.
 Шлем небесного грома	10000	Голова	Реликт	Знание героя +10, Сила магии героя -2.


Доспехи

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
 Доспех из окаменелого дерева	1000	Туловище	Сокровище	Сила магии героя +1.
 Доспехи из рёбер	3000	Туловище	Второстепенный	Сила магии героя +2.

	Кольчуга великого василиска	4000	Туловище	Второстепенный	Сила магии героя +3.
	Туника короля циклопов	5000	Туловище	Основной	Сила магии героя +4.
	Доспехи из серного камня	6000	Туловище	Основной	Сила магии героя +5.
	Латы титана	10000	Туловище	Реликт	Сила магии героя +10, Знание героя -2.


Артефакты из набора "Альянс ангелов", повышающие все первичные навыки героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Магические доспехи	4000	Туловище	Второстепенный	Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +1.
	Сандали святого	8000	Ноги	Реликт	Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +2.
	Ожерелье божественной благодати	12000	Шея	Реликт	Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +3.
	Щит львиной храбрости	16000	Левая рука	Реликт	Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +4.
	Меч правосудия	20000	Правая рука	Реликт	Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +5.

	Шлем небесного просвещения	24000	Голова	Реликт	Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +6.
---	----------------------------	-------	--------	--------	--


Артефакты из набора "Мощь отца драконов", повышающие две характеристики героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Неподвижный глаз дракона	2000	Кольцо	Сокровище	Атака и Защита героя +1.
	Языки пламени красного дракона	4000	Правая рука	Второстепенный	Атака и Защита героя +2.
	Щит из чешуи дракона	6000	Левая рука	Основной	Атака и Защита героя +3.
	Доспехи из чешуи дракона	8000	Туловище	Реликт	Атака и Защита героя +4.
	Наколенники из драконьей кости	2000	Ноги	Сокровище	Сила магии и Знание героя +1.
	Плащ из драконьих крыльев	4000	Плащ	Второстепенный	Сила магии и Знание героя +2.
	Ожерелье из зубов дракона	6000	Шея	Основной	Сила магии и Знание героя +3.
	Корона из зубов дракона	8000	Голова	Реликт	Сила магии и Знание героя +4.

	Застывший глаз дракона	2000	Кольцо	Сокровище	Удача и боевой дух героя +1.
---	------------------------	------	--------	-----------	------------------------------









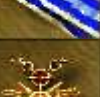

Артефакты удачи и боевого духа

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	1000	Разное	Сокровище	Удача героя +1.
	1000	Разное	Сокровище	Удача героя +1.
	1000	Разное	Сокровище	Удача героя +1.
	1000	Разное	Сокровище	Боевой дух героя +1.
	1000	Разное	Сокровище	Боевой дух героя +1.
	1000	Разное	Сокровище	Боевой дух героя +1.
	7000	Шея	Основной	Удача и боевой дух героя +3.
	2000	Разное	Сокровище	Нейтрализует положительный боевой дух всех существ на поле боя.

	Песочные часы недоброго часа	2000	Разное	Сокровище	Нейтрализует удачу всех существ на поле боя.
---	------------------------------	------	--------	-----------	--

Артефакты, улучшающие навыки героя






Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Телескоп	1000	Разное	Сокровище	Радиус обзора героя +1 клетка. При надевании артефакта новая территория открывается не сразу, а только после шага героем по карте.
	Подзорная труба	1000	Разное	Сокровище	Радиус обзора героя +1 клетка. При надевании артефакта новая территория открывается не сразу, а только после шага героем по карте.
	Амулет гробовщика	2000	Шея	Сокровище	Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 5%.
	Мантия вампира	4000	Плащ	Второстепенный	Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 10%.
	Сапоги мертвеца	6000	Ноги	Основной	Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 15%.
	Колье отрицания	2000	Шея	Основной	Существа в армии героя получают 5% шанс заблокировать заклинание, являясь его целью.
	Мантия равновесия	4000	Плащ	Основной	Существа в армии героя получают 10% шанс заблокировать заклинание, являясь его целью.
	Сапоги противодействия	6000	Ноги	Реликт	Существа в армии героя получают 15% шанс заблокировать заклинание, являясь его целью.

	Лук из вишневого дерева эльфов	2000	Разное	Сокровище	Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 5%.
	Тетива из волоса гривы единорога	4000	Разное	Второстепенный	Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 10%.
	Стрелы из ангельских перьев	6000	Разное	Основной	Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 15%.
	Птица познания	1000	Разное	Сокровище	Усиливает навык Зоркости, если он есть у героя, на 5%.
	Бесстрашный хранитель	2000	Разное	Сокровище	Усиливает навык Зоркости, если он есть у героя, на 10%.
	Символ знаний	3000	Разное	Второстепенный	Усиливает навык Зоркости, если он есть у героя, на 15%.
	Медаль дипломата	5000	Шея	Основной	Стоимость откупа при побеге с поля боя -10%.
	Кольцо дипломата	5000	Кольцо	Основной	Стоимость откупа при побеге с поля боя -10%.
	Лента посла	5000	Плащ	Основной	Стоимость откупа при побеге с поля боя -10%.
	Амулет маны	500	Разное	Сокровище	Дополнительно восстанавливает по 1 мане в день.




	Талисман маны	1000	Разное	Сокровище	Дополнительно восстанавливает по 2 маны в день.
	Магическая медаль маны	1500	Разное	Сокровище	Дополнительно восстанавливает по 3 маны в день.
	Магический ошейник	500	Шея	Сокровище	Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 1 раунд.
	Магическое кольцо	1000	Кольцо	Сокровище	Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 2 раунда.
	Магическая накидка	1500	Плащ	Сокровище	Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 3 раунда.



Артефакты, влияющие на скорость существ или запас хода героя


Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	3000	Кольцо	Второстепенный	Увеличивает запас хода героя на суше на 300 МР.
	6000	Ноги	Второстепенный	Увеличивает запас хода героя на суше на 600 МР.
	5000	Шея	Сокровище	Скорость всех существ в армии героя +1.
	5000	Кольцо	Основной	Скорость всех существ в армии героя +1.

	Накидка скорости	10000	Плащ	Основной	Скорость всех существ в армии героя +2.
	Ожерелье морского проведения	10000	Шея	Основной	Увеличивает запас хода героя по воде на 1000 МР.
	Шляпа морского капитана	15000	Голова	Реликт	Увеличивает запас хода героя по воде на 500 МР. Обучает героя заклинаниям Вызов корабля и Затопить корабль. Защищает существ героя от потерь в Водовороте.
	Крылья ангела	20000	Плащ	Реликт	Герой постоянно находится под действием заклинания Полёт Экспертного уровня, что позволяет ему перемещаться через препятствия и воду, но не останавливаться на них.
	Сапоги левитации	10000	Ноги	Реликт	Герой постоянно находится под действием заклинания Хождение по воде Экспертного уровня, что позволяет ему перемещаться через воду, но не останавливаться на ней.

Артефакты, связанные с магией героя

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Сфера небесного свода	6000	Разное	Основной	Увеличивает урон от заклинаний воздуха на 50%.
	Сфера илистого озера	6000	Разное	Основной	Увеличивает урон от заклинаний земли на 50%.
	Сфера бушующего огня	6000	Разное	Основной	Увеличивает урон от заклинаний огня на 50%.

	Сфера проливного дождя	6000	Разное	Основной	Увеличивает урон от заклинаний воды на 50%.
	Плащ отречения	8000	Плащ	Основной	Запрещает использовать в бою заклинания выше 1 уровня. В бою защищает всех существ на поле боя от мин Башни.
	Книга магии огня	20000	Разное	Реликт	Обучает героя всем заклинаниям огня.
	Книга магии воздуха	20000	Разное	Реликт	Обучает героя всем заклинаниям воздуха.
	Книга магии воды	20000	Разное	Реликт	Обучает героя всем заклинаниям воды.
	Книга магии земли	20000	Разное	Реликт	Обучает героя всем заклинаниям земли.
	Шар постоянства	7500	Разное	Основной	Защищает существ героя от Снятия заклинаний.
	Медаль уязвимости	25000	Разное	Реликт	Нейтрализует большинство способностей всех существ на поле боя, дающих защиту от заклинаний или сопротивление. Не нейтрализует эффект защиты от Мощи отца драконов.
	Шляпа оратора	30000	Голова	Реликт	Обучает героя всем заклинания 5 уровня, даже если у него не хватает уровня Мудрости.

	Сфера запрещения	20000	Разное	Реликт	Запрещает использовать в бою любые заклинания и большинство магических способностей.
---	------------------	-------	--------	--------	--

Артефакты из набора "Эликсир жизни", повышающие здоровье существ

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Кольцо жизненной силы	5000	Кольцо	Сокровище	Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 1.
	Кольцо жизни	5000	Кольцо	Второстепенный	Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 1.
	Склянка жизненной силы	10000	Разное	Основной	Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 2.

Артефакты-амулеты, дающие защиту от заклинаний

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Амулет хладнокровия	1000	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Берсерк.
	Амулет ясновидения	5000	Шея	Основной	Защищает существ героя от заклинания Слепота.
	Священный амулет	1000	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Проклятие.
	Амулет жизни	2500	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Волна смерти.




	Амулет смерти	2500	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Уничтожение мертвецов.
	Амулет свободной воли	1000	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Гипноз.
	Амулет отрицательности	5000	Шея	Основной	Защищает существ героя от заклинаний Удар молнии и Цепная молния, но не от Грома титана.
	Амулет абсолютной памяти	3000	Шея	Сокровище	Защищает существ героя от заклинания Забывчивость.

Артефакты, увеличивающие доход ресурсов



Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
	5000	Плащ	Основной	Приносит по 1 кристаллу в день.
	5000	Кольцо	Основной	Приносит по 1 самоцвету в день.
	5000	Разное	Основной	Приносит по 1 ртути в день.
	5000	Кольцо	Основной	Приносит по 1 сере в день.
	5000	Разное	Второстепенный	Приносит по 1 руде в день.

	Неистоцимая подвода леса.	5000	Разное	Второстепенный	Приносит по 1 древесине в день.
	Неистоцимый мешок золота	10000	Разное	Реликт	Приносит по 1000 золота в день.
	Неистоцимая сума золота	7500	Разное	Основной	Приносит по 750 золота в день.
	Неистоцимая сумка золота	5000	Разное	Основной	Приносит по 500 золота в день.

Артефакты из набора "Статуя легиона", увеличивающие прирост существ




Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****	
	Ноги легиона	5000	Разное	Сокровище	Если артефакт находится в городе, то прирост существ 2 уровня увеличивается на 5.
	Поясница легиона	5000	Разное	Второстепенный	Если артефакт находится в городе, то прирост существ 3 уровня увеличивается на 4.
	Туловище легиона	5000	Разное	Второстепенный	Если артефакт находится в городе, то прирост существ 4 уровня увеличивается на 3.
	Руки легиона	5000	Разное	Основной	Если артефакт находится в городе, то прирост существ 5 уровня увеличивается на 2.
	Голова легиона	5000	Разное	Основной	Если артефакт находится в городе, то прирост существ 6 уровня увеличивается на 1.




Прочие артефакты






Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
 Золотой лук	8000	Разное	Основной	Стрелки в армии героя не имеют штрафа за расстояние и при стрельбе через стены.
 Оковы войны	5000	Разное	Основной	Запрещает обоим героям откупаться или сбежать с поля боя.
 Пузырёк с кровью дракона	20000	Разное	Реликт	Все драконы в армии героя получают +5 к атаке и защите.
 Клинок Армагеддона	50000	Правая рука	Реликт	Атака, Защита и Сила магии героя +3. Знание героя +6. Обучает героя заклинанию Армагеддон Экспертного уровня. Защищает существ героя от заклинания Армагеддон.

Сборные артефакты

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
 Альянс ангелов	84000	Правая рука (Туловище, Ноги, Шея, Левая рука и Шлем, находятся "под замком")	Сборный	<i>Состоит из Магических доспехов, Сандалий святого, Ожерелья божественной благодати, Щита львиной храбрости, Меча правосудия и Шлема небесного просвещения.</i> Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +21 . Позволяет смешивать в армии существ Замка, Оплота, Башни, Крепости и Цитадели без штрафа в боевом духе. Перед первым за бой ходом существа героя автоматически колдуется Экспертная Молитва (работает на Проклятой земле, в гарнизоне Антимэгии и со Сферой запрещения, но не работает с Плащом отрицания).

	Плащ короля нечисти	12000	Плащ (Шея и Ноги находятся "под замком")	Сборный	<p>Состоит из Амулета гробовщика, Мантии вампира и Сапогов мертвеца.</p> <p>Усиливает навык Чародейства, если он есть у героя, на 30%. Воскрешает 30% погибших в бою вражеских существ в виде Скелетов, которые присоединяются к армии героя, если он не имеет Чародейства. При Базовом уровне Чародейства вместо Скелетов воскрешаются Живые мертвецы. При Продвинутом Чародействе - Стражи. При Экспертном Чародействе - Личи.</p>
	Эликсир жизни	20000	Разное (2 слота Кольцо находятся "под замком")	Сборный	<p>Состоит из Кольца жизни, Кольца жизненной силы и Сляпки жизненной силы.</p> <p>Увеличивает максимальное здоровье всех существ героя на 4. Увеличивает максимальное здоровье всех существ, кроме нежити, големов, горгулий, боевых машин и элементалей, на 25% (округление вниз) и даёт им способность Регенерации здоровья (максимум на 50 единиц).</p>
	Доспехи проклятого	12000	Туловище (Голова, Правая и Левая рука находятся "под замком")	Сборный	<p>Состоит из Блэкшарда мёртвого рыцаря, Щита тоскующих мертвецов, Шлема-череп и Доспехов из рёбер.</p> <p>Атака и Защита героя +3. Сила магии и Знание героя +2. Перед первым за бой ходом существа героя автоматически колдуются Экспертные Медлительность, Проклятие, Слабость и Неудача (работают на Проклятой земле, в гарнизоне Антимэгии и со Сферой запрещения, но не работают с Плащом отрицания).</p>

	Статуя легиона	25000	Разное (все слоты Разное находятся "под замком")	Сборный	<p>Состоит из Ног легиона, Поясницы легиона, Туловища легиона, Рук легиона и Головы легиона.</p> <p>Прирост всех существ во всех городах игрока увеличивается на 50% от базового (включая прирост Цитадели и Замка). Если артефакт находится в городе, то дополнительно увеличивается прирост существ 2 уровня на 5, существ 3 уровня на 4, существ 4 уровня на 3, существ 5 уровня на 2 и существ 6 уровня на 1.</p>
	Мощь отца драконов	42000	Туловище (Голова, Правая и Левая рука, 2 слота Кольцо, Плащ, Шея и Ноги находятся "под замком")	Сборный	<p>Состоит из Языков пламени красного дракона, Щита из чешуи дракона, Шлема из зубов дракона, Доспехов из чешуи дракона, Застывшего глаза дракона, Неподвижного глаза дракона, Плаща из драконьих крыльев, Ожерелья из зубов дракона и Наколенников из драконьей кости.</p> <p>Атака, Защита, Сила магии и Знание героя +16. Удача и Боевой дух героя +1. Существа героя получают защиту от заклинаний 1...4 уровней, кроме Грома титана (игнорирует Медаль уязвимости).</p>
	Грохот титана	40000	Правая рука (Туловище, Голова и Левая рука находятся "под замком")	Сборный	<p>Состоит из Гладдиуса титана, Щита часового, Шлема небесного грома и Лат титана.</p> <p>Атака и Защита героя +9. Сила магии и Знание героя +8. Обучает героя заклинанию Гром титана. Бесплатно даёт герою Книгу магии.</p>

	Шляпа адмирала	25000	Голова (Шея находится "под замком")	Сборный	<i>Состоит из Ожерелья морского проведения и Шляпы морского капитана.</i> Увеличивает запас хода героя по воде на 1500 МР. Обучает героя заклинаниям Вызов корабля и Затопить корабль. Защищает существ героя от потерь в Водовороте. Запас хода героя не тратится на посадку и высадку с корабля.
	Лук снайпера	12000	Разное (2 слота Разное находится "под замком")	Сборный	<i>Состоит из Лука из вишневого дерева эльфов, Тетивы из волоса гривы единорога и Стрел из ангельских перьев.</i> Усиливает навык Стрельбы, если он есть у героя, на 30%. Стрелки в армии героя не имеют штрафа за расстояние, при стрельбе через стены и в ближнем бою. Т.е.стрелки продолжают стрелять будучи "перекрытыми" вражескими существами.
	Волшебный колодец	3000	Разное (2 слота Разное находится "под замком")	Сборный	<i>Состоит из Амулета маны, Талисмана маны и Магической медали маны.</i> В начале каждого дня восстанавливает ману героя до максимума.
	Кольцо мага	3000	Кольцо (Шея и Плащ находится "под замком")	Сборный	<i>Состоит из Магического кольца, Магического ошейника и Магической накидки.</i> Увеличивает длительность всех заклинаний героя на 50 раундов.
	Рог изобилия	20000	Разное (Плащ и 2 слота Кольцо находится "под замком")	Сборный	<i>Состоит из Плаща бесконечных кристаллов, Кольца драгоценных камней, Бесконечной склянки ртути и Вечного кольца серы.</i> Приносит по 5 кристаллов, самоцветов, ртути и серы в день.

Не реализованные артефакты, но оставшиеся в файлах игры

Артефакт	Цена*	Слот**	Класс***	Свойства****
Костюм дипломата	15000	Плащ (Шея и Кольцо находятся "под замком")	Сборный	Состоит из Кольца дипломата, Медали дипломата и Ленты посла. Стоимость откупа при побеге с поля боя -30%. Дополнительные свойства неизвестны.
Завязший в нейтральности	12000	Туловище (Шея и Ноги находятся "под замком")	Сборный	Состоит из Колье отрицания, Мантии равновесия и Сапогов противодействия. Существа в армии героя получают 30% шанс заблокировать заклинание, являясь его целью. Дополнительные свойства неизвестны.
Железный кулак огра	20000	Правая рука (Голова, Туловище и Левая рука находятся "под замком")	Сборный	Состоит из Дубины яростного огра, Щита яростного огра, Короны верховного мага и Туники короля циклопов. Атака и Защита героя +5. Сила магии и Знание героя +4. Дополнительные свойства неизвестны.

* В колонке **Цена** приведены базовые стоимости артефактов в игре. К базовой цене при покупке/продаже артефактов на Чёрном рынке или у Торговцев артефактами применяются модификаторы в зависимости от количества Рынков у игрока. Исключение составляют: Книга магии, которая при базовой цене равной 0, всегда стоит 500 золота и продается только в городской Гильдии магов; Боевые машины также всегда стоят одинаково и продаются только в Кузнице или на Фабрике военной техники по базовым ценам.

** В колонке **Слот** приведены условные названия ячеек на "кукле" героя, которые занимает тот или иной артефакт. У героя имеется 2 слота Кольцо и 5 слотов Разное. При получении артефакта-кольца, игрок может поместить его в любой из слотов Кольцо. Аналогично и с артефактами типа Разное. Боевые машины и Книга магии имеют каждая свой индивидуальный слот. Любой артефакт, кроме боевых машин и Книги магии, может быть помещен в рюкзак, где он хранится, но не используется. Грааль может находиться только в рюкзаке. Сборные артефакты занимают несколько слотов, при этом сам артефакт находится только в одном, а остальные слоты закрыты для других артефактов. В таблице закрытые слоты обозначены как "под замком".

*** В колонке **Класс** приведены обозначения типов, к которым принадлежат артефакты. Класс артефакта означает некую качественную его характеристику, от которой зависит с какой вероятностью он может встречаться в объектах или сокровищницах, таких как Могила воина, Склеп, Утопия драконов, Кораблекрушение и т.п. Чем выше класс артефакта, тем меньше вероятность его появления на карте (за исключением случаев, если он там установлен автором). Специальные и Сборные артефакты не могут появиться ни на карте приключений, ни в объектах. Классы артефактов в порядке возрастания их ценности: Сокровище, Второстепенный, Основной, Реликт.

**** В колонке **Свойства** указано воздействие, которое артефакт оказывает на героя будучи надетым на его "куклу". Находясь в рюкзаке артефакты не работают.

Внимание! При генерации сохранений, на картах, созданных в редакторе для "Возрождение Эрафии" замечена одна особенность в некорректном отображении сборных артефактов. Сами сборные артефакты в этом редакторе недоступны (они появились только в "Дыхании Смерти"), но существует возможность их размещения - при установке картостроителем случайных артефактов четвертого уровня (Реликт), программа на свое усмотрение может поместить туда и сборные артефакты, хотя графически будут отображены совсем другие. При генерации сохранений, на картах, созданных в редакторе для "Клинка Армагеддона", сборные артефакты никак нельзя установить - только их составные части.

Далее приведен перечень артефактов, которые игрок видит перед собой во время игры и что под ними на самом деле скрывается. Ящик Пандоры может изначально быть установлен автором карты - в этом случае он проявляет себя по назначению. Однако, если он появляется в результате генерации случайного артефакта, то под ним будет маскироваться Клинок Армагеддона. Отличить эти два момента в игре можно только экспериментальным путём.

Анимация артефакта	Артефакт, который получит герой на самом деле
Ящик Пандоры	Клинок Армагеддона
Клинок Армагеддона	Альянс ангелов
Альянс ангелов	Плащ короля нечисти
Плащ короля нечисти	Эликсир жизни
Эликсир жизни	Доспехи проклятого
Доспехи проклятого	Статуя легиона
Статуя легиона	Мощь отца драконов
Мощь отца драконов	Грохот титана
Грохот титана	Шляпа адмирала
Шляпа адмирала	Лук снайпера
Лук снайпера	Колодец волшебника
Колодец волшебника	Кольцо мага
Кольцо мага	Рог изобилия

Использование сборного артефакта ограничивает одновременное использование других артефактов. Далее приведена таблица, по которой можно определить, какие из сборных артефактов герой сможет применить одновременно.

Составляющие артефакта и Сборный артефакт	№ п/п	Одновременное использование Сборных артефактов
	1	[№2 или №4 + №3 или №9] или №10
	2	[№1 + №9] или №12 или [№3 + №1 или №5 или №11] или [№3 или №5 или №6 + №7 или №8]
	3	№2 или №4 + [№5 + №7 или №8] или №1 или №11
	4	[№1 + №9] или №12 или [№3 + №1 или №5 или №11] или [№3 или №5 или №6 + №7 или №8]
	5	[№2 или №4 + №3] или [№10 + №7 или №8]
	6	№2 или №4 или №10 + №7 или №8
	7	[№2 или №4 + (№3 + №5) или №6 или №9] или [№6 + №10]
	8	[№2 или №4 + (№3 + №5) или №6 или №9] или [№6 + №10]
	9	№2 или №4 + №1 или №7 или №8 или №11
	10	[№1 или №11 или №12] или [№5 или №6 + №7 или №8]
	11	№2 или №3 или №4 или №10
	12	№2 или №4 или №10

Истории при поднятии артефактов.

В этом разделе приведены тексты историй, которые появляются, когда герой подбирает отдельно лежащий на карте артефакт.

Артефакт	История
Секира кентавра	Вы находите тяжелую секиру, погруженную в землю по самую рукоять. После некоторых безуспешных попыток ваших воинов вы беретесь за рукоять и с легкостью вытаскиваете ее из земли.
Блэкшард мёртвого рыцаря	Вдова бывшего капитана гвардейцев вручает вам меч своего погибшего мужа, чтобы помочь вам разгромить противника.
Великий гноллий кистень	Неуклюжий гнолл зашиб себя собственным кистнем. Зная, что вы более опытни в обращении с этим оружием, вы незаметно берете этот прекрасный кистень из рук погибшего.
Карающая дубина огра	В придорожной таверне к вам начинает приставать пьяный огр. Не желая причинить ему вреда, вы связываете его и забираете его огромную дубину, чтобы он не беспокоил окружающих.
Адский меч	Неожиданно начинается буря, молния бьет в дерево и раскалывает его на куски. Внутри дерева вы обнаруживаете таинственный меч.
Гладиус титана	Вас останавливает титан и требует 5000 золотых. Вы отказываетесь. Титан хватается за меч, который висит у него на поясе, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Ваш маневр настолько неожидан, что он спотыкается и падает... прямо на свой меч.
Щит гномьих богов	Во время исследования одной из горных шахт вы находите и освобождаете группу гномов, попавших в ловушку. В знак благодарности предводитель гномов дарит вам отлично сработанный щит.
Щит тоскующих мертвецов	Ваши солдаты находят мрачную усыпальницу, посвященную культу Смерти. Вы освящаете усыпальницу, из-за чего изображение щита над алтарем трескается. За ним вы находите настоящий щит, который вы решаете забрать из этого дьявольского места.
Великий щит гнолла	Каменная статуя изображает воина, держащего щит. Когда вы берете щит статуя разваливается на куски.
Щит яростного огра	Вы переходите по мосту глубокий овраг. Неожиданно, на другой стороне моста появляется огромный, взбешенный огр, которого вам приходится убить. В качестве трофея вы берете его щит.
Щит проклятого	Забравшись на вершину небольшого холма вы обнаруживаете забавную картину. Маленькая фея пытается нести щит, размером с нее саму. Сдерживая смех, вы спрашиваете: "Вам помочь?". Фея бросает взгляд в вашу сторону и отвечает: "Ты думаешь это смешно?"

Щит часового	Вы находите большой ящик, который кажется сделанным из какого-то странного металла. Когда вы коснулись его, ящик открылся. Внутри вы находите блестящий щит.
Шлем белого единорога	Путешествующий кузнец предлагает вам шлем с рогом единорога в обмен на провизию и воду, которых у него совсем не осталось. Вы соглашаетесь и позже узнаете, что шлем наделен магической силой.
Шлем-череп	Во время вашей короткой остановки на постоялом дворе вы начинаете обмениваться рассказами и, случайно, вещами. Вскоре вы обнаруживаете, что среди них есть и волшебные.
Шлем хаоса	На вашу армию напало небольшое племя диких (и не особо умных) орков. Вы легко разделяетесь с ними и оставшиеся в живых враги разбегаются. Среди трофеев вы находите шлем с рогом и берете его с собой в качестве сувенира.
Корона верховного мага	Сумасшедший волшебник, терроризировавший всю округу, сегодня решил напасть на вас. Поняв, что вся его сила исходит от короны у него на голове, вы сбиваете ее стрелой из лука и тем самым снимаете с него проклятье. В благодарность он позволяет вам оставить эту корону себе.
Шлем сатанинской ярости	На вашу армию напало небольшое племя диких (и не особо умных) орков. Вы легко разделяетесь с ними и оставшиеся в живых враги разбегаются. Среди трофеев вы находите шлем с рогом и берете его с собой в качестве сувенира.
Шлем небесного грома	Ваше внимание привлекает какой-то отблеск. Вы исследуете местность и под одним из кустов находите золотой шлем.
Доспех из окаменелого дерева	Шайка мародеров копается среди останков воина. Разогнав их, вы замечаете, что они обрели странный нагрудник.
Доспехи из рёбер	Вы натываетесь на грудную клетку какого-то крупного животного. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это не просто кости, а доспехи.
Кольчуга великого василиска	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что должен вам за что-то отплатить. Вы соглашаетесь и он, соединив вместе несколько чешуек василиска, отдает вам отличные доспехи.
Туника короля циклопов	Вы застаёте циклопа, купающегося голышом и, шутки ради, забираете его тунику. Позже вы узнаете, что она волшебная.
Доспехи из серного камня	Вы встречаете кузнеца, который плавит остатки старых доспехов и оружия, чтобы получить железо для новых изделий. Он узнает о вашем походе и отдает вам нагрудник, который не плавился, и, следовательно, не был ему нужен.
Латы титана	Вас останавливает титан и требует 5000 золотых. Вы отказываетесь. Титан хватается за меч, который висит у него на поясе, однако вы успеваете проскочить у него между ног. Ваш маневр настолько неожидан, что он спотыкается и падает... прямо на свой меч.

Магические доспехи	Шайка бродяг роется в вещах погибших воинов. После того, как вы спугнули их вы обнаруживаете, что они не заметили грязные, но надежные доспехи на одном из погибших.
Сандали святого	Вы помогаете торговцу-кочевнику избавиться от нападок гоблинов. В знак благодарности он дарит вам пару искусно сделанных сандалий из очень мягкой кожи. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что на них нанесены древние руны.
Ожерелье божественной благодати	Вы спасаете волшебницу из заколдованной могилы, за что она награждает вас изысканным ожерельем с бриллиантами.
Щит львиной храбрости	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Последний почти одолел паладина, но вы вмешались и поразили слугителя зла. В знак благодарности паладин дарует вам щит, спасший его.
Меч правосудия	Вы оказываетесь на поле боя, на котором смертельно раненый паладин отбивается от нескольких зомби. Умирая он отдает вам свой меч с просьбой закончить его дело. Когда вы берете меч он начинает гудеть, а ваш взор затмевает пелена. Придя в себя вы обнаруживаете, что меч в крови, а все зомби мертвы. Вы кладете меч в ножны.
Шлем небесного просвещения	Вы замечаете какой-то светящийся предмет, выступающий из земли. Вы посылаете одного из ваших солдат осмотреть это место. Вскоре он возвращается с золотым шлемом в руках. Вы догадываетесь, что это золотой Шлем Божественного Просвещения.
Неподвижный глаз дракона	В одной из ветхих избушек вы обнаруживаете скелет давно умершей ведьмы. При более детальном рассмотрении вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона.
Языки пламени красного дракона	В одном из узких лестных проходов неожиданно вспыхивает куст. Прямо на ваших глазах пламя принимает форму прекрасной женщины. Она вручает вам великолепный меч.
Щит из чешуи дракона	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что должен вам за что-то отплатить. Вы соглашаетесь и он, соединив вместе несколько чешуек дракона, отдает вам отличный щит.
Доспехи из чешуи дракона	Вы встречаете старого оружейника, который утверждает, что должен вам за что-то отплатить. Вы соглашаетесь и он, соединив вместе несколько чешуек дракона, отдает вам отличные доспехи.
Наколенники из драконьей кости	Вы натываетесь на кости какого-то крупного животного, скорее всего - дракона. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это не просто кости, а наколенники.
Плащ из драконьих крыльев	За освобождение окрестностей от злобного дракона, который развлекался пожирая рыцарей, вас награждают плащом из крыльев дракона.
Ожерелье из зубов дракона	Вы встречаете старого шамана, который стоит на дороге и что-то кричит вам на непонятном языке. Неожиданно он исчезает в клубе дыма. Вы подходите ближе и обнаруживаете ожерелье из клыков дракона на месте, где он стоял.
Корона из зубов дракона	Во время охоты вы находите корону, каким-то образом висящую в воздухе. Подойдя ближе вы замечаете надпись: "Разум есть сила, а магия - власть. Слушай меня - я не дам тебе пасть".

Застывший глаз дракона	В одной из ветхих избушек вы обнаруживаете скелет давно умершей ведьмы. При более детальном рассмотрении вы обнаруживаете кольцо с глазом дракона.
Клевер удачи	Проходя по высохшему полю вы с удивлением обнаруживаете четырехлистный клевер, которого совсем не затронула засуха.
Карты пророчества	Вы встречаете путешественника, который предлагает вам выбрать любую из странных карт, колоду которых он несет с собой. Когда вы отказываетесь он сам вытаскивает карту. Он смотрит на карту, затем с удивлением на вас и, бросив карты, исчезает. Вы собираете их.
Голубка удачи	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
Значок смелости	Вы спасаете маленького мальчика от стаи злобных волков и возвращаете его в поместье родителей. Благодарный отец награждает вас медалью - За Отвагу.
Герб доблести	Вы спасаете принцессу близлежащего королевства от работорговцев, за что она награждает вас Гербом Доблести.
Глиф отваги	За освобождение окрестностей от злостного минотавра, который развлекался пожирая рыцарей, вас награждают Знаком Отваги.
Амулет бесстрашия	Вы слышите крики о помощи и вскоре обнаруживаете водных фей, которые ради развлечения топят человека. В ярости, вы спасаете беднягу и хватаете одну из фей. Оказавшись вне воды фея просит вас отпустить ее и отдает вам волшебный амулет.
Дух уныния	Во время исследования руин древнего города с крепостными стенами вы находите оружие, уничтожившее его - Дух Уныния.
Песочные часы недоброго часа	За очередным поворотом дороги вы натываетесь на страшную картину - поле боя с останками воинов, пожираемых хищниками. Вы осматриваете вещи погибших и находите песочные часы.
Телескоп	Торговец из далеких стран продает вам новое изобретение своего народа, помогающее при путешествиях. Оно позволяет зрительно приближать удаленные объекты. Он называет его... Зеркало.
Подзорная труба	Старик-изобретатель предлагает вам опробовать его последнюю разработку. Он называет его... Подзорная Труба.
Амулет гробовщика	Неподалеку от только что вырытой могилы вы находите грязный амулет. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это магический Амулет Гробовщика, который давно был утерян.
Мантия вампира	Вы обнаружили дневное убежище вампира и с легкостью разделались с ним. Чтобы не быть голословным в своих рассказах вы берете его сутану.
Сапоги мертвеца	Вы находите пару изящно украшенных сапог. Помянув добрым словом неизвестного покровителя, вы забираете сапоги с собой.

Колье отрицания	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Некромант произнес заклинание огненного заряда, которое повергло паладина на колени. Действуя быстро, вы уничтожили злодея перед финальным ударом. Благодарный паладин дает вам доспех, который спас его.
Мантия равновесия	Вы становитесь свидетелем схватки паладина и некроманта. Некромант произнес заклинание огненного заряда, которое повергло паладина на колени. Действуя быстро, вы уничтожили злодея перед финальным ударом. Благодарный паладин дает вам плащ, который спас его.
Сапоги противодействия	Вы помогаете торговцу-кочевнику избавиться от нападков гоблинов. В знак благодарности он дарит вам пару искусно сделанных сапог из очень мягкой кожи. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что на них нанесены древние руны.
Лук из вишневого дерева эльфов	Случайная встреча с известным лучником заканчивается состязанием по борьбе на пальцах. На кон ставятся ваша лошадь и его лук. Вы побеждаете.
Тетива из волоса гривы единорога	Вы находите единорога, попавшего в западню. Пытаясь успокоить испуганное животное вы освобождаете его и оно мгновенно скрывается из виду. Вы замечаете, что на месте Единорога осталась отличная тетива для лука.
Стрелы из ангельских перьев	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, чьи перья использованы для изготовления этих стрел, вы берете их с собой и быстро покидаете это место.
Птица познания	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
Бесстрашный хранитель	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленькую статуэтку и уходит, не сказав ни слова.
Символ знаний	Старая ведьма, которая по всей видимости ожидала вашего появления, отдает вам маленький талисман и уходит, не сказав ни слова.
Медаль дипломата	Вы помогаете послу разобраться с поломкой его повозки. В знак благодарности он дарит вам медаль, обладающую магическими свойствами. При этом он говорит: "Она позволит вам доказать другим вашу точку зрения".
Кольцо дипломата	Вы помогаете послу разобраться с поломкой его повозки. В знак благодарности он дарит вам кольцо, обладающее магическими свойствами. При этом он говорит: "Оно позволит вам доказать другим вашу точку зрения".
Лента посла	Вы помогаете послу разобраться с поломкой его повозки. В знак благодарности он дарит вам ленту, обладающую магическими свойствами. При этом он говорит: "Она позволит вам доказать другим вашу точку зрения".
Амулет маны	Вы встречаете караван цыган, которые устроили пир. Подогретые спиртным, они подзывают вас и говорят: "Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя". Этот танец вам неизвестен, но вы все равно пытаетесь что-то изобразить. Все падают со смеха, но за смелость вы получаете странный амулет.

Талисман маны	Вы встречаете караван цыган, которые устроили пир. Подогретые спиртным, они подзывают вас и говорят: "Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя". Этот танец вам неизвестен, но вы все равно пытаетесь что-то изобразить. Все падают со смеха, но за смелость вы получаете странный талисман.
Магическая медаль маны	Вы встречаете караван цыган, которые устроили пир. Подогретые спиртным, они подзывают вас и говорят: "Если ты сможешь станцевать Рама-Буту, то мы наградим тебя". Этот танец вам неизвестен, но вы все равно пытаетесь что-то изобразить. Все падают со смеха, но за смелость вы получаете странную сферу.
Магический ошейник	Вы находите стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите золотой воротник. При прикосновении ящик открывается и воротник летит к вам.
Магическое кольцо	Вы находите небольшое дерево, которое чем-то похоже на колдуна Бримстона, на одном из ветвей которого вы видите кольцо. Обрывки одежды наводят вас на мысль, что это и есть Бримстон, только заколдованный. Вы берете кольцо с собой.
Магическая накидка	Вы находите стеклянный ящик, каким-то образом висящий в воздухе. Внутри вы видите аккуратно сложенный плащ. При прикосновении ящик открывается и плащ летит к вам.
Перчатки всадника	Во время вашей короткой остановки на постоялом дворе вы начинаете обмениваться рассказами и, случайно, вещами. Вскоре вы обнаруживаете, что среди них есть волшебные перчатки.
Сапоги скорости	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой сундук и достает оттуда пару странных ботинок, которые он затем передает вам.
Ожерелье стремительности	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой мешок и достает оттуда странное ожерелье, которое затем он передает вам.
Кольцо странника	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой мешок и достает оттуда странное кольцо, которое затем передает вам.
Накидка скорости	Во время вашей короткой остановки на постоялом дворе вы начинаете обмениваться рассказами и, случайно, вещами. Вскоре вы обнаруживаете, что в вашем новом мешке находится волшебный плащ.
Ожерелье морского проведения	Вы освобождаете старого капитана, которого мучили огры. Он дарит вам ожерелье, которое поможет вам в морских путешествиях.
Шляпа морского капитана	Старый моряк рассказывает вам о волшебной шляпе, которая заставляла его команду работать сверх своих обычных возможностей. Затем он дает вам потрепанную карту, указывающую ее местоположение. После долгих поисков вы находите ее под ближайшим камнем.
Крылья ангела	Не мучаясь угрызениями совести по поводу судьбы ангела, крылья которого вы нашли, вы берете их с собой и быстро покидаете это место.

Сапоги левитации	При встрече с местным мудрецом вы рассказываете ему о цели вашего путешествия. Он открывает свой сундук и достает оттуда пару странных ботинок, которые он затем передает вам.
Сфера небесного свода	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Сфера илистого озера	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Сфера бушующего огня	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Сфера проливного дождя	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты таинственную Сферу Элементов.
Плащ отречения	Вы слышите крики о помощи и вскоре видите как молодая женщина убегает от медведя. Вы мгновенно убиваете зверюгу и благодарная волшебница создает магический плащ из его шкуры.
Книга магии огня	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Книга магии воздуха	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Книга магии воды	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Книга магии земли	Вы встречаете фокусника, который умоляет вас взять его с собой, чтобы быть в безопасности. Вы соглашаетесь и он отдает вам в качестве оплаты копию Книги Элементов.
Шар постоянства	Вы встречаете своего старого друга - волшебника. Он дарит вам подарок: шар, позволяющий защитить ваших людей от воздействия заклинания "Снятие заклинаний".
Медаль уязвимости	Вы встречаете своего старого друга - волшебника. Он дарит вам подарок: шар, позволяющий воздействовать на создания, которые обычно невосприимчивы к магии.
Шляпа оратора	Мимо вас пронесется волшебник, удирающий от дракона. Волшебник открывает портал между мирами и прыгает в него, теряя при этом свою шляпу. Дракон следует за ним, после чего портал исчезает. Вы подбираете шляпу, смахиваете пыль и надеваете ее.
Сфера запрещения	Вы помогаете крестьянину поймать убежавшую лошадь. В знак благодарности он дарит вам маленький шар. Как только вы дотрагиваетесь до него вы ощущаете, что ваши магические силы покидают вас...
Кольцо жизненной силы	На привале вы замечаете как рысь пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Не задумываясь вы сами взбираетесь на дерево и прогоняете хищника. Между тем в самом гнезде вы находите несколько блестящих камешков и кольцо.

Кольцо жизни	На привале вы замечаете как рысь пытается добраться до гнезда вороны на дереве. Не задумываясь вы сами взбираетесь на дерево и прогоняете хищника. Между тем в самом гнезде вы находите несколько блестящих камешков и кольцо.
Склянка жизненной силы	В гуще деревьев вы находите таинственную усыпальницу. В воздухе над алтарем висит чаша, в которой якобы находится кровь жизни. Вы аккуратно забираете ее, стараясь не привлечь к себе дополнительного внимания.
Амулет хладнокровия	Вы слышите звуки боя и вскоре видите сражающихся - варвара и восьмиглавую гидру. Ваше своевременное вмешательство склоняет чашу весов в пользу человека, за что он награждает вас кулоном, который помогал ему подготовиться к сражению.
Амулет ясновидения	Вы находите умирающей старую, слепую женщину и помогаете ей спокойно отойти в мир иной, обещая также похоронить ее. В знак благодарности она отдает вам кулон, позволяющий видеть с закрытыми глазами.
Священный амулет	В своих путешествиях вы находите маленькую избушку отшельника. Пораженный вашей смелостью он благословляет вас и дает вам амулет, защищающий от проклятий.
Амулет жизни	Сильная буря срывает растительность со скрытого входа в гробницу. Вы обнаруживаете, что ее уже разграбили, однако при этом воры не заметили спрятанную золотую цепь.
Амулет смерти	После недолгой, но жестокой битвы с некромантом вы завладеваете его волшебным амулетом. Позже вы узнаете, что он позволяет вам защитить ваших солдат-мертвецов от заклинаний, которые направлены на них.
Амулет свободной воли	Вы встречаете небольшой караван. Выиграв у одного из торговцев борьбу на пальцах, вы завладеваете его волшебным амулетом. Бывший владелец говорит вам, что он помогает противостоять гипнозу.
Амулет отрицательности	Вы находите остатки небольшой избушки, которая была явно разрушена ударом молнии. При более близком осмотре вы находите амулет, который слегка дрожит в вашей руке.
Амулет абсолютной памяти	Неподалеку от остатков сожженной ведьмы вы находите прекрасный амулет. Вы осторожно подбираете его и кладете в свой мешок.
Плащ бесконечных кристаллов	Укрываясь от дождя в одной из пещер вы находите россыпь кристаллов. При более близком рассмотрении вы обнаруживаете, что это плащ, покрытый кристаллами, которые вновь и вновь появляются на нем, если их оторвать от плаща. Вы берете его с собой.
Кольцо драгоценных камней	Вы слышите крик о помощи и вскоре обнаруживаете кентавра, попавшего в ловушку. В знак благодарности за освобождение он дарит вам мешочек, в котором вы находите изумительное кольцо с бриллиантами.
Неиссякаемая склянка ртути	При кратком осмотре башни волшебника, которую почему-то оставили без присмотра, вы находите колбу со ртутью, в которой всегда остается немного жидкости на дне. Понимая всю ценность этой вещи вы забираете ее с собой.

Вечное кольцо серы	Вы посещаете алхимика, который узнав о вашем походе, желает примкнуть к вам. Ваш новый подчиненный вручает вам кольцо серы, чтобы помочь вам в войне.
Неистошимая подвода с рудой	Вы находите гоблинскую кузницу, в которой делают оружие для войны с людьми. Вы нападаете на их лагерь и завладеваете волшебной тачкой, в которой никогда не кончается руда.
Неистошимая подвода леса.	Вы остановились на привал и разожгли костер. Подкладывая дрова из оказавшейся поблизости подводы вы обнаруживаете, что они появляются там вновь и вновь. Вы забираете с собой эту полезную магическую вещь.
Неистошимый мешок золота	Вы обнаруживаете лепрекона, радостно танцующего вокруг волшебного мешка. Увидев вас ему ничего не остается кроме бегства. Вы забираете мешок.
Неистошимая сума золота	Женщина из знатного рода, оставшая от своих спутников, просит вас помочь ей добраться до дома. В конце вашего путешествия она вручает вам мешок с золотом.
Неистошимая сумка золота	Вы находите кожаный кошель, набитый золотом. Позже вы узнаете, что он принадлежал великому королю-воителю, который мог превратить любой предмет в золото.
Ноги легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Поясница легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Туловище легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Руки легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Голова легиона	Обыскивая развалины вы с удивлением обнаруживаете часть Статуи Легиона. Вы аккуратно смахиваете с нее пыль перед тем как положить ее в ваш мешок.
Золотой лук	Случайная встреча с известным лучником заканчивается состязанием по борьбе на пальцах. На кон ставятся ваша лошадь и его лук. Вы победили.
Оковы войны	Во время исследования руин древнего города с крепостными стенами вы находите оружие, уничтожившее его - Оковы Войны.
Пузырёк с кровью дракона	Вы обнаруживаете, что пещера охраняется древним драконом. После лютой битвы вы убиваете его. Предположительно, кровь дракона обладает магическими свойствами, поэтому вы аккуратно собираете кровь в бутылочку.
Клинок Армагеддона	Глубоко под землей вы обнаруживаете убежище Древних. Внутри вы обнаруживаете запечатанную шкатулку с глубоко выгравированными предупреждениями. Не обращая внимание на предупреждения, ломаете печать. В шкатулке вы находите Клинок Армагеддона.

Альянс ангелов	Вы наткнулись на Альянс Ангелов, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Плащ короля нечисти	Вы наткнулись на Плащ Короля Нежити, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Эликсир жизни	Вы наткнулись на Эликсир Жизни, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Доспехи проклятого	Вы наткнулись на Доспехи Проклятого, стряхнули с них пыль и положили в свой ранец.
Статуя легиона	Вы наткнулись на Статую Легиона, стряхнули с нее пыль и положили в свой ранец.
Мощь отца драконов	Вы наткнулись на Силу Отца Драконов, стряхнули с нее пыль и положили в свой ранец.
Грохот титана	Вы наткнулись на Гром Титана, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Шляпа адмирала	Вы наткнулись на Шляпу Адмирала, стряхнули с нее пыль и положили в свой ранец.
Лук снайпера	Вы наткнулись на Лук Снайпера, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Волшебный колодец	Вы наткнулись на Колодец Волшебника, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Кольцо мага	Вы наткнулись на Кольцо Волшебника, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.
Рог изобилия	Вы наткнулись на Рог Изобилия, стряхнули с него пыль и положили в свой ранец.

Стоимость артефактов в игре.*(Составлено с использованием материалов Туриста, heroes.ag.ru).*

Артефакт	Цена					
	Базовая	Чёрный рынок (покупка)	Торговец артефактами			
			1 Рынок		9 Рынков	
			Покупка	Продажа	Покупка	Продажа
Ожерелье Морского Проведения	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Склянка Жизненной Силы	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Неистошимый мешок золота	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Накидка Скорости	10000	25000	50000	2000	16667	6000
Плащ Отречения	8000	20000	40000	1600	13333	4800
Золотой Лук	8000	20000	40000	1600	13333	4800
Шар Постоянства	7500	18750	37500	1500	12500	4500
Неистоцимая сума золота	7500	18750	37500	1500	12500	4500
Амулет бесстрашия	7000	17500	35000	1400	11667	4200
Адский Меч	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Щит Проклятых	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Шлем Сатанинской Ярости	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Доспехи из серного камня	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Щит из Чешуи Дракона	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Ожерелье из Зубов Дракона	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сапоги Мертвеца	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Стрелы из Ангельских Перьев	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сфера Небесного Свода	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сфера Илистого Озера	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сфера Бушующего Огня	6000	15000	30000	1200	10000	3600

Сфера Проливного Дождя	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Сапоги скорости	6000	15000	30000	1200	10000	3600
Карающая Дубина Огра	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Щит Яростного Огра	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Корона верховного мага	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Туника Короля Циклопов	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Медаль Дипломата	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо Дипломата	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Лента Посла	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо Странника	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо Жизненной Силы	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо Жизни	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Ожерелье Стремительности	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Брелок Ясновидения	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Брелок Отрицательности	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Плащ Бесконечных Кристаллов	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Кольцо Драгоценных Камней	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неиссякаемая Склеянка Ртути	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неистошима Подвода с Рудой	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Вечное Кольцо Серы	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неистошима Подвода Леса	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Неистошима сумка золота	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Ноги Легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Поясница Легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Туловище Легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Руки Легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Голова Легиона	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Оковы Войны	5000	12500	25000	1000	8333	3000
Великий Гноллий Кистень	4000	10000	20000	800	6667	2400

Щит Короля Гноллов	4000	10000	20000	800	6667	2400
Шлем Хаоса	4000	10000	20000	800	6667	2400
Кольчуга Великого Василиска	4000	10000	20000	800	6667	2400
Магические Доспехи	4000	10000	20000	800	6667	2400
Языки Пламени Красного Дракона	4000	10000	20000	800	6667	2400
Плащ из Драконьих Крыльев	4000	10000	20000	800	6667	2400
Мантия Вампира	4000	10000	20000	800	6667	2400
Мантия Равновесия	4000	10000	20000	800	6667	2400
Тетива из Волоса Гривы Единорога	4000	10000	20000	800	6667	2400
Блэкшард Мертвого Рыцаря	3000	7500	15000	600	5000	1800
Щит Тоскующих Мертвецов	3000	7500	15000	600	5000	1800
Шлем-Череп	3000	7500	15000	600	5000	1800
Доспехи из рёбер	3000	7500	15000	600	5000	1800
Символ Знаний	3000	7500	15000	600	5000	1800
Перчатки Всадника	3000	7500	15000	600	5000	1800
Брелок Абсолютной Памяти	3000	7500	15000	600	5000	1800
Брелок Жизни	2500	6250	12500	500	4167	1500
Брелок Смерти	2500	6250	12500	500	4167	1500
Секира Кентавра	2000	5000	10000	400	3333	1200
Щит Гномьих Богов	2000	5000	10000	400	3333	1200
Неподвижный Глаз Дракона	2000	5000	10000	400	3333	1200
Наколенники из Драконьей Кости	2000	5000	10000	400	3333	1200
Застывшей Глаз Дракона	2000	5000	10000	400	3333	1200
Амулет Гробовщика	2000	5000	10000	400	3333	1200
Колье отрицания	2000	5000	10000	400	3333	1200
Лук из Вишневого Дерева Эльфов	2000	5000	10000	400	3333	1200
Бесстрашный Хранитель	2000	5000	10000	400	3333	1200
Дух Уныния	2000	5000	10000	400	3333	1200
Песочные Часы Недоброго Часа	2000	5000	10000	400	3333	1200

Магическая Медаль Маны	1500	3750	7500	300	2500	900
Магическая Накидка	1500	3750	7500	300	2500	900
Шлем Белого Единорога	1000	2500	5000	200	1667	600
Доспех из окаменелого дерева	1000	2500	5000	200	1667	600
Клевер Удачи	1000	2500	5000	200	1667	600
Карты Пророчества	1000	2500	5000	200	1667	600
Голубка Удачи	1000	2500	5000	200	1667	600
Значок Смелости	1000	2500	5000	200	1667	600
Герб Доблести	1000	2500	5000	200	1667	600
Глиф отваги	1000	2500	5000	200	1667	600
Телескоп	1000	2500	5000	200	1667	600
Подзорная Труба	1000	2500	5000	200	1667	600
Птица Познания	1000	2500	5000	200	1667	600
Талисман Маны	1000	2500	5000	200	1667	600
Магическое Кольцо	1000	2500	5000	200	1667	600
Амулет хладнокровия	1000	2500	5000	200	1667	600
Священный амулет	1000	2500	5000	200	1667	600
Амулет свободной воли	1000	2500	5000	200	1667	600
Амулет Маны	500	1250	2500	100	833	300
Магический Ошейник	500	1250	2500	100	833	300
Свиток с заклинанием	2500	-	-	-	-	-
Грааль	1	-	-	-	-	-

Грааль.

Итак, **Грааль...**



Единственный объект на карте, который нельзя отнести однозначно в какую-либо группу, потому как Грааль сам по себе не имеет строго фиксированного набора свойств. Они у него зависят только от типа города, в котором он будет установлен. Единственные фиксированные свойства Грааля - после установки он приносит в казну Вашего королевства 5000 золота ежедневно, а также увеличивает на 50% прирост существ в замке, где он установлен. Остальные свойства приведены в таблице.

Тип города	Храм Грааля	Действие
Замок	Колосс	Повышает на 2 балла боевой дух всех дружественных героев.
Оплот	Хранитель Духа	Повышает на 2 балла удачу всех дружественных героев.
Башня	Небесный Корабль	Открывает всю карту приключений, а также повышает уровень Знания любого защищающего город героя на 15 баллов.
Инферно	Бог Огня	После появления этого божества каждая неделя становится Неделей Беса (прирост Бесов и Чертей +15).
Некрополис	Темница Душ	На 20% улучшает навык Чародейства у всех дружественных героев, обладающих этим навыком.
Темница	Хранитель Земли	Повышает на 12 баллов Силу магии любого защищающего город героя.
Цитадель	Памятник Богам Войны	Повышает на 20 баллов Атаку любого защищающего город героя.
Крепость	Плотоядное Растение	Повышает на 10 баллов Атаку и Защиту любого защищающего город героя.
Сопряжение	Радуга	В Гильдии магов герои могут изучить все игровые заклинания, даже если они запрещены в целом на карте, но не запрещены именно для этого города.

1. Как найти Грааль?

Для того, чтобы отыскать Грааль на карте, необходимо посетить все Обелиски, по мере посещения которых будет постепенно открываться специальная карта-загадка с изображением части ландшафта, где закопан Грааль. Точное местоположение будет отмечено крестиком. Часто бывает так, что крестик становится виден до момента открытия всей карты. В данном случае необходимости посещать оставшиеся Обелиски нет.

Внимание! В случае участия в offline-турнирах, которые проводятся на игровых ресурсах, правила запрещают откапывать Грааль до момента полного открытия карты, даже если его месторасположение уже известно.

2. Как откопать Грааль?

Для того, чтобы выкопать Грааль необходимо встать любым героем точно над тем местом, где Грааль закопан. В день, когда герой прибыл на место выкопать Грааль он не может, для этого нужен полный запас хода. После раскопок Вы получите сообщение о том, что Грааль успешно выкопан. Сам же он появится в рюкзаке героя, который вел раскопки. Однако, для этого в рюкзаке должно быть хотя бы одно свободное место. В случае, если Вашему герою по какой-либо причине придется сдаться и погибнуть во время боя - Грааль **не** сохранится в его рюкзаке после вторичного найма героя в Таверне. Это следует учесть.

Примечание: Здесь нужно сделать одну оговорку, которая достаточно подробно освещена в теме "Задача от Арха" на HeroesPortal. Суть оговорки в том, что имеется способ, который позволяет выкопать Грааль в день прибытия путем варьирования максимального уровня MP героя. Подробности: heroesportal.net/tavern/?id=150632.

3. Как установить Грааль?

Если Вы определились в какой из своих городов хотите доставить Грааль, то тогда Вам остаётся принести его в этот город и зайти в городскую управу (Капитолий, Муниципалитет или Префектура). После подтверждения вашего намерения об установке Грааля, в этом городе появится новое строение "Храм Грааля", которое будет действовать как указано выше в таблице. В этот день никаких других построек в этом городе уже сделать будет нельзя. Однако если у Вас имеется необходимость что-либо строить, тогда на вопрос об установке Грааля вы должны ответить "Нет", после этого построить что Вам необходимо в городе. Если Вы выйдете и опять войдете в управу, Вам опять предложат установить Грааль - теперь смело ставьте!

В случае потери города, в котором установлен Грааль, его действие прекращается для Вас до момента, пока город не вернете себе обратно. Все это время Грааль будет действовать в пользу Вашего противника.

Это интересно! Полезно знать, что при расчёте очков за пройденную карту не имеет значение установлен Грааль в каком-либо городе или нет - достаточно просто его выкопать, чтобы очки Вам зачислились.

Внимание! Если герой, имеющий выкопанный Грааль в рюкзаке, проиграет бой или сбежит, то Грааль у него не сохранится и пропадёт.

Боевые машины.

Всего в игре существует четыре типа боевых машин. По умолчанию, каждый герой обладает Катапультой, которая помогает в бою разрушать укрепления вражеского города. Также, в Кузнице различных городов или на Фабрике военной техники герой может приобрести еще три вида машин. Во время боя боевые машины могут быть атакованы противником. Особенностью машин является тот факт, что они не отвечают на атаки, а их поражающая сила и обороноспособность напрямую зависят от соответствующих навыков героя. Также все боевые машины не участвуют в захвате сокровищниц.

КАТАПУЛЬТА.

Атака - 10
Защита - 10
Здоровье - 1000
Выстрелов - 24

Все герои изначально имеют Катапульти. Её нельзя где-либо продать или купить. Если Катапульта уничтожена, то она автоматически появится у героя вновь после боя. Катапульта принимает участие только при захвате героем вражеского города. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Баллистики) может стрелять по укреплениям осаждаемого города (башни, стены и врата). Катапульта не может атаковать существ и отвечать на их атаки. Её нельзя перекрыть. Она находится за пределами поля боя и не может перемещаться.

Эффективность Катапульти зависит от степени развития Баллистики героя:

Без навыка Баллистики Катапульта автоматически в начале каждого раунда делает 1 выстрел по случайной цели. Различные элементы городских укреплений имеют разные шансы на то, что Катапульта выберет их своей целью:

Цель	Шанс попадания
Центральная башня	5%
Боковая башня	10%
Врата	25%
Фрагмент стены (случайный)	50%

Любое городское укрепление имеет 2 единицы прочности. Катапульта же своим выстрелом может нанести от 0 до 2 единиц урона с разной вероятностью:

Нанесённый урон	Вероятность
0	10%
1	60%
2	30%



Навык Баллистики позволяет игроку контролировать выстрелы Катапульты, исключаются варианты нанесения 0 единиц урона, а на Продвинутом уровне Катапульта будет делать 2 выстрела по одной или разным целям. С повышением уровня Баллистики также повышаются шансы попадания по выбранной цели и вероятности нанесения большего урона.

Баллистика	Шанс попадания				Нанесённый урон	
	Центр башня	Боков. башня	Врата	Фрагм. стены	1	2
Базовая	7%	15%	30%	60%	50%	50%
Продвинутая	7%	15%	30%	60%	50%	50%
Экспертная	10%	20%	40%	75%	0%	100%

24 - это максимальное число выстрелов, достаточных для полного уничтожения фортификаций противника. Обычно хватает меньшего числа выстрелов. Минимум - 12 (при Экспертной Баллистике).

БАЛЛИСТА.

Атака - 10
Защита - 10
Здоровье - 250
Цена - 2500

В параметрах Баллисты количество её выстрелов указано как 24, однако в реальности при достижении нулевого уровня Баллиста продолжает стрелять, а отсчет выстрелов становится отрицательным. Это можно считать багом, однако Баллиста компьютерного противника ведёт себя точно так же, так что паритет армий в битве сохранен.

Изначально Баллисту имеют лишь некоторые герои: Кристиан, Торосар, Пир, Арлаш, Гурниссон и Гервульф. Её нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники, во Дворе баллист Цитадели и в Кузницах Замка, Темницы и Сопряжения. Если Баллиста уничтожена, то можно купить её повторно. Баллиста не принимает участие при защите города. Она автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Артиллерия) может стрелять по вражеским существам. Баллиста не может отвечать на их атаки. Её нельзя перекрыть. Она находится за пределами поля боя и не может перемещаться. Баллиста имеет штраф за стрельбу на расстояние более 10 клеток, как и обычные стрелки.

Баллиста всегда имеет нейтральный Боевой дух, но подвержена действию Удачи. Баллиста имеет защиту от следующих заклинаний: Жажда крови, Жертва, Бешенство, Радость, Клон, Телепорт, Взрыв, Гипноз, Печаль, Слепота, Берсерк, Забывчивость, Ускорение, Медлительность, Контрудар.

Урон, наносимый Баллистой рассчитывается по следующей формуле:

$$2...3 * (\text{Атака} + 1),$$

где 2...3 - случайное значение в диапазоне; Атака - суммарная атака Баллисты и героя. На фактический урон Баллисты влияет защита цели и уровень Артиллерии героя.

Без навыка Артиллерии Баллиста автоматически в конце каждого раунда делает 1 выстрел по случайной цели.

Базовая Артиллерия даёт герою возможность управления Баллистой и 50% шанс нанести выстрелом двойной урон.

Продвинутая Артиллерия даёт 75% шанс нанести выстрелом двойной урон.

Экспертная Артиллерия даёт 100% шанс нанести выстрелом двойной урон.

Баллиста не участвует при защите города. Вместо этого навык Артиллерии позволяет игроку управлять огнём Стрелковых башен (подробнее см. в разделе 5.3).



ПАЛАТКА ПЕРВОЙ ПОМОЩИ.

Здоровье - 75

Цена - 750

Изначально Палатку первой помощи имеют лишь некоторые герои: Рион, Джем и Вердиш. Её нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники и в Кузницах Оплота, Некрополиса и Крепости. Если Палатка уничтожена, то можно купить её повторно. Палатка автоматически или под управлением игрока (при наличии навыка Первая помощь) может лечить и снимать вражеские заклинания с дружественных существ. Баллиста не может атаковать и отвечать на атаки. Она находится за пределами поля боя и не может перемещаться.

Без навыка Первой помощи Палатка автоматически в конце каждого раунда снимает вражеские заклинания со случайной цели и восстанавливает её здоровье на 1...25 единиц, но не выше максимума и без воскрешения.

Базовая Первая помощь даёт герою возможность управления Палаткой и увеличивает её силу до 1...50 единиц здоровья.

Продвинутая Первая помощь увеличивает силу Палатки до 1...75 единиц здоровья.

Экспертная Первая помощь увеличивает силу Палатки до 1...100 единиц здоровья.



ТЕЛЕЖКА С БОЕПРИПАСАМИ.

Защита - 5

Здоровье - 100

Цена - 1000








Тележку с боеприпасами нельзя продать, но можно купить на Фабрике военной техники и в Кузницах Башни, Инферно и Цитадели. Если Тележка уничтожена, то можно купить её повторно. Тележка автоматически обеспечивает всех дружественных стрелков бесконечными выстрелами. После уничтожения Тележки, запас выстрелов стрелков становится равен базовому и начинает истощаться.




Тележка, как и остальные боевые машины, не участвует в захвате сокровищниц, однако боезапас стреляющих существ героя остаётся бесконечным.



Ландшафты и типы земли.

Ландшафты, обладающие особыми свойствами:

Ландшафт*		Действие
Проклятая земля**		Запрещает использование заклинаний выше 1 уровня и большинство магических способностей существ. Нейтрализует бонусы родной земли.
Магические равнины		Все заклинания героев и магические способности существ используются на уровне Эксперт.
Огненные поля		Все заклинания героев и магические способности существ, относящиеся к Магии огня, используются на уровне Эксперт.
Чистые пруды		Все заклинания героев и магические способности существ, относящиеся к Магии воды, используются на уровне Эксперт.
Магические облака		Все заклинания героев и магические способности существ, относящиеся к Магии воздуха, используются на уровне Эксперт.
Скальная земля		Все заклинания героев и магические способности существ, относящиеся к Магии земли, используются на уровне Эксперт.
Клеверное поле		Все существа Крепости, Сопряжения и Цитадели под управлением героев, получают +2 к Удаче. (Добавил AlexSpi , heroesworld.ru : нейтральные существа (без героя) не получают +2 к Удаче, хотя анимация присутствует).

Дьявольский туман		Все существа Темницы и Инферно получают +1 к Боевому духу, а все существа Замка, Оплота и Башни получают -1 к Боевому духу.
Святая земля		Все существа Замка, Оплота и Башни получают +1 к Боевому духу, а все существа Темницы и Инферно получают -1 к Боевому духу.
Попутный ветер		Снижает расход очков движения (MP) героя по воде на 50%.

* Следует помнить, что все указанные выше ландшафты являются накладными и их особенностью является то, что они проявляют свои свойства только во время боя на территории, укрытой этим ландшафтом, но никоим образом не влияют на логику перемещения героя по карте, т.е. например если под Магическими полями лежит пустыня (не видимая на карте), значит будут действовать стандартные штрафы на перемещение по пустыне. Если дорога, значит Ваш герой будет иметь бонус логики.

** В отличие от Духа уныния Проклятая земля нейтрализует и положительную и отрицательную мораль, а также влияет на следующие способности существ:

- Мастер-джинны и Чародеи не используют Случайную магию; Огры-маги не используют Жажду крови.
- **Не работает:** Удар молнии Птиц грома, Болезнь Зомби, Окаменение василисков и медуз, Слабость Стрекоз, Слепота единорогов, Паралич Скорпикор, Старость Драконов-призраков, Поднятие демонов Адских отродий, Воскрешение Архангелов.

- **Работает:** Яд Виверн-монархов, Огненный щит Султанов-ифритов, Проклятие Мумий и Рыцарей смерти, Снятие заклинаний Змиев и Стрекоз, Страх Лазурных драконов.

Немагические способности, вроде Смертельного удара Рыцарей смерти и Оплетения дендроидов также работают.

- Сказочные драконы могут использовать Метеоритный дождь, Кольцо холода, Огненный шар и Инферно, но урон от них не наносится, хотя показывается анимация. Магическая стрела работает без проблем. Другие их заклинания не колдуются, при этом пишется: "Это заклинание не подействует ни на кого!" (Предоставил **Wight**, heroesportal.net).

Ландшафты без особых свойств:

Существуют несколько типов земли, по которым приходится перемещаться герою, если нет дороги. В зависимости от типа, а также в зависимости от происхождения армии, которой обладает герой, определяется будет ли герой иметь штраф при передвижении по этой земле. В случае, если герой имеет армию, тип почвы для которой является родным, штраф для передвижения у героя отсутствует.

Город	Классы героев	Родная земля***
Замок	Рыцарь, Священник	Трава
Оплот	Рэйнджер, Друид	Трава
Башня	Алхимик, Маг	Снег
Инферно	Демон, Еретик	Лава
Некрополис	Рыцарь смерти, Некромант	Грязь
Темница	Лорд, Чернокнижник	Подземелье
Цитадель	Варвар, Боевой маг	Камни
Крепость	Хозяин зверей, Ведьма	Болото
Сопряжение	Путешественник, Элементалист	Трава







*** Все существа в битве на родной земле получают +1 к Атаке, защите и Скорости. Также герой на родной земле видит месторасположение вражеских мин и Зыбучих песков, которые на другой земле скрыты.





Если битва происходит на клетке карты приключений, которая граничит с водой, то независимо от типа земли бой будет на песке и бонусов родной земли не будет ни у одной из сторон (*Предоставил SAG19330184*, forum.df2.ru).

Если бой происходит на подземном уровне карты приключений, то независимо от типа земли бой будет на подземном ландшафте и бонусы родной земли получат существа Темницы. Также бои в Заброшенной, Золотой или Кристаллической шахтах проходят на подземном ландшафте.

При осаде города бой всегда проходит на родном для этого города ландшафте, независимо от типа ландшафта, на котором находится город на карте приключений.

Зависимость штрафов и бонусов, которые получает герой при передвижении по местности от типа земли и уровня развития вторичного навыка Поиск пути указана в следующей таблице (указано для случая, когда в армии героя имеются существа, для которых земля не является родной). Для определения дальности перемещения необходимо стартовую величину в МР **разделить** на коэффициент, указанный в таблице. Очевидно, что имеются типы почвы, которая не несет никаких штрафов при передвижении ($k=1$), также некоторые снижают длину хода ($k>1$), а дороги увеличивают длину хода ($k<1$)

Ландшафт		Уровень развития Поиска пути			
		Нет	Базовый	Продвинутый	Эксперт
	Грязь	1	1	1	1
	Трава	1	1	1	1
	Лава	1	1	1	1
	Подземелье	1	1	1	1
	Камни	1,25	1	1	1
	Песок	1,5	1,25	1	1

	Снег	1,5	1,25	1	1
	Болото	1,75	1,5	1,25	1
	Земляная дорога	0,75	0,75	0,75	0,75
	Гравийная дорога	0,65	0,65	0,65	0,65
	Мощёная дорога	0,5	0,5	0,5	0,5

Ящик Пандоры.

(Составлено на основе материалов [Vladimir Kazemir](#) и [Sav](#), [vk.com](#)).



Ящик Пандоры - уникальный, по своим свойствам, объект на карте приключений.

Открыв Ящик Пандоры можно получить несметные богатства или найти неприятности на голову своего героя.

Рассмотрим подробнее.

1. Ящик Пандоры может содержать сообщение, любезно оставленное там автором карты.

2. Ящик Пандоры может содержать охрану, в любом количестве и составе.

3. В качестве награды в ящике может оказаться следующее:

*Дополнительное количество опыта.

*Повышение или снижение очков маны.

*Бонус/штраф к боевому духу героя (от -3 до +3).

*Бонус/штраф к удаче героя (от -3 до +3).

*Ресурсы (прибавляются или отнимаются).

*Дополнительные очки первичных навыков.

*Обучение вторичному навыку Базового, Продвинутого или Экспертного уровня.

*Артефакты.

*Обучение заклинанию.

*Существа.

Всё просто. Ящик Пандоры позволяет воплотить практически любую идею автора карты.

Однако иначе обстоят дела на случайных картах, где Ящики Пандоры являются основной тактической целью игрока, так как позволяют, в большинстве случаев, получить дополнительных существ в свою армию.

Тип существ зависит от типа города, указанного в шаблоне rmg.txt (Town types).

Если тип не указан, то могут генерироваться и нейтральные существа.

Выпадение некоторых существ зависит от начинки зоны (Treasure min/max).

Все Ящики Пандоры в пределах зоны с существами одного типа.

Количество существ (базовое) определённого типа рассчитывается по формуле:

MonsterPrizeValues / AI_Value ,

где MonsterPrizeValues - ценность уровня существа;

AI_Value - ценность типа существа (см.раздел 2.9).

MonsterPrizeValues в зависимости от уровня существа:

1 уровень	5 000	5 уровень	16 000
2 уровень	7 000	6 уровень	21 000
3 уровень	9 000	7 уровень	27 000
4 уровень	12 000		

Внимание! Существует баг: игра считает Ледяных элементарей существами 4 уровня, Энергетических элементарей - 5 уровня, а Магмовых элементарей - 3 уровня.

Далее, полученное по формуле количество округляется вниз и модифицируется в итоговое:

*Если базовое кол-во >50, то итоговое = $10 * ((\text{Базовое} + 5) / 10)$;

*Если базовое кол-во <50, но >12, то итоговое = $5 * ((\text{Базовое} + 2) / 5)$;

*Если базовое кол-во <12, то итоговое = $2 * ((\text{Базовое} + 1) / 2)$.

Причём дробь (Базовое+X)/Y также округляется вниз перед умножением.

Пример 1: Копейщик Базовое кол-во = $5000 / 80 = 62,5 \Rightarrow 62$; Итоговое кол-во = $10 * ((62 + 5) / 10) = 10 * 6,7 = 10 * 6 = 60$.

Пример 2: Минотавр Базовое кол-во = $16000 / 835 = 19,2 \Rightarrow 19$; Итоговое кол-во = $5 * ((19 + 2) / 5) = 5 * 4,2 = 5 * 4 = 20$.

Пример 3: Феникс Базовое кол-во = $27000 / 6721 = 4,02 \Rightarrow 4$; Итоговое кол-во = $2 * ((4 + 1) / 2) = 2 * 2,5 = 2 * 2 = 4$.

Далее приведена таблица существ и их количества в Ящиках Пандоры:

Существо	Город	Количество
Копейщик	Замок	60
Алебардчик	Замок	45
Арбалетчик	Замок	60
Стрелок	Замок	40
Грифон	Замок	25
Королевский грифон	Замок	20
Рыцарь	Замок	25
Крестоносец	Замок	20
Монах	Замок	30
Фанатик	Замок	20
Кавалерист	Замок	10
Чемпион	Замок	10
Ангел	Замок	5
Архангел	Замок	3
Скелет	Некроп.	80
Скелет-воин	Некроп.	60
Живой мертвец	Некроп.	70
Зомби	Некроп.	50
Страж	Некроп.	35
Призрак	Некроп.	30
Вампир	Некроп.	20
Вампир-лорд	Некроп.	15
Лич	Некроп.	20
Могущественный лич	Некроп.	15
Чёрный рыцарь	Некроп.	10
Рыцарь смерти	Некроп.	8
Костяной дракон	Некроп.	8
Дракон-привидение	Некроп.	5

Существо	Город	Количество
Кентавр	Оплот	50
Капитан кентавров	Оплот	35
Гном	Оплот	50
Боевой гном	Оплот	35
Лесной эльф	Оплот	40
Великий эльф	Оплот	25
Пегас	Оплот	25
Серебряный пегас	Оплот	20
Дендроид-страж	Оплот	30
Дендроид-солдат	Оплот	20
Единорог	Оплот	12
Боевой единорог	Оплот	10
Зелёный дракон	Оплот	5
Золотой дракон	Оплот	3
Бес	Инфер.	100
Чёрт	Инфер.	80
Гог	Инфер.	45
Магог	Инфер.	30
Адская гончая	Инфер.	25
Цербер	Инфер.	20
Демон	Инфер.	25
Рогатый демон	Инфер.	25
Порождение зла	Инфер.	20
Адское отродье	Инфер.	15
Ифрит	Инфер.	12
Султан-ифрит	Инфер.	12
Дьявол	Инфер.	5
Архидьявол	Инфер.	3

Существо	Город	Количество
Гремлин	Башня	110
Мастер-гремлин	Башня	80
Каменная горгулья	Башня	40
Обсидиановая горгулья	Башня	35
Каменный голем	Башня	35
Стальной голем	Башня	20
Маг	Башня	20
Архимаг	Башня	15
Джинн	Башня	20
Мастер-джинн	Башня	15
Нага	Башня	10
Королевская нага	Башня	8
Гигант	Башня	8
Титан	Башня	3
Троглодит	Темница	80
Адский троглодит	Темница	60
Гарпия	Темница	45
Гарпия-ведьма	Темница	30
Бехолдер	Темница	25
Созерцатель	Темница	25
Медуза	Темница	25
Королева медуз	Темница	20
Минотавр	Темница	20
Король минотавров	Темница	15
Мантисора	Темница	15
Скорпикора	Темница	15
Красный дракон	Темница	5
Чёрный дракон	Темница	3

Гнолл	Крепос.	90
Гнолл-мародёр	Крепос.	60
Ящер	Крепос.	60
Ящер-воин	Крепос.	45
Змий	Крепос.	35
Стрекоза	Крепос.	35
Василиск	Крепос.	20
Великий василиск	Крепос.	15
Горгона	Крепос.	15
Могучая горгона	Крепос.	15
Виверна	Крепос.	15
Виверна-монарх	Крепос.	15
Гидра	Крепос.	6
Гидра хаоса	Крепос.	4
Крестьянин	Нейтрал	330
Хоббит	Нейтрал	70
Наездник на кабане	Нейтрал	50
Вор	Нейтрал	50

Гоблин	Цитад.	80
Хобгоблин	Цитад.	60
Наездник на волке	Цитад.	50
Налётчик	Цитад.	35
Орк	Цитад.	45
Орк-вождь	Цитад.	35
Огр	Цитад.	30
Огр-маг	Цитад.	15
Птица рух	Цитад.	15
Птица грома	Цитад.	15
Циклоп	Цитад.	15
Король циклопов	Цитад.	15
Чудище	Цитад.	8
Древнее чудище	Цитад.	4
Кочевник	Нейтрал	25
Мумия	Нейтрал	35
Снайпер	Нейтрал	20
Золотой/Алмазный голем	Нейтрал	25

Маленькая фея	Сопряж.	90
Фея	Сопряж.	50
Элементаль воздуха	Сопряж.	20
Штормовой элементаль	Сопряж.	15
Элементаль воды	Сопряж.	30
Ледяной элементаль	Сопряж.	30
Элементаль огня	Сопряж.	35
Энергетический элем.	Сопряж.	45
Элементаль земли	Сопряж.	50
Магмовый элементаль	Сопряж.	20
Психический элемент.	Сопряж.	12
Магический элемент.	Сопряж.	10
Огненная птица	Сопряж.	5
Феникс	Сопряж.	4
Тролль	Нейтрал	15
Чародей	Нейтрал	15
Сказочный дракон	Нейтрал	1
Ржавый дракон	Нейтрал	1

Кристаллические и Лазурные драконы не могут появиться в Ящиках Пандоры.

Строения в городах разных типов. Сводная таблица.

Единые для всех городов строения:

Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Сельская управа	-	-	-	-	-	-	-	Приносит 500 золота в день. Сельская управа всегда имеется в городе изначально.
Префектура	2 500							Приносит 1000 золота в день.
Муниципалитет	5 000							Приносит 2000 золота в день.
Капитолий	10 000							Приносит 4000 золота в день. У игрока может быть только один Капитолий.
Форт	5 000	20		20				Позволяет строить жилища существ. Даёт городу стены при обороне.
Цитадель	2 500			5				Увеличивает прирост всех существ на 50% (округление вниз). Даёт городу ров и центральную стрелковую башню при обороне.
Замок	5 000	10		10				Увеличивает прирост всех существ на 50% (итого, вместе с Цитаделью, +100% от базового, округление вниз). Даёт 2 боковые башни при обороне.
Таверна	500	5						Позволяет нанимать героев за 2500 золота, узнавать слухи и посетить Гильдию воров для того, чтобы узнать основную информацию о противнике (подробнее в разделе 4.4). >> Подробнее о Гильдии воров

Кузница	1 000	5						В Замке, Темнице и Сопряжении можно купить Баллисту за 2500 золота. В Оплоте, Некрополисе и Крепости - Палатку первой помощи за 750 золота. В Башне, Инферно и Цитадели - Тележку с боеприпасами за 1000 золота.
Рынок	500	5						Позволяет покупать, продавать и менять друг на друга ресурсы. Курс обмена зависит от количества Рынков во всех городах игрока. Позволяет передавать ресурсы другим игрокам.
Гильдия магов 1 уровня	2 000	5		5				Позволяет приобрести герою Книгу магии за 500 золота. Позволяет изучить 5 заклинаний 1 уровня.
Гильдия магов 2 уровня	1 000	5	4	5	4	4	4	Позволяет изучить 4 заклинания 2 уровня.
Гильдия магов 3 уровня	1 000	5	6	5	6	6	6	Позволяет изучить 3 заклинания 3 уровня*.
Гильдия магов 4 уровня	1 000	5	8	5	8	8	8	Не доступна для строительства в Цитадели и Крепости. Позволяет изучить 2 заклинания 4 уровня**.
Гильдия магов 5 уровня	1 000	5	10	5	10	10	10	Не доступна для строительства в Замке. Позволяет изучить 1 заклинание 5 уровня***.
Суммарная стоимость	38 000	70	28	60	28	28	28	

* Для изучения заклинаний 3 уровня требуется Базовая Мудрость.

** Для изучения заклинаний 4 уровня требуется Продвинутая Мудрость.

*** Для изучения заклинаний 5 уровня требуется Экспертная Мудрость.

Уникальные строения:

Замок



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Сторожевой пост	500			10				Наем Копейщиков (14 в неделю).
Улучшенный сторожевой пост	1 000			5				Наем Алебардщиков (14 в неделю).
Башня арбалетчиков	1 000	5		5				Наем Арбалетчиков (9 в неделю).
Улучшенная башня арбалетчиков	1 000	5		5				Наем Стрелков (9 в неделю).
Башня грифонов	1 000			5				Наем Грифонов (7 в неделю).
Улучшенная башня грифонов	1 000			5				Наем Королевских грифонов (7 в неделю).
Казармы	2 000			5				Наем Рыцарей (4 в неделю).
Улучшенные казармы	2 000			5		5		Наем Крестоносцев (4 в неделю).
Монастырь	3 000	5	2	5	2	2	2	Наем Монахов (3 в неделю).
Улучшенный монастырь	1 000	2	2	2	2	2	2	Наем Фанатиков (3 в неделю).
Ипподром	5 000	20						Наем Кавалеристов (2 в неделю).
Улучшенный ипподром	3 000	10						Наем Чемпионов (2 в неделю).
Портал славы	20 000		10		10	10	10	Наем Ангелов (1 в неделю).
Улучшенный портал славы	20 000		10		10	10	10	Наем Архангелов (1 в неделю).
Братство меча*	500	5						Боевой дух защищающего город героя +2.
Хранилище ресурсов**	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Бастион грифонов***	1 000							Прирост грифонов +3.
Верфь****	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины.
Маяк*****	2 000			10				Увеличивает максимальный запас хода по воде всех героев всех игроков на 500 единиц (МР), начиная со следующего дня.
Конюшни	2 000	10						При посещении увеличивает максимальный запас хода героя по суше на 400 единиц (МР) до конца недели.
Суммарная стоимость	74 000	82	24	67	24	29	24	

* Братство меча требует наличие Таверны.

** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

*** Бастион грифонов требует наличие Башни грифонов.

**** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

***** Маяк требует наличие Верфи.

Оплот



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Конюшни кентавров	500	10						Наем Кентавров (14 в неделю).
Улучшенные конюшни кентавров	1 000	5						Наем Капитанов кентавров (14 в неделю).
Коттедж гномов	1 000	5						Наем Гномов (8 в неделю).
Улучшенный коттедж гномов	1 000	5						Наем Боевых гномов (8 в неделю).
Усадьба	1 500	10						Наем Лесных эльфов (7 в неделю).
Улучшенная усадьба	1 500	10						Наем Великих эльфов (7 в неделю).
Заколдованный ручей	2 000					10		Наем Пегасов (5 в неделю).
Улучшенный заколдованный ручей	2 000					5		Наем Серебряных пегасов (5 в неделю).
Арка дендроидов	2 500							Наем Дендроидов-стражей (3 в неделю).
Улучшенная арка дендроидов	1 500							Наем Дендроидов-солдат (3 в неделю).
Лужайка единорогов	4 000	5		5			10	Наем Единорогов (2 в неделю).
Улучшенная лужайка единорогов	3 000						5	Наем Боевых единорогов (2 в неделю).
Драконьи скалы	10 000			30		20		Наем Зелёных драконов (1 в неделю).
Улучшенные драконьи скалы	20 000			30		20		Наем Золотых драконов (1 в неделю).
Таинственный пруд	2 000	2	2	2	2	2	2	Приносит 1...4 серы, ртути, кристаллов или самоцветов на первый день недели.
Гильдия горняков*	1 000							Прирост гномов +4.
Хранилище ресурсов**	5 000			5				Приносит 1 кристалл в день.
Сокровищница***	5 000	5		10				На первый день недели приносит 10% золота от его запаса на конец седьмого дня недели.
Фонтан удачи****	1 500					10		Удача защищающего город героя +2.
Молодые дендрониды*****	2 000							Прирост дендроидов +2.
Суммарная стоимость	68 000	57	2	82	2	67	17	

* Гильдия горняков требует наличие Коттеджа гномов.

** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

*** Сокровищница требует наличие Гильдии горняков.

**** Фонтан удачи требует наличие Таинственного пруда.

***** Молодые дендрониды требуют наличие Арки дендроидов.

Башня



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Мастерская	300	5		5				Наем Гремлинов (16 в неделю).
Улучшенная мастерская	1 000							Наем Мастер-гремлинов (16 в неделю).
Парапет	1 000			10				Наем Каменных горгулий (9 в неделю).
Улучшенный парапет	1 500			5				Наем Обсидиановых горгулий (9 в неделю).
Фабрика големов	2 000	5		5				Наем Каменных големов (6 в неделю).
Улучшенная фабрика големов	2 000	5	5	5				Наем Стальных големов (6 в неделю).
Башня магов	2 500	5	5	5	5	5	5	Наем Магов (4 в неделю).
Улучшенная башня магов	2 000	5						Наем Архимагов (4 в неделю).
Алтарь желаний	3 000	5		5		6	6	Наем Джиннов (3 в неделю).
Улучшенный алтарь желаний	2 000	5						Наем Мастер-джиннов (3 в неделю).
Золотой павильон	4 000	5	2	5	2	2	2	Наем Наг (2 в неделю).
Улучшенный золотой павильон	3 000		3		3	3	3	Наем Королевских наг (2 в неделю).
Заоблачный храм	5 000	10		10			10	Наем Гигантов (1 в неделю).
Улучшенный заоблачный храм	25 000	5		5			30	Наем Титанов (1 в неделю).
Торговец артефактами*	10 000							Предлагает 7 артефактов на продажу.
Библиотека	1 500	5	5	5	5	5	5	+1 заклинание каждого уровня в Гильдию магов.
Крылья ваятеля**	1 000							Прирост горгулий +4.
Хранилище ресурсов***	5 000			5				Приносит 1 самоцвет в день.
Смотровая башня	1 000	5						Открывает терру инкогнито в радиусе 20 клеток вокруг входа в город.
Стена знаний	1 000			5				Знание героя +1. 1 раз для каждого героя.
Суммарная стоимость	73 800	65	20	75	15	21	61	

* Торговец артефактами требует наличие Рынка.

** Крылья ваятеля требуют наличие Парапета.

*** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

Некрополис



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Проклятый храм	400	5		5				Наем Скелетов (12 в неделю).
Улучшенный проклятый храм	1 000	5		5				Наем Скелетов-воинов (12 в неделю).
Кладбище	1 000			5				Наем Живых мертвецов (8 в неделю).
Улучшенное кладбище	1 000	5		5				Наем Зомби (8 в неделю).
Камень душ	1 500	5		5				Наем Стражей (7 в неделю).
Улучшенный камень душ	1 500		5					Наем Привидений (7 в неделю).
Помесье	2 000	5		5				Наем Вампиров (4 в неделю).
Улучшенное помесье	2 000	5				10	10	Наем Вампиров-лордов (4 в неделю).
Мавзолей	2 000			10	10			Наем Личей (3 в неделю).
Улучшенный мавзолей	2 000			5	5			Наем Могущественных личей (3 в неделю).
Дворец тьмы	6 000	10		10				Наем Чёрных рыцарей (2 в неделю).
Улучшенный дворец тьмы	3 000	5	2	5	2	2	2	Наем Рыцарей смерти (2 в неделю).
Склеп драконов	10 000	5	5	5	5	5	5	Наем Костяных драконов (1 в неделю).
Улучшенный склеп драконов	15 000	5	20	5				Наем Драконов-привидений (1 в неделю).
Усилитель черной магии	1 000							Усиливает Чародейство всех героев игрока на 10%.
Вуаль тьмы	1 000							Ежедневно закрывает терру инкогнито для вражеских героев в радиусе 20 клеток вокруг входа в город.
Преобразователь скелетов	1 000							Герои могут преобразовывать существ из армии в Скелетов. Все драконы, Гидры и Гидры хаоса превращаются в Костяных драконов.
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Верфь**	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины.
Разрытые могилы***	1 000							Прирост скелетов +6.
Суммарная стоимость	59 400	75	32	75	22	17	17	

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

*** Разрытые могилы требуют наличие Проклятого храма.

Темница



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Загон	400	10						Наем Троглодитов (14 в неделю).
Улучшенный загон	1 000	5						Наем Адских троглодитов (14 в неделю).
Чердак гарпий	1 000							Наем Гарпий (8 в неделю).
Улучшенный чердак гарпий	1 000				2	2		Наем Гарпий-ведьм (8 в неделю).
Камень глаз	1 000	1	1	1	1	1	1	Наем Бехолдеров (7 в неделю).
Улучшенный камень глаз	1 000	1	1	1	1	1	1	Наем Созерцателей (7 в неделю).
Часовня безмолвия	2 000	5		10				Наем Медуз (4 в неделю).
Улучшенная часовня безмолвия	1 500	5						Наем Королев медуз (4 в неделю).
Лабиринт	4 000			10			10	Наем Минотавров (3 в неделю).
Улучшенный лабиринт	3 000			5			5	Наем Королей минотавров (3 в неделю).
Логово мантикор	5 000	5	5	5	5			Наем Мантикор (2 в неделю).
Улучшенное логово мантикор	3 000	5	5	5	5			Наем Скорпикор (2 в неделю).
Пещера дракона	15 000	15		15	20			Наем Красных драконов (1 в неделю).
Улучшенная пещера дракона	15 000	15		15	20			Наем Чёрных драконов (1 в неделю).
Академия боевых искусств	1 000	5		5				Опыт героя +1000. 1 раз для каждого героя.
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 серу в день.
Водоворот маны	1 000							Восполняет ману и удваивает её сверх максимума. 1 раз в неделю для каждого героя.
Грибные кольца**	1 000							Прирост троглодитов +7.
Портал вызова	2 500			5				Позволяет нанимать существ из случайного жилища игрока в размере их недельного прироста. Тип существ меняется в начале недели. Существа во внешнем жилище также доступны для найма.
Торговец артефактами***	10 000							Предлагает 7 артефактов на продажу.
Суммарная стоимость	74 400	72	12	82	54	4	17	

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Грибные кольца требуют наличие Загона.

*** Торговец артефактами требует наличие Рынка.

Инферно



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Котел бесов	300	5		5				Наем Бесов (15 в неделю).
Улучшенный котел бесов	1 000							Наем Чертей (15 в неделю).
Дворец пороков	1 000			5				Наем Гогов (8 в неделю).
Улучшенный дворец пороков	1 000		5					Наем Магогов (8 в неделю).
Псарни	1 500	10						Наем Адских гончих (5 в неделю).
Улучшенные псарни	1 500				5			Наем Церберов (5 в неделю).
Врата демонов	2 000	5		5				Наем Демонов (4 в неделю).
Улучшенные врата демонов	2 000	5		5				Наем Рогатых демонов (4 в неделю).
Провал	3 000							Наем Порождений зла (3 в неделю).
Улучшенный провал	3 000		5		5			Наем Адских отродий (3 в неделю).
Огненное озеро	4 000		3	10	3		3	Наем Ифритов (2 в неделю).
Улучшенное огненное озеро	3 000		5	10	5		5	Наем Султанов-ифритов (2 в неделю).
Покинутый дворец	15 000	10	20	10				Наем Дьяволов (1 в неделю).
Улучшенный покинутый дворец	20 000	5	20	5				Наем Архидьяволов (1 в неделю).
Орден огня	1 000	5						Сила магии героя +1. 1 раз для каждого героя.
Серные тучи	1 000				5			Сила магии защищающего город героя +2.
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 ртуть в день.
Врата замка	10 000	5		5				Позволяет герою перемещаться между городами Инферно без потери маны и очков движения (MP).
Инкубатор**	1 000							Прирост Бесов и Чертей +8.
Клетки***	1 000							Прирост Адских гончих и Церберов +3.
Суммарная стоимость	77 300	50	58	65	23	0	8	

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Инкубатор требует наличие Котла бесов.

*** Клетки требуют наличие Псарни.

Крепость



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Хижина гноллов	400	10						Наем Гноллов (12 в неделю).
Улучшенная хижина гноллов	1 000	10						Наем Гноллов-мародёров (12 в неделю).
Логово ящериц	1 000	5						Наем Ящеров (9 в неделю).
Улучшенное логово ящериц	1 000	5						Наем Ящеров-воинов (9 в неделю).
Улей змия	1 000	5	2		2			Наем Змиев (8 в неделю).
Улучшенный улей змия	1 000		2		2			Наем Стрекоз (8 в неделю).
Яма василисков	2 000	5		10				Наем Василисков (4 в неделю).
Улучшенная яма василисков	2 000	5		5				Наем Великих василисков (4 в неделю).
Логово горгоны	2 500	10	5	10	5			Наем Горгон (3 в неделю).
Улучшенное логово горгоны	2 000	5		5				Наем Могучих горгон (3 в неделю).
Гнездо виверн	3 500	15						Наем Виверн (2 в неделю).
Улучшенное гнездо виверн	3 000	10	10					Наем Виверн-монархов (2 в неделю).
Пруд гидр	10 000	10		10	10			Наем Гидр (1 в неделю).
Улучшенный пруд гидр	15 000	10		10	20			Наем Гидр хаоса (1 в неделю).
Клетка богов войны*	1 000							Защита героя +1. 1 раз для каждого героя.
Обелиск крови**	1 000							Атака защищающего город героя +2.
Хранилище ресурсов***	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Квартира капитанов****	1 000							Прирост гноллов +6.
Верфь*****	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины.
Знаки страха	1 000							Защита защищающего город героя +2.
Суммарная стоимость	56 400	125	19	55	39	0	0	

* Клетка богов войны требует наличие Знаков страха.

** Обелиск крови требует наличие Знаков страха.

*** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

**** Квартира капитана требует наличие Хижины гноллов.

***** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

Цитадель



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Назначение
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Казармы гоблинов	200	5		5				Наем Гоблинов (15 в неделю).
Улучшенные казармы гоблинов	1 000	5		5				Наем Хобгоблинов (15 в неделю).
Волчий загон	1 000	10		5				Наем Наездников на волках (9 в неделю).
Улучшенный волчий загон	1 000	5		5				Наем Налётчиков (9 в неделю).
Башня орков	1 000	5		5				Наем Орков (7 в неделю).
Улучшенная башня орков	1 000	2		2				Наем Орков-вождей (7 в неделю).
Форт огров	2 000	20						Наем Огров (4 в неделю).
Улучшенный форт огров	2 000	5		5			5	Наем Огров-магов (4 в неделю).
Гнездо на скале	2 500			10				Наем Птиц рух (3 в неделю).
Улучшенное гнездо на скале	2 000	5		5				Наем Птиц грома (3 в неделю).
Пещера циклопов	3 500			20		20		Наем Циклопов (2 в неделю).
Улучшенная пещера циклопов	3 000	5		5				Наем Королей циклопов (2 в неделю).
Утес чудищ	10 000	10		10		10		Наем Чудищ (1 в неделю).
Улучшенный утес чудищ	15 000	10		10		20		Наем Древних чудищ (1 в неделю).
Храм Валгаллы	1 000							Атака героя +1. 1 раз для каждого героя.
Черный ход	2 000	5		5				Защищающий город герой может сдаться или сбежать с поля боя во время осады.
Хранилище ресурсов*	5 000			5				Приносит 1 древесину и руду в день.
Гильдия наемных работников	1 000							Позволяет продавать существ из армии героя за ресурсы (см.раздел 3.5).
Столовая**	1 000							Прирост гоблинов +8.
Двор баллист***	1 000	5						Можно купить Баллисту за 2500 золота.
Суммарная стоимость	56 200	97	0	102	0	50	5	

* Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

** Столовая требует наличие Казармы гоблинов.

*** Двор баллист требует наличие Кузницы.

Сопряжение



Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Свойства
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Волшебный фонарь	300	5		5				Наем Маленьких фей (20 в неделю).
Улучшенный волшебный фонарь	1 000							Наем Фей (20 в неделю).
Алтарь воздуха	1 500			5				Наем Элементалей воздуха (6 в неделю).
Улучшенный алтарь воздуха	1 500	2	2				2	Наем Штормовых элементалей (6 в неделю).
Алтарь воды	1 500			5				Наем Элементалей воды (6 в неделю).
Улучшенный алтарь воды	2 000		5	5				Наем Ледяных элементалей (6 в неделю).
Алтарь огня	2 000	5		5				Наем Элементалей огня (5 в неделю).
Улучшенный алтарь огня	2 000		5	5				Наем Энергетических элементалей (5 в неделю).
Алтарь земли	2 000			10				Наем Элементалей земли (4 в неделю).
Улучшенный алтарь земли	1 000				5			Наем Магмовых элементалей (4 в неделю).
Алтарь мыслей	3 000	5	2	5	2	2	2	Наем Психических элементалей (2 в неделю).
Улучшенный алтарь мыслей	3 000		3		3	3	3	Наем Магических элементалей (2 в неделю).
Костер	10 000	10	10	10				Наем Огненных птиц (2 в неделю).
Улучшенный костер	10 000	10	10	10				Наем Фениксов (2 в неделю).
Университет магии	5 000	10		10				Можно изучить Магию воды, Магию воздуха, Магию огня и Магию земли по 2000 золота за каждую.
Торговец артефактами*	10 000							Предлагает 7 артефактов на продажу.
Хранилище ресурсов**	5 000			5				Приносит 1 ртуть в день.
Сад жизни***	1 000							Прирост фей +10.
Верфь****	2 000	20						Позволяет строить корабли за 1000 золота и 10 древесины.
Суммарная стоимость	63 800	67	37	80	10	5	7	

* Торговец артефактами требует наличие Рынка.

** Хранилище ресурсов требует наличие Рынка.

*** Сад жизни требует наличие Волшебного фонаря.

**** Верфь доступна для строительства только если клетка входа в город граничит с водой.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ВСЕХ СТРОЕНИЙ В ГОРОДАХ.

Строение	Ресурсы, необходимые для постройки							Примечание
	Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы	
Замок	111 000	147	42	122	42	47	42	В городе не доступна Гильдия магов 5 уровня.
Оплот	106 000	127	30	142	30	95	45	Высокая потребность в кристаллах.
Башня	111 800	135	48	135	43	49	89	Самый дорогой город по ресурсоемкости. Высокая потребность в самоцветах.
Некрополис	97 400	145	60	135	50	45	45	
Темница	112 400	142	40	142	82	32	45	Высокая потребность в сере.
Инферно	115 300	120	86	125	51	28	36	Высокая потребность в золоте и ртути.
Крепость	92 400	185	29	105	49	10	10	В городе не доступна Гильдия магов 4-5 уровня. Высокая потребность в дереве.
Цитадель	92 200	157	10	152	10	60	15	В городе не доступна Гильдия магов 4-5 уровня, Самый дешёвый город по ресурсоемкости. Высокая потребность в руде.
Сопряжение	101 800	137	65	140	38	33	35	

Сравнительная таблица стоимости жилищ существ в разных городах.

Для того, чтобы возвести нужное строение в городе предварительно требуется построить определенное количество других строений на которые придётся также потратить ресурсы. Ниже представлена сравнительная характеристика количества ресурсов, необходимых на создание указанного строения с учетом создания всех обязательных предварительных построек. "Эквивалент" рассчитан в условных ресурсных единицах (РЕ). Дерево и руда равны 1 РЕ, остальные ресурсы равны 2 РЕ (согласно стоимости в золоте). В расчёте эквивалента золото не участвует. Красным цветом выделены самые дорогие и долгие жилища, синим - самые дешёвые и быстрые на своём уровне.

Строение	Ур.	Город	Ресурсы, необходимые для постройки							Эквивалент РЕ	Дни
			Золото	Дерево	Ртуть	Руда	Сера	Кристаллы	Самоцветы		
Сторожевой пост	1	Замок	5500	20	0	30	0	0	0	50	2
Ул.сторожевой пост	1+	Замок	6500	20	0	35	0	0	0	55	3
Башня арбалетчиков	2	Замок	6500	25	0	35	0	0	0	60	3
Ул.башня арбалетчиков	2+	Замок	7500	30	0	40	0	0	0	70	4
Башня грифонов	3	Замок	9500	25	0	40	0	0	0	65	5
Ул.башня грифонов	3+	Замок	10500	25	0	45	0	0	0	70	6
Казармы	4	Замок	8500	25	0	35	0	0	0	60	4
Ул.казармы	4+	Замок	10500	25	0	40	0	5	0	75	5
Монастырь	5	Замок	13500	35	2	45	2	2	2	96	6
Ул.монастырь	5+	Замок	14500	37	4	47	4	4	4	116	7
Ипподром	6	Замок	15500	55	0	35	0	0	0	90	6
Ул.ипподром	6+	Замок	18500	65	0	35	0	0	0	100	7
Портал славы	7	Замок	33500	35	12	45	12	12	12	176	7
Ул.портал славы	7+	Замок	53500	35	22	45	22	22	22	256	8
Конюшни кентавров	1	Оплот	5500	30	0	20	0	0	0	50	2
Ул.конюшни кентавров	1+	Оплот	6500	35	0	20	0	0	0	55	3
Коттедж гномов	2	Оплот	6500	35	0	20	0	0	0	55	3
Ул.коттедж гномов	2+	Оплот	7500	40	0	20	0	0	0	60	4
Усадьба	3	Оплот	7000	40	0	20	0	0	0	60	3
Ул.усадьба	3+	Оплот	8500	50	0	20	0	0	0	70	4
Заколдованный ручей	4	Оплот	9000	40	0	20	0	10	0	80	4
Ул.заколдованный ручей	4+	Оплот	11000	40	0	20	0	15	0	90	5
Арка дендроидов	5	Оплот	9500	40	0	20	0	0	0	60	4

Ул.арка дендроидов	5+	Оплот	11000	40	0	20	0	0	0	60	5
Лужайка единорогов	6	Оплот	15500	45	0	25	0	10	10	110	6
Ул.лужайка единорогов	6+	Оплот	18500	45	0	25	0	10	15	120	7
Драконьи скалы	7	Оплот	28500	55	4	65	4	34	14	232	9
Ул.драконьи скалы	7+	Оплот	49500	60	10	100	10	60	20	360	11
Мастерская	1	Башня	5300	25	0	25	0	0	0	50	2
Ул.мастерская	1+	Башня	6300	25	0	25	0	0	0	50	3
Парапет	2	Башня	6300	25	0	35	0	0	0	60	3
Ул.парапет	2+	Башня	7800	25	0	40	0	0	0	65	4
Фабрика големов	3	Башня	7300	30	0	30	0	0	0	60	3
Ул.фабрика големов	3+	Башня	9300	35	5	35	0	0	0	80	4
Башня магов	4	Башня	10300	35	0	45	0	0	0	80	6
Ул.башня магов	4+	Башня	11800	40	5	50	5	5	5	130	8
Алтарь желаний	5	Башня	13300	40	0	50	0	6	6	114	7
Ул.алтарь желаний	5+	Башня	15300	45	0	50	0	6	6	119	8
Золотой павильон	6	Башня	14300	40	2	50	2	2	2	106	7
Ул.золотой павильон	6+	Башня	17300	40	5	50	5	5	5	130	8
Заоблачный храм	7	Башня	19300	50	2	60	2	2	12	146	9
Ул.заоблачный храм	7+	Башня	44300	55	2	65	2	2	42	216	10
Проклятый храм	1	Некрополис	5400	25	0	25	0	0	0	50	2
Ул.проклятый храм	1+	Некрополис	6400	30	0	30	0	0	0	60	3
Кладбище	2	Некрополис	6400	25	0	30	0	0	0	55	3
Ул.кладбище	2+	Некрополис	7400	30	0	35	0	0	0	65	4
Камень душ	3	Некрополис	6900	30	0	30	0	0	0	60	3
Ул.камень душ	3+	Некрополис	8400	30	5	30	0	0	0	70	4
Поместье	4	Некрополис	8400	30	0	35	0	0	0	65	4
Ул.поместье	4+	Некрополис	13400	40	0	40	0	10	10	120	7
Мавзолей	5	Некрополис	8400	30	0	35	0	0	0	65	6
Ул.мавзолей	5+	Некрополис	10400	30	0	40	5	0	0	80	7
Дворец тьмы	6	Некрополис	16400	45	0	50	0	0	0	95	7
Ул.дворец тьмы	6+	Некрополис	19400	50	2	55	2	2	2	121	8
Склеп драконов	7	Некрополис	26400	50	5	55	5	5	5	145	8
Ул.склеп драконов	7+	Некрополис	41400	55	5	60	5	5	25	195	9
Загон	1	Темница	5400	30	0	20	0	0	0	50	2
Ул.загон	1+	Темница	6400	35	0	20	0	0	0	55	3
Чердак гарпий	2	Темница	6400	30	0	20	0	0	0	50	3

Ул.чердак гарпий	2+	Темница	7400	30	0	20	2	2	0	58	4
Камень глаз	3	Темница	6400	31	1	21	1	1	1	60	3
Ул.камень глаз	3+	Темница	7400	32	2	22	2	2	2	70	4
Часовня безмолвия	4	Темница	9400	36	1	31	1	1	1	75	5
Ул.часовня безмолвия	4+	Темница	10900	41	1	31	1	1	1	80	6
Лабиринт	5	Темница	13400	36	1	41	1	1	11	105	6
Ул.лабиринт	5+	Темница	16400	36	1	46	1	1	16	120	7
Логово мантикор	6	Темница	14400	41	6	36	6	1	1	105	6
Ул.логово мантикор	6+	Темница	17400	46	11	41	11	1	1	135	7
Пещера дракона	7	Темница	36400	66	10	71	30	5	15	257	10
Ул.пещера дракона	7+	Темница	52400	86	16	91	56	11	21	385	12
Котел бесов	1	Инферно	5300	25	0	25	0	0	0	50	2
Ул.котел бесов	1+	Инферно	6300	25	0	25	0	0	0	50	3
Дворец пороков	2	Инферно	6300	25	0	30	0	0	0	55	3
Ул.дворец пороков	2+	Инферно	7300	25	5	30	0	0	0	65	4
Псарни	3	Инферно	6800	35	0	25	0	0	0	60	3
Ул.псарни	3+	Инферно	8300	35	0	25	5	0	0	70	4
Врата демонов	4	Инферно	8300	30	0	35	0	0	0	65	4
Ул.врата демонов	4+	Инферно	10300	35	0	40	0	0	0	75	5
Провал	5	Инферно	11300	30	0	35	0	0	0	65	5
Ул.провал	5+	Инферно	17300	40	9	45	9	4	4	137	8
Огненное озеро	6	Инферно	14300	35	3	50	3	0	3	103	6
Ул.огненное озеро	6+	Инферно	17300	35	8	60	8	0	8	143	7
Покинутый дворец	7	Инферно	32300	45	23	60	3	0	3	163	8
Ул.покинутый дворец	7+	Инферно	52300	50	43	65	3	0	3	213	9
Хижина гноллов	1	Крепость	5400	30	0	20	0	0	0	50	2
Ул.хижина гноллов	1+	Крепость	6900	45	0	20	0	0	0	65	4
Логово ящериц	2	Крепость	6400	35	0	20	0	0	0	55	3
Ул.логово ящериц	2+	Крепость	7400	40	0	20	0	0	0	60	4
Улей змия	3	Крепость	6400	35	2	20	2	0	0	63	3
Ул.улей змия	3+	Крепость	7400	35	4	20	4	0	0	71	4
Яма василисков	4	Крепость	8400	40	2	30	2	0	0	78	4
Ул.яма василисков	4+	Крепость	10400	45	2	35	2	0	0	88	5
Логово горгоны	5	Крепость	7400	40	2	20	2	0	0	68	5
Ул.логово горгоны	5+	Крепость	14900	50	2	30	2	0	0	88	8
Гнездо виверн	6	Крепость	9900	50	0	20	0	0	0	70	4

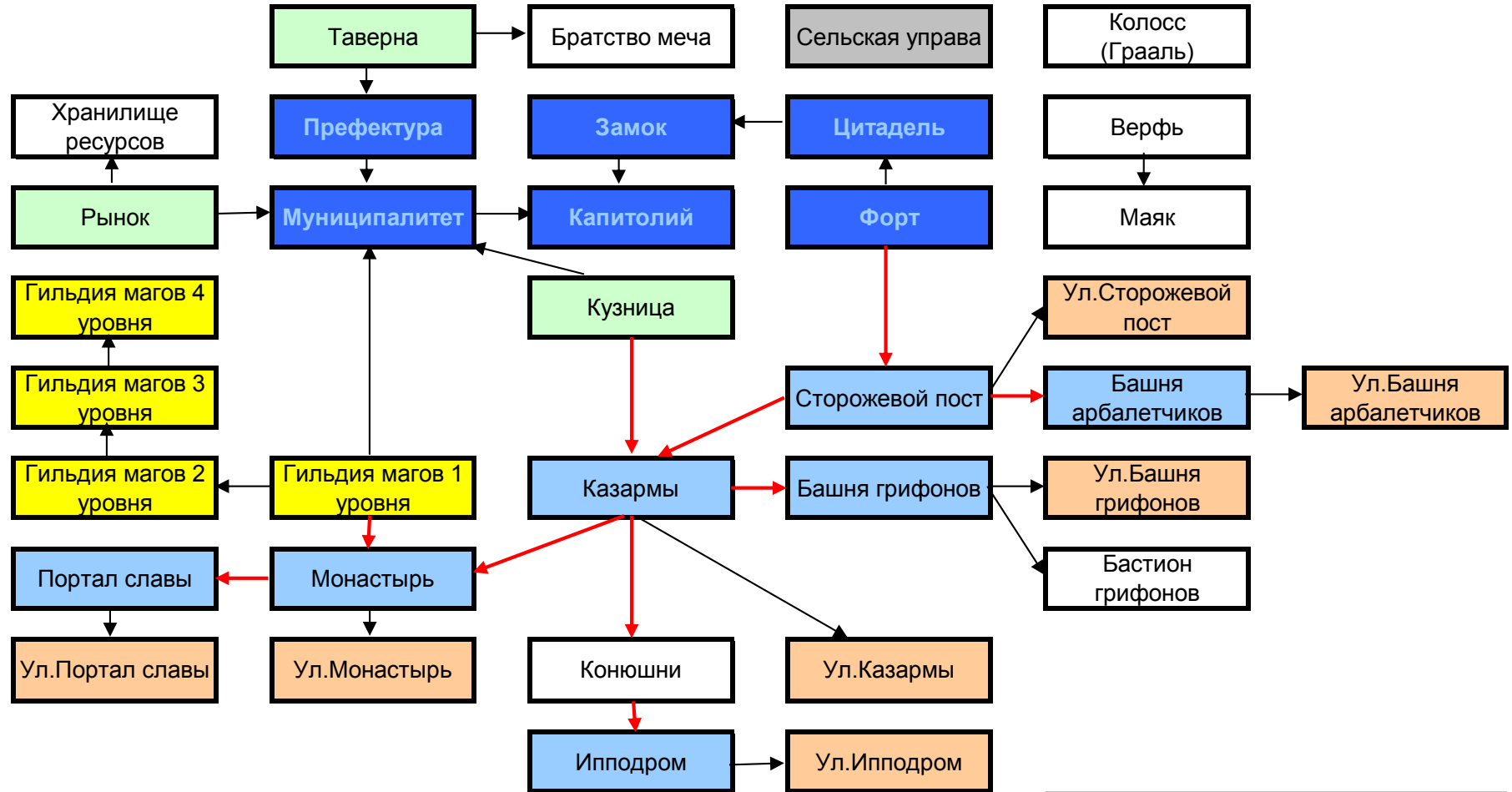
Ул.гнездо виверн	6+	Крепость	12900	60	10	20	0	0	0	100	5
Пруд гидр	7	Крепость	34700	135	2	80	12	0	0	243	7
Ул.пруд гидр	7+	Крепость	49700	145	2	90	32	0	0	303	8
Казармы гоблинов	1	Цитадель	5200	25	0	25	0	0	0	50	2
Ул.казармы гоблинов	1+	Цитадель	6200	30	0	30	0	0	0	60	3
Волчий загон	2	Цитадель	6200	35	0	30	0	0	0	65	3
Ул.волчий загон	2+	Цитадель	8200	45	0	40	0	0	0	85	5
Башня орков	3	Цитадель	6200	30	0	30	0	0	0	60	3
Ул.башня орков	3+	Цитадель	8200	37	0	32	0	0	0	69	5
Форт огров	4	Цитадель	8200	50	0	30	0	0	0	80	4
Ул.форт огров	4+	Цитадель	12200	60	0	40	0	0	5	110	6
Гнездо на скале	5	Цитадель	8700	35	0	40	0	0	0	75	4
Ул.гнездо на скале	5+	Цитадель	10700	40	0	45	0	0	0	85	5
Пещера циклопов	6	Цитадель	11700	50	0	50	0	20	0	140	5
Ул.пещера циклопов	6+	Цитадель	14700	55	0	55	0	20	0	150	6
Утес чудищ	7	Цитадель	18700	45	0	50	0	10	0	115	5
Ул.утес чудищ	7+	Цитадель	33700	55	0	60	0	30	0	175	6
Волшебный фонарь	1	Сопряжение	5300	25	0	25	0	0	0	50	2
Ул.волшебный фонарь	1+	Сопряжение	6300	25	0	25	0	0	0	50	3
Алтарь воздуха	2	Сопряжение	8800	30	0	35	0	0	0	65	4
Ул.алтарь воздуха	2+	Сопряжение	10300	32	2	35	0	0	2	75	5
Алтарь воды	3	Сопряжение	8800	30	0	35	0	0	0	65	4
Ул.алтарь воды	3+	Сопряжение	10800	30	5	40	0	0	0	80	5
Алтарь огня	4	Сопряжение	10800	35	0	40	0	0	0	75	5
Ул.алтарь огня	4+	Сопряжение	14300	37	7	45	0	0	2	100	7
Алтарь земли	5	Сопряжение	10800	30	0	45	0	0	0	75	5
Ул.алтарь земли	5+	Сопряжение	11800	30	0	45	5	0	0	85	6
Алтарь мыслей	6	Сопряжение	17300	40	2	60	2	2	2	116	8
Ул.алтарь мыслей	6+	Сопряжение	21300	45	9	65	9	9	9	182	10
Костер	7	Сопряжение	27300	50	12	70	2	2	2	156	9
Ул.костер	7+	Сопряжение	37300	60	22	80	2	2	2	196	10

Исходя из приведенной выше таблицы, самым дорогим (по золоту) строением является Улучшенный Портал Славы - **53500 золота**. Самым ресурсоемким (без учета золота) - Улучшенная Пещера Дракона - **385 PE**. А если учесть, что Улучшенная Пещера Дракона занимает второе место по золоту - **52400 золота**, можно сделать вывод, что это самое дорогое строение среди всех возможных, причем это жилище строится и улучшается дольше всех остальных.

По скорости постройки жилищ существ 7 уровня (при наличии достаточного количества ресурсов) города можно распределить следующим образом:

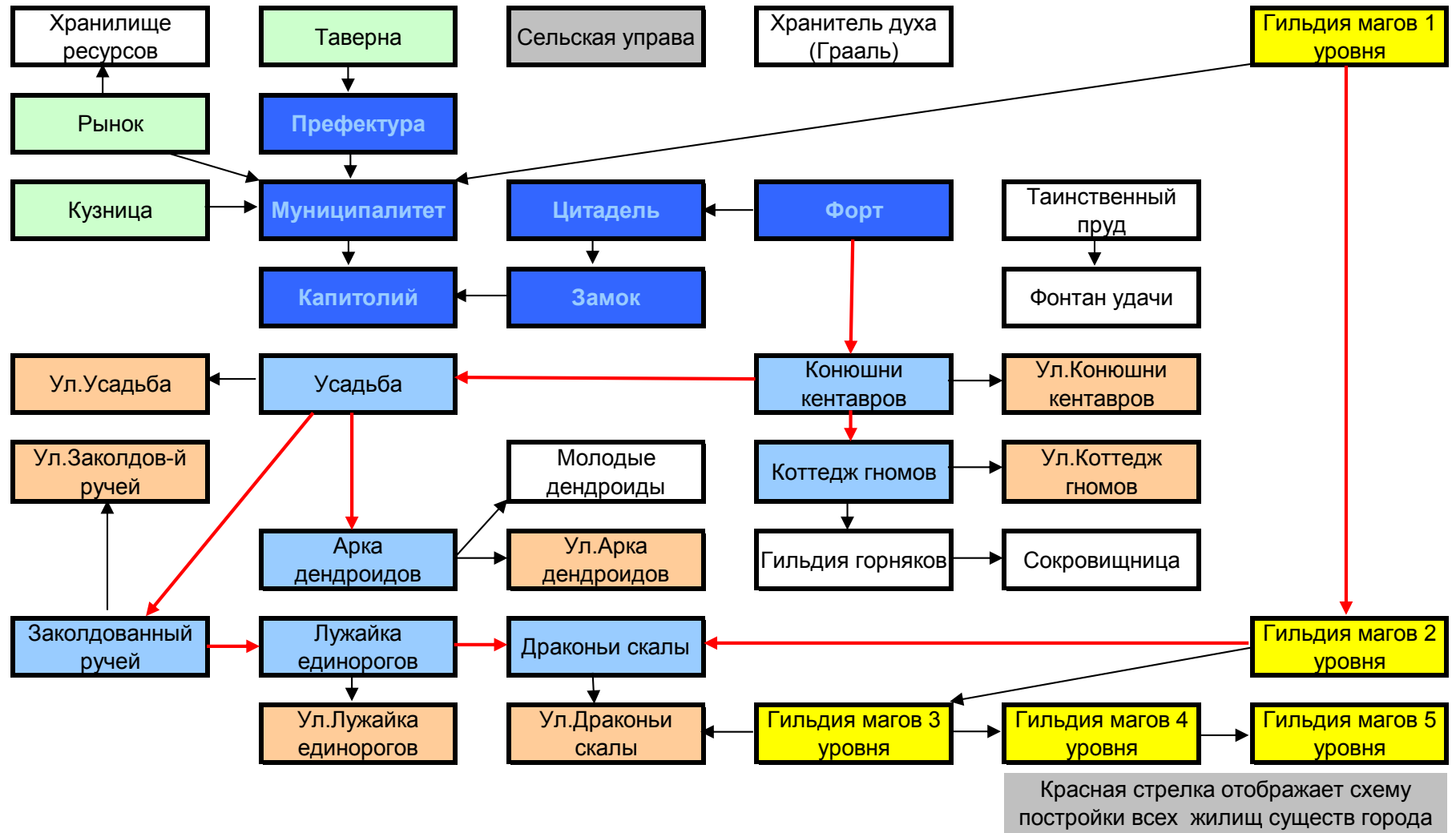
Город	Затраченное время в днях	
	Жилище	Улучшение
Цитадель	5	6
Замок	7	8
Крепость	7	8
Башня	8	9
Некрополис	8	9
Инферно	8	9
Оплот	9	11
Сопряжение	9	10
Темница	10	12

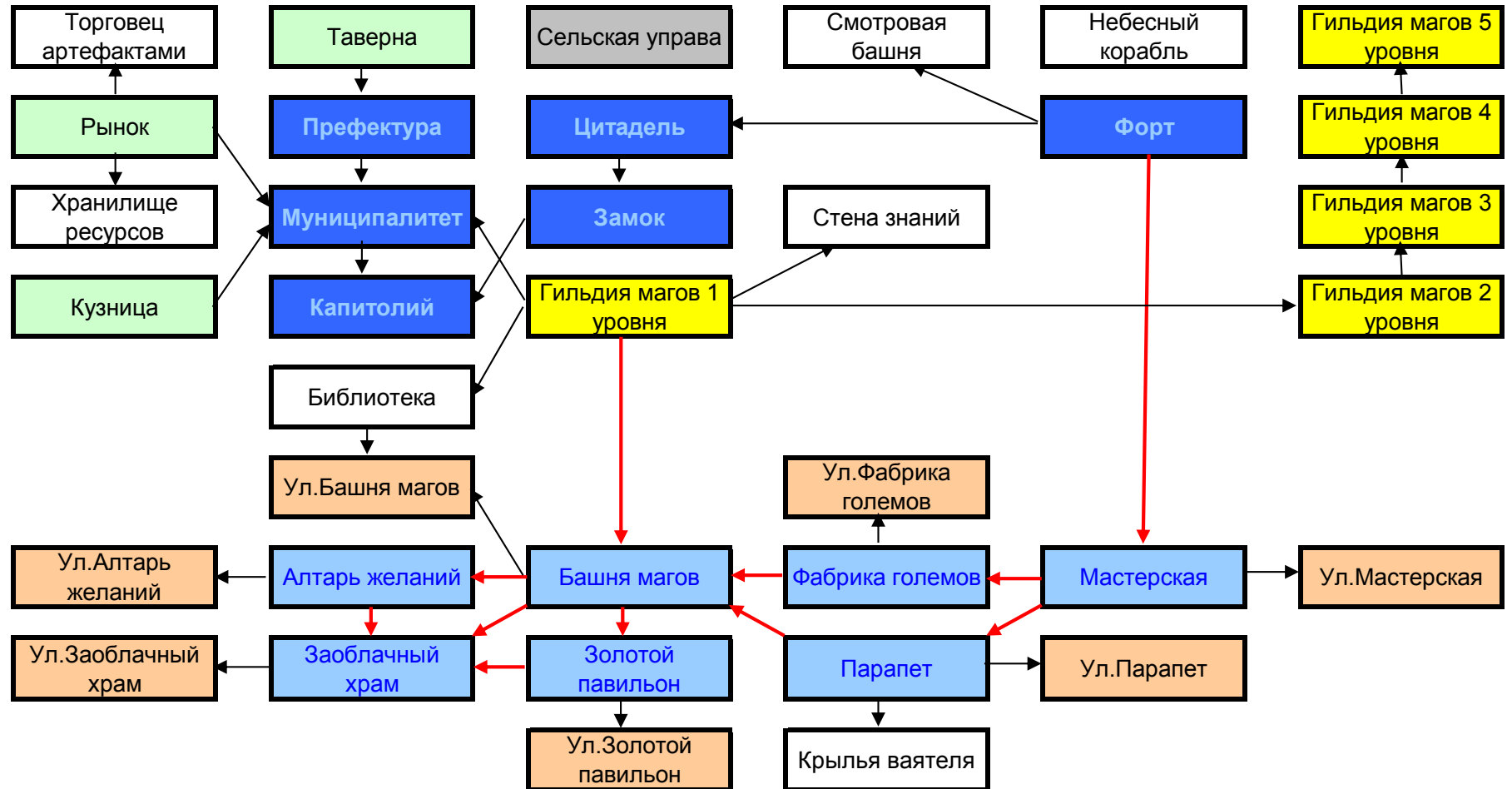
Дерево строений Замка.



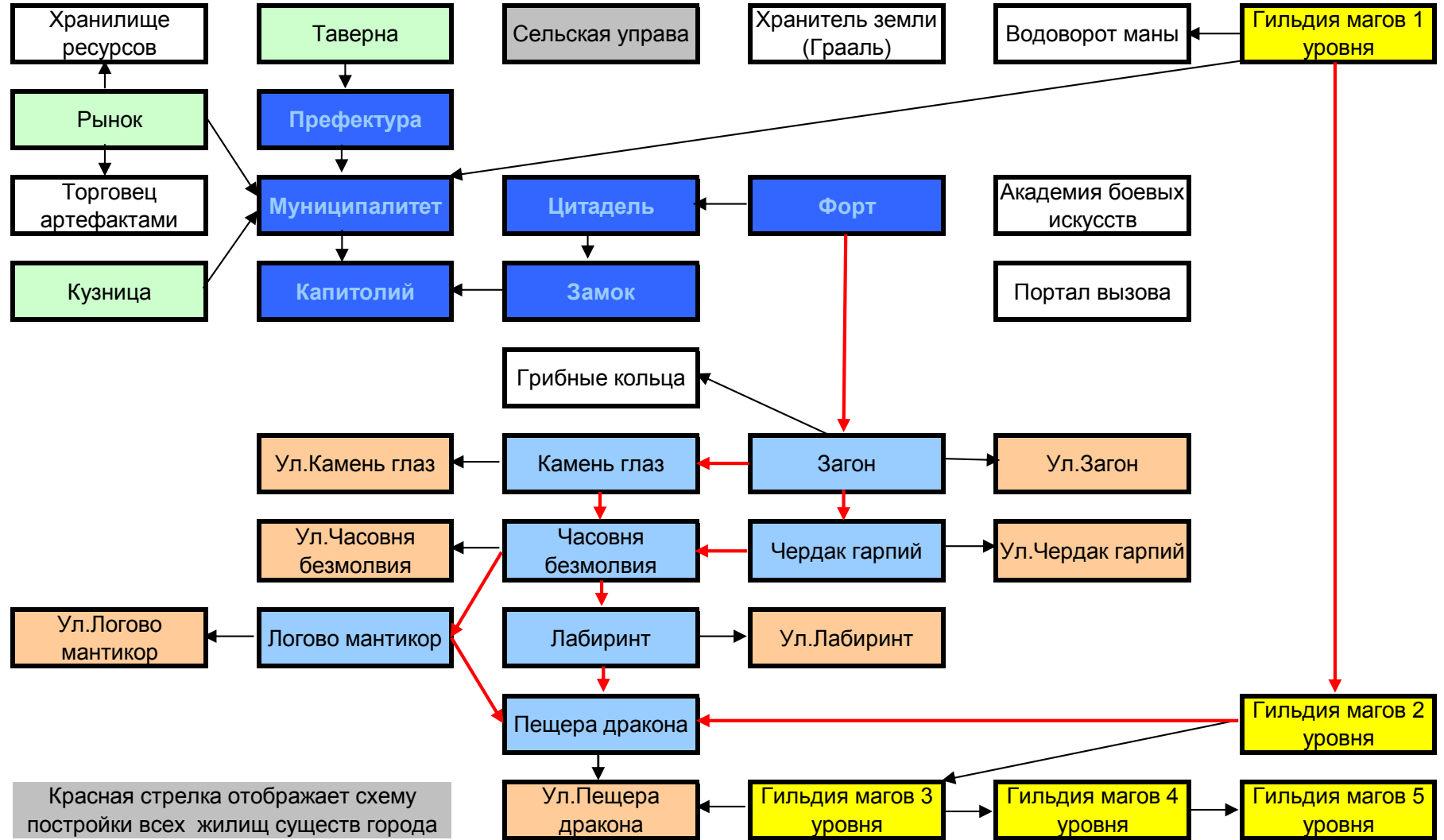
Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

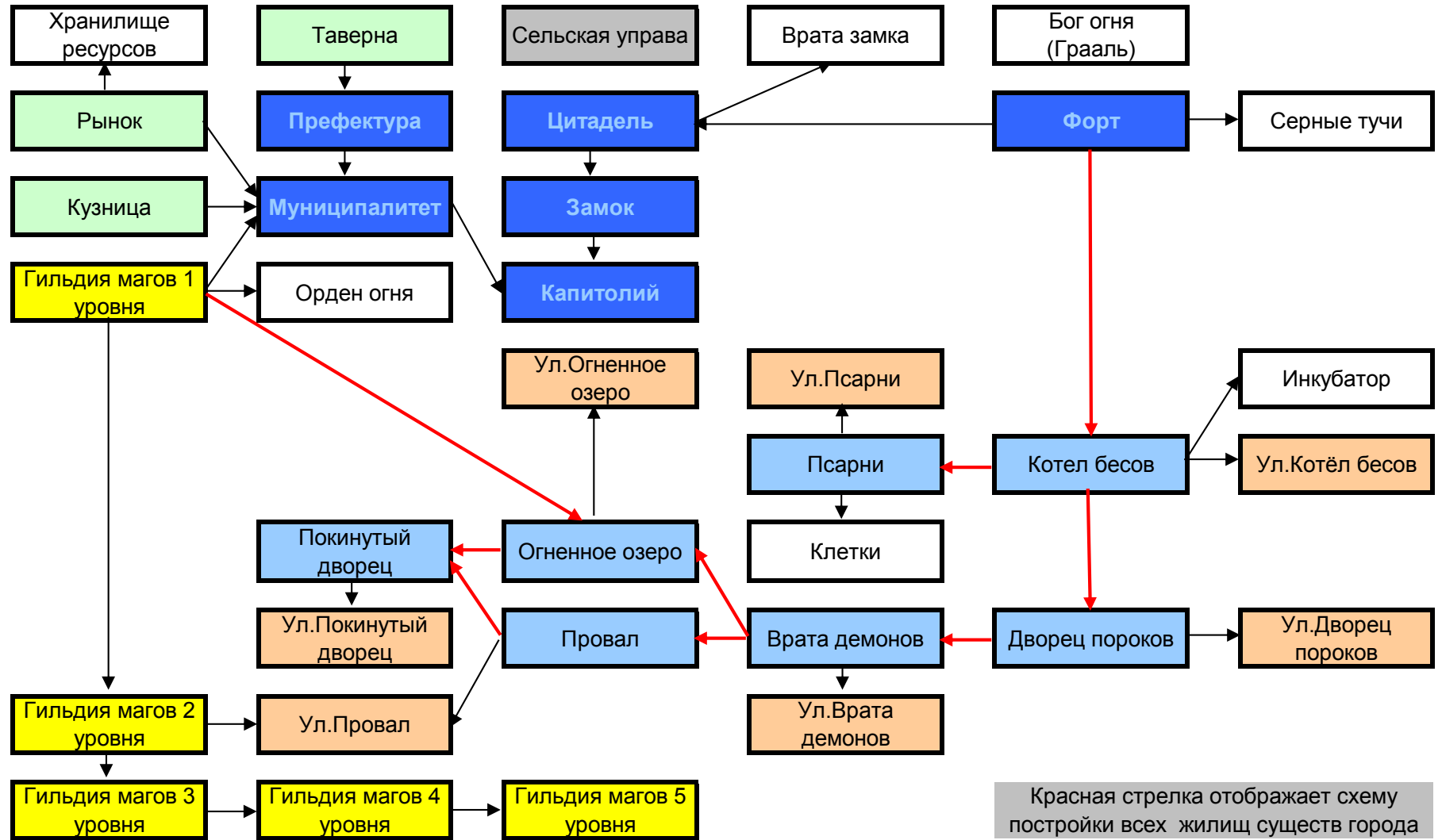
Дерево строений Оплота.

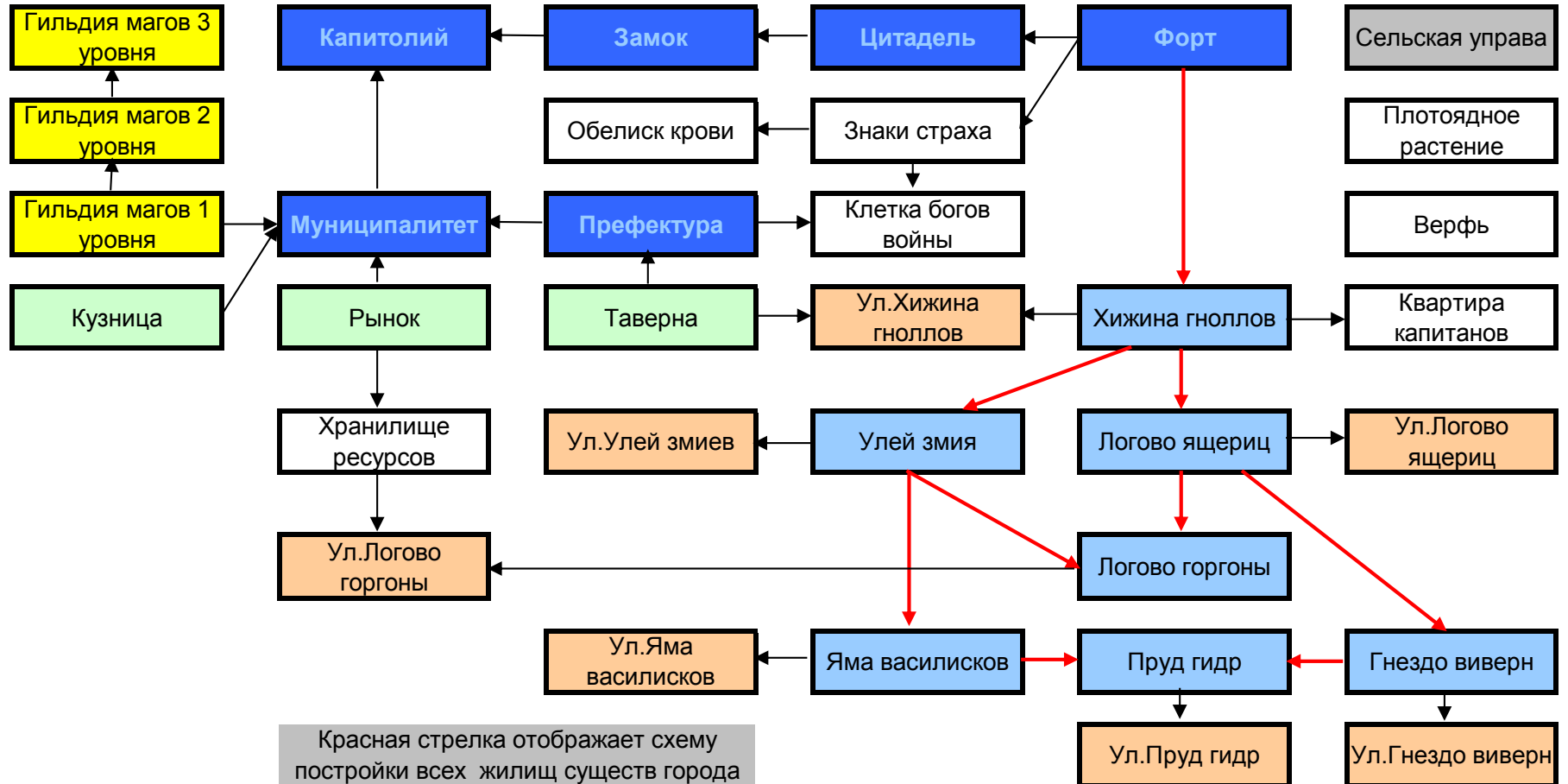


Дерево строений Башни.

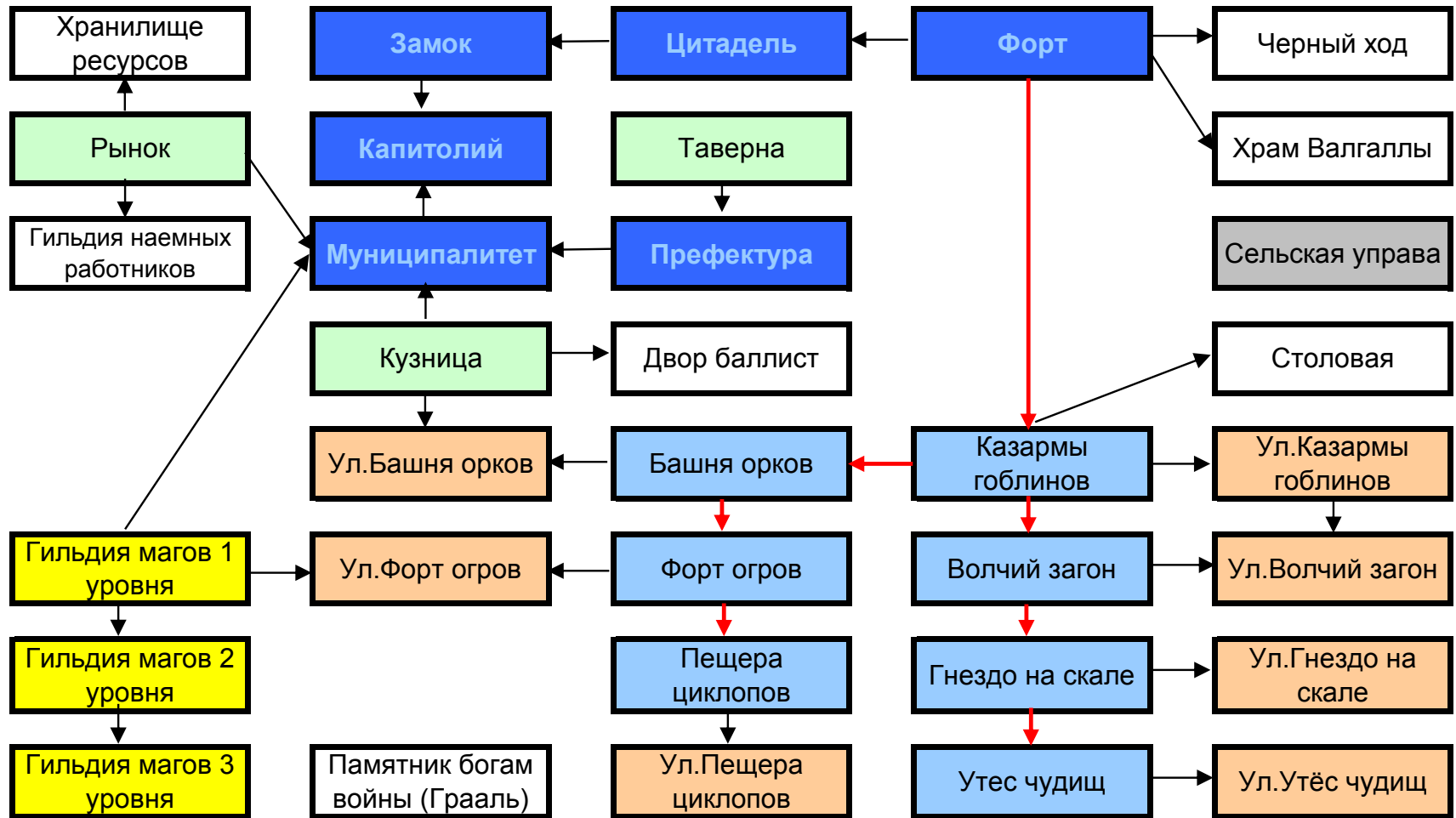
Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Дерево строений Темницы.

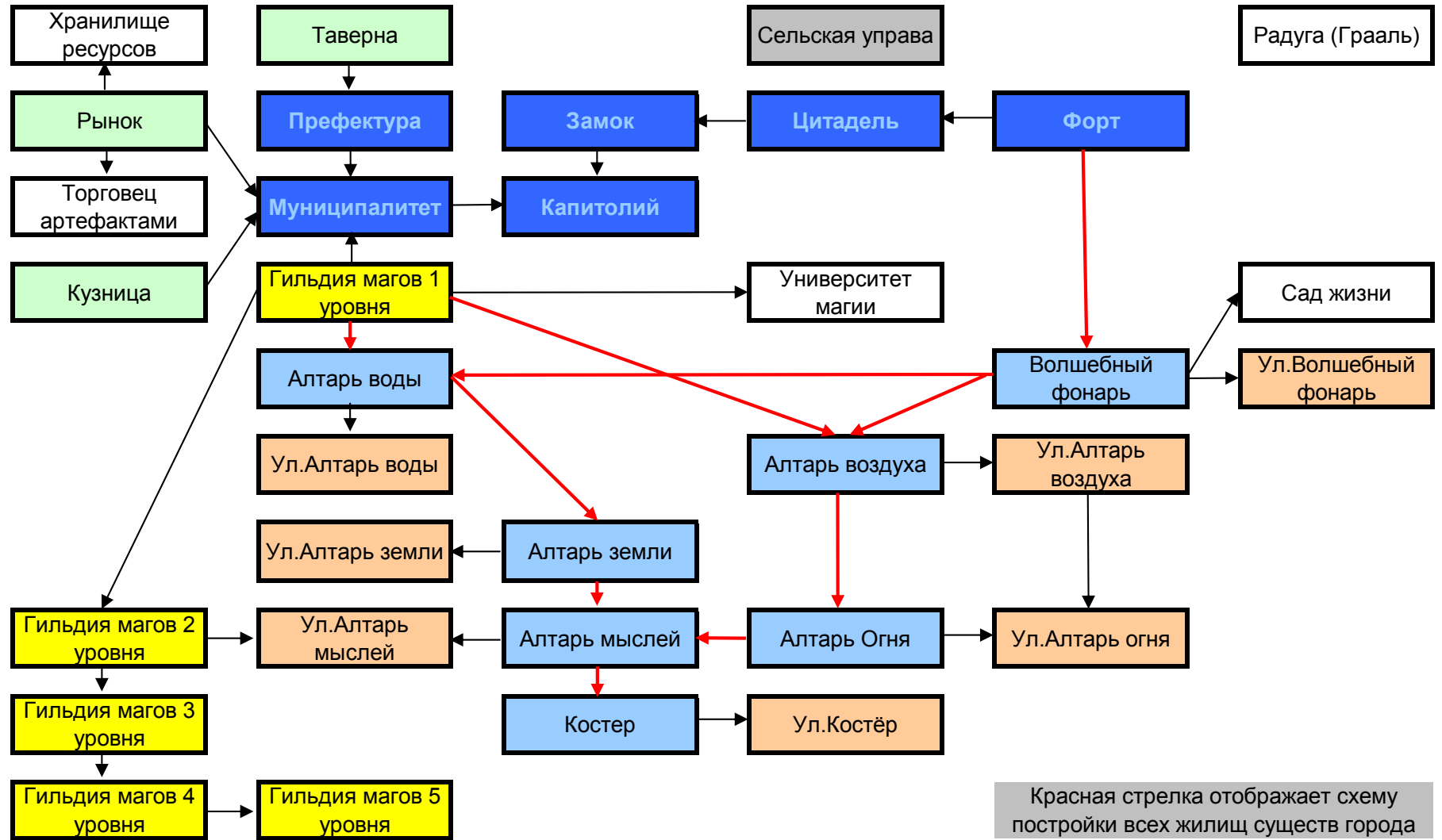
Дерево строений Инферно.

Дерево строений Крепости.

Дерево строений Цитадели.



Красная стрелка отображает схему постройки всех жилищ существ города

Дерево строений Сопряжения.

Гильдия воров.

(Составлено на основе материалов Sav, forum.df2.ru).

Гильдия воров - очень полезный игровой элемент. Каждый город получает доступ к Гильдии воров при постройке Таверны. Информация о противниках, показываемая в Гильдии воров, зависит от количества Таверн во всех городах игрока:

Количество Таверн	Показываемая информация
0 (просмотр Гильдии воров в городе союзника)	Место в рейтинге по количеству городов и героев.
1	То же + Портрет лучшего героя.
2	То же + Место в рейтинге по количеству золота и древесины/руды, первичные навыки лучшего героя.
3	То же + Место в рейтинге по количеству ртути/серы/кристаллов/самоцветов и по найденным обелискам, личность игрока: Исследователь, Строитель или Воин. Личность не компьютерных игроков установлена как Человек.
4	То же + Место в рейтинге по количеству артефактов и по мощи армии королевства, портрет лучшего существа у игрока.
5 и более	То же + Место в рейтинге по ежедневному доходу.

Внешняя Гильдия воров на карте приключений показывает всю информацию независимо от количества Таверн.

Лучший герой выбирается по силе. Сила каждого героя рассчитывается по следующей формуле:

$$\text{sqrt}((1 + 0,05*(\text{Атака героя})) * (1 + 0,05*(\text{Защита героя}))) * (\text{сумма AI Value всех существ в армии героя})$$

Мощь армии королевства рассчитывается как сумма сил всех героев и армий в городах. Сила армии без героя рассчитывается как сумма AI Value всех существ.

Лучшее существо в армии игрока определяется по AI Value среди всех существ королевства.

Информация обновляется непосредственно при входе в Таверну.

От количества Таверн и Гильдий воров у игрока также зависит информация, которую он может видеть о вражеских городах на карте приключений.

Количество Таверн	Показываемая информация (по правому клику на вражеском городе)
0	Не виден гарнизон вражеского города.
1	Виден состав армии в гарнизоне вражеского города.
2	То же + Видны диапазоны количества существ в каждом отряде армии гарнизона вражеского города.



Замок. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), [heroes.ag.ru](#)).

Замок - Самый традиционный и наименее меняющийся от серии к серии рыцарский город «Героев» в третьей части отличается гибкостью и сбалансированностью при выраженной воинской ориентации. Заслуживающие отдельного упоминания уникальные строения города ориентированы на повышение мобильности армий – Конюшни дают всем заглянувшим в город героям дополнительный запас хода на неделю, а Маяк увеличивает дальность плавания по морю.

Характерные особенности города

Армия: отличается самым мощным ударом улучшенной армии при «здоровье» ниже среднего и средней скорости, а также абсолютной магической уязвимостью и дороговизной. Особого упоминания заслуживают Архангелы (сильнейшие городские воины с блестящей скоростью, имеющие возможность воскрешать союзников, а также пополнять свои ряды на карте за счет Консерваторий грифонов), Чемпионы (мощный универсальный отряд с увеличенным ударом с разбега), Крестоносцы (выдающаяся сила двойного удара) и Королевские Грифоны (неограниченное число ответных ударов).

Герои: Рыцари (Knights) и Священники (Clerics) – типичные середняки, среди них нет откровенно слабых, нет и «супергероев», хотя трое считаются дисбалансными и нередко запрещаются на турнирах: заменивший в аддонах лорда Хаарта Сэр Мюллих (Mullich), дающий +2 к скорости всех армий и продвинутое Лидерство (всего один стартовый навык обеспечивает дополнительную гибкость в развитии); Лоинс (Loynis), имеющий в арсенале усиленное заклинание Молитва; Адель (Adela), сверх Дипломатии снабженная усиленным Благословлением.

Магия: Гильдия магов ограничена четвертым уровнем и тяготеет к Магии воды, что с одной стороны усиливает армию и позволяет эффективно нейтрализовать проклятия, а с другой – оставляет желать лучшего по части атакующей магии. Ещё две характерные черты замковой магии – высокая вероятность выпадения Уничтожения мертвецов и Антимгии, что, впрочем, для рыцарской армии не особо полезно. В итоге маги из героев Замка получают весьма среденькие, и сами по себе особой силы не представляют, зато армию усиливают весьма успешно.

Отстройка: этот город – самый дорогостоящий в части воинских построек, но это из-за ангелов, а на первых шести уровнях он характеризуется относительной дешевизной при минимальных требованиях к редким ресурсам. Кроме того, дороговизна компенсируется гибкостью постройки: пятый и шестой уровень требуют наличия лишь двух предыдущих, седьмой – только трех. Так что если ресурсы на карте есть, только их трудно отбивать – собрать армию для добычи несложно. Полная отстройка города – средняя по стоимости.

Особенности существ

Арбалетчики - стреляют дважды (после улучшения).

Грифоны - имеют лишний ответный удар за ход, Королевский Грифон - неограниченное количество ответных ударов.

Крестоносцы - имеют две атаки за ход (до и после ответа).

Фанатики - не имеют штрафа за ближний бой.

Кавалеристы (Чемпионы) - имеют кавалерийский бонус (jousting bonus) - способность войска увеличивать величину урона в зависимости от количества клеток, которое отделяет войско от намеченной цели. Величина урона растёт на 5% за каждую пройденную до атаки клетку.

Ангелы (Архангелы) - всегда наносят максимальный урон (эффект Bless базового уровня), их присутствие поднимает мораль войск, наносят 150% урона против Дьяволов (Архидьяволов). Архангелы могут колдовать Воскрешение один раз за бой из расчета 100 HP на одного Архангела.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя и бонуса перед началом игры, стоит заранее решить, опираться первую пару недель на Арбалетчиков или Кавалеристов. Для стрелкового варианта лучше выбрать Валеску, которая приводит с собой десяток-два Арбалетчиков и обеспечивает им прирост скорости, бонусом лучше взять золото или артефакт. Для варианта кавалерийского предпочтительнее Турис (Tyris), которая помимо повышения скорости (что в случае Кавалеристов означает ещё и увеличение наносимого урона) сразу обладает Тактикой, что позволяет расставить конников наиболее выгодным образом, бонусом выгоднее выбрать ресурсы.

Универсальным героем для обеих тактик является Сэр Мюллих. Для опоры на Дипломатию нужна Адель.

Лоинс может творить чудеса своей Молитвой, но до появления Экспертной Магии воды это колдовство обходится ему дорого, и, соответственно, может применяться лишь в редких битвах. Поэтому при быстром развитии надежнее использовать героев, чья специальность пусть не столь крута, но зато пригодится в каждом бою первых недель.

На предельной сложности, если на карте не особенно много валяющихся ресурсов, полезна Каитлин (Caitlin) со своими ежедневными 350 золотыми и увеличенной маной. Ну и, конечно, в качестве второго героя она всегда очень желанна – в начале игры денег лишних не бывает.

При опоре на стрелков обязательным действием помимо стандартного выкупа второго-третьего героя является улучшение Арбалетчиков до Стрелков на первый-второй день (это уж как повезет с жилищем арбалетчиков). 20-30 Стрелков под командой Валески – это весьма приличная сила, и если повезет получить с вторым-третьим героями Грифонов, Адских гончих, Наездников на волках или Кентавров, то Копейщиков можно в армию и не брать, увеличивая её мобильность без особого ущерба для пробивной способности. Большинство нейтралов 1-2 уровня проходятся без проблем, небольшие отряды медленной пехоты старших уровней вплоть до Дендронидов также расстреливается. Возможность пройти стрелков 3-4 уровня зависит от их количества и способности своих существ заблокировать противника. Если это не получится на второй ход – нападение обычно не имеет смысла, слишком быстро тают наши стрелки в дуэли. Ну и возможность пройти летунов всецело зависит от того, успеет ли пехота прикрыть стрелков раньше подлета противника (при навыке Тактики, понятно, проходятся все первые четыре уровня, за исключением, может, улучшенных Вампиров в весомых количествах, да и малые группы пятого уровня – тоже).

В городе на первой неделе отстраиваются Рыцари и, в зависимости от наличия ресурсов, либо Грифоны, либо Монахи, а также Цитадель и при особой удаче – Замок. В результате на второй неделе у Валески имеется 50-60 Стрелков под прикрытием Грифонов, или 40-50 Стрелков и 6-9 Монахов, чего опять-таки достаточно, чтобы выиграть почти что любую битву этих дней.

При опоре на конников (это также и вариант ставки на быструю победу, то есть Rush) в городе отстраиваются Кузница, Рыцари, Конюшни, и, наконец, вожделенные Кавалеристы. Потеря в 2-3 дня при получении ударного отряда по сравнению со стрелковым вариантом – штука малоприятная, также неприятной является и зависимость отстройки от дерева, которого надобно целых 35 единиц. Конечно, дерево часто лежит на карте, но если его не хватает – это на высоких сложностях плохо. Зато если всё сошлось – мы в шоколаде. Турис с двумя конниками без потерь побеждает нейтралов, к которым Валеска со стрелками либо не может подступиться, либо побеждает с неприятными потерями. Тем временем в городе ставится генератор денег, Цитадель и, если получится – Замок. А на восьмой день Кавалеристов становится 5-6 (в зависимости от наличия денег на замок), что для второй недели уже очень серьезная армия.

После отправления в путь армии первой недели, первое, что нужно построить – здание, приносящее 1000 золотых в день (Префектура). Конечно, лучше бы с него начинать, но обычно стрелки, появившиеся на день раньше, успевают до конца недели существенно перекрыть упущенный доход. А вот в варианте конников, если вокруг видно мало золота и сундуков, лучше отложить на день их появление, чтобы иметь немного больше золота для выкупа армии в первый день второй недели. Для бедных же карт первый день в любом случае уходит на генератор денег (решение принимается по результатам осмотра видимой местности).

Вот таковы два основных варианта развития. В общем-то, между ними можно переключаться в любой момент, глядя по ситуации с ресурсами (а на конников ещё можно переключиться, если найдена полевая конюшня, которая сразу даст нам чемпионов). Просто в стрелковом варианте любой герой, кроме Валески, будет иметь меньше стрелков и, соответственно, меньшую пробивную силу на первой неделе, да и конникам без бонуса и Тактики Турис будет сложнее бороться со многими нейтралами (хотя Мюллик это компенсирует).

Кроме того, вариант конников требует хорошего тактического умения, внимательности (потому что потеря одного Кавалериста очень тяжела) и крепких нервов (нужно сохранять хладнокровие, даже когда у всадника остается всего 5-10 здоровья от первоначальных 100). Стрелковый вариант безопаснее и менее критичен к потерям, и потому проще для не особо умелых игроков (как вариант, можно к конникам добавить слабых существ, например, Грифонов или снятых с чужого героя Кентавров, Наездников на волках, Гарпий, Горгулий, Элементалей воздуха, Змиев, Адских гончих, которых тогда и будут бить в первую очередь... они почти не притормозят армию).

Ещё стрелковый вариант ближе подводит к Ангелам – если вдруг случилось изобилие ресурсов (или игра идет на низкой сложности), можно после Рыцарей вместо Грифонов сразу построить Гильдию магов, Монахов и Ангелов, а тогда два Ангела на восьмой день – это армия совершенно замечательная, можно устроить победный марш по карте. Впрочем, с варианта конников к Ангелам тоже можно свернуть, если неожиданно обнаружились достигаемые богатства, сразу после Рыцарей или даже Конюшен (теоретически даже после конников можно успеть поставить гильдию, Монахов и Ангелов, но это требует уже совершенно безумного богатства карты, либо игры на самой малой сложности).

Типичные армии и тактики последующей игры. После более-менее полной отстройки города возникают различные варианты, кем воевать. В стрелковом варианте прекрасно действует связка Арбалетчики-Грифоны, с последующим добавлением Фанатиков, герой с ними довольно быстро передвигается по карте, побеждает большинство нейтралов, и захватывает слабо укрепленные города.

После появления Архангелов они сначала добавляются в основную армию, обеспечивая прохождение множества боев без потерь, благодаря воскрешению павших. Ну а затем герой может ходить только с ними, как только Архангелов становится более 5 (имея в виду минимум два отряда по три Архангела, каждый из которых может воскресить павшего собрата в другом отряде, а пять Архангелов воскрешают двоих, то есть возмещаемые потери в каждом бою могут составлять до 30-40% общей численности... хотя для таких боев требуется изрядное мастерство, надежнее в них не соваться, ограничиваясь теми, где теряется лишь 1-2 крылатых воина). Тогда получается максимальная мобильность армии при высокой пробивной силе. Можно также архангельскую армию разбавлять Грифонами – это увеличивает пробивную силу и бережет жизни Архангелов, так что их может хватить даже пары-тройки.

В варианте конников к ним добавляются Грифоны и Ангелы, что делает возможным штурм укрепленных городов (хотя для серьезных осад всё же стоит подвозить стрелков).

Алебардщики и Крестоносцы для большинства боев не требуются (да и золота на их выкуп частенько не хватает) и копятя для главных сражений, а также могут прекрасно подойти для взятия Утопий драконов и пробивания нейтральных отрядов летунов седьмого уровня.

В наиболее тяжелых боях, когда сражается уже армия полного состава, главное, на что следует обращать внимание – обеспечение Крестоносцам безответного удара. Если требуется сделать это сразу, ответный удар могут снять Архангелы, Чемпионы или Грифоны, если после ожидания – это прекрасно делают Алебардщики. Также следует крайне внимательно выбирать время для магического вмешательства героя. Это верно для любой армии, но гораздо важнее для особо уязвимых к враждебной магии. Если есть шанс смять врага первым натиском, гарантировав этим победу, высокая скорость Архангелов такую возможность дает, вкупе с фирменным заклинанием школы Воды – Молитва (хотя массовое Ускорение тоже отлично работает), а в идеале – ещё и с Тактикой.

Если же битва точно затянется – надежнее выждать хода противника, имея возможность нейтрализовать проклятия (и особенно Берсерк!) своими благословлениями и лечениями. Важный нюанс – если герою не повезло выучить Экспертное Воскрешение, но зато имеется Клон, то последнее заклинание может сильно помочь – клонированные Архангелы воскрешают не хуже оригинальных, даже если те уже истратили свое воскрешение.

Примечание:

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Оплот. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), [heroes.ag.ru](#)).

Оплот - Самый «воинский» замок, как ни парадоксально это звучит. Конечно, у эльфов магия ничем не ограничена, но слабые родные маги и сильная армия с антимagicкими специализациями настойчиво подталкивают на путь игры воином с магической поддержкой. А ещё город знаменит самой мощной экономикой – Сокровищница гномов дает 10% прибавки к золотому запасу на последний день недели, а Таинственный пруд еженедельно поставляет некоторое количество случайных ресурсов. Так что городу есть что предъявить и в быстрой и в долгой игре.

Характерные особенности города

Армия: у эльфов превосходна – отличается самой большой «мясистой» (количеством здоровья армии) и очень мощным ударом (второй по силе удара улучшенной армии после Замка и самый сильный без улучшений), при этом делит третье место по скорости, относительно дешева (третье место по абсолютной дешевизне и первое – по стоимости одного здоровья), плюс обладает превосходным набором магических защит (гномы могут отразить враждебную магию, направленную на них, единороги – на своих соседей, а пегасы удорожают заклинания героям противника). Особого упоминания заслуживают Дендройды (крепкие и многочисленные, особо ценные способностью «привязать» противника к месту), Серебряные пегасы (очень быстрые, многочисленные и осложняющие вражескую магию), улучшенные эльфы (выдающаяся для младших уровней сила двойного залпа) и улучшенные Кентавры (очень быстрые, крепкие и многочисленные). А поскольку эти замечательные существа появляются рано, понятно, что городу обеспечен легкий старт.

Герои: Рейнджеры (Rangers) – отличные воины, прекрасно дополняющие свои войска, Друиды (Druids) – очень слабые маги (даже воин-Алхимик победит Друида в магической дуэли) без хороших навыков. Особое внимание стоит уделить трем выдающимся воинам, имеющим стартовый навык Стрельбы: Киррь (Kurre) специализируется в Логистике и благодаря этому превосходна на больших картах, Ивор (Ivor) усиливает и ускоряет эльфов, которых с собой может привести до дюжины, и имеет кроме того Нападение, Енова (Jenova) имеет сразу продвинутую Стрельбу, обеспечивая дополнительную гибкость в развитии, и приносит 350 золотых в день, что бесценно при игре на предельной сложности. Ценно и то, что эту троицу, в отличие от супергероев, обычно не запрещают (иногда под запрет попадает Киррь). Всегда же запрещают ещё одного по-своему замечательного героя – Риланда, который сочетает ускорение Дендройдов, и навыки Лидерство и Дипломатия, что позволяет при удачном раскладе резко усилить армию и избежать падения боевого духа из-за совмещения в ней разных мировоззрений.

Есть и пара экзотических вариантов, которые не рекомендуются новичкам, но могут оказаться крайне неприятным сюрпризом для противника в руках игрока опытного – Торgrim (Thorgrim), который специализируется на сопротивлении магии, и может заставить вражеского мага беситься от бессилия, и Мерхала (Merhala), специалист по защите, аналогично смущающая любителей нападать.

Магия: магическая гильдия не имеет ограничений по уровню (хотя в ней недоступен ряд заклинаний) и особых склонностей (если не считать за такую очень часто встречающееся заклинание Ледяная молния). Проблема не в самой магии, а в героях, точнее их ничтожной магической силе. Конечно, у друидов магическая сила относительно быстро растёт, но во-первых, подтягивается лишь до посредственного уровня, а во-вторых, не может толком помочь армии первую пару недель, которые важнее всего, то есть старт с опорой на магию не получится.

Отстройка: город в общем-то средний по стоимости отстройки, очень требователен к кристаллам, но они и в самом городе производятся, и на карте добываются относительно легко (спасибо гномам, создающим свои хранилища). Тем не менее, существует ряд сложностей из-за резких перекосов в требованиях к ресурсам: на первых днях часты проблемы с деревом, при высокой сложности игры и небогатой карте стройка может застопориться из-за нехватки кристаллов на жилище пегасов, единороги требуют весьма ощутимого количества самоцветов, а на драконов нужна прорва руды, не считая второго уровня магической гильдии для постройки и третьего – для улучшения. Каждая из этих проблем не особо критична, но может доставлять неприятности. К счастью, сила эльфийских войск позволяет как успешно решать проблемы ресурсов, так и обходиться без существ, которых не получается построить.

Особенности существ

Гномы - имеют 20% сопротивляемость магии, **Боевые гномы** - 40%.

Великие эльфы - стреляют дважды.

Пегасы (Серебряные пегасы) - повышают цену заклинаний противника на 2 маны.

Дендроиды - удерживают противника на месте.

Единороги (Боевые единороги) - имеют 20% шанс наложить на противника заклинание Слепота, повышают сопротивляемость войск вокруг себя на 20%.

Зеленые драконы - иммунны к заклинаниям 1-3 уровня, **Золотые драконы** - иммунны к заклинаниям 1-4 уровня, атакуют на две клетки.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, стоит подумать об одном из вышеназванных. Предпочтительнее для больших карт – Киррь, для средних и малых – Ивор, для предельной сложности – Енова. Ну и Риланд – где угодно для любителей немного рискнуть и здорово выиграть (иногда весьма долго могут не присоединиться нейтралы, а пробивная сила армии без навыка Стрельба слегка страдает... хотя как раз эльфийская армия может себе позволить отказ от профильных воинских навыков относительно безболезненно).

Для начала смотрим на войска выбранного героя и героя в Таверне. Чем больше эльфов – тем лучше. Ну и, соответственно, строим эльфов же на первый-второй день, смотря по ресурсам и окружающим нейтралам (во многих случаях, особенно если ближние нейтралы всё равно пробиваются без потерь, в первый день стоит поставить здание, приносящее 1000 золотых в день) и крайне желательно их улучшить. Десяток Великих эльфов – вполне приличная сила, особенно вкуче с полусотней Кентавров. А у Ивора может собратиться даже и два десятка, тогда они могут отлично воевать несколько дней даже без улучшения. Тактика элементарная – Кентавры обступают эльфов, эльфы стреляют, кентавры добивают дошедших. Как вариант, если пешеходов много, но они тормозные – в тыл может забежать одиночка-смертник. Он погибнет, но зато нейтралы подойдут под стрелы эльфов по очереди, и к рукопашной с Кентаврами их станет меньше, так что не особенно много убьют, если вообще переживут первый удар. Не работает эта тактика с сильными стрелками и быстрыми летунами (крайне нежелательны потери эльфов), но таких обычно на первой неделе пробивать и не требуется.

Если совпало так, что эльфов (в варианте без Ивора) у героев совсем нет, можно сделать ставку на Кентавров, улучшив их. Полсотни кентавров со скоростью 8 (а на траве и все 9), соответствующим здоровьем и отменным ударом – прекрасная ударная сила, даже многих низкоуровневых стрелков могут побить весьма эффективно.

В городе на первой неделе строим Пегасов (если хватает кристаллов), Цитадель, а при удаче – и Замок. Если остается заведомо много денег – можно и Дендроидов поставить. Армия второй недели – 20-30 Великих эльфов и до сотни Кентавров, плюс сколько-то Пегасов, если они есть. Ударная сила такой армии очень велика, и мобильность на карте прекрасна. Капитально улучшить её могут навыв Тактика (гарантированное прикрытие эльфов, чрезвычайно желательный навыв для эльфийских героев) и заклинание Медлительность. Это уже вообще страшное дело. Вполне можно обидеть соседа, если он неподалеку. Для боев со стреляющими нейтралами и вражескими героями очень полезно улучшить Пегасов – это практически гарантия получения первого хода для колдовства и блокирования стрелков. В осадах очень часто помогает выдвижение Кентавров под стены – башни и стрелки переключаются на них, что позволяет эльфам стрелять как в тире. Особых вариантов у этой тактики нет, да они и не требуются. Разве что подвозить Дендроидов к тем битвам, где приходится иметь дело с сильными рукопашниками, чтобы те постояли связанными и не убивали лишний раз Кентавров... но это редко по-настоящему нужно.

Типичные армии и тактики последующей игры:

Против вражеских героев особых вариаций нет, если не считать маневров с Единорогами, чтобы они стояли в соседстве с максимально большим количеством существ, давая им шанс отразить вражескую магию... но против массовых заклинаний типа Метеоритного дождя и массовых ударов (Личи и Магоги) это может наоборот потери увеличить.

Дендроиды и гномы обычно главную армию не сопровождают, чтобы не тормозить, и частенько даже не выкупаются. Зато дают весьма весомую гарантию от захвата города неожиданным налетом. Удачно используя способности существ, можно выдержать осаду вдвое и более превосходящей армии (сильно зависит от её состава и способностей героя... если у того нет мощной магии и баллистики, а в рядах армии мало сильных отрядов летунов и стрелков, то можно и в разы более сильную армию отбить).

Кроме того, дендроиды с гномами – замечательная армия для взятия Утопий драконов и добывания Ангелов и Виверн из соответствующих строений на карте. Если их недостаточно для эффективной зачистки охраны, можно подкинуть рукопашников из главной армии.

Даже главные сражения зачастую обходятся без этой блестящей, но тормозящей армию пехоты – ударной силой служат драконы, пегасы и кентавры, а для охраны эльфов кроме единорогов нередко можно нанять крепких пехотинцев с хорошей скоростью в захваченных городах (Королевские наги, Кавалеристы, Скорпикоры, Виверны, Птицы рух, Красные драконы, Огненные птицы, Ангелы, Древние чудища – все они крепки и быстры, и их не так жалко терять, как свои отряды, которые выгоднее копить... главное – брать не больше одной расы, если нет артефактов на мораль или Ангелов... а лучше всего, конечно, Архангелы, которые и в обороне стоят крепко, и мораль не роняют, и первый ход обеспечивают часто, и воскресить павших могут).

Примечание:

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Башня. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), heroes.ag.ru).

Башня - город пропитанный магией, даже уникальные строения тоже носят магический характер: Библиотека добавляет заклинания в магическую гильдию, Стена знаний повышает навык Знания у любого заглянувшего героя, а вместо обычного рва город снабжен магическими минами, что с одной стороны может резко увеличить их силу, если в гарнизоне засел сильный маг, искушенный в Магии огня, но с другой – действие мин однократно и после взрыва стены остаются без дополнительной защиты, не говоря уже о том, что мины снимаются Экспертным Снятием заклинаний. Причем эта магия поддерживается недурной армией. Но прежде чем удастся насладиться этой красотой в полной мере, придется потратить море ресурсов и времени, и это время для развития предстоит отвоевать у противников.

Характерные особенности города

Армия: довольно приличная как по «здоровью» (третья сумма здоровья улучшенной армии после эльфов и элементалистов), так и по удару (по номиналу величина удара средняя, а вот по цели с защитой 10 уже уступает лишь Замку), причем почти две трети этого удара могут наноситься безответно, что является абсолютным рекордом. Да ещё и неплохой набор антимагических защит у армии имеется. Но обходится эта роскошь безумно дорого: по стоимости найма улучшенной армии Башня также держит абсолютный рекорд, вернее – антирекорд. И скорость у армии невелика, только варваров с болотниками немного опережает. По части выдающихся существ придется перечислить почти весь состав: Титаны (самые мощные стрелки в игре, не поддаются контролю противника), Королевские наги (сильнейшая пехота 6 уровня, благодаря безответному удару), улучшенные Джинны (умеют колдовать благословления на свои войска, на продвинутом уровне длительностью 6 ходов), Архимаги (без штрафа стреляют через стены и снижают стоимость заклинаний своему герою), Стальные големы (несут лишь четверть урона от ударных заклинаний), улучшенные Гремлины (единственные стрелки первого уровня, очень многочисленные и наносящие весомые удары).

Герои: Алхимики (Alchemists) как воины выглядят весьма скромно, хотя в магическом искусстве вполне могли бы поспорить с доброй половиной магов. Но если уж хочется поколдовать, то в городе имеются урожденные Маги (Wizards), способные потягаться с кем угодно благодаря отменному запасу маны, которую ещё и Маги-существа экономят. Два мага даже подвергаются остракизму на турнирах – Солмир (Solmyr) со своим заклинанием Цепная молния и Кира (Cura) со своей Дипломатией и усиленным Ускорением.

Магия: ну а как может быть с этим у магов? Само собой, всё превосходно – самая богатая магическая гильдия, благодаря Библиотеке нередко дает ощутимое преимущество – если шестое заклинание первого уровня не столь часто оказывается особо полезным, то вот третье заклинание четвертого уровня резко повышает шансы на Воскрешение или Городской портал, а второе заклинание пятого уровня вообще комментариев не требует. Иногда говорят, что магия Башни тяготеет к Воздуху, но это разве что из-за Удара молнии, который появляется очень часто (ну и Магия воздуха выпадает чаще при повышении уровня). На самом деле есть целый ряд заклинаний Магии воздуха, которые проще получить в других городах, а магия Башни почти универсальна (почти – потому что часть заклинаний Магии огня там запрещена).

Отстройка: дело долгое и крайне дорогое. Если по стоимости воинских жилищ город занимает четвертое место, то стоимость полной отстройки с учетом ресурсов далеко опережает все остальные города. Кроме того, в постройке воинских жилищ есть очень неприятный подводный камень – для постройки Магов (которые открывают путь к трем старшим существам) необходимо иметь не только магическую гильдию, но и по пять единиц всех ресурсов, поэтому на высшей сложности игры могут случиться накладки вплоть до невозможности построить жилища воинов старше 3 уровня на первой неделе (при небогатой карте или невезении с каким-нибудь магическим ресурсом). Один просвет – очень дешевое жилище Гигантов, половине городов по такой цене или даже дороже обходится шестой уровень. Зато его улучшение до Титанов рекордно дорог. Так что именно для магов самая желанная находка – Форт на холме.

Особенности существ

Горгульи и Големы - являются особыми типами "мёртвых" существ, сходных со стихийными элементами. В частности, на них не действует Воскрешение, Жертва и подобные заклинания, вампиры не могут высасывать из них жизнь и т.п. С другой стороны, на них действуют заклинания разума, такие как Слепота, Проклятие и прочие.

Каменные големы - получают только 50% ущерб от атакующих заклинаний, Стальные големы - 25%.

Маги (Архимаги) - снижают цену заклинаний на 2 маны (как Пегасы, но наоборот), нет штрафа за ближний бой. Архимаги также не имеют штрафа за стрельбу через крепостные стены.

Джинны (Мастер-джинны) наносят 150% урон Ифритам (Султанам-ифритам), Мастер-джинны могут накладывать разнообразные дружественные заклинания 3 раза за бой (случайным образом).

Наги - имеют безответный удар.

Титаны - наносят 150% урон Черным драконам, иммунны к Магии разума (Слепота, Проклятие, Берсерк, Гипноз и т.д.), нет штрафа за ближний бой.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, стоит думать прежде всего о четырех: Солмир очень хорош, если ожидается ранний бой, где пригодится его фирменное заклинание, Кира – если хочется развлечься с Дипломатией, Аин (Aine), дающая 350 золотых ежедневно – на предельной сложности игры при небогатых картах, ну и Торосар (Torosar) универсален. Вообще-то Алхимик – не самый удачный выбор, но Торосар – случай особый. Во-первых, он имеет Тактику, что гарантирует защиту Гремлинов от рукопашной. Во-вторых, у него со старта имеется Волшебная стрела, что позволяет сразу отправляться в поход, не дожидаясь постройки магической гильдии, и при этом иметь дополнительную ударную силу, причем обычно малополезный Мистицизм как раз в этом случае может нормально работать. В-третьих, у него есть Баллиста, и хотя управлять ею Торосар не умеет, зато нейтралы исправно её атакуют, что сберегает жизни воинов. В результате именно Торосар обеспечивает самый легкий старт.

В первый день обязательно улучшается жилище Гремлинов, и после выкупа второго героя у нас собирается около 80 стрелков (а если попадетсЯ и третий герой своей расы, то и хорошо за сотню), и пусть они весьма слабы индивидуально, их общий выстрел позволяет успешно разбивать медленную и среднескоростную пехоту и летунов, а Торосар обеспечивает и победу над быстрыми без ущерба в стрелковой мощи. Главное – чтобы горгулий хватало на защиту гремлинов. Отменно хороши для защиты гремлинов големы, но армию заметно тормозят, а тратить день и ресурсы на их улучшение невыгодно. Если действие разворачивается не на снежной территории, можно использовать для прикрытия пехоту, пришедшую с чужими героями – Кентавры, Гоблины, Наездники на волках, Гарпии, Грифоны, Адские гончие, Элементали воды и воздуха справляются с этим без замедления армии, да и не жалко их терять – всё равно отряды нечем пополнять. На второй неделе в армию добавляются Маги и Наги, что сразу позволяет сражаться с серьезной пехотой.

На третьей неделе (а ещё лучше на второй, если получится) очень полезным добавлением к этой армии являются улучшенные Джинны, их заклинания часто помогают пройти битву без потерь, либо потери резко снижаются (например, если они наложат благословление на гремлинов – их выстрел станет вдвое сильнее, а ведь ещё бывают Точность, Молитва, Ускорение и Бешенство!).

Типичные армии и тактики последующей игры:

После появления Титанов становится возможным создать быструю армию с хорошей пробивной силой из них и Джиннов (которые только колдуют). Такая армия может, например, стать второй и пройти по пропущенным главной армией нейтралам или в ранее неисследованном направлении. А если главный герой уже стал крутым, то и он может воевать с такой армией (хотя, разумеется, для сражения с главными войсками противника придется подтянуть подкрепления).

Для главной армии в тяжелых сражениях очень хорошо срабатывает формирование трех-четырёх ударных отрядов (гремлины-маги-наги-Титаны, на поздних этапах гремлины отцепляются, чтобы не тормозить армию на марше, и подвозятся только для осад, где принимают удары Стрелковых башен, чтобы от них не страдали маги) и заполнение оставшихся слотов Джиннами – одиночками и основным отрядом, ради их колдовства. Джинны не колдуют заведомо бесполезных заклинаний (например защиты от магии против нейтралов или Воздушный щит против пехоты), поэтому в большинстве сражений их магия очень пригождается, даже если сам герой уже очень образованный маг.

Единственное исключение – в битвах с вражескими героями не стоит использовать их колдовство на отряды, которые герою заведомо предстоит воскрешать, а то нередко случается Антимagia, и потери становятся безвозвратными. После того, как основной отряд Джиннов достигает весомой численности (несколько десятков), они всё чаще становятся и ударной силой (главное условие их использования – чтобы их удар убивал противника с гарантией, потому что бьют они сильно, но сами хрупки и терять их нерационально).

Если по ходу игры неожиданно-негаданно образовалось изобилие денег, можно возвести лавку Торговца артефактами и поменять золото на полезную в хозяйстве вещь.

Примечание:

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Некрополис. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), [heroes.ag.ru](#)).

Некрополис - Самый парадоксальный город – по статистике полный аутсайдер, а на деле – один из двух запрещаемых на турнирах, наравне с дисбалансным Сопряжением. Необычны и уникальные строения – Вуаль Тьмы закрывает противнику карту вокруг города, Усилитель чёрной магии помогает поднимать больше нежити после битвы, а Преобразователь скелетов превращает в костяки любые чужие войска.

Характерные особенности города

Армия: теоретически – самая слабая. Предпоследняя по «здоровью» и последняя по наносимому удару, третья с конца по скорости, и при этом средняя по стоимости. Разве что иммунитет к заклинаниям, воздействующим на разум, очень полезен: ни ослепить, ни рассеянность внушить, ни загипнотизировать, ни берсерками сделать... Но в целом, вовсе бы говорить не о чем, кабы речь шла лишь о городском приросте. Однако фокус заключается в том, что прирост идет не только из города, а из каждого почти сражения, да ещё любой чужой отряд может быть превращен в скелеты. В результате при более-менее затяжной игре армия у некромантов – как раз самая большая и сильная.

Так что в итоге она при равной квалификации игроков может проиграть лишь при ошибках или ранней атаке противника. Из существ особого упоминания заслуживают Рыцари смерти (очень мощные для шестого уровня, имеющие шанс проклясть противника и нанести ему двойной урон), Личи (сильные стрелки, поражающие облаком смерти все соседние с целью клетки), улучшенные Вампиры (безответный удар и восстановление за счет жизни убитых ими врагов), и Скелеты (совершенно заурядные, но прирастающие за счет Некромантии до огромных количеств, и решающие исход сражений).

Герои: как классы и Рыцари смерти (Death Knights), и Некроманты (Necromancers) посредственны, но отлично подходят к своей армии. А выдающихся личностей хватает. Аислин (Aislinn) даже запрещается на турнирах из-за своего заклинания Метеоритный дождь. Помимо неё очень сильными героями являются Тант (Thant), изначально имеющий усиленное Поднятие мертвецов, Исра (Isra) и Видомина (Vidomina), изначально имеющие продвинутую Некромантию и имеющие бонус к ней, и Галтран, ускоряющий и усиливающий скелетов, которых может привести с собой до 90 штук (но обычно просто более полусотни).

Магия: вполне полноценная, не имеет ограничений по уровню, хотя есть специфика, связанная с тем, что вся армия города состоит из нежити. Во-первых, есть два уникальных заклинания Волна смерти (Death Ripple) и Поднятие мертвецов (Animate Dead, отличается от Воскрешения постоянным эффектом даже без знания магии Земли), запрещенные в других городах. Во-вторых, в гильдии запрещены заклинания, бесполезные для нежити (Лечение, благословление, Молитва) и несколько других, включая наоборот вредное для нежити Уничтожение мертвецов. В-третьих, удвоена вероятность появления заклинания Берсерк.

Отстройка: недорогая (шестое место по стоимости, причем что касается воинских жилищ, то стоит ближе к трем дешевым городам, чем к остальной пятерке) и не особо требовательная к ресурсам, хотя имеет три «подводных камня» на трех старших уровнях. Для Личей требуется много серы, что может надолго затягивать отстройку при высоких сложностях и неудачных раскладах по ресурсам. Очень дорого обходится строительство Черных рыцарей (часто приходится выбирать между ними и Замком, и практически всегда – в их пользу). Наконец, для Костяных драконов при средней цене постройки требуются все шесть ресурсов, что не всегда удается обеспечить к требуемому сроку. К счастью, эти препятствия не очень критичны для армии Некрополиса, которой есть чем компенсировать временное отсутствие старших воинов.

Особенности существ

Все существа имеют иммунитет к Слепоте, Проклятию, Берсерку, Благословению, Гипнозу и Воскрешению. Боевой дух их всегда нейтрален, но наличие этих существ в войске снижает боевой дух войска на единицу.

Зомби - имеют 20% шанс "заразить" противника. Показатели атаки и защиты такого существа будут снижены на 2 в течение 3 ходов.

Стражи (Привидения) - излечивают сами себя в начале хода. Каждый отряд Привидений отнимает у противника 2 маны за ход.

Вампиры - атакуют безответно. Вампиры-лорды способны восстанавливать себя в соответствии с уроном, нанесенным противнику.

Личи - стреляют Облаком смерти, наносящим урон цели, а также всем существам, окружающим цель (кроме нежити, горгулий, големов и элементарей).

Черные рыцари (Рыцари Смерти) имеют 20% шанс нанести двойной урон противнику и 20% шанс наложить на него Curse.

Костяные драконы (Драконы-привидения) снижают боевой дух противника на единицу. Драконы-привидения имеют 20% шанс "состарить" противника - в два раза снизить у него стандартный запас здоровья.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то пять отличных кандидатур уже названы. Для максимальной сложности на бедных ресурсами картах также очень хорош Клавиус (Clavius), приносящий ежедневно 350 золотых, имеющий навык Нападения и заклинание Магическая стрела (этот город, как и Сопряжение, имеет двух денежных героев, но некромант Нагаш (Nagash) предпочтителен как вторичный герой, поскольку без навыка и боевого заклинания, да с худшими боевыми параметрами, он меньше помогает армии). Выбор также в значительной мере может зависеть от необходимости быстрого развития.

Некрополис очень медленно наращивает силу армии на первой неделе из-за того, что не имеет сильных ударных отрядов: Личи появляются поздно, а младшие существа слабы, немногочисленны, и имеют низкую скорость, из-за чего скелеты при не особо умелом управлении постоянно несут потери, превышающие их приход от некромантии. Магия также мало помогает на этом этапе – слабы пока заклинания и мало маны. Поэтому, если карта не обещает возможность долгой раскочки, лучший выбор – Галтран. Его орда скелетов имеет скорость 5, а на родной земле и все 6, что резко меняет ход боя во многих случаях (Скелеты смогут «переждать» множество противников со скоростью 4-5), плюс увеличиваются их навыки, да и навык Защита с заклинанием Щит тоже иногда могут внести свой вклад. Галтран в этом случае может нападать на довольно сильные отряды нейтралов, избегая только сильных стрелков. Остальным же героям стоит быть осторожнее, атакая в основном на слабые отряды низкоуровневых пехотинцев и летунов.

Первые дни развития имеют одну особенность в зависимости от героев в Таверне – если имеющихся сил маловато для пробивания обнаруженных нейтралов (из-за малой пробивной силы будут большие потери), а в Таверне маячат Шакти или Гретчин со своими ордами существ (в этой роли могут выступить также Игнат и Дракон, если с ними много войск), то целесообразно первым делом построить Преобразователь скелетов (Skeleton Transformer), нанять героя и превратить его многочисленный отряд в скелеты. Это резко увеличивает пробивную силу армии, и, как следствие, ускоряет развитие главного героя и города.

Аналогично, очень имеет смысл потратить день на это строение, если вдруг присоединится многочисленный отряд низкоуровневых существ. В остальном отстройка первых дней стереотипна – Живые мертвецы, Вампиры, магическая гильдия. После этого стоит оценить имеющиеся ресурсы и те, что ещё успеете добыть за оставшиеся дни. Если золото, дерево и руда имеются в изобилии, строим Личей и Черных рыцарей (при удаче возможны также Цитадель, или даже Замок). Если ресурсов маловато, ограничиваемся Личами, Цитаделью и при удаче - Замком. Наконец, если возникли проблемы с серой (случается на высшей сложности и неудачном раскладе ресурсов на карте), можно попробовать выстроить Замок и по возможности произвести улучшение Вампиров (когда кристаллы с самоцветами имеются в нужном количестве).

На второй неделе главную партию в битвах исполняют 6-9 Личей, которые поливают врагов смертельными выстрелами, а остальные добивают подошедших.

При наличии Чёрных рыцарей, и если главный герой не Галтран, Скелетов из армии можно даже высадить – большую часть боев второй недели армия и без них выиграет, не неся потерь, зато получит дополнительную мобильность. Скелетов, в том числе получаемых за счет некромантии, может за главной армией возить другой герой. Ещё один вариант – отрядить скелетов во вторую армию, которая будет действовать самостоятельно (если Галтран занят главной армией, лучше всего это получится у Изры или Видомины, которые быстро пополняют ряды скелетов).

Во всех битвах, если не удастся обеспечить Скелетам превосходство в скорости, стоит действовать ими очень осторожно – любые противники будут использовать все возможности для сокращения их числа (если только рядом не окажется более безопасная цель), и весьма легко при неточной игре вместо прироста Скелетов получить уменьшение их отряда. В городе строятся сначала денежные здания (частенько хватает Муниципалитета) и затем оставшиеся воинские жилища. Ну и Усилитель чёрной магии не забыть – вещь сугубо полезная.

Типичные армии и тактики последующей игры:

Для тактики Некрополиса большое значение имеют артефакты – нахождение артефактов, увеличивающих здоровье и скорость существ, резко повышает силу и роль скелетов, а если удастся найти или собрать Плащ короля нежити – о скелетах сразу забывают, поскольку после боя вместо них из мертвых врагов поднимаются целые Личи.

При формировании армии требуется сделать выбор – поднимать простых Скелетов и Личей, или улучшенных. Улучшенные поднимаются, если после боя в армии нет ни одного свободного слота для них, и есть только улучшенный отряд, но при этом поднимается только 2/3 от количества базовых существ. Что выгоднее: иметь меньшее количество более сильных и быстрых существ, или большее количество более слабых – это решение неоднозначное. В общем случае простые выгоднее, если их можно быстро свозить на улучшение, а если нет – могут быть выгоднее улучшенные, поскольку их увеличенная скорость (особенно скелетов под командой Галтрана) опять-таки дает массу преимуществ в сражениях.

Полезно регулярно объезжать полевые жилища существ первого уровня и скупать слабейших воинов в других замках для превращения их в Скелеты (Гидры и драконы становятся костяными драконами).

При сражениях с армиями противника стоит формировать армию так, чтобы максимум слотов занимали Привидения, 3-5 их отрядов весьма быстро лишают маны большинство героев. Вампиров, пока их не очень много, или если вражеские отряды очень велики, нужно использовать аккуратно, чтобы враги не навалились все сразу и не сократили отряд настолько, что он не успеет поднимать своих павших. При больших потерях полезно бросить вампиров на большой отряд слабых существ для восстановления (если шанс на такие потери велик, подобный отряд нужно оставлять напоследок, убивая сначала более сильных).

Против сильных отрядов, особенно если они состоят из крутых воинов, первый удар целесообразно наносить скелетами, их погибнет от ответного удара много, но зато это сэкономит куда более ценные и труднее восполняемые отряды. Драконами нужно пользоваться с особенной аккуратностью, они ценны даже не столько своей силой (не особенно большой удар недельной популяции уступает трем существам шестого уровня и четырем более младшим), сколько высокой скоростью, дающей преимущество при колдовстве. Может пригодиться и их способность состарить пораженного противника (при этом ополовинивается «здоровье» существ в отряде).

При осадах вражеских городов привидения и скелеты, выдвинутые вперед, частенько отвлекают на себя огонь башен и даже стрелков противника, позволяя личам действовать безнаказанно. Кроме того, они могут спровоцировать выход противника за стены, под удар черной конницы, которая при осадах обычно скучает.

Комбинированные армии обычно для Некрополиса бесполезны – у чужих отрядов очень плохая мораль и это не дает их толком использовать. Исключением являются «аморальные» элементали – Штормовые, Энергетические и Психические/Магические вполне могут пригодиться армии, которая ходит без скелетов.

Примечание:

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Темница. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), heroes.ag.ru).

Темница - Город самой убойной магии и могущественных Черных драконов к этой магии иммунных, что дает комбинацию большой силы – визитная карточка геройской серии. Незауряден и набор уникальных строений – Водоворот маны удваивает её запас, Портал вызова позволяет получить дополнительные войска, Академия боевых искусств дает героям дополнительный опыт.

Характерные особенности города

Армия: довольно скромная по статистике – третье с конца «здоровье» (в базовом варианте вообще минимальное), средний удар, немалая стоимость (в базовом варианте самая высокая цена очка здоровья), небогатый набор антимагических защит... разве что скорость армии высока (уступает лишь Сопряжению и Инферно). Зато армия отличается сбалансированностью и выдающимся набором летунов – по здоровью и удару своей летающей части армии уступает только Сопряжению, при этом имея отличную скорость. Особого упоминания заслуживают Черный дракон (символ всей геройской серии, в третьей части потерявший безусловное превосходство в силе, но по-прежнему имеющий максимальное здоровье, увесистый удар и полный иммунитет к магии), Скорпикоры, (быстрые и умеющие парализовать противника), Минотавры (абсолютно лучшее существо пятого уровня, всегда имеющий высокую мораль) и улучшенные Гарпии (слабые, но быстрые, наносящие безответный удар и возвращающиеся после этого на исходную позицию).

Герои: великолепны. С точки зрения классовых навыков Лорды (Overlords) – обычные воины, а вот Чернокнижники (Warlocks) – маги выдающейся силы. И непревзойденный набор выдающихся личностей. Три чернокнижника-супергероя запрещаются на турнирах: Деемер (Deemer), в активе которого – усиленное заклинание Метеоритный дождь, имеющие усиленное Воскрешение Жеддит (Jeddite) и Аламар (Alamar), причем Аламар ещё знаток Грамотности и может своему заклинанию научить всех остальных. Могут попадать под запреты и два великих воина – Шакти (Shakti), который мало того, что приводит с собою до сотни и более троглодитов, ускоряет их и усиливает, так ещё и обладает двумя отличными стартовыми навыками – Тактика и Нападение, и Гуннар (Gunnar), специалист по Логистике, вторым навыком также имеющий Тактику.

Магия: практически универсальна. Кроме двух уникальных некромантских заклинаний в магической гильдии недоступны лишь Молитва и вызов воздушных элементаров. Выпадение большинства заклинаний примерно равновероятно, только у Удара молнии вероятность очень высока. В комбинации с выдающейся силой магов и магической неуязвимостью черных драконов получается оружие победы. За счет усиленного развития силы магии у Чернокнижников несколько страдает запас маны, но на этот случай в городе есть специальное строение, ману удваивающее, пусть лишь раз в неделю.

Отстройка: как и положено магическому городу, долгая и дорогая. Что касается воинских жилищ, по требованиям к золоту Темница идет третьей после Замка и Инферно, но ресурсов требует больше, и по суммарной стоимости генераторов войск держит малочетное первое место. Похожая картина и с полной отстройкой города – второе место по золоту и третье по абсолютной стоимости. В воинской отстройке есть три потенциальных препятствия. Во-первых, для Созерцателей требуется по единице всех магических ресурсов, что может тормозить отстройку на высшей сложности: не выдаться в ближайшей доступности одного какого-нибудь вида ресурсов, и все – отстройка затормозилась на втором уровне, хоть плачь. Бывает один раз из пяти, но тем обиднее. Ладно, если удастся найти полевой рынок, но на единственном городском вульгарно может не хватить других ресурсов для обмена по грабительскому курсу. Во-вторых, на Минотавров требуется 10 самоцветов, что также, бывает, задерживает их постройку (благо, она не требуется ни для чего, кроме драконов). В-третьих, для драконов нужен второй уровень магической гильдии, что изредка опять-таки вызывает проблемы с каким-либо магическим ресурсом.

Особенности существ

Троглодиты - иммунны к Слепоте и Окаменению.

Гарпии (Гарпии-ведьмы) - после атаки возвращаются на прежнее место. Гарпии-ведьмы, в дополнение, атакуют безответно.

Бехолдеры (Созерцатели) - не имеют штрафа за ближний бой.

Медузы (Королевы медуз) - не имеют штрафа за ближний бой, могут с вероятностью 20% окаменить врага на три хода.

Минотавры (Короли минотавров) - всегда имеют положительную мораль.

Скорпикоры - имеют 20% шанс парализовать врага на три хода.

Красные драконы (Черные драконы) - атакуют на две клетки, Красные драконы иммунны к заклинаниям 1-3 уровня, Черные драконы - к любой магии. Черные драконы наносят 150% урона Гигантам и Титанам.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то выбор весьма велик – кроме пяти уже поименованных выдающихся личностей, на высшей сложности хорош Дамакон (Damason), дающий 350 золотых в день и имеющий продвинутое Нападение, да и другим героям есть что предложить. Тем не менее, самый легкий старт дает Шаки – с учетом снятых с другого героя и купленных в городе у него обычно собирается 100-150 троглодитов, которые представляют собой мощную ударную силу (особенно если их улучшить, что для Шаки весьма полезно), и он способен за счет Тактики и увеличенной скорости войск пробивать даже стрелковые заставы, сохраняя возможность активных боевых действий. У других героев и Троглодитов будет в половину меньше, и медленнее они, и бьют у большинства слабее – в итоге несколько маленьких минусов дают один большой эффект: либо многие нейтралы, которых Шаки спокойно проходит, будут не по зубам, либо потери будут велики, что очень негативно повлияет на силу армии. Впрочем, если согласиться с менее агрессивным развитием, то можно спокойно растить любого другого героя.

В городе на первой неделе ставится здание, приносящее 1000 золотых (для Темницы очень важно, поскольку золота нужно много), отстраиваются Гарпии, Бехолдеры и Медузы, при удаче также Цитадель или даже Замок (на низкой сложности или при особом богатстве карты можно завести Мантикора и Минотавров, но тогда уже обычно без Замка). Для Шаки в это расписание вклинивается улучшение троглодитов, для других героев очень полезно улучшить Гарпий – это снижение потерь и увеличение пробивной силы.

Особая история – если неподалеку обнаружено полевое жилище сильных воинов (идеально – если своих). В таком случае первоочередным заданием для строительства становится Портал вызова. Если захватить лишь одно жилище – в портале еженедельно будут войска именно оттуда. Особенно пикантно, если это жилище драконов – вместо обычных двух драконов в неделю мы получаем трех в замке, одного в портале вызова и одного в полевом жилище – целых пять! Впрочем, даже если это всего лишь Гарпии, и то прирост их удвоится.

Тактика стереотипна – против пехоты выстраивается «живая крепость» вокруг Бехолдеров и Гарпий, которые сокращают ряды подходящего противника, затем одиночный Троглодит (или чужое существо, взятое с «неродного» героя) снимает ответный удар и Троглодиты добивают. Более-менее сильных стрелковых отрядов лучше избегать всем, кроме Шапти. Их пора наступает после появления в рядах армии Мантитор (обычно на второй неделе) – те блокируют стрелков очень надежно, обычно обходясь при этом без потерь.

На восьмой день предстоит принять самое важное решение – выкупать армию, оставшись без денег и надеясь на трофеи, либо продолжить действия минимальными силами, вкладываясь в строительство. В любом случае программа второй недели – это Муниципалитет как можно скорее, Замок и приближение к драконам (завести их на второй неделе обычно не удастся). Минотавры обычно не выкупаются, даже если построены – это блестящая пехота, но денег жестоко не хватает, а Мантиторы лучше против стреляющих нейтралов.

Типичные армии и тактики последующей игры:

Если принято решение улучшать драконов, для сбережения их жизни очень полезно первый удар наносить Скорпикорами (с ожидания или после их ускорения). Разумеется, такую летучую армию прекрасно можно пополнять в захваченных городах – Ангелы, эльфийские драконы и Пегасы, Огненные птицы и Фениксы, Дьяволы, Птицы грома, Джинны, Титаны, Стрекозы и улучшенные Виверны скорости армии не снижают, а если в армии есть Гарпии, то и Королевские грифоны с Феями годятся, да и Обсидиановые горгульи на роль камикадзе подойдут. Главное, чтобы отрицательной морали в итоге не получилось (и поэтому обычно не удается безболезненно добавить нежить). Особенно забавно получается, когда наняты Джинны и колдуют на красных драконов (да и Зеленых тоже) – круг заклинаний резко ограничивается, и выбор производится из Молитвы, Огненного щита, Контрудара, Убийцы и Бешенства. Лишь последнее заклинание неоднозначно, прочие помогают.

Отдельная история – если выучен Армагеддон (а вероятность его появления в магической гильдии Темницы вдвое выше, чем в у демонов и некромантов). Тогда чернокнижник носится по карте в компании только черных драконов и сжигает всё подряд – знаменитый Драгагеддон в действии. Лишь бы маны хватало.

Если противник оказывается излишне силен для чисто летучей армии, можно подтянуть резервы, причем для осад неврдно привести троглодитов – городские башни постоянно на них отвлекаются, сохраняя жизни более ценных существ... и даже в случае, когда войском командует Жеддит или Аламар, это может быть полезным – у них на отряд первого уровня Воскрешение действует сильнее. В таких битвах, где участвует вся или почти вся армия, в полной мере раскрывается сила минотавров – великолепный удар, отменная скорость и постоянно высокий боевой дух всегда грозящий повторным ударом.

Разумеется, так же, как и у Башни с Сопряжением, имеет смысл построить лавку Торговца артефактами, когда золота становится много (и если такая лавка не найдена в захваченных городах).

Примечание:

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Инферно. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), [heroes.ag.ru](#)).

Инферно - Город для настоящих мастеров игры, которые могут превратить заведомого аутсайдера в неожиданного победителя. Если одно уникальное строение, добавляющее Силу магии каждому визитеру, находится в русле общей тенденции, то второе, Врата замка, которые обеспечивают мгновенное перемещение между городами без затраты запаса хода, уникально в квадрате, и может быть как ненужным придатком, если такой город единственный на карте, так и весомой добавкой к силе государства – несколько Инферно, связанных этой сетью, резко увеличивают обороноспособность, поскольку в любой момент все наличные во всех городах войска оказываются в одном гарнизоне.

Характерные особенности города

Армия: по статистике просто никакая – самая хилая по «здоровью», предпоследняя сила удара, отменная дороговизна (самая высокая цена здоровья), лишь одно существо с антимагической защитой... разве что скорость великолепна – по средней скорости уступает лишь Сопряжению и не имеет медленных существ. Но, конечно, как водится в Героях, не всё так просто. Есть и у демонов свои козыри, что легко видеть из перечня примечательных существ: Дьявол (для седьмого уровня слабый по здоровью, но очень быстрый, с безответным ударом, и такими высокими навыками, что в единоборстве любого «толстяка» вполне может завалить), Ифрит (очень быстрый, крепкий, иммунный к Магии огня и Магической стреле, а улучшенный ещё и окружен Огненным щитом), Адское отродье (с малым здоровьем, но мощным ударом, умеющий поднимать демонов из павших соратников), Цербер (быстрый, для своего уровня крепкий и с увесистым ударом, к тому же безответным и поражающим до трех целей). Так что при всей своей репутации аутсайдеров город удостоился запрета в правилах отдельных турниров – запрет поднимать демонов (запрет не повсеместный, поскольку делать это непросто).

Герои: заурядны. Демоны (Demoniacs) – вполне полноценные, но обычные воины, а Еретики (Heretics) – неважные маги. И ни единой славной личности (если, конечно, не считать Ксерона, который на обычных картах недоступен).

Магия: полноценна и обладает склонностью к стихии Огня (хотя, как ни странно, вероятность выпадения Армагеддона ниже, чем в Темнице). Есть и ряд ограничений (в основном на магию Воды, в том числе крайне досадно отсутствие благословения, которое трем младшим существам было бы очень кстати).

Отстройка: дорогая, самая тяжелая по золоту и вторая с учетом ресурсов. Единственный просвет – для воинских жилищ требования по ресурсам не столь велики, так что с учетом ресурсов стройка армии становится средней по суммарной стоимости. Особенных проблем не возникает, более того – можно ускоренно получить Ифритов при весьма умеренных требованиях к ресурсам.

Особенности существ

Черти - имеют способность забирать у противника и передавать своему герою 20% использованной маны каждый раз, когда противник колдует заклинание.

Магоги - стреляют заклинанием Огненный шар, которое наносит урон всем существам, даже иммунным.

Церберы - атакуют безответно на три соседние клетки.

Адские отродья - каждый отряд один раз за бой может оживить некоторое количество убитых дружественных существ в виде Демонов.

Ифриты (Султаны-ифриты) - иммунны к Магии огня, наносят 150% урона Джиннам (Мастер-джиннам). Ифриты-султаны имеют "врожденно" наложенное на них заклинание Огненный щит.

Дьяволы (Архидьяволы) - атакуют безответно, наносят 150% урон Ангелам (Архангелам), понижают уровень удачи врага на единицу.

Тактика и стратегия развития

Старт. Выбирать героя не из кого. Разве что для предельной сложности выбор ясен – Октавия, кроме ежедневных 350 золотых имеющая весьма полезный навык Нападения. На более низких сложностях между героями особой разницы нет. Ну, есть Пир (Purge) с хорошими навыками Логистики и Артиллерии (причем её Баллиста не только достаточно полезна своим уроном, но имеет особую ценность для инфернитов, сберегая жизни хилых и дорогих существ, пока её ломают), можно подумать об Игнате (Ignatius), который приводит много Бесов и усиливает их, да ещё имеет ценный навык Тактика и небезвредное Соппротивление магии, и если хочется для начала от души пострелять, пригодится Калх (Calh), приводящий десяток-другой Гогов, и усиливающий их... но его навыки плохо помогают армии полного состава. В общем, лучший герой для Инферно – чужой герой из знаменитых.

Первые дни армия робко пробует на зуб окружающих нейтралов, пытаясь использовать стандартную тактику – стрельба Гогов и добивание противника Бесами и Адскими гончими. Но получается это у инфернитов неубедительно, если, конечно, главный герой не Калх – у того Гоги стреляют вполне весомо, с Арбалетчиками, Мастер-гремлинами и эльфами не сравнятся, но с Бехолдерами, Орками и Ящерами в их первоначальной версии вполне потянутся. В городе тем временем ставятся генератор денег, Гоги, Демоны, магическая гильдия, и, наконец, долгожданные Ифриты!

И вот тут-то всё сразу волшебным образом меняется. Парочка Ифритов – пожалуй, лучшая из возможных армия первой недели. Отменная скорость, весомый удар, отличное «здоровье» – в совокупности это дает нешуточный перевес над парой Кавалеристов или Вивернов или тройкой Птиц рух. Если поблизости лежит золотишко, к которому не может подступиться хилая стартовая армия, то можно даже пропустить в отстройке денежное здание – Ифриты эту потерю легко окупят. Особенно шикарно они выглядят под командой какого-нибудь Варвара. Ну и, построив за оставшиеся дни Цитадель или даже Замок, мы получаем на восьмой день уже 5-6 Ифритов, и готовы к подвигам, от пробивания нейтралов, к которым опасно приглядывается половина стартовых армий других рас, до избития ближайшего соседа (единственно, если не хватает мастерства для прохождения без потерь, лучше к Ифритам прицепить более слабых существ, скажем, Церберов, которые армию притормозят, но зато с гарантией сэберегут жизни Ифритов).

Что же делать, если ресурсов на Ифритов не хватило (бывает на предельной сложности, что одного какого-то в первые дни никак не найти)? Тогда порядок постройки кардинально меняется и ставятся Адские гончие, сооружение на их дополнительный прирост, и Замок. Потом гончие улучшаются до Церберов, и получается тоже вполне приличная ударная сила, хотя до Ифритов им далеко – меньшее здоровье и нелетучесть означают дополнительные потери, особенно против стрелков. Ну и цель второй недели – Дьяволы, если хватит ресурсов и золота.

Типичные армии и тактики последующей игры:

Другая армия параллельно может сосредоточиться на производстве Демонов (конечно, если обстановка позволяет, от наличия золота до нейтралов). После появления Порождений зла (которые улучшаются обычно после постройки Дьяволов, поскольку требуют достройки магической гильдии, да и само улучшение требует магических ресурсов, так что в итоге целых 9 единиц позарез нужной на Дьяволов ртути тратится) они в сопровождении младших товарищей выдвигаются на тропу войны, подбирая в свои ряды всех встречаемых (присоединившихся, из полевых жилищ и чужих городов, в основном низкоуровневых), и всячески стараются, чтобы те в первом же бою погибли, дабы восстать в виде целехоньких демонов. В итоге, к тому времени, когда главная армия встретит серьезных противников, подкрепление может быть готово весьма серьезное – хотя Демоны являются абсолютно посредственным существом (практически вообще самым средним для всего многообразия городских без учета седьмого уровня), тем не менее, это надежная пехота, и в больших количествах они способны добавить противнику головной боли и даже выиграть битву.

Главный недостаток этой тактики – особые требования к тактическому мастерству игрока.

Ну и ещё одна особенность Инферно – для самых тяжелых сражений, когда на поле боя нужны все семь отрядов, очень желательна смешанная армия, поскольку два собственных младших существа мало помогают на поле боя и являются плохим вложением для остродефицитного золота. Есть также и экзотический вариант – если в городе или на карте удалось добыть заклинание Армагеддон, то на тропу войны выходит герой с одними Ифритами. Это, конечно, не драконы, да и родным героям Инферно далеко до Чернокнижника по магической мощи, но, тем не менее, такая армия легко справится с очень сильными нейтралами, да и героев противника может если не победить, то резко сократить в числе перед бегством или сдачей.

Примечание:

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Крепость. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), heroes.ag.ru).

Крепость - Аналог варваров по части ставки на силу и антипод в боевых пристрастиях (вместо атаки – ставка на оборону), тоже приспособленный для быстрого развития и раннего нападения, только со своей спецификой – летуны и магия посильнее, стрелки послабее. Также город выделяется двумя уникальными чертами: строением, повышающим Защиту любому герою, посетившему Крепость и рвом двойной ширины, из-за чего даже проломленные стены не так-то облегчают жизнь осаждающей пехоте - на преодоление рва нужно затратить два хода, неся при этом потери.

Характерные особенности города

Армия: как у варваров, только ещё слабее – меньше здоровья, слабее удар, средняя скорость чуть-чуть повыше, но это за счет двух быстрых, но и слабых отрядов летунов, а главные силы медленнее варварских, цена выше... Словом, заведомый аутсайдер. Впрочем, верно и другое, сказанное о варварах – что нужна хорошая квалификация, и тогда в умелых руках болотники способны преподнести противнику крайне неприятные сюрпризы.

Собственно, это явствует из перечня примечательных существ: Гидры (слабы в поединках с ровней по уровню, но наносят ужасные потери в окружении более слабых войск, безответно ударяя по всем окружающим и поражая вплоть до 8 отрядов одновременно), Виверны (заурядны как бойцы, несмотря на способность улучшенных отравить противника, зато их ряды пополняются на карте, и отряд может быть весьма многочисленным), улучшенные Горгоны (ходячая смерть для высокоуровневых монстров, благодаря смертельному взгляду, при их выдающемся «здоровье» и защите шансов на такой взгляд у них в течение битвы немало), Василиски (весьма надежная пехота, которая может выключить противника из игры на три раунда), Стрекозы (снимают с противника усиливающую магию, награждают его Слабостью, и обеспечивают первый ход для применения магии вплоть до появления в игре улучшенных существ 7 уровня... ну или Огненных птиц).

Герои: Хозяева зверей (Beastmasters) – неплохие воины, хотя долго страдают от ничтожной атаки, Ведьмы (Witches) – вполне полноценные маги. Супергероев среди болотников нет, но трое имеют определенную известность: Тазар (Tazar), специалист по Доспехам, приводит в отчаяние атакующих воинов, Андра (Andra), специалист в Интеллекте, обладает морем маны (было бы на что её тратить!), а Брон (Bron), специалист по Василискам, почти всегда приводит их с собой – это единственный случай, когда с героем приходят существа 4 уровня.

Магия: такая же ограниченная тремя уровнями, как и у варваров, но зато гораздо более полезная – и ведьмы вполне дееспособны на магическом поприще, и заклинание Землетрясение очень часто появляется на третьем уровне, облегчая осады.

Отстройка: столь же недорогая, как и у варваров (разница составляет доли процента), но несколько более сложная и требовательная к ресурсам (вместо одних кристаллов нужны сера и ртуть). На высоких сложностях могут возникать временные проблемы с построением отдельных жилищ, но, к счастью, практически всегда существует возможность маневра.

Особенности существ

Змии (Стрекозы) - колдуют на противника Снятие заклинаний. Стрекозы дополнительно еще и Слабость.

Василиски - имеют 20% шанс окаменить противника.

Могучие горгоны - дополнительно к прямому урону каждая Могучая горгона в отряде имеет 10% процентную вероятность уничтожить смертельным дыханием одно вражеское существо не зависимо от его запаса здоровья.

Виверны монархи - имеют 50% шанс отравить противника. Все существа в отравленном отряде теряют 10% здоровья каждый ход на протяжении 3 раундов боя.

Гидры (Гидры хаоса) - атакуют во все стороны без ответной атаки.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то на выбор кроме трех поименованных героев имеется специалист по Ящерам Вистан (Wystan). Также определенный интерес могут представлять Дракон (Drakon), ускоряющий и усиливающий Гноллов, которых приводит с собой полсотни и больше, плюс к тому имеющий Лидерство, и Алкин (Alkin), у которого есть уникальный для болотников навык Нападение. Отстройка стереотипна – сначала Ящеры (если их не было изначально), а потом Виверны (если не хватает на них дерева или золота, то сначала летучие змейки, иначе они строятся при первой возможности после Виверн). Две Виверны обеспечивают безболезненное пробивание многих нейтралов, и если бьют слабее трех Птиц рух, то живучесть имеют получше и проще обойтись без потерь (кроме того, их сопровождают Змии, которые и могут и отвлечь отряды противника, и нанести первый удар, чтобы Вивернам сдачи не досталось).

Если выбран Брон, то он сразу уходит в поход, опираясь на силу и скорость своих Василисков, которые при поддержке Гноллов и Ящеров способны на многое. Виверн и Змиев ему подвезут.

Другие герои действуют менее агрессивно до появления Виверн, чтобы не было лишних потерь. Ведьмам ещё полезно дожидаться постройки магической гильдии, чтобы заполучить ударное заклинание – всё дополнительный урон.

Если выбран Вистан, то в основном идет отстрел. Пусть Ящеры стреляют куда слабее стрелков и орков, пусть навык атаки героя изначально равен нулю, но два-три десятка Ящеров наносят ощутимый урон, одиночные Змии могут водить за собой по полю медленную пехоту, а когда недостреленные пехотинцы дойдут до Гноллов, ничего особо хорошего им не светит – гноллы довольно крепки и сами по себе, и давным-давно с защитой героя, и бьют увесисто. В общем, тоже вполне работоспособная тактика. Крайне полезно в этом случае потратить лишний день на улучшение Ящеров – существенное увеличение пробивной силы окупит это замедление очень быстро.

В оставшиеся дни второй недели строятся Цитадель, по возможности – Замок и Василиски. Невредно и Кузницу поставить – с поддержкой палатки живучесть Виверн дополнительно повышается.

Ну и на вторую неделю мы имеем ударную силу в лице 5-6 Виверн, а если свезет найти на карте Улей змиев, то их число можно увеличить (причем для этого не жалко положить всю остальную армию, кроме самих Вивернов). Этого достаточно, чтобы зачищать карту и обижать ближайших соседей. Собственно, для большинства боев второй-третьей недели обычно хватает чисто летучей армии из Виверн и Стрекоз.

Типичные армии и тактики последующей игры:

Полный состав армии болотников имеет смысл нечасто, чаще, если игра идет не на болотистой местности, ударные отряды Гидр, Виверн и Стрекоз (по необходимости также Горгон и возможно Василисков) дополняются сильными летунами и стрелками из захваченных городов. Опять-таки, как и у варваров, свои войска лучше всего использовать для первого удара, а потом строить комбинированную армию. Ну а ежели по соображениям проходимости лучше иметь только своих, и приходится воевать полным составом, на первый план выходит проблема маневрирования на поле боя, очень полезны навыки Тактики, заклинания Ускорения, Замедления, Благословения и т.п. (особенно массовые), а для осад – Землетрясения и Телепорта (на экспертном уровне магии Воды).

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация, на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Цитадель. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), [heroes.ag.ru](#)).

Варвары. Варвары – они варвары и есть. Ставка на грубую силу и атаку, благо для этого войска и герои превосходно приспособлены. Главная сила этого города – быстрое развитие и ранний удар. Медлящие же варвары долго не живут. Город имеет две уникальные фишки: во-первых, строение, повышающее навык Атаки любому заглянувшему герою, то есть полезное вообще всем, не только хозяевам, и, во-вторых, черный ход позволяет убежать осаждаемому герою (то есть Цитадель - это единственный город, который наш герой может оборонять без риска погибнуть).

Характерные особенности города

Армия: требует определенной квалификации от игрока. По статистике выглядит неброско – лишь четвертая по «мясисности» улучшенной армии (и самая хрупкая в базовом варианте), лишь четвертая по удару (и лишь седьмая в базовом варианте или по цели с защитой 10), самая медленная по средней скорости, абсолютная магическая уязвимость... Аутсайдеры. Вот только под началом правильного героя при толковом управлении эта армия становится таким оружием блицкрига, что её удар ещё нужно пережить. И, кроме того, армия отменно дешева – стоимость закупки полного прироста самая маленькая в игре. Отдельного упоминания заслуживают четыре существа: Чудища (Bogemoths, при ударе снижают защиту противника в 5 раз, являются выдающимся оружием против сильнейших воинов противника), Циклопы (могут разрушать городские стены), Огры-маги (выдающееся «здоровье», могучий удар и могут накладывать заклинание «Жажда крови»), Налётчики (Wolf Raiders, имеют силу двойного удара недельной популяции в пору седьмому уровню).

Герои: Варвары (Barbarians) – непревзойденные воины, идеально подходящие своей армии, ну а Боевые маги (Battle Mages) – это не маги никакие, а так, воины, имеющие навык Мудрости и книгу заклинаний. Хотя, если как класс Боевые маги – убожество, то личности там есть вполне замечательные: Гундула (Gundula) является специалистом по Нападению, ещё увеличивая и так отменный удар армии в рукопашной, Десса (Dessa) – специалист по Логистике, незаменимый на больших картах (иногда может даже запрещаться на турнирах), а Терек (Terek) имеет навык Тактики и усиленное заклинание Ускорение. Но среди Варваров герои ничуть не хуже – Крэг Хэк (Crag Hack) тоже специалист в Нападении, как и Гундула, только существенно более эффективный, поскольку у него стремительно растет навык атаки, Гурниссон (Gurnisson) – специалист по Баллистике, которая при его атаке становится сильным оружием, Тираксор (Turaxor) ускоряет и усиливает Наездников на волках, да ещё имеет Тактику.

Магия: ну какая там у варваров магия? И уровней в магической гильдии всего три (недоступны самые полезные заклинания, а для очень полезного Телепорта крайне трудно занять магию Воды), и силу магии героев лучше назвать слабостью, и маны кот заплакал... Нет! Путь варваров – путь война!

Отстройка: самая что ни на есть простая и дешевая, и при полной отстройке, в части воинских жилищ, если не гнаться за получением Циклопов пораньше. И, кроме того – гибкая, что позволяет на третий день получить войска шестого или седьмого уровня, лишь бы ресурсов хватало. На высоких сложностях нередко проблемы с рудой или кристаллами, но обычно их удается разрешить, тем паче, что, кроме ресурсов на карте, в этом городе всего за 1000 золотых можно поставить гильдию наемников, где можно менять существ на ресурсы по курсу втрое выгоднее, чем на рынке. Так, на единственном рынке единица руды стоит 2500 золотых, а в гильдии её можно выменять за 21 Гоблина, нанимаемых всего за 840 золотых. Понятно, что армия нам самим нужна, но если нужно пожертвовать полусотней или даже сотней Гоблинов для того, чтобы пополнить в армию пару Чудищ – это отличный размен.

Особенности существ

Налётчики - имеют две атаки за ход (аналогично Крестоносцам).

Огры-маги - могут колдовать Жажду крови 3 раза за бой.

Птицы грома - имеют 20% шанс ударить врага молнией в дополнение к обычной атаке (из расчета 10 урона на одну птицу в атакующем отряде).

Циклопы - могут атаковать крепостные стены наподобие катапульты (уровень Базовой Баллистики), **Короли циклопы** - на уровне Продвинутой.

Чудища - при атаке снижают защиту врага на 40%, **Древние чудища** - на 80%.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то шесть прекрасных кандидатур уже названы, и между прочим, есть ещё такой воин, как Жабаркас (Jabarkas), имеющий Стрельбу, усиливающий и ускоряющий Орков, да и других много: хороших героев у варваров хватает, есть из кого выбирать на личный вкус.

Самый типичный старт – построить Наездников на волках, а затем Птиц рух. Три птицы – это отменная сила для пробивания нейтралов первой недели, можно даже выгрузить из армии остальных воинов, чтобы не тормозили, или соорудить две дееспособные армии, чтобы зачищать два направления (и объединять их, если потребуются побить кого-то посильнее). Главное – умело маневрировать на поле боя, нанося такие удары, после которых противники погибнут или будут не в состоянии сильно повредить наши отряды (если это плохо получается, лучше воевать объединенной армией).

Ну и затем строятся Чудища, и при возможности – Цитадель и Замок. В результате на восьмой день у нас получится два-три Чудища, и больше в армии никого особо-то и не требуется – и нейтралы зачищаются спокойно, и соседей вполне можно обидеть. Если с Чудищами не вышло (кристаллов не хватило, например, на высших сложностях), их неплохо заменяют 9 Птиц рух (Замок обычно построить удастся) – тоже годятся даже для обижания соседей. Впрочем, если нейтралов проще зачищать армией только из крутых войск, то на соседей хорошо к ним добавить мелочь, чтобы на неё отвлекались войска, магия и башни противника.

Если интереснее пострелять – можно взять Жабаркаса, который приводит с собой до дюжины Орков, в итоге их может собраться полтора-два десятка, и хотя они не сумеют нанести такой урон, как Арбалетчики или эльфы, проредить нападающих нейтралов вполне способны, а уж добить варварская пехота умеет отлично. Ну и в дальнейшем, когда всё равно первая скрипка перейдет к Птицам рух и Чудищам, Жабаркас ничем не хуже других – навык Нападения у него точно такой же. В принципе, в этом варианте можно попробовать и Циклопов поставить вместо Чудищ, но это скорее для низких сложностей или особо богатых карт – больно много требуется ресурсов. Но если получится – это для второй недели вполне приличная альтернатива Чудищам, особенно под командой Жабаркаса с его Стрельбой. В принципе город позволяет при изобилии ресурсов поставить вообще все жилища воинов и Цитадель, но это вариант экзотический. Вернее держаться чего-то одного, и Чудища с птицами надежнее и проще.

Типичные армии и тактики последующей игры:

После полной отстройки замка из армии могут выпадать Орки и Огры – на марше они армию притормаживают. Более того, главная армия может бегать по карте только с Чудищами и Птицами грома, что обеспечивает её превосходную мобильность и минимальные потери в боях с нейтралами. Добавление к ним Циклопов и Налётчиков незначительно снизит мобильность, зато весомо добавит ударной силы. В тяжелых рукопашных главное правило – по максимуму беречь волков, поскольку удары у них весомые, а здоровышка пшик. Посему – только безответные удары и убегание в тыл при любой возможности, благо их скорость позволяет и влетать в рукопашную после Ожидания, и маневрировать по полю боя (вот только избежать потерь от стрелковых ударов и ударной магии никак не получится). Для осады крайне полезно добавить в армию Гоблинов, которыми обожают заниматься башни осажденного города. Ну а Орки и Огры – это для самых серьезных битв. Гораздо чаще стоит добавить сильные и скоростные отряды из захваченных городов – ведь если замок заточен на быстрое подавление соседей, то почему бы и не воспользоваться тем, что они любезно отстроили к нашему приходу?

Примечание:

Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)



Сопряжение. Тактика и стратегия игры за этот город.

(Предоставил [ThatOne](#), [heroes.ag.ru](#)).

Сопряжение - этот город впервые был введён в игру в аддоне Клинок Армагеддона. Фракция проще всего характеризуется одним словом – дисбаланс. Чересчур уж силён город – сильная армия, мощная магия, крепкие герои и убойные комбинации, да ещё при недорогой и несложной отстройке. За это его любят новички и презирают ветераны.

Характерные особенности города

Армия: берёт числом и скоростью. Вторая по «мясистой» после эльфийской (и самая «толстая» без улучшений), третий по силе удар (второй без улучшений), и третья по дороговизне (без улучшений так и вовсе самая дорогая), недурной набор антимагических защит: кроме полного магического иммунитета на шестом уровне ещё пять существ не поддаются Слепоте, Берсерку или Гипнозу, оба стрелка безразличны к Забычивости, четыре существа имеют иммунитеты к ударным заклинаниям (хотя уязвимы к другим). Скорость же вообще непревзойденна – положим, есть ещё одна армия, которая не имеет медленных войск (скорость 5 и ниже), у Инферно, но по количеству существ, передвигающихся со скоростью выше средней (8 и выше), с элементалистами демоны тягаться никак не могут, равно как и по средней скорости. И вот на этом фоне две грустные вещи: во-первых, при всей «толщине» армии она набрана просто большим количеством индивидуально «хилых» существ, что ведёт к повышенным потерям, и, во-вторых, пять из семи существ не воскрешаются, то есть потери эти безвозвратны.

В порядке частичной компенсации имеется иммунитет четырёх старших воинов к самому страшному боевому заклинанию – Армагеддону, но это не так часто пригождается. Особо примечательных существ три: Фениксы (самая высокая скорость в игре, возрождение после гибели и прирост в удвоенном количестве), Магические элементали (полный иммунитет к магии и безответный удар сразу всех окружающих врагов), Феи (индивидуально слабее всех, зато многочисленны, быстры и наносят безответный удар, причем удар полной недельной популяции по силе далеко превосходит возможности «одноклассников»).

Герои: отличны по классовым показателям. Если воины (Путешественники, Planeswalkers) – так уж воины, с атакой, уступающей лишь варварам, и обязательным наличием либо Тактики, либо Нападения. Если маги (Элементалисты, Elementarists) – так супермаги, не имеющие конкурентов на старте по совокупности силы магии и знаний, и изначально имеющие магическую школу. Парочку элементалистов запрещают на турнирах – Циэль (Ciele), которая благодаря усиленной на 50% Магической стреле прямо со старта имеет в запасе семь ударных заклинаний по 60 урона каждое (даже Удар молнии бьёт сильнее лишь у Чернокнижников и собратьев-элементалистов, но лишь по 2-3 раза, да и то – её ещё где-то выучить надобно) и Луну (Luna), у которой изначально имеется мощная Стена огня (но чтобы этим заклинанием правильно пользоваться нужно немалое мастерство). Прекрасен Гриндан (Grindan), сочетающий магию Земли, заклинание Медлительность и ежедневную прибыль 350 золотых. Из воинов хорош Монер (Monere), имеющий Логистику, Нападение и усиление существ шестого уровня, но магами в этом городе играть существенно удобнее.

Магия: развита не хуже, чем в Башне. Конечно, заклинаний в гильдии обычно поменьше, чем при Библиотеке, но зато, если принести в город Грааль, там окажутся вообще все заклинания, разрешенные в игре! А ещё в городе есть Университет, где можно за деньги выучить любую школу магии. И сама магия в городе вполне разнообразна – второе место по количеству возможных заклинаний в гильдии!

Отстройка: отменно дешёва, если говорить о воинских постройках – по золоту чуть дороже Цитадели и дешевле Крепости, а с учётом ресурсов – вровень с Крепостью. Полная отстройка замка также третья по дешевизне, что опять же выглядит дисбалансом, с учётом того, что в комплект входит полная магия, магический Университет и лавка Торговца артефактами. Нет ни особенных сложностей (если не считать необходимости магической гильдии уже для постройки второго уровня), ни особых перекосов по ресурсам (руды требуется много, но она обычно добывается). При изобилии ресурсов можно отстроить все жилища существ на первой неделе (впрочем, на высших сложностях это практически никогда не удаётся). Но сокращенных веток строительства сильных существ, как в «воинских» замках, нет, хотя, впрочем, как и эльфы, элементалисты и так прекрасно обходятся.

Особенности существ

Фей - имеют безответную атаку.

Элементали воздуха - имеют иммунитет к Слепоте и Метеоритному дождю, Штормовые элементали в дополнение могут колдовать Защиту от воздуха. Получают двойной урон от Удара молнии, Цепной молнии, Грома титана и Армагеддона, применимых против них.

Элементали воды (Ледяные элементали) - иммунны к водным заклинаниям, получают двойной урон от заклинаний Магии огня. Ледяные элементали могут колдовать Защиту от воды.

Элементали огня (Энергетические элементали) - иммунны ко всем заклинаниям огня, включая Магическую стрелу, получают двойной урон от Ледяной молнии и Кольца холода Энергетические элементали могут колдовать Защиту от огня.

Элементали земли (Магмовые элементали) - иммунны к Удару молнии, Грому титана и Цепной молнии, получают двойной урон от Метеоритного дождя. Магмовые элементали могут колдовать Защиту от земли.

Психические элементали (Магические элементали) - атакуют безответно во все стороны. Психические элементали иммунны к Магии разума, Магические элементали - к любой магии.

Огненные птицы (Фениксы) - атакуют на 2 клетки, иммунны к Магии огня. После уничтожения отряда Фениксов 20% их количества сразу возрождается.

Тактика и стратегия развития

Старт. Если производится выбор героя перед началом игры, то и думать нечего – Циэль! А запретят её – Гриндан. Впрочем, плохих героев в Сопряжении нет, любой даст недурной старт. Действия первого дня полностью аналогичны Башне – покупка второго героя и улучшение жилища первого уровня. Точно так же вместо почти бесполезных базовых появляются великолепные улучшенные существа. Около 60 Фей – прекрасная ударная армия против неторопливой пехоты, да и небыстрых летунов убивают отменно. И по карте передвижение очень быстрое. Только против стрелков получается плохо – чересчур уж Фей хиленькие.

Потом вместо постройки старших уровней стоит улучшить и второй уровень: полученные стрелки со здоровьем в пору четвертому уровню и прекрасной скоростью отменно дополняют армию. Прикрывать, правда, стрелков нечем, но ведь до них ещё и дойти нужно под градом выстрелов, магическими ударами и налетами Фей – это удастся далеко не всем, большая часть нейтралов первых недель проходит без потерь. Крайне желательная магия в это время, кроме Медлительности – Благословение. Его применение увеличивает удары армии в полтора раза, а продвинутого или экспертного – почти вдвое. Потом строится Цитадель, увеличитель прироста Фей, а при удаче – и Замок, ну и других элементалей – кого получится, им всё равно не воевать на второй неделе.

На вторую неделю в поход можно снарядить уже более ста Фей и свыше 30 Штормовых элементарей – эта армия великолепна по пробивной силе, пасуя лишь перед быстрыми и сильными летунами, которые практически никому в это время ещё не по зубам. Вполне можно устроить набег на соседей, и если те не отстроили Стрелковые башни или не обзавелись хорошей магией – им придется плохо. А вот если у противника есть Удар молнии и достаточно маны – плохо будет уже нашей армии, поскольку Феи убиваются пачками, да и штормовики с их удвоенным уроном от молний быстро тают.

Альтернативный вариант – вместо упора на штормовиков на первой неделе постараться поставить Психических элементарей и Цитадель. 4-5 этих элементарей с массовым безответным ударом, неплохой скоростью и недурным здоровьем – превосходная армия как для прохождения нейтралов, так и для обижания соседей, особенно если герой их лечить умеет (если пока не получается обходиться без потерь в битвах с тяжелыми противниками, например, Магами, то в компанию к ним лучше всё-таки возить Фей, и вовсе не помешают воздушные или Штормовые элементаря, чтобы сохранить целым более ценный отряд).

Ну а задача второй недели прозрачна как слеза – построить Огненных птиц! После получения на пятнадцатый день шести птичек можно всех прочих воинов отправить гулять на второстепенные направления – в руках неслабого мага имеется превосходная, сильная и очень быстрая в бою и в походе армия. Врагам остается бежать и прятаться, если это, конечно, компьютерные враги.

Типичные армии и тактики последующей игры:

После полной отстройки замка основным вариантом главной армии остаются Фениксы, особенно если герой овладеет Воскрешением – тогда армию мало кто может остановить. Если предвидятся тяжелые бои – в армию можно добавить Фей и Магических элементарей, при необходимости дополнительного усиления – элементарей Штормовых и Энергетических. Армия при этом остается очень быстрой на марше – собственно, она вне конкуренции по боевой силе, перемещающейся со скоростью 8 и 9. Армия полного состава нужна элементалистам чрезвычайно редко. Гораздо выгоднее пополнять её сильными воинами из захваченных замков. Идеальны в этом отношении Архангелы, которые помогают Фениксам проходить бои без потерь, даже если герой и не знает Воскрешения.

Ну а если элементалист найдет на карте или в чужом городе заклинание Армагеддон, либо выкопает Грааль – игру можно считать законченной. Это «ужас, летящий на крыльях ночи». Драгагеддон (Драконы + Армагеддон) в исполнении Чернокнижника – традиционно страшная вещь в геройской серии. Так вот у элементалиста всё то же самое, только круче – если по силе магии средний элементалист равного уровня Чернокнижнику несколько уступит, то его иммунная к Армагеддону армия имеет втрое больше «здоровья», чем популяция Черных драконов, и в три с половиной раза более весомый удар, да ещё самый сильный отряд в ней можно воскрешать. Собственно, всё для противников, если не добудут артефакты на запрещение магии либо Клинок Армагеддона... да и в этом случае у элементалиста остаются козыри в виде высокой скорости, силы отряда шестого уровня и тем более седьмого, который ещё и возрождается, будучи убитым... если и проиграет битву, то такие потери нанесет, что после мобилизации скорее всего довершит разгром. Вот за всё это элементалистов и не любят, и на турнирах запрещают.

Примечание: Предложенная в этом обзоре тактика игры, в первую очередь отражает видение и предпочтения автора этого текста. Безусловно, она не является единственно возможной. У каждого опытного игрока найдется множество своих замечаний на этот счет. Тем не менее, предложенная информация на мой взгляд, будет крайне полезна как знатокам игры, так и тем, кто себя к таковым не относит... :)

Логистика. Особенности передвижения по карте.

(Составлено на основе материалов [Турист](#), [heroes.ag.ru](#)).

1. Запас хода.

Запас хода героя рассчитывается в начале игрового дня. Т.е. если герой начал день с Архангелами и Сапогами скорости, а потом отдал их другому герою и взял вместо них Гномов, на запасе хода это никак не отразится. За исключением случая, когда существует штраф местности, когда для существ в армии героя местность является не "родной" - т.е. если у героя в начале дня на болоте были Капитаны кентавров, для которых болото - чужая местность, то в начале дня можно уволить/передать кентавров и тем самым избавиться от штрафа на местности. Максимальный запас хода героя может составлять примерно 715500 единиц (выяснено экспериментальным путём со Шляпой адмирала), однако чит-код даёт 1 000 000 единиц.

1.1. Передвижения по суше.

1.1.1. SCS и базовый запас хода.

При движении по земле скорость героя зависит от **SCS** - Slowest Creature Speed (скорость самого медленного существа в его армии). Для хранения параметров "Герои" вообще не используют дробных чисел, запас хода считается в единицах, в оригинале называемых **movement points** или MP. Далее приведена таблица соответствия.

SCS	Запас хода (MP)	Прирост
0	1300	
1	1360	60
2	1430	70
3	1500	70
4	1560	60
5	1630	70
6	1700	70
7	1760	60
8	1830	70
9	1900	70
10	1960	60
11 и выше	2000	40

Один шаг по горизонтали (вертикали) по непересечённой местности (трава, земля и т.д.) стоит 100 очков движения (MP), по диагонали - 141 очко (MP) (исключение: последний шаг, если у героя есть не менее 100 очков движения (MP), он сможет пойти и по диагонали - см.пункт 2.3). Округление вниз. Т.е. и герой с одним Кентавром, и герой с одной Феей смогут за день сделать 17 горизонтальных шагов по траве. Кстати, в мануале так и написано, и создаётся впечатление, что нет разницы между 3-й и 4-й скоростью, 6-й и 7-й, 9-й и 10-й. Но это не так! Если, скажем, герой должен начать с диагонального шага, то после него у героя с Кентавром (SCS=6) останется 1550 очков движения (MP), а у героя с Феей - 1610, т.е.в дальнейшем на один горизонтальный шаг больше. Также эта разница может проявиться при движении по пересечённой местности или, наоборот, по дороге.

Это интересно! Если вы купили в Таверне Киррь (например) с одним Кентавром (SCS=6), а она двигается медленнее любого Еретика с одним Бесом (SCS=5), не удивляйтесь и не расстраивайтесь - это всего лишь в первый день. Всё дело в том, что в ранних версиях все герои при покупке имели начальную армию. Баг этот был быстро устранен... но не полностью. Скорость героя при покупке всё равно рассчитывается как если бы у героя была эта начальная армия. Угадать, какая же начальная армия подразумевается (!) в каждом конкретном случае, невозможно. Однако, из таблицы "NoTraits.txt" можно сделать вывод, что вышеописанных неприятных сюрпризов точно не будет у следующих героев: Ивор, Джем, Пигудрам, Галтран, Лорелей, Тираксор, Монер, Пасис, Валеска.

Ранее уволенные или проигравшие битву (побег и капитуляция не считаются) герои, в день найма имеют базовый запас хода 2000 очков движения (MP). Герои без существ также имеют базовый запас хода 2000 очков движения (MP).

Примечания:

- бонусы артефактов (Ожерелье стремительности (+1 к скорости существ), Кольцо странника (+1 к скорости существ) и Накидка скорости (+2 к скорости существ)) не учитываются при расчёте дневного запаса хода героя;
- бонус специальности героя Сэр Мюллих (+2 к скорости существ) также не учитывается;
- бонус "родной земли" (+1 к скорости существ) также не учитывается;
- учитываются бонусы специалистов по существам (+1 к скорости профильного существа независимо от уровня героя), за исключением специальностей, дающих постоянный бонус. Такими специальностями обладают герои Сопряжения и некоторые герои кампаний.

1.1.2. Бонусы Логистики.

В зависимости от развития вторичного навыка Логистика базовый запас хода героя увеличивается на:

Логистика	Бонус
Базовая	10%
Продвинутая	20%
Экспертная	30%

Герои со специальностью Логистика (Десса, Гуннар и Киррь) получают дополнительный бонус который зависит от бонуса вторичного навыка и рассчитывается по формуле: **[Бонус Логистики] * [Уровень героя] * 0,05** .

1.2. Передвижения по воде.

Базовый запас хода героя на воде зависит от вторичного навыка Навигация:

Навигация	Запас хода (MP)	Бонус (MP)
Нет	1500	0
Базовая	2250	+750
Продвинутая	3000	+1500
Экспертная	3750	+2250

Герои со специальностью Навигация (Сильвия и Вой) получают дополнительный бонус, который зависит от бонуса вторичного навыка и рассчитывается по формуле: **[Запас хода - 1500] * [Уровень героя] * 0,05** .

1.3. Прочие бонусы.

Эти бонусы не входят в базовый запас хода, т.е. бонусы Логистики и Навигации на них не распространяются.

Объект / Артефакт	Бонус (МР)	Примечание
Перчатки всадника	+300 на суше	Если у героя две пары перчаток, действовать будет только одна.
Сапоги скорости	+600 на суше	
Шляпа морского капитана	+500 на воде	
Ожерелье морского проведения	+1000 на воде	
Маяк (объект на карте)	+500 на воде	Бонус начисляется за каждый Маяк под контролем игрока.
Маяк (строение в Замке)	+500 на воде	Маяк в Замке даёт бонус всем игрокам .
Оазис	+800 на суше	Бонус распространяется только на текущий день (если в день посещения напасть на кого-нибудь, можно повторно получить бонус к запасу хода (МР)).
Водоем	+400 на суше	
Фонтан Молодости	+400 на суше	
Флаг Единства	+400 на суше	
Конюшня (объект на карте или строение в Замке)	+400 на суше	Конюшни на карте и в Замке дают одинаковый бонус который действует до окончания недели.

1.4. Как открыть карту приключений.

1. Герой при движении открывает терру инкогнито вокруг себя в радиусе 5 клеток (диаметр 11).
2. Наличие артефактов Подзорная труба и Зеркало позволяет открывать на 1 клетку больше, причём в случае наличия у героя одновременно этих двух артефактов, количество дополнительных клеток суммируется и составляет 2 клетки. Два одинаковых артефакта не удваивают бонус.
3. Наличие вторичного навыка Разведка позволяет дополнительно увеличить дальность обзора на 1 клетку за каждый уровень этого навыка.
4. Посещение Обсерватории красного дерева или Огненного столпа позволяет открыть 20 клеток вокруг этого объекта.
5. Строительство в Башне Смотровой башни позволяет открыть обзор на 20 клеток вокруг входа в город.
6. Посещённая противником Вуаль тьмы закрывает Вам обзор на 20 клеток вокруг этого объекта. Также действует постройка в Некрополисе противника этого строения, причём даже открытая после этого территория будет ежедневно закрываться вновь (это характерно только для Вуали тьмы в Некрополисе, но не на карте приключений).

2. Как тратятся очки движения (MP).

2.1. Движение.

1. На движение по горизонтали и вертикали тратится 100 очков (MP), по диагонали - 141 очко (MP) = $100 * 2^{1/2}$.
2. Посещение объектов также считается движением. Исключение: повторное посещение при помощи Пробега - в этом случае очки не тратятся. К таким объектам относятся города, шахты, дружественные герои, монолиты, Водовороты, Врата подземного мира, сокровищницы, Хижина провидца и т.д.
3. Если герой посещает Озеро алых лебедей, он теряет весь остаток хода (если бонус Озера ещё действует, повторное посещение не вызывает потери хода).
4. Если герой садится в лодку или высаживается с неё на берег, он теряет остаток хода. Исключение: если у героя есть артефакт Шляпа адмирала - в этом случае запас хода по воде/земле пересчитывается в запас хода по земле/воде. Стоимость посадки в корабль - 100 очков (MP) при движении прямо, 141 очко (MP) при движении по диагонали.
5. На раскопки Грааля герой теряет весь ход. Копать Грааль в день прибытия на место будущих раскопок не позволено. **Но:** Здесь нужно сделать одну оговорку, которая достаточно подробно освещена в одной из тем на heroesportal.net - "Задача от Арха". Суть оговорки в том, что имеется способ, который позволяет выкопать Грааль в день прибытия путем варьирования максимального уровня запаса хода (MP) героя. Подробности: heroesportal.net/tavern/?id=150632.

2.2. Влияние местности.

На движение по определённым территориям тратится в несколько раз больше/меньше очков движения (MP), чем при движении по траве. При движении по таким территориям каждые 100 (141) очков (MP), затрачиваемые на шаг, умножаются на соответствующий коэффициент, который зависит от навыка Поиск Пути у героя.

Тип территории	Норма	Уровень развития Поиска пути		
		Базовый	Продвинутый	Экспертный
Грязь	100%	100%	100%	100%
Трава	100%	100%	100%	100%
Лава	100%	100%	100%	100%
Подземелье	100%	100%	100%	100%
Мощёная дорога	50%	50%	50%	50%
Гравийная дорога	65%	65%	65%	65%
Грязевая дорога	75%	75%	75%	75%
Камни	125%	100%	100%	100%
Песок	150%	125%	100%	100%
Снег	150%	125%	100%	100%
Болото	175%	150%	125%	100%
Попутный ветер	66%	66%	66%	66%

Примечание: В случае, когда герой преодолевает границу между двумя типами ландшафта с различными по величине штрафами на перемещение, в расчете очков движения (MP) первого шага применяется штраф той клетки, с которой герой начинает его. Т.е. если герой движется с камней на болото и делает 5 ходов, то первый шаг имеет штраф передвижения по камням, и четыре шага - штраф болота. Это правило не распространяется на шаг с дороги на "бездорожье". В этом случае первый шаг сразу считается со штрафом.

Штрафы местности **не** действуют, если:

- герой находится под действием заклинания Полет (однако это заклинание имеет свою собственную систему штрафов - см. пункт 2.4);
- наличие в армии Кочевников позволяет ходить по песку без штрафов;
- армия героя состоит целиком из существ, для которых эта земля является "родной" (см.таблицу ниже);
- если в армии имеются нейтральные войска (Кочевники, Мумии и пр.), а для остальных войск местность, по которой движется отряд, является родственной (т.е. штраф местности не действует на них), то можно избежать штрафа и для нейтральных войск. Для этого необходимо разместить войска таким образом, чтобы нейтралы были левее остальных войск. Этот момент не документирован, но работает без ограничений.

"Родная" земля для всех классов героев:

Существа из города	Классы героев	"Родная земля"
Замок	Рыцарь, Священник	Трава
Оплот	Рэйнджер, Друид	Трава
Башня	Алхимик, Маг	Снег
Инферно	Демон, Еретик	Лава
Некрополис	Рыцарь смерти, Некромант	Грязь
Темница	Лорд, Чернокнижник	Подземка
Цитадель	Варвар, Боевой маг	Камни
Крепость	Хозяин зверей, Ведьма	Болото
Сопряжение	Элементалист, Путешественник	Трава

Внимание! На последнем шаге штрафы местности действуют независимо от состава армии.

На скорость движения героя по карте влияет вид местности (скорость героя увеличивается при наличии навыка Поиск пути), по которой движется герой и наличие дорог, которые автоматически снижают затраты на прохождение, чем самым увеличивают запас хода - **но не затраты МР(!)**.

В бою на родственном для существ ландшафте герои видят все эффекты вражеских заклинаний, которые невидимы (Минное поле и Зыбучие пески); скорость существ в бою увеличивается на 1, причём, это относится именно существам в армии героя, но не имеет значение класс героя, который управляет ими. Т.е. Хозяин зверей не увеличит скорость своим существам на болоте, если они будут не из Крепости. Примечательным также является тот факт, что при осаде города родной землей является не местность на которой город расположен, а тип самого города. Т.е. при осаде Оплота, стоящего на болоте, бонус будут иметь существа Оплота, а не существа Крепости.

Ниже представлены коэффициенты, показывающие как различная степень развития вторичных навыков Логистика и Поиск пути изменяют длину хода героя на различных типах ландшафта. За единицу принят базовый ход героя при отсутствии у него этих вторичных навыков на местности, не имеющей штрафа. Т.е. **указано сравнительное количество хода, которое останется у героя при определенном сочетании всех значимых условий.**

Без Поиска пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	0,80	0,88	0,96	1,04
Песок	0,67	0,73	0,80	0,87
Снег	0,67	0,73	0,80	0,87
Болото	0,57	0,63	0,69	0,74

Базовый Поиск пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	1,00	1,10	1,20	1,30
Песок	0,80	0,88	0,96	1,04
Снег	0,80	0,88	0,96	1,04
Болото	0,67	0,73	0,80	0,87

Продвинутый Поиск пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	1,00	1,10	1,20	1,30
Песок	1,00	1,10	1,20	1,30
Снег	1,00	1,10	1,20	1,30
Болото	0,80	0,88	0,96	1,04

Экспертный Поиск пути	Логистика			
	нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Камни	1,00	1,10	1,20	1,30
Песок	1,00	1,10	1,20	1,30
Снег	1,00	1,10	1,20	1,30
Болото	1,00	1,10	1,20	1,30

2.3. Последний шаг.

Если у героя недостаточно очков движения (MP) для шага по диагонали (141), но достаточно для шага по горизонтали или вертикали (т.е. $141 \geq MP \geq 100$), он всё же может шагнуть по диагонали, но лишь в случае отсутствия штрафов на передвижение (дороги, состав армии и заклинание Полет в расчет не принимаются - т.е. штраф местности для последнего шага действует всегда).

Примеры:

1. У героя с Джинном остается 100 очков движения (MP). Герой не имеет Поиска Пути и стоит на снегу. Шагнуть по диагонали он не сможет, поскольку без Поиска Пути у него будет штраф по снегу. То, что снег является для Джинна «родной землей», герою на последнем шаге не поможет.
2. У героя с Джинном остается 100 очков движения (MP). У героя Базовый Поиск Пути и он стоит на снегу. В этом случае герой опять же не сможет сделать шаг по диагонали, поскольку при Базовом Поиске Пути герой все равно имеет штраф при ходьбе по снегу.
3. Герой перед последним шагом стоит с Архангелом на траве. Поскольку в данном случае не действуют штрафы местности, герой может шагнуть по диагонали.

На практике замечена такая особенность, что:

- если у героя осталось минимальное количество очков движения (MP) - то на траве он сделает шаг хоть по диагонали хоть в стороны (независимо от состава армии и вторичных навыков);

- если герой находится на любой земле имеющей штраф, то при минимальном остатке очков движения (MP) имеем следующее:

а) герой с неродными войсками и без Поиска пути не сможет сделать ни одного шага;

б) герой только с родными войсками и без Поиска пути может сделать шаг только в стороны;

в) герой с неродными войсками, но с навыком Поиск пути походит только в стороны, если уровень Поиска пути меньше штрафа местности;

г) герой с неродными войсками, но с навыком Поиск пути походит и по диагонали, если уровень Поиска пути больше/равен штрафу местности.

Также следует помнить про скрытые свойства существ, как у Кочевника, например, а также порядок расположения войск в армии, типовой состав и влияние их на передвижение героя. (Добавил **Alex_R**, heroesworld.ru).

2.4. Полёт.

Заклинание Полёт позволяет игнорировать штрафы местности (бонусы при этом продолжают действовать), однако оно имеет собственную систему штрафов, зависящих от уровня развития Магии воздуха у героя. На каждый шаг "в полёте" герой тратит больше очков движения:

Магия воздуха	Штраф
Нет	140%
Базовая	140%
Продвинутая	120%
Экспертная	100% (нет штрафа)

Эти штрафы действуют **только** при Полёте над препятствиями или землёй, имеющей штрафы для данного героя.

Т.е. если у героя Экспертный Поиск Пути, а следовательно штрафы местности на него не действуют, он будет летать по болоту с обычной скоростью, даже если у него нет Экспертной Магии воздуха.

Артефакт **Крылья Ангела** даёт герою постоянно наложенное Экспертное заклинание Полет.

2.5. Хождение по воде.

Хождение по воде является "урезанной" версией заклинания Полёт. Оно позволяет преодолевать только водные преграды. В зависимости от уровня развития вторичного навыка Магия Воды при использовании заклинания Хождение по воде на каждый шаг по воде тратится больше очков движения:

Магия воды	Штраф
Нет	140%
Базовая	140%
Продвинутая	120%
Экспертная	100%

Артефакт **Сапоги Левитации** даёт герою постоянно наложенное Экспертное заклинание Хождение по воде.

2.6. Городской портал и Дверь измерений.

На перемещение героя (в город или указанную точку) при помощи Городского портала или Двери измерений тратится:

Магия земли (Городской портал) или Магия воздуха (Полёт)	Очки движения (MP)
Нет	300
Базовый	300
Продвинутый	300
Эксперт	200

Примечание: для того, чтобы заклинание Дверь измерений сработало, у героя должен быть остаток хода не меньше, чем на один шаг по горизонтали, причем не имеет значения сколько это очков движения в численном выражении, для заклинания Городской портал необходимо наличие указанного в таблице запаса хода, в противном случае оно не сработает (*Добавил cyberB, heroesportal.net*).

В Инферно есть особое строение - Врата замка. С их помощью герои могут перемещаться между своими городами Инферно, в которых есть это строение, не тратя при этом очки движения (MP).

3. Менеджмент хода.

Чтобы подобрать сундук, артефакт, ресурс и т.д., достаточно сделать левый клик на этом объекте, и компьютер автоматически определяет наиболее выгодный маршрут. Однако этот маршрут строится без учёта направления дальнейшего движения героя, поэтому его можно немного улучшить.

3.1. «200 лучше, чем 141».



Герой должен взять Сундук. Компьютер выдал кратчайший маршрут. Если герой заберет Сундук, он потратит на это 141 очко движения (MP), но при этом останется на месте.

Однако, после того, как герой возьмет первый Сундук, он должен пойти за вторым. А это три шага по горизонтали. В итоге для того, чтобы взять оба Сундука, герою понадобится:

$141 + 100 + 100 + 100 = 441$ очков хода (MP).

Если не использовать маршрут, предложенный компьютером, можно выгоднее распорядиться запасом хода:

Направляем героя на клетку вперед - 1 шаг по горизонтали.

Герой забирает первый Сундук - 1 шаг по вертикали.

И идёт ко второму - 2 шага по горизонтали. В этом случае на сбор Сундуков у героя уйдет: $100 + 100 + 100 + 100 = 400$ очков хода (MP), что на 41 меньше, чем в первом случае.



3.2. «Всё моё!».

На карте иногда встречаются скопления различных ресурсов. Если самому прокладывать путь, можно избежать неоправданных потерь хода:



Допустим, герою нужно собрать три Сундука. В этом случае вариант компьютера будет следующим:

Герой берет первый Сундук - 141 МР.

Герой берет второй Сундук - $100+141 = 241$ МР.

Тем же способом берет третий Сундук - $100+141 = 241$ МР. В итоге, на каждый Сундук, кроме первого, герой потратит 241 МР, что в сумме составит **623 МР**.



Однако есть способ гораздо лучше:

Герой шагает на клетку вперед - 100 МР.

Забирает первый Сундук - 100 МР.

Шагает еще на клетку вперед - 100 МР, потом забирает еще один Сундук и т.д. На каждый сундук у героя уходит 200 МР, что на 41 МР меньше, чем в первом случае. В итоге, потери очков движения для предложенного варианта из трех объектов составят **123 МР**, что лишит Вашего героя целого шага в конце пути.

А как важен бывает иногда именно последний шаг!

3.3. «Осада».



Цель героя – захват города с последующим посещением. Тут уже нужно обойтись без «самодеятельности» и доверить компьютеру составление маршрута. Потому как, если герой атакует город с этой клетки, он потратит 141 МР и после битвы останется на месте. Потом ему придется потратить еще столько же, чтобы войти в город. ИТОГО: **282 МР**.

Если же герой шагнёт вправо, атакует город и войдёт в него, он потратит **300 МР**, что несколько больше и может быть крайне критичным, особенно на последнем шаге.

3.4. «Нормальные герои всегда идут в обход».

Бывают случаи, когда обход кучи ресурсов может сэкономить несколько очков движения (МР). Подобные манёвры бывают полезны при игре на скорость, когда главный герой ни в коем случае не должен отвлекаться на сбор ресурсов.



Если герой возьмет Сундук и пройдет два шага вправо, он потратит 300 очков хода (МР).

Если герой обойдет сундук, он потратит всего 282. Экономим 18 МР.

В этом примере обход экономит герою еще больше: Если герой возьмет Сундук и пройдет две клетки по диагонали, он потратит 423 очков движения (МР). На обход Сундука герой потратит лишь 341 МР, что позволит найти "из воздуха" не много ни мало - 82 очка (МР)!

3.5. «Эх, дороги...».

Не следует забывать о дорогах. Прямой путь не всегда самый быстрый:



Необходимо взять оба Сундука и пройти дальше по дороге. Если довериться компьютеру, маршрут получится следующий:

Герой берёт первый Сундук (100 МР) ...и бежит к следующему, минуя дорогу (300 МР). После чего переходит на дорогу (141 МР). Итого в сумме: 541 очков движения (МР).



Если самому прокладывать маршрут:
Герой сразу шагает на дорогу (141 МР).

Герой берет первый Сундук (100 МР).



Два шага по дороге ($2 \cdot 100 \cdot 0.75 = 150$ МР) и герой забирает второй Сундук (100 МР). Итого в сумме: 491 МР, что составит 50 МР экономии хода.

4. Ночёвка.

Поскольку расчёт запаса хода происходит в начале дня и в течение дня уже, за исключением частного случая*, не пересчитывается, можно выиграть пару шагов, если в конце дня оставить в армии только самых быстрых существ (точнее сказать - достаточно оставить существ со скоростью передвижения хотя бы 11, так как более высокая скорость уже не даёт дополнительного преимущества. Причем важно помнить, что учитывается только естественная скорость существ **без** учета бонусов артефактов и эффекта скорости на родной местности). Для этого можно оставить медленные войска в гарнизоне, городе, на охране шахты, или передать их другому герою, а в начале следующего дня вернуть их. Артефакты Сапоги скорости и Перчатки всадника имеет смысл одевать только на ночь, чтобы в начале следующего дня получить бонус к запасу хода. Если в начале дня их снять, запас хода не уменьшается.

* Важно понимать, что эффект штрафа пересечённой местности **влияет** на запас хода и **пересчитывает его в течение дня**. Т.е. если на болоте никто из ваших существ не имеет штрафа местности, но в течение хода к Вам присоединится нейтральная армия НЕ болотных существ, остаток Вашего хода уменьшится сразу же, потому как включается действие штрафа местности. Однако, можно проявить хитрость - и оставить этих существ охранять ближайшую шахту, а забрать на обратном пути. Тут уж Вам решать, что важнее - скорость или мощь армии. Напомню, что в пустыне можно полностью избежать штрафа местности, если взять в армию хотя бы одного Кочевника. Также можно избежать штрафа местности, если у Вас в армии помимо существ, для которых данная местность является родной, имеются нейтралы (Снайпер, Мумия, Сказочный Дракон, Чародей и пр.). Они, естественно, несут штраф, так как являются чужеродными существами для данной местности. Однако, если поставить нейтрала левее всех остальных существ в окне героя (на поле боя нейтралы будут выше всех), то в этом случае можно избежать штрафа. Это недокументированная фишка в игре, но она действует во всех случаях, причем, компьютер также её может применить.

Фортификационные укрепления города и их штурм.

1 Стрелковые башни.

Как известно, город может иметь центральную Стрелковую башню (при постройке Цитадели) или центральную и две боковые (в случае постройки Замка). Урон, наносимый центральной башней, в 2 раза больше, чем от одной из боковых. Величина урона зависит только от количества "структур" (зданий), имеющих в данный момент в городе (уровень защиты атакующего отряда и его расположение на поле не влияют на величину урона, что имеет место при дистанционных атаках стрелковых отрядов защитников). Однако, не все, что можно построить в городе, подпадает под определение "структуры":

1. Все улучшения жилищ существ, Префектуры и Гильдии магов не увеличивают количество "структур", так как основное здание уже построено.
2. Дополнительные строения, увеличивающие прирост (типа Бастион грифонов, Крылья ваятеля, Гильдия горняков и пр.) также не является "структурой". Эти улучшения даже не отражаются на виде города (их невозможно выделить мышкой и получить название в "строке информации").
3. Цитадель или Замок не входят в число таких "структур", так как своими башнями уже наносят урон атакующим, причем гораздо больший, чем от каждой "структуры".
4. В некоторых городах имеются и другие улучшения, которые, естественно, "структурами" не являются.

$$\text{Урон} = D + d * N,$$

где D - базовый урон центральной башни = 10...15 единиц.

d - дополнительный урон, который приобретает Стрелковая башня при постройке очередной "структуры" = 2...3 единицы.

N - количество "структур", которые уже построены в городе.

В "пустом" городе (Сельская управа и Цитадель) центральная башня наносит урон от 10 до 15 единиц. Каждая построенная "структура" прибавляет к возможному урону, наносимому башней, 2...3 единицы, доводя его (при полностью отстроенном городе) до 46...69 единиц (например, в Темнице).

Следует отметить, что практический урон часто превышает верхнюю границу, но никогда не "залезает" за нижнюю.

Разные типы городов имеют разное количество "структур" и, следовательно, разные возможности башен при максимальном их ("структур") построении.

Внимание! Наблюдения и анализ боев в игре показывают, что в случае, когда на существо наложено заклинание Воздушный щит, оно получает удвоенный урон при обстреле Стрелковыми башнями, что можно отнести к разряду багов (*Предоставил Wight*).

Город	Количество "структур"
Замок	17
Оплот	16
Башня	18
Некрополис	18
Инферно	17
Темница	18
Крепость	18
Цитадель	18
Сопряжение	17

Количество "структур" указано с учётом построенного Храма Грааля.

2 Фортификационный ров.

Города каждого типа строят свои, особые рвы. Когда какой-нибудь отряд попадает в ров, его движение в этом раунде заканчивается (аналогично попаданию в Зыбучие пески). Пока отряд остается во рву, ему в каждом раунде наносится урон, величина которого зависит от вида рва (только для версий Клинок Армагеддона и Дыхание смерти). Существо, находящееся во рве получает -3 к защите. Рвы преодолеваются отрядами за один ход, кроме рва Крепости, который имеет двойную ширину.

Город	Особенность фортификационного рва
Замок	Ров наносит 70 урона.
Оплот	Живая изгородь наносит 70 урона.
Башня	Минное поле, заменяющее фортификационный ров для в этом городе, имеет относительно сложную математику расчёта поражения войск наступающей армии. Об этом более детально указано ниже (1) .
Некрополис	Груды костей наносят 70 урона.
Темница	Кипящее масло наносит 90 урона.
Инферно	Лава наносит 90 урона любому отряду.
Крепость	Кипящая смола наносит 90 урона. Рвы преодолеваются отрядами за два хода.
Цитадель	Стена шипов наносит 70 урона.
Сопряжение	Ров наносит 70 урона.

(1) Стены Башни окружены Минным полем. Оно представляют угрозу только для отрядов, осаждающих город (в отличие от фортификационных рвов других городов). Величина урона, наносимого вражескому отряду каждой из мин, появляющихся на поле боя после применения заклинания Минное поле, определяется формулой $(10 \cdot CM + A)$, где A равно 25 при отсутствии у героя вторичного навыка Магия огня или его наличии на Базовом уровне, 50 - при наличии Продвинутой Магии огня и 100 - при наличии у героя данного навыка на уровне Эксперт. Величина повреждений от Минного поля Башни отличается - она не является постоянной и определяется по разному для самой игры и её аддонов.

Для Возрождения Эрафии:

- 1) Если город имеет только гарнизон (без героя), то урон от каждой мины равен 55 единицам.
- 2) Если в городе есть герой, то величина повреждений, наносимая Минным полем, определяется формулой, приведенной выше. В этом случае урон от мины может быть и ниже 55.

Для Клинка Армагеддона и Дыхания смерти:

- 1) Если город имеет только гарнизон (без героя), то урон от каждой мины равен 150 единицам.
- 2) Если герой-защитник имеет Силу магии и/или вторичный навык Магия огня такие, что величина повреждений, рассчитываемая по указанной формуле, превышает 150 единиц, то урон от "городской" мины будет определяться этой величиной, иначе величина повреждений равна 150 единицам - т.е., в отличие от Возрождения Эрафии, урон от "городских" мин не бывает ниже 150 единиц. Интересно, что в этом случае мины, появляющиеся на поле боя после применения заклинания Минное поле, могут наносить повреждения значительно меньше "городских". Следует отметить, что Минное поле вдоль стен Башни менее надежно, чем защитные рвы других городов, так как мины наносят одноразовый ущерб и могут быть легко уничтожены Снятием заклинаний Экспертного уровня (*Добавил Dan McGraw, [astralwizard](#)*). Также мины могут быть нейтрализованы артефактом Плащ отречения, не зависимо от того, у кого из героев он находится. Сфера запрещения не нейтрализует мины.

Следует не забывать также, что отряды различных големов (стойкие к магии) будут получать гораздо меньший урон, чем все остальные, а следовательно должны идти в авангарде пехоты. Так как мины имеют под собой огненную природу, то они не действуют на существ, иммунных к заклинаниям огня, кроме случая, когда у любого из героев имеется Медаль уязвимости - она снимает иммунитет со всех существ нападающего. Защитник остается неуязвим.

3 Прочность узлов городских стен и фортификационных сооружений.

Объект	Прочность
Верхняя башня	2
Верхняя стена	4
Средняя верхняя стена	4
Ворота	2
Средняя нижняя стена	4
Нижняя стена	4
Нижняя башня	2
Центральная башня	2

4 Катапульта и расчет её эффективности при штурме.

Баллистика	Выстрелов	Шанс попадания (2)				Шанс нанести урон:		
		Центр.башня	Боков.башни	Врата	Стена	0	1	2
Нет	1	5%	10%	25%	50%	10%	60%	30%
Базовая	1	7%	15%	30%	60%	0%	50%	50%
Продвинутая	2	7%	15%	30%	60%	0%	50%	50%
Экспертная	2	10%	20%	40%	75%	0%	0%	100%

(2) Данный параметр не суммируется. Имеется в виду вероятность попадания выстрелом Катапульти в один из указанных объектов в случае, если она изберет этот объект своей целью. В случае попадания - идёт расчёт вероятности нанести урон согласно следующей части таблицы. Т.е. даже в случае попадания не факт, что урон будет нанесен.

4 Тактические особенности штурма и защиты города.

1. Единственные стрелки, которые не имеют штрафа при стрельбе через крепостные стены: Маги, Архимаги, Снайперы и Чародеи. Только не путайте его со штрафом при стрельбе на дальнюю дистанцию (более 10 клеток) - этот штраф не пропадает. Но плюс к нему у стрелков (кроме указанных выше) существует также 50%-ный штраф на стрельбу через стены.
2. Любое существо нападающего, которое остановится непосредственно перед воротами города - не позволит им открыться, даже если само погибнет. Это полезно для того, чтобы не выпустить из города нелетающих существ, которых можно извести своими стрелками. Естественно, имеет смысл, если Вы можете управлять своей катапультой, чтобы она не пробила брешь в городских стенах.
3. Ослепить существо противника в тот момент, когда он пытается пройти сквозь пролом в стене намного полезнее, чем затыкать брешь своим воином.
4. Снять мины у стен Башни можно Снятием заклиний на уровне Эксперт. Достаточно навести курсор на любую из них, даже если они скрыты от вашего взора.
5. Циклопы и Короли циклопов незаменимы при осаде, так как являются единственными существами, способными атаковать городские стены. Циклопы атакуют как Катапульта на уровне Базовой Баллистики, Короли циклопов - на уровне Продвинутой Баллистики. При этом количество существ в отряде не влияет на возможность атаки стен.
6. Загипнотизированное существо защитника может помочь нападающему открыть городские ворота, если остановится в их створе. Любое павшее существо в створе неповрежденных ворот не позволит им закрыться.
7. Уничтожение Катапульти нападающего может быть первостепенной задачей защитника, если в армии нападающего нет сильных летающих существ. Достаточно мощные стрелковые башни сами справятся с противником. Идеальным существом для этой цели являются Гарпии с их способностью возвращаться после атаки назад. Или другое летающее существо, активируемое после Ожидания. Главное - правильно расставить свои войска перед атакой противника, чтобы достать Катапульту.
8. У защитника города никогда не появляется Баллиста при осаде, даже если защитник имеет её в своем арсенале. Но навык артиллерии позволит ему управлять Стрелковыми башнями.

9. Максимальное число результативных выстрелов катапульты, достаточное для полного гарантированного уничтожения фортификаций города, не превышает 12 - по 2 выстрела на каждый из 4-х узлов укреплений стены, и по одному на башни и ворота. При Эксперте Баллистики на это уйдет 6 раундов, где Катапульта может стрелять дважды, причем каждый выстрел будет результативен. При Продвинутом уровне Баллистики также дается 2 выстрела с 50%-ной вероятностью поражения. Обычно, после первого промаха - второй выстрел результативен.

10. Стрелковые башни наносят удвоенный урон при атаке существа, на котором наложено заклинание Воздушный щит, Окаменение или герой имеет навык Доспехи (очевидный баг в игре. Работает не во всех версиях).

11. Стрелковые башни, как правило, в первую очередь начинают атаку по стреляющим существам нападающего, тем самым наносят очень неприятный урон. Если в армии имеются незадействованные слоты, то можно применить одну уловку, позволяющую если не избежать, то по крайней мере существенно снизить потери в стрелковых частях. Для этого необходимо выставить до начала сражения в крайние справа слоты (на поле боя они будут нижними) всего по одному стрелку. В первом раунде боя потеряем только 3 существа, в силу того, что стрелковые башни начинают атаку стрелков снизу вверх (*Предоставил Racot*).

12. Если Катапульта делает пролом в стене, то существо защитника, которое стоит напротив пролома, теряет защиту стен от нападения вражеских стрелков, даже если это единственный пролом в стене. Т.е. для такого существа не работает эффект двойного снижения урона от выстрелов противника, который обеспечивают стены города.

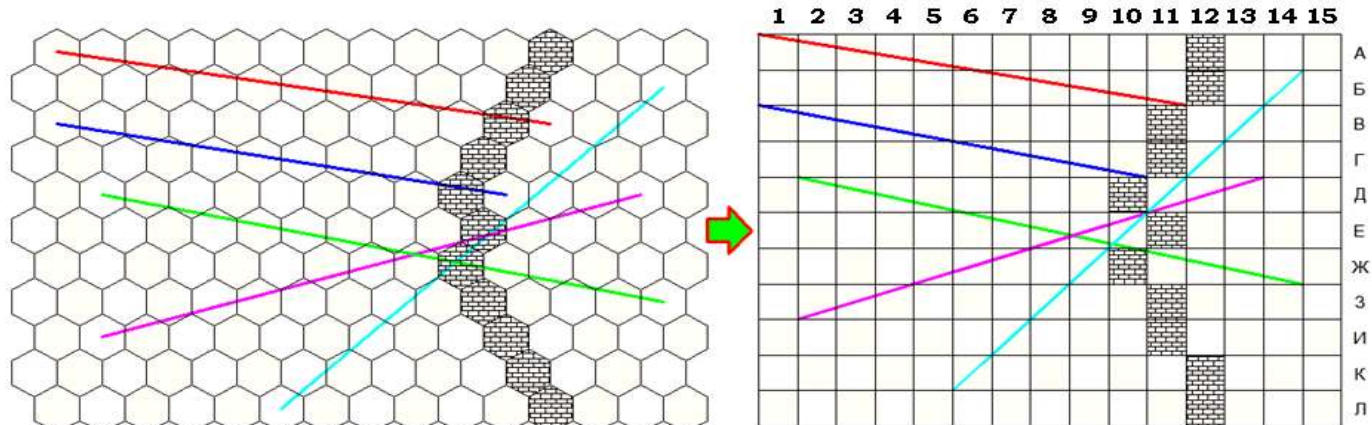
[>> Подробнее о штрафах при стрельбе через стены](#)

Штраф при стрельбе через крепостные стены.

Если Катапульта, циклоп или Землетрясение делают пролом в стене, то существо защитника, которое стоит напротив пролома, теряет защиту стен от нападения вражеских стрелков, даже если это единственный пролом в стене. Т.е. для такого существа не работает эффект двойного снижения урона от выстрелов противника, который обеспечивают стены города.

Однако не всегда стены города обеспечивают существам за ними защиту от вражеских выстрелов. Попробуем разобраться.

Для начала переведём гексагональную сетку поля боя в клеточную, которую использует компьютер, и введём систему координат:



Согласно полученной сетке видно, что выстрелы стрелков могут проходить между элементами стены и попадать в существ, укрывшихся за ними. При расчётах компьютера, он также переводит гексагональную сетку в клеточную и линия выстрела стрелка считается от верхнего левого угла клетки, которую он занимает.

Цель выстрела (её верхний левый угол) за стенами должна находиться на линии от верхнего левого угла и угла между элементами стены.

Пример: на клетчатой сетке приведены некоторые примеры: стрелок с клетки **A1** может попасть по цели на клетке **B12** без штрафа за препятствия.

Пример 2: стрелок с клетки **L6** может попасть по целям на клетках **D12**, **G13**, **B14** и **B15** без штрафа за препятствия.

Однако теория не всегда совпадает с практикой. Некоторые комбинации не работают.

Ниже приведена подробная таблица случаев, когда стрелок на определённой клетке (строки) не будет иметь штрафа за препятствия при выстреле по цели (столбцы).

Жёлтые клетки со знаком "X" показывают отсутствие штрафа за препятствия.

Белые клетки со знаком "X" - теоретические комбинации, которые на практике не работают в связи с внутренними округлениями программы при расчётах. В остальных случаях (белые клетки) штраф у стрелков есть.

Правила объединения армии гарнизона и армии героя-гостя.

(Составлено совместно с [Александром Ивко](#), [vk.com](#)).

Всем известны ситуации, когда вражеский герой внезапно выскакивает из Терры инкогнито и атакует ваш город, в воротах которого находится ваш герой с армией, а в гарнизоне находится ещё одна армия без героя. Враг нападает и действие переносится на поле боя осады, причём у вашего героя может оказаться совсем другая армия, составленная из двух. Какой принцип объединения армий и куда деваются остальные существа? С этим и попробуем разобраться.

Когда в гарнизоне и в гостях есть герои - их армии НЕ объединяются никогда. Если вражеский герой атакует город, то сперва он сражается с героем-гостем и его армией на обычном поле боя. В случае победы он может сразиться с гарнизонным героем на поле боя осады.

Путаница начинается именно тогда, когда герой находится в воротах, а в гарнизоне находится армия без героя.

Принципы слияния армий следующие:

1. Из числа гарнизонных отрядов выбирается сильнейший (с наибольшим значением AI Value), при этом отряды одного типа сравниваются по отдельности. Если в гарнизоне и у героя есть одинаковые существа, то при сравнении гарнизонных между собой к ним "мысленно" добавляется тот геройский отряд, к которому это существо должно присоединиться, если пройдет проверку на силу.
2. Проверяемый гарнизонный отряд присоединяется к такому же отряду героя, если он у того есть. Если таких же отрядов несколько - то к самому **левому** из них.
3. Если таких существ у героя нет, но есть пустые слоты, отряд занимает самый **левый** из пустых.
4. Если пустых слотов нет, то его AI Value сравнивается с наименьшим AI Value геройских отрядов: если у гарнизонного больше, то он заменяет самый слабый отряд героя (если одинаково слабых отрядов несколько, то заменяется самый **правый** из них), если же у гарнизонного меньше, то он остается в гарнизоне.
5. Если произошла замена, геройский отряд отправляется в гарнизон, а гарнизонный - на место заменяемого. Начинается проверка следующего по AI Value гарнизонного отряда согласно пунктам 1-5. И так до тех пор, пока все гарнизонные отряды не проверятся.

6. В итоге в битве под руководством героя участвуют самые сильные существа. Максимум их может быть 7.
 Не вошедшие в эту семёрку отряды не участвуют в битве.
7. В случае победы защищавшегося, все выжившие существа остаются в армии героя. Не участвовавшие в бою существа остаются в гарнизоне.

Далее приведены несколько примеров:



Эта схема чётко объясняет, что гарнизонные войска занимают свободные слоты в армии героя слева-направо по убыванию их AI Value.



Тут видно как Алебардчики присоединяются к самому левому отряду Алебардчиков в армии героя. Грифоны также присоединяются. Кавалеристы занимают самый левый из пустых слотов. Арбалетчик заменяет 1 Алебардчика. Последний же присоединяется обратно к герою в левый слот Алебардчиков.



Усложняем ситуацию. 1.Ангел - присоединяется к левому Ангелу в армии героя. 2.Грифоны - присоединяются к левым Грифонам в армии героя. 3.Рыцари - занимают пустой слот. 4.Кавалеристы - заменяют Алебардщика, который возвращается в армию, присоединяясь к 10 Алебардщикам героя. 5.Алебардщики (считаются сильнее Монахов, так как к ним "мысленно" добавляются 10 Алебардщиков героя). 6.Монахам и Арбалетчикам не достаётся места в армии. Они не будут участвовать в битве и останутся в гарнизоне в случае победы героя. В случае проигрыша - пропадут.



Добавляем больше существ. 1.Архангел - заменяет наиболее слабого Мечника. 2.Чемпионы - присоединяются к самому левому отряду Чемпионов в армии героя. 3.Ангел - присоединяется к Ангелу героя. 4.Грифоны - следуют примеру Чемпионов. 5.Кавалерист - заменяет наиболее слабого Монаха. 6.Фанатик и Крестоносец остаются в гарнизоне.

В примерах над или под существами указана "сила" отряда по AI Value и порядок по "силе" среди гарнизонных существ и существ героя.

Медаль уязвимости. Особенности её применения в бою.

(Составлено на основе материалов [huMMer](#), [gdb.diaspora.ru](#), Предоставил [Wight](#)).

Как известно, в игре есть ряд существ, не подверженным действию тех или иных заклинаний или типов магии. Эти существа, а также их свойства, хорошо известны, хотя некоторые нюансы постигаются лишь эмпирическим путём, так как в руководстве к игре и в официальной информации от NWC указано далеко не всё. Но это пол беды. Настоящая путаница начинается, когда на сцене появляется артефакт Медаль уязвимости, которая, как сказано в описании: "снимает естественный иммунитет всех существ на поле боя". Вот это определение полностью вводит пользователя в заблуждение.

"Естественная невосприимчивость к магии" - постоянный иммунитет существа к определенным заклинаниям или типам (школам) магии. Это значит, что в нормальных условиях ни одна из сторон (ни предводитель войск, ни его противник, ни существа, способные накладывать заклинания), не могут их накладывать на это существо. Не путать со способностью с определенной вероятностью отражать враждебные магические атаки (гномы, единороги (аура), Кристаллические драконы), со способностью големов отражать часть урона, наносимого ударными заклинаниями, а также способность Сказочных драконов отражать заклинание на вражеский отряд (Волшебное зеркало).

Медаль уязвимости полностью нейтрализует действие вторичного навыка Соппротивление во всех его проявлениях, не действуют все артефакты, повышающие сопротивление, а также не действует специализация Торгрима (Соппротивление).

Ниже приводится сводная таблица (включая существ из аддонов) по типам городов и для нейтральных существ.

Город	Существа	Защита от заклинаний
Башня	Каменные и Obsидиановые горгульи	Воскрешение, Жертва.
	Каменные и Стальные големы	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль.
	Гиганты и Титаны	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Забывчивость.
Оплот	Зелёные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.
	Золотые драконы	Все заклинания 1...4 уровня.
Темница	Троглодиты и Адские троглодиты	Слепота, Окаменение.
	Красные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.
	Чёрные драконы	Все заклинания 1...5 уровня.
Инферно	Ифриты и Султаны-ифриты	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.
Некрополис	Все существа	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение.

Сопряжение	Огненные птицы и Фениксы	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.
	Все элементали	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Забывчивость.
	Дополнительный иммунитет различных Элементалей	
	Элементали воздуха и Штормовые элементали	Метеоритный дождь.
	Элементали воды и Ледяные элементали	Ледяная молния, Кольцо холода.
	Элементали огня и Энергетические элементали	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.
	Элементали земли и Магмовые элементали Магические элементали	Удар молнии, Цепная молния, Армагеддон, Гром титана. Все заклинания 1...5 уровня.
Замок	В этих замках нет существ с иммунитетом к магии.	
Цитадель		
Крепость		
Нейтралы	Лазурные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.
	Мумии	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение.
	Золотые и Алмазные големы	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль.

Примечание: Никто, кроме нежити не подвержен заклинанию Уничтожение мертвецов и Оживление мертвецов.

Действие артефакта Медаль уязвимости.

Во-первых, начнем с того, что Медаль действует неодинаково для её обладателя и противника: обладатель может насылать ранее не работавшие заклинания как на свои, так и на чужие войска. Противник также получает возможность насылать ранее не работавшие заклинания, но только на отряды владельца Медали. **Пример:** красный имеет Медаль и нападает на синего. Синий сможет колдовать Слепоту на Титанов противника, но не может Воскресить (Благословить и т. д.) своих Чёрных драконов. Этот же принцип распространяется и на заклинания, насылаемые на свои войска существами (Архангел, Джинн, Чародей и т. д.) - только у носителя они начинают работать там, где не работали.

В описании от NWC такого даже и близко не упоминается.. А вообще это довольно странно: ведь, к примеру, Плащ отречения и Сфера запрещения действуют одинаково на обе стороны - о чём так и написано. Правда, по аналогии действует, скажем, Шар постоянства: Снятие заклинаний не действует только на существ владельца.

Но и это - не главное. Из определения этого артефакта может показаться, что при его наличии можно насыпать любые заклинания на любых существ. Но это не так. Существа частично сохраняют иммунитет к некоторым заклинаниям или их группам. Ниже дана сводная таблица, и показано, что происходит при использовании этого артефакта. Во второй колонке для наглядности повторяется информация из первой таблицы, а в третьей колонке указываются заклинания, к которым то или иное существо осталось невосприимчиво даже при наличии Медали. Прочерк в этой колонке означает, что артефакт действительно снял всю невосприимчивость этого существа и позволяет накладывать на него все заклинания. В таблице, естественно, не учитывались очевидные вещи - невозможность накладывать Волну смерти и Воскрешение на нежить, и невозможность накладывать Оживление и Уничтожение мертвецов на всех остальных.

Существа	Защита от заклинаний	Защита от заклинаний с Медалью уязвимости
Каменные и Obsидиановые горгульи	Воскрешение, Жертва.	Воскрешение, Жертва.
Каменные, Стальные, Золотые и Алмазные големы	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль.	Воскрешение, Жертва, Радость, Печаль.
Гиганты и Титаны	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Забывчивость.	-
Зелёные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.	-
Золотые драконы	Все заклинания 1...4 уровня.	-
Троглодиты и Адские троглодиты	Слепота, Окаменение.	Слепота, Окаменение.
Красные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.	-
Чёрные драконы	Все заклинания 1...5 уровня.	-
Ифриты и Султаны-ифриты	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.	Огненный щит Султана-ифрита.
Существа Некрополиса, Мумии	Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение.	Радость, Печаль, Благословление, Проклятие, Жертва, Воскрешение.
Все элементали	Воскрешение, Жертва, Слепота, Берсерк, Бешенство, Гипноз, Радость, Печаль, Забывчивость.	Воскрешение, Жертва, Радость, Печаль.
Огненные птицы и Фениксы	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.	Огненный щит Султана-ифрита.
Лазурные драконы	Все заклинания 1...3 уровня.	-
Дополнительный иммунитет различных элементалей		
Элементали воздуха и Штормовые элементали	Метеоритный дождь.	-
Элементали воды и Ледяные	Ледяная молния, Кольцо холода.	-

Элементали огня и Энергетические элементали	Магия огня, Огненный щит Султана-ифрита, Магическая стрела.	Огненный щит Султана-ифрита.
Элементали земли и Магмовые элементали	Удар молнии, Цепная молния, Армагеддон, Гром титана.	-
Магические элементали	Все заклинания 1..5 уровня.	-

Некоторые нюансы действия Медали уязвимости.

- 1. Лечение и Снятие заклинаний.** Снятие заклинание - первое из двух заклинаний, не укладываемое в схему "Носитель - на всех, враг - только на чужих". Так, если носитель артефакта наслал массовую Медлительность на врага, у которого, скажем, Чёрные драконы, Магические элементали и обычные существа, то противник, используя Снятие заклинаний, снимает Медлительность со всех своих войск, то есть он все-таки накладывает заклинание на такие свои войска, на которые в нормальной ситуации не смог бы. **Внимание!** Лечение так не действует, и в нашем примере Медлительность была бы снята только с тех существ в армии врага, на которые можно наложить это заклинание.
- 2. Армагеддон.** Если это заклинание накладывает носитель артефакта, то оно поражает всех. Если его противник - то оно поражает всех врагов и только те свои войска, которые оно поразит и без Медали уязвимости.
- 3. Огненный шар, Кольцо холода, Инферно, Метеоритный дождь** - все эти заклинания действуют так: если их накладывает носитель артефакта, и в зону поражения попадает его существо, имеющее в нормальных условиях иммунитет к ним, то оно поражается. Если накладывает противник - наоборот, иммунитет его войск к таким заклинаниям полностью сохраняется.
- 4. Цепная молния.** Все - с точностью да наоборот! Если "хвост" Цепной молнии, насланной врагом, может достать до его, скажем, Магических элементалей, то он их успешно поразит. Это - второе заклинание, не вписывающееся в схему работы артефакта.
- 5. Огненный щит.** Медаль никак не влияет на действие Огненного щита с точки зрения нанесения урона. То есть Фениксы, Ифриты и Элементали огня не получают никакого урона от Огненного щита (заклинания либо от Султанов-ифритов), как с Медалью, так и без неё. С точки зрения наложения Огненный щит ничем не отличается от остальных заклинаний Магии огня - то есть существа, на которых его накладывать было нельзя, при наличии артефакта становятся доступны для наложения.

Внимание! Существует баг - Фениксы могут воскреснуть даже после их принесения в Жертву (с Медалью уязвимости).

Изменения в способностях существ.

- Змии и Стрекозы** - Получают возможность накладывать Снятие заклинаний и Слабость на всех врагов, ранее невосприимчивых к этим заклинаниям. Кстати, наличие Шара постоянства делает войска носителя неуязвимыми также и для Снятия заклинаний от Змиев и Стрекоз.
- Мумии, Чёрные рыцари и Рыцари смерти** - Получают возможность накладывать Проклятие на всех врагов, ранее невосприимчивых к этому заклинанию, кроме, конечно, нежити.
- Сказочные драконы** - Получают возможность накладывать все боевые заклинания на всех вражеских существ. В случае, если заклинание - Цепная молния, Метеоритный дождь, Огненный шар, Инферно или Кольцо холода, то особенности их работы такие же, как если бы они были наложены героями.

Садимся в лодку. Практическое использование Шляпы адмирала.

Шляпа адмирала - достаточно спорный артефакт, с которым связывают один из самых известных багов в игре - повышение запаса хода (MP) героя, не связанное с прописанными в мануале правилами игры.

Изначально, Шляпа адмирала представляет собой сборный артефакт, состоящий из Шляпы морского капитана и Ожерелья морского проведения. Этот артефакт, действующий как сумма свойств его составляющих, увеличивает герою запас хода по морю на 1500 очков (MP), защищает от Водоворотов, даёт заклинания Вызов корабля и Затопить корабль (причем, они действуют независимо от того, есть или нет у героя Книга магии и соответствующий уровень Магии воды).

Однако, основной значимой особенностью этого артефакта является пропорциональный пересчёт оставшихся сухопутных очков движения в морские и наоборот. Ниже представлен механизм расчета оставшихся очков (MP), а также раскрыты все нюансы практического применения этого артефакта в игре.

1. Основа расчёта.

Для расчета используются всего четыре параметра:

M – базовый запас движения героя по суше (MP). Он зависит от артефактов, скорости самого медленного существа в армии и уровня развития Логистики.

M' – базовый запас движения героя по воде (MP). Он зависит от уровня развития Навигации и составляет 1500, 2250, 3000 или 3750 очков (MP). Является постоянной величиной и формируется в начале дня.

M (тек) – текущий запас движения героя по суше (MP).

M' (тек) – текущий запас движения героя по воде (MP).

Введем промежуточный коэффициент **K**, постоянный для каждого героя при его текущем уровне развития:

$$K = M' / M$$

В этом случае, при посадке в лодку остаток очков движения пересчитывается по следующей формуле:

$$1 \quad M'(\text{тек}) = (M(\text{тек}) - m) * K,$$

где **m** – постоянная величина, равная затратам очков движения на посадку/высадку с корабля и составляет 100 MP при прямой посадке/высадке и 141 MP при диагональной.

При высадке, формула расчета остатка хода примет обратный вид:

$$2 \quad M(\text{тек}) = (M'(\text{тек}) - m) / K$$

Затраты очков движения (MP) на посадку и последующую за ней высадку (без движения по воде) составят:

$$\text{Дельта} = m * (1 + M / M')$$

А теперь - главное: При расчете коэффициента **К** базовый запас движения **М** у героя не является постоянной величиной и изменяется в течение одного дня при любых манипуляциях с существами (изменение скорости самого медленного существа), артефактами (Сапоги скорости и Перчатки всадника), а также при посещении Конюшни, дающей временный бонус хода. Также, этот коэффициент может принимать разные значения в зависимости от текущей степени развития Логистики и Навигации.

Навигация	М'	min K = М' / М	max K = М' / М
Нет	1500	0,385	1
Базовая	2250	0,577	1,5
Продвинутая	3000	0,769	2
Экспертная	3750	0,962	2,5

Если обратимся к формуле расчёта остатка движения при посадке в лодку **1**, увидим, что для максимальной дельты нам необходимо иметь максимальный коэффициент **К**, что достигается при минимальном значении **М**. И наоборот, из формулы расчета остатка движения при высадке **2** определяем, что максимальная дельта будет при минимальном значении коэффициента **К**.

2. Бонусы.

- 1. Артефакты.** Надетые артефакты увеличивают (для расчета коэффициента **К**, не в реальности) базовый запас **М** (не путать с текущим **М(тек)**, который изменяется только в случае если герой двигался), т.е. Сапоги скорости – на 600 МР, а Перчатки всадника на 300 МР, тем самым существенно снижая коэффициент **К**. Причем они начинают влиять на этот параметр сразу же после того, как были надеты, т.е. не дожидаясь перехода хода! Если герой умудрился не снять их при посадке в лодку, то увеличение величины **М** приведет в итоге к потере 31-38% морского хода (в зависимости от первоначальной величины **М**). Верно и обратное – если их надеть перед высадкой, то этот прирост подарит нам из воздуха 45-60% очков движения! Вот он где баг сидит.
- 2. Существа.** Точно такой же эффект (для расчетных целей) несет в себе величина скорости самого медленного существа в армии героя. Чем медленнее существо, тем ниже расчетная величина параметра **М** (изменяется в пределах 1500 - 2000 МР).
- 3. "Разгонялки".** Оазис, Водоем, Флаг единства и Фонтан молодости увеличивают текущий запас **М(тек)** хода. Однако, если после этого ни разу не открыть окно героя, а просто сесть в лодку, то наблюдаем искажение расчёта, которое заключается в том, что бонус добавляется и к величине **М(тек)** и к величине **М**, что в итоге, при посадке в лодку, снижает количество морских очков движения. Рекомендуется обязательно открыть окно героя и полюбоваться на его портрет перед посадкой - в этом случае произойдет пересчёт значений и всё встанет на свои места – текущий запас хода остается неизменным, а базовый возвращается к своему исходному (не завышенному) значению. Это позволит не потерять законный сухопутный бонус хода. Однако, следует знать, что посещение Конюшни также добавляет +400 МР и к текущему запасу хода **М(тек)** и к базовому **М**. Но при открытии окна пересчет этой позиции не происходит, т.к. посещение Конюшни повышает базу до конца текущей недели.
- 4. Логистика.** Этот вторичный навык оказывает постоянное влияние на базовый запас хода, увеличивая скорость героя, определенную скоростью самого медленного существа на 10%, 20% или 30%, соответственно своему уровню развития, т.е.если герой ночевал с существом со скоростью 11, то для Экспертной Логистики $M = 2000 * 1,3 = 2600$ МР. Посещение Оазиса даст $M = 2600 + 800 = 3400$ МР, однако, после открытия окна героя - **М** освободится от бонуса Оазиса и станет равным 2600 МР. Бонус Логистики не обнуляется и останется неизменным (для расчетных целей).

5. Специализация в Навигации. В тех случаях, когда происходит расчет остатка движения для героев, имеющих специализацию Навигация (Сильвия и Вой), необходимо модифицировать параметр **M'** с учетом уровня героя. За каждый достигнутый уровень специалист получает дополнительно 5% к стартовому запасу морского хода.

Пример расчёта.

У нас имеется герой, со следующими стартовыми параметрами:

Экспертная Навигация: **M'** = 3750 МР.
Стартовый запас хода: 2000 МР, определенный скоростью самого медленного существа = 19 (допустим, Лазурный Дракон).
Экспертная Логистика: +30% к стартовому запасу хода, определенному скоростью самого медленного существа.
Артефакты в наличии: +300 (Перчатки всадника), +600 (Сапоги скорости) = 900 МР.
Конюшня посещена: +400 МР.

Итого, **M(тек)** = $2000 * 1,3 + (300 + 600) + 400 = 3900$ МР.

1. Перед посадкой в лодку он посещает Оазис (+800 МР) (теряет 100 МР), что даёт ему в итоге **M(тек)** = $3900 + 800 - 100 = 4600$ МР. После чего снимает артефакты, подбежавший вторичный герой передает ему Крестьянина (скорость 3 => 1500 МР) и в итоге **M** становится равным **M** = $1500 * 1,3 + 400$ (Конюшня) = **2350** МР. Текущий запас хода при этом остается неизменным **M(тек)** = 4600 МР. При этом, **K** = $M' / M = 3750 / 2350 = 1,5957$.

2. Посадка в лодку отнимает еще 100 МР, и в итоге, согласно формуле **1** можно рассчитать количество морских очков движения, полученных после посадки. **M'(тек)** = $(4600 - 100) * 1,5957 = 7180$ МР. Плюс к этой величине стоит добавить также 1500 МР, которые дает сама Шляпа адмирала в виде бонуса.

3. Будучи уже в лодке, увольняем Крестьянина, оставив только Лазурного дракона, одеваем Перчатки всадника и Сапоги скорости, в итоге имеем **M** = $2000 * 1,3 + 400$ (Конюшня) + 300 + 600 = 3900 МР. Рассчитаем коэффициент **K** = $3750 / 3900 = 0,9615$. Смело высаживаемся обратно на берег и смотрим итог: **M(тек)** = $(7180 - 100) / 0,9615 = 7363$ МР. Прирост хода составил $7363 / 4600 = 1,60$... Вот ведь как бывает... А если повторить?..

P.S. Собственно, именно эти особенности некорректного программирования игры и породили такого монстра, каким является Шляпа адмирала. Но, предупрежден, значит вооружен! При любом раскладе - случайное применение этого бага, на мой взгляд, крайне маловероятно. Знать эти нюансы не повредит, а вот уж применять их или нет на практике - остается на усмотрение игрока... А результат - на его совести. :)

Дипломатия и особенности её применения.

(Составлено на основе материалов **Viktor "Coyot" Urban's Town Guide For The Single Player**. Оригинал предоставил **ThatOne**, heroes.ag.ru).

Думаю, не будет новостью заявление о том, что нет вторичного навыка более полезного и в то же время непонятного, каким является Дипломатия. Тем не менее, этот навык имеет достаточно чёткие и строгие внутренние правила.

Все существа изначально делятся на 5 степеней лояльности, что определяет их возможное дальнейшее присоединение к Вашей армии:

Степень лояльности			Поведение
1	Податливое	Complaint	Всегда присоединяется.
2	Дружелюбное	Friendly	Вероятно присоединится.
3	Агрессивное	Aggressive	Принятое по умолчанию среднее значение.
4	Враждебное	Hostile	Вероятно не присоединится.
5	Кровожадное	Savage	Никогда не присоединяется.

На случайных картах, степени лояльности каждого существа выставляются случайным образом. Если карту рисовал специалист, он сам своей рукой устанавливал одну из пяти степеней. С первым и последним пунктом списка всё понятно. Остальные (2...4) имеют некоторую вероятность присоединения, которая определяется случайным образом, но тем не менее, есть правила, которые могут повысить шансы героя получить существ в свою армию, если это вообще возможно.

В момент первого запуска игры, случайным образом определяется вероятность присоединения существа. То есть существо может быть таким, что не присоединится ни в каком случае. И степень навыка Дипломатии или сила войска не помогут. Хотя в редакторе карт он может быть определен как Дружелюбный (вероятно присоединится). Потому дальше рассматривать будем лишь только ту ситуацию, когда существо случайным или намеренным образом относится ко 2, 3 или 4 степени лояльности, а также имеется вероятность присоединения.

Степень лояльности	Стартовая вероятность присоединения
1 Податливое	100% - не меняется
2 Дружелюбное	+40% - можно изменить
3 Агрессивное	+10% - можно изменить
4 Враждебное	-20% - можно изменить
5 Кровожадное	0% - не меняется

Существует ряд условий, которые могут изменить вероятность присоединения существ 2...4 степени в сторону увеличения:

Условие	Изменение
Вторичный навык Дипломатии	+10% за каждый уровень
Наличие в армии существ из того же типа города	~+5% (единоразово)
Наличие в армии таких же существ (не имеет значение улучшенные или нет;	+10% (единоразово; заменяет предыдущий пункт и не суммируется)
Большинство существ в армии являются такими же существами	+20% (единоразово; заменяет предыдущие 2 пункта и не суммируется)
Высокие значения атаки и защиты героя	~+10% за каждые 10 баллов атаки или защиты
Сильная армия героя	~+30% за каждые 1000 AI Value
Исходная лояльность атакуемых существ	2 степень - ~-26% 4 степень - ~+17%

Полезно знать, что вероятность существа присоединиться за золото так же повышается, если иметь навык Дипломатии (+10% за уровень). Причем, действует это независимо от вероятности присоединиться бесплатно. Однако стоимость присоединения никак не зависит ни от степени развития навыка, ни от наличия дипломатических артефактов.

Плюс к этому существует ряд наблюдений, позволяющих повысить вероятность:

1. Войска героя должны быть "сильнее" присоединяемого существа. Сила армии равна сумме AI Value всех существ.
 2. Желательно чтобы количество всех остальных войск по отрядам должно быть строго меньше, чем в этом "родном" для присоединяемого существа отряде. Причем имеется в виду строго количество, а не "мощь армии".
 3. Вероятность присоединения также зависит от критерия "силы" героя, которая зависит от его параметров Атаки и Защиты (с учетом артефактов).
- Считать что Боевой дух помогает присоединению - типичное заблуждение - не помогает.

Помимо всего прочего навык Дипломатии позволяет герою снизить критерий, необходимый для посещения **Библиотеки просвещения**: Базовая Дипломатия - достаточно иметь 8 уровень, Продвинутая - 6 уровень, Экспертная - 4 уровень.

Примечательным фактом можно назвать то, что все три "дипломатических" артефакта никоим образом не имеют отношения к Дипломатии - той Дипломатии, которой посвящен данный раздел. Лента посла, Медаль дипломата и Кольцо дипломата никак не влияют ни на агрессию существ, ни на стоимость их присоединения. Они лишь снижают стоимость откупа героя (каждый артефакт на 10%) при победе с поля боя с сохранением войск. Вторичный навык Дипломатии также помогает снизить стоимость откупа при победе с поля боя. Величина снижения откупа равна 20% за каждый уровень развития Дипломатии. Ниже представлена таблица, в которой указана стоимость откупа при различных вариантах развития вторичного навыка и количества дипломатических артефактов, которые имеет герой, где за 100% принята первоначальная стоимость откупа (*Предоставил DmitriyAS, heroesportal.net*).

Артефакты	Дипломатия			
	Нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
нет	100%	80% - 1 золото	60% - 1 золото	40% - 1 золото
1 артефакт	90% - 1 золото	70% - 1 золото	50%	30% - 1 золото
2 артефакта	80% - 1 золото	60% - 1 золото	40% - 1 золото	20% - 1 золото
3 артефакта	70% - 1 золото	50%	30% - 1 золото	10%

Внимание! Два Кольца дипломата не суммируют свое действие, т.е. действует только одно.

По умолчанию, максимальная стоимость откупа равна 50% стоимости всех существ в армии героя без учета стоимости ресурсов, если таковые использовались для покупки существ (*Добавил Bes, forum.df2.ru*).

Ниже представлена детализация расчёта вероятности присоединения существ, который учитывает все факторы, влияющие на агрессивность существ (*Предоставил AlexSpl, heroesworld.ru*).

1. Находим силу героя **Hero_Power** = $\sqrt{(1 + 0,05 * \text{Атака}) * (1 + 0,05 * \text{Защита})}$;
Например, для героя с атакой и защитой равным 10, Hero_Power будет равна $\sqrt{(1+0,5)(1+0,5)} = 1,5$.*

2. Находим силу существ героя **Creatures_Power** = Сумме "AI values" всех существ;
*Например, если в армии героя 50 Копейщиков, 20 Грифонов, 5 Кавалеристов и 1 Ангел, Creatures_Power будет равна $50*80+20*251+5*1946+1*5019 = 23769$.*

3. Находим итоговую силу армии **Army_Power** = **Hero_Power** * **Creatures_Power** . Округление вниз;
*В нашем случае Army_Power будет равна $1,5*23769 = 35653$.*

4. Аналогично пункту 2 находим силу нейтральных войск **Neutrals_Power** (игнорируем факт появления улучшенного отряда);
*Например, если в армии нейтралов 150 Демонов, Neutrals_Power будет равна $150*445 = 66750$.*

5. Находим коэффициент **k** = **Army_Power** / **Neutrals_Power**;
В нашем случае k будет равен $35653/66750 = 0,534$.

6. Определяем показатель силы героя в сравнении с силой нейтралов **Power_Factor**:

Power_Factor = 11 если $k \geq 7$;

Power_Factor = $2*(k - 1)$, округление вниз, если $1 < k < 7$;

Power_Factor = -1 если $0,5 < k \leq 1$;

Power_Factor = -2 если $0,333 < k \leq 0,5$;

Power_Factor = -3 если $k \leq 0,333$.

В нашем случае Power_Factor будет равен -1.

Примечания:

а) число 0.333 = 333/1000, а не 1/3!

б) число **k** находится с небольшой погрешностью (деление), что может проявить себя на границах вышеприведённых интервалов.

7. Определяем "симпатию" нейтрального отряда ($0 \leq \text{Sympathy} \leq 2$):

Sympathy = 0 если в армии героя нет таких же существ, как нейтралы (или их улучшений);

Sympathy = 1 если в армии героя есть хотя бы одно такое же существо (или улучшение);

Sympathy = 2 если число таких существ строго больше, чем всех остальных в армии героя.

В нашем случае Sympathy будет равна 0.

Внимание! Магмовые, Ледяные и Энергетические элементалы не считаются улучшениями Элементалей земли, воды и огня соответственно, и наоборот.

8. Находим лояльность нейтральных существ **X** :

X = -4 для Податливых;

X = 1..7 (случайное целое) для Дружелюбных;

X = 1..10 (случайное целое) для Агрессивных;

X = 4..10 (случайное целое) для Враждебных;

X = 10 для Кровожадных.

Для дружелюбных Демонов, X будет равна, например 1.

9. Находим "харизму" героя **Ch**:

Ch = **Power_Factor** + Уровень Дипломатии + **Sympathy** .

Например, при Экспертной Дипломатии, Ch будет равна $-1+3+0 = 2$.

Внимание! Если играть на лёгком уровне сложности, то при расчётах уровень Дипломатии берётся на единицу больше, но, тем не менее, ограничен значением 3.

а) если **Ch** < **X** нейтралы вступят в бой с героем;

б) если **Ch** \geq **X**, то:

*нейтралы присоединятся бесплатно, если **Sympathy** + Уровень Дипломатии + 1 \geq **X**;

В нашем случае произойдёт именно это.

*если предыдущее условие не выполняется, то нейтралы присоединятся за золото, но только если **Sympathy** + 2*Уровень Дипломатии + 1 \geq **X**;

*если герой отклонит предложение присоединиться, нейтралы:

-обидятся и вступят в бой с героем, если **Ch** = **X**,

-попытаются сбежать, если **Ch** > **X**.

*если предыдущие условия не выполняются, то нейтралы:

-вступят в бой с героем, если **Ch** = **X**,

-попытаются сбежать, если **Ch** > **X**.

Таблица вероятностей бесплатного и платного присоединения существ на карте приключений (Харизма $Ch \geq$ Лояльности X):

Бесплатное присоединение, %				Платное присоединение, %			
Симпатия	Уровень Дипломатии			Симпатия	Уровень Дипломатии		
	Баз.	Продв.	Эксп.		Баз.	Продв.	Эксп.
0	0	0	14	0	0	29	57
1	0	14	29	1	14	43	71
2	14	29	43	2	29	57	86

На лёгком уровне сложности все герои имеют 1 уровень Дипломатии, даже если они не имеют её среди навыков. Однако Дипломатия не может быть выше 3 уровней.

Расчёт наносимого в бою урона.

Существует 4 основных параметра, определяющих величину суммарного урона **D(сум)**, который сможет нанести существо противнику:

1. Базовый урон существа **D(баз)**, выражен в единицах здоровья, которые отнимаются при ударе;
2. Модификатор базового урона **MD(баз)**, который зависит от сравнительной характеристики величины Атаки существа и Защиты атакуемого им.
3. Модификатор нападения **M(нап)**, который зависит от наличия и уровня развития Нападения у героя.
4. Модификатор удачи **M(уд)**, который проявляется в случае срабатывания Удачи в текущем раунде боя.

Срабатывание Боевого духа не рассматривается, так как это просто возможность повторить ход в текущем раунде боя и расчет суммарного урона в этом случае делается отдельно.

Все остальные модификаторы, к которым относятся всевозможные заклинания, специализации героев и существ, только лишь видоизменяют один или несколько из указанных выше параметров.

Рассмотрим эти параметры подробнее:

1. Базовый урон существа.

Каждое существо имеет определенный интервал значений урона [D_{\min} ... D_{\max}], в пределах которого случайным образом будет взят базовый урон для расчета величины суммарного урона. Исключениями являются Ангелы, Архангелы, Наги, Королевские наги, Крестьяне, Чародеи и Ржавые драконы, у которых $D_{\min}=D_{\max}$. Значение выбирается в каждом раунде боя случайным образом.

*Если существ в отряде меньше или равно 10, то урон рассчитывается как сумма N случайных чисел в диапазоне урона одного существа, где N - количество существ в отряде.

*Если существ в отряде больше 10, то урон рассчитывается как сумма $0,1 \cdot N \cdot (\text{сумма } 10 \text{ случайных чисел в диапазоне урона одного существа})$, где N - количество существ в отряде.

На базовый урон могут оказать влияние только 2 фактора (заклинания):

Благословление – базовый урон существа становится равным D_{\max} (или $D_{\max}+1$ при Продвинутой/Экспертной магии воды).

Проклятие – базовый урон существа становится равным D_{\min} (или $D_{\min}-1$ при Продвинутой/Экспертной магии огня). Однако урон, наносимый существом, не может быть меньше 1.

2. Модификатор базового урона.

В случае равенства параметров Атаки нападающего и Защиты цели модификатор базового урона равен 0. В случае, когда Атака нападающего существа (с учетом всех артефактов) больше Защиты цели, то за каждую единицу разницы модификатор увеличивается на 5% от величины базового урона (максимальное превышение, разрешенное в игре составляет 300%). В случае, когда Атака нападающего существа (с учетом всех артефактов) меньше Защиты цели, за каждую единицу разницы модификатор снижается на 2,5% от величины базового урона (максимальное снижение - на 70%), т.е. в итоге он уменьшает суммарный урон существа.

$$MD(\text{баз}) = (\text{Атака} - \text{Защита}) * 0,05 * D(\text{баз})$$

(если Атака > Защиты) максимум на 300%, т.е. максимальный урон будет тогда, когда Атака больше на 60 единиц.

$$MD(\text{bas}) = (\text{Att-Def}) * 0,025 * D(\text{bas})$$

(если Атака < Защиты) максимум на 70%, т.е. минимальный урон будет тогда, когда Защита больше на 28 единиц. Отсюда видно, что модификатор базового урона может принимать значения в диапазоне [-0,7...3], где за единицу принят базовый урон **D(баз)**. Или, другими словами, базовый урон, скорректированный модификатором в итоге составит величину (0,3...4).

На модификатор базового урона могут оказать влияние следующие заклинания:

Жажда крови – добавляет +3 (+6 при Продвинутой/Экспертной магии огня) к Атаке существа в ближнем бою.

Бешенство – добавляет одинарное (полторное - при Продвинутой магии огня; удвоенное - при Экспертной) количество баллов Защиты к Атаке существа (Защита при этом обнуляется).

Палач – добавляет +8 к Атаке против существ 7-го уровня.

Молитва – добавляет +2 (+4 при Продвинутой магии воды) к Атаке, защите и Скорости существа.

Точность – добавляет +3 (+6 при Продвинутой магии воздуха) к Атаке стреляющего существа.

Слабость – снижает на 3 (6 при Продвинутой магии воды) балла Атаку существа.

Каменная кожа – добавляет +3 (+6 на Продвинутой магии земли) к защите существа.

Разрушающий луч – снижает на 3 (4 при Продвинутой магии земли; 5 - при Экспертной) балла Защиту существа. Единственное заклинание из указанных, эффект от которого действует до конца боя. Особенностью этого заклинания является то, что его можно наложить несколько раз на одно существо, причем эффект будет суммироваться, т.е. защиту существа за несколько раундов боя можно снизить до нуля. Действие этого заклинания не может быть снято Снятием заклинаний. Также эффект этого заклинания продолжает действовать после смерти отряда и его воскрешения.

Внимание! Если существо находится под действием Каменной кожи и в это время на него наложить несколько Разрушающих лучей и/или Кислотных дыханий Ржавого дракона, то по окончании действия Каменной кожи защита этого существа станет отрицательной. Отрицательные баллы защиты корректно учитываются при расчете урона, т.е. урон по такому существу будет выше.

Таким образом, важно понимать, что все указанные выше заклинания оказывают влияние только на один из параметров, составляющих суммарный урон, а именно - на модификатор базового урона. Ни на какие другие параметры суммарного урона указанные 8 заклинаний воздействия не оказывают.

Эффект применения этих заклинаний будет зависеть от значимости модификатора базового урона для каждого конкретного существа. Например, если Атака нападающего больше Защиты жертвы, то заклинание жажда крови увеличит суммарный урон на $6 * 5\% = 30\%$ (от величины базового урона). Действие этого заклинания для такого существа в точности соответствует Экспертному Нападению. Однако, если Атака нападающего существенно меньше защиты жертвы, то эффект от заклинания будет в два раза слабее и составит только $6 * 2,5\% = 15\%$ от величины базового урона.

На основании вышесказанного легко проследить преимущества и недостатки того или иного заклинания в каждом конкретном случае. Например, для таких существ как Копейщик, Фея, Гарпия или Цербер, у которых большой разброс базового урона - намного эффективнее будет Экспертное Благословление, которое увеличит базовый урон минимум в 2 раза и это отразится не только на одном, а на всех составляющих суммы, чем Жажда крови, которая хоть и дает кажущуюся силу +6 в атаке, тем не менее принесет в итоге только 30% от базового урона всего для одного из четырех слагаемых.

3. Модификатор нападения.

Третья составляющая суммарного урона - модификатор нападения **M(нап)** зависит от степени развития вторичного навыка Нападение (если он присутствует среди навыков героя) и составляет величину 10...30% от базового урона D(баз). В расчете этого параметра модификатор базового урона не применяется, т.е. никакие заклинания, никакие артефакты не изменят эту составляющую суммарного урона. Она строго фиксирована и определяется только непосредственно случайно выбранным базовым уроном в каждом раунде боя. Особое внимание стоит уделить героям, которые имеют специализацию Нападение (Крэг Хэк и Гундула). Эти герои имеют бонус, который увеличивает модификатор нападения (и только его) на 5% за каждый достигнутый уровень опыта:

$$M(\text{нап}) = 0,3 * (1 + 0,05 * \text{Уровень}) * D(\text{баз})$$

Указано для Экспертного уровня навыка Нападения.

Следует обратить внимание, что эти проценты имеют относительный, а не абсолютный характер, т.е. специалист по Нападению 10 уровня, имеющий Экспертное Нападение (бонус +30% базового урона) в итоге будет иметь $M(\text{нап}) = 30 * (1 + 0,05 * 10 \text{ уровень}) = 45\%$, а не $30 + 5 * 10 = 80\%$, как иногда ошибочно считают.

В силу того, что специалист по Нападению изначально имеет базовый навык Нападения, его бонус на старте составляет $M(\text{нап}) = 10 * (1 + 0,05 * 1 \text{ уровень}) = 10,5\%$ от базового урона. Максимально достижимый уровень в игре – 108, что позволит специалисту в этом случае иметь бонус $M(\text{нап}) = 30 * (1 + 0,05 * 108 \text{ уровень}) = 192\%$ от базового урона.

Модификатор Нападения **не участвует** в расчёте урона, наносимого стрелками на расстоянии. Для стрелков существует аналог вторичного навыка Нападение - вторичный навык Стрельба, работающий аналогично. В ближнем бою Нападение для стрелков работает как положено, однако если стрелок имеет штраф в ближнем бою, то бонус от Нападения снижается на 50%, т.е. **M(нап)** для стрелков составит **0,15*D(баз)** - на Эксперте.

Примечание: Все артефакты, увеличивающие эффективность навыка Стрельба (лук, тетива и стрелы) работают только при его наличии.

4. Модификатор удачи.

В случае срабатывания удачи во время нанесения удара (когда Атака нападающего больше Защиты атакуемого), существо наносит дополнительно урон равный базовому урону **D(баз)**, определенному для этого раунда боя. Понятно, что если на существо, к примеру, наложено заклинание Благословление, то урон от удачи будет равен Dмакс или Dмакс+1.

Однако дополнительный урон от удачи не может превысить итоговый, поэтому когда Атака нападающего меньше Защиты атакуемого, существо наносит дополнительно урон равный итоговому, т.е. фактически урон удваивается.

При расчете урона от существа, которое может атаковать сразу несколько отрядов врага удача применяется только к тому существу, которое имеет наивысший приоритет (см.раздел 1.3). Остальные получают стандартный урон без учета модификатора удачи.

$$M(\text{уд}) = D(\text{баз})$$

5. Модификаторы суммарного урона.

5.1. Заклинания

Отдельно необходимо упомянуть 3 оставшихся заклинания, которые модифицируют суммарный урон, наносимый существу:

Щит – снижает на 15% (30% при Продвинутой магии земли) суммарный урон, нанесенный существу в ближнем бою.

Воздушный щит – снижает на 25% (50% при Продвинутой магии воздуха) суммарный урон, нанесенный существу от атак на расстоянии.

Забывчивость - снижает суммарный урон, наносимый указанным стреляющим отрядом противника на 50% при Базовой магии воды, на Продвинутом и на Экспертном - все стреляющие существа противника теряют способность к стрельбе до истечения действия заклинания. Способность атаковать в рукопашную у существа сохраняется.

Это интересно! Первое из трёх этих заклинаний часто ставят в сравнение с заклинанием Каменная кожа, и вопрос что эффективнее их этих двух заклинаний задавал себе, наверное, каждый игрок. Так вот, если имеется выбор между заклинаниями Каменная кожа и Щит, то эффективнее будет действовать Щит, потому что Каменная Кожа снижает на 15-30% только модификатор базового урона нападающего (одно из слагаемых суммарного урона). В то же время Щит снимет 15-30% от величины всего суммарного урона (что эффективнее).

Внимание! Действие второго из трёх этих заклинаний, по сути, аналогично первому, однако имеется один существенный баг, который необходимо учитывать при использовании Воздушного щита – если на существо наложено это заклинание, то он вместо половинного урона получает двойной урон от Стрелковых башен при осаде города. Это может существенно осложнить процедуру захвата, если не знать этого нюанса.

5.2. Вторичный навык Доспехи.

Доспехи, имеющиеся у героя, который подвергается атаке, оказывает влияние именно на суммарный урон, наносимый его существам и снижает его на 5...15% в зависимости от уровня развития этого навыка. Для вычисления модификатора защиты **M(защ)** у специалистов вторичного навыка Доспехи (Мепхала, Нила, Тазар) применяем тот же механизм расчета, что и для специалистов в Нападении - за каждый достигнутый уровень опыта бонус вторичного навыка увеличивается на 5% (относительных):

$$M(\text{защ}) = 0,15 * (1+0,05*\text{Уровень})$$

Указано для Экспертного уровня навыка Доспехи.

Также, думаю, не должен оспариваться тот факт, что Экспертные Доспехи в большинстве случаев отразят большее число урона, чем тому же атакующему принесет Экспертное Нападение, даже с учётом того, что в относительном выражении (15% против 30% у Нападения) он смотрится менее внушительно. Применяется в расчете в последнюю очередь и дополняет действие заклинания Щит или Воздушный щит.

Итого, суммарный урон будет считаться как сумма указанных параметров, скорректированная модификатором защиты (действие заклинаний в формуле не отражено, однако подразумевается):

$$D(\text{сум}) = [D(\text{баз}) + MD(\text{баз}) + M(\text{нап}) + M(\text{уд})] * [1 - M(\text{защ})]$$

Как работает некромантия. Плащ короля нечисти в действии.

По умолчанию, вторичный навык Чародейство доступен только двум классам героев - Некромантам и Рыцарям Смерти. Однако возможность получить этот навык в Хижине ведьмы или у Учёного имеется у любого героя.

Одним из наиболее эффективных и эффективных артефактов в игре является Плащ короля нечисти, который значительно усиливает игровой эффект вторичного навыка Чародейство. В чем заключается особенность этого навыка и как её модифицирует Плащ можно увидеть ниже.

Чародейство	Без Плаща короля нечисти		С Плащом короля нечисти		
	Поднимаемые существа	Кол-во	Поднимаемые существа	Бонус	Кол-во
Нет	-	0	Скелеты	+30%	30%
Базовое	Скелеты	10%	Живые мертвецы	+30%	40%
Продвинутое		20%	Стражи	+30%	50%
Экспертное		30%	Личи	+30%	60%

Каждый Усилитель чёрной магии, который находится под управлением игрока добавляет +10% к Чародейству всех его героев.

Наличие навыка Чародейство позволяет поднимать в виде Скелетов от 10% до 30% уничтоженных существ противника.

Использование героем Плаща короля нечисти позволяет увеличить количество существ, поднимаемых после боя на 30%, причем происходит также их трансформация, которая зависит от уровня вторичного навыка. Примечательным фактом является действие Плаща короля нечисти на героя, который не владеет вообще Чародейством. Он получает возможность поднимать Скелетов на уровне героя с Экспертным Чародейством (который не имеет Плаща короля нечисти).

Механизм расчета количества существ, которые будут подняты после боя выглядит следующим образом:

1. Определяется суммарное количество здоровья для каждого отряда уничтоженной армии противника и делится на количество здоровья того существа, которые будут призваны после боя согласно уровню Чародейства:

Скелеты - 6 здоровья
Живые мертвецы - 15 здоровья
Стражи - 18 здоровья
Личи - 30 здоровья

Внимание! Клоны существ учитываются при расчете поднимаемых существ после боя. Даже если Клон не был убит, а просто исчез после смерти клонированного существа, он будет учтён. Однако для каждого убитого существа считается только один клон. Также учитываются призванные элементали и демоны.

В итоге получаем возможное количество существ, которые будут призваны после боя из каждого отряда(**N1**).

2. Определяем общее количество уничтоженных существ в каждом отряде (**N2**).

3. Для каждого отряда из двух полученных чисел (**N1** и **N2**) выбираем **меньшее**, которое будет являться основанием для расчета (**N**).

4. Модифицируем полученное количество существ (**N**), исходя из следующих принципов:

- рассчитываем модификатор, исходя из уровня развития Чародейства, что дает нам от 30 до 60%;

- добавляем к этой величине по 10% за каждый Усилитель чёрной магии, находящийся под управлением игрока;

- для героев, которые являются специалистами по Чародейству (Исра, Видомина) рассчитываем бонус. Основанием для расчета бонуса является только процентный показатель, определяемый степенью развития вторичного навыка 10...30% (ни Плащ короля нечисти, ни Усилители чёрной магии не участвуют в этом расчете). За каждый уровень, достигнутый этим героем **на момент начала битвы**, добавляем к процентному показателю +5% (в относительном выражении, а не в абсолютном).

Пример: Видомина 15 уровня (при наличии Продвинутого Чародейства) получит бонус, равный $20\% * (0,05 * 15) = 15\%$. Итого вместе с Чародейством: $20\% + 15\% = 35\%$.

- суммируем все полученные показатели и применяем коэффициент Чародейства (в долях) к количеству существ в каждом отряде (N) по отдельности.

Если сумма всех показателей превосходит 100%, то для расчета оставляем только это число (коэффициент 1), т.е. ни при каких условиях количество существ, призванных после боя не может превышать количество уничтоженных существ противника.

- суммируем, полученные значения по отрядам, определяя конечное число призванных существ.

Несколько более простым (для наглядности) **объяснением может быть такое:** если количество здоровья каждого существа в отряде меньше здоровья существа, которое должно быть призвано после завершения боя, то определяем их количество из расчета суммы здоровья всех уничтоженных существ в этом отряде. Иначе (в случае, если здоровье равно или выше), расчет идет исходя из количества существ в отряде.

Пример 2: Исра (специалист по Чародейству), имеющая Плащ короля нечисти, Экспертное Чародейство и уровень своего развития = 14, в процессе битвы уничтожила армию противника состоящую из 361 Мастер-гремлинов (Здоровье = 4), 25 Джиннов (здоровье = 40) и 5 Титанов (Здоровье = 300). В нашем королевстве имеется один Некрополис с отстроеным Усилителем чёрной магии. Рассчитаем количество существ, которые останутся в нашей армии после боя:

1.1. Суммарное количество здоровья в отряде Мастер-гремлинов равно $361 * 4 = 1444$ единицы (определяем число призванных существ исходя из **количества здоровья**, потому как здоровье Мастер-гремлинов меньше, чем здоровье Личей).

Наличие Экспертного Чародейства позволит Исре призвать именно Личей (здоровье = 30).

Их количество может быть не более $1444 / 30 = 48$ (округление вниз).

1.2. Исходя из оценки здоровья Джиннов, принимаем решение, что за базу в их отряде будем брать **количество существ**.

Итого, второе значимое число будет равно **25**.

1.3. Аналогично, исходя из оценки здоровья Титанов, в их отряде также определяющим будет **количество существ**.

Итого, третье число будет равно **5**.

2. Рассчитываем модификаторы:

- Экспертное Чародейство с применением Плаща короля нечисти даёт модификатор +60%;
- Усилитель чёрной магии даёт модификатор 10%;
- бонус за специалиста 14 уровня составит $30\% * (0,05 * 14) = 21\%$;
- итого, общая сумма модификаторов будет $60 + 10 + 21 = 91\%$.

Значит, в результате битвы Исра сможет призвать (каждый отряд считается независимо, округление вниз):

- из первого отряда: $48 * 0,91 = 43$ Лича
- из второго отряда: $25 * 0,91 = 22$ Лича
- из третьего отряда: $5 * 0,91 = 4$ Лича

Итого: $43 + 22 + 4 = 69$ Личей будет призвано в армию Исры после завершения битвы.

Внимание! В случае, когда все слоты героя заняты существами, среди которых есть призываемые существа, но только улучшенные (Скелеты-воины, Зомби, Приведения, Могущественные личи), то количество существ, поднятых с помощью Чародейства будет на треть меньше, т.е. 2/3 от расчётного. В нашем случае это 46 Могущественных личей.

Азы демонологии.

Одним из достаточно эффективных приёмов пополнить свои войска сильными воинами является способность Адских отродий поднимать Демонов из своих павших в текущем бою существ.

Поднятие демонов действует только на трупы живых существ.

Принцип расчета количества Демонов достаточно прост:

1. Каждое Адское отродье способно поднять Демонов из расчета 50 единиц здоровья.
2. Количество Демонов, поднятых из уничтоженного отряда, не может превышать количество существ, первоначально составлявших этот уничтоженный отряд.
3. Суммарное здоровье призванных Демонов не может превысить количество здоровья уничтоженного отряда.

Пример: Количество Гремлинов в уничтоженном отряде равнялось 100. Общее суммарное здоровье отряда было $100*4 = 400$. В армии имеется 25 Адских отродий в одном отряде.

В этом случае:

- 25 Адских отродий способны призвать Демонов с общим здоровьем не превышающим $25*50=1250$ единиц. Что составит **35** Демонов (округление вниз).

- число существ в уничтоженном отряде позволяет призвать до **100** Демонов.

- общее суммарное здоровье этого отряда было $100*4=400$ здоровья. А потому мы не сможем призвать более **11** Демонов, т.к. $400/35 = 11$ (округление вниз).

В итоге, призвано будет наименьшее количество из всех полученных вариантов - 11 Демонов.

Основные принципы демонологии:

Каждый отряд Адских отродий способен провести процедуру призыва Демонов только 1 раз за бой.

Однако, Клон отряда Адских отродий **способен повторить процедуру вызова** Демонов независимо от того, вызывались Демоны уже в этом бою или нет.

Все оставшиеся в живых призванные Демоны остаются в армии героя после завершения боя.

Наличие артефактов, повышающих здоровье уничтоженных существ, **идёт в расчёт** числа призванных Демонов. Сниженное здоровье от Яда учитывается у погибшего отряда. Однако Старость НЕ учитывается.

Пример 2: Количество Гремлинов в уничтоженном отряде равнялось 100. Общее суммарное здоровье отряда было $100*4 = 400$ HP. В армии имеется 25 Адских отродий в одном отряде. Герой имеет среди артефактов Эликсир жизни.

В этом случае:

Общее суммарное здоровье отряда было $100*(4+4*1,25) = 900$ единиц. В этом случае Адские отродья могут призвать 25 Демонов, т.к. $900/35=25$ (округление вниз).

Таблица демонологии.

Таблица показывает сколько существ (с определённым здоровьем) в целевом отряде должно было быть, чтобы несколько Адских отродий (столбец 1) смогли поднять из их трупов несколько Демонов (столбец 2).

Кол-во Адских отродий	Кол-во Демонов	Здоровье 1 существа в целевом мёртвом отряде																	
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	20	25
		М.фея Фея	Гремлин Бес Чёрт Хоббит	Трогл. Гоблин	Адский трогл. Гнолл	-	Кентавр	-	Копейщ. Арбалет. Вор	-	-	Гор Марог	Гарпия Ящер	Л.эльф Орк	-	-	-	Гном Змий Орк- вождь	А.гончая Цербер
1	1	12	9	7	6	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2
2	2	24	18	14	12	10	9	8	7	7	6	6	5	5	5	5	4	4	3
3	3	35	27	21	18	15	14	12	11	10	9	9	8	7	7	7	6	6	5
	4	47	35	28	24	20	18	16	14	13	12	11	10	10	9	9	8	7	6
4	5	59	44	35	30	25	22	20	18	16	15	14	13	12	11	11	10	9	7
5	6	70	53	42	35	30	27	24	21	20	18	17	15	14	14	13	12	11	9
	7	82	62	49	41	35	31	28	25	23	21	19	18	17	16	15	14	13	10
6	8	94	70	56	47	40	35	32	28	26	24	22	20	19	18	17	16	14	12
7	9	105	79	63	53	45	40	35	32	29	27	25	23	21	20	19	18	16	13
	10	117	88	70	59	50	44	39	35	32	30	27	25	24	22	21	20	18	14
8	11	129	97	77	65	55	49	43	39	35	33	30	28	26	25	23	22	20	16
9	12	140	105	84	70	60	53	47	42	39	35	33	30	28	27	25	24	21	17
10	13	152	114	91	76	65	57	51	46	42	38	35	33	31	29	27	26	23	19
	14	164	123	98	82	70	62	55	49	45	41	38	35	33	31	29	28	25	20
11	15	175	132	105	88	75	66	59	53	48	44	41	38	35	33	31	30	27	21
12	16	187	140	112	94	80	70	63	56	51	47	44	40	38	35	33	32	28	23
	17	199	149	119	100	85	75	67	60	55	50	46	43	40	38	35	34	30	24
13	18	210	158	126	105	90	79	70	63	58	53	49	45	42	40	38	35	32	26
14	19	222	167	133	111	95	84	74	67	61	56	52	48	45	42	40	37	34	27
	20	234	175	140	117	100	88	78	70	64	59	54	50	47	44	42	39	35	28
15	21	245	184	147	123	105	92	82	74	67	62	57	53	49	46	44	41	37	30
16	22	257	193	154	129	110	97	86	77	70	65	60	55	52	49	46	43	39	31
17	23	269	202	161	135	115	101	90	81	74	68	62	58	54	51	48	45	41	33
	24	280	210	168	140	120	105	94	84	77	70	65	60	56	53	50	47	42	34
18	25	292	219	175	146	125	110	98	88	80	73	68	63	59	55	52	49	44	35
19	26	304	228	182	152	130	114	102	91	83	76	70	65	61	57	54	51	46	37
	27	315	237	189	158	135	119	105	95	86	79	73	68	63	60	56	53	48	38
20	28	327	245	196	164	140	123	109	98	90	82	76	70	66	62	58	55	49	40

Клонируем существ. Особенности использования заклинания Клон.

Одним из наиболее эффективных в тактическом смысле заклинаний среди доступных герою во время боя является заклинание Клон. При достаточном запасе маны, герой имеет возможность практически удвоить ударную силу своей армии при относительно невысоких затратах маны, которую, в отличие от потерянной армии, без проблем можно восполнить к следующей битве. Однако для эффективного использования этого заклинания требуется доскональное знание особенностей его функционирования и взаимодействия с другими заклинаниями.

Клон является заклинанием 4 уровня и принадлежит к группе заклинаний Магии воды.

Магия воды	Нет	Базовая	Продвинутая	Экспертная
Цена применения	24 маны	20 маны	20 маны	20 маны
Эффект	Клонирует существ 1...5 уровня, включая Троллей, Золотых гогомов, Снайперов, Кочевников, Мумий, Хоббитов, Воров, Наездников на кабанах и Крестьян.	То же	Клонирует существ 1...6 уровня, включая также Чародеев и Алмазных гогомов.	Клонирует любых существ, включая также Сказочных, Ржавых, Кристаллических и Лазурных драконов.

Клонированию подлежит любое существо (в том числе магически призванные элементы и поднятые Демоны) любое количество раз за бой, за исключением случаев, когда заклинание не действует, если его объектом является:

- сам Клон;
- существо, уже имеющее Клон на момент сотворения заклинания;
- существо, иммунное к магии 4 уровня (при наличии у героя Медали уязвимости клонирование возможно);
- существо, на которое наложена Антиматия выше Базового уровня.

Магические и тактические особенности Клона:

- Клон не наследует никакие заклинания, уже наложенные на существо;
- Клон наследует все магические способности существа. Единственное исключение: у Клона Султана-ифрита не действует Огненный щит, так как фактически нанесенный Клону урон составляет нулевую величину - Клон не имеет запаса здоровья, следовательно, урон Огненного щита также отсутствует;
- против Клона нельзя применить Снятие заклинаний, так как сам Клон, хоть и имеет магическую природу, этого заклинания не боится, хотя все заклинания, которые наложены на клон снимаются Снятием заклинаний без проблем;
- Клон иммунен к заклинаниям Антиматия, Жертва, Клон;
- Клон имеет полный стандартный запас магических и тактических навыков существа, даже если носитель уже израсходовал его до сотворения заклинания (клон стрелка имеет полный боезапас, клон мага имеет возможность колдовать заклинания);
- за уничтожение Клона противник опыт не получает.

Клон может быть уничтожен в следующих случаях:

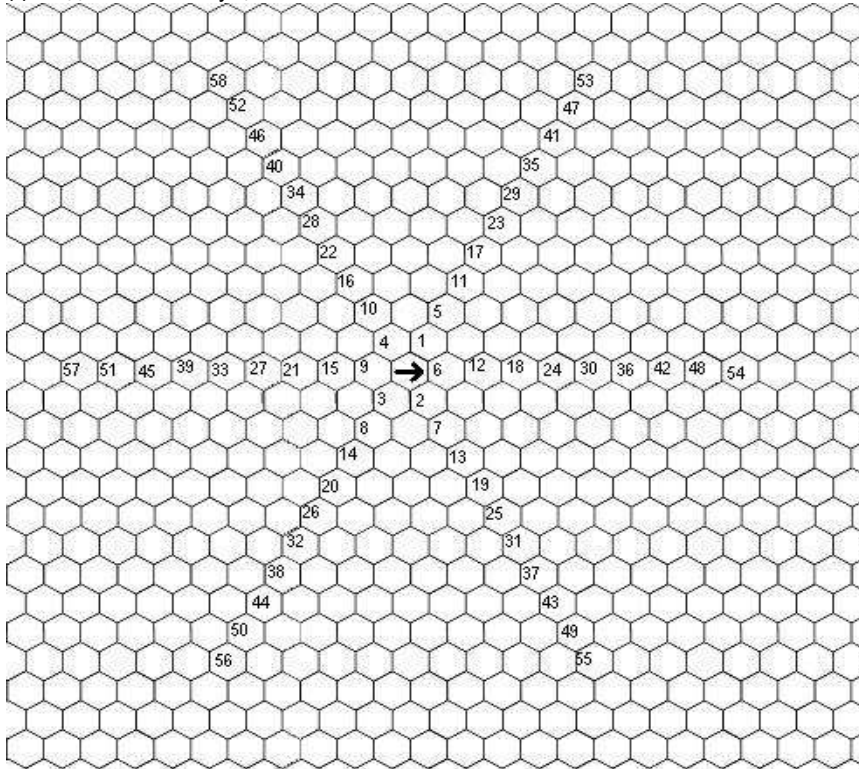
- при получении любой атаки на Клон;
- уничтожение клонированного существа;
- истечения N раундов после сотворения заклинания, где N - равняется величине Силы магии героя.

Внимание! В игре существует ограничение на количество объектов, которые могут принимать участие в бою, причём выведенные из боя объекты (погибшие существа), а также призванные Демоны и элементали также учитываются. Когда счетчик объектов достигает своего максимума (это 20 объектов для каждой из сторон) - никакого другого объекта на поле боя появиться не может - нельзя поднять Демонов, призвать Элементалей, и сотворить Клон. Военные машины также являются объектами и подлежат учёту.

Из этого получаем полезный для игроков вывод - если думаете, что битва сведется к массовому призыву элементалей (такое случается), учтите, что каждый призванный слот Демонов и каждый изначально занятый слот отнимает у вас один отряд элементалей. Плюс еще одна причина не тащить в бой ненужную Палатку или Тележку с боеприпасами (*Добавил Horn, heroesleague.ru*).

Порядок проверки гексов при вызове Клона. Гексы проверяются в порядке возрастания номеров, на первый свободный ставится Клон (*Основано на информации Sav, forum.df2.ru*):

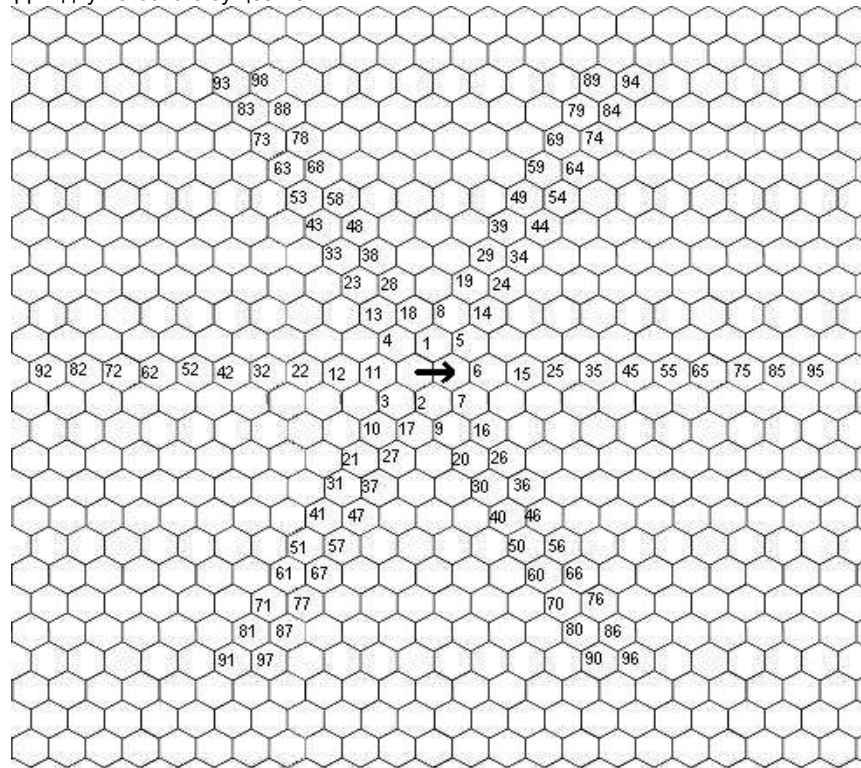
Для одногексового существа:



Если отряд повёрнут в другую сторону, чем стрелка, схемы отражаются по-горизонтали.

Если на все отмеченные гексы поставить Клон нельзя, он не вызывается вообще (и показывается соответствующее сообщение).

Для двухгексового существа:



Внимание, баг (только для двухгексовых существ)! Если гекс 11 на схеме свободен, то при проверке 11, а так же промежуточные проверки между 21 и 22; 31 и 32; 41 и 42; 51 и 52; 61 и 62; 71 и 72; 81 и 82; 91 и 92 **проходят** и Клон "вызывается" на клетку 11 (частично накладываясь на клонируемый отряд). При этом сам Клон не видим и не интерактивен, в бою не участвует, а клонируемый отряд становится невидимым до первого действия. Независимо от занятых гексов, если проверка доходит до 28, 38, 48, 58, 68, 78, 88 или 98, то Клон сразу пытается вызвать на клетку клонируемого отряда, при этом он не вызывается, но клонируемый отряд исчезнет по истечении длительности заклинания или после боя.

Важные мелочи. Тактические советы по ходу игры.

В этом разделе собираются различные тактические хитрости, которые относятся к разным игровым моментам, не всегда являются очевидными, но обязательно - полезными для игрока.

Увольнение героя в городе. Для того, чтобы уволить героя не выходя из города (иногда это необходимо, если у героя закончился ход) можно переместить его в гарнизон (внутри города) и в окне Обзор королевства-Снаряжение при нажатии на героя уже будет доступна кнопка Уволить героя (*Предоставил vbn, heroesworld.ru*). Действует не во всех версиях игры.

Строим Портал вызова в Темнице. Учитывая тот факт, что Портал вызова стоит всего 2500 золота + 5 руды и не требует абсолютно никаких дополнительных условий вы можете его построить в своем городе в любой момент. Если Темница является стартовым городом и вы не успели обзавестись никакими внешними жилищами, то может не торопитесь это делать пока. Лучше - при возможности - захватите в конце первой недели близлежащее жилище хороших существ и у вас гарантированно в Портале тут же возникнет точно такая же армия, как в этом жилище. Дождитесь восьмого дня и получите еще такую же партию. После этого можете собирать бесплатных Троглодитов - существо в портале вызова генерируется в начале недели и выкупить его можете даже на 14 день. Никуда оно уже не денется. Понятно, что имеет смысл только в начале игры и в том случае, если по тактическим соображениям вы можете позволить себе не захватывать внешние жилища существ ради привлечения бесплатных существ. Если у Вас уже имеется несколько внешних жилищ существ, то имеет смысл поэкспериментировать в постройке Портала вызова, предварительно сохранившись. При создании этого строения существа в нем выбираются случайным образом, что при достаточной степени усердия позволит добиться появления того существа, которое наиболее интересно в данный момент. Но, необходимо помнить, что на следующую неделю этот фокус не сработает, увы (*Добавил VDV_forever, heroesworld.ru*).

Гильдия наемных работников (внешняя). За ваших существ там предлагают 70% от их номинальной цены (учитывается только золото). Чтобы перевести эту сумму в количество серы, ртути, самоцветов или кристаллов, нужно разделить ее на 500. Для древесины и руды - на 250. Очень выгодный курс, если учесть, что самая выгодная цена на ресурсы на городском Рынке в 2 раза выше! Так что, если у вас "под боком" ненужное жилище существ, Рынок и Гильдия наемных работников, выгоднее купить ненужных существ и обменять их на ресурсы, а уж потом, если понадобится, покупать ресурсы на Рынке.

Расчёт очков за игру. Полезно знать, что при расчёте очков за пройденную карту не имеет значение установлен Грааль в каком-либо городе или нет - достаточно просто его выкопать, чтобы очки за нахождение Грааля зачислились.

Стрелковые башни города. Никогда не используйте заклинание Воздушный щит при атаке вражеского города до тех пор, пока не выведены из строя его Стрелковые башни. Иначе они будут наносить удвоенный урон по этому существу (хотя Воздушный Щит должен снижать этот урон). Аналогично ведет себя механизм расчета урона, если существо находится под воздействием Окаменения (Василиски и Медузы) - окаменевшее существо получает двойной урон от Стрелковых башен (*Добавил Лорд Хаарм*, forum.df2.ru). Кроме того, вторичный навык Доспехи действует аналогично и стрелковые башни по существам героя с Доспехами будут наносить на 5-15% больший урон (работает не во всех версиях).

Как уничтожить свою Катапульта. Иногда бывает ситуация, когда крайне важно не позволить нелетающим войскам противника выйти из города. В этом случае, чтобы Катапульта не наделала ненужных брешей в стене, можно уничтожить её применив против неё заклинание Метеоритный дождь. Естественно, если герой имеет навык Баллистики, то необходимости в её разрушении нет - можно просто пропустить ход. Как вариант, ворота блокируются любым одиночным существом - причем неважно жив он или уже нет (ровно так же он может удерживать ворота открытыми, если требуется именно это). При отсутствии Стрелковых башен и нестреляющем гарнизоне на этой клетке идеально размещается отряд улучшенных Гарпий (*Добавил ThatOne*, forums.ag.ru).

Минимальный урон. Минимально возможный урон, который вашему существу сможет нанести противник, равен 30% от его фактического урона (в случае, когда Защита существа существенно превышает атаку противника). Никакие артефакты и заклинания не помогут сделать потери меньше. Исключение составляет вторичный навык Доспехи (а также специализация по Доспехам у таких героев, как Мепхала, Нела или Тазар), в этом случае урон можно снизить до 25,5% при Экспертных Доспехах, и еще меньше - у специалистов по Доспехам при росте их уровня развития. Однако урон, который нанесет отряд противника не может быть меньше 1. Т.е. 1 Крестьянин всегда нанесет вашей армии урон 1.

Торгрим и Медаль уязвимости. Медаль уязвимости полностью нейтрализует способность Торгрима защищать свои войска от магии противника. Причём не имеет значения у кого из героев Медаль находится. Очень опасный артефакт, если Вы делаете ставку на неуязвимость к применению противником магии.

Отрицательная Удача. Удача, в отличие от Боевого духа никак не проявляет своего отрицательного значения - согласно руководству урон существа должен поподелиться в случае выпадения отрицательной Удачи (Неудачи), однако на практике такие случаи не наблюдаются.

Тонкости Логистики. Эффект штрафа пересеченной местности влияет на запас хода и пересчитывает его в течение дня. Т.е. если на болоте никто из существ не имеет штрафа местности, но в течение хода к герою присоединится нейтральная армия не болотных существ, остаток хода героя уменьшится сразу же, потому как включается действие штрафа местности. Однако, можно проявить хитрость - и оставить этих существ охранять ближайшую шахту, а забрать на обратном пути. Тут уж Вам решать, что важнее - скорость или мощь армии. Стоит помнить, что на песке можно полностью избежать штрафа местности, если взять в армию хотя бы одного Кочевника. Также можно избежать штрафа местности, если в армии героя помимо существ, для которых данная местность является родной, имеются нейтралы. Они, естественно, несут штраф, так как являются чужеродными существами для данной местности. Однако, если поставить нейтрала левее всех остальных существ в окне героя (на поле боя нейтралы будут выше всех), то в этом случае можно избежать штрафа. Это недокументированная фишка в игре, но она действует во всех случаях, причем, компьютер также ее может применить.

Количество существ на поле боя. В игре существует ограничение на количество объектов, которые могут принимать участие в бою, причём выведенные из боя объекты (погибшие существа), а также призванные Демоны и элементали также учитываются. Когда счетчик объектов достигает своего максимума (это 20 объектов для каждой из сторон) - никакого другого объекта на поле боя появиться не может - нельзя поднять Демонов, призвать Элементалей, и сотворить Клон. Военные машины также являются объектами и подлежат учёту. Из этого получаем полезный для игроков вывод - если думаете, что битва сведется к массовому призыву элементалей (такое случается), учтите, что каждый призванный слот Демонов и каждый изначально занятый слот отнимает у вас один отряд элементалей. Плюс еще одна причина не тащить в бой ненужную Палатку или Тележку с боеприпасами (*Предоставил Horn*, heroesleague.ru).

Полный рюкзак. Как правило, карты (особенно случайные) усеяны всякой всячиной, знай себе - собирай. Только помните: не стоит подходить к объектам, дающим артефакты, если вам эти артефакты некуда положить - они пропадут! Размер рюкзака героя ограничен 64 ячейками.

Блокировка высадки противника на берег. Если на берегу ваш герой произведет поиск Грааля (выкопает яму), то данная клетка навсегда станет недоступна для высадки из лодки. Также можно просто поставить ненужного на данный момент героя на берегу - противник не сможет высадиться в эту клетку, а также не сможет напасть - нападение из лодки на берег запрещено правилами игры.

Сфера запрещения как магический щит. Замечено, что действие Сферы запрещения начинается только после перехода хода к первому существу героя, что позволяет проявиться всем заклинаниям, которые накладываются на войска до этого (Экспертная Молитва Альянса ангелов, четыре заклинания Доспехов проклятых). Снять или нейтрализовать эти заклинания противник уже не сможет - по понятным причинам.

Берсерк. Тонкости атаки и защиты.

(Предоставил *AlexSpl*, heroesworld.ru).

Известно, что существа под Берсерком иногда ведут себя достаточно странно, а именно: пропускают ход, когда могут атаковать. Это связано с тем, что любой отряд, находящийся под действием заклинания Берсерк, может атаковать только правую (для нападающей стороны) / левую (для защищающейся) клетку двухклеточных отрядов. На скриншоте ниже выделенный Чемпион, находящийся под Берсерком, сможет атаковать как Кавалериста, так и Чемпиона противника (расстояния до обоих существ равны). Цель выбирается случайно. Так вот, если будет выбран Чемпион, то атака будет произведена (правая клетка Чемпиона доступна для атаки). Если же ИИ выберет Кавалериста, то наш Чемпион просто пропустит ход, т.к. правая клетка Кавалериста, в данном случае, недоступна для атаки (Чемпиону не хватает скорости). Стоит убрать нашего второго Чемпиона, как пропуски ходов исчезнут (с вероятностью 50% Кавалерист противника будет атакован да ещё и с приличным бонусом к урону).

Внимание! Описанный приём может привести к заикливанию битвы, когда остаются 2 отряда под Берсерком в пределах досягаемости друг друга, но ни одному из отрядов не хватает скорости для удара в "хвост" другого.



Игра против союзника.

(Предоставил *Леголегс*, forum.df2.ru).

Если на ранних стадиях обучения игре любой начинающий игрок воспринимает союзника как несомненно полезный элемент игры, то по мере развития мастерства и накопления игрового опыта любой игрок рано или поздно приходит к пониманию, что союзник в игре скорее помеха, чем помощь (за исключением некоторых частных случаев). Итак, как мы можем использовать вынужденное соседство себе во благо:

1. Ресурсы.

Для передачи ресурсов другому игроку необходимо либо иметь Рынок в одном из городов, либо посетить Рынок на карте приключений. Также возможно использование бага в Торговцах артефактами или в Гильдии наёмников в союзных городах.

Союзник-компьютер в обмен на ресурсы может передать в свой ход часть своих. Обычно компьютер выбирает тот ресурс для передачи, которого у вас меньше всего в наличии.

2. Города.

Игроку-союзннику доступна вся та же информация о городе, что и его владельцу (стоимость построек, количество существ для найма и т.п.), кроме Рынка (см.ниже) и Таверны.

2.1 Таверна.

Таверна работает также, как и Таверна на карте приключений, т.е. в ней доступны ваши герои и в Гильдии воров ваши разведанные.

2.2 Гильдия воров.

Союзные Таверны не увеличивают количество доступной информации в Гильдии воров. Если у вас вообще нет ни одной своей Таверны - вы даже портреты лучших героев не увидите. Первые две строчки статистики, однако, видны всегда.

2.3 Доступные действия в союзном городе.

Союзный Рынок заблокирован для вас, строить здания и покупать существ (даже за свои деньги) вам нельзя.

Однако можно:

- * Нанять героя в Таверне (убедитесь только, что ваш герой не стоит в воротах города);
- * Купить корабль на Верфи;
- * Купить существ в Портале вызова Темницы. Работает так, как если бы покупал владелец города, только деньги ваши.
- * Улучшать своих существ, если отстроено необходимое для этого здание (*Добавил dnaop-wr*, [Памятка по HoMM-3](#)).

Также действуют бонусы союзного Маяка.

2.4 Доступные действия в союзном городе без героя.

Можно:

- * Использовать Преобразователь скелетов (в ход пойдут воины из гарнизона, если нет героя-гостя).

2.5 Доступные действия в союзном городе, если имеется любой герой-гость.

Можно:

- * Купить Боевую машину в Кузнице и Книгу магии в Гильдии магов;
- * Использовать Преобразователь скелетов (преобразуются войска гостя);
- * Купить и продать артефакты. **Внимание!** Покупка бесплатна, если у вас нет своего Рынка! При попытке обмена ресурсов на ресурсы и в Гильдии наёмников происходит аварийное завершение игры! В Рынок прямо с экрана города войти нельзя, но можно через Гильдию наёмников или Торговцев артефактами специальной кнопкой. Также можно так передать ресурсы другому игроку, эта функция работает нормально. Набор артефактов у торговцев, как известно, один на всех игроков и меняется каждый месяц.
- * Использовать Гильдию наёмников. Число Рынков у хозяина города на цену существ, ресурсов и артефактов влияния не оказывает, только ваши Рынки имеют значение.
- * Использовать Врата города в Инферно. Городами назначения будут только ваши города с Вратами.
- * Использовать Университет в Сопряжении;
- * Автоматически получать опыт и +1 к первичным навыкам от соответствующих строений, а также использовать Конюшню;
- * Автоматически учить заклинания в Гильдии магов;
- * Ваш герой-гость в союзном городе с частями легиона будет давать бонусы владельцу этого города и наоборот

2.6 Доступные действия в союзном городе, если союзный герой в гарнизоне.

Можно:

- * Использовать Преобразователь скелетов (в ход пойдут воины из гарнизона, если нет героя-гостя);
- * Перемещать героя из гарнизона и обратно, но если в гостях ваш герой, то обмен не удастся. **Внимание!** Не пользуйтесь этим для обмена местами двух союзных героев! В игре начинаются странности, вроде пропадания и дублирования героев в списках, клонов на карте, телепортаций, вылетов и даже проигрыша союзного игрока;
- * Открыть полнофункциональный экран гарнизонного героя (без возможности его уволить);
- * Купить Книгу магии. Если у гостя Книги нет - то её получает он.

2.7 Доступные действия в союзном городе, если свой герой-гость.

Нельзя:

- * Войти в гарнизон города;
- * Забрать войска из гарнизона (даже самолично туда отданные).

Можно:

- * Отдать войска в гарнизон;
- * Использовать Водоворот маны.

2.8 Доступные действия в своём городе, если союзный герой-гость.

Нельзя:

- * Забрать войска союзника.

Можно:

- * То же, что и в пункте 2.4;
- * Через обзор королевства можно открыть экран управления союзным героем;
- * Отдать войска из гарнизона герою-гостю.
- * Телепортировать героя через Врата города (Инферно) в любое своё Инферно с отстроенными Вратами.

3. Герои на карте приключений.

3.1 Обмен.

Обмен происходит когда вы собственно отдаёте приказ на обмен, а также пытаетесь войти во Врата подземного мира в момент, когда с другой стороны врата загородил дружественный герой (если он враждебный - происходит бой). Монолиты не провоцируют обмен.

Нельзя:

- * Открыть окно союзного героя или его журнал;
- * Забрать существ союзника.

Можно:

- * Отдать своих существ;
- * Заменить отряды союзника своими (например, отдать гоблина за 100 драконов);
- * Без ограничений манипулировать артефактами;
- * Уволить отряды союзника (кроме последнего);
- * Отдать последний единичный отряд (выбрать его, нажать "разделение отряда", выбрать пустую ячейку в армии союзника, ввести "1" в правое поле, нажать ОК. Срабатывает не всегда, требуется уточнение). (?)

3.2 Гарнизоны.

Нельзя:

- * Забрать отряды из союзного гарнизона;
- * Заменить отряды союзника своими;
- * Уволить отряды союзника.

Можно:

- * Отдать свои отряды.

3.3 Верфи.

Можно:

- * Построить корабль, посетив Верфь;
- * Построить корабль на расстоянии;
- * Построить корабль можно даже если на месте его появления находится свой герой на другом корабле.

3.4 Маяки.

Маяки союзника не дают бонус движения вашим героям (в отличие от аналогичной постройки в Замке).

3.5 Прочие объекты с флагом союзника.

Нельзя делать ничего, в том числе:

- * Взаимодействовать с охраной шахт союзника;
- * Покупать существ в жилищах союзника.

Союзные герои, посещая разнообразные объекты, оставляют информацию о них. Зная, что дает хижина ведьмы, дерево знаний, различные магические святыни, можно выбирать, какие посещать, а какие нет. А если на территории союзника имеется логово воров, то можно всегда иметь полную информацию о состоянии дел у ваших врагов (*Добавил [dnapop-wr](#), [Памятка по HoMM-3](#)*).

3.6 Провидцы и палатки ключника.

Действуют отдельно для ваших героев и героев союзника.

3.7 Карта-загадка.

Счётчик посещённых Обелисков общий. Если союзник посетит Обелиск, то ваша карта-загадка автоматически откроет территорию с учетом такого посещения. Но и союзник получит аналогичную информацию от вашего посещения новых обелисков.

3.8 Эффект Грааля.

Распространяется на союзников:

- * Небесный корабль (Башня): открытие карты и дополнительное Знание при обороне;
- * Бог огня (Инферно): постоянная неделя Бесов. Замечательный вариант использования Грааля!
- * Радуга (Сопряжение);
- * Хранитель земли (Темница);
- * Памятник богам войны (Цитадель);
- * Плотоядное растение (Крепость).

Не распространяется на союзников:

- * Колосс (Замок);
- * Хранитель духа (Оплот);
- * Темница душ (Некрополис): требуется уточнение. (?)

3.9 Обсерватории, Огненные столпы и Глаза мага.

Посещение хижины мага открывает территорию возле глаз мага всем союзникам. Аналогично и с Обсерваториями и Огненными столпами.

3.10 При атаке врага на союзный город, где гостем стоит ваш герой.

Если гарнизонного героя нет, то его место займёт ваш герой. Армии будут объединены (по возможности), бонусы от строений (мораль от Таверны и прочие Серные тучи) работают нормально. После победы остатки армии остаются у героя, а невлезшие в бой слабые отряды переходят в гарнизон. Подробнее про слияние армий см.раздел 5.15.

3.11 Заклинания:

*Вызов корабля:

Корабли союзников не считаются "дружественными" и не призываются Базовым Вызовом корабля;

*Городской портал:

Городской портал (Продвинутый и Экспертный) не видит разницы между своими и союзными городами.

Внимание! Если ваш герой будет настигнут противником в воротах замка вашего союзника, управлять боем будет хозяин замка, то есть однозначно не вы. Так что не пытайтесь "слить" замок союзника противнику с целью последующего захвата под свое оперативное управление. Сугубо наказуемое мероприятие, так как вашего героя жалеть особо не станут (*Добавил **Fallen Angel**, heroesportal.ru*).

Кукловоды

(Предоставил **Bes**, forum.df2.ru).

Перемещаться из своего Инферно в союзный город Инферно (даже при наличии там Врат замка) нельзя. Перемещение из союзного Инферно в свой допускается (в списке телепорта доступны будут только свои города Инферно). Из этого можно получить 2 интересных ситуации:

Предположим, что Игрок 1 и Игрок 2 - союзники.

В случае, когда герой Игрока 1 ночует в Инферно, принадлежащем Игроку 2, во время хода Игрока 2 можно зайти в этот город. Игрок 2 может использовать Врата для перемещения союзного ему героя по своим Инферно.

Так, можно союзного героя пропустить через Врата по всем ему ранее недоступным Инферно союзника совершенно бесплатно (например, если у героя не было Городского портала) ради изучения неизвестных ему заклинаний, или получения различных одноразовых бонусов (если в Инферно были построены для этого соответствующие строения).

Вторая ситуация - это контроль над героем союзника! Т.е. если союзного героя привести через Врата в свой город и выйти из города, союзный герой будет находиться под вашим контролем - до тех пор, пока он в статусе "текущий" (им можно биться, колдовать на карте, посещать объекты, управлять артефактами и войсками). Как только вы "отпустите" героя союзника (выберете своего героя или свой город), герой союзника перестанет быть доступным.

Как работает Огненный щит.

Базовый урон Огненного щита равен 20% от наносимого противником урона. Наблюдается это в случае, когда первичный навык Атаки нападающего равен или превышает первичный навык Защиты, которым обладает Султан-ифрит во время боя (с учетом параметров героев, под управлением которых находятся эти существа).

В случае, если атакующий недостаточно силен, и его навык Атаки ниже уровня Защиты ифрита, урон от Огненного щита Султана-ифрита будет расти пропорционально росту разброса. Максимум урон прирастает при разбросе Защита-Атака равном 28 единиц и составляет 66,6(6)% от фактического урона нападающего, т.е. ровно 2/3. Дальнейшего увеличения урона от Огненного щита ифрита не наблюдается. Единственным обнаруженным исключением являются стрелки, которые имеют штраф в ближнем бою (которые наносят половинный урон). Они получают удвоенный урон от Огненного щита ифрита, т.е. - вплоть до 4/3 от фактически нанесённого урона - Султан-ифрит будет наиболее эффективен в блокировке таких стрелков.

Формула расчёта урона Огненного щита имеет следующий вид:

$$\text{Урон} = D * 8 / (40 - R) ,$$

где

D - фактический урон нападающего, который тот нанес Султану-ифриту (без учёта округления).

R = (**Защита-Атака**) - разница между Защитой ифрита и Атакой существа, который получает урон от Огненного щита (с учетом первичных навыков героев).



Примечания:

1. Следует отметить, что если отряд Султанов-ифритов уничтожен при ударе, то фактически нанесенный урон не будет превышать суммарный запас здоровья всех ифритов в этом отряде (т.е. даже легион Лазурных драконов не сможет нанести здоровью одного Султана-ифрита урон более, чем тот имеет в запасе).
2. Артефакты, повышающие здоровье существ берутся в учёт, так как фактически существо понесет больший урон в силу большего запаса здоровья.

При расчете урон нападающего не округляется до целого, но конечное значение урона Огненного щита округляется до меньшего целого. Все значения разброса урона Огненного щита находятся в пределах [8/40; 8/12].

Внимание! На базовую формулу оказывает влияние соотношение сил нападающего отряда и отряда Султанов-ифритов.

Указанная выше формула носит частный характер - расчёт производился при относительно равных силах обоих отрядов. В случае, когда суммарная мощь (либо численность) ифритов существенно меньше нападающего, урон Огненного щита снижается (подлежит уточнению).

Внимание, правильный ответ (Основано на информации Sav, forum.df2.ru).

На самом деле урон от Огненного щита считается и производится одинаково для существа, на которое наложено соответствующее заклинание и для Султанов-ифритов. Если на Султанов-ифритов наложено заклинание Огненный щит (например, через Медаль уязвимости), то берётся модификатор - процент от урона, соответствующий заклинанию (20% - 20% -25% - 30%), иначе - всегда 20%.

Урон Огненного щита рассчитывается после расчёта всех бонусов к атаке, но до расчёта всех штрафов.

То есть урон от Огненного щита будет соответствовать нужному проценту от урона с учётом:

- *Модификатора базового урона (если атака превышает защиту);
- *Модификатора удачи;
- *Кавалерийского бонуса;
- *Ненавистей существа;
- *Навыка Нападение;
- *Специализации по Нападению;
- *Специализации по Благословению;
- *Смертельного удара Рыцарей смерти.

Но урон Огненного щита считается без учёта:

- *Модификатора базового урона (если защита превышает атаку);
- *Удара Психического или Магического элементаля по существам с соответствующими защитами от магий;
- *Штрафа при рукапашной;
- *Штрафа при ответном ударе после снятия Слепоты или Паралича и ударе по окаменённому существу;
- *Штрафа за наложенное заклинание Щит;
- *Навыка Доспехи;
- *Специализации по Доспехам.

После взятия нужного процента от урона, он обрабатывается функцией, которая модифицирует урон от магии. То есть на урон от Огненного щита влияют:

- *Наличие у героя Сферы бушующего огня;
- *Навык Волшебство;
- *Специализация по Волшебству;
- *Игнорирование части урона Каменными, Стальными, Золотыми и Алмазными големами;
- *Наличие наложенного заклинания Защита от огня.

При этом всё, что влияет на шанс наложения заклинания: сопротивление, иммунитеты, проклятая земля, антимагический гарнизон, запрещающие колдовать артефакты - на получение урона от огненного щита не влияет. Единственное исключение - огненный щит не действует на существ с иммунитетом к огню (Ифритов, Огненных элементалей, Огненных птиц, и улучшенных вариантов этих существ).

Сражения.

В игре существуют различные типы сражений:

1. Сражения с нейтральными существами.
2. Сражения с вражескими героями.
3. Захват сокровищниц.
4. Захват жилищ существ, шахт и т.д.
5. Осада вражеского города (или оборона своего).

Любое поле битвы имеет размер 15 клеток в длину и 11 в ширину.

В битвах с нейтральными существами, с героями, при захвате жилищ, шахт и осаде города, войска атакующего героя располагаются слева.

Расположение по клеткам зависит от количества отрядов в армии и от выбранной группировки:

Группировка	Кол-во	Занимаемые клетки	Схема поля боя
 Свободный строй	1 отряд	6	
	2 отряда	3 - 9	
	3 отряда	3 - 6 - 9	
	4 отряда	1 - 5 - 7 - 11	
	5 отрядов	1 - 3 - 6 - 9 - 11	
	6 отрядов	1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11	
	7 отрядов	1 - 3 - 5 - 6 - 7 - 9 - 11	
 Плотный строй	1 отряд	6	
	2 отряда	5 - 7	
	3 отряда	5 - 6 - 7	
	4 отряда	3 - 5 - 7 - 9	
	5 отрядов	3 - 5 - 6 - 7 - 9	
	6 отрядов	1 - 3 - 5 - 7 - 9 - 11	
	7 отрядов	1 - 3 - 5 - 6 - 7 - 9 - 11	

Из таблицы видно, что при наличии в армии одного, шести или семи отрядов расстановка существ не зависит от выбранной группировки.

При сражении с нейтралами, их войска могут разделяться на несколько отрядов.

Распределение на отряды зависит от соотношения силы атакующей армии к силе армии нейтралов.

Сила армии рассчитывается по сумме коэффициентов AI Value.

Отношение	Количество отрядов
< 0,5	7 отрядов
0,5 ... 0,66	6 отрядов
0,67 ... 0,99	5 отрядов
1 ... 1,49	4 отряда
1,5 ... 1,99	3 отряда
2 ... 2,99	2 отряда
3 и более	1 отряд

С вероятностью 40% к количеству отрядов, полученному по таблице, добавится или отнимется 1. Понятно, что количество отрядов не может быть больше 7 и менее 1.

Если нейтралы не улучшенные и если получилось 2 или более отрядов, то с вероятностью 50% один из этих отрядов станет улучшенным.

При захвате Пирамиды, Алмазные големы всегда делятся на 2 отряда, а Золотые - на несколько (определяется по таблице и отнимается 2).

Захват сокровищниц.

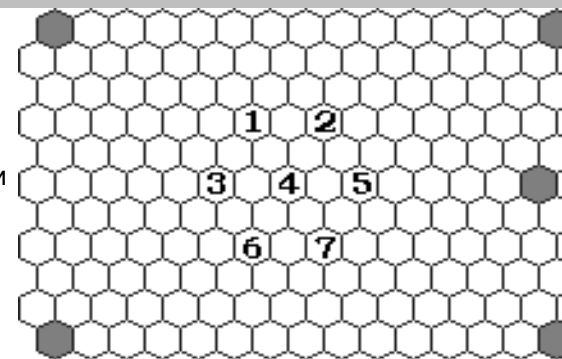
При захвате сокровищниц войска героя располагаются в центре поля боя. Клетки 1...7 соответствуют порядковым номерам существ в окне героя слева-направо. На серых клетках обычно располагаются охраняющие существа.

Внимание! При захвате сокровищниц не действует навык Тактики.

Внимание! При захвате сокровищниц в битве не участвуют боевые машины. Тележка с боеприпасами хоть и не участвует в захвате сокровищниц, но всё равно даёт стрелкам героя бесконечный боезапас.

Существуют следующие виды сокровищниц: Склеп, Покинутый корабль, Кораблекрушение, Утопия драконов, Консерватория грифонов, Улей змиев, Тайник бесов, Сокровищница гномов, Хранилище медуз, Склады циклопов, Банк наг.

Если герой победил охрану сокровищницы, но и ни одно из его существ не выжило (например вследствие применения Армагеддона или Цепной молнии), то награду он не получит, а сокровищница получит статус «Посещено». Следующему герою, вошедшему в такую сокровищницу, остается только согласиться на бой, имея хотя бы одно существо в армии, и, автоматически победив, получить награду.

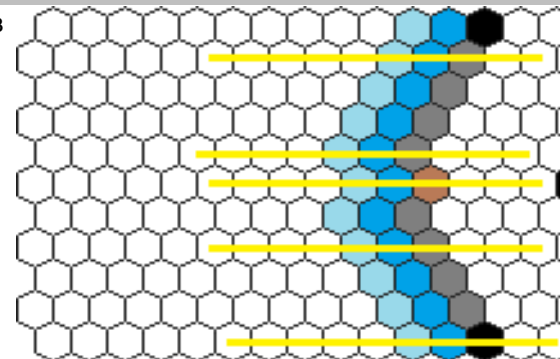


Осада города.

При осаде города, бой всегда проходит на родном для этого города ландшафте. Расстановка существ стандартная. На поле боя присутствуют городские стены и башни, ворота и ров.

Внимание! При обороне города в битве не участвует Баллиста защищающегося героя. Навык Артиллерии при осаде, позволяет управлять огнём Стрелковых башен.

Войска обороняющегося героя располагаются за крепостными стенами. Чёрными клетками обозначены Стрелковые башни. Серыми клетками обозначены городские стены. Коричневой клеткой обозначены ворота. Синими клетками обозначен ров. Ров Крепости имеет двойную ширину (обозначен голубыми клетками). Жёлтыми линиями обозначены проломы при разрушении стен. Через проломы могут проходить войска, а стреляющие существа, находящиеся напротив пролома, могут стрелять по прямой без штрафа за стены.



Порядок ходов.

Любая битва делится на раунды. В каждом раунде имеется своя последовательность ходящих существ, боевых машин и действий эффектов:

- 1.Тактический режим расстановки войск (только перед первым раундом). Если навык Тактики имеется у обоих сражающихся героев, то они подавляют друг друга в соответствии с уровнем развития.
- 2.Действие яда (снижает здоровье отравленных существ на 10%).
- 3.Центральная стрелковая башня (при осаде города).
- 4.Верхняя боковая башня (при осаде города).
- 5.Нижняя боковая башня (при осаде города).
- 4.Выстрел Катапульты (или 2 выстрела подряд при Экспертной Баллистике).
- 5.Ход всех существ по очереди в соответствии с их скоростью. У кого скорость выше - ходит पहले.
- 5.1.Если у двух существ одного игрока одинаковая скорость, то раньше ходит то, которое расположено левее в окне героя, т.е.выше в начальной расстановке (правило левого слота). Вызванные существа считаются так, как если бы они находились в восьмом, девятом и т.д. слотах героя, в порядке появления.
- 5.2.Если у двух существ разных игроков одинаковая скорость, то раньше ходит существо того игрока, который не ходил только что.
- 5.2.1.Если это первый ход в первом раунде, то раньше ходит существо напавшего игрока.
- 5.3.Существа у которых сработал Боевой дух сразу же получают право повторного хода.
- 6.Выстрел Баллисты (или 2 выстрела при Экспертной Артиллерии).
- 7.Лечение Палатки первой помощи.
- 8.Ход всех существ, у которых сработал Боевой дух и они Ждали, в соответствии с очерёдностью срабатывания.
- 9.Ход существ, которые Ждали в свой ход. Порядок обратный скорости существ, т.е.у кого скорость ниже - ходит पहले. Действует правило левого слота и правило преимущества того, кто не ходил только что.

Прочие особенности (Добавил *dnaop-wr*, [Памятка по HoMM-3](#)):

*Если существо получило плохую мораль, было убито и воскрешено, оно не походит снова в том же раунде.

*Если с существа будет снята Слепота, Окаменение или оно будет воскрешено, то оно получит право хода в соответствии со своей скоростью в этой фазе (т. е. в свою обычную очередь). Действует правило левого слота и правило преимущества того, кто не ходил только что.

*На Клона действует правило преимущества того, кто не ходил только что, но не действует правило левого слота – если в армии имеется несколько существ с одинаковой скоростью, и Клон является копией любого из них, он будет ходить после того, как походят все эти существа.

*Если существо встало в защиту, её действие кончится тогда, когда к существу придёт очередной ход в следующем раунде (т.е. тихоходное существо выдержит атаки всех быстроходных существ врага, имея защиту).

Молитва или Медлительность?

В игре нет более полезных и универсальных, в большинстве случаев заклинаний, чем Ускорение и Медлительность.

Ускорение повышает скорость цели на 3 или 5 единиц, в зависимости от уровня развития Магии воздуха у героя.

Медлительность понижает скорость цели на 25% или 50%, в зависимости от уровня развития Магии земли у героя.

Известно также, что эти два заклинания снимают друг друга при наложении.

Однако существует ещё одно заклинание, повышающее скорость цели - это Молитва. Она повышает атаку, защиту и скорость на 2 единицы. Казалось бы однозначный эффект, но на деле возникают сложности при его совмещении с Медлительностью.

Теперь посмотрим, как сочетаются друг с другом Молитва и Медлительность разных уровней развития школ магии героя:

	Базовая скорость существа	Стандартный эффект	Базовая Молитва	Продвинутая/Экспертная Молитва
Базовая Медлительность	скорость 3	Скорость = 2	Скорость = 3	Скорость = 5
	скорость 4	Скорость = 3	Скорость = 4	Скорость = 6
	скорость 5		Скорость = 5	
	скорость 6	Скорость = 4	Скорость = 6	Скорость = 7
	скорость 7	Скорость = 5		Скорость = 8
	скорость 8	Скорость = 6	Скорость = 7	Скорость = 9
	скорость 9		Скорость = 8	
	скорость 10	Скорость = 7	Скорость = 9	Скорость = 10
	скорость 11	Скорость = 8		Скорость = 11
	скорость 12	Скорость = 9	Скорость = 10	Скорость = 12
	скорость 13		Скорость = 11	
	скорость 14	Скорость = 10	Скорость = 12	Скорость = 13
	скорость 15	Скорость = 11		Скорость = 14
	скорость 16	Скорость = 12	Скорость = 13	Скорость = 15
	скорость 17		Скорость = 14	
	скорость 18	Скорость = 13	Скорость = 15	Скорость = 16
	скорость 19	Скорость = 14		Скорость = 17
	скорость 20	Скорость = 15	Скорость = 16	Скорость = 18
	скорость 21		Скорость = 17	

Продвинутая Медлительность	скорость 3	Скорость = 1	Скорость = 2	Скорость = 3
	скорость 4	Скорость = 2	Скорость = 3	Скорость = 4
	скорость 5			
	скорость 6	Скорость = 3	Скорость = 4	Скорость = 5
	скорость 7			
	скорость 8	Скорость = 4	Скорость = 5	Скорость = 6
	скорость 9			
	скорость 10	Скорость = 5	Скорость = 6	Скорость = 7
	скорость 11			
	скорость 12	Скорость = 6	Скорость = 7	Скорость = 8
	скорость 13			
	скорость 14	Скорость = 7	Скорость = 8	Скорость = 9
	скорость 15			
	скорость 16	Скорость = 8	Скорость = 9	Скорость = 10
	скорость 17			
	скорость 18	Скорость = 9	Скорость = 10	Скорость = 11
	скорость 19			
	скорость 20	Скорость = 10	Скорость = 11	Скорость = 12
	скорость 21			

Проанализировав таблицу выше, можно понять, что Медлительность снижает не только базовую скорость существа, но и дополнительную.

К дополнительной скорости существа можно отнести:

- +1 к скорости существа от специалиста по нему;
- +2 к скорости от специализации Сэра Мюллиха;
- +1 к скорости Дьяволов и Архидьяволов от специализации Ксерона;
- +1...3 к скорости при наложении Молитвы от Лоинса;
- +1...3 к скорости при наложении Ускорения от специалистов по нему (Кира, Терек, Брисса);
- +1 к скорости существа на родной земле;
- +1...2 у скорости от артефактов (Ожерелье стремительности, Кольцо странника, Накидка скорости).

Медлительность снижает ВСЕ, приведённые выше эффекты на 25/50%. Округление всегда вниз.

Смертельный взгляд Могучей горгоны.

(Составлено на основе материалов [AmberSoler](#), [Dirty_Player](#), [Self-seeking](#) и [Jerky Fox](#), [heroesworld.ru](#)).

Каждая Могучая горгона в атакующем отряде имеет 10% шанс поразить цель Смертельным взглядом, который мгновенно убивает существ в целевом отряде. Смертельный взгляд не действует на существ Некрополиса, Мумий, горгулий и големов. Количество существ, которое может быть убито Смертельным взглядом зависит от количества Могучих горгон в атакующем отряде и может быть случайным в диапазоне от 1 до N/10 (округление вверх), где N – количество Могучих горгон.

Например, 31 Могучая горгона может дополнительно уничтожить 1-4 существ в атакуемом отряде.

Однако, следует учитывать, что шанс срабатывания рассчитывается для каждой горгоны отдельно. Иными словами 10 горгон с 10% шанса Смертельного взгляда вместе не будут иметь 100% гарантии успеха.

Вероятность хотя бы одного успешного срабатывания можно рассчитать по формуле:

$$1 - (1-p)^N,$$

где p - шанс срабатывания Смертельного взгляда, в долях (p=10%=0,1); N - количество Могучих горгон в атакующем отряде.

Например, если у вас есть 5 горгон и вы их разделили на 5 отрядов по 1 горгоне, то вероятность однократного срабатывания Смертельного взгляда будет такая же, как если бы все пять находились в одном отряде.

Из формулы можно заметить, что вероятность успеха всегда меньше единицы. Тем не менее, это не означает, что всегда есть шанс на неудачу. При вероятностях близких к единице, в математический закон вступают особенности компьютерного округления. Причем довольно сложно предсказать, как будет округлено значение 99.99999. До 100 или до 99.

Следующая таблица демонстрирует некоторые пункты расчёта вероятности:

Кол-во М.горгон	Вероятность убить Смертельным взглядом N существ, где N равно:			
	1	2	3	4
1	10%			
2	19%			
5	41%			
10	65%			
11	69%	30%		
15	79%	45%		
20	88%	61%		
21	89%	63%	35%	
25	93%	73%	46%	
30	96%	81%	59%	
31	96%	83%	61%	37%
40	99%	92%	77%	57%

И т.д.

Можно отметить что 10 горгон не имеют шанса убить взглядом 2 существ в атакуемом отряде, хотя это и не совсем соответствует формуле из описания. Вероятность истребления второго существа появляется только с 11 горгон, третьего — с 21, четвертого с 31 и так далее. В описании при этом фигурирует формула: $K = N/10+1$, где K - количество убитых существ; N - количество Могучих горгон в атакующем отряде.

Но на самом деле формула выглядит так:

$$K = \text{ОКРУГЛВВЕРХ}(N/10)$$

То есть, 1/10, 2/10 и т.д. будут равны 1.

Также, можно увидеть, что шансы возрастают с числом горгон в отряде. То есть, 31 горгона имеет шанс убить максимальное число существ (4) равный 37%, но 21 горгона имеет шанс убить максимальное число существ (3) равный всего лишь 35%, что на 2% меньше.

Тем не менее иногда выгодно делить горгон на отряды. К примеру, у вас есть 2 горгоны. Вместе они обладают шансом 19% на то, чтобы убить 1 существо противника. Кажется, что если их разделить, то шансы не изменятся. Всё те же 19% на успех. Однако, это не совсем так. На самом деле, шанс уничтожить 1 существо будет равняться 18% и еще 1% на то чтобы уничтожить 2 существа. Вместе у горгон нет шанса уничтожить сразу два существа, а по отдельности есть.

Более очевидный пример: 30 Могучих горгон (вероятности см. в таблице). Разделим их в 2 отряда по 15 Могучих горгон каждый. Внезапно появилась 20% вероятность убить взглядом сразу 4-х врагов! У вас не было этого шанса, когда все 30 Могучих Горгон находятся в 1-ом отряде. И это при том, что минимальные шансы не ухудшились. Не имеет значения как именно разделять Могучих горгон, но, очевидно, не нужно создавать больших диспропорций, скажем, 20:10.

Стоит заметить, что делить отряды горгон числом $10*N+1$ не нужно. Разделение такого количества как 11, 21, 31, 41 и т.д. не имеет смысла и даже вредно.

Еще один минус от деления Могучих горгон: если полученные отряды слишком малы, их легко уложить даже низкоуровневыми войсками противника. Нужно помнить, что помимо взгляда горгоны наносят обычный урон, и лучше если после удара весь отряд противника будет убит, чем бить его несколькими отрядами и получить ответный удар, если он выживет.

Вывод: не разделяйте Могучих горгон, пока не накопите их, по крайней мере, 32 особи.

С такой изумительной особенностью главной целью Могучих горгон являются существа 7-го уровня. Не заботьтесь даже о снятии ответа другими своими войсками. Могучие горгоны могут выдержать приличный удар. Если у врага 13 Архангелов, а у вас 48 Могучих горгон (к тому времени как враг накопит 13 Архангелов, у вас уже вполне может быть большее количество Могучих горгон) – не впадайте в отчаяние. Архангелы могут этого не знать, но они уже мертвецы. Своей 1-ой атакой Могучие горгоны скорее всего убьют 4 Архангела. Ответным ударом Архангелы не убьют больше, чем 9 МГ. После 2-ух последующих атак останется 2 или 3 Архангела и от 15-20 горгон. Надо иметь ввиду, что такие параметры вашего героя как Защита и/или навык Доспехи ОЧЕНЬ сильно сдвигают преимущество в сторону горгон. Атаковать существ 6-го и ниже уровней имеет смысл, только если нет более сильных. Не тратьте горгон атакуя слабых существ.

Единственной неприятностью является факт, что Смертельный взгляд не действует на существ Некрополиса, Мумий, горгулий и големов. Поэтому в противостоянии с Некрополисом или Башней вы не можете так же сильно полагаться на Могучих горгон.

Расчет количества очков, получаемых за игру.

(Составлено совместно с [Catch](#), [heroesportal.net](#)).

Очки, набранные игроком за игру, рассчитываются по следующей формуле:

$$\text{ОЧКИ} = [200 - (D + 10) / (Z+5) + B + G] * R ,$$

где D - количество затраченных на игру дней;

Z - количество захваченных городов;

B - бонус за победу над всеми врагами (25 очков) - однако, если на карте не было указано условие "Победить всех врагов", этот бонус в зачёт не пойдет.

G - бонус за Грааль (25 очков) - достаточно только выкопать его;

R - коэффициент сложности игры (максимум 2).

При расчёте дробь $(D+10) / (Z+5)$ округляется вниз, так что получается максимум в 500 очков. Если вы прошли быстрее чем соперник, но он получил больше очков, то вы: а) не убили всех врагов, а он убил, б) не выкопали Грааль, а он не поленился, в) вы взяли меньше городов, чем он.

Что касается бонуса за уничтожение всех, то он дается не всегда. В игре имеются сценарии двух типов: с одним условием победы или двумя. В тех, что имеют два условия, вторым обязательно будет - "Уничтожить противника". Так вот. Во всех сценариях, где есть такое условие (или сценариях с единственным условием такой победы) бонус даётся! А если в сценарии такого условия победы нет, то извините - бонус не полагается! Например, в сценарии с условием победы "Захватить город" - уничтожать всех врагов, с точки зрения результата, не имеет никакого смысла.

Если играющий стремится к большому результату, то в сценариях с двумя условиями нужно всегда выполнять второе (уничтожить всех). Конечно, предварительно откопав Грааль. Тогда он будет иметь два бонуса. Препятствием к такому раскладу могут служить сценарии, где первым условием является "Получить (откопать) Грааль". Но тут уж ничего не поделаешь - приходится выбирать один бонус из двух.

Это интересно! Если перед вами карта, на которой N городов, то для получения максимума баллов нужно завершить ее за N-6 дней (выполнив все указанные выше условия). Можно, конечно же не захватывать все города, но каждый оставленный нейтральным город снижает допустимый срок прохождения карты на один день. Города союзников приравниваются к нейтральным на момент завершения игры. Максимальное время, которое можно затратить на прохождение карты и, тем не менее, получить 500 очков (в теории) равняется 42 дням. Все зависит от количества городов, а максимум на карте их может быть 48.

Расчет количества очков, получаемых за прохождение кампании.

(Источник: [Astralwizard](#), Gus Smedstad through Maranthea through Quebec Dragon).

Результат успешно проведенной кампании рассчитывается следующим образом:

- 1) подсчитываются результаты каждого отдельного сценария (карты) по формуле, приведенной выше;
- 2) вычисляется среднее значение отдельного сценария: сумма всех результатов делится на количество сценариев;
- 3) определяется результат кампании: среднее значение отдельного сценария умножается на 5.

Ранги существ в очках за игру.*(Предоставил **днаор-wr**, Памятка по НоММ-3).*

№	Существо	Ур.	Кол-во очков	Примечания
1	Архангел	7	398...500	Седьмой уровень соответствует 200%-ной сложности игры.
2	Чёрный дракон	7	395...397	
3	Золотой дракон	7	392...394	
4	Титан	7	389...391	
5	Архидьявол	7	386...388	
6	Древнее чудище	7	383...385	
7	Гидра хаоса	7	380...382	
8	Дьявол	7	377...379	
9	Ангел	7	374...376	
10	Зелёный дракон	7	371...373	
11	Красный дракон	7	368...370	
12	Дракон-привидение	7	365...367	
13	Гидра	7	362...364	
14	Гигант	7	359...361	
15	Костяной дракон	7	356...358	
16	Чудище	7	353...355	
17	Королевская нага	6	350...352	Шестой уровень соответствует 160%-ной сложности игры.
18	Рыцарь смерти	6	347...349	
19	Чемпион	6	344...346	
20	Чёрный рыцарь	6	341...343	
21	Боевой единорог	6	338...340	
22	Нага	6	335...337	
23	Кавалерист	6	332...334	
24	Султан-ифрит	6	329...331	
25	Единорог	6	326...328	
26	Ифрит	6	323...325	
27	Скорпикора	6	320...322	
28	Мантикора	6	317...319	
29	Виверна-монарх	6	314...316	
30	Король циклопов	6	311...313	
31	Виверна	6	308...310	
32	Циклоп	6	305...307	

33	Адское отродье	5	302...304	Пятый уровень соответствует 130%-ной сложности игры.
34	Птица грома	5	299...301	
35	Могущественный лич	5	296...298	
36	Король минотавров	5	293...295	
37	Могучая горгона	5	290...292	
38	Птица рух	5	287...289	
39	Мастер-джинн	5	284...286	
40	Горгона	5	281...283	
41	Джинн	5	278...280	
42	Лич	5	275...277	
43	Минотавр	5	272...274	
44	Дендроид-солдат	5	269...271	
45	Порождение зла	5	266...268	
46	Фанатик	5	263...265	
47	Дендроид-страж	5	260...262	
48	Монах	5	257...259	
49	Вампир-лорд	4	254...256	Четвёртый уровень соответствует 100%-ной сложности игры.
50	Великий василиск	4	251...253	
51	Архимаг	4	248...250	
52	Огр-маг	4	245...247	
53	Крестоносец	4	242...244	
54	Королева медуз	4	239...241	
55	Маг	4	236...238	
56	Вампир	4	233...235	
57	Василиск	4	230...232	
58	Серебряный пегас	4	227...229	
59	Пегас	4	224...226	
60	Медуза	4	221...223	
61	Рогатый демон	4	218...220	
62	Рыцарь	4	215...217	
63	Демон	4	212...214	
64	Огр	4	209...211	
Третий уровень и ниже соответствуют 80%-ной сложности игры. Требуется уточнение.				

*Реальные боевые качества существ могут не соответствовать рангу этой таблицы.

*Нейтральные существа и существа Сопряжения не входят в таблицу.

*Соответствие уровня существа уровню игры – условное, но вполне реальное.

*Соответствие уровня существа уровню игры – условное, но вполне реальное.

Чит-коды для всех версий игры. Сопряжение в SoDe.*(Составлено совместно с [Bes](#), [forum.cf2.ru](#)).*

Для того, чтобы ввести код, нажмите кнопку TAB на клавиатуре и в появившемся окне вводите необходимый код.

Внимание! Указанные ниже коды взяты из разных не связанных между собой источников, поэтому возможны ошибки.

Возрождение Эрафии (Restoration of Erathia, RoE)

Код	Исполняемая процедура
NWONLYAMODEL	Во всех городах игрока строятся все здания
NWCSIRROBIN	Завершение игры. Проигрыш игрока
NWCTROJANRABBIT	Завершение игры. Победа игрока
NWCAVERTINGOUREYES	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
NWCANTIOCH	Герой получает Баллисту, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
NWCIGOTBETTER	Герой получает новый уровень
NWCCASTLEANTHRAX	Удача героя становится максимальной (+3)
NWCCOCONUTS	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
NWCMUCHREJOICING	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
NWCALREADYGOTONE	Открывается вся карта-загадка
NWCGENERALDIRECTION	Открывается вся карта приключений
NWCSHRUBBERY	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
NWCTIM	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии
NWCFLESHWOUND	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
NWCPHISHERPRICE	Увеличивается цветовая насыщенность игры

Клинок Армагеддона (Armageddon's Blade, AB)

Код	Исполняемая процедура
nwcquigon	Герой получает новый уровень
nwcspadme	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
nwcdartmaul	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
nwccoruscant	Во всех городах игрока строятся все здания
nwcr2d2	Герой получает Баллисту, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
nwcwatto	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
nwcspodracer	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
nwcprophecy	Открывается вся карта-загадка
nwcrevealourselves	Открывается вся карта приключений
nwcmidichlorians	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии

Дыхание смерти (Shadow of Death, SoD) + Хроники героев (Heroes Chronicles)

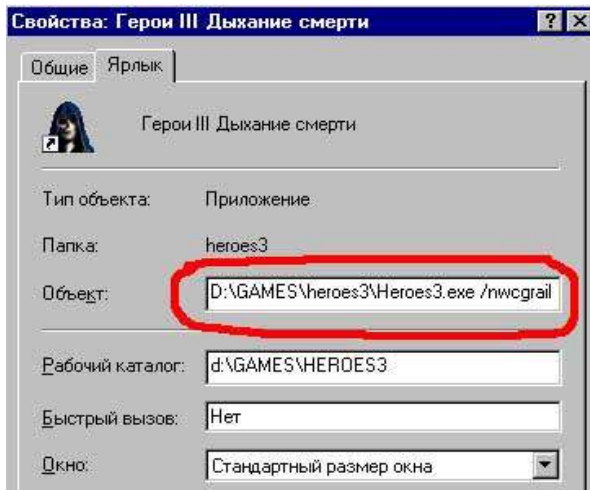
Код	Исполняемая процедура
nwcneo	Герой получает новый уровень
nwcagents	Герой получает по 10 Чёрных рыцарей в каждый свободный слот
nwctrinity	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
nwclotsofguns	Герой получает Баллисту, Палатку первой помощи и Тележку с боеприпасами
nwcfollowthewhiterabbit	Удача героя становится максимальной (+3)
nwcnebuchadnezzar	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
nwcmorphheus	Боевой дух героя становится максимальным (+3)
nwcoracle	Открывается вся карта-загадка
nwcwhatisthematrix	Открывается вся карта приключений
nwcignoranceisbliss	Вся карта приключений скрывается Террой Инкогнито
nwctheconstruct	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
nwcthereisnospoon	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии
nwczion	Во всех городах игрока строятся все здания
nwcbbluepill	Завершение игры. Поражение игрока
nwcredpill	Завершение игры. Победа игрока
nwcpfisherprice	Увеличивается цветовая насыщенность игры
gosolo	Передать управление игроком компьютеру

Во имя Богов (In The Wake Of Gods, WoG) - действуют начиная с WoG 3.58f, до этого работают коды SoD

Код	Исполняемая процедура
WOGMINASTIRITH	Во всех городах игрока строятся все здания
WOGGALADRIEL	Герой получает по 5 Архангелов в каждый свободный слот
WOGGANDALFWHITE	Герой получает новый уровень
WOGSHADOWFAX	Герой получает 1 000 000 очков движения, которые не тратятся при посадке и высадке с корабля
WOGYEEOFSAURON	Открывается вся карта приключений
WOGISENGARD	Игрок получает 100 000 золота и по 100 единиц каждого ресурса
WOGSARUMAN	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии (на карте)
WOGGANDALF	Герой получает 999 маны и все доступные на карте заклинания в Книгу магии (в битве)
WOGFRODO	Завершение игры. Победа игрока
WOGDENETHOR	Завершение игры. Поражение игрока

Автоматический ввод кодов

Если вам надоело вводить коды по сто раз, то имеется маленькая хитрость, чтобы облегчить вам жизнь. Берём ярлык Heroes на рабочем столе, открываем Свойства по правому клику на нём. Добавляем такую надпись: **/NWCGRAIL** (см.скриншот ниже). Также не забываем, что между Heroes.exe и /NWCGRAIL стоит **пробел**. Нажимаем Применить. Это будет работать для АВ и SoD. Для WoG-а вместо указанного выше кода набираем **/ZVSSVETA**. После, открываем свойства монитора и устанавливаем цветность 16 bit. Потом запускаем игру, выбираем карту, начинаем играть. Теперь нажимаем F4 и игра переходит в оконный режим. В левом верхнем углу можно заметить меню под названием **Cheat**. Теперь не нужно вводить коды, а просто в меню Cheat выбираем то, что нужно.



Имеется ряд других ключей, которые можно использовать в командной строке (Предоставил **Chortos-2**, forum.df2.ru):
" ?" (он же " h" и " H") — причем обязательно с пробелом между двойной кавычкой и знаком вопроса или буквой - игра выдает сообщение, в котором объясняются следующие два ключа:

/s0 — отключается музыка и звук;

/i0 — игра запускается без вступительных роликов (в том числе, роликов «Буки», 3DO и NWC);

Полагаю, стоит обратить Ваше внимание на тот факт, что компьютер не очень то благосклонен к игроку, использующему чит-коды. Во всяком случае после набора кода на экране появляется надпись о том, что Вы мошенник, а также по факту завершения прохождения карты Ваш результат будет добавлен в таблицу рекордов на последнее место с унижительной записью о том, что Вы мошенник.

Технические коды не будут рассматриваться как мошенничество:

ping	В мультплеере и возвращает значение времени дозвона до вашего оппонента
gosolo	Передать управление игроком компьютеру

Сопряжение в SoDe.

Для того, чтобы иметь возможность создавать случайные карты, а также выбирать Сопряжение (и новых героев) для игры в версии SoD без установленного AB, необходимо:

Создать в директории \HEROES\DATA 4 пустых файла:

h3ab_ahd.vid

h3ab_ahd.snd

h3ab_spr.lod

h3ab_bmp.lod

В директории \HEROES надо создать:

h3blade.exe - тоже нулевой длины.

Самые известные баги в игре.

Изначально, вносить эту тему в справочник не планировалось по причине того, что не хотелось заниматься популяризацией существующих багов в игре. Однако, как показывает практика, баги от этого никуда не делись, и их использование всё равно остаётся на усмотрение игроков. При игре с компьютерным противником использование багов, возможно, облегчает жизнь новичку. Солидные игроки, полагаю, считают использование багов не достойным в принципе. При игре против человека (а также, во время участия в офф-лайн турнирах), запрет на использование багов оговаривается отдельно. В любом случае, считаю необходимым исключить саму возможность применения багов "по неведению" и, тем самым, поставить всех игроков в равные условия. Чему, собственно, и посвящен данный раздел.

Все существующие баги можно разделить на два вида: непосредственно баги и условные баги (фишки):

1. Баги. К этой категории можно отнести все баги, которые однозначно не доступны компьютерному противнику и, как правило, являются запрещенными к применению на турнирах и при игре против человека.

1.1. Doublecast. Двойное колдовство магии за один игровой раунд.

На начальных версиях игры была возможность при нажатии определенной комбинации клавиш использовать дважды магию в пределах одного игрового раунда. В последствии этот баг был убран разработчиками.

1.2. Использование магии в Гарнизоне антимагии.

К примеру, Доспехи проклятого продолжают колдовать магию против противника даже в Гарнизоне антимагии, в то время, как герой и существа, умеющие колдовать, лишаются этой возможности. Сама идея Гарнизона антимагии говорит о том, что никакой магии там быть не должно - тем не менее, баг есть. Избежать его применения можно деактивировав артефакт на кукле героя (герой не теряет при этом ни одной единицы из своих первичных навыков).

1.3. Продажа артефактов по завышенным ценам.

Известный баг, связанный с некорректной работой программы, когда после продажи какого-нибудь артефакта имеется возможность перемещать стрелочками другие артефакты в рюкзаке героя, причём цена возможной продажи остается неизменной. Следствием, игрок имеет возможность **сознательно** продать дешёвые артефакты по завышенной цене.

1.4. Неоднократное посещение Сирен одним и тем же героем.

При посещении Сирен, в отрядах героя, где больше одного существа, погибают 30% существ. Герой получает единицу опыта за каждую единицу здоровья погибших существ. Сирен можно посетить один раз за игру, о чём сказано в мануале. Суть бага заключается в том, что если герой, посетивший Сирен, вступит в бой (неважно, с кем, и неважно, чем закончится бой), он сможет посетить их повторно.

1.5. Multidefeat. Ослабление неулучшенных нейтральных армий многократными поражениями.

Есть одна особенность, которая проявляется в случае, когда герой нападает на армию неулучшенных нейтралов, среди которых появляется один улучшенный отряд. Оказывается, что при любом исходе все оставшиеся в живых улучшенные существа после боя покидают армию нейтралов. Значит после уничтожения неулучшенных существ герой может смело сбегать с поля боя не завершая битву. После сбегаания армия нейтралов все равно исчезнет. Это верно и для случая, если герой будет уничтожен армией нейтралов - число существ в этой армии уменьшится на количество улучшенных существ, которые были в ней на момент начала боя. Однако следует учесть, что при следующем нападении на эту армию один отряд улучшенных существ в ней будет все равно (это определяется координатами клетки, на которой расположены нейтралы и генерируется при создании карты), просто общее число существ в армии будет меньше.

1.6. Использование навигационных бонусов на суше.

В случае, если герой, имеющий Шляпу адмирала, садится в лодку, запас его оставшихся "сухопутных" очков движения пересчитывается в прямой пропорции в "морские" очки. При высадке происходит обратный процесс. Существует баг, связанный с использованием Шляпы адмирала совместно с артефактами Логистики, который позволяет при высадке из лодки увеличить запас сухопутных очков хода. При **сознательном** применении этого способа игрок может существенно повысить запас хода, взяв дополнительные очки "из воздуха".

1.7. Захват заблокированных городов с помощью заклинания Полет.

Используя заклинание Полёт или Крылья ангела можно зайти в заблокированный город путём нажатия клавиши "пробел" в тот момент, когда герой движется над городскими воротами. В случае наличия охраны в городе (без героя противника) - происходит сбой в программе и герою приходится вступать в бой со своей копией (артефакты и армия также дублируются, в армию героя добавляются существа, охраняющие город - в армию противника добавляются существа героя, в случае отсутствия свободных слотов - остаются только наиболее сильные существа по AI Value). Не зависимо от исхода боя - (если герой выигрывает, то его клон проигрывает или наоборот) - Вы теряете своего героя, но он получает опыт. Впоследствии его можно найти в Таверне с увеличенным опытом. Город становится Вашим. (?)

1.8. Использование вторичного навыка Тактика при управлении двухгексовыми существами.

В случае, когда герой имеет вторичный навык Тактика, то управляя расстановкой двухгексовых существ, при желании можно продвинуть существо дополнительно еще одну клетку вперёд. Для этого при наступлении очереди хода этого отряда нужно включить "Автобой" (нажимаем клавишу "A") и тут же отменить его нажатием клавиши "Esc". Компьютер автоматически продвинет за это время ваше существо на одну клетку вперед (*Предоставил asm, forum.df2.ru*).

2. Условные баги. В этой категории можно отразить те игровые баги, которые вполне можно назвать "фишками", потому как достоверно не известно - случайны ли они. Некоторые из них появились исключительно по причине того, что разработчики игры, возможно, не придавали особого значения тонкостям, которые имеются при реализации некоторых игровых моментов, либо по причине некорректного отражения этих тонкостей на программном уровне. Большинство этих условных багов стали общеизвестными исключительно благодаря фанатам, которые неумолимо ищут новые способы ведения игры. Запрещать ли подобные "фишки" во время игры - остается на усмотрение организаторов турниров.

2.1. Копаем Грааль за один день.

Скорей всего, недоработка разработчиков, создавших упрощенную проверку момента - двигался ли герой в этот день. По факту - просто проверяется количество оставшихся очков движения и сравнивается с количеством, которое должно быть у героя из расчета скорости самого медленного существа в его армии. Если передать герою более медленного существа, чем у него был в начале, то герой **получит** некоторый запас количества МР, который он может израсходовать в течение дня до того, как копать Грааль. Применение этого приема требует досконального знания принципов Логистики, однако, тем не менее, в мануале указано, что копать Грааль в тот день, когда герой двигался нельзя. Но, оказывается, это возможно! Аплодисменты фанатам, которые нашли способ обойти это ограничение. Вот такая "фишка"!

2.2. Уволился - и в бой!

После увольнения и повторного найма героя в тот же день, герой получает стандартный запас движения - **2000 очков (МР)**, что позволяет иметь практически бесконечный ход при наличии определенного количества денег. При сбегании и поражении в игре запас движения в тот же день не увеличивается. Можно предположить, что эту особенность сознательно допустили разработчики - получение полного запаса хода за 2500 золота. Но слишком уж читерским видится этот момент, особенно - на поздних стадиях игры, когда у игрока в наличие много раскачанных героев и практически бесконечное количество финансов, относительно стоимости повторного найма уволенного героя. Сложность ещё заключается и в том, что герой может не попасть в Таверну после увольнения и придётся "искать" его, выкупая других героев.

2.3. Грааль в Сопряжении.

Некоторые версии игры допускают изучение магии всех уровней при посещении Сопряжения (с установленным там Храмом Грааля) героем, **не имеющим** достаточного уровня Мудрости. Впоследствии этот баг исправили.

2.4. Бесконечный запас выстрелов у Баллисты.

Согласно контекстному справочнику, Баллиста имеет фиксированный запас выстрелов - 24. Однако, при достижении нуля Баллиста **продолжает стрелять**, а счетчик уходит в минус. Неизвестно, что именно является багом - бесконечная стрельба или счетчик, которого попросту не должно там быть. Потому относим к условным багам.

2.5. Воздушный щит при осаде города и навык Доспехи.

Применение заклинания Воздушный щит при осаде города к существам нападающего героя приводит к **увеличению** урона ~ на 40-100%, наносимого городскими башнями по этим существам. По идее должно быть уменьшение. Урон зависит от развития вторичного навыка Магия воздуха у героя - наблюдается увеличение урона примерно на 40% при отсутствии или Базовом уровне, на 100% - при Продвинутом или Экспертном (*Предоставил **Fallen Angel**, heroesportal.net*). Также при осаде города, существа героя, у которого имеется навык Доспехи получают больший урон (на 5-15%) от Стрелковых башен (присутствует не во всех версиях).

2.6. Пронос нейтралов.

Очередная "фишка", которая не вписывается в стандартные правила игры, связана с тем, что имеется способ обойти ограничения, накладываемые на героя штрафом местности. Заключается она в том, что если в армии имеются нейтральные войска (Кочевники, Мумии и пр.), а для остальных войск местность, по которой движется герой, является родной (т.е. штраф местности на них не действует), то можно избежать штрафа и для нейтральных войск. Для этого необходимо разместить отряды существ героя таким образом, чтобы нейтралы были **левее** остальных войск.

2.7. Герой - призрак.

Существует способ обеспечить героя максимальным запасом движения - 2000 очков (MP) - после ночёвки даже в случае, если нет под рукой ни одного быстрого существа. Для этого достаточно организовать встречу двух дружественных героев. В таком случае имеется недокументированная возможность передачи последнего существа напарнику, тем самым герой, оставшийся без существ будет иметь на следующий день максимальный запас хода. Герой **сможет** двигаться без существ по карте, имея каждый день максимальный запас хода. Следует отметить, что штраф **любой** местности в этом случае **сохраняется**, так как у героя нет существ, для которых местность родная. К тому же встреча с противником (даже с любым нейтральным войском) завершается мгновенным и безоговорочным поражением. Передавать существо нужно не путем перетаскивания, а используя стрелки при разделении (*Предоставил **SAG19330184**, forum.df2.ru*).

P.s. - следует отметить, что также можно лишиться последнего существа, если оно требуется для выполнения задания - в программе предусмотрена такая возможность, так как задание имеет приоритет.

2.8. Гидра против всех.

На сложности 100% любой герой с 1 Гидрой в армии без потерь **может захватить** любой Улей Змиев, кроме максимального, для которого потребуется 2 Гидры или 1 Гидра хаоса. Баг заключается в том, что в первом раунде все Змии атакуют Гидру, а в остальных раундах просто пропускают ходы, боясь массового ответного удара. Этот же баг применим, например, к взятию максимальной Утопии драконов с 10 Гидрами или победой над 100 Могучими горгонами при помощи 3 Гидр. На 80% сложности такой баг не повторяется, так как ИИ более слабый и атакует напрямую, не учитывая массовый ответный удар. На сложностях выше 100% баг тоже не повторяется, так как, наоборот, ИИ более "умный" и Змии во втором раунде разлетаются в стороны, чтобы в третьем атаковать снова. Однако этот хитрый ход ИИ не работает в Быстрой битве, при помощи которой 2 Гидры без проблем берут любой Улей змиев и на сложностях выше 100%.

Это далеко не полный перечень всех существующих багов игры, но тем не менее, здесь приведены наиболее известные, и потому часто используемые, так что будьте внимательны и думайте сами - нужно Вам это или нет.

Английская терминология игры.

Оригинал	Перевод	Оригинал	Перевод	Оригинал	Перевод
<i>Тип города, Основные городские строения, Дополнительные городские строения, Храм Грааля, Названия городов</i>		<i>Объекты на карте приключений, Артефакты, Типы артефактов, Существа</i>		<i>Цвета противников, Заклинания, Первичные навыки, Вторичные навыки, Класс героя, Имена героев, Магические способности существ, Шахты, Ресурсы в игре, Тип ландшафта, Особый тип ландшафта, Месяц существования</i>	
Тип города		Объекты на карте приключений		Цвета противников на карте	
Castle	Замок	Altar of Sacrifice	Алтарь жертвоприношений	Red	Красный
Rampart	Оплот / Бестион	Anti-Magic garrison	Гарнизон антимагии	Blue	Синий
Tower	Башня	Arena	Арена	Tan	Коричневый
Inferno	Инферно	Boar Glen	Кабанье ущелье	Green	Зеленый
Necropolis	Некрополис	Boats	Корабль	Orange	Оранжевый
Dungeon	Темница	Border & Quest Guards	Страж границы	Purple	Фиолетовый / Пурпурный
Stronghold	Цитадель / Твердыня	Border gates	Пограничные ворота	Teal	Бирюзовый / Чайный
Fortress	Крепость	Buoy	Буй	Pink	Розовый
Conflux	Сопряжение / Колония	Campfire	Костёр	Заклинания	
Основные городские строения		Cartographer	Картограф	Summon Boat	Вызвать корабль
Village Hall	Сельская управа	Chest	Сундук	Scuttle Boat	Затопить корабль
Town Halle	Префектура	Cover of darkness	Вуаль тьмы	Visions	Видение
City Hall	Муниципалитет	Crypt	Склеп	View Earth	Просмотр земли
Capitol	Капитолий	Crystal Cavern	Кристаллическая пещера	Disguise	Маскировка
Fort	Форт	Cyclops Stockpile	Склады циклопов	View Air	Просмотр воздуха
Citadel	Цитадель	Den of Thieves	Логово воров	Fly	Полет
Castle	Замок	Derelict ship	Покинутый корабль	Water Walk	Хожение по воде
Tavern	Таверна	Dragon Fly Hive	Улей стрекоз	Dimension Door	Дверь измерений
Marketplace	Рынок	Dragon Utopia	Утопия драконов	Town Portal	Городской портал
Mage Guild	Гильдия магов	Dwarven Treasury	Сокровищница гномов	Quicksand	Зыбучие пески
Blacksmith	Кузница	Enchanter's Hollow	Лощина чародеев	Land Mine	Минное поле
Guardhouse	Сторожевой пост	Eye of the Magi	Глаз мага	Force Field	Силовое поле
Archers' Tower	Башня стрелков	Faerie Ring	Домик фей	Fire Wall	Стена огня
Griffin Tower	Башня грифонов	Floatsam	Обломки	Earthquake	Землетрясение
Barracks	Казармы	Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Magic Arrow	Магическая стрела
Monastery	Монастырь	Fountain of Youth	Фонтан молодости	Ice Bolt	Ледяная молния
Training Grounds	Ипподром	Frozen Peaks	Замороженный утёс	Lightning Bolt	Удар молнии
Portal of Glory	Портал славы	Garden of Revelation	Сад откровения	Implosion	Взрыв
Upp. Guardhouse	Ул. Сторожевой пост	Garrison	Гарнизон	Chain Lightning	Цепная молния
Upp. Archers' Tower	Ул. Башня стрелков	Griffin Conservatory	Консерватория грифонов	Frost Ring	Кольцо холода
Upp. Griffin Tower	Ул. Башня грифонов	Hidden Cavern	Убежище воров	Fireball	Огненный шар
Upp. Barracks	Ул. Казармы	Hill Fort	Форт на холме	Inferno	Инферно
Upp. Monastery	Ул. Монастырь	Hovel	Сарай (крестьян)	Meteor Shower	Метеоритный дождь
Upp. Training Grounds	Ул. Ипподром	Hut of the Magi	Хижина мага	Death Ripple	Волна смерти
Upp. Portal of Glory	Ул. Портал славы	Idol of Fortune	Идол удачи	Destroy Undead	Уничтожение мертвецов

Centaur Stables	Конюшни кентавров	Imp Cache	Тайник бесов	Armageddon	Армагеддон
Dwarf Cottage	Коттедж гномов	Keymaster's tents	Палатка ключника	Shield	Щит
Homestead	Усадьба	Lake of the Scarlet Swan	Лебединое озеро	Air Shield	Воздушный щит
Enchanted Spring	Заколдованный ручей	Lavender Lofts	Лавандовый лес	Fire Shield	Огненный щит
Dendroid Arches	Арка дендроидов	Learning Stone	Камень знаний	Protection from Air	Защита от воздуха
Unicorn Glade	Лужайка единорогов	Library of Enlightenment	Библиотека просвещения	Protection from Fire	Защита от огня
Dragon Cliffs	Драконьи скалы	Lighthouse	Маяк	Prot. from Water	Защита от воды
Upp. Centaur Stables	Ул. Конюшни кентавров	Magic Spring	Магический ручей	Prot. from Earth	Защита от земли
Upp. Dwarf Cottage	Ул. Коттедж гномов	Magic Well	Магический колодец	Anti-Magic	Антимагия
Upp. Homestead	Ул. Усадьба	Marletto Tower	Башня Марлетто	Dispel	Снятие заклинаний
Upp. Enchanted Spring	Ул. Заколдованный ручей	Medusa Stores	Хранилище медуз	Magic Mirror	Волшебное зеркало
Upp. Dendroid Arches	Ул. Арка дендроидов	Mercenary Camp	Лагерь наёмников	Cure	Лечение
Upp. Unicorn Glade	Ул. Лужайка единорогов	Mermaids	Русалки	Resurrection	Восстановление
Upp. Dragon Cliffs	Ул. Драконьи скалы	Monolith One Way	Односторонний монолит	Animate Dead	Оживление мертвецов
Workshop	Мастерская	Monolith Two Way	Двусторонний монолит	Sacrifice	Жертва
Parapet	Парапет	Mystical garden	Мистический сад	Bless	Благословение
Golem Factory	Фабрика големов	Naga Bank	Банк наг	Curse	Проклятие
Mage Tower	Башня магов	Nomad Tent	Палатка кочевников	Bloodlust	Жажда крови
Altar of Wishes	Алтарь желаний	Oasis	Оазис	Precision	Точность
Golden Pavilion	Золотой павильон	Obelisk	Обелиск	Weakness	Слабость
Cloud Temple	Заоблачный храм	Ocean bottle	Морской бутыл	Stone Skin	Каменная кожа
Upp. Workshop	Ул. Мастерская	Pandora's Box	Ящик Пандоры	Disrupting Ray	Разрушающий луч
Upp. Parapet	Ул. Парапет	Pillar of Fire	Огненный столп	Prayer	Молитва
Upp. Golem Factory	Ул. Фабрика големов	Prison	Тюрьма	Mirth	Радость
Upp. Mage Tower	Ул. Башня магов	Pyramid	Пирамида	Sorrow	Печаль
Upp. Altar of Wishes	Ул. Алтарь желаний	Rally Flag	Флаг единства	Fortune	Удача
Upp. Golden Pavilion	Ул. Золотой павильон	Redwood Observatory	Обсерватория красного дерева	Misfortune	Неудача
Upp. Cloud Temple	Ул. Заоблачный храм	Refugee Camp	Лагерь беженцев	Haste	Ускорение
Imp Crucible	Котёл бесов	Sanctuary	Святылище	Slow	Медлительность
Hall of Sins	Дворец пороков	Scholar	Учёный	Slayer	Палач
Kennels	Псарни	School of Magic	Школа магии	Frenzy	Бешенство
Demon Gate	Врата демонов	School of War	Школа войны	Titan's Lightning Bolt	Гром титана
Hell Hole	Провал	Seachest	Морской сундук	Counterstrike	Контрудар
Fire Lake	Огненное озеро	Seer's Hut	Хижина провидца	Berserk	Берсерк
Forsaken Palace	Покинутый дворец	Shipwreck	Кораблекрушение	Hypnotize	Гипноз
Upp. Imp Crucible	Ул. Котёл бесов	Shrine of Magic Gesture	Святыня магического жеста	Forgetfulness	Забывчивость
Upp. Hall of Sins	Ул. Дворец пороков	Shrine of Magic Incarnation	Святыня магического воплощения	Blind	Слепота
Upp. Kennels	Ул. Псарни	Shrine of Magic Thought	Святыня магической мысли	Teleport	Телепорт
Upp. Demon Gate	Ул. Врата демонов	Sign	Знак	Remove Obstacle	Устранение преград
Upp. Hell Hole	Ул. Провал	Sirens	Сирены	Clone	Клон
Upp. Fire Lake	Ул. Огненное озеро	Skeleton	Скелет на земле	Fire Elemental	Элементаль огня
Upp. Forsaken Palace	Ул. Покинутый дворец	Stables	Конюшня	Earth Elemental	Элементаль земли
Cursed Temple	Проклятый храм	Star Axis	Звёздное колесо	Water Elemental	Элементаль воды
Graveyard	Кладбище	Subterranean Gate	Врата подземного мира	Air Elemental	Элементаль воздуха

Tomb of Souls	Пристанище душ	Sulfurous Lair	Серная пещера	Первичные навыки	
Estate	Поместье	Survivor	Потерпевший кораблекрушение	Attack Skill	Атака
Mausoleum	Мавзолей	Temple	Храм	Defense Skill	Защита
Hall of Darkness	Дворец тьмы	Thatched Hut	Тростниковая лачуга	Spell Power	Сила магии
Dragon Vault	Склеп драконов	Tomb of Curses	Проклятая могила	Knowledge	Знание
Upp. Cursed Temple	Ул. Проклятый храм	Trading Post	Рынок (внешний)	Basic	Базовое
Upp. Graveyard	Ул. Кладбище	Tree of Knowledge	Древо знаний	Advanced	Продвинутое
Upp. Tomb of Souls	Ул. Камень душ	Treetop Tower	Башня на дереве	Expert	Экспертное
Upp. Estate	Ул. Поместье	Troll Bridge	Мост троллей	Bas	Баз.
Upp. Mausoleum	Ул. Мавзолей	University	Университет	Adv	Прод.
Upp. Hall of Darkness	Ул. Дворец тьмы	Wagon	Телега	Exp	Эксп.
Upp. Dragon Vault	Ул. Склеп драконов	Warrior's Tomb	Могила воина	Вторичные навыки	
Warren	Загон	Watering Hole	Водоём	Pathfinding	Поиск пути
Harpy Loft	Чердак гарпий	Watermill	Водяная мельница	Archery	Стрельба
Pillar of Eyes	Камень глаз	Whirlpool	Водоворот	Logistics	Логистика
Chapel of Stilled Voices	Часовня безмолвия	Windmill	Ветряная мельница	Scouting	Разведка
Labyrinth	Лабиринт	Witch Hut	Хижина ведьмы	Diplomacy	Дипломатия
Manticore Lair	Логово мантикор	Артефакты		Navigation	Навигация
Dragon Cave	Пещера драконов	Spell Book	Книга магии	Leadership	Лидерство
Upp. Warren	Ул. Загон	Spell Scroll	Свиток с заклинанием	Wisdom	Мудрость
Upp. Harpy Loft	Ул. Чердак гарпий	The Grail	Грааль	Mysticism	Мистицизм
Upp. Pillar of Eyes	Ул. Камень глаз	Catapult	Катапульта	Luck	Удача
Upp. Stilled Voices	Ул. Часовня безмолвия	Ballista	Баллиста	Ballistics	Баллистика
Upp. Labyrinth	Ул. Лабиринт	Ammo Cart	Тележка с боеприпасами	Eagle Eye	Зоркость
Upp. Manticore Lair	Ул. Логово мантикор	First Aid Tent	Палатка первой помощи	Necromancy	Чародейство
Upp. Dragon Cave	Ул. Пещера драконов	Centaur's Axe	Секира кентавра	Estates	Имущество
Goblin Barracks	Казармы гоблинов	Blackshard of the Dead Knight	Блэкшард мёртвого рыцаря	Fire Magic	Магия огня
Wolf Pen	Волчий загон	Greater Gnoll's Flail	Великий гноллий кистень	Air Magic	Магия воздуха
Orc Tower	Башня орков	Ogre's Club of Havoc	Карающая дубина огра	Water Magic	Магия воды
Ogre Fort	Форт огров	Sword of Hellfire	Адский меч	Earth Magic	Магия земли
Cliff Nest	Гнездо на скале	Titan's Gladius	Гладиус титана	Scholar	Грамотность
Cyclops Cave	Пещера циклопов	Shield of the Dwarven Lords	Щит короля гномов	Tactics	Тактика
Behemoth Lair	Утёс чудиц	Shield of the Yawning Dead	Щит тоскующих мертвецов	Artillery	Артиллерия
Upp. Goblin Barracks	Ул. Казармы гоблинов	Buckler of the Gnoll King	Щит короля гноллов	Learning	Обучение
Upp. Wolf Pen	Ул. Волчий загон	Targ of the Rampaging Ogre	Щит яростного огра	Offense	Нападение
Upp. Orc Tower	Ул. Башня орков	Shield of the Damned	Щит проклятого	Armorer	Доспехи
Upp. Ogre Fort	Ул. Форт огров	Sentinel's Shield	Щит часового	Intelligence	Интеллект
Upp. Cliff Nest	Ул. Гнездо на скале	Helm of the Alabaster Unicorn	Шлем белого единорога	Sorcery	Волшебство
Upp. Cyclops Cave	Ул. Пещера циклопов	Skull Helmet	Шлем-череп	Resistance	Спротивление
Upp. Behemoth Lair	Ул. Утёс чудиц	Helm of Chaos	Шлем хаоса	First Aid	Первая помощь
Gnoll Hut	Хижина гноллов	Crown of the Supreme Magi	Корона верховного мага	Класс героя	
Lizard Den	Логово ящеров	Hellstorm Helmet	Шлем сатанинской ярости	Knight	Рыцарь
Serpent Fly Hive	Улей змиев	Thunder Helmet	Шлем небесного грома	Cleric	Священник
Basilisk Pit	Яма василиска	Breastplate of Petrified Wood	Нагрудник из окаменелого дерева	Ranger	Рейнджер
Gorgon Lair	Логово горгон	Rib Cage	Доспехи из рёбер	Druid	Друид
Wyvern Nest	Гнездо виверн	Scales of the Greater Basilisk	Кольчуга великого василиска	Alchemist	Алхимик

Hydra Pond	Пруд гидр	Tunic of the Cyclops King	Туника короля циклопов	Wizard	Маг
Upp. Gnoll Hut	Ул. Хижина гноллов	Breastplate of Brimstone	Нагрудник из серного камня	Demoniac	Демон
Upp. Lizard Den	Ул. Логово ящеров	Titan's Cuirass	Латы титана	Heretic	Еретик
Upp. Serpent Fly Hive	Ул. Улей змиев	Armor of Wonder	Магические доспехи	Death Knight	Рыцарь смерти
Upp. Basilisk Pit	Ул. Яма василиска	Sandals of the Saint	Сандали святого	Necromancer	Некромант
Upp. Gorgon Lair	Ул. Логово горгон	Celestial Necklace of Bliss	Ожерелье божественной благодати	Overlord	Лорд
Upp. Wyvern Nest	Ул. Гнездо виверн	Lion's Shield of Courage	Щит львиной храбрости	Warlock	Чернокнижник
Upp. Hydra Pond	Ул. Пруд гидр	Sword of Judgement	Меч правосудия	Barbarian	Варвар
Magic Lantern	Волшебный фонарь	Helm of Heavenly Enlightenment	Шлем божественного просвещения	Battle Mage	Боевой маг
Altar of Air	Алтарь воздуха	Quiet Eye of the Dragon	Неподвижный глаз дракона	Beastmaster	Хозяин зверей
Altar of Water	Алтарь воды	Red Dragon Flame Tongue	Языки пламени красного дракона	Witch	Ведьма
Altar of Fire	Алтарь огня	Dragon Scale Shield	Щит из чешуи дракона	Planeswalker	Путешественник
Altar of Earth	Алтарь земли	Dragon Scale Armor	Доспехи из чешуи дракона	Elementalist	Элементалист
Altar of Thought	Алтарь мыслей	Dragonbone Greaves	Наколенники из драконьей кости	Имена героев	
Pyre	Костёр	Dragon Wing Tabard	Плащ из крыльев дракона	Adelaide	Аделаида
Upp. Magic Lantern	Ул. Волшебный фонарь	Necklace of Dragonteeth	Ожерелье из зубов дракона	Adela	Адель
Upp. Altar of Air	Ул. Алтарь воздуха	Crown of Dragontooth	Корона из зубов дракона	Ajit	Аджит
Upp. Altar of Water	Ул. Алтарь воды	Still Eye of the Dragon	Застывший глаз дракона	Adrienne	Адриэн
Upp. Altar of Fire	Ул. Алтарь огня	Clover of Fortune	Клевер удачи	Aeris	Аерис
Upp. Altar of Earth	Ул. Алтарь земли	Cards of Prophecy	Карты пророчества	Aine	Аин
Upp. Altar of Thought	Ул. Алтарь мыслей	Ladybird of Luck	Голубка удачи	Aislinn	Аислин
Upp. Pyre	Ул. Костёр	Badge of Courage	Значок смелости	Ayden	Айден
Дополнительные городские строения		Crest of Valor	Герб доблести	Axis	Аксис
Artifact Merchants	Торговцы артефактами	Glyph of Gallantry	Глиф отваги	Alagar	Алагар
Ballista Yard	Двор баллист	Pendant of Courage	Амулет бесстрашия	Alamar	Аламар
Battle Scholar Academy	Академия боевых искусств	Spirit of Oppression	Дух уныния	Alkin	Алкин
Birthing Pools	Инкубатор	Hourglass of the Evil Hour	Песочные часы недоброго часа	Andra	Андра
Brimstone Stormclouds	Серные тучи	Speculum	Телескоп	Arlach	Арлаш
Brotherhood of the Sword	Братство меча	Spyglass	Подзорная труба	Astral	Астрал
Cage of Warlords	Клетка богов войны	Amulet of the Undertaker	Амулет гробовщика	Ash	Аш
Cages	Клетки	Vampire's Cowl	Мантия вампира	Aenain	Аэнаин
Captain's Quarters	Квартира капитана	Dead Man's Boots	Сапоги мертвеца	Boragus	Борагус
Castle Gate	Врата замка	Garniture of Interference	Колье неприступности	Brissa	Брисса
Cover of Darkness	Вуаль тьмы	Surcoat of Counterpoise	Мантия равновесия	Bron	Брон
Blood Obelisk	Обелиск крови	Boots of Polarity	Сапоги противодействия	Broghild	Брохильд
Dendroid Saplings	Молодые дендройды	Bow of Elven Cherrywood	Лук из вишневого дерева эльфов	Valeska	Валеска
Escape Tunnel	Чёрный ход	Bowstring of the Unicorn's Mane	Тетива из волоса гривы единорога	Vey	Вей
Fountain of Fortune	Фонтан удачи	Angel Feather Arrows	Стрелы из ангельских перьев	Verdish	Вердиш
Freelancer's Guild	Гильдия наёмников	Bird of Perception	Птица познания	Vidomina	Видомина
Garden of Life	Сад жизни	Stoic Watchman	Бесстрашный хранитель	Wystan	Вистан
Glyphs of Fear	Знаки страха	Emblem of Cognizance	Символ знаний	Voy	Вой
Griffin Bastion	Бастион грифонов	Statesman's Medal	Медаль дипломата	Vokial	Вокиал
Hall of Valhalla	Храм Валгаллы	Diplomat's Ring	Кольцо дипломата	Galthran	Галтран
Library	Библиотека	Ambassador's Sash	Лента посла	Geon	Геон
Lighthouse	Маяк	Charm of Mana	Амулет маны	Gerwulf	Гервильф
Lookout Tower	Смотровая башня	Talisman of Mana	Талисман маны	Gird	Гирд

Magic University	Университет магии	Mystic Orb of Mana	Магическая медаль маны	Gretchin	Гретчин
Mana Vortex	Водоворот маны	Collar of Conjuring	Магический ошейник	Grindan	Гриндан
Mess Hall	Столовая	Ring of Conjuring	Магическое кольцо	Gundula	Гундула
Miners' Guild	Гильдия горняков	Cape of Conjuring	Магическая накидка	Gunnar	Гуннар
Mushroom Rings	Грибные кольца	Equestrian's Gloves	Перчатки всадника	Gurnisson	Гурниссон
Mystic Pond	Таинственный пруд	Boots of Speed	Сапоги скорости	Damacon	Дамакон
Necromancy Amplifier	Усилитель чёрной магии	Necklace of Swiftness	Ожерелье стремительности	Daremyth	Даремиф
Order of Fire	Орден огня	Ring of the Wayfarer	Кольцо странника	Darkstorn	Дарксторн
Portal of Summoning	Портал вызова	Cape of Velocity	Накидка скорости	Dace	Дас
Resource Silo	Хранилище ресурсов	Necklace of Ocean Guidance	Ожерелье морского провидения	Deemer	Деемер
Sculptor's Wings	Крылья ваятеля	Angel Wings	Крылья ангела	Dessa	Десса
Shipyards	Верфь	Boots of Levitation	Сапоги левитации	Gelare	Джелар
Skeleton Transformer	Преобразователь скелетов	Orb of the Firmament	Сфера небесного свода	Gelu	Джелу
Stables	Конюшни	Orb of Silt	Сфера илистого озера	Gem	Джем
Treasury	Сокровищница	Orb of Tempestuous Fire	Сфера бушующего огня	Drakon	Дракон
Unearthed Graves	Разрытые могилы	Orb of Driving Rain	Сфера проливного дождя	Dracon	Дракон
Wall of Knowledge	Стена знаний	Recanter's Cloak	Плащ отречения	Jenova	Енова
Grail / Храм Грааля		Tome of Fire Magic	Книга магии огня	Jabarkas	Жабаркас
Spirit Guardian	Хранитель духа	Tome of Air Magic	Книга магии воздуха	Jaegar	Жаегар
Colossus	Колосс	Tome of Water Magic	Книга магии воды	Jeddite	Жеддит
Skyship	Небесный корабль	Tome of Earth Magic	Книга магии земли	Josephine	Жозефина
Soul Prison	Темница душ	Sphere of Permanence	Шар постоянства	Zydar	Зидар
Carnivorous Plant	Плотоядное растение	Orb of Vulnerability	Медаль уязвимости	Zubin	Зубин
Guardian of Earth	Хранитель земли	Spellbinder's Hat	Шляпа оратора	Ivor	Ивор
Warlords' Monument	Памятник богам войны	Orb of Inhibition	Сфера запрещения	Ignatius	Игнат
Deity of Fire	Бог огня	Ring of Vitality	Кольцо жиненной силы	Ignissa	Игнисса
Aurora Borealis	Радуга	Ring of Life	Кольцо жизни	Inteus	Интеус
Названия городов		Vial of Lifeblood	Склянка жизненной силы	Ingham	Инхам
Castellatus	Кастелатус	Pendant of Dispassion	Брелок бесстрастия	Iona	Иона
Cornerstone	Корнэрстон	Pendant of Second Sight	Брелок ясновидения	Isra	Исра
Kanan	Кэнан	Pendant of Holiness	Священный брелок	Yog	Йог
Highcastle	Хайкастл	Pendant of Life	Амулет жизни	Caitlin	Каитлин
Whitemoon	Уитмон	Pendant of Death	Амулет смерти	Calid	Калид
Transom	Трэнсом	Pendant of Free Will	Брелок свободной воли	Calh	Калх
Middleheim	Мидлхейм	Pendant of Negativity	Амулет отрицания	Kalt	Кальт
Brettonia	Бреттония	Pendant of Total Recall	Брелок абсолютной памяти	Cuthbert	Катберт
Alexandretta	Александретта	Everflowing Crystal Cloak	Плащ бесконечных кристаллов	Catherine	Катерина
Whitestone	Уитстон	Ring of Infinite Gems	Кольцо драгоценных камней	Kilgor	Килгор
Claxton	Клэкстон	Everpouring Vial of Mercury	Неистошшая склянка ртути	Cyra	Кира
Armitage	Армитаг	Inexhaustible Cart of Ore	Неистошшая подвода с рудой	Kyrre	Киррь
Whistledale	Уистелдал	Eversmoking Ring of Sulfur	Вечное кольцо серы	Clavius	Клавиус
Gateway	Гэвэй	Inexhaustible Cart of Lumber	Неистошшая подвода леса	Clancy	Кланси
Dunwall	Дунвол	Endless Sack of Gold	Неисчерпаемый мешок золота	Korbac	Корбак
Kildare	Килдар	Endless Bag of Gold	Неисчерпаемая сума золота	Coronius	Корониус
Wise Oak	Уисоак	Endless Purse of Gold	Неисчерпаемая кошелек золота	Krellion	Креллион
Forest	Форэст	Legs of Legion	Ноги легиона	Christian	Кристиан

Fortune Keep	Фортункип	Loins of Legion	Поясница легиона	Crag Hack	Крэг Хэк
Still Water	Стилвотэр	Torso of Legion	Туловище легиона	Xarfax	Ксарфакс
Elfwind	Элввинд	Arms of Legion	Руки легиона	Xeron	Ксерон
Serenity	Серенити	Head of Legion	Голова легиона	Xsi	Кси
Ceilliedgh	Силид	Sea Captain's Hat	Шляпа морского капитана	Xyron	Ксирон
Gladeroot	Глэтерот	Golden Bow	Золотой лук	Labetha	Лабета
Forest Glen	Форестглэн	Shackles of War	Оковы войны	Lacus	Лакус
Rainhaven	Райхавен	Vial of Dragon Blood	Пузырек с кровью дракона	Loynis	Лоинс
Strongglen	Стронглэн	Armageddon's Blade	Клинок Армагеддона	Lord Haart	Лорд Хаарт (рыцарь)
Marishen	Маришэн	Angelic Alliance	Альянс ангелов	Lord Haart	Лорд Хаарт (рыц.смерти)
Bath'iere	Бафир	Cloak of the Undead King	Плащ короля нечисти	Lorelei	Лорелей
Green Falls	Гринфаллс	Elixir of Life	Эликсир жизни	Luna	Луна
Emerald Moor	Эмералдмор	Armor of the Damned	Доспехи проклятого	Malekith	Малекит
Wild Willow	Вилвиллоу	Statue of Legion	Статуя легиона	Malcom	Мальком
Machina	Мачина	Power of the Dragon Father	Мощь отца драконов	Marius	Мариус
Stronggale	Стронгал	Titan's Thunder	Грохот титана	Melodia	Мелодиа
Corona	Корона	Admiral's Hat	Шляпа адмирала	Mephala	Мепхала
Silverwing	Силвервинг	Bow of the Sharpshooter	Лук снайпера	Merist	Мерист
Fracture	Фактур	Wizard's Well	Волшебный колодец	Mirlanda	Мирланда
Cloudfire	Клоудфир	Ring of the Magi	Кольцо мага	Moandor	Моандор
Cloudspire	Клоудспир	Cornucopia	Рог изобилия	Monere	Монер
Equinox	Экуинокс	Типы артефактов		Mutare	Мутаре
Athenaeum	Афэnum	Treasure	Сокровище	Mutare Drake	Мутаре Дрэйк
Valtara	Валтара	Minor	Второстепенный	Nagash	Нагаш
Tirith	Тириф	Major	Основной	Neela	Нелла
Fallen Star	Фалленстар	Relic	Реликт	Nimbus	Нимбус
Mystos	Мустос	Существа		Nymus	Нимус
Ayer	Ауэр	Pikemen	Копейщик	Octavia	Октавия
Silverspire	Силверспир	Halberdier	Алебардщик	Olema	Олема
Manufactory	Мануфэктир	Archer	Арбалетчик	Oris	Орис
Abaddon	Абаддон	Marksman	Стрелок	Orrin	Оррин
Acheron	Ачерон	Griffin	Грифон	Pasis	Пасис
Ashden	Ашдэн	Royal Griffin	Королевский грифон	Piquedram	Пигуедрам
Brimstone	Вримстон	Swordsman	Рыцарь	Pyre	Пир
Candent	Кандент	Crusader	Крестоносец	Rashka	Рашка
Cinderspire	Киндерспир	Monk	Монах	Rissa	Ризза
Daemon Gate	Дэмонгат	Zealot	Фанатик	Rion	Рион
Enkindle	Энкиндл	Cavalier	Кавалерист	Rosic	Розик
Gehenna	Жехенна	Champion	Чемпион	Ryland	Риланд (Оплот)
Firebrand	Фирбранд	Angel	Ангел	Roland	Роланд (Замок)
Ashcombe	Ашкомб	Archangel	Архангел	Sandro	Сандро
Hellwind	Хэлвинд	Centaur	Кентавр	Sanya	Саня
Stygius	Стугиус	Centaur Captain	Капитан кентавров	Saugrug	Саугруг
Styx	Стукс	Dwarf	Гном	Septienna	Септиенна
Tartaros	Тартарос	Battle Dwarf	Боевой гном	Sephinroth	Сепхинороф
Blackburn	Блэкбурн	Wood Elf	Лесной эльф	Serena	Серена

Haunt's Wind	Хаунтвинд	Grand Elf	Великий эльф	Sylvia	Сильвия
Cessacioun	Цессасион	Pegasus	Пегас	Synca	Синка
Agony	Агону	Silver Pegasus	Серебряный пегас	Solmyr	Солмир
Sanctum	Сэнктим	Dendroid Guard	Дендроид-страж	Sorsha	Сорша
Terminus	Терминис	Dendroid Soldier	Дендроид-солдат	Styg	Стиг
Blackquarter	Блэккортёр	Unicorn	Единорог	Straker	Стракер
Death's Gate	Дэфгат	War Unicorn	Боевой единорог	Sir Mullich	Сэр Мюллич
Grave Raven	Грэврэвен	Green Dragon	Зелёный дракон	Tazar	Тазар
Dark Cloud	Дарклуд	Gold Dragon	Золотой дракон	Tamika	Тамика
Coldsoul	Колдсоул	Gremlin	Гремлин	Thane	Тан
Coldreign	Колдригн	Master Gremlin	Мастер-гремлин	Thant	Тант
Dark Eternal	Дарктернал	Stone Gargoyle	Каменная горгулья	Theodorus	Теодор
Ghostwind	Гоствинд	Obsidian Gargoyle	Обсидиановая горгулья	Terek	Терек
Blight	Блигт	Stone Golem	Каменный голем	Tiva	Тива
Shadow Keep	Шэдоукип	Iron Golem	Стальной голем	Tyraxor	Тираксор
Worm Warren	Вормварэн	Mage	Маг	Thorgrim	Торгрим
Veks	Векс	Arch Mage	Архимаг	Torosar	Торосар
Sorrow Crown	Сорокроун	Genie	Джинн	Thunar	Тунар
Chillwater	Чилвотер	Master Genie	Мастер-джинн	Tyris	Турис
Deepshadow	Дипшэдов	Naga	Нага	Uland	Уланд
Darkhold	Даркхолд	Naga Queen	Королевская нага	Ufretin	Уфретин
Blindroot	Блингрот	Giant	Гигант	Fafner	Фафнер
Shadowden	Шадоуден	Titan	Титан	Fiona	Фиона
Scar	Скар	Skeleton	Скелет	Fiur	Фьюр
Malev	Малев	Skeleton Warrior	Скелет-воин	Halon	Халон
Castigare	Кастигар	Walking Dead	Живой мертвец	Ciele	Цизель
Dragonnade	Дрэгоннад	Zombie	Зомби	Charna	Чарна
Shade	Шадэ	Wight	Страж	Shakti	Шакти
Evernight	Эверниг	Wraith	Привидение	Shiva	Шива
Darkburrow	Даркбирроу	Vampire	Вампир	Edric	Эдрик
Lost Hold	Лостхолд	Vampire Lord	Вампир-лорд	Elleshar	Эллезар
Coldshadow	Колдшэдоу	Lich	Лич	Erdamon	Эрдамон
Kragg	Крагг	Power Lich	Могущественный лич	Магические способности существ	
Drago Breach	Драгобрич	Black Knight	Чёрный рыцарь	Fear	Страх
Hartgrim	Хартгрим	Dread Knight	Рыцарь смерти	Stone Gaze	Окаменение
Sandflash	Сандфлэш	Bone Dragon	Костяной дракон	Poison	Яд
Morganheim	Моргенхейм	Ghost Dragon	Дракон-привидение	Bind	Оплетение
Cragmoor	Крэгмур	Troglodyte	Троглодит	Disease	Болезнь
Dragonspire	Дрэгонспир	Infernal Troglodyte	Адский троглодит	Paralyze	Паралич
Battlement	Батлмэнт	Harpy	Гарпия	Age	Старость
Boss	Босс	Harpy Hag	Гарпия-ведьма	Death Cloud	Облако смерти
Slau	Слау	Beholder	Бехолдер	Thunderbolt	Удар молнии
Tormina	Тормина	Evil Eye	Созерцатель	Dispel Helpful Spells	Снятие заклинаний
Dolere	Долэр	Medusa	Медуза	Death Stare	Смертельный взгляд
Rockwarren	Рокварен	Medusa Queen	Королева медуз	Acid Breath	Кислотное дыхание
Strongglen	Стронглэн	Minotaur	Минотавр	Lifedrain	Вампиризм

Kruber	Крубер	Minotaur King	Король минотавров	Fireball	Огненный шар
Rovener	Ровенер	Manticore	Мантикора	Summon Demons	Поднятие демонов
Marshank	Маршанк	Scorpicore	Скорпикора	Regenerate	Регенерация
Deadfall	Дидфалл	Red Dragon	Красный дракон	Mana drain	Сжигание маны
Coolmire	Кулмир	Black Dragon	Чёрный дракон	Mana channel	Кража маны
Backwater	Бэkwотер	Imp	Бес	Шахты	
Marshchoke	Маршчок	Familiar	Чёрт	Sawmill	Лесопилка
Lostmoor	Лостмор	Gog	Гог	Alchemist's Lab	Лаборатория алхимика
Silt	Силт	Magog	Магог	Ore Pit	Шахта руды
Deadwood	Дидвуд	Hell Hound	Адская гончая	Sulfur Dune	Залежи серы
Edgewater	Эджwотэр	Cerberus	Цербер	Crystal Cavern	Пещера кристаллов
Stillbog	Стиллбог	Demon	Демон	Gem Pond	Пруд самоцветов
Drakenmoor	Дракенмор	Horned Demon	Рогатый демон	Gold Mine	Золотая шахта
Hermit Cove	Хермитков	Pit Fiend	Порождение зла	Abandoned Mine	Заброшенная шахта
Mosswood	Мосвуд	Pit Lord	Адское отродье	Ресурсы в игре	
Marshwall	Мэршвол	Efreeti	Ифрит	Wood	Древесина
Mossden	Моссдэн	Efreet Sultan	Султан-ифрит	Mercury	Ртуть
Mudshire	Мидшир	Devil	Дьявол	Ore	Руда
Elementon	Элементон	Arch Devil	Архидьявол	Sulfur	Сера
Styriam	Стирайам	Gnoll	Гнолл	Crystals	Кристаллы
Fenderen	Фендерен	Gnoll Marauder	Гнолл-мародёр	Gems	Самоцветы
Lagumoor	Лагумор	Lizardman	Ящер	Gold	Золото
Wazzar	Ваззар	Lizard Warrior	Ящер-воин	Тип ландшафта	
Lanting	Лантинг	Dragon Fly	Змий	Dirt	Грязь
Vluchton	Влючтон	Serpent Fly	Стрекоза	Desert	Песок
Solium	Солиум	Basilisk	Василиск	Grass	Трава
Massein	Массейн	Greater Basilisk	Великий василиск	Snow	Снег
Magmetin	Магметин	Gorgon	Горгона	Swamp	Болото
Ventu	Венту	Mighty Gorgon	Могучая горгона	Rough	Камни
Fleogan Mills	Флеоган Миллс	Wyvern	Виверна	Subterranean	Подземелье
Electrising	Электризинг	Wyvern Monarch	Виверна-монарх	Lava	Лава
Ceald	Цилд	Hydra	Гидра	Water	Вода
Igne	Игне	Chaos Hydra	Гидра хаоса	Rock	Камни
Froisan	Фройзан	Goblin	Гоблин	Особый тип ландшафта	
		Hobgoblin	Хобгоблин	Cursed Ground	Проклятая земля
		Wolf Rider	Наездник на волке	Magic Plains	Магические равнины
		Wolf Raider	Налётчик	Fiery Fields	Огненные поля
		Orc	Орк	Lucid Pools	Чистые пруды
		Orc Chieftain	Орк-вождь	Magic Clouds	Магические облака
		Ogre	Огр	Rocklands	Скальные земли
		Ogre Mage	Огр-маг	Clover Field	Клеверное поле
		Roc	Птица рух	Evil Fog	Дьявольский туман
		Thunder Bird	Птица грома	Holy Ground	Святая земля
		Cyclops	Циклоп	Favorable Winds	Попутные ветра

		Месяц существа	
Cyclops King	Король циклопов	Ant	Муравей
Behemoth	Чудище	Spider	Паук
Ancient Behemoth	Древнее чудище	Butterfly	Бабочка
Pixie	Маленькая фея	Locust	Саранча
Sprite	Фея	Grasshopper	Кузнечик
Air Elemental	Элементаль воздуха	Hornet	Шершень
Storm Elemental	Штормовой элементаль	Bumblebee	Шмель
Water Elemental	Элементаль воды	Beetle	Жук
Ice Elemental	Ледяной элементаль	Ladybug	Божья коровка
Fire Elemental	Элементаль огня	Earthworm	Земляной червь
Energy Elemental	Энергетический элементаль	Plague	Чума
Earth Elemental	Элементаль земли		
Magma Elemental	Магмовый элементаль		
Psychic Elemental	Психический элементаль		
Magic Elemental	Магический элементаль		
Firebird	Огненная птица		
Phoenix	Феникс		
Peasant	Крестьянин		
Halfling	Хоббит		
Boar	Наездник на кабане		
Nomad	Кочевник		
Mummy	Мумия		
Gold Golem	Золотой голем		
Diamond Golem	Алмазный голем		
Rogue	Вор		
Troll	Троль		
Sharpshooter	Снайпер		
Enchanter	Чародей		
Faerie Dragon	Сказочный дракон		
Rust Dragon	Ржавый дракон		
Crystal Dragon	Кристаллический дракон		
Azure Dragon	Лазурный дракон		

"Горячие кнопки", используемые в игре.

Карта приключений	
H	Выбрать следующего героя
M	Ходить выбранным героем
K	Обзор королевства
U	Переключить на карту подземного мира и обратно
C	Открыть книгу заклинаний
Z	"Усыпить" героя
W	"Разбудить" героя
Q	Записная книжка
E	Конец хода
A	Открыть меню карты приключений
в нём:	V - Посмотреть мир
	P - Карта-загадка
	D - Копать (поиск Грааля)
	I - Информация по сценарию
O	Открыть меню системных опций
в нём:	M - Выход в основное меню
	L - Загрузить игру
	R - Переиграть сценарий
	S - Сохранить игру
	Q - Выход из игры
	Esc - Вернуться к игре
Стрелки	Управлять движением героя (только по вертикали и горизонтали)
Ctrl + Стрелки	Прокрутка карты приключений (скролл)
A + R	Повторный показ хода соперника
S	Сохранить игру
L	Загрузить игру (для одиночной игры)
N	Новая игра (для одиночной игры)
Enter	Центрирует выбранного героя относительно экрана или вход в выбранный город, если выбран город
TAB	Отправить сообщение (в сетевой игре)
Esc	Выход из игры
Окно битвы	
A	Переключение в режим автоматической битвы и обратно
D	Поставить существо в защиту (пропуск хода)
W	Ждать
C	Открыть книгу заклинаний
R	Сбежать
S	Откупиться (сдаться)
O	Открыть меню опций битвы
T	Открыть окно обзора войск
F5	Показать/Скрыть информацию о войсках
F6	Показать/Скрыть сетку
F7	Включить/Отключить тень курсора
F8	Включить/Отключить тень перемещения
Стрелки Вверх/Вниз	Перемещение сообщений (логи) о битве
Пробел	Выбрать следующее войско, в этом случае предыдущее войско автоматически получает команду "Защита", как если бы Вы нажали кнопку D
S	Начало битвы (в режиме тактической фазы)

Окно города	
Стрелка вверх	Предыдущий город
Стрелка вниз	Следующий город
Пробел	Поменять местами героев внутри замка
Книга заклинаний	
Стрелки Влево/Вправо	Листать страницы
Стрелки Вверх/Вниз	Листать закладки
A	Показать заклинания для карты приключений
C	Показать заклинания для битвы
Окно выбора вторичного навыка при получении очередного уровня	
1	Левый слот с предлагаемым навыком
2	Правый слот с предлагаемым навыком
Окно просмотра армии	
U	Улучшить отряд
D	Уволить отряд
Окно найма существ	
M	Нанять максимальное количество существ
Общие	
F1	Help
F4	Переключение в режим окна и обратно
Esc	Отмена, Выход или Нет (в зависимости от ситуации)
Enter	Да
Переговоры в многопользовательском режиме	
Tab	Активация окна сообщения
Enter	Отправка сообщения всем игрокам
F1	Отправка сообщения красному игроку
F2	Отправка сообщения синему игроку
F3	Отправка сообщения коричневому игроку
F4	Отправка сообщения зеленому игроку
F5	Отправка сообщения оранжевому игроку
F6	Отправка сообщения фиолетовому игроку
F7	Отправка сообщения чайному игроку
F8	Отправка сообщения розовому игроку
Удаление файла	
Del	Удаление файла в режиме "Загрузить игру"
Ctrl + Del	Удаление файла в режиме "Сохранить игру"